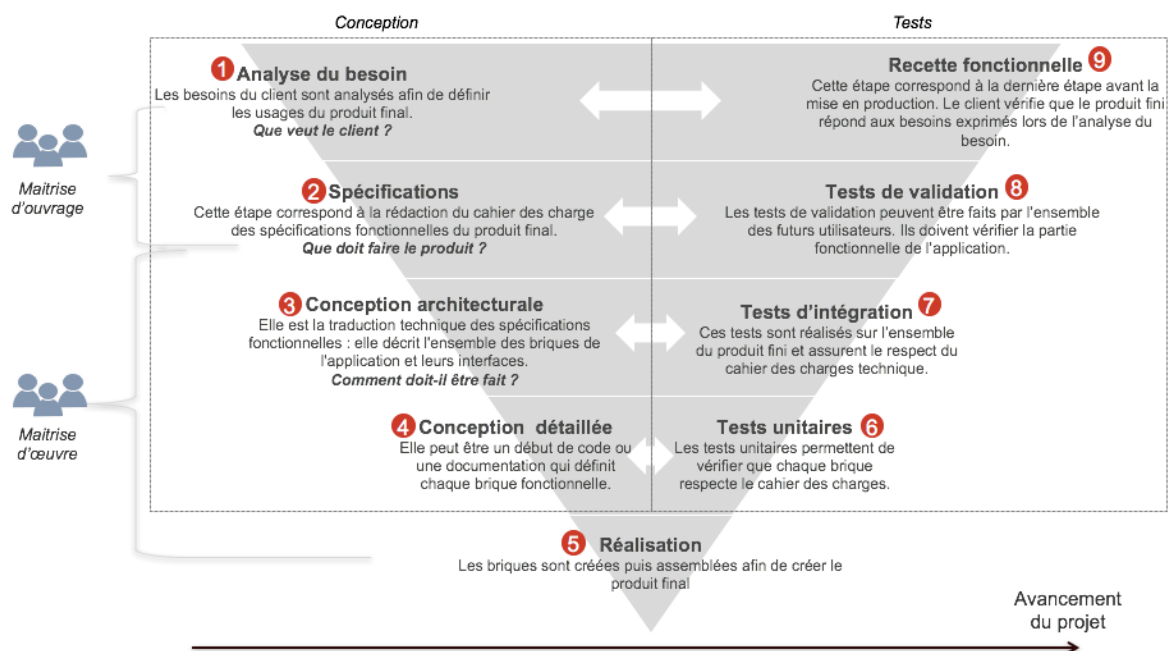


## ORGANISATION DU PROJET

### Le modèle du cycle en V

- modèle conceptuel de gestion de projet imaginé à la suite du problème de réactivité du modèle en cascade.
- Le but du cycle en V est de réaliser les différentes étapes d'un projet les unes après les autres et de limiter les retours en arrière.
- L'inconvénient est qu'il n'envisage pas que les spécifications initiales puissent être modifiées après leurs validations.



### Cahier des charges

Il contient :

- Contexte et présentation du projet (contexte, objectif, historique)
- Besoins et contraintes liés au projet (L'analyse et l'expression de ses besoins fonctionnels, les contraintes techniques et son architecture, toutes les exigences particulières inhérentes au projet)
- Enveloppe budgétaire
- Délais
- Identification des contraintes, des intervenants et des interactions internes et externes au projet,
- La répartition des charges et missions de chaque intervenant
- Résultats attendus

### Exemple de structure d'un cahier des charges :

- 1 - Contexte et définition du projet
- 2 - Objectif du projet
- 3- Contraintes
- 4 - Périmètre du projet
- 5 - Description fonctionnelle des besoins
- 6 - Enveloppe budgétaire
- 7 - Délais de réalisation (planification, diagramme)

### Les méthodes agiles

Les méthodes agiles partent du principe que spécifier et planifier dans les détails l'intégralité d'un produit avant de le développer est contre-productif

L'idée consiste à se fixer un premier objectif à courts termes et se lancer sur la route sans tarder. Une fois ce premier objectif atteint, on marque une courte pause et on adapte son itinéraire en fonction de la situation du moment. Et ainsi de suite jusqu'à atteindre la destination finale

### La méthode SCRUM

La méthode SCRUM, utilisée dès 1993, est une des méthodes les plus utilisées et la plus populaire des méthodes agiles.

Cette méthodologie a pour objectif de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.

- Répartitions des rôles dans Scrum

Le « Product Owner » qui porte la vision du produit à réaliser (représentant généralement le client).

Le « Scrum Master » garant de l'application de la méthodologie Scrum.

L'équipe de développement qui réalise le produit

La vie d'un projet Scrum est rythmée par un ensemble de réunions clairement définies et strictement limitées dans le temps (timeboxing)