**Beet Seed**

Порівняльна таблиця найбільш поширених методологій:

| **№** | **Сильні сторони** | **Слабкі сторони** | **Для якої галузі є доцільною** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Waterfall | Зрозумілі процеси та план-графік робіт дозволяє легко контролювати хід виконання проекту | Готове рішення замовник отримує тільки в кінці проекту |  |
|  | Детальне документування на кожному етапі проекту | Методологія погано працює зі змінами: всі вимоги повинні бути зібрані на стадії аналізу та бути незмінними до кінця виконання проекту |  |
|  | Бюджет та строк виконання проекту можна розрахувати та спланувати ще до початку проекту або в кінці першої стадії | При виникненні змін треба переписувати технічне завдання |  |
| 2. Ітераційна модель | Створення продукту що задовольняє конкретні потреби | Потребує багато часу, тому можна не вкластися у визначений бюджет і дедлайн |  |
|  | Постійний розвиток свого проекту | Потенційні проблеми з архітектурою, оскільки вимоги до продукту постійно змінюються |  |

**Beet Sprout**

На мою думку причиною виникнення Agile - маніфест стало вирішення таких проблем:

* Динаміка та гнучкість у роботі. Перш за все, Agile-розробка є гнучкою та динамічною, не завдаючи шкоди поточному робочому процесу.

### Можливості масштабування продукту. Ви ніколи не знаєте, коли зіткнетесь з коротким дедлайном або вам доведеться миттєво впровадити нові функції у програму.

### Більший акцент на командній роботі та співпраці.

* Краща якість кінцевого продукту. Оскільки Agile дозволяє всім членам команди працювати над проектом в однаковій мірі, вони, швидше за все, усувають помилки та збої в процесі розробки