



# TEAM BENTO

# RAPPORT

*de l'application mobile pour ARES*



# L'ÉQUIPE

## TEAM BENTO

*Esther VILPIQUE*

*Elodie CHONION*

*Monica MERIDE*

*Ludovic FLORENTINY*

*Elise AVRILLON*

**- PARTIE 1 -**

# **APPLICATION**

# STORIES

## 1 - FORMULAIRE

**TITRE :** L'utilisateur se connecte

**AS A :** Chef d'équipe (Corinne)

**I WANT :** Se connecter à mon compte

**SO THAT :** Pour accéder aux audits et me permettre de suivre les tâches réalisées par les employés d'ARES

**PROBLÉMATIQUE :** Pour que l'employé utilise l'application, il faut que ce soit le chef d'équipe qui se connecte

# STORIES

## 2 - CAMERA

**TITRE :** L'utilisateur prend une photo

**AS A :** Employé (Roger)

**I WANT :** Prendre une photo une tâche effectuée

**SO THAT :** Je peux prouver à mon chef d'équipe que le travail est fait, lui permettre un suivi des tâches

**PROBLÉMATIQUE :** Sommes-nous obligés d'intégrer une photo pour valider la tâche ? Quels critères de comparaison par rapport à l'image modèle ?

# STORIES

## 3 - CONTACTS

**TITRE :** Recherche des contacts

**AS A :** L'employé (Roger)

**I WANT :** Retrouver le contact de mon supérieur dans mon répertoire et l'appeler

**SO THAT :** Afin de faire valider ma fin de tâche ou de prévenir d'un soucis éventuel

**PROBLÉMATIQUE :** Renseigner toute information utile afin de prendre contact le plus rapidement

**- PARTIE 2 -**

# **PROJET**

# RÉTROSPECTIVE

*Jour 1*

*Rapide*

*Interne*

- Se chronométrer
- Finir les tâches principales

*Externe*

- Demander de l'aide à Jacques

*Long*

- Utilisation de la documentation
- Tuto (être auto-didacte)
- Garder le sérieux et l'organisation du groupe

- Demander l'avis auprès de d'autres groupes

# RÉTROSPECTIVE

*Jour 1*

*Bien*

- Ponctualité
- Stories
- Projet bien compris

tâche supplémentaire faite : gamification

*Mal*

- Tâche importante non finie
- Compte rendu non chronométré
- Github

*A noter*

- Storie géolocalisation

**- PARTIE 3 -**

# **CONTENU**

# AGILITÉ

- *S'adapter*
- *Collaboration*
- *L'animal : Le Caméléohyène*
  - - *Comme le caméléon qui s'adapte à son environnement comme en agile on s'adapte à son client*
  - - *Comme la hyène qui collabore avec son groupe, partage ses connaissance avec les plus jeunes et place l'intérêt du groupe avec son intérêt personnel*



# GAMIFICATION

- <https://drive.google.com/file/d/1PDhOuosV4XebWeVOEBBpejPZWmki5C4E/view?usp=sharing>