1. **Beet Seed**

**Завдання:** Склади порівняльну таблицю найбільш поширених методологій, надаючи відповіді, обґрунтуй свою думку: чому це саме сильна/слабка сторона/доцільна галузь застосування.

**Виконання завдання:**

| № | Назва методології | Сильні сторони | Слабкі сторни | Для якої галузі є доцільною |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Каскадна | всі етапи чіткі та послідовні | неможливе повернення до попередніх етапів | для виробництв, будівництв |
| 2 | V-модель | контроль поточних процесів до переходу до наступних, паралельне писання документації тестування | збільшені обсяги роботи порівняно з каскадною моделлю | так само як і каскадна |
| 3 | Ітераційна | проект розробляється поетапно, а отже можна виявляти та виправляти помилки на ранніх етапах | часті зміни можуть призводити до збільшення витрат(на управління проектом і на додаткові ресурси) | для розробки веб-сайтів з сторінками |
| 4 | Інкрементна | можна випустити базову версію продукту на ранніх етапах його створення і додавати до неї щось нове після отримання зворотнього зв’язку з користувачами | додавання нових частинок може зробити систему більш складною, що може ускладнити її підтримку | програмне забезпечення, ігри, застосунки у яких можливі оновлення |
| 5 | Спіральна | продукт надійний, дозволяє ідентифікувати потенційні проблеми на ранніх стадіях та вживати заходів для їх усунення | вимагає ретельного планування, аналізу та управління на кожному витку, що може бути складним процесом | фінансове ПЗ, медичне ПЗ. |
| 6 | Scrum | регулярні зустрічі та огляди спринтів забезпечують високу прозорість процесу розробки, також участь кожного члена в прийнятті рішень сприяють підвищенню мотивації | Scrum вимагає дотримання чітких правил та регулярних зустрічей | в різних сферах, освітній, державній, IT |
| 7 | Kanban | Kanban-дошка забезпечує наочну візуалізацію всього процесу роботи, дозволяє командам реагувати на зміни в реальному часі без необхідності жорсткого планування спринтів або інших часових рамок | відсутність фіксованих часових рамок і цілей може призводити до зниження мотивації у деяких членів команди | в різних сферах, освітній, державній, IT |

Хотіла сказати на уроці але трохи засумнівалась, декілька років тому, коли я навчалась на першому курсі, одногрупник готував презентацію про маркетинг та машини(ця презентація досі у мене є) і там було таке поняття як канбан, це слово походить з японської мови і означає "вивіска" або "карта" і з’явився він у компанії тойота.

1. **Beet Sprout**

**Завдання:**  Напиши розгорнуті відповіді (0,5 - 1 сторінки тексту) на такі два питання:

* На твою думку, чому з’явився Agile-маніфест?
* Які проблеми він мав вирішити і чи це вдалося?

**Виконання завдання:**

До того часу як з’явився Agile-маніфест традиційні методи розробки були занадто жорсткими та структурованими це часто ускладнювало внесення змін у вимоги або дизайн на пізніх етапах розробки. Саме тому людям потрібно було придумати щось гнучкіше.

Жорсткість та структурованість це перша проблема яку мав вирішити Agile. Наступна це низька залученість команди: традиційні методи часто не враховували думки і пропозиції команди розробників, що знижувало їх мотивацію та ефективність. Також варто відмітити велику кількість документації та суворі процеси документування, які сповільнювали розробку та відволікали від безпосереднього створення програмного забезпечення. І останнє що спадає мені на думку це те що взаємодія з замовниками була лише на початкових та кінцевих етапах, що могло призводити до непорозуміння між очікуваннями клієнта та результатими праці.

Чи вдалося вирішити ці проблеми? Думаю, так. По-перше Agile дозволяє командам швидко адаптуватися до змін у вимогах та умовах проекту, що значно підвищило їх здатність відповідати на виклики ринку, що є підвищеною гнучкістю. По-друге методології Agile заохочують участь команди в прийнятті рішень, що підвищує їх мотивацію та продуктивність. По-третє ця методологія фокусується на створенні робочого програмного забезпечення, а не на створенні великих обсягів документації. І останнє що варто зазначити це те що покращилась взаємодія з клієнтами, адже наявні в Agile підходи передбачають постійну співпрацю з замовниками, що допомагає краще розуміти їхні потреби та очікування.

1. **Mighty Beet**

Завдання: Ти – засновник/ця стартапу і плануєш випустити на ринок мобільний застосунок для обміну світлинами котиків.

Яку методологію ти обереш для процесу розробки і чому? Відповідь текстово обґрунтуй.

**Виконання завдання:**

Так як це стартап, то я б обрала якусь менш ризиковану на мій погляд методологію, а саме - Інкрементну. Інкрементна модель дозволяє:

* забезпечити поетапний розвиток мобільного застосунку, додаючи нові функції до вже працюючого продукту(тобто спочатку можна випустити базову версію застосунку з основними функціями, такими як: реєстрація користувачів, завантаження та перегляд світлин котиків, а потім додавати ще функції як наприклад: коментарі, лайки, інструменти для редагування світлин, функції сповіщення та рекомендації і т.ін.);
* швидко реагувати на зворотний зв'язок користувачів(ну тут як з будь яким застосунком можна отримувати відгуки від користувачів на платформах звідки був завантажений продукт);
* зменшувати ризики, пов'язані з розробкою великого проекту, оскільки кожен інкремент є відносно невеликим і добре визначеним;
* покращувати якість продукту, так як регулярні оновлення дозволяють вчасно виявляти та виправляти помилки, що знижує ймовірність серйозних проблем на пізніх етапах;
* краще контролювати процес розробки, так як кожна частинка має чітко визначені цілі та критерії завершення.

Думаю, у стартапі важливо швидко виводити на ринок нові версії продукту та адаптуватися до потреб користувачів, через що ця методологія стане чудовим вибором.