

Charte de travail en équipe

Compétences individuelles des membres de l'équipe

Grâce à un questionnaire google form et à nos échanges oraux, nous avons pu sonder et synthétiser les compétences de chacun des membres de l'équipe.

Helena: Facilité d'expression à l'écrit comme à l'oral. Son esprit d'équipe permet de souder les cinq membres du groupe. Elle maîtrise bien le langage Java. Elle est rigoureuse et tient à la propreté du code (factorisation, Coding Style etc.). Elle attend de ce projet une organisation efficace pour mener au mieux le premier projet conséquent en informatique. Elle espère aussi gagner en compétences techniques.

Germain: Membre de la JE, Germain est bon orateur et a l'esprit d'équipe ancré en lui. La ponctualité est importante pour lui. Avec son esprit mathématique il saura nous aider sur les points les plus techniques du projet notamment concernant l'extension Trigo. Il a un esprit critique qui lui permet de prendre du recul sur le code et réaliser les tests adéquats. Germain souhaite avoir une bonne compréhension des enjeux liés au projet et avoir une vue globale sur ce sujet riche en informations.

Thomas: Thomas saura avoir un bon esprit d'équipe ainsi que persévérer devant les problèmes rencontrés. Ce dernier est un atout essentiel lorsque l'équipe rencontre un problème majeur. De plus, il saura expliciter ses solutions grâce à sa compétence d'orateur. Il est aussi à l'aide avec le langage Java.

Andry : De même Andry a un très bon esprit d'équipe et de la persévérance. De plus, il est débrouillard ce qui lui permettra d'être autonome et de résoudre des problèmes techniques. De même Andry est à l'aise avec Java et les compétences techniques en général. C'est un élément qui apprend vite et qui peut obtenir des solutions aisément.

Quentin : Co-fondateur d'une entreprise, cela lui permet d'avoir une bonne connaissance du travail collaboratif. Il est important pour lui d'organiser au mieux l'équipe afin qu'elle puisse fonctionner correctement, voilà pourquoi il aime optimiser au mieux son travail et le travail des autres. Il possède également des bases solides en java.

Point fort et point faible de l'équipe

NOTRE ÉQUIPE GL

Forces <ul style="list-style-type: none"> - Tous les membres de l'équipe sont à l'aise avec le langage Java - Les membres ont tous un esprit d'équipe ce qui permettra un bon fonctionnement global - Des éléments aux capacités techniques élevées se complètent avec d'autres éléments ayant des compétences en gestion d'équipe. 	S	W	Faiblesses <ul style="list-style-type: none"> - Manque de communication - Manque d'entrain - Les membres de l'équipe ne connaissent pas tous
Possibilités <ul style="list-style-type: none"> - Des membres curieux qui souhaitent apprendre au maximum de ce projet - Des membres de filières différentes qui peuvent se compléter 	O	T	Menaces <ul style="list-style-type: none"> - Le leadership repose sur un membre de l'équipe - Les compétences techniques sur l'assembleur sont maîtrisées par peu de membre

Comportement en équipe

Comportement attendus:

- Communication pour éviter tout malentendu
- Ne pas hésiter à signaler un problème
- Bienveillance
- Entre aide
- Respect du travail attendu
- Respect du travail des autres et rester bienveillant dans la critique.

Comportement à éviter:

- Avancer seul sans communiquer avec le reste du groupe.
- Critique non constructive.

Rôles et responsabilité de chacun

Nous nous sommes réunis afin de choisir le rôle de chacun dans l'équipe. Après avoir discuté des compétences de chacun nous avons décidé de répartir les rôles pour le premier sprint qui consiste à finaliser un programme capable de compiler de code source "Hello World". Ainsi, Thomas et Andry sont désignés développeurs/testeurs. Quentin et Helena se sont occupés de rédiger la charte de travail, Germain et Helena les diagrammes de Gantt prévisionnels pour cadrer le projet.

Les attributions aux tâches pour les prochains sprints seront à définir plus précisément mais nous avons décidé que tout le monde serait testeurs/développeurs/rédacteurs de documentations répartis sur les différentes étapes (A,B,C) et sur les tests ou le code en

lui-même. Nous répartissons les rôles grâce à un planning prévisionnel détaillé pour chaque semaine. Nous mettons aussi à jour ce planning prévisionnel avec les dates effectives afin de visualiser au mieux le réel temps passé sur une tâche et de faire de meilleures prévisions et répartition du temps.

Cependant nous avons attribué le rôle de de Scrum Master à Quentin et le rôle de Product Owner à Thomas.

Définition des rôles

Le Scrum Master: veille à l'application et au respect des valeurs et pratiques Scrum tout en veillant à lever les obstacles à la productivité de l'équipe. Il a pour mission d'aider l'équipe à travailler dans les meilleures conditions possibles. Il doit donc la protéger de toutes les perturbations pouvant provenir de l'extérieur mais également faciliter la communication en interne ainsi que le dialogue avec le Product Owner. C'est également lui qui veille à ce que les différentes cérémonies agiles (daily meeting, grooming, sprint planning, rétrospective...) aient bien lieu et qui s'assure de la bonne compréhension de ces dernières par tous les membres de l'équipe. On peut donc voir le rôle de Scrum Master comme **un facilitateur** au sein d'une équipe produit.

Le Product Owner - PO - C'est lui qui recueille les besoins utilisateurs, qui les traduit et qui porte la vision du produit final. Il définit l'architecture technique du produit en fonction des besoins du client.

Développeurs / responsables de la réalisation technique des User Stories et des arbitrages techniques à prendre. Travail de pair avec le Product owner

Testeur dont le rôle est de tester chaque ticket et de valider leur bon fonctionnement

Documentation writer qui est chargé de l'écriture des documentations

Nous avons réparti les rôles en fonction des motivations et des capacités de chacun. Nous sommes ouverts à tout changement lors du déroulement du projet pouvant entraîner un changement de rôle si celui ne convient plus ou qu'une personne souhaite particulièrement effectuer un bout du projet dans ce rôle.

Communication

Organisation de la communication au sein de l'équipe ?

- Check-in tous les 4 jours.
- Groupe messenger pour favoriser l'échange.
- Séance de travail à plusieurs en présentiel.

Outils à privilégier au sein du groupe

- Les doc technique importantes seront stockés sur le drive dédié au projet

- Lorsque nous serons plusieurs à vouloir coder en même temps ->Utilisation de Vs-share un outil de collaboration de code en direct
- Utilisation de trello pour définir les sprint et les tâches.

Animation des réunions et rédaction des comptes rendus

Quentin animera chaque réunion en abordant à chaque les tâches accomplies et celles à venir. En cas d'absence Germain prendra ce rôle.

La rédaction des comptes rendus sera faite par des personnes différentes à chaque fois.

Comment pensez-vous régler les tensions, voire les conflits au sein de l'équipe ?

Une personne tiers intervient en tant que médiateur pour aider à la discussion et prendre du recul sur la situation. Si une décision doit être prise nous procéderons par vote avec tous les membres de l'équipe.