

Connaître les compétences de l'équipe, ses points forts et ses points faibles :

Forces de l'équipe :

Compétences techniques fortes.

Goût pour l'informatique.

Créativité et rapidité.

Bon esprit d'équipe, bonne cohésion, bienveillance, contact facile.

Persévérance forte dans l'équipe, volonté d'avancer.

Une bonne partie de l'équipe se connaît déjà.

Dispose d'un endroit calme pour travailler au sein de l'Ensimag.

Faiblesses de l'équipe :

Compétences hétérogènes, l'assembleur n'est pas la force de tous les membres.

Crainte de la plongée dans l'inconnu pour certains membres.

Différents systèmes d'exploitation sur les machines personnelles, nécessite par exemple une bonne gestion de Git.

Opportunités de l'équipe :

Compétences technique, d'organisation et de communication présentes dans l'équipe. Des compétences qui se complètent.

Menaces :

Grèves empêchant les réunions des membres.

Valeurs communes

Aller vite. 3 semaines passent vite. On a beaucoup de travail. La rapidité est le nerf de la guerre. Il faut tout faire dans les plus brefs délais.

Une obsession pour la qualité. Le travail doit être fait rapidement, oui, mais il doit être bien fait. L'image que nous renvoyons doit rester professionnelle, autant en interne qu'en externe.

Prise d'initiative. Il ne faut pas attendre des ordres pour faire des choses, sinon les choses n'avancent pas.

Transparence. Tenir tout le monde au courant de ses actions. La coordination est essentielle, et notre petit nombre devrait être un atout sur ce plan là.

S'informer. Chaque membre doit connaître l'évolution du projet pour pouvoir adapter son travail.

Rôles et responsabilités dans l'équipe :

Répartition des rôles au sein de l'équipe :

- Tests : Jeremy

- Développement : Compileur (ensemble de l'équipe) + extension (Geoffroy, Sylvain)

- Gestion de projet : Sylvain

Responsabilités :

- Tests : s'assurer de la génération de fichiers de tests automatiques, s'assurer de la pertinence des tests, réaliser des tests spécifiques à chaque étape du projet.
- Développement : proposer un compilateur fonctionnel et facile d'usage dont le développement pourra être poursuivi par le client. Réaliser une extension mathématique appliquant une bonne gestion des flottants et s'appuyant sur des éléments mathématiques permettant une très forte précision.
- Gestion de projet : réalisation du planning, mener et mettre en place les réunions, rédiger les compte rendus, gestion du Trello, suivi de l'ensemble du projet.

Choix des rôles : essentiellement compétences techniques, notamment pour le développement. Par exemple partie extension gérée par les étudiants appréciant les mathématiques. Ou gestion partie C, par les plus compétents en assembleur. Pour la gestion de projet, est choisi l'étudiant ayant une bonne expérience associative (FinTech + BDE), étant habitué aux travaux, réunions collectifs.

Communication dans l'équipe :

Utilisation d'un trello.

Travailler ensemble dans un même lieu, afin d'évaluer l'évolution de l'ensemble des tâches.

Point de situation quotidien.

Rédaction de compte-rendu et d'ordre du jour de réunion, partagé sur Trello

Gestion des conflits : utilisation des réunions pour prendre des décisions de manière collective et argumentée. Nécessite le respect des valeurs communes.