***Первый уровень***

| Название методологии | Сильные стороны | Слабые стороны | Сфера применения |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Waterfall*** | 1.Четкая документация и простота управления разработкой - постоянный продукт без доработок и изменений  2. Стоимость и сроки зафиксированы сразу - планирование  3. Низкая вероятность ошибок в небольших проектах - большая вероятность, что продукт выйдет на рынок | 1. Тестирование на последних этапах - нахождение ошибок, которые очень сложно исправить  2.Заказчик видит готовый продукт только в конце - высокая стоимость доработки и невозможность внесения изменений  3.Длительная работа с документацией - затягивание старта разработки ПО | * мед. оборудование * космическая отрасль * военная отрасль |
| ***V-Model*** | 1. Тестирование на всех этапах - ранее выявление ошибок | 1. Высокая занятость и высокий уровень квалификации сотрудника - сложность с поиском | * ПО для авто * ПО для системы наблюдения * системы безопасности |
| ***Incremental*** | 1.Быстрые сроки разработки - возможность быть первыми  2.Цена - базовая версия дешевле и доработка дешевле | 1.Сырой продукт - может не нравиться потребителям  2.ПО может не дожить до момента, когда все будет работать полноценно - из за утраты интереса потребителя | * электронные библиотеки * соц сети * файлообменники |
| ***Agile*** | 1.Заказчик всегда в курсе этапов разработки - контролирует  2. Нет четкого плана - возможность внесения идей от заказчика  3. Умение адаптироваться под условия рынка | 1.Сложно определить бюджет и временные рамки - из за отсутствия конкретики в конечном результате работы  2. Есть риски неудачи проекта - из за ненужных доработок , функций или наоборот | * системы электронных записей |

***Второй уровень***

По моему мнению Agile-манифест возник из-за проблем в работе с персоналом и разочарований заказчиков. Также, вероятнее всего, основную часть работы над ПО занимала документация, контракты и т.д. - все что относится к строгим стандартам. Думаю, что эффективность труда упала, люди перестали получать удовольствие от своей работы, чувствовали себя недооцененными и эмоционально выгоревшими, стали быть невнимательными и допускать ошибки. В свою очередь заказчики получали продукты не соответствующие ожиданиям, или которые необходимо было, в силу быстротечности технологий/конкуренции, доработать, а то и вовсе переделать, а это новый круг - деньги, проект и время ожидания. Дополнительно , компании , вероятнее всего не охотно хотели вносить изменения , а то и вовсе отказывали, либо требовали большие деньги за доработку.

Относительно решения проблем, да - некоторые он решил, но дополнительные создал.

Решил проблему персонала - ведь теперь все знают свою важность, все работаю как единый механизм, взаимодействуют между собою, получают помощь и поддержку;

Решил проблему заказчика с внесением изменений в проект в процессе его разработки, когда есть возможность подстроиться под условия рынка/конкурентов или свои желания и идеи. Заказчик полностью понимает что происходит с его продуктом и он, фактически, является частью команды.

Качество продукта - улучшается, ориентир на хорошо работающий продукт удовлетворяющий потребности конечного потребителя и заказчика + удовольствие от работы в дружной команде.

Также, плюсом считаю, вероятнее всего, упрощенную документацию, на которую стало уходить меньше ресурсов и возможно она становиться более понятной.

Минус - вероятнее всего, клиенты стали более требовательными и возможно избалованными, не всегда понимающие что им на самом деле нужно.

***Третий уровень***

*Мобильное приложение “Honey Cats”*

Для разработки своего приложения я бы выбрала метод Agile, а именно Scrum + Kanban. Визуализация и тесная работа в команде. Я бы смогла анализировать работу над проектом, т.к. мне бы показывали промежуточные рез-ты работы, и если бы я хотела добавить какую-нибудь изюминку, я смогла бы это сделать. Также, мой проект не является слишком большим и сложным, поэтому он был бы сделан достаточно быстро и я бы успела обогнать свою соседку с приложением по обмену фотографиями собак)))Думаю, что смогла бы насладиться работой над проектом моей мечты. По крайней мере, мне кажеться, что данный метод помог бы мне в этом.