28.07.25

# Домашнє завдання

## Перший рівень

1. Порівняльна таблиця

| № | Назва методології | Сильні сторони | Слабкі сторони | Для якої галузі є доцільною |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Waterfall | Чітка структура | Важко адаптуватись до змін | | Великі проекти з чіткими вимогами, урядові проекти | | --- |  |  | | --- | |
| Добре підходить для проектів з відомими вимогами | Помилки виявляються пізно |
| 2 | Agile | Гнучкість до змін | Не підходить для проектів з фіксованим бюджетом і термінами | | Стартапи, веб-розробка, мобільні додатки | | --- |  |  | | --- | |
| Швидке реагування | Вимагає високої самоорганізації команди |
| 3 | Kanban | Візуалізація робочого процесу | Може не забезпечити довгострокове планування | | Обслуговування, підтримка, DevOps | | --- |  |  | | --- | |
| Мінімізація затримок | Відсутність чітких ролей |

2. Думка про методологію Agile (Scrum)

На мою думка сама сильна методологія - Agile (Scrum), бо це потужна методологія, що має дуже сильні сторони, що можуть допомогти у деяких проектах:

* У сучасних проектах (особливо стартапах) вимоги часто змінюються. Agile дозволяє вносити зміни в будь-який момент, не руйнуючи весь план. Це критично важливо, коли успіх продукту залежить від реакції користувачів;
* Agile активно залучає клієнта, що зменшує непорозуміння між очікуванням і результатом. Продукт створюється “разом”, а не “для клієнта”;
* Команда працює не над тим, що “заплановано”, а над тим, що має реальну користь. Це підвищує шанси створити затребуваний продукт.

Але як і будь-яка методологія вона має також слабкі сторони, як наприклад:

* Оскільки вимоги можуть змінюватися під час розробки, важко з точністю сказати, скільки часу і грошей потрібно на весь проект. Це ризиковано для замовників з фіксованим бюджетом;
* Якщо команда не вміє працювати без постійного контролю або не має досвіду, Scrum може провалитися — не буде ні гнучкості, ні швидкості;
* Якщо замовник не бере активної участі (немає зворотного зв’язку), то Scrum втрачає свою ефективність. Команда може йти “в неправильному напрямку”.

Також висока динаміка, швидкі зміни, тестування гіпотез — усе це характерне для стартапів. Agile дозволяє не витрачати час на зайве, а зосередитись на ключових функціях. Тому вона дуже підходить для доцільної галузі застосування у стартапі та мобільних застосунках.

## Другий рівень

1. Розгорнуті відповіді

* **На твою думку, чому з’явився Agile-маніфест?** - Agile-маніфест з’явився як реакція на проблеми традиційних підходів до розробки ПЗ, особливо таких, як Waterfal, тому він став відповіддю на реальні больові точки індустрії на початку 2000-х років.
* **Які проблеми він мав вирішити і чи це вдалося?** - Жорсткість вимог (Agile дозволяє гнучко змінювати вимоги навіть на пізніх етапах); Повільні релізи (Ітеративна розробка (спринти) дозволяє бачити прогрес кожні 1–4 тижні); Відсутність командної гнучкості (Agile підкреслює самоорганізацію та відповідальність команди).

## 

## Третій рівень

1. Вибір методології для процесу розробки мобільного застосунку обміну світлинами котиків

Я як засновник стартапу, який планує випустити мобільний застосунок для обміну світлинами котиків, я б обрав Agile, як методологію розробки і все через деякі критерії:

* **Постійні зміни й непередбачуваність**: На старті ми лише припускаємо, що користувачам подобатиметься, але реальні очікування виявляється лише після тестування перших версій застосунку. Agile дозволяє адаптуватись до зворотного зв'язку та пріоритезувати лише те, що цінне для користувача;
* **Швидкий вихід на ринок**: Agile розбиває роботу на короткі ітерації;
* **Невелика, гнучка і мотивана команда**: завдяки тому, що у стартапі працює невелике кількість людей, Agile дозволяє обрати команду, що має свободу самостійно організовувати і шукати найкращі рішення;
* **Важлива зручність і досвід користувача**: Фокус Agile на цінності для користувача допомагає створювати застосунок, який дійсно подобається людям.