

# Charte de travail en équipe (groupe 20)

DELAYAT Ryan

HASSAN Hélène

RAVINET-ARRANZ Paul

THIKEN Samuel

CARRÈRE Bruno

## Valeurs communes

- Les membres de l'équipe sont incités à discuter de leurs problèmes lorsqu'ils en ont afin qu'une solution collective puisse aboutir. Se faire confiance est également primordial : il est hors de question de modifier le travail de quelqu'un d'autre à son insu et sans en avoir discuté avec la personne au préalable.
- Tous les membres du groupe se sont engagés à ne pas discriminer ou rabaisser une personne : l'esprit d'entraide est vivement privilégié afin que tout le monde tire le meilleur de cette expérience.
- Lors des réunions quotidiennes, les membres sont encouragés à prendre des initiatives pour aider les autres membres du groupe ou proposer des solutions.
- Respecter les consignes mises en place par le groupe en début de projet, à savoir :
  - Concernant l'utilisation de **git** : chaque membre doit être tenu de tester son code avant de faire un push sur le git et doit toujours marquer un message de commit compréhensible pour les autres membres du groupe. Chaque code envoyé sur git doit également compiler. Les tâches principales du projet seront séparées en branches : une pour le sous-langage **hello-world**, une pour le sous-langage **sans objets** et une pour le langage **avec objet**. Une dernière branche sera mise en place pour l'**extension**.
  - Concernant le **coding style** : le code et les commentaires seront écrits en anglais pour plus de lisibilité et de clarté (mélanger deux langues dans un même projet est souvent pratique peu recommandée).
  - Concernant la **documentation** : Chaque méthode ou classe nouvelle devra être documentée par la personne qui l'aura écrite afin d'avoir une documentation complète en fin de projet et pour aussi faciliter la relecture du code par les autres membres du groupe. Les documentations de méthode/classe nouvelles devront également contenir leur auteur afin de pouvoir avoir des précisions sur l'implémentation plus rapidement.

## Rôles et responsabilités dans l'équipe

Les différents rôles et responsabilités de l'équipe vont tourner tous les quatre jours afin que chacun puisse expérimenter chacune des différentes responsabilités. Voici les responsabilités au début du projet :

- Git master : Samuel
- Testeur : Bruno
- Développeur : Ryan
- Développeuse & Scrum master : Hélène
- Spécificateur : Paul

Notre équipe a volontairement décidé de ne pas introduire de chef de projet 'fixe' : tous les membres sont incités à prendre des initiatives les uns après les autres afin que chacun puisse développer sa compétence de leadership. Pour cela, une personne du groupe est désignée tous les 4 jours (équivalent d'un sprint) pour

prendre les initiatives importantes (en sachant que les autres membres peuvent toujours apporter leur avis, évidemment) : le premier sprint est dirigé par Samuel.

Hélène est nommée Scrum master mais en réalité tout le monde est amené à participer au bon déroulement et à la définition des tâches au sein de l'équipe.

## Communication au sein de l'équipe

- Le groupe a créé un serveur Discord afin de mettre en commun toutes les ressources et informations pouvant être utiles à l'équipe. Des channels ont également été créés pour permettre aux membres qui travaillent sur la même tâche de communiquer entre eux sans déranger les autres membres.
- L'équipe se réunit chaque jour en présentiel de 9h à 17h (avec une pause déjeuner d'une durée comprise entre 1h et 1h30). Chaque journée commence par un debrief d'une quinzaine de minutes permettant de revenir sur ce qui a été fait la veille et permet de fixer les objectifs de la journée, conformément à ce qui a été décidé sur le planning. Les problèmes de la veille et des solutions peuvent être discutées pendant ce temps-là.
- L'outil **Notion** a été privilégiée par l'équipe pour gérer les tâches et l'avancement du projet. Il permet de centraliser les différentes documentations du projet ainsi que le planning de l'équipe au cours des 3 semaines.
  - Chaque tâche dans le planning impliquant un aspect 'programmation' possède une partie description (explication de la tâche) et une partie ressources.
  - Le tableau des tâches est mis à jour régulièrement via des ajouts ou modifications de commentaires sur chaque tâche.
- Mise en place de la méthode Agile (scrum)
- Une revue de sprint est réalisée tous les quatre jours au sein de l'équipe (à chaque changement de rôles)
  - Cela permet d'une part de définir les objectifs pour le sprint à venir et permet d'effectuer une relecture du sprint terminé (en tirer les aspects positifs et négatifs afin d'avancer et améliorer notre gestion de groupe).
- Les tensions au sein de l'équipe sont gérées calmement et dans le respect de l'autre : l'idée est de trouver un terrain d'entente commun lors d'un désaccord et qui nous permettra d'avancer en tant que groupe.

## Compétences de l'équipe, points forts/faibles

### Forces

- Niveau de compétences techniques élevé
- Sens de l'organisation, esprit de camaraderie et d'entraide
- Partage des connaissances et apprentissage collectif

### Opportunités

- Équipe hétérogène avec des compétences variées mais dont les membres sont complémentaires.
- Des appétences différentes qui permettent à chacun d'y trouver son compte dans cette expérience de projet.

### Faiblesses

- Une équipe un peu trop précipitée/enthousiaste en début de projet mais qui apprend à se canaliser petit à petit.

## Menaces

- L'organisation et les deadlines seront à regarder avec vigilance et à respecter.

## Team Building

- L'équipe prend régulièrement des pauses cafés pour discuter et sympathiser.

*Signatures :*

Bannier  
Hef  
Ryan Delagat  
RDL  
SLS

## Annexe 1 : Fiche d'autoévaluation

Votre prénom NOM : Bruno CARRERE

Formation d'origine, filière : Classe préparatoire MPST - MP

Equipe : GL20 - gr5

Tuteurs : Wendelin Serue

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
<hr/>					
Compétences techniques	1	2	3	④	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
<u>Assembleur</u>	1	2	③	4	5
<u>Java</u>	1	2	③	4	5
<u>Théorie des langages</u>	1	2	3	4	⑤
<u>git</u>	1	2	3	④	5
<u>shell</u>	1	2	3	④	5

## Annexe 1 : Fiche d'autoévaluation

Votre prénom NOM : Helène HASSAN

Formation d'origine, filière : la Prépa des INP

Equipe : GL20 - gr 5

Tuteurs : Wendelin Serve

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	1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
Théorie des langages	1	2	3	4	5
Java	1	2	3	4	5
Bash	1	2	3	4	5
Assembleur	1	2	3	4	5
Git	1	2	3	4	5

## Annexe 1 : Fiche d'autoévaluation

Votre prénom NOM : Ryan DELAYAT

Formation d'origine, filière : MP Option informatique, MMS

Equipe : 20

Tuteurs : Wendelin Serue

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	1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
Assembleur	1	2	3	4	5
Théorie des Langages	1	2	3	4	5
Java	1	2	3	4	5
Shell, Bash	1	2	3	4	5
Git	1	2	3	4	5

## Annexe 1 : Fiche d'autoévaluation

Votre prénom NOM : SAMUEL THIKEN

Formation d'origine, filière : UT Informatique | ISI

Equipe : groupe 5 gl20

Tuteurs : WENDELIN SERWE

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
<hr/>					
Compétences techniques	1	2	3	④	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
<u>Java</u>	1	2	3	4	⑤
<u>Assembleur</u>	1	2	3	④	5
<u>Shell, Bash</u>	1	2	③	4	5
<u>Théorie des langages</u>	1	2	③	4	5
<u>Git</u>	1	2	3	④	5

## Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Paul Ravinet Arranz

Formation d'origine, filière : Licence Maths générales, IF

Equipe : Groupe 5, gl20

Tuteurs : Wendelin Serwe

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.

Evaluez 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		1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :						
Theorie des Langages		1	2	3	4	5
Antlr		1	2	3	4	5
Script bash		1	2	3	4	5
Java		1	2	3	4	5
Compréhension du sujet		1	2	3	4	5



