Mohamed Melek Lamouchi :

MR Carl a présente la meilleure pratique scrum dans la gestion de projet agile en présentant le cycle de vie, le processus, les rôles et les pratiques dans une bonne gestion de projet agile.

* Le cycle de vie en gestion de projet agile :

Approche prédictive : les équipes de conceptions et d’analystes passe beaucoup de temps pour clarifier les besoins et toutes les fonctionnalités dans tout le projet aussi l’équipe de gestion vont estimer combien de temps sera déterminer pour le projet et combien d’argent ça va couter, en effet La méthode water all ( ou cascade) est une méthode de projet de gestion de projet les Simple et logique, son organisation stricte permet d’établir plus facilement le budget, le temps et le travail nécessaires au projet, L'idée est d'avancer naturellement, étape par étape, jusqu'à atteindre l'objectif final en suivant une direction claire et précise.

* Le cycle de vie adaptatif :

Le temps est fixe aussi le budget – la date de fin et la durée de chaque itération ce qui est le sprint et dans ce cas-là ce qui est variable c’est le contenu, en effet Une méthode agile est une approche itérative et incrémentale pour le développement de logiciel, réalisé de manière très collaborative par des équipes responsabilisées appliquant un cérémonial minimal qui produisent, dans un délai contraint, un logiciel de grande qualité répondant aux besoins changeants des utilisateurs.

* **Scrum** est un Framework Agile populaire qui aide les équipes à fonctionner efficacement. Scrum propose des rôles prédéfinis qui fournissent une structure, tout en permettant une flexibilité. Scrum est un cadre qui aide à mettre l’équipe en place et à livrer les travaux de manière efficace. Le cadre fournit une structure pour les réunions, les responsabilités et les artefacts. L’objectif du cadre est de créer un sens fondamental de la structure sous l’évolution des compétences et des besoins du projet. Scrum est assez flexible et peut être adapté à la situation de l’entreprise
* Un **Sprint**est une courte période pendant laquelle une *équipe Scrum* travaille pour terminer une quantité de travail définie. Les **Sprints** sont au cœur des *méthodologies Scrum*et *Agile*, travailler sur les bons **Sprints** aidera une *équipe Agile* à livrer des livrables plus efficacement et de façon efficiente.

Dans une équipe agile répandant aux principes de la méthode scrum, on distingue principalement trois entités :

* Le Product owner :il joue un rôle prépondérant en gestion de projet agile le responsable du projet, c’est le client payeur c’est lui le sponseur c’est lui qui va identifie sur quoi l’équipe scrum doit travailler en effet Le Scrum Product Owner est le professionnel chargé de maximiser la valeur du produit résultant du travail de l’équipe de développement ou, en d’autres termes, de maximiser la valeur commerciale du projet. Il ou elle est responsable d’articuler les exigences du client et d’assurer la justification commerciale tout au long du projet. On peut dire que ce rôle incarne la voix du client
* Le scrum master : le chef du projet en gestion du projet traditionnelle c’est l’expert en gestion de projet et il guide tout le monde dans le processus scrum et qui supporte tout le monde en effet c’est le professionnel qui coache l’équipe vers l’adoption du Scrum Framework. La responsabilité principale d’un Scrum Master est de diriger l’équipe Scrum vers une compréhension et une mise en œuvre correctes de la théorie, des pratiques et des règles Scrum.
* L’équipe scrum : se compose de Scrum Developper qui est le professionnel responsable de la création des livrables du projet, avec l’ensemble de l’équipe de développement. L’équipe de développement est composée de professionnels qui se chargent de fournir un incrément potentiellement libérable de produit « terminé » à la fin de chaque sprint.

Chaque développeur Scrum est responsable de la livraison d’un élément fonctionnel (ou morceau) du produit à la fin de chaque sprint. Le développeur Scrum est également responsable de :

* Livrer les travaux
* Estimer les user stories dans le backlog de sprint, en effet
* Comprendre les besoins de l’entreprise
* Assurer la transparence
* Être organisé
* Scrum repose sur trois piliers fondamentaux. Il s’agit de la **transparence**, de l’**inspection** et de l’**adaptation**. Ces trois piliers sont étroitement liés les uns aux autres. Pour les appliquer, on utilise une **méthode empirique**. En effet ses trois piliers sont liés, et doivent s’enchaîner et se répondre. On commence généralement par créer de la**transparence**. Cela permet surtout de rendre visibles les problèmes. Une fois les problèmes visibles, il faut les **inspecter**. Grâce à cette inspection, on pourra alors **s'adapter** grâce à des actions visant à améliorer la situation.

Le product backlog est défini par le guide scrum comme étant “une liste ordonnée et émergente de ce qui est nécessaire pour améliorer le produit”.

Il existe des événements Scrum : users stories, le**Sprint Planning, le sprint, le Daily Scrum, la Sprint Review, increment et la Sprint Retrospective.**