**Перший рівень**

(також я додав у табличку пару методологій ведення проектів)

| № Методології | Сильні сторони | Слабкі сторони |
| --- | --- | --- |
| Waterfall | Має послідовний перехід з одного етапу на інший, без повернення на колишній етап, має широке використання у випадках коли тільки обмежене коло людей має доступ до інформації (наприклад космічна програма, військова праця) | Розробники не мають можливості повертатися на попредні етапи для викреслення проблем, тому стратегія повинна бути чітко розроблена для уникнення помилок. |
| V-model | На кожній стадії розробки можливе тестування, послідовність також зберігається як у моделі каскада, але є відмінності у перевірках кожної стадії розробки, завдяки чому можливість уникнути появу дефектів на ранніх стадіях; тобто заощадження ресурсів. Для кожного етапу користується окремий метод тестування. | Так як модель також має чітко поставлену послідовність, то повернення на попередній етап є проблематичним,але проблеми з цим вирішуються завдяки тестуванню на кожному етапі. |
| Спіральна модель | Постійна оцінка ризиків, можливість на кожному колі ітерації зробити певну перевірку та знайти дефекти, ця модель також допускає коригування під час розробки продукту; після кожного кола ітерації можлива перевірка вимогам проекту. | ДУже важливі перші етапи розробки, починаючи з аналізу інформації та збору вимог; через можливість коригування можуть траплятися часті зміни; |
| Інкрементна модель | Розробка дозволяє отримувати рішення по частинах, що дозволяє прогресувати з кожним етапом та перевіряти його на наявність помилок. | Зазвичай після кожного етапу не треба відгукуватися та щось переглядати, тому існує вірогідність отримати прохання про деякі зміни від замовника, коли маємо вже готовий продукт. |
| Scrum | Ведення проектів за методологією скраму дозволяє встановлювати певні рамки у часі для всієї команди, рівно розділяти обов’язки для всіх працівників, самостійно вибирати певні завдання на спринт-беклогу, а усі працівники взаємозамінні; постійна рестроспектива та комунікація. | Певна кількість працівників у команді; якщо один із учасників усувається, то вся праця може підвергнутись невдачі, наявність конкретного дедлайну та обмеженість у часі, залежність від скрам-майстера |
| Kanban | Прозорий доступ до завдань, перевірки їх стану, відсутність часових рамок, можливість обирати завдання та швидко їх вирішувати; самоорганізація. | Якщо одне із завдань неможливо виконати на певному етапі, то вся праця може бути зупинена та обрані нові цілі для працівників. Може бути майже відсутня комунікація між командою, кожний працює на свій результат; обов'язкова пріорітезація та безперервна праця. |
| Ітераційна модель | Розробка дозволяє постійно отримувати “нові” версії продукту, тому це позитивно сказується на розробці та нововведеннях; Можливо аналізувати та вирішувати далі із замовником що треба змінити, спираючись на його подальші вимоги. | На мою думку, мінуси цієї моделі у тому, що завдяки ії основі (розробці за версіями) замовник може бажати багато різних змін після отримання кожної нової версії, тобто з цього виходить, що розробник може витрачати більше часу та ресурсів. |

**Другий рівень**

* Чому з’явився Agile-маніфест?

Я вважаю, що цей маніфест та методологія розробки з’явились завдяки потребі працівників у комунікації та вирішенні загальних питань чи проблем, з якими вони можуть постійно стикатися. Цей маніфест не тільки покращує комунікацію між працівниками, але і зворотній зв’язок із замовником. Тобто ця методологія містить у собі можливість працювати об’єднано у команді, вирішувати спільні проблеми, розподіляти працю рівномірно та ставити ментальне положення розробників та учасників процесу на високу планку. Кожна людина в команді має можливість прогресувати та розвиватися завдяки тим положенням, що вказані у маніфесті, а також вирішувати складні питання із співпрацею та подальшим розвитком продукта. За цим маніфестом вважається, що зміни, вимоги замовника, працюючий продукт - є невід'ємними частинами спільної праці. А це означає що поява цього методу пов’язана із потребою розробників більш гнучкої та креативної праці. Комунікація та спільні рішення усувають швидке емоційне вигорання та відчуття “конвеєру”. Кожен учасник команди може почувати себе частиною однієї екосистеми, котру якщо від’єднати, то процесс буде частково порушений, тобто це і підвищує значимість кожного члену команди і його впевненість, а з цього витікає і його працездатність та мотивація.

* Які проблеми мав він вирішити и чи це вдалося?

У відповіді на це запитання можу сказати, що проблеми, які він був повинен вирішити, в основі залежали від комунікації та гнучкої співпраці між усіма учасниками розробки. Коли є такі можливості, то не тільки самі учасники почувають себе впевненіше, а і саме продукт реалізується краще. Інші проблеми, з якими повинен був справитися цей маніфест, на мою думку, відносилися до професіоналізму робітників, можливість підтримувати ритм розробки проекту, допомоги один одному, увазі до технічного покращення та розвитку, самостійного коригування своєї праці та самоорганізації, тобто у більшості цих питань, як я зрозумів - часткова свобода дії та рішень, але також увага та спільна праця із замовниками/інвесторами. Тобто головна проблема - комунікативна, та завдяки тим положенням, наявним у маніфесті, я вважаю, що ці проблеми вдалося подолати.

**Третій рівень**

Якщо б я був замовником стартапу, який передбачає у собі додаток із світлинами котиків, то я би краще обрав ітераційну модель розробки. Як на мене ця модель найкраще за все підходила би до цього додатку та якісно б обслуговувалася.   
Чому саме цей метод розробки? Він включає у собі розробку за певними етапами, наприкінці яких ми вже маємо певну версію продукту. Завдяки цьому після кожного етапу розробки я можу вносити корективи, щоб наприкінці отримати ідеальний продукт, а також проводити тестування щодо зручності використання та працездатності певних функцій.

Наприклад, я хотів би спочатку побачити версію за якою користувачі мали б можливість поширювати фото один іншого, зберігати їх, робити сумісні фото чи публікації. За успішною роботою цих функцій, можливо було б ввести нові чи переробити наявні функції за потребою у зручності, використанні, тощо.   
Також ця методологія дозволяє розробляти проект із подальшим нововведенням нових цікавих пропозицій та ідей, таких, наприклад, як конкурси для усіх користувачів, можливість робити світлини інших тварин чи окремі розділи для пошуку акаунтів певних улюбленців.