

Charte d'équipe Groupe 4 – GL20

Membres :

- Oscar MAGGIORI
- Arnaud GARIEL
- Thomas MARTINEAU
- Arthur HAGENBURG
- Antoine KUHNAST

Cette charte d'équipe sert à définir quelques règles de travail afin d'assurer une bonne cohésion d'équipe, une bonne répartition du travail et une livraison de livrable fiable. Chaque membre de l'équipe doit signer le document afin d'attester de son engagement vis-à-vis des règles définies ci-dessous :

1. Règles de civilité

Chaque membre de l'équipe s'engage à respecter les règles de civilité basiques lors de toute évolution au sein d'un groupe. La ponctualité, le respect, l'entraide et la bienveillance sont les valeurs essentielles que chacun devra partager. En cas de conflit, la communication non violente pourra être un outil performant afin d'exprimer ses peurs / frustration sans risquer de blesser.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette méthode de communication : Voilà de la [documentation](#).

Les messages dits « toxiques » sont proscrits au sein de l'équipe.

2. Organisation

L'organisation de l'équipe sera tournée autour d'une méthode agile, avec des outils de suivi comme Trello. Chaque membre de l'équipe s'engage à s'investir dans le projet. L'investissement et la répartition des tâches est définie lors des réunions hebdomadaires de lancement de sprint. Chaque personne sera assigné à une tâche et doit la mener à bien. En cas de difficulté, la communication et l'entraide seront bien entendue les principales sources de résolution des problèmes.

Les rôles pour la gestion du projet sont répartis en deux catégories : Scrum Master qui gère le sprint en cours et s'assure du bon avancement de chacun, et Développeurs qui réalisent les tâches. Le scrum master est aussi développeur. Les rôles seront tournants pour permettre à chacun d'exprimer et découvrir les problématiques de management.

Le rythme de réunion est le suivant :

- Une réunion journalière de 15/20 mn. Objectif que chacun puisse partager très rapidement ses avancées et objectifs du jour → L'identification de blocage à ce moment peut conduire à l'organisation d'une réunion plus poussée sur un point technique
- Une réunion hebdomadaire de fin de sprint / lancement de sprint. Objectif de quantifier le poids des tâches de la semaine selon la suite de Fibonacci. Les tâches les plus lourdes devront faire l'objet d'une tâche « d'étude » permettant de la décomposer en plusieurs sous tâches.

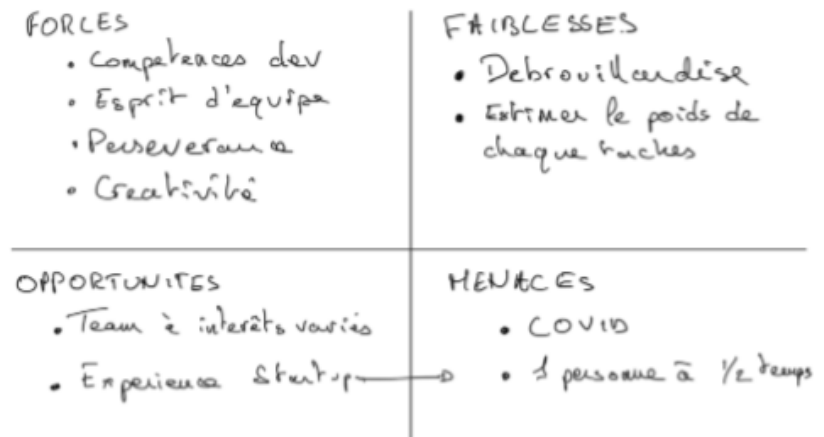
Le partage d'information se fera via les canaux suivants :

- Groupe messenger pour se retrouver / discussions informelles

- Canal discord pour échanger sur des problématiques techniques
- Google meets & présentiel pour les réunions journalières et hebdomadaires
- Gitlab pour le partage de fichiers sources et le versionnage

Des points réguliers sont réalisés avec les enseignants encadrants. Chaque membre de l'équipe s'engage à être pro-actif afin d'intégrer au mieux les conseils des enseignants dans nos méthodes de travail.

Lors de la première séance, chaque étudiant a réalisé une auto-évaluation en annexe de ce document. Cela a permis d'établir une première matrice SWOT sur laquelle tout les membres sont en phase. Chaque membre s'engage donc à mettre tout en œuvre pour réduire au maximum les menaces et faiblesses / exploiter au mieux les forces et opportunités de chacun.



Date 06/01/2022

Nom – Prénom : Antoine KUHNAST

Signature :

Nom – Prénom :
Maggiore Oscar

Signature :

Nom – Prénom :
Hagenburg Arthur

Signature :

Nom – Prénom :
Arnaud GARIEL

Signature :

A. Gariel

Nom – Prénom : Thomas MARTINEAU

Signature : T. MARTINEAU

Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Arnaud GARIEL

Formation d'origine, filière : Phelma 2A SEOC

Equipe : 20

Tuteurs : RAMPARISON Mathias - Barnoud Bertrand

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Evaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles		Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5	
Planification.....	1	2	3	4	5	
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5	
Organisation.....	1	2	3	4	5	
Persévérance.....	1	2	3	4	5	
Ponctualité.....	1	2	3	4	5	
Créativité.....	1	2	3	4	5	
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5	
Orateur.....	1	2	3	4	5	
Communication écrite.....	1	2	3	4	5	
Compétences techniques		1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :		1	2	3	4	5
- Théorie des langages		1	2	3	4	5
Java		1	2	3	4	5
Lecture documents		1	2	3	4	5
Debug / Test		1	2	3	4	5
Algorithmic		1	2	3	4	

5

Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Oscar MAGGIORI

Formation d'origine, filière : MMIS

Equipe : 20

Tuteurs : RAMPARISON Mathias - Barnoud Bertrand

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Evaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5
Planification.....	1	2	3	4	5
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5
Organisation.....	1	2	3	4	5
Persévérance.....	1	2	3	4	5
Ponctualité.....	1	2	3	4	5
Créativité.....	1	2	3	4	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5
Orateur.....	1	2	3	4	5
Communication écrite.....	1	2	3	4	5
Compétences techniques	1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
Formation de l'ENSIMAG : JAVA, TI	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5

Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Thomas MARTINEAU

Formation d'origine, filière : MMIS

Equipe : 20

Tuteurs : RAMPARISON Mathias - Barnoud Bertrand

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Evaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=*faible* ; 2=*passable* ; 3=*dans la moyenne* ; 4=*très bien* ; 5=*excellent*) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5
Planification.....	1	2	3	4	5
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5
Organisation.....	1	2	3	4	5
Persévérance.....	1	2	3	4	5
Ponctualité.....	1	2	3	4	5
Créativité.....	1	2	3	4	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5
Orateur.....	1	2	3	4	5
Communication écrite.....	1	2	3	4	5
<hr/>					
Compétences techniques	1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
TL	1	2	3	4	5
Java	1	2	3	4	5
Recherche de documentation	1	2	3	4	5
Algorithmie	1	2	3	4	5
Tests	1	2	3	4	5

Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Hagenburg

Formation d'origine, filière : Arthur

Equipe : G4 GL20

Tuteurs : Mathias Ramparison

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Evaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5
Planification.....	1	2	3	4	5
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5
Organisation.....	1	2	3	4	5
Persévérance.....	1	2	3	4	5
Ponctualité.....	1	2	3	4	5
Créativité.....	1	2	3	4	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5
Orateur.....	1	2	3	4	5
Communication écrite.....	1	2	3	4	5
<hr/>					
Compétences techniques	1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
<u>Java</u>	1	2	3	4	5
<u>Théorie des langages</u>	1	2	3	4	5
<u>Recherche doc</u>	1	2	3	4	5
<u>Tests</u>	1	2	3	4	5
<u>Algo</u>	1	2	3	4	5

Photo enregistrée

Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : KUHNAST Antoine

Formation d'origine, filière : SEOC - Phelma

Equipe : GL20

Tuteurs : RAMPARISON Mathias - BARNOU Bertrand

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Évaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5
Planification.....	1	2	3	4	5
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5
Organisation.....	1	2	3	4	5
Persévérance.....	1	2	3	4	5
Ponctualité.....	1	2	3	4	5
Créativité.....	1	2	3	4	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5
Orateur.....	1	2	3	4	5
Communication écrite.....	1	2	3	4	5

Compétences techniques	1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
<u>théorie des langages</u>	1	②	3	4	5
<u>JAVA</u>	1	2	③	4	5
<u>Lecture doc</u>	1	2	3	④	5
<u>Debug / Tests</u>	1	2	3	④	5
<u>Algorithmie</u>	1	2	3	④	5