# Introduction :

La gestion de projet est une activité nécessaire pour arriver à planifier et contrôler les couts et les risques. Elle permet aussi de s’assurer de respecter les délais attendus à la réalisation de ce dernier.

Dans ce document la définition des deux méthodes de gestion de projet les plus connues sera présentée. Ces dernières sont la méthode waterfall et agile. Par la suite, la définition plus précise de Scrum qui est une méthode de gestion agile sera montrée.

# La méthode (Waterfall) prédictive :

Cette méthode, qui porte aussi le nom de modèle en cascade, est une méthode où le projet est réalisé avec des étapes séquentielles et linéaires. C’est-à-dire qu’après avoir réalisé une phase du projet, on passe directement à une autre phase sans jamais revenir en arrière. Dans cette méthode, on fait l’hypothèse que les contraintes et les besoins sont clairement définie au départ du projet avant même son amorçage. Les étapes de ce projet sont planifiées de manière fixe, ce qui ne donne pas beaucoup de possibilités à s’adapter au changement durant le projet. Dans cette méthode la contenue et fixe mais le temps et les couts sont variable. Elle fait partie des premières méthodes de gestion de projet dans le domaine informatique.

# La méthode adaptative (agile) :

La méthode agile est une méthode itérative contrairement à la première. Elle permet de faire des livraisons rapides d’une partie du projet et recevoir les rétroactions du client pour adapter son besoin aux prochaines livraisons. Cette méthode de réponse sur une étroite collaboration entre les membres de l’équipe du projet. Elle repose sur des pratiques qui seront essentielles pour avoir de la flexibilité et de l’adaptabilité dans les projets. La méthode agile préconise la communication entre les membres de l’équipe plutôt que de tout documenter à l’avance les exigences d’un projet. Dans cette méthode, le cout et le temps alloué pour une contenue sont fixes. En ce qui concerne la contenue, cette méthode essaye de le découper de façon à ce qu’il soit possible de livrer le plus rapidement une partie de ce dernier. Actuellement, cette méthode et largement utilisé dans les projets informatiques.

# Définition de Scrum :

Scrum est un mot anglais qui signifie une mêlée dans le sport de rugby. La principale idée que l’on veut tirer d’une mêlée dans le sport de rugby est que l’équipe travaille main dans la main pour attendre un but commun.

Scrum se définie comme une méthode agile qui permettait au départ la gestion de projet logiciel, mais qui peut être utilisée pour divers autres types de projet. Elle repose sur un processus itératif qui se compose de sprinte. La durée d’un sprinte est généralement entre deux à trois semaines. Dans le cas général, un sprinte permet de livrer une fonctionnalité du projet. Certaine fonctionnalité peuvent demander plus d’un sprinte

## Les piliers de Scrum :

Les piliers de Scrum sont les éléments sur le quelle ce dernier repose et ils sont trois.

Le premier pilier est la transparence. Le Scrum exige que toutes les informations sur l’avancement et les problèmes rencontrés dans un projet soient partagées entre les membres de l’équipe du projet. De plus, les exigences et les critères d’acceptation doivent être clairs.

Le deuxième pilier et l’inspection. Ce pilier et utiliser pour valider tout ce qui est réalisé dans un projet et de tester en continu pour ne pas avoir une régression sur la qualité des prochains livrables ou des livrables précédant. Ce pilier est essentiel pour valider que la transparence et respecté durant tout le processus du projet.

Le troisième pilier et celui de l’adaptation. Ce dernier permet de changer de cap en fonction des imprévues à rencontrer durant le processus de réalisation du projet. Il permet de répondre au besoin suite aux rétroactions d’un client après les premières livraisons.

## Les participent de Scrum :

Dans la méthode Scrum, on peut diviser les rôles des participent en trois.

Le premier rôle est celui du Product Owner. Le rôle de ce dernier est de gérer le backlog du produit qui est livré. C’est lui le responsable de créer les fonctionnalités et de valider avec le client pour après présenté ces dernières à l’équipe de développement.

Le deuxième rôle est l’équipe de développement. Cette équipe aura comme but de développer les applications et de corriger le bug dans les livraisons précédentes. L'équipe de développement travaille en étroite collaboration avec le Product Owner pour comprendre les besoins et les exigences du produit, ainsi qu'avec le Scrum Master pour maintenir un processus de développement efficace.

Le troisième rôle est celui de Scrum Master. Ce dernier est responsable de mettre en œuvre et de faire respecter les bonnes pratiques du Scrum. II anime tous les évènements Scrum et aide à résoudre les obstacles et les problèmes qui peuvent entraver la progression du projet.

## Les événements de Scrum :

* Voici les évènements du Scrum :
* Users Storiis
* Sprint Planning
* Sprint
* Daily scrum
* Sprint Review
* Sprint Retrospective
* Incrément