**Texte vidéo**

Bonjour dans le cadre de la SAE 2.06 du BUT informatique de Bayonne nous allons vous présenter comment nous nous sommes organisés durant le projet S2.05 gestion de projet.

Ce projet consiste à analyser, concevoir et développer une application informatique. Nous allons y travailler durant les semestres 2, 3, et 4 du BUT informatique. Notre équipe se compose de Titouan Cocheril, Matis Chabanat, Arthur le Menn, Ivan Salle et notre professeur tuteur pour le projet est madame Christine Druon.

On commencera par vous parlez de la communication au sein du groupe, des rôles attribués, également de la répartition du travail et des outils utilisés, enfin nous parlerons des quelques problèmes rencontrés lors du projet

Afin de communiquer lors de la réalisation du projet, nous avons créé un groupe WhatsApp. Cela a été très utile car nous pouvions répondre aux questions des autres à distance. Régulièrement nous avons échangé sur l'avancée du projet et des prochaines étapes à accomplir. Étant dans le même groupe de TD-TP, nous nous retrouvions pour discuter du projet dans nos journées de cours. On a aussi eu un suivi de notre professeur Tuteur Madame Druon sur le projet. Toutes les deux semaines on envoyait un mail pour organiser une réunion de projet. Ces réunions nous ont beaucoup aidé, madame Druon commençait toujours par analyser le travail produit, nous donnait ensuite son avis et ses conseils. Elle nous partageait également des idées et exemples de travail rendus les années précédentes.

Enfin on terminait la réunion par définir les prochains objectifs et travaux à rendre pour le projet. C’était réellement notre ligne directrice.

Pour les rôles dans l’équipe il est courant dans ce type de projet de définir un chef d’équipe qui a pour but d'attribuer les tâches à chacun malgré tout

Nous avons décidé pour cette SAE de ne pas définir de chef de groupe car nous ne voulions pas établir de hiérarchie au sein du groupe, ne pas mettre plus de pression sur l’un d’entre nous. Aucun rôle précis a été défini pour chaque membre de l’équipe. Chacun apporte son aide dans le domaine qu’il maîtrisait le plus. L'expérience d’un redoublement au sein du groupe nous a beaucoup aidé et il y a eu un réel partage de connaissance au sein du groupe.

Nous avons utilisé l’outil Trello afin de nous répartir le travail : les tâches à réaliser étaient listées sur le site, et quand un membre de l’équipe travaillait sur le projet, il prenait une tâche, se notait comme réalisateur et la réalisait. Cette méthode ne permet pas de répartir équitablement le travail mais ayant à peu près la même quantité de temps (heures de SAE, intercours) les tâches étaient finalement plutôt bien réparties entre les membres du groupe.

Afin de tous avoir accès à tous les fichiers, nous avons décidé d’utiliser l’outil collaboratif Google Drive. Cet outil nous permet de tout pouvoir modifier en temps réel sur le document ce qui nous évite de devoir faire des versions de fichiers.

Comme dis précédemment pour planifier toutes les tâches du projet, nous nous sommes servis de Trello. C’est un outil qui est très intuitif car on manipule des cases afin d’organiser le plus simplement possible notre travail. C’est pour cela que nous l’avons choisi.

Nous avons choisi Figma afin de réaliser nos maquettes, car tout d’abord cet outil à un bon aspect collaboratif : il permet de travailler à plusieurs sur la même feuille (de la même manière que Google Drive). De plus, Figma étant un outil assez connu, la documentation et les tutoriels de cet outil sont assez complets.

Il nous a également été mis à disposition le trello d’un projet réalisé par des élèves des années précédentes, ce projet a pu nous servir de modèle pour certaines tâches et nous a aidé à voir d’autre façon d’organiser un projet et une équipe.

Enfin, nous avons utilisé Modelio afin de réaliser le diagramme des cas d’utilisation UML.

Un outil majeur nous a manqué pour mener à bien la suite du projet : la base de données sur laquelle se repose l’application. Nous développons une application de gestion de club sportif amateur et on avait besoin d’un accès au statistique de club, des résultats et bien plus encore. Le problème était donc de taille car la base de données est un élément central de notre application. On est actuellement encore à la recherche de solutions.

Pour conclure, il est important de bien s’organiser sur ce type de projet c'est-à-dire qui s’étale sur une longue période avec de nombreuses tâches et mettant en scène plusieurs personnes. Cela passe par établir des moyens de communication simples et efficaces, attribuer des rôles pour chacun, répartir le travail et enfin utiliser des outils efficaces au sein du groupe