

GESTION PROJET ET QUALITÉ

Projet Cleanistère

SCRUM - Mise en application

Professeur : François Jaffrenou

Baptiste Fertille
Alban Rouiller
Jonathan Sling
Augustin De Toffoli

22 janvier 2026
CIPA 4 Brest - Année académique 2024-2025

Table des matières

1	Le projet Cleanistère	4
1.1	Description	4
1.2	Vision	4
1.3	Logo et charte graphique	4
1.4	Persona et user story	4
2	Organisation interne	5
3	Organisation du projet	5
3.1	Methodologie	5
3.1.1	Definition of ready (DOR)	5
3.1.2	Definition of Done (DOD)	5
3.2	Sprints	6
3.2.1	Sprint 1 : Fondations et Identité Visuelle	6
3.2.2	Sprint 2 : Mise en œuvre du MVP (Minimum Viable Product)	6
3.2.3	Sprint 3 : Consolidation des bases	7
3.2.4	Sprint 4 : Finalisation	7
3.3	Démarche technique	8
3.3.1	HTML et Javascript	8
3.3.2	CSS	8
4	Annexes	9
4.1	Persona	9
4.2	Maquette	10

1 Le projet Cleanistère

1.1 Description

Ce projet vise à structurer et développer les actions de ramassage des déchets sur l'ensemble du littoral de la rade de Brest, de Plouzané à Plougastel-Daoulas. Porté par une association environnementale locale, il s'appuie sur un outil numérique participatif destiné à fédérer une communauté de bénévoles, faciliter l'organisation et la visibilité des initiatives, et renforcer l'engagement citoyen en faveur de la protection du littoral. Intuitif et ouvert à tous, cet outil se veut un levier concret d'impact environnemental positif.

1.2 Vision

Faire du Finistère un modèle de littoral préservé et sans déchets en transformant chaque citoyen en acteur du changement grâce à une plateforme numérique fédératrice et intuitive

1.3 Logo et charte graphique



(a) logo



(b) Palette light and dark mode

FIGURE 1 – Charte graphique de Cleanistère

1.4 Persona et user story

- Marie, la citoyenne engagée
- Julien, le professeur
- Claire, la maman écoresponsable
- Luc, le bénévole expérimenté / militant
- Sophie, conseillère municipale

Une description plus détaillée peut-être trouvée en annexe 4.1

2 Organisation interne

- Product Owner : Augustin De Toffoli
- Scrum Master : Jonathan Sling
- Developpement Team : Alban Rouiller
- Developpement Team : Baptiste Fertille

3 Organisation du projet

3.1 Methodologie

Le première chose à faire est de décider, sur base des users story de nos persona (cf. 4.1), les fonctionnalités à implémenter. Pour ne pas se perdre, chaque fonctionnalité est labelisé du persona et de l'user story d'où elle vient. L'accès au backlog peut se faire via ce lien : [Backlog GitHub](#)

Une fois les backlog fixés, les issues sont classées par priorité pour baliser le projet. Nous avons choisis de répartir notre fichier en 3 niveaux de priorité. Les Milestones du projet sont disponible via ce lien : [Milestones GitHub](#)

Avant de commencer les sprints, la complexité de chaque issue est estimé en niveau (XS,S,M,L,XL)

3.1.1 Definition of ready (DOR)

La DOR représente les critères qu'une User Story devra impérativement remplir avant d'être incluse dans un sprint lors du Sprint Planning.

Nous avons retenu les critères suivants :

- Valeur métier claire : La priorité et l'objectif pour l'utilisateur sont bien définis.
- Description complète : L'US respecte le format « En tant que... Je souhaite... Car... » et est dénuée d'ambiguïté.
- Critères d'acceptation définis : Les conditions de succès sont explicitement listées.
- Estimée : La complexité a été évaluée par l'équipe.
- Petite taille : L'histoire est suffisamment découpée pour être réalisable en un seul sprint.
- Dépendances identifiées : Aucun obstacle externe majeur ne bloque le démarrage de la tâche.

3.1.2 Definition of Done (DOD)

La DOD est la liste utilisée pour déclarer qu'une fonctionnalité est totalement terminée et constitue un incrément potentiellement livrable.

- Critères d'acceptation validés : Tous les tests fonctionnels définis initialement sont passés avec succès.
- Qualité technique : Le code est intégré, revu et ne présente pas de défauts majeurs.
- Revue UX terminée : L'interface respecte la charte graphique et la maquettes validée.
- Documentation à jour : Les informations nécessaires au projet ont été consignées dans le rapport ou les annexes.
- Validation finale : Le PO a inspecté l'incrément lors de la review.

3.2 Sprints

Le projet sera réalisé en 4 sprint de chacun environ 1.5h

3.2.1 Sprint 1 : Fondations et Identité Visuelle

Objectif

L'objectif de ce sprint était d'établir l'architecture technique et l'identité visuelle du projet

Déroulement

Lors du Sprint Planning, le Product Owner a clarifié la vision. La Dev Team s'est concentrée sur la création de la maquette Excalidraw et la définition de la structure de données.

Vous pouvez retrouver la maquette du site ici : Maquette Excalidraw et en annexe 4.2

- Création de la maquette
- Creation de la charte graphique du projet (cf. figure 1)
- Spécification détaillées des issues (cf. 3.1)
- Structure des données
- Répartitions des tâches

Retrospective

La première retrospective a permis de valider la charte graphique (palette "Littoral" et logo). La Rétrospective a servi à ajuster la communication entre les développeurs pour éviter les doublons dans le code.

3.2.2 Sprint 2 : Mise en œuvre du MVP (Minimum Viable Product)

Objectif

Développer la colonne vertébrale du site, comprenant la base de donnée, la structure du site et les bases de la cartes interactive.

Déroulement

Lors du planning, il a été décidé de se concentrer, vu le peu de temps disponible, de se concentrer sur les bases de viabilité fonctionnel du site.

- Développement web de la maquette
- Intégration de la carte interactive
- Réalisation de la base de donnée
- Mise en ligne du site

Retrospective

La retrospective a mis en évidence les fonctionnalités manquantes de la carte interactive et permis la mise au point de la communication avec la base de donnée.



FIGURE 2 – instantané de l'évolution du projet à la fin du sprint 2

3.2.3 Sprint 3 : Consolidation des bases

Objectif

Transformer l'application en un outil de gestion personnalisé pour pérenniser l'engagement des bénévoles et des partenaires.

Déroulement

- Systeme de login mis en place
- Amélioration de la cartographie
- Ajout de statistiques
- Page de présentation du projet

Retrospective

L'équipe s'est rendu compte que les statistiques et le systeme de login prennent plus longtemps que prévu à être réalisé.

3.2.4 Sprint 4 : Finalisation

Objectif

Finaliser la page pour lui donner une robustesse vis à vis des bugs qui pourraient survenir

Déroulement

Le dernier sprint a été dédié à la recherche de bugs ou d'erreur qui pourraient survenir et à les résoudre.

- Finalisation des statistiques
- Finalisation de la connexion
- Ajout de la fonctionnalité d'ajout d'évènement
- Debug des fonctionnalités

Retrospective

Le projet a révélé des bug inattendu présentant des difficultés à être résolue

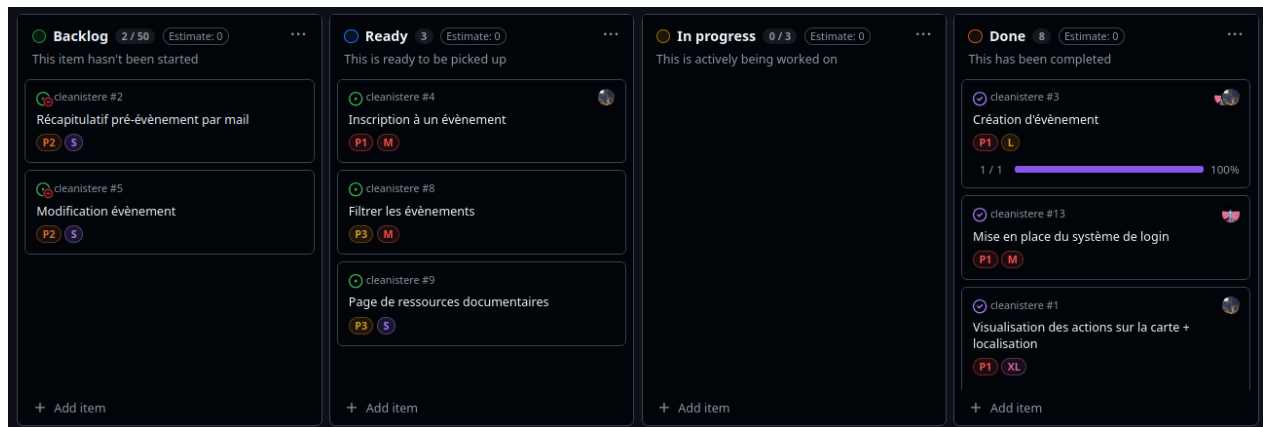


FIGURE 3 – Instantané final

3.3 Démarche technique

3.3.1 HTML et Javascript

Nécessaire pour la construction d'un site

3.3.2 CSS

Utilisation de TailWindCSS pour accélérer le développement des visuels du site

4 Annexes

4.1 Persona

Les personas et User story peuvent-être trouvées sur Persona et user story GitHub



FIGURE 4 – Visuel de 4 persona

4.2 Maquette

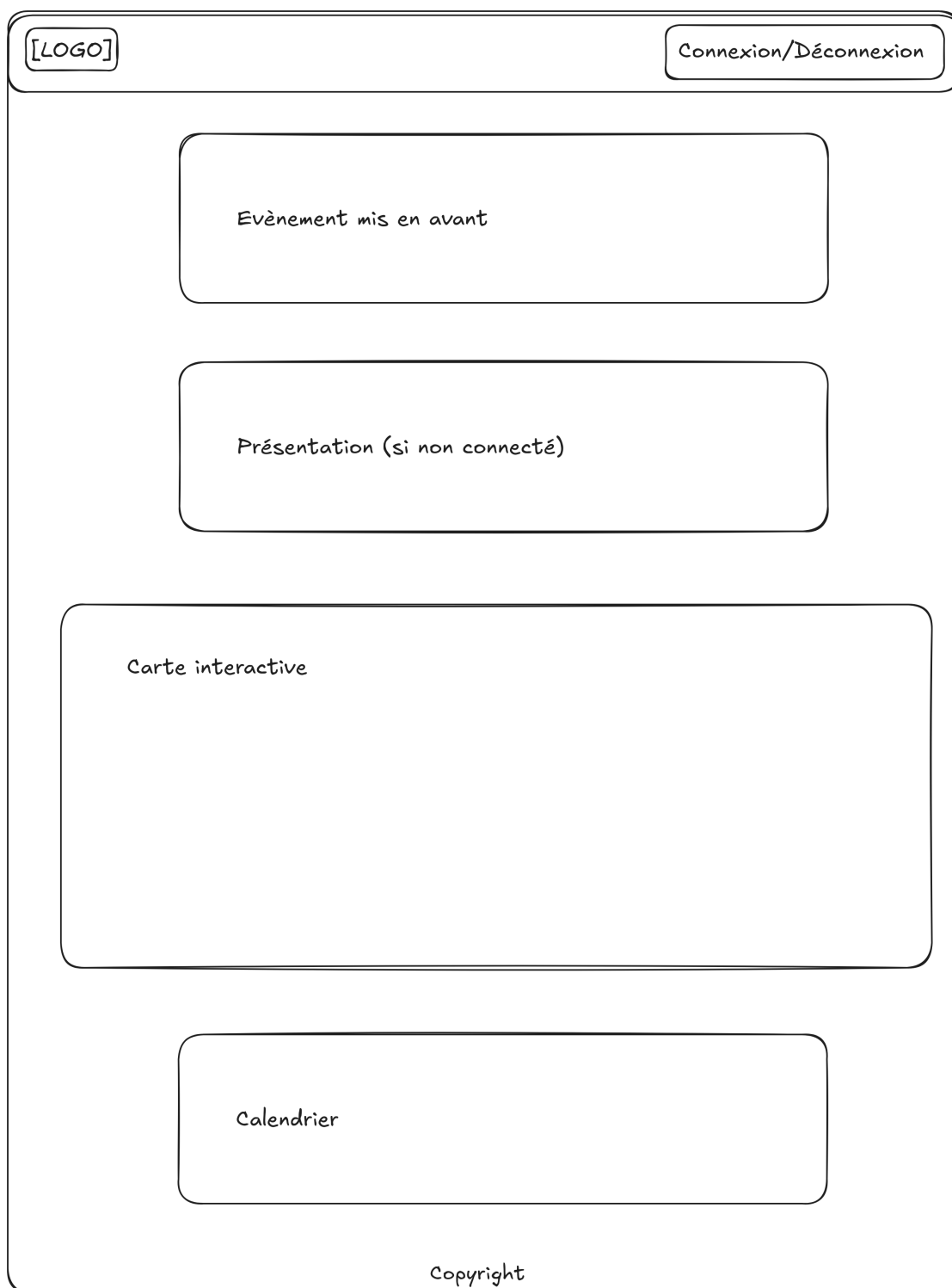


FIGURE 5 – Maquette du site