

# PROJET GL - CHARTE D'ÉQUIPE

## 1. Connaissance des compétences de l'équipe

### a. Compétences personnelles et techniques de chaque membre

- **BEDEL Matéo** : Créativité, persévérance. Bon niveau en programmation orienté objet et bonne expérience de travail en équipe.
- **Eliot CLERC** : Bon orateur, persévérance. De bonnes connaissances en programmation orienté objet, en git et en Théorie des langages .
- **CORNU Lisa** : Débrouillardise, forte en communication écrite, en programmation et en projet de groupe. Compétence avancée en git.
- **MRAD Abdel** : Ponctualité, créativité et esprit d'équipe. Base en java et en théorie des langages.
- **GALZI Fabien** : Leadership, ponctualité et esprit d'équipe. Bonnes connaissances en Assembleur.

### b. Points forts de l'équipe

- Diversité des compétences techniques.
- Esprit collaboratif et volonté d'apprendre les uns des autres.
- Motivation et intérêt pour le projet.
- Expériences complémentaires en gestion de projet.
- Complémentarité des compétences

### c. Points faibles de l'équipe

- Manque de compétences avancées en gestion de conflit, communication pas toujours évidente.
- Disponibilités différentes des membres pouvant compliquer la coordination.
- Difficultés dans certains domaines (assembleur, TL, organisation)

## 2. Valeurs communes

### a. Comportements attendus

- Respect mutuel dans les discussions et décisions.
- Ouverture à la critique constructive.
- Transparence sur l'état d'avancement individuel et collectif.
- Engagement à respecter les échéances fixées.
- Chacun doit donner son avis.

#### **b. Comportements tolérés**

- Les erreurs sont admises à condition qu'elles soient partagées pour permettre une correction collective.
- Prises d'initiatives encadrées par des validations collectives.
- Préférence de certaines parties dans lesquelles on est plus à l'aise.

#### **c. Comportements proscrits**

- Non-participation volontaire ou désintérêt des activités du groupe.
- Ne pas communiquer sur l'avancement du projet, ne pas dire si on est bloqué,...
- Ne pas respecter les limites calendaires fixées (partager si on n'y arrive pas).

### **3. Rôles et responsabilités dans l'équipe**

#### **a. Rôles attribués**

- Pas de chef de projet : toutes les décisions sont prises à l'unanimité.

#### **b. Critères de répartition**

- Compétences techniques.
- Intérêt personnel.
- Complémentarité des profils.
- Changement pour ne pas toujours faire la même chose.
- Tests pas réalisés par les mêmes personnes qui font le code

#### **c. Mode de fonctionnement**

- Les rôles sont variables.
- Méthode agile sur chaque sous langage du Deca.

### **4. Communication au sein de l'équipe**

### **a. Organisation de la communication**

- Réunions hebdomadaires chaque matin résumant la journée précédente et la journée qui vient (durée : 10-30 Minute).
- Utilisation de canaux de discussion (Discord).
- Travail dans un espace commun.
- Utilisation de Trello pour mettre rapidement à jour les tâches à réaliser.
- Pas de nécessité de travailler en même temps tous les jours.

### **b. Outils utilisés**

- Gestion de projet : Trello pour le suivi des tâches.
- Communication : Discord.
- Développement : GitLab pour le code et les autres documents.

### **c. Règles en place**

- Mise à jour quotidienne du tableau de bord (Trello).
- Dépôt de code en suivant les conventions de commits.
- Même style de code (camelCase) (code en anglais et doc en français).
- Toujours documenter les fonctions... Et toujours tester son code.

### **d. Gestion des tensions et conflits**

- Discussions ouvertes lors des réunions hebdomadaires.
- Utilisation d'un médiateur désigné parmi les membres en cas de conflit persistant. (CORNU Lisa)
- Révision des décisions collectives en cas de besoin.

### **Validé par les membres de l'équipe :**

Date : 16/12/2024

### **Signatures :**

GALZI.F CORNU Lisa Bedel matéo Clerc Eliot MRAD Abdelmlek
---