**Beet Seed**

|  | **Плюси** | **Мінуси** | **Галузь** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Waterfall** | * чіткі терміни; * повнота вимог; * фіксована вартість проекту | * немає можливості зробити "крок назад"; * тестування починається лише після завершення розробки (а один із принципів тестування нам говорить про те, що починати потрібно якомога раніше); * список вимог не можна скоригувати будь-якому етапі; * замовник не має можливості ознайомитися з проектом до його завершення | Медична, військова |
| **Scrum** | * визначено терміни спринту; * постійна комунікація усієї команди; * щоденне оновлення інформації про етап роботи кожного члена команди; * завдання дрібні та детальніші; * зручно робити звіти по спринту, тому що відразу видно і зрозуміло, що було зроблено; * відомо кількість потенційно тестованих завдань, які будуть наприкінці спринту | * термінові завдання можна взяти лише у наступному спринті; * якщо з'явилося супер термінове критичне завдання – потрібно перекроювати спринт; * довгі дзвінки на етапі узгодження спринту - крадуть час | Мобільні застосунки, веб-розробка |
| **Kanban** | * зручна візуалізація етапів проекту; * термінові завдання можна одразу взяти в роботу | * немає таймбоксів; * задачі більші за об'ємом - можливо упустити якісь деталі; * невідомо кількість тасок, яка буде в білді і які доведеться тестувати | Мобільні застосунки, веб-розробка |

**Beet Sprout**

1.

2. Agile-маніфест з'явився у зв'язку з пошуками нових способів удосконалення процесу розробки. ІТ не стоїть на місці і досить стрімко розвивається, процеси і принципи розробки були бюрократизовані і ускладнені, що не давало змогу швидко рухатись “в ногу” і фокусуватись на справді важливих, а не формальних моментах.

Життя мінливе, так само і вимоги до розробки. Вони можуть змінюватись вже в процесі розробки і саме завдяки Agile ми розуміємо це і готові в будь якій момент до змін задля створення конкурентного якісного продукту.

**Mighty Beet**

Плануючи випустити на ринок мобільний застосунок для обміну світлинами котиків я б обрала методологію розробки Канбан, тому що дана методологія є зручною в аспекті візуалізації. Стартапом частіше займаються менш досвідчені працівники, тому було б непогано, щоб всі задачі можна було спостерігати наглядно.

Є вірогідність, що в процесі розробки з'являться нові ідеї і функціонал стане ширшим, ніж передбачалося спочатку, тому зручно було б задачі взяти одразу в розробку і спробувати їх, а не чекати якісь часові проміжки (як, наприклад, спрінти).