

# Refonte de l'Outil d'Intranet pour un Organisme de Formation

## Organigramme de l'Équipe Projet en Agile

1. Product Owner : Jeanne Martin

2. Scrum Master : Marc Dubois

3. Équipe de Développement

Développeurs Frontend

Développeurs Backend

Testeur

Analyste Métier

Administrateur Système

## Tâches Associées à Chaque Rôle

Product Owner :

Scrum Master :

Équipe de Développement :

## Organigramme de l'Équipe Projet en Agile

### 1. Product Owner : Jeanne Martin

- Responsable du Développement de l'Intranet
- Interlocuteur principal du Directeur de l'Organisme
- Chargée de la Gestion du Backlog et des Priorités
- Définit les Objectifs Stratégiques

## **2. Scrum Master : Marc Dubois**

- Facilite la Communication au sein de l'Équipe
- Élimine les Obstacles et les Blocages
- Assure la Bonne Application des Pratiques Agiles
- S'Assure du Respect des Objectifs du Sprint

## **3. Équipe de Développement**

### **Développeurs Frontend**

- Responsable : Alice Leroy
- Chargée de la Conception et de la Mise en Œuvre de l'Interface Utilisateur

### **Développeurs Backend**

- Responsable : Pierre Laurent
- En Charge de la Conception et de la Mise en Œuvre des Fonctionnalités Serveur

### **Testeur**

- Responsable : Sophie Lefevre
- Responsable de la Mise en Place de Stratégies de Test
- Collaborateur de l'Équipe de Développement pour la Détection des Problèmes

### **Analyste Métier**

- Responsable : Émilie Chevalier
- Traduit les Besoins des Utilisateurs en Fonctionnalités Détaillées

### **Administrateur Système**

Responsable : Thomas Moreau

- En Charge de la Configuration et de la Maintenance de l'Infrastructure Informatique

---

# Tâches Associées à Chaque Rôle

## **Product Owner :**

- Définir la vision globale du produit avec le Directeur de l'Organisme
- Gérer le Backlog et Définir les Priorités pour chaque itération
- Garantir l'Alignement des Objectifs avec la Stratégie Globale

## **Scrum Master :**

- Faciliter les Réunions d'Équipe et Éliminer les Blocages
- S'Assurer de la Bonne Application des Méthodologies Agiles
- Guider l'Équipe pour Atteindre les Objectifs du Sprint

## **Équipe de Développement :**

- Concevoir et Développer les Interfaces Utilisateurs et Serveur
- Mettre en Place des Stratégies de Test pour Assurer la Qualité
- Travailler en Collaboration avec l'Analyste Métier pour la Traduction des Besoins Utilisateurs
- Configurer et Maintenir l'Infrastructure Informatique Nécessaire