3 задание

**Модель разработки для школьного проекта: Agile**

При создании школьного проекта важно выбрать такую модель разработки, которая будет удобной, гибкой и понятной для участников команды. Среди популярных подходов — Waterfall, Scrum, Kanban и Agile. Для школьных условий наилучшим вариантом является именно модель **Agile**.

Во-первых, Agile ориентирован на гибкость. В отличие от каскадной модели (Waterfall), где все этапы жёстко фиксированы и изменения почти невозможны, Agile позволяет вносить корректировки в процессе работы. Это особенно важно в школьных проектах, где изначально задачи могут быть поставлены не совсем чётко или изменяться по мере изучения новой информации.

Во-вторых, Agile делает акцент на постоянной коммуникации и совместной работе. Для школьных проектов это огромный плюс: команда может собираться на короткие обсуждения, распределять задачи и видеть результат уже на ранних этапах. Такой подход мотивирует участников, так как они видят, что проект постепенно развивается.

В-третьих, Agile предполагает поэтапное создание продукта. Школьный проект можно разделить на небольшие части — например, сначала разработать дизайн, затем реализовать главную страницу, после этого добавить регистрацию и авторизацию. Такой метод делает процесс разработки более понятным и управляемым, а также снижает вероятность ошибок.

Кроме того, Agile учит работать по принципу «минимально жизнеспособного продукта» (MVP). Это означает, что команда сначала создает простейшую рабочую версию проекта, а затем постепенно улучшает её. Для школьников это полезный опыт: можно сразу видеть результат и успеть сдать рабочий вариант в срок, даже если проект ещё не полностью завершён.

Таким образом, модель **Agile** лучше всего подходит для школьного проекта, так как она гибкая, позволяет адаптироваться к изменениям, способствует командной работе и даёт возможность поэтапно достигать результ