

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

<b>1</b>	<b>Le projet Cleanistère</b>	<b>4</b>
1.1	Description . . . . .	4
1.2	Vision . . . . .	4
1.3	Logo et charte graphique . . . . .	4
1.4	Persona et user story . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Organisation interne</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Organisation du projet</b>	<b>5</b>
3.1	Methodologie . . . . .	5
3.2	Maquette du site . . . . .	5
3.3	Sprints . . . . .	5
3.3.1	Sprint 1 . . . . .	5
3.3.2	Sprint 2 . . . . .	5
3.3.3	Sprint 3 . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Conclusion</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Annexes</b>	<b>7</b>
5.1	Persona . . . . .	7



# 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 5.1

## 2 Organisation interne

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

## 3 Organisation du projet

### 3.1 Methodologie

Le première chose a faire est de décider, sur base des users story de nos persona (cf. 5.1), les fonctionnalités à implémentée. L'accès au backlog peut se faire via se lien : [Backlog GitHub](#)

Une fois les backlog fixé, les issues sont classée par priorité pour baliser le projet. Les Milestones du projet sont disponible via ce lien : [Milestones GitHub](#)

### 3.2 Maquette du site

Vous pouvez retrouver la maquette du site ici : [Maquette Excalidraw](#)

### 3.3 Sprints

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

#### 3.3.1 Sprint 1

- Spécification détaillées des issues
- Création de la maquette
- Structure des données
- Répartissions des taches

#### 3.3.2 Sprint 2

- Réalisation web de la maquette
- Création carte interactive
- Réalisation de la base de donnée



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

### 3.3.3 Sprint 3

—

## 4 Conclusion

## 5 Annexes

### 5.1 Persona

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

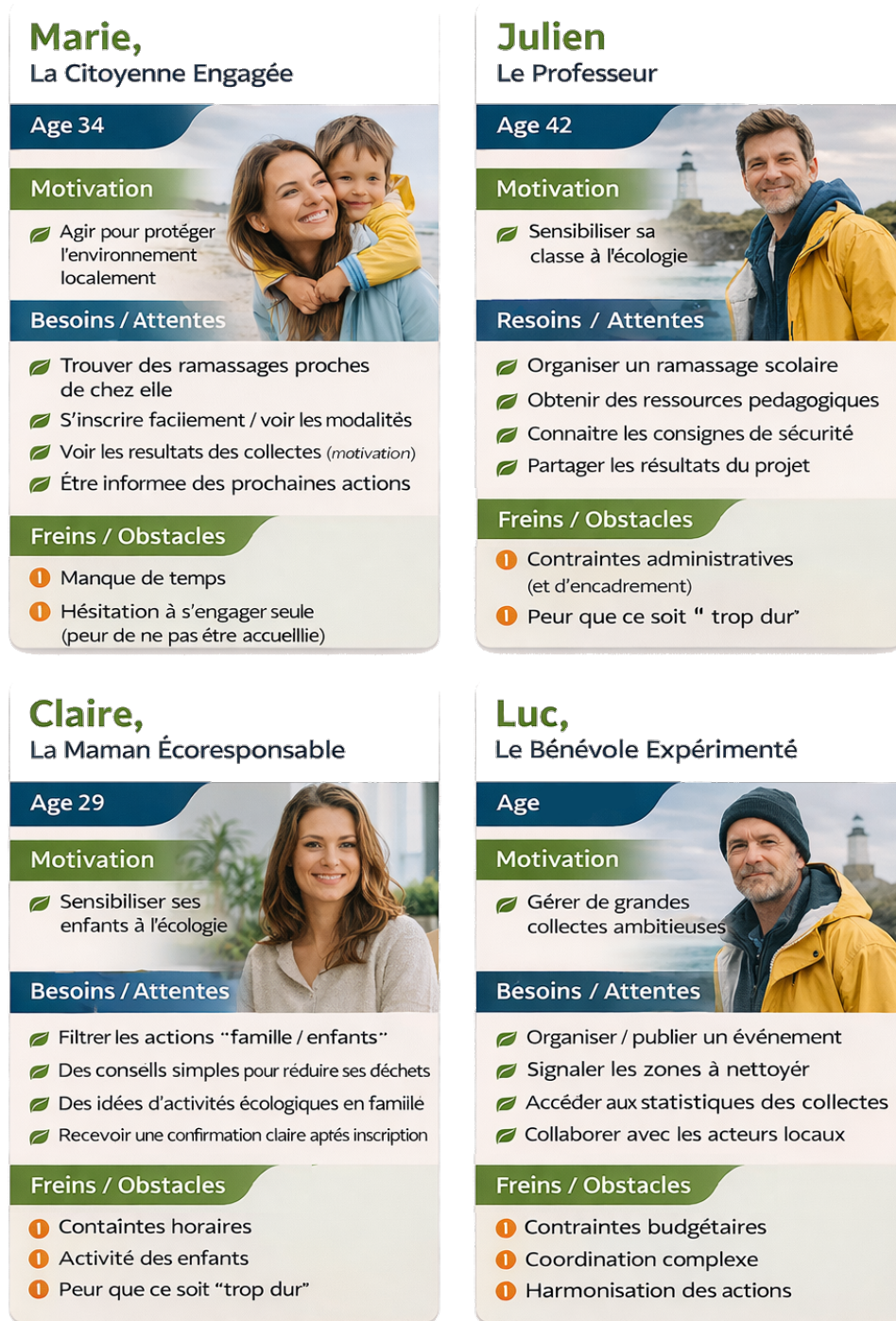


FIGURE 3 – Visuel de 4 persona