

Charte d'équipe Projet GL

Groupe 44

EL HIT Oumayma

HARRAUD Paul-Louis

GAUX Antoine

COLIN-SOHY Mathéo

DIMITRIOU Tristan

1 Introduction

Ce document représente la charte d'équipe, afin d'assurer un bon déroulement du projet GL. Elle est alors acceptée par chaque membre de l'équipe. L'équipe 44 est alors constituée de :

- EL HIT Oumayma 2A MMIS
- HARRAUD Paul-Louis 2A SEOC
- GAUX Antoine 2A MMIS
- COLIN-SOHY Mathéo 2A MMIS
- DIMITRIOU Tristan 2A SEOC

2 Les compétences de l'équipe

2.1 Compétences Individuelles

Suite à une évaluation individuelle, on obtient les niveaux suivants pour les compétences utiles au projet GL :

Antoine Gaux 2A MMIS ENSIMAG groupe 8, gl44		Mathéo ColinSohy 2A MMIS ENSIMAG groupe 8, gl44		
Leadership	3	Leadership	2	
Planification	2	Planification	4	
Esprit d'équipe	3	Esprit d'équipe	3	
Organisation	2	Organisation	3	
Persévérance	4	Persévérance	5	
Ponctualité		Ponctualité	4	
Créativité	4	Créativité	4	
Débrouillardise	3	Débrouillardise	4	
Orateur	3	Orateur	2	
Communication écrite	3	Communication écrite	4	
Java	4	Java	4	Paul-Louis Harraud
Assembleur	2	Assembleur	3	2A SEOC
Qualité du code	3	Qualité du code	3	groupe 8, gl44
Clarté du code	3	Clarté du code	3	
Testing	2	Testing	3	Leadership
Git	3	Git	2	3
TL	2	TL	3	Planification
				3
				Esprit d'équipe
				2
				Organisation
				2
				Persévérance
				2
				Ponctualité
				4
				Créativité
				4
				Débrouillardise
				4
				Orateur
				3
				Communication écrite
				3
Leadership	4	Leadership	3	Java
Planification	3	Planification	4	4
Esprit d'équipe	3	Esprit d'équipe	4	Assembleur
Organisation	3	Organisation	3	1
Persévérance	5	Persévérance	4	Qualité du code
Ponctualité	4	Ponctualité	4	4
Créativité	3	Créativité	4	Clarté du code
Débrouillardise	3	Débrouillardise	4	3
Orateur	3	Débrouillardise	2	Testing
Communication écrite	4	Orateur	4	4
		Communication écrite	4	Git
				4
				TL
				1
Java	4	Java	3	
Assembleur	2	Assembleur	2	
Qualité du code	3	Qualité du code	3	
Clarté du code	3	Clarté du code	4	
Testing	3	Testing	3	
Git	2	Git	3	
TL	4	TL	1	

FIGURE 1 – Compétences individuelles des membres l'équipe

On peut voir que les compétences sont proches et les profils se ressemblent un peu. La lacune principale de l'équipe repose surtout sur la partie assembleur, sur laquelle il faudra être solidaire. On peut alors de manière naturelle définir la matrice SWOT.

2.2 Compétences Collectives

Matrice SWOT	
Forces	Faiblesses
Equipe motivée Sereine face à la difficulté que peut présenter un code Bonne communication	Heures de travail décalées entre les étudiants (distanciel)
Opportunités	Menaces
Mener un bon projet, efficace et robuste Apprendre le travail d'équipe (Méthode agile)	Temps imparti face à la taille du projet Les difficultés en Assembleur

FIGURE 2 – Matrice SWOT

3 Les valeurs communes

Suite à notre réunion concernant la charte d'équipe, nous avons fixé des règles qui nous semblent essentielles à respecter pour un bon déroulement du projet :

- Pouvoir parler de tout sans porter de jugement irrespectueux, mais plutôt répondre de manière constructive afin d'alimenter le débat / solutionner le problème.
- Ne pas rester bloqué dans un problème seul, mais demander de l'aide aux autres membres afin d'en recevoir dans la bienveillance.
- Tout problème, même résolu, doit être consigné dans le log prévu à cet effet sur le salon discord.
- Être présent aux réunions d'équipe : 1 fois par jour en distanciel et 1 tous les 3 jours en présentiel, selon l'emploi du temps.
- Respecter le coding Style de java (CamelCase), ainsi que produire le code nécessaire à la création de JavaDoc (en anglais)
- Partager ses ressources et son savoir-faire.
- Le travail le week-end n'est pas imposé, mais sera probablement nécessaire.

4 Rôles et responsabilités

Pour ce projet, nous avons décidé d'avoir deux chefs de projets : Tristan et Paul-Louis. Chaque décision importante est alors prise à deux, ce qui permet de confronter au mieux les avis afin de choisir la bonne option lors des conflits. Paul-Louis a également été nommé responsable Git, justifié par son savoir-faire dans ce domaine. Tout au long du projet, chaque membre sera amené à travailler sur plusieurs parties du projet (A, B, C, Test & Extension) selon l'avancement de ce dernier. C'est pour cela que pendant la première semaine, chaque membre se focalise particulièrement sur une partie afin d'en devenir le responsable :

- A : Tristan
- B : Mathéo
- C : Antoine
- Tests : Paul-Louis
- Extension : Oumayma

Chaque personne aura alors la responsabilité du développement dans sa partie. Les chefs d'équipes auront pour rôles de guider les membres de l'équipe dans leurs tâches. Les rôles de chacun sont considérés fixes, mais des changements ne sont pas impossibles (même probables) en cas de difficultés sur certaines parties.

5 Communication au sein de l'équipe

La communication au sein de l'équipe est principalement assurée via Messenger ou Discord. Les réunions quotidiennes servent à relater les différentes difficultés rencontrées afin que chacun puisse donner son avis sur la question. Les réunions à distance sont réalisées via Discord, et les réunions en présentiel ont lieu à l'ENSIMAG. Le partage de la documentation type Latex est assurée via le site Overleaf, qui permet une édition commune des différents documents facilitant le flot d'écriture et d'apport d'informations. Les documents un peu moins

formels mais utiles à tous sont dispensés sur le Discord dans un salon attribué. Si besoin est de l'éditer, alors nous pourrions utiliser Google Drive qui permet également l'édition simultanée.

Les réunions seront animés par Tristan et/ou Paul-Louis. Le terme "animé" sous-entend de prévoir l'ordre du jour afin de ne pas négliger les points importants. L'ordre du jour sera établi en fonction du précédent (résolution des problèmes) et chacun pourra en ajouter de nouveaux si besoin est.

Concernant les tensions pouvant apparaître sur une divergence d'opinion, nous avons opté pour la manière suivante : L'ensemble du groupe discute à propos du problème et de ses différentes facettes pendant un temps fixe, et à l'issue de ce délai, le groupe réalise un vote pour savoir quelle solution sera retenue (le fait d'être un groupe de 5 assure une décision).