І РІВЕНЬ

| **№** | **Назва** | **Сильні сторони** | **Слабкі сторони** | **Для якої галузі є доцільною** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | Scrum | * Методологія, що базується на Agile підході (готовності до змін) * Наявність sprints (поділ роботи на фази дає можливість частіше оцінювати результат) * Наявність такої людини, як Scrum-майстер (наявність радника підвищує ефективність команди, зростає мотивація) * Наявність ретроспективи (завдяки ній можна зробити роботу над помилками та внести зміни на майбутній спринт) | * Не підходить для великої команди (чим більше людей, тим складніше контролювати процеси) * Не можливо вносити зміни в процесі роботи, аби не переривати sprint | Звичайно найчастіше використовується в розробках ПЗ (ігри, моб.додатки, програми, веб). Ще знайшов свою реалізацію і в навчальному процесі - eduScrum (формує командні skills, soft skills та мотивує к навчанню). |
| **2** | Kanban | * Методологія, що базується на Agile підході (готовності до змін) * Є можливість одразу взяти в роботу нове завдання, як тільки його додали (не треба чекати закінчення спринту) * У Kanban board лише 3 стовпчики (зазвичай). Це полегшує роботу і робить її більш чіткою. * Правило WP (working procces) limit. Таким чином виключається ймовірність розсіювання на декількох задачах. 1 людина - 1 задача. Максимальна ефективність. * Безперервність процесу | * Не підходить для великої команди (чим більше людей, тим складніше контролювати процеси) * Роботою керує вся команда (краще коли все по ролях і є окремо керуючі люди) | Успішно використовується в промисловості, будівництві, створення платформ таких як інтернет-банкінг.  у виробництві (будь то одяг чи техніка тощо), в HR-сервісі. |

ІІ РІВЕНЬ

Чому з’явився Agile-маніфест?

Світ не стоїть на місці. Все рухається та розвивається. З’являються нові технології в різних галузях. Тому я вважаю цілком зрозумілим, що перші розроблені методології перестали бути ефективними. З’явилась потреба в гнучкості процеса, в можливості вносити корективи в процесі розробки продукта. Для самих замовників це теж мало великі переваги. Адже хто не хоче зекономити грошей та швидше отримати саме якісний продукт? Самі ж розробники відчували, що суворий регламент, завал по документації не завжди йде на пользу кінцевому продукту. Підходи до розробки потребували детальних специфікацій, звітів. Знаходились ті, що експериментували з полегшеними версіями взаємодії. Вони бачили ефективність, прагнули живого спілкування та робили роботу ітераціями. Таким чином “світ розробки” підійшов до нової покращеної версії управління проектами.

Які проблеми він мав виявити і чи це вдалося?

По-перше це зацікавленість в результаті з боку розробки.

Частіше та швидше випускати працюючий продукт, щоб в разі потреби змінити щось в ньому та підлаштувати під зовнішнє середовище не витрачалось занадто багато часу та ресурсів.

Ще один дуже важливий пункт це особиста комунікація. Як між замовником і командою, так і в середині останньої. Так учасники процесу зможуть володіти повною інформацією, що треба зробити та що роблять інші. Також на регулярних зустрічах команда знайде способи підвищити власну ефективність.

На мою думку усі принципи, що Agile впровадив у “світ розробки” повністю себе виправдали.

ІІІ РІВЕНЬ

Однозначно для свого стартапу я би обрала Scrum. Для мене важлива прозорість процесу, можливість постійного покращення продукту. Також для мене важливі будь-які прояви творчості. Саме завдяки використанню Scrum моя команда матиме можливість робити свій безпосередній вклад в продукт, а не бути лише технічними виконавцями. А часті meetings покращать взаємовідносини між членами команди, що без сумніву підвищить ефективність роботи.

Загалом ця методологія дасть мені можливість швидше випустити на ринок початкову версію додатку, отримати feedback. Та надалі максимально ефективно за короткий час зробити “цукерку”.