

Lessons 3. Homework.



1. Склади порівняльну таблицю найбільш поширених методологій.

№	Назва методології	Сильні сторони	Слабкі сторони	До якої галузі є доцільною
1.	Waterfall	-стабільні вимоги. -всі фази знаходяться в чіткій послідовності. -контроль менеджменту.	-фази не мають права повертатися чи повторюватися. -на розробку йде дуже багато часу. -замовник не має можливості побачити програму проекту наперед.	-медицина -космічна -авіація -військова -будівництво
2.	Agile	-гнучка методологія. -клієнт має доступ до свого продукту в будь-який час розробки.	-відсутність чіткого плану розвитку проекту. -постійна загроза перероблення великої частини роботи. -зниження якості продукту через швидкість та спрощення.	-ІТ-компанії. -страховики. -банки та телеком і т.д.
3.	V-model	-поліпшений, порівняно з Waterfall моделлю, тайм-менеджмент; -планування тестування і верифікація системи здійснюються на ранніх етапах.	-недостатня гнучкість моделі; -власне створення програми відбувається на етапі написання коду, тобто вже в середині процесу розробки; -недостатній аналіз ризиків; -немає роботи з паралельними подіями та можливості динамічного внесення змін.	-аерокосмічна інженерія -інженерія біологічних систем. -електротехніка



2. Напиши розгорнуті відповіді (0,5 - 1 сторінки тексту) на такі два питання:

На твою думку, чому з'явився Agile-маніфест? Які проблеми він мав вирішити і чи це вдалося?

Ми постійно відкриваємо для себе досконаліші методи розробки програмного забезпечення, займаючись розробкою безпосередньо та допомагаючи у цьому іншим. Завдяки цій роботі ми змогли зрозуміти, що:

- люди та співпраця важливіші за процеси та інструменти*
- працюючий продукт важливіший за вичерпну документацію*
- співпраця із замовником важливіша за обговорення умов контракту*
- готовність до змін важливіша за дотримання плану*

Тобто, хоча цінності, що справа, важливі, ми все ж цінуємо більше те, що зліва

На мою думку, Agile-маніфест з'явився завдяки досвіду роботи компаній, що накопичувався роками. Коли компанії стикалися з певними складнощами та проблемами, через зміну вимог, оточуючого середовища, очікувань користувачів, протягом періоду розробки продукту. Працюючи, знаходячи нові підходи, інструменти, практики, сформувався список цінностей, як Agile-маніфест.

Гарні взаємовідносини та взаємовиручка в команді дуже важлива для ефективної роботи в команді.

Важливо зосередити свою енергію та інвестувати свій час для роботи над продуктом, особливо, якщо час обмежений, а ніж в описання цього процесу в документі (технічне завдання, специфікація). Бо часто можливо таке, що дуже детально описують завдання, що часу на його виконання не залишається.

Постійна співпраця з замовниками, обмін зворотнім зв'язком, демонстрація часткового результату, це більш цінне, ніж просто перемовини по умовам контракту. Потрібна постійна співпраця між командами та замовниками.

Треба завжди бути гнучким, готовим до змін, піти іншим шляхом. Готовність організаційно та процесно внести зміни в план на ходу розробки продукту, не переробляючи все з самого початку.

Саме такий шлях для створення продукту є дуже ефективним, що покращує комунікацію між співробітниками, вчить тайм-менеджменту, відповідальності та гнучкості.



Mighty Beet

3.Ти – засновник стартапу і плануєш випустити на ринок мобільний застосунок для обміну світлинами котиків. Яку методологію ти обереш для процесу розробки і чому? Відповідь текстово обґрунтуй.

Для створення мобільного застосунку я б обрала саме методологію Agile. IT-сфера постійно розвивається, виникають нові тенденції, і за допомогою Agile можна ефективно запустити стартап.

Бо це гнучка методологія розробки. У команди немає строгих етапів, всі вони пов'язані між собою та повторюються:

- проект розбивається на ітерації - цикли. У кожному з них проводиться планування, аналіз, проектування, розробка та тестування.

- ітерації діляться на спринти - 1 або два тижні, на які у кожного члена команди є пакет завдань. Щодня команда зустрічається на брифінгах, встановлює щоденні цілі, повідомляє про досягнення за попередній день.

- дизайнери не відокремлені, вони постійно спілкуються з розробниками та тестувальниками, апдейтять інтерфейс для максимальної якості та юзабіліті для майбутніх клієнтів. Аналіз проводиться постійно з тими ж цілями.

Весь процес виходить максимально гнучким, після кожної ітерації команда отримує потенційно робочий продукт, який аналізує та може покращувати.