

## Перший рівень

	Сильні сторони	Слабкі сторони
<b>Waterfall</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Добре підходить для менших проектів</li> <li>Легкий та простий у розумінні та використанні</li> <li>Хороша документація результатів</li> <li>Легкий у підтримці</li> <li>Висока якість продукту</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Демонстрація проводиться в кінці проекту</li> <li>Не можливо повернутись на попередній етап</li> <li>Не підходить для довгих та складних проектів</li> <li>Важко працювати зі змінами</li> <li>Мають бути ідеально прописані вимоги</li> </ul>
<b>Спіральна модель</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Контроль на всіх фазах розвитку</li> <li>Функції додаються систематично</li> <li>На більших проектах ПЗ обробляється стратегічно</li> <li>Зміни впроваджуються швидко</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Для менших проектів це дорого</li> <li>Багато документації через проміжні рівні</li> <li>Щоб аналізувати ризики потрібні досвідчені люди</li> <li>Спіраль може тривати дуже довго</li> </ul>
<b>Scrum</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>У команді відкритий обмін інформацією</li> <li>Автономність команди</li> <li>Команда оперативно реагує на зміну вимог до проекту</li> <li>Оперативна і малозатратна</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Важко навчитись розставляти пріоритети і оцінювати задачі</li> <li>Ризикований, коли замовник не знає чого бажає</li> <li>Не підходить для надто великих проектів</li> <li>Успіх в більшості залежить від Scrum-майстра</li> </ul>

### Третій рівень

Для процесу розробки в даному випадку, я оберу методологію Scrum.

Чому?:

1. Метою є - якнайшвидше заробити гроші для розвитку компанії, то Scrum дає можливість розпочинати проект швидко та з меншою кількістю людей на проекті, ніж скажімо у негнучких методологіях, де оцінювання ризиків та всіх вимог вимагає хороших спеціалістів відразу, а це досить фінансово затратно.
2. Так, як у мене молода компанія, фінанси обмежені і я хочу якнайшвидше отримати прибуток, зі Scrum я зможу швидше вийти на реліз і почати отримувати кошти, для розвитку команди, компанії тощо. Не потрібно буде чекати на довге планування та аналіз. Зможу показувати час від часу щось готове, особливо зацікавленій стороні.
3. Оскільки це гнучка методологія, ми зможемо часто і оперативно змінювати і вимоги і функціонал, для кращого задоволення потреб клієнта та кінцевих споживачів, а не чекати завершення проекту.
4. На початку можуть бути висунуті не всі вимоги чітко, тому при роботі можна буде додавати з кожним наступним спринтом.
5. Зможу отримувати фідбек від користувачів.
6. Також команда зможе виявляти не тільки те, що вона зробила, а і як це зробила і мати можливість виправити.
7. Хороша комунікація та злагодженість команди допоможе краще і якісніше працювати. (Навіть якщо команда в стартапі ще не досить досвідчена, всеодно висока проінформованість і прозорість в команді є згідно Scrum. Хоча зазвичай в стартапах набирають команди вже з досвідом, для якісного і швидшого результату).