1.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Название методологии | Сильные стороны | Слабые стороны | Для какой отрасли целесообразна |
| 1 | Waterfall | Четко спланированный проект до мельчайших деталей, можно внести свой творческий вклад в начале проекта, от начала и до конца проекта знаешь что, как и когда нужно сделать, поэтому когда все спланировано, заказчик сразу знает стоимость проекта, сроки изготовления. Это позволяет сотрудникам работать четко, спокойно – все знают что делать. | Если у клиента есть предложения или он хочет внести ранее непредвиденные изменения, команде приходится начинать заново или сильно перестраивать данный этап и это приводит к увеличению затрат, срок изготовления программы;  Тесты можно начать только после завершения разработки, что приводит к большому количеству дефектов; | В авиастроении, военной или космической отраслях, медицине и финансовом секторе. |
| 2 | Kanban | Повышенная скорость выполнения заказа, потому что  можно разделить процесс на любые подходящие команде этапы;  Нет ежедневных встреч для оценки результатов проделанной работы, сэкономленное время используется на выполнение проекта;  Тестировщики могут практически сразу начать свою работу, поэтому не нужно будет исправлять целый проект, а только отдельные этапы разработки. | Отсутствие четких сроков – это расслабляет людей, мне кажется имея сроки команда работает эффективней. Из моего опыта работы, всегда есть небольшой процент сотрудников который не спешит выполнять свои функции, а потом в пару дней стараются сделать то что другие делали неделю и как итог: куча ошибок | Можно применить ко всем сферам бизнеса в программах с несложной структурой выполнения.  Подходит также для поддержки производства. |
| 3 | Scrum | Адаптивность, возможность быстро вносить изменения, что позволяет подстраиваться под рынок и улучшать продукт в процессе его изготовления;  Ну и самое главное что клиент после первого принта уже получает готовый продукт, который может приносить прибыль заказчику и дорабатываться. | Ежедневные 15 минутки, мне кажется неэффективно например для человека задача которого изначально рассчитана на неделю. Хотя может это и не минус, мне нужно попробовать как это, чтобы точно сказать. Больше для меня минусов нет. | Для проектов по разработке продуктов. В разработке сложного программного обеспечения в самых разных отраслях. |

2. Agile- манифест появился потому что появилась более гибкая методология, а также потребность создавать интернет-магазины, игры и подобные продукты, которые не требуют много технической документации, а больше творческий подход. Было сложно определить конечный результат продукта, не было такого опыта, нужно было много менять, усовершенствовать, поэтому в манифесте как основная задача - готовность к изменениям важнее первоначального плана.

Представители гибких методологий нуждались в ценностях и  принципах работы, которые определили общие правила разработки. Это  сократило время выпуска продукта на рынок. Может быть еще потому что нет большого количества документации,  люди заполняли тонны документов и отчетов при разработке проектов для авиакомпаний и подобных структур, а  при разработке веб сайта это просто не нужно, и это заменили ценностями и принципами манифеста, как решение при создании чего то нового и непонятного.

3.  Я выберу Scrum.

1. Маленькая команда – 5-9 человек точно справятся с этой задачей, и это выгодно финансово;  максимум через четыре недели, а может и через две у меня уже будет первая версия моего приложения и я смогу его использовать, что поможет мне уже на опыте  использования пользователями улучшить приложение, добавить более популярных котиков например😊