Gestion de projet Agile.

Il existe deux grandes façons de gérer des projets informatiques :

* La gestion de projet avec un cycle prédictif (Waterfall) :

Ici, les équipes de projets déterminent le contenu et passent beaucoup de temps à identifier les fonctionnalités, la portée du projet. Basé sur la portée du projet, l’équipe de gestion va déterminer le temps et le coût du projet.

* La gestion de projet avec un cycle adaptatif (Agile)

Les approches adaptatives comme Agile sont dans une perspective « Timebox ». Dès le départ on s’entend sur la date de fin ainsi que sur un budget, et ensuite essayer de voir ce qu’on peut livrer (le contenu). Ce qui est fixe ici, c’est le temps, la date de chaque itération, et ce qui est variable c’est le contenu

Comparativement à la gestion de projet Waterfall qui se fait en séquence, La gestion de projet Agile se fait en parallèle et les phases du cycle de vie sont remplacés par des sprints.

A chacun des sprints, on ne s’attaque pas à la totalité des fonctionnalités mais seulement à certaines. A la fin de chaque sprint, Il y’a un incrément de la solution qui fonctionne et qui est potentiellement livrable. Après, aux sprints suivants, on teste et on incrémente de nouvelles fonctionnalités qu’on ajoute à celles qui sont déjà livrées et lorsque toutes les fonctionnalités essentielles sont faites, on procède à une **mise en opération.**

Il y’a 6 livrables importants dans la gestion du projet Agile : Dans le **sprint 0** on a **la vision du projet** (le quoi et le pourquoi), le **backlog du produit** (la liste de tous les livrables, des caractéristiques qui font partie de la solution d’affaires dont le responsable est le Product Owner), le **plan de livraison** (le plan du projet après découpage du backlog en sprints). Ensuite on a **le backlog du sprint** (les taches nécessaires pour livrer les fonctionnalités), Le **burndown chart** (équivalent du rapport d’avancement) et la **liste des problèmes**.

Il y’a 4 rôles importants.

* Les 3 rôles primaires les plus important sont :

1. Le Product Owner : C’est lui qui décide sur quoi l’équipe Scrum doit travailler et va aussi établir une priorité
2. Le ScrumMaster : c’est l’équivalent du chef de projet, l’expert en gestion de projet.
3. L’équipe Scrum : c’est l’équipe pluridisciplinaire composé des experts des domaines requis pour le projet mais qui inclut aussi un ou plusieurs utilisateurs

* Les autres parties prenantes et utilisateurs : ceux-ci ont la mission de supporter l’équipe de projet et facilite les besoins que l’équipe n’arrive pas à gérer