

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

- *Obtenir des trophées (badges) selon les tâches accomplies.*
- *Pour motiver les employés, les badges pourront être transformés en récompense physique : prime, chèques cadeaux.*
- *Plus on récolte de badges et on les économise, plus quand on convertit en récompense, le prix est important*
- *Une affiche avec les équivalences entre les récompenses et les badges pourra être affichée dans les entrepôts d'ARES*