ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ.

1. Слабые и сильные стороны методологий

WATERFULL:

Плюсы:

* наличие инструкций и правил ( исполнитель просто им следует )
* последовательность выполнения этапов ( убедился, что на данном этапе всё выполнено, можно двигаться дальше)
* установлены сроки и бюджет ( ты можешь распределить своё время так, как тебе будет это удобно для качественного выполнения работы)

Минусы:

* невозможно предусмотреть все проблемы заранее ( из-за последовательности выполнения всех этапов работы, недочёты будут видны только в конце проекта, а это дополнительные итерации, лишние рабочие часы…)
* заказчик видит результат только в конце проекта ( то есть, если изменились требования или условия, заранее учесть это невозможно )
* тестирование начинается после окончания разработки ( то есть нельзя сделать часть работы и сразу протестировать, поэтому часто недостатки обнаруживаются слишком поздно )

В настоящее время каскаднаю модель ( модель водопада ) целесообразна в авиастроении, военной или космической отраслях, медицине…

KANBAN:

Плюсы:

* гибкость планирования ( команда концентрируется на решении конкретной задачи и только после её выполнения, переходит к следующей)
* вся команда имеет доступ к поставленным задачам ( соответственно легче выявить проблемы и устранить их)
* контроль сроков выполнения ( позволяет отслеживать рабочий процесс, прогнозировать время, которое потребуется для решения задач)

Минусы:

* этот метод не предназначен для долгого планирования
* этот метод плохо работает с большой командой

Может использоваться не только в разработке ПО, но и в таких областях, как техническое обслуживание, системное администрирование, маркетинг или продажи.

SCRUM:

Плюсы:

* работа над разными задачами одновременно ( это позволяет быстрее прийти к желаемому результату)
* у каждого участника разработки есть своя задача ( тем самым повышается уровень ответственности к работе )
* участники команды делятся друг с другом информацией ( тем самым видна полная картинка выполняемой работы)

Минусы:

* подходит для небольших проектов

Этот метод используется чаще всего в IT -сфере, но также он применяется в строительстве, образовании…

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ.

Метод Agile - это один из самых популярных методов, который позволяет улучшить качество производимого продукта. Agile - это не про чёткий план, грубо говоря, а про постоянное общение с клиентом, про готовность всей команды чётко, вовремя реагировать на изменения в ходе проекта, про сплачённость в команде, про правильную и чёткую работу продукта, над которым она работает.

Во многих других методах , скажем так, проблемой команд разработчиков является чрезмерная сосредоточенность на планировании и документировании всех циклов разработки ПО. И таким образом они немного забывают об удовлетворённости заказчика.

Именно потому и появился Agile- манифест, в котором, в принципе всё чётко и прозрачно)

Личное общение с командой и внутри неё является наилучшим способом передачи информации. Чтобы работа была выполнена качественно, атмосфера в команде должна строиться на доверии и уважении.

Работающий продукт - главный показатель соответствия потребностям и ожиданиям клиентов. Общение с заказчиком на протяжении всего проекта позволит ему изменить требования, так как он будет видеть все этапы разработки.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ.

Я бы, наверное, всё-таки выбрала методологию Waterfall.

Потому что мы имеем чёткое представление что нужно проекту, разделение на этапы позволяет организовать и распределить работу, тем самым выполнив каждый этап максимально идеально. И эта модель, на мой взгляд, больше всего подходит для небольших проектов. Проще всего понять и использовать эту модель. Проанализировали требования, разработали решение, исправили ошибки, если они появились и воплотили в реальность)