

Projet Génie Logiciel

Adrien Knell, Marc Félix-Henry,
Paul Bonmariage, Paul Vernin, Tim Ragno

Charte de travail de RatioSystem

Préambule

La présente charte a pour objet de définir les règles et les engagements qui régissent les relations entre les employés de l'entreprise RatioSystem. Elle vise à garantir un cadre de travail agréable et équitable pour tous, en respectant les droits et obligations de chacun. Nous nous engageons à respecter les principes décrits dans la section valeurs communes

Compétences de membres de l'équipe

Les fiches d'auto-évaluations sont en annexe du document.

Matrice SWOT

FORCES	FAIBLESSES
<ul style="list-style-type: none">- Grande expérience dans le développement logiciel.- Compétences solides en gestion de projet.- Des connaissances approfondies des technologies de développement.- Des membres de l'équipe polyvalents.- Des ressources logicielles adéquates	<ul style="list-style-type: none">- Expérience hétérogène en développement logiciel.- Des compétences limitées en TL2 et Java pour certains membres de l'équipe.- Des difficultés à travailler en équipe.- Des retards récurrents dans la livraison des projets- Des ressources matérielles insuffisantes pour réaliser certains projets (4 pc pour 5 dont 1 qui est très lent)
OPPORTUNITÉS	MENACES
<ul style="list-style-type: none">- Un projet intéressant et en adéquation avec les compétences de l'équipe. (projet Java, projet personnel).- Des technologies émergentes qui peuvent être mises à profit (Github, Github Project, chatGPT).- Des ressources approfondis (livre : Crafting Interpreters & Modern Compiler Implementation).- Ressource matérielle intéressante pour l'extension (raspberry pi).	<ul style="list-style-type: none">- Un projet complexe.- Une deadline très serrée.- Risque de perte de motivation ou de déconcentration.- Des problèmes de qualité de rendu.

Projet Génie Logiciel

Adrien Knell, Marc Félix-Henry,
Paul Bonmariage, Paul Vernin, Tim Ragno

Les valeurs communes de RatioSystems

1. Respect : il est important de respecter les opinions et les idées des autres membres de l'équipe, ainsi que les délais et les engagements pris.
2. Respect des autres : cela inclut le respect de la diversité, de l'inclusion, de l'égalité des chances et de la dignité de chaque membre de l'équipe.
3. Communication : une bonne communication est essentielle pour assurer le bon déroulement du projet. Il est important de se parler ouvertement et de s'assurer que tout le monde est sur la même longueur d'onde.
4. Responsabilité : chaque membre de l'équipe doit être responsable de ses tâches et de sa contribution au projet.
5. Collaboration : travailler ensemble de manière efficace est crucial pour atteindre les objectifs du projet. Cela implique de partager les idées et de travailler de manière transparente.
6. Honnêteté et intégrité : cela signifie être transparent et sincère dans ses communications et ses actions, et respecter les normes éthiques et les lois en vigueur et plus particulièrement celles concernant la fraude.
7. Flexibilité : il est important d'être ouvert aux changements et aux nouvelles idées, car le projet peut évoluer au fil du temps.
8. Rigueur : il est important de respecter les normes et les standards en matière de qualité et de sécurité pour garantir la fiabilité du projet.
9. Responsabilité sociétale de l'équipe : en mettant en place des politiques et des procédures qui tiennent compte de l'impact de l'entreprise sur la société et l'environnement, en informant et en sensibilisant les employés aux questions de RSE, en veillant à ce que les activités de l'entreprise soient conformes aux normes éthiques et légales en vigueur

Rôles et responsabilités dans l'équipe

Voici les différents rôles et responsabilités que nous avons définis dans notre équipe de développement :

Projet Génie Logiciel

Adrien Knell, Marc Félix-Henry,
Paul Bonmariage, Paul Vernin, Tim Ragno

- Product Owner (PO) : le PO est responsable de la définition des fonctionnalités et des priorités de l'application. Il travaille en étroite collaboration avec l'équipe de développement pour s'assurer que les fonctionnalités développées répondent aux besoins des utilisateurs finaux.
- Chef de projet : le chef de projet est chargé de la planification et de la coordination du projet, ainsi que de la communication avec les parties prenantes.
- Scrum Master : le Scrum Master est responsable de faciliter l'application des principes et des pratiques de l'agilité dans l'équipe. Il s'assure que l'équipe est bien organisée et concentrée sur les objectifs à atteindre.
- Développeurs : les développeurs sont responsables de la réalisation concrète des fonctionnalités définies par le PO. Ils écrivent du code, effectuent des tests et déploient des versions de l'application.
- Testeurs : les testeurs sont responsables de s'assurer que l'application fonctionne correctement et qu'elle répond aux exigences définies. Ils effectuent des tests unitaires et d'intégration, et identifient et corrigent les bogues.
- DevOps : les DevOps sont responsables de l'intégration et du déploiement de l'application. Ils s'occupent de la configuration de l'environnement de développement et de production, et assurent la continuité de service de l'application.
- Responsable de la QTV (qualité de vie au travail) : il s'occupe de mettre en place des initiatives pour améliorer la qualité de vie au travail.

Répartition des rôles :

Comme expliqué dans les slides, c'est les enseignants (et le cahier des charges) qui représentent le rôle du Product Owner.

Tous les membres de l'équipes ont le rôle de **développeur** et **testeur**, chaque membre va développer l'application et il sera responsable de tester le code qu'il aura développé donc les membres sont à la fois développeur et testeur.

Paul Vernin aura le rôle de chef de projet ainsi que ScrumMaster car il a une plus grande expertise dans la gestion de projet et la gestion d'équipe grâce à ses expériences (DUT Informatique contenant des cours de gestion de projet et de nombreux projets courts et longs, stage de développement web en utilisant la méthodologie agile scrum, projets personnelles, expériences associatives (junior-entreprise)).

Paul Vernin aura le rôle de DevOps car il a déjà de l'expérience avec les outils de DevOps que l'équipe utilisera pour réaliser le projet. (Github actions)

Paul Vernin aura aussi le rôle de Scrum Master car il a le plus d'expérience en application des méthodes agiles grâce à son stage.

En plus des testeurs, on aura Adrien qui aura le rôle de Responsable testeur, c'est lui qui vérifiera que le code coverage est bien effectué et aidera les testeurs à améliorer leurs tests s'ils rencontrent des problèmes.

Projet Génie Logiciel

Adrien Knell, Marc Félix-Henry,
Paul Bonmariage, Paul Vernin, Tim Ragno

Tim Ragno et Paul Bonmariage auront le rôle de responsable de la QTV. Ils s'occuperont d'organiser des moments de cohésions et team building (cuisine et repas entre nous, sortie au bar, faire les courses, faire le gouter, voir peut être sortie au ski). Ils s'occuperont aussi de gérer l'emploi du temps et faire des rappels.

La communication au sein de l'équipe

Pour communiquer de manière informelle, on utilisera l'application Messenger dont on est sûr que les messages seront distribués et ainsi on évitera les problèmes de non réception des messages.

On réalisera des Daily Scrum tous les matins à 9h avec l'ensemble de l'équipe pour parler de ce qu'on a réalisé la journée précédente et de ce qu'on compte faire cette journée. C'est une courte réunion où chaque membre de l'équipe passe environs 3 minutes à parler. Puis on distribuera les tâches à faire aux membres pendant la journée ou la matinée.

En cas de problème critique rencontré (bug impossible à résoudre, problème de compréhension sur la tâche à effectuer, débat ou désaccord sur la manière d'implémenter une fonctionnalité). On effectue une réunion après le Daily Scrum pour en discuter et essayer de résoudre le problème. Pour cette réunion, tout le monde n'est pas nécessairement convié.

On découpera notre journée en plusieurs plages de temps :

- 8h15 - 9h : travail
- 9h - 9h30 : Daily Scrum + café
- 9h30 - 11h15 : travail
- 11h15 - 12h30 : Repas du midi
- 12h30 - 15h : travail
- 15h - 15h15 : pause café
- 15h15 - 17h : travail
- 17h - 17h15 : pause café
- 17h15 - 19h/20h : travail

À chaque pause (hors daily scrum), on fait un point d'avancement où Paul Vernin fait un tour des membres de l'équipe pour voir s'ils ont des difficultés, besoin de ressource/explication et dans le cas où ils ont fini, ils choisissent ensemble une nouvelle tâche à faire.

À la fin de chaque sprint, nous réaliserons une réunion de sprint afin de faire une revue de l'avancement du travail, une planification du sprint suivant et afin de discuter des des grands obstacles rencontrés et la manière de les surmonter.

Projet Génie Logiciel

Adrien Knell, Marc Félix-Henry,
Paul Bonmariage, Paul Vernin, Tim Ragno

Auto-évaluation

Votre prénom NOM : Paul Vernin
Formation d'origine, filière : DUT Informatique, ISI
Equipe : gl21
Tuteurs : Wendelin Serwe et Laurent Eyraud

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 **surlignant 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
Orateur	1	2	3	4	5
Communication écrite	1	2	3	4	5

Compétences techniques utiles pour le projet GL à préciser :

Grosse expérience en Java
Déjà utilisé la librairie de test JUnit
À l'aise avec la méthodologie Scrum
À l'aise avec les outils de DevOps utilisés
Connaissances personnelles sur la compilation (livre)

Projet Génie Logiciel

Adrien Knell, Marc Félix-Henry,
Paul Bonmariage, Paul Vernin, Tim Ragno

Auto-évaluation

Votre prénom NOM : Marc FELIX-HENRY

Formation d'origine, filière : Prepa PT, IF

Equipe : gl21

Tuteurs : Wendelin Serwe et Laurent Eyraud

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 **surlignant 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
Orateur	1	2	3	4	5
Communication écrite	1	2	3	4	5

Compétences techniques utiles pour le projet GL à préciser :

Utilisateur aguerri en Java

Bon niveau en maths.

Projet Génie Logiciel

Adrien Knell, Marc Félix-Henry,
Paul Bonmariage, Paul Vernin, Tim Ragno

Auto-évaluation

Votre prénom NOM : Adrien KNELL

Formation d'origine, filière : Licence 2 informatique (AST), ISI

Equipe : gl21

Tuteurs : Wendelin Serwe et Laurent Eyraud

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 **surlignant 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
Orateur	1	2	3	4	5
Communication écrite	1	2	3	4	5

Compétences techniques utiles pour le projet GL à préciser :
Compétences en Java.

Projet Génie Logiciel

Adrien Knell, Marc Félix-Henry,
Paul Bonmariage, Paul Vernin, Tim Ragno

Auto-évaluation

Votre prénom NOM : Tim RAGNO
Formation d'origine, filière : Prépa MP, MMIS
Equipe : gl21
Tuteurs : Wendelin Serwe et Laurent Eyraud

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 **surlignant 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
Orateur	1	2	3	4	5
Communication écrite	1	2	3	4	5

Compétences techniques utiles pour le projet GL à préciser :
Compétences respectables en java

Projet Génie Logiciel

Adrien Knell, Marc Félix-Henry,
Paul Bonmariage, Paul Vernin, Tim Ragno

Auto-évaluation

Votre prénom NOM : Paul BONMARIAGE

Formation d'origine, filière : SEOC

Equipe : gl21

Tuteurs : Wendelin Serwe et Laurent Eyraud

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 **surlignant 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
Orateur	1	2	3	4	5
Communication écrite	1	2	3	4	5

Compétences techniques utiles pour le projet GL à préciser :

Maîtrise de Java et appétence pour l'informatique low-level