

Charte de travail en équipe Équipe GL2

A. Pourquoi une charte d'équipe ?

Dans le cadre du projet Génie Logiciel, nous sommes amené à travailler en équipe de 4 ou 5 étudiants. Le travail en équipe est une aventure intéressante, parfois même passionnante, mais tout travail en équipe implique très probablement des difficultés, voire des conflits. Ces difficultés sont inévitables du fait de la pression subie par l'équipe, de la diversité des profils et des personnalités... Elles ne sont pas nécessairement des indicateurs de « mauvaise qualité » du groupe. Une équipe peut se fourvoyer sur une mauvaise piste dans un parfait consensus. Les conflits peuvent être source de dynamisme si vous savez les accepter, les analyser et choisir un mode de résolution.

La charte d'équipe définit les règles de fonctionnement que mettent en place collectivement pour rendre le plus efficace possible le travail de l'équipe projet. Ces règles précisent notamment :

- l'organisation du travail au sein de l'équipe,
- la communication dans l'équipe,
- les valeurs communes des membres de l'équipe

Une charte permet de développer une meilleure cohésion des membres de l'équipe, de susciter l'implication de chacun et servir de référence en cas de désaccord ou de conflit. Elle sera d'autant plus utile si les membres de l'équipe se connaissent, prennent le temps de se poser les bonnes questions sur le fonctionnement en équipe, de s'écouter et de réfléchir à des solutions simples et partagées.

B. Les compétences de l'équipe

1. Grilles d'auto-évaluation

Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM: Élina HOUDÉ

Formations d'origines: DUT Réseaux & Télécommunications

Equipe: GL2

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Évaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5
Planification.....	1	2	3	4	5
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5
Organisation.....	1	2	3	4	5
Persévérance.....	1	2	3	4	5
Ponctualité.....	1	2	3	4	5
Créativité.....	1	2	3	4	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5
Orateur.....	1	2	3	4	5
Communication écrite.....	1	2	3	4	5

Compétences techniques					
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
Capacité à analyser et à mémoriser les spécifications d'un document/retrouver les informations dans un gros document	1	2	3	4	5
Utiliser Git et Gitlab	1	2	3	4	5
Développer en Java	1	2	3	4	5
Script Shell	1	2	3	4	5
Manager une équipe et mener à bien un projet de groupe	1	2	3	4	5

Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Julien PINTO DA FONSECA

Formations d'origines : DUT Informatique

Equipe : GL2

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Évaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5
Planification.....	1	2	3	4	5
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5
Organisation.....	1	2	3	4	5
Persévérance.....	1	2	3	4	5
Ponctualité.....	1	2	3	4	5
Créativité.....	1	2	3	4	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5
Orateur.....	1	2	3	4	5
Communication écrite.....	1	2	3	4	5

Compétences techniques					
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
Mettre en place et utiliser des méthodologies agiles (Scrum, Kanban, Lean, XP)	1	2	3	4	5
Effectuer & appuyer les rôles de Product Owner & Scrum Master	1	2	3	4	5
Manager une équipe et mener à bien un projet de groupe	1	2	3	4	5
Mettre en place et utiliser Gitlab	1	2	3	4	5
Développer en Java	1	2	3	4	5

Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Léa SOLO KWAN

Formations d'origines : DUT Informatique

Equipe : GL2

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Évaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=*faible* ; 2=*passable* ; 3=*dans la moyenne* ; 4=*très bien* ; 5=*excellent*) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5
Planification.....	1	2	3	4	5
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5
Organisation.....	1	2	3	4	5
Persévérance.....	1	2	3	4	5
Ponctualité.....	1	2	3	4	5
Créativité.....	1	2	3	4	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5
Orateur.....	1	2	3	4	5
Communication écrite.....	1	2	3	4	5

Compétences techniques					
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
Utilisation de Git et Gitlab	1	2	3	4	5
Connaissance des méthodes agiles	1	2	3	4	5
Développer en java	1	2	3	4	5
Management d'équipe	1	2	3	4	5
Effectuer ou appuyer le rôle du Scrum master et du Product Owner	1	2	3	4	5

Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Yin XU

Formations d'origines : DUT Informatique

Equipe : GL2

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Évaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles		Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5	
Planification.....	1	2	3	4	5	
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5	
Organisation.....	1	2	3	4	5	
Persévérance.....	1	2	3	4	5	
Ponctualité.....	1	2	3	4	5	
Créativité.....	1	2	3	4	5	
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5	
Orateur.....	1	2	3	4	5	
Communication écrite.....	1	2	3	4	5	

Compétences techniques					
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
Utilisation de Git et Gitlab	1	2	3	4	5
Connaissances des méthode agiles	1	2	3	4	5
Développer en Java	1	2	3	4	5
Management d'équipe	1	2	3	4	5
Effectuer ou appuyer le rôle du Scrum master et du Product Owner	1	2	3	4	5

2. Matrice SWOT

Les points forts et faibles de l'équipe sont synthétisés à partir de la matrice SWOT suivante :

Forces

- Cohésion de l'équipe
- Discussions animées (partage d'avis, critiques constructives)
- Attentes / objectifs communs
- Très bonne assiduité de la part de tous
- Conscience des forces et des faiblesses de chacun
- Transparence
- Feedback et reconnaissance
- Équipe dynamique

Opportunités

- Bon dynamisme grâce au leadership de certains membres
- Compétences diversifiées

Faiblesses

- Compréhension parfois très lente des tâches à réaliser

Menaces

- N/A

C. Les valeurs communes des membres de l'équipe

Afin d'éviter les malentendus, l'équipe s'est accordée sur les règles suivantes :

Comportements attendus

- Participation de chacun aux différentes tâches communes
- Être présent aux réunions d'équipe
- Être à l'écoute des autres membres de l'équipe, ne pas hésiter à leur apporter aide et soutien si nécessaire
- Communiquer sur ses difficultés : ce qu'on ne comprend pas, nous pose problème, etc.
- Pouvoir parler de tout, discuter de toutes les positions à condition de respecter l'autre
- Faire confiance aux autres membres de l'équipe
- Partager toutes les informations pouvant être utiles à l'équipe
- Prévenir de son absence éventuelle
- Finir les tâches qu'on s'est attribué(e)
- Apporter de la visibilité sur ses activités en laissant un message via un des moyens de communication de l'équipe (discord / messenger). Ex : déclarer lorsqu'on commence/fini une nouvelle tâche en dehors des heures consacrées au projet

Comportements tolérés

- Absence pour travailler sur une autre matière si nécessaire
- Droit à l'erreur

Comportements proscrits

- Dissimuler les problèmes
- Monopoliser les différentes tâches => Répartition inégale du travail entre les membres de l'équipe, ce qui empêche notamment d'avancer dans le projet

D. Rôles et responsabilités dans l'équipe

Rôle	Membres de l'équipe			
	Elina	Julien	Léa	Yin
Animation des réunions collectives	x	x		
Planification & organisation générale	x	x		
Responsable arbitrage	x			
Responsable intégration		x		
Définition du product backlog	x	x	x	x
Affinage du product backlog	x	x	x	x
Priorisation du product backlog	x	x	x	x
Soutien aux personnes en difficultés	x	x	x	x

Tableau de répartition

- **Animation des réunions collectives**

Au sein de l'équipe, l'animateur des réunions collectives :

- s'assure que tous les sujets nécessaires soient abordés
- dirige la discussion
- rappelle à l'ordre l'équipe si celle-ci s'éparpille
- s'assure qu'une solution soit proposée à chaque problème soulevé
- s'assure que chacun sache quelle tâche il doit effectuer à l'issue de la réunion
- en fin de réunion, récapitule ce qui a été dit précédemment à l'oral puis rédige, si nécessaire, un compte-rendu de réunion

- **Planification & organisation générale**

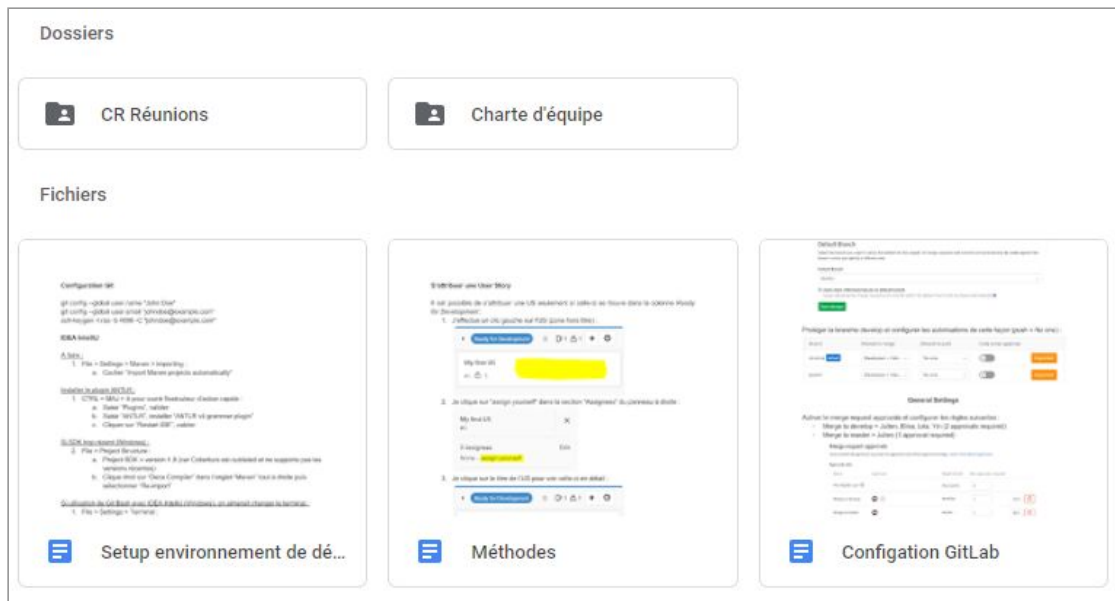
Le planificateur et organisateur est garant du :

- bon fonctionnement des outils de communication et de documentation
- respect des deadlines concernant les livrables

Pour cela, il :

- s'assure que les sprints sont réalisés dans le temps imparti

- prévient lorsque les deadlines fixées ne sont pas respectées afin de faire un point sur l'organisation, la planification et la répartition du travail
- fixe les réunions importantes en accord avec l'équipe



Espace drive pour la documentation du projet

● Responsable arbitrage

Le responsable arbitrage est le médiateur lors de conflits au sein de l'équipe.

● Responsable intégration

Le responsable intégration est le seul autorisé à merge la branche develop avec la branche master.

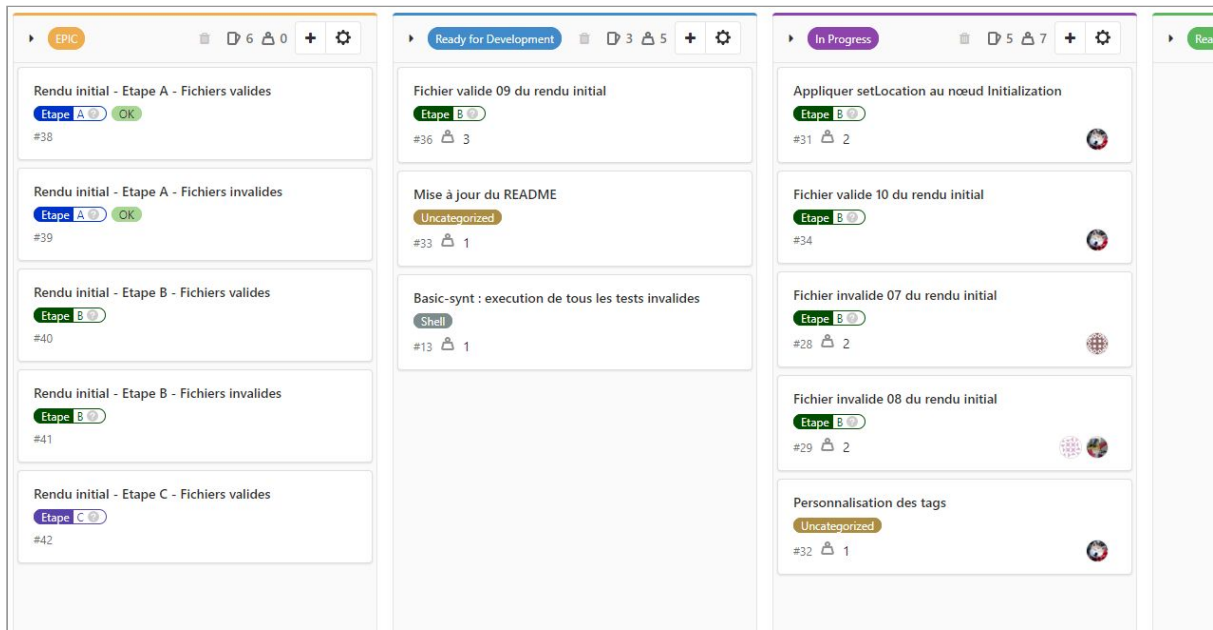
Il gère :

- l'espace Gitlab et ses règles
- les différentes branches ainsi que les merge requests

- **Gestion du Product Backlog**

La gestion du Product Backlog correspond aux trois rôles suivants :

- **Définition du Backlog** : traduction d'une tâche, d'un besoin sous la forme d'une US / traduction d'une grosse fonctionnalités sous la forme d'un EPIC (il s'agit ici d'un regroupement d'US)
- **Affinage du Backlog** : réalisation d'une description détaillée d'une US ; cela comprends la description générale, les critères d'acceptations, les informations additionnels éventuelles (ex : liens vers la partie du document de spécification permettant la bonne réalisation de la tâche) ainsi que les labels et le milestone.



Board *Development* sur GitLab

- **Priorisation du Backlog** : classement des US selon leur ordre d'importance dans la réalisation du projet ; un poids leur ait également attribué selon le temps à consacrer sur la tâche

Durée (h)	Poids
1h	1
2h	2
1/2j	4
-	-
1j	6
2j	8
4j	10
-	-
4j et +	11
-	-
1/2j = 4h	
1j = 8h	

Tableau de correspondance entre le poids et la durée de la tâche

E. Communication au sein de l'équipe

Afin de communiquer au sein de l'équipe, des conversations de groupe ont été créés sur des plateformes d'échange comme Discord et Messenger. De plus, afin de permettre des réunions sans soucis technique, nous utilisons le logiciel Skype qui convient à la situation de chacun.

Les grosses réunions sont prévues à l'avance. Les tâches à réaliser pour la réunion sont énoncées préalablement et diffusées à chaque membre du groupe, en accord avec la capacité de réalisation (temps et compétences) de chacun.

Chaque réunion importante se conclut par un compte-rendu de réunion disponible sur le drive de l'équipe, sauf si les différents points abordés peuvent être synthétisés sous la forme de nouvelles User Stories à effectuer. De plus, les différentes documentations nécessaires au projet sont mises à disposition de chacun sur un drive partagé et tout ajout de documentation est spécifié à l'équipe.

En dehors de ces grosses réunions, chaque séance d'avancement sur le projet débute par une courte réunion d'équipe permettant de situer chacun par rapport aux tâches qu'il réalise ou compte effectuer dans la séance. Durant cette réunion sont abordés si nécessaire tout sujet dont un membre de l'équipe souhaiterait discuter ou sur lequel il jugerait important de partager des informations. Au fur et à mesure de la réalisation des tâches, de nouvelles courtes réunions sont organisées pour faire le point sur l'avancement du projet et, si nécessaire, faire une nouvelle répartition des User Stories.