Level 1. Порівняльна таблиця методологій:

|  | Сильні сторони | Слабкі сторони | Для якої галузі є доцільною |
| --- | --- | --- | --- |
| Waterfall | - високий рівень деталізаціі кожного етапу проекту, що супроводжується документацією (немає незрозумілих дій)  - чітко сформульвані вимоги, що не змінюються під час роботи і не суперечать одна одній (успіх оцінюється просто - якщо все зроблено згідно документації - проект успішний)  - легкість контролю над проектом і його предачи іншій команді за рахунок деталізації  - вартість проекту та терміни виконання відомі і узгоджені до початку роботи над ним (немає ризику появи нових витрат) | - неможливість вносити зміни або повертатись до попереднього етапу (висока вартість виправлення продукту)  - недоліки продукту будуть виявлені під час тестування і він все одно буде випущений саме в такому вигляді (виправлення буде дорогим і довгим)  - успіх проекту закладається суто на етапі планування проекту (якщо щось на цьому етапі не обговорювалось - це буде вартістю помилки)  - потреба в дуже гарних спеціалістах (BA, PM), бо від якості збору вимог і обраних методів їх досягнення залежить все | Будівництво (смета складається на початку проекту)  Супорт (є фіксований час для відповіді юзеру і чим довше очікування відповіді, тим більш незадоволеним буде юзер) |
| Scrum | - великі завдання розбиваються на декілька менших (тому внести зміни простіше)  - можливість повернутись до попереднього етапу і виправити щось (виправлення, і як наслідок фінальна вартість продукту, дешевша)  - мінімізація фінансових ризиків за рахунок швидкого реагування на зміни і їх виправлення (економія ресурсів)  - постійна комунікація між стейкхолдерами (трансперенсі) | - успіх проекту дуже сильно залежить від компенентності Scrum-майстра (етап його вибору є дуже важливим)  - наявність великоі кількості комунікаціі може подовжити терміни виконання проекту  - можливість внесення змін може призвести до того, що або вимоги суперечимуть одна одній, або загубиться головна ідея (якість продукту зменшиться)  - великий ризик провалу при масштабуванні (проект зростає - зростає і складність управління проектом) | Web-розробка, розробка застосувань  Game Dev (сфери швидко змінюються і якщо не звертати уваги на зміни продукт буде гіршим, ніж в конкурентів) |

Level 2

*Чому з’явився Agile-маніфест?* З закінченням індустріальної ери та початком цифрової (яка характеризується складністю та високим темпом змін), бізнеси стали розуміти, що, для того щоб встигати за ринком, потрібно впроваджувати нові підходи. Ці підходи повинні дозволити їм реагувати на зміни, тобто бути більш гнучкими.

Окрім того, досвід бізнесів показав, що в традиційному підході, де майже всі рішення щодо ходу продукту приймаються на початковому етапі і далі кожен працівник слідує цьому плану, дуже часто очікуваний результат для цього плану не співпадає з фактичним. Це стосується якості фінального продукту, термінах виконання роботи, загальних витрат, і як наслідок прибутку.

Таким чином, на мою думку, виконуючи роботу на помилками, бізнеси дійшли до висновків, що:

- через те що є низка факторів, які важко передбачити на етапі підготовки проекту, було б доцільним мати можливість змінювати план на будь-якому етапі роботи. Таке більш адаптивне планування дозволить реагувати на ці фактори швидше.

- певних проблем можна було уникнути/вирішити, якби всі задіяні на проекті люди мали можливість відкрито ділитися своїми досвідом/думкою/страхами//ідеями покращення продукту/процесів.

*Чи вдалося Agile вирішити проблему традиційного підходу?* Я думаю що так, бо:

- постійна комунікація всіх стейкхолдерів дозволила виявляти певну кількість ботлнеків та реагувати на них раніше, і як наслідок економити ресурси. Таким чином, навіть якщо сам життєвий цикл проекту стає довшим за термінами, сам процес (і продукт) буде більше ефективний.

- фокус на команду, її спілкування та можливість внесення ними змін до проекту призводить до того, що в одній кімнаті вони мають людей зі своєю унікальною експертизою готових до обговорення і реагування на нові обставини. Це означає що цілісність картинки, а як наслідок, і правильність прийнятого рішення буде вища. Плюсом до цього, команда буде більш мотивована зробити гарний продукт, бо кожна людина відчуває свою цінність на проекті.