1. **Перший рівень**

| Методологія | Плюси | Мінуси | Доцільна галузь |
| --- | --- | --- | --- |
| Waterfall | * Чітко вибудований послідовний процес. В цій моделі чітко зрозумілі строки виконання, на етапі аналізу вже зрозумілі задачі і вимоги кожного наступного етапу, чітко сформований бюджет кожного етапу. *На мою думку, це відноситься до плюсів, тому що немає додаткових часових і фінансових витрат, замовник і виконавець розуміють, який продукт отримають* | * Відсутність гнучкості - *неможливо передбачити всі складнощі, що можуть виникнути, а в даній моделі адаптуватися під них не вийде* * Неможливо повернутися на попередній крок, вносити зміни можна тільки після випуску ПЗ.   Тестування на окремому етапі. - *помилки можуть бути виявлені занадто пізно, це може суттєво похитнути якість, та навіть вимагати перероблювати все заново* | * Медична сфера * Військові розробки * Банківська сфера   *Сфери, в яких ще до етапу замовлення необхідно узгодити бюджет, критично важливо мати 100% повну документацію, сфери, в яких дуже високий рівень безпеки* |
| V-модель | * Тестування починається ще на етапі аналізу і вимог - *вочевидь, раннє тестування допомагає своєчасно виявити помилки, і забезпечити якість на кожному етапі* | * Відсутність гнучкості, новий етап починається тільки по завершенні попереднього - *повернутися на попередній рівень неможливо, тому виправлення помилок може виявитися дуже дорогим* | Так як це нащадок Waterfall , галузі такі ж , як і вище в таблиці |
| Scrum | * Гнучка система - *можна вносити зміни на будь якому етапі, повертатися на попередні етапи, це зручно і допомагає виправляти помилки з мінімальними витратами часу і грошей* * Розробка продукта поділена на частини - *це дозволяє швидко отримати працюючий продукт, побачити проміжні результати* * Тісна взаємодія команди, можливість звертатися до спеціалістів різних напрямів, регулярні мітапи, щоденні зустрічі - *як на мене, комунікація і взаємодія з колегами виключає можливість залишитися з проблемою один на один, можна обговорити зауваження, чи питання, дійти правильного висновку* | * Немає чітких строків виконання завдання повністю, регламентовані тільки ітерації - *на мою думку, розробка може затягуватися, тобто проміжні результати є - і наче процес рухається, а по факту все може відбуватися повільніше* * Може бути не достатньо документації, або вона взагалі буде відсутня - *через гнучкість системи в процессі розробки запити і задачі можуть змінюватися, і якщо під кожну зміну готувати документацію - це буде займати більше часу, а це не завжди доречно* | * Розробка додатків, як для ПК, так і мобільних * Розробка сайтів, інтернет магазинів, онлайн ігор * Розробка онлайн систем (crm, erp)   *Scrum - зручна методологія, яка дуже гнучка, може швидко адаптуватися до змін, віддає проміжні результати. Це допомагає швидко випустити продукт, який буде актуальний, а не застарілий* |
| Kanban | * В цій методології можна побачити картину вцілому, на якому етапі перенавантаження, де відбувається простій - *це зручно, тому що кожен учасник процесу може просто побачити, який стан речей на зараз* | * ***Думка з боку замовника*** *Декілька разів особисто зустрічалась з цьєю моделлю, але не як побудовою роботи команди, а як систематизацією деяких процесів. І з власного досвіду можу сказати, зручніть лише у візуалізації. Команда розробки брала в роботу тільки задачі, які вважала за потрібне, таким чином наче і була робота, і середній час виконання невеликий, але, на мою думку, показники не об’єктивні, так як середній час не може відобразити реальний час виконання конкретної задачі* * ***Думка з боку використання***   *Так як в цій системі немає особи, яка б могла контролювати процес - може виникнути перенавантаження. І навіть якщо використовувати обмеження в кількості задач на етапі (я з таким не зустрічалася), задачі, які хочуть потрапити на етап будуть стояти в черзі, тоді виконавцю буде важко оцінювати свою роботу, тому що візуально вона не зменшується, немає відчуття завершенность* | *Вважаю цю методологію зручною при використанні у відділі продажів для відображення воронки продажів при правильному розподіленню етапів - зручно зробити зріз поточної ситуації у відділі* |

1. **Другий рівень**  
   На твою думку, чому з’явився Agile-маніфест?

Які проблеми він мав вирішити і чи це вдалося?

21 рік тому 17 представників різних методологій зібралися на гірськолижному курорті в Юті зустрілися., щоб обговорити питання, як полегшити важкі методології. Думаю, що це було необхідно , тому що світ IT рухався і розвивався (і розвивається) швидкими темпами, і для досягнення успіху вкрай необхідно було відповідати цьому темпу. Але використовуючи важкі не гнучкі методології це було неможливо. Тому треба було виявити місця, в яких можна стати гнучкими. І я бачу так, що вони зустрілися і почали обговорювати, які важкі місця можна змінити на полегшені, і як це відобразиться на процесі вцілому. Тоді і був прийнятий маніфест, згідно якого краще співпрацювати з колегами, а не доводити правильність/неправильність використаних процесів, чи інструментів; краще, віддати фокус уваги на створення працюючого продукту, аніж витратити час на написання вичерпної документації; можна і треба піти на зустріч замовнику, і адаптуватися під зміни, ніж доводити, що це не передбачено контрактом; і краще бути гнучким, і реагувати на зміни, ніж йти суворо за планом, і ніяк інакше. Якщо поглянути на цей маніфест загалом, то для мене чітко проглядається один важливий принцип - ніж витрачати час і ментальну енергію на доведення своєї правоти, ті ж самі сили і такий самий час можна витратити, щоб стати кращим, зробити щось краще, щось більше, ніж від тебе чекають. І хоч це вже повертає від IT у взаємодію з енергіями, я вважаю, що саме цього прагнули автори маніфесту. Я навіть вважаю, що якщо кожна людина в звичайному повсякденному житті дотримуватиметься, хоча б інколи, цих правил, то не тільки розробка ПЗ, співпраця в команді, а і загалом людські відносини стануть кращими.

Я вважаю, що маніфест вирішив проблеми, які хотів. Але, так як він буд запроваджений 21 рік тому, зараз ці правила - не щось нове, все більше компаній, команд рухаються у напрямку спрощення процесів і пришвидшення виконання замовлень.

І ще хочу додати від себе, що я згодна з кожним реченням у цьому маніфесті.

**Третій рівень**

Для розробки додатку в своєму стартапі оберу Scrum. Як на мене, це найзручніша методологія.

* По-перше, ми швидко отримаємо версію продукту, який вже працює,
* По - друге, якщо в процесі розробки ми зможемо адаптуватися до нових вимог і потреб ринку.
* По-третє, нам буде легко працювати, тому що у нас буде scrum-master , який буде забезпечувати команді комфортну роботу над продуктом