# **Méthodologie**

## Méthodologie Scrum

J’ai choisi d’utiliser le Scrum car il s’agit d’une stratégie de développement très flexible quand une équipe travaille ensemble pour atteindre un but commun.

Dans le cas du projet de OC Pizza le Scrum sera intéressant déjà d’une part pour l’organisation du travail dans l’équipe entre les développeurs les designers et le chef de projet, car dans le Scrum on favorise une communication ouverte et transparente entre les membres de l’équipe et aussi avec les parties prenantes. Pour faire cela des réunions seront régulièrement organisées (comme la réunions quotidienne (“daily stand-up") ce qui permettra synchroniser les efforts de chacun, d’identifier les problèmes et à trouver des solutions.

Cela permettra d’adapter l’avancer du travail par rapports aux changements de besoins, de priorités et des différentes conditions du projet. Grâce aux itérations courtes ou “sprints” on pourra recevoir des commentaires réguliers et donc d’ajuster plus facilement l’évolution du produit pendant le développement.

Les itérations courtes de Scrum permettent d'identifier rapidement les problèmes et les obstacles, ce qui permet de les résoudre avant qu'ils ne deviennent des problèmes majeurs. Cela contribue à réduire les risques liés au projet.

À la fin de chaque sprint, l'équipe procède à une rétrospective pour évaluer ce qui a bien fonctionné et ce qui peut être amélioré. Cette boucle de rétroaction régulière favorise l'amélioration continue du processus et de la productivité de l'équipe.

Scrum fournit des artefacts tels que le “burndown chart”, qui permettent de suivre visuellement les progrès du projet et de comprendre l'état actuel du travail.

## Tableau comparatif

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspect** | **Scrum** | **Waterfall** |
| Cycle de vie | Itératif et incrémental | Séquentiel |
| Flexibilité | Adaptatif, peut s'ajuster aux changements de besoins | Peu flexible, les changements sont difficiles à intégrer |
| Livrables | Livraison itérative tout au long du projet | Livraison à la fin du projet |
| Planification | Planification itérative dans les sprints | Planification exhaustive en début de projet |
| Communication | Communication ouverte et fréquente entre les membres de l'équipe et les parties prenantes | Communication plus formelle et structurée |
| Engagement de l'équipe | Fort engagement, équipe auto-organisée | Implication moindre, équipe suivant les directives |
| Gestion des risques | Risques identifiés et résolus régulièrement lors des rétrospectives | Risques identifiés en amont, peu de flexibilité pour les résoudre |
| Suivi du progrès | Burndown chart pour suivre les progrès dans les sprints | Suivi du progrès principalement en fonction des jalons |
| Adaptation au changement | Facilite l'adaptation aux changements de priorités | Peu d'adaptabilité aux changements |
| Délais de livraison | Livraison de parties fonctionnelles tout au long du projet | Livraison finale généralement en retard |