

Titre du projet

ShowcaseMe

Références

Projet original from scratch
Outil de partage de portfolios avec des fonctionnalités de réseaux sociaux

Historique

Version	Auteur	Description	Date
1.0	Vincent Chilot	Charter project	04/07/2023

Ref. Projet

Table des matières

Présentation et motivation du projet	2
Objectifs et indicateurs clés de performance	2
Périmètre / Hors Périmètre	2
Hypothèses	3
Contraintes	3
Livrables et Réception	3
Critères de succès	3
Estimation des Ressources Financières	3
Echéancier	4
Risques Majeurs	4
Gestionnaire de projet	4
Intervenants et Parties prenantes	5
Instances de gouvernance du projet	5
Approbation	6

1. Présentation et motivation du projet

Présentation et motivation du projet

Le site **ShowcaseMe** permettra de créer et partager un portfolio sur internet.

Un portfolio est une démonstration de compétences et de projets réalisés, de type "book" comme on le voit en graphisme et en architecture.

Le but est d'étendre ce moyen de démonstration à d'autres domaines d'activités et de le rendre facilement accessible à un plus large public.

Via ce site, on pourra créer son portfolio et lui associer différents projets ayant chacun leur description et une galerie photo associée.

Il autorisera également de nombreuses **interactions**, comme le partage, le like et les commentaires. Par ailleurs il sera possible pour les utilisateurs de discuter via messagerie, de recevoir des notifications via celle-ci ou via notification push.

Ce sera donc bien plus qu'un site de **partage** mais bel et bien un **réseau social**.

L'accès au site sera gratuit, mais l'inscription obligatoire.

Le **modèle économique** sera un système d'abonnement avec différents plans :

- La version basique : gratuite jusqu'à 6 projets.
- La version premium : avec un nombre de projets illimité et des portfolios mis en avant sur la HP.
- La version business : Même chose pour le profil business, mais la mise en page des portfolios sera plus poussée. Également les détenteurs de comptes business pourront créer des campagnes publicitaires et suivre les différents engagements (commentaires, mentions...) depuis un dashboard centralisé.

Les actions des utilisateurs seront également monitorées via un outil de statistiques. Ces données pourront être utilisées à des fins **marketing** et **publicitaires**.

La **publicité** du site sera faite via les réseaux sociaux, un community management soutenu, des partenariats avec les entreprises (offres promotionnelles via des influenceurs)...

Le site sera amené à évoluer et à être amélioré en fonction du feed-back et des besoins utilisateurs. Il sera dans un premier temps en français mais sera traduits dans d'autres langues à l'avenir.

Également, le site se verra régulièrement enrichis de fonctionnalités nouvelles afin de maintenir l'intérêt et renouveler la curiosité.

Par exemple, en **proposant une offre** avec un outil de statistiques, en **mettant en place un marché de templates**, en intégrant une interface wysiwyg permettant de personnaliser les espaces personnels...

2. Objectifs et indicateurs clés de performance

Objectifs (et indicateurs clés de performance)

Objectif smart : Atteindre 50 000 visiteurs inscrits en 6 mois.

Lors du lancement l'entreprise souhaite atteindre les 50 000 comptes actifs dans les 6 premiers mois, durée de la campagne marketing de lancement.

Ce nombre d'utilisateur permettra d'étudier le tunnel de conversion afin de créer une dynamique visant à augmenter le nombre d'inscrits en ayant pour vitrine une base d'utilisateurs fidèles. Également il s'agit aussi d'étudier les actions des utilisateurs qui franchiront le pas du plan payant.

- Spécifique : augmenter le nombre d'utilisateurs actifs pour arriver à 50.000 par mois.
- Mesurable : l'outil de monitoring (analytics) permettra de mesurer précisément ce chiffre.
- Atteignable : cet objectif est atteignable associé à une campagne de marketing.
- Pertinent : il s'agit d'avoir une bonne base de comptes actifs afin de booster le nombre de nouveaux visiteurs.
- Temporellement défini : sur les 6 premiers mois.

KPI(s)	Cible
Les sessions : visites sur le site web (de la connexion à la déconnexion, ou après 30 minutes d'inactivité)	Visiteurs
Pourcentage de nouvelles sessions (nouveaux utilisateurs) : Nouvelle session / Nombre total de sessions * 100	Visiteurs
CAC (coût d'acquisition) : Budget campagne / Nombre de compte payants	Visiteurs
Nombre de conversions : génération d'un lead ou souscription payante	Visiteurs
Taux de conversion : nombre total de conversions / nombre total de visiteurs	Visiteurs
Taux de rebond	Visiteurs
Nombre de pages vues par visite : nombre de pages vues / nombre de visiteurs	Visiteurs
Temps passé par page : temps passé sur toutes les pages du site / nombre de pages	Visiteurs
Durée moyenne / visite : temps passé sur toutes les pages du site / nombre de visites	Visiteurs
Pourcentage de visiteurs connus : nombre de visiteurs connus / nombre totale de visiteurs * 100	Visiteurs

3. Périmètre / Hors Périmètre

Périmètre (inclusions)

- Conceptualisation et planification
- Analyse fonctionnelle et recueil des besoins
- Interface utilisateur et conception
- Copy Writing
- Développement du backend
- Développement frontend et intégration
- Tests et assurance qualité
- Déploiement et lancement

- Marketing digital
- Suivi analytique

Hors Périmètre (exclusions)

L'application utilisera des outils dans le cloud pour certaines fonctionnalités (applications as Services – AaS), qui ne seront donc pas développées – en tous cas pour la version de lancement :

- Module d'authentification
- Module de paiements
- Module de statistiques

Dans un premier temps, le site étant publié en anglais, ne fera pas partie du scope :

- Multilinguisme

Le site devra cependant être scalable et donc envisager les évolutions futures.

4. Hypothèses

Hypothèses

Faire appel à des services externes (applications as services) optimisés et sécurisés permettront de minimiser les coûts et les risques.

- Méthodes d'authentification :

Le module d'authentification devra permettre de se connecter via email, sms, Google, Facebook, Apple et Github. Il devra également permettre l'authentification multifacteur.

Exemple : Google Firebase

- Méthodes de paiements :

Le module de paiement devra permettre d'utiliser les moyens de paiements les plus courants et les plus rapides, de façon sécurisée.

Exemple : Paypal, Stripe

- Méthodes de suivis, monitoring et reporting :

Le module de suivi (qu'il soit celui mis à disposition des utilisateurs ou des administrateurs du site) devra respecter les législations en vigueur et la vie privée des utilisateurs.

Exemple : Matomo Analytics

5. Contraintes

Contraintes

Lors du développement, plusieurs contraintes de sécurité devront être prises en considération pour protéger les données, les utilisateurs et prévenir les incidents de sécurité. Voici quelques-unes des contraintes de sécurité courantes :

Gestion des identités et des accès : Il est essentiel de mettre en place des mécanismes robustes de gestion des identités et des accès. Cela comprend l'authentification solide des utilisateurs, la gestion des autorisations et des rôles, et la protection des informations d'identification.

Sécurité des données : Les données doivent être protégées de manière adéquate pendant le stockage, le traitement et le transfert. Cela implique la mise en œuvre de mesures de chiffrement appropriées, le contrôle des accès aux données sensibles et la gestion des sauvegardes.

Protection contre les vulnérabilités : Il est crucial de tenir compte des vulnérabilités potentielles dans les technologies utilisées et de les atténuer. Cela peut inclure la mise à jour régulière des composants logiciels, la gestion des correctifs de sécurité, et la réalisation d'audits de sécurité et de tests de pénétration.

Sécurité des communications : Les communications entre les utilisateurs et le système doivent être sécurisées pour prévenir l'interception ou la modification des données. L'utilisation de protocoles de chiffrement, tels que SSL/TLS, est essentielle pour garantir la confidentialité et l'intégrité des données.

Gestion des erreurs et des exceptions : Les erreurs et les exceptions doivent être gérées de manière sécurisée pour éviter la divulgation d'informations sensibles. Les messages d'erreur doivent fournir des informations génériques sans divulguer de détails techniques qui pourraient être exploités par des attaquants.

Sécurité des tiers et des intégrations : L'application se connectant à des services tiers ou utilisant des API, il est important de vérifier la sécurité de ces intégrations. Il faut s'assurer que les fournisseurs tiers appliquent des pratiques de sécurité adéquates et utilisent des mécanismes d'authentification et de validation appropriés.

Tests de sécurité : Effectuer des tests de sécurité réguliers, tels que des tests de pénétration et des analyses de vulnérabilités, est essentiel pour identifier et résoudre les problèmes de sécurité potentiels. Ces tests doivent être effectués tout au long du cycle de développement et après le déploiement de l'application.

Conformité aux réglementations : Il faut s'assurer que l'application respecte les réglementations en matière de protection des données (RGPD), de confidentialité et de sécurité pouvant être spécifique à certains secteurs ou certaines régions.

Il est important de considérer ces contraintes de sécurité dès le début du processus de développement et de les intégrer à chaque étape du cycle de vie du logiciel. Travailler avec des experts en sécurité et suivre les meilleures pratiques de sécurité aidera à renforcer la sécurité de l'application et à réduire les risques d'exploitation et d'atteinte à la confidentialité des données.

6.

7. Livrables et Réception

Livrables et Réception

Le développement utilisera l'approche itérative et incrémentale.

L'approche itérative et incrémentale est une méthodologie de développement de logiciels qui met l'accent sur la réalisation d'un projet par petites étapes incrémentales et sur son amélioration continue par le biais de cycles itératifs. Au lieu d'essayer d'achever l'ensemble du projet en une seule fois, l'approche itérative et incrémentale le décompose en parties gérables et permet la flexibilité et l'adaptation tout au long du processus de développement.

Dans cette approche, le cycle de développement consiste en des itérations répétées, chaque itération comportant les étapes clés suivantes :

Planification : Déterminer les buts, les objectifs et la portée de l'itération, en tenant compte du retour d'information des itérations précédentes et de l'avis des parties prenantes. Identifier les

caractéristiques ou les fonctionnalités à mettre en œuvre ou à améliorer dans l'itération en cours.

Développement : Mettre en œuvre les caractéristiques ou les fonctionnalités sélectionnées sur la base des objectifs et des exigences définis. Cette phase comprend le codage, les tests et l'intégration des composants nouveaux ou modifiés.

Évaluation : Évaluer les caractéristiques ou fonctionnalités mises en œuvre pour s'assurer qu'elles répondent aux normes de qualité souhaitées et aux exigences des utilisateurs. Effectuer des tests, analyser les réactions des utilisateurs et procéder à toutes les améliorations nécessaires.

Examen et retour d'information : Recueillir les réactions des parties prenantes, des utilisateurs et de l'équipe de développement concernant les fonctionnalités mises en œuvre. Ce retour d'information est précieux pour identifier les domaines à améliorer, résoudre les problèmes et procéder à des ajustements pour les itérations suivantes.

Livraison incrémentale : À la fin de chaque itération, un incrément de produit potentiellement expédiable est livré. Cela signifie qu'à chaque itération, de nouvelles fonctionnalités ou améliorations sont ajoutées au produit, ce qui le rend de plus en plus précieux pour les utilisateurs.

Planification de l'itération : Sur la base de l'évaluation et du retour d'information, planifier la prochaine itération en tenant compte des leçons apprises, des priorités et de tout changement dans les exigences ou les objectifs. Cette phase de planification permet de déterminer l'orientation et les objectifs de la prochaine itération.

En suivant ce processus itératif et progressif, l'équipe de développement peut continuellement affiner le produit, répondre au retour d'information et s'adapter à l'évolution des exigences ou des priorités. **Cette approche permet la livraison rapide et fréquente d'un logiciel fonctionnel, encourage la collaboration entre les parties prenantes et les équipes de développement, et offre la souplesse nécessaire pour intégrer le retour d'information et procéder aux ajustements requis.**

8. Critères de succès

Critères de succès

Les critères de réussite d'un réseau social peuvent varier en fonction des objectifs spécifiques du projet et des attentes des parties prenantes. Cependant, voici quelques critères généraux qui sont souvent considérés comme importants pour évaluer la réussite d'un réseau social :

Base d'utilisateurs active : Le nombre d'utilisateurs actifs sur le réseau social est un critère essentiel. Une base d'utilisateurs importante indique l'attrait et l'adoption du réseau social par le public cible. Il est important de surveiller les taux d'engagement, tels que le nombre d'utilisateurs actifs quotidiens ou mensuels, pour mesurer l'activité sur la plateforme.

Engagement et rétention des utilisateurs : Outre le nombre d'utilisateurs, l'engagement et la rétention des utilisateurs sont des critères de réussite clés. Un réseau social réussi encourage les utilisateurs à interagir régulièrement, à partager du contenu, à se connecter avec d'autres utilisateurs et à revenir sur la plateforme de manière récurrente.

Expérience utilisateur satisfaisante : La satisfaction des utilisateurs est un critère crucial pour évaluer la réussite d'un réseau social. Une interface conviviale, une navigation intuitive, des fonctionnalités attrayantes et une expérience fluide contribuent à une satisfaction élevée des utilisateurs. L'écoute des commentaires des utilisateurs et l'amélioration continue de l'expérience utilisateur sont essentielles pour maintenir leur engagement.

Fonctionnalités et valeur ajoutée : Le réseau social doit offrir des fonctionnalités qui répondent aux besoins des utilisateurs et qui se démarquent de la concurrence. Des fonctionnalités innovantes, des outils de communication efficaces, des possibilités de personnalisation et des moyens de découvrir et de partager du contenu pertinent sont des critères importants de réussite.

Monétisation et rentabilité : Si le réseau social vise à être une entreprise rentable, la capacité à générer des revenus est un critère de réussite. Cela peut se faire par des modèles de publicité ciblée, des partenariats, des abonnements premium ou d'autres méthodes de monétisation. La capacité à attirer des annonceurs ou des partenaires commerciaux et à générer des revenus durables est un indicateur clé.

Réputation et confiance : La réputation et la confiance sont des critères importants pour le succès à long terme d'un réseau social. La confidentialité des données des utilisateurs, la sécurité de la plateforme, la modération efficace du contenu et la gestion des problèmes de confidentialité et de sécurité sont essentielles pour maintenir la confiance des utilisateurs et la réputation du réseau social.

Impact social : Certains réseaux sociaux ont pour objectif d'avoir un impact social positif en favorisant la communication, la collaboration et le partage d'informations. Le critère de réussite dans ce cas serait de mesurer l'impact social réalisé, tel que la création de communautés actives, la promotion de causes ou la facilitation d'échanges significatifs.

9.

10.

11. Estimation des Ressources Financières

Estimation des Ressources Financières

Budget estimé : 60 000 euros

Temps de travail estimé : 31 semaines (217 jours) à 52 semaines (364 jours)

A noter que certaines tâches peuvent se chevaucher et ne sont pas effectuées par ordre chronologique, c'est pour ça qu'elles sont exprimées en durée.

Également les tâches ne sont pas en durées fixes car elles peuvent être modifiées en cours de développement. C'est également le cas pour les fonctionnalités qui seront développées.

Seul le budget est fixe.

Ce budget concerne le développement du site, pas la campagne marketing digitale ni le suivi analytique. Il faudra ajouter le prix des services cloud, le nom de domaine et l'hébergement.

12. Echancier

Jalon	Activité	Durée	Description
M1	Conceptualisation et planification	2-4 semaines	<ul style="list-style-type: none"> • Définir l'objectif et le public cible du réseau social / site de partage ShowcaseMe. • Réaliser une étude de marché et une analyse de la concurrence. • Identifier les caractéristiques et les fonctionnalités clés. • Élaborer un plan de projet, y compris les délais, les ressources et les budgets.
M2	Analyse fonctionnelle et recueil des besoins	2-4 semaines	<ul style="list-style-type: none"> • Définir les fonctionnalités de base du réseau social, telles que l'enregistrement des utilisateurs, les profils, les flux d'informations, la messagerie, etc. • Identifier les fonctionnalités supplémentaires telles que les paramètres de confidentialité, les notifications, les fonctions de recherche et le partage de contenu. • Créer des user stories et des cas d'utilisation pour capturer les exigences du système. • Mener des enquêtes ou des entretiens avec les utilisateurs pour recueillir leurs réactions et affiner l'ensemble des fonctionnalités.
M3	Interface utilisateur et conception	4 à 8 semaines	<ul style="list-style-type: none"> • Créer des wireframes et des maquettes pour visualiser l'interface utilisateur. • Concevoir l'aspect général du réseau social, y compris les couleurs, la typographie et les éléments de la marque ShowcaseMe. • Développer des prototypes interactifs pour tester les interactions avec les utilisateurs et recueillir leurs commentaires. • Améliorer les conceptions en fonction des commentaires des utilisateurs et procéder aux ajustements nécessaires.
M4	Copy Writing	2-4 semaines	<ul style="list-style-type: none"> • Élaborer des textes attrayants et concis pour divers éléments du réseau social, tels que les profils

			<p>d'utilisateurs, les messages, les commentaires et la messagerie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Engager l'utilisateur via des CTA (Call to action). • Créer des textes clairs et informatifs pour les boutons, les liens, les infobulles et autres éléments d'interface afin de guider les utilisateurs et d'encourager les actions souhaitées, notamment via un mode tutoriel. • Veiller à ce que le texte soit convivial, facilement compréhensible et accessible à un large éventail d'utilisateurs (accessibilité et inclusivité). • Mettre en place un processus de révision et de relecture (proofreading) de tout le contenu écrit afin de garantir l'exactitude grammaticale, la clarté et la cohérence. • Vérifier que le contenu respecte les lignes directrices et les politiques de la plateforme en matière de contenu, en évitant tout langage potentiellement offensant ou trompeur.
M5	Développement du backend	8-12 semaines	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en place l'infrastructure du serveur et de la base de données. • Mettre en œuvre les mécanismes d'authentification et d'autorisation des utilisateurs (AaS). • Développer les fonctionnalités de base du réseau social, telles que la gestion des utilisateurs, le stockage et la récupération du contenu. • Mettre en œuvre des API pour l'intégration avec des services externes tels que les notifications par courrier électronique, les notifications push ou les API de tiers (AaS : paiements, analytics). • Mettre en œuvre les algorithmes nécessaires pour les systèmes de

			recommandation ou le filtrage de contenu.
M6	Développement frontend et intégration	8-12 semaines	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en œuvre l'interface utilisateur à l'aide de technologies frontend telles que HTML, CSS et JavaScript. • Développer des mises en page réactives et adaptées aux mobiles pour prendre en charge différents appareils. • Intégrer les API de backend pour permettre la récupération et la soumission des données. • Mettre en œuvre des interactions côté client et des améliorations de l'expérience utilisateur (UX & UI design). • Effectuer des tests approfondis pour garantir la compatibilité entre les navigateurs et la réactivité de l'interface utilisateur (responsive / progressive web app). • Contrôler le respect des règles d'accessibilité
M7	Tests et assurance qualité	4-6 semaines	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer des essais fonctionnels pour s'assurer que toutes les fonctionnalités fonctionnent comme prévu (Tests d'intégration et système). • Effectuer des essais de convivialité afin d'évaluer l'expérience de l'utilisateur et d'identifier les points à améliorer. • Effectuer des tests de performance pour évaluer l'évolutivité du système et les temps de réponse (Stress test). • Identifier et corriger les bogues ou les problèmes grâce à des tests (Tests unitaires, test de non régression) et à un débogage rigoureux. • Tester l'accessibilité (WCAG 2.x) • Réaliser des audits de sécurité pour assurer la protection des données (RGPD / ePrivacy) et prévenir les vulnérabilités.

M8	Déploiement et lancement	1-2 semaines	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en place les serveurs de production et configurer l'infrastructure nécessaire. • Préparer un lancement en douceur ou une diffusion limitée à un public restreint pour des tests et des commentaires (Beta test). • Surveiller les performances du système et résoudre les problèmes qui surviennent pendant le lancement en douceur. • Affiner le système en fonction des réactions des utilisateurs et apporter les améliorations nécessaires. • Planifier et exécuter un lancement à grande échelle, y compris des activités de marketing et de promotion (promo du site, campagnes sur les réseaux, publicité, marketing digital, community management).
----	--------------------------	--------------	--

13. Risques Majeurs

Strengths / Forces	Weaknesses / Faiblesses
Forte demande du marché pour les réseaux sociaux.	Base d'utilisateurs initiale limitée, ce qui rend difficile l'attraction et la fidélisation des utilisateurs.
Possibilité de créer une plateforme unique et innovante.	Manque de ressources, d'expertise ou de financement pour développer et entretenir le réseau social.
Potentiel d'engagement et de croissance des utilisateurs.	Limitations techniques ou problèmes d'évolutivité susceptibles d'affecter l'expérience des utilisateurs.

Opportunities / Opportunités	Threats / Menaces
Potentiel de marché croissant en raison de l'augmentation de l'utilisation des médias sociaux.	Forte concurrence des réseaux sociaux établis disposant d'une large base d'utilisateurs.
Possibilité de monétisation par le biais de la publicité, d'abonnements premium ou de partenariats.	Évolution rapide des préférences des utilisateurs et des tendances en matière d'utilisation des médias sociaux.
Possibilité de créer une communauté et de faciliter les connexions entre les utilisateurs partageant les mêmes intérêts.	Inquiétudes concernant la confidentialité et la sécurité des données, qui peuvent affecter la confiance et l'adoption des utilisateurs.

Pour faire face à ces risques, les stratégies suivantes sont envisagées :

Le réseau social de partage ShowcaseMe se différencie de la concurrence en offrant des fonctionnalités uniques mêlant à la fois des éléments du monde professionnel avec des éléments créatifs, sociaux et ludiques.

Avec la mise en valeur des portfolios des utilisateurs payants, l'affichage de badges et les différentes expériences personnalisées, il met en œuvre des stratégies pour attirer et fidéliser les utilisateurs.

En mettant en place des mesures de sécurité solides - notamment en utilisant des outils dans le Cloud, tout est fait pour établir la confiance avec les utilisateurs et atténuer les risques potentiels.

Sa scalabilité et le fait qu'il soit prévu d'emblée pour évoluer avec les tendances et les désirs des utilisateurs permettra d'adapter la plateforme en conséquence et de rester compétitif.

14. Gestionnaire de projet

Autorité du chef de projet

Exposer dans cette section qui est **assigné** comme Manager de projet.

Quel est le niveau d'autorité dont il dispose. Ceci pourrait inclure :

- La capacité à engager des dépenses jusqu'à un certain budget ?
- La capacité à assembler une équipe ?
- Et autres responsabilités ou autorité qui viennent en cours du projet

15. Intervenants et Parties prenantes

N/A

16. Instances de gouvernance du projet

Gouvernance du projet

Le projet utilisera la méthode agile en utilisant le framework Scrum.

Cette méthode est basée sur des méthodologies de développement **itératives** et **incrémentales** qui permettent une flexibilité et une adaptation aux changements tout au long du projet.

Voici les principaux aspects de la gestion de projet agile :

Équipe multidisciplinaire : L'équipe de projet est généralement composée de membres aux compétences complémentaires, y compris des développeurs, des testeurs, des concepteurs et des experts métier. Cette composition facilite la collaboration et la communication au sein de l'équipe.

Backlog de produits : Le backlog de produits est une liste des fonctionnalités, des tâches et des exigences du projet, triées par ordre de priorité. Cela permet à l'équipe de se concentrer sur les éléments les plus importants et d'ajuster les priorités en fonction des besoins changeants du projet.

Sprints : Les sprints sont des cycles de développement courts et définis, généralement d'une à quatre semaines. Pendant chaque sprint, l'équipe se concentre sur la réalisation d'un ensemble spécifique de fonctionnalités ou d'objectifs définis dans le backlog de produits.

Planification itérative : Au début de chaque sprint, l'équipe se réunit pour planifier les tâches et les objectifs à réaliser pendant le sprint. Les tâches sont réparties entre les membres de l'équipe en fonction de leurs compétences et de leur disponibilité.

Réunions quotidiennes de stand-up : Les réunions quotidiennes de stand-up sont des courtes réunions quotidiennes où chaque membre de l'équipe partage rapidement ce qu'il a accompli la veille, ce qu'il prévoit de faire aujourd'hui et s'il rencontre des obstacles. Cela permet de suivre l'avancement du projet et d'identifier rapidement les problèmes éventuels.

Revue de sprint : À la fin de chaque sprint, l'équipe se réunit pour effectuer une revue de sprint, au cours de laquelle elle présente les fonctionnalités développées et les résultats obtenus. Cela permet aux parties prenantes de fournir des commentaires et d'apporter des ajustements si nécessaire.

Rétrospectives : Les rétrospectives sont des réunions périodiques où l'équipe réfléchit à son processus de travail et identifie les points forts, les points faibles et les opportunités d'amélioration. Cela favorise l'apprentissage continu et l'adaptation du processus pour une meilleure efficacité.

Communication continue : La communication est essentielle dans la gestion de projet agile. L'équipe et les parties prenantes doivent collaborer étroitement, partager des informations, résoudre les problèmes et prendre des décisions ensemble tout au long du projet.

Adaptation aux changements : L'un des principes clés de l'agilité est d'accepter et de répondre aux changements de manière flexible. L'équipe est prête à ajuster les priorités, à apporter des modifications aux fonctionnalités et à répondre aux nouvelles exigences au fur et à mesure qu'elles se présentent.

La gestion de projet agile met l'accent sur la collaboration, la flexibilité et l'adaptabilité, permettant ainsi de fournir des résultats de qualité tout en répondant aux besoins changeants du projet et des parties prenantes.

17. Approbation

Approbation		
Fonction	Nom	Date, Signature

Raisons en cas de non approbation

[Si la charte n'a pas été approuvée, décrivez les raisons de la non-approbation du projet. Les raisons invoquées peuvent servir de leçons pour les projets futurs].