**Beet Seed — відпрацюй навички на базовому рівні.**

Склади порівняльну таблицю найбільш поширених методологій:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Назва методології | Сильні сторони | Слабкі сторони | Для якої галузі є доцільною |
| **Waterfall -**  **Каскадна модель** | Логіку такого проєкту легко зрозуміти та описати, тому що модель передбачає послідовне проходження процесу, розбитого на етапи;  Передбачає широке планування проєкту та розуміння залежностей, чітко визначені терміни та бюджет;  Стабільність задач – задачі зрозумілі команді з самого початку розробки, і залишаються незмінними протягом усього процесу. | Важко та дуже дорого внести зміни до проекту;  Позбавлений гнучкості процес - неможливість коригувати окремі кроки;  Сурові правила та пріоритет формального підходу;  В разі нестачі ресурсів суттєво страждає якість проекту. | Космічні розробки, авіа, медицина. |
| **V-модель** | Покращена версія каскадної моделі функцією контролю та тестуванням на кожному етапі. | По суті ті ж самі, що в попередній. Неможливість адаптуватися до змінених вимог;  Тривалий час розробки може привести до того, що продукт може бути вже не потрібний замовнику та не актуальний на ринку. | Аналогічні. |
| **Спіральна модель** | Включає переваги каскадної моделі, також включає аналіз ризиків, додаткові функціональні можливості або зміни на кожному витку та зв'язок з замовником. | Включає недоліки каскадної моделі. Складна структура;  Спіраль може йти нескінченно.  Документація більше, оскільки вона має проміжні фази. | Великі проєкти, коли оцінка ризиків дуже важлива. |
| **Agile (Scrum)** | Гнучка система управління, надання кінцевого продукту на кожному етапі;  Високий рівень взаємодії між членами команди проєкту, швидкий результат , стимулювання змін і поліпшень продукту під час його розробки;  Дозволяє отримувати чергову версію продукту частіше, регулярно підтримувати зворотний зв’язок та швидко доопрацьовувати продукт, поліпшуючи процес роботи;  Активна взаємодія в команді;  Висока колегіальна відповідальність за реалізацію проєкту ;  Прозорість в роботі. відкритий обмін інформацією, знаннями, проблемами на шляху до мети;  Постійна взаємодія з замовником. | Важко підрахувати підсумкову вартість проекту;  Велика залежність від рівня кваліфікації та досвіду команди;  Велика кількість мітингів і обговорень, що може збільшити час розробки продукту;  Є ймовірність того, що буде складно планувати процеси, так як вимоги постійно змінюються. | Для проектів з гнучкими цілями. |

**Beet Sprout — детальніше заглибся в практику.**

**Agile** — це не чітка методологія, а скоріше навіть філософія гнучкої розробки зі своїм набором цінностей, котра впливає на взаємозв’язок людей в команді, які високо самоорганізовані та залучені у процес.

Щоб описати найважливіші принципи нової методології управління проєктами з розробки програмного забезпечення на противагу класичним бюрократичним і важким підходам був колегіально створений **Agile-маніфест** - документ, який описує основні цінності і принципи гнучкої розробки.

Такий підхід ставить в пріоритет працюючий продукт, команду та співпрацю, постійний взаємозв’язок з замовником, гнучкість і готовність до змін. Ця методологія дозволяє клієнтам швидше отримувати якісне програмне забезпечення та тримати руку на пульсі роботи ринку.

За Agile усе відбувається значно швидше: планування, представлення прототипу, тестування, доставка самого програмного продукту на ринок з адаптацією до його мінливих потреб. У той час як традиційний підхід до проєктів досить повільний і дорогий. Можна зробити висновок, що цей концепт актуальний, адаптивний та ефективний.

**Mighty Beet — різнобічно опануй тематику уроку.**

**Відповідь:** Для процесу розробки мобільного застосунка обрана методологія **Skrum**. Правильна організація роботи забезпечує реалізацію переваг методології, а саме: швидкий реліз, стимулювання змін і поліпшень продукту під час його розробки, взаємодію в команді, дотримання визначених термінів та тісний взаємозв'язок з користувачами.

Ідея є і як засновниця я зацікавлена в швидкому релізі. Вже по закінченні першого спринта буде отриманий працюючий продукт, навіть з обмеженим функціоналом, якщо не всі вимоги були враховані. По закінченні наступних спринтів відбудеться реліз нових версій з реалізацією нових функцій. Також функції можуть додаватись у результаті зворотного зв'язку з користувачами, враховуючи їх побажання.

Методологія дає поле для експериментів та перевірки своїх ідеї.