# 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 peux être utiliser 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 générale, un sprinte permet de livrer un fonctionnalité du projet. Certaine fonctionalité 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 rencontré dans un projet soit partagé entre les membres de l’équipe du projet. De plus, les exigences et les critères d’acceptation doivent être claire.

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

Le troisième pilier et celui de l’adaptation. Ce dernier permet de changer de cap en fonction des imprévue 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.

## Les événements de Scrum :

## Les différant outil pour pratiquer Scrum :