Перший рівень

| № | Назва методології | Сильні сторони | Слабкі сторони | Для якої галузі є доцільною |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Waterfall | * легко керувати (кожен етап не залежить від іншого і починається тільки коли попередній є завершеним) * етапи не накладаються один на один (новий починається по закінченню іншого) * є легкою для розуміння (поетапність завдань, легкість контролю) * для невеликих проектів, з невеликою кількістю завдань | * неможливість повернутися на попередній етап (це важливо на етапі тестування) та внести зміни у проект * є високий ризик закриття проекту у зв'язку з його невідповідністю * не підходить для довготривалих та великих проектів * не підходить для проектів де важливо вносити багато змін | * медична * військова * банківська * авіаційна   (розробка ПЗ в цих галузях потребує контролю, чітко визначених цілей і досягнення чітких результатів) |
| 2 | Спіральна | * високий рівень аналізу ризиків ( аналіз ризиків проводиться на кожній спіралі, створюється прототип і якщо є недоліки - вони відразу виправляються) * як наслідок отримання швидкого та бажаного результату * підходить для великих проектів * контроль документації та затвердження рішень * можна вносити зміни та проводити постійне вдосконалення * клієнти можуть проконтролювати процес виконання проекту | * не кожен спеціаліст може провести аналіз ризиків * не підходить для невеликих проектів * результат залежить від якості проведення аналізу ризиків * вартість даної моделі може бути завелика для деяких проектів * спіраль може продовжуватися безкінечно | * військова * дослідницька діяльність * авіаційна * космічна   (галузі, проекти яких можуть коштувати дорого та не обмежені за часом) |
| 3 | Scrum | * чітко розподілені ролі в команді * швидке реагування на потреби замовника * вартість проекту буде нижча за проекти за негнучкою методологією * організована робота в команді * збільшення доходів компанії за рахунок швидкої реалізації проектів * контроль за виконанням завдань проекту за рахунок частих мітингів * можливість вносити доповнення та зміни * ретроспектива, підведення підсумків, визначення плюсів і мінусів роботи | * можливість провалу проекту, якщо командна робота не налагоджена * робота з великою командою потребує додаткової організації * обмеження часу * звільнення члена команди тягне за собою винекнення додаткових питань у майбутньому | * стартапи * продажі * мобільні додатки * та інші проекти які потребують швидкої реалізації та можливості гнучкого виконання потреб замовника |

Третій рівень

1. Для розробки мобільного додатку для обміну світлинами котиків я оберу методологію Канбан.

Я вважаю, що ця методологія найкраще підійде для даного проекту тому що вона забезпечує гнучкість планування, це великий плюс на початковому етапі розробки мобільного додатку. Також, Канбан дозволить швидко отримати результат, а отже швидше опинитися на ринку та випередити випуск аналогічних додатків. Ця методологія дозволить мені вносити зміни протягом всіх циклів розробки, що може покращити кінцевий результат. За рахунок прозорості процесів, я, як засновник стартапу, можу контролювати проект на всіх етапах розробки продукту.

Також методологія Канбан підходить для стартапів на етапі розвитку, так як це дозволить команді виконувати в першу чергу більш важливі завдання, вносити зміни та більш згуртовано виконувати поставлені задачі та швидко працювати на результат в режимі взаємної допомоги та обміну знаннями.