**Beet Seed**

1. Тестування електром’ясорубки Zelmotor 489.8

М’ясорубка складається з корпусу з двигуном, тубуса, шнека, ножа, сита та гайки.

Спершу перевірка чи працює вона взагалі. Увімкнувши в розетку сам корпус, натиснув кнопку “увімкнення” і можу зробити висновок, що вона працює. Перемкнув кнопку у вимкнений стан. Кнопка працює справно, м’ясорубка також.

Наступна перевірка приєднання/від’єднання тубуса до/від корпусу. Підніс тубус в правильному положенні до м’ясорубки та прокрутив, щоб закріпити його. Для зняття натиснув кнопку-фіксатор і прокрутив тубус в протилежну сторону. Перевірка пройшла успішно.

Далі перевірка чи не виникає ніяких проблем при складанні повного комплекту, для роботи м’ясорубки, в тубус. Отже, вставив в тубус шнек, на шнек наклав ніж, далі йде сито і після цього закрутив гайкою. Все добре закріпилося і ніяких проблем в процесі не виникло.

Тепер з’єднюю тубус з м’ясорубкою та пробую знову її увімкнути. Після ввімкнення переконався, що шнек з ножем крутиться. Отже, перевірка успішна.

І остання перевірка, чи меле м’ясорубка м’ясо. Закинув м’ясо в горловину тубуса. М’ясо помололося на фарш.

Згідно мого тестування, м’ясорубка працює правильно і без жодних проблем.

1. Спробую пояснити на прикладі комп’ютера, як я це зрозумів. Для верифікації необхідна просто наявність всіх комплектуючих. Тобто, корпус, материнська плата, процесор, відеокарта, екран і т.д. За наявності всіх комплектуючих пристрій можна верифікувати, як ноутбук. Проте для валідації пристрою всі комплектуючі мають бути правильно з’єднані між собою, щоб пристрій виконував свою функцію. Отже, верифікація - це просто “фізична” наявність певних частин з яких щось складається, а валідація - це виконання об’єктом функцій для якого він призначений.

**Beet Sprout**

1. ↑

| **Вид компанії** | **Плюси** | **Мінуси** |
| --- | --- | --- |
| **Product** | * **Стабільна робота в одній компанії** * **Залучена робота у команді** * **Орієнтування на кінцевого користувача, а не на замовника та можливість почуватися частинкою продукту, яким користується величезна кількість людей** * **Саморозвиток та самовдосконалення разом з розвитком продукту** * **Творчість та новаторство вітаються** | * **Однотипна робота, оскільки, можливо, протягом багатьох років знадобиться займатися вдосконаленням одного продукту цієї компанії** * **Якщо компанія зазнає збитків на ринку, то страждають і співробітники** * **Важко змінити команду навіть у рамках цієї компанії, оскільки найчастіше колективи зосереджуються на своєму проекті** |
| **Startup** | * **Гарна можливість кар’єрного зростання** * **Сімейна, friendly атмосфера** * **Відсутність discommunication у команді** * **Згуртованість колективу** * **10 років досвіду роботи — не must-have для роботи у стартапі** * **Турбота про команду** * **Свобода самовираження та гнучкість** * **Швидке зростання компанії** | * **Відсутність стабільності** * **Зарплати нижчі та соцпакет гірше, ніж у корпораціях** * **Розмиті функції та невизначена зона відповідальності** * **Ненормовані робочі дні** * **Висока швидкість змін** |
| **Outsource** | * **Різноманітність сфер, проектів, продуктів та завдань** * **Чітко визначено періоди, вартості робіт — робота за чітким планом та зарплата найчастіше вища, ніж у продуктовій компанії** * **Етап переходу з Junior до Senior залежить від розвитку та досвіду спеціаліста** * **Розвиток hard skills, оскільки сьогодні працюєш з мобільним додатком, завтра з грою, а наступного моменту над створенням маркетплейсу чи сайту** * **Джуніорам легше потрапити до якогось нескладного проекту аутсорсингової компанії порівняно з продуктовою** * **Найчастіше віддалена форма роботи** * **Щоб компанія мала прибути і була успішною, їй достатньо мати кілька великих замовників** * **Коло знайомств розширюється у зв'язку з різними замовниками та проектами** | * **Орієнтування не на продукт, а на бажання замовника** * **Спроби замовника описати технічні сторони продукту нетехнічною мовою, при цьому врахувати всі вимоги до продукту** * **Рамки визначені не вашою компанією, а клієнтом (замовником)** * **«Зробив продукт, здав, забув про нього» — найчастіше співробітник не знає, яку користь продукт приносить користувачеві, і не насолоджується підсумковим результатом своєї роботи, особливо працюючи хоч у багатьох, але при цьому невеликих проектах** * **Часто робота на швидкість, іноді навіть на шкоду якості** * **Залежність від замовлень** |
| **Outstaff** | * **Після закінчення контракту можна бути спокійним, що не залишаєшся «за бортом», оскільки повертаєшся до своєї ІТ компанії** * **IT фахівець не «простоює», поки немає проекту з його галузі знань та умінь, тому що йому заздалегідь шукають роботу наперед** * **Різноманітність компаній, проектів, сфер бізнесу** * **Пряме спілкування із замовником дає можливість уникнути непорозумінь через передачу інформації через посередників** * **Платять та оцінюють безпосередньо за знання та навички ІТ фахівця** | * **Новачки не такі затребувані, оскільки немає часу вникати в процес. В аутстаффінгових компаніях потрібні навички та знання, до того ж замовник шукає спеціаліста певного рівня для виконання завдань, з якими його внутрішня команда не справляється** * **Власник компанії, яка «наймає», може абсолютно не розумітися на технологіях і, ймовірно, не зможе якісно керувати командою** * **Багато часу йде на особисте спілкування з клієнтом** * **Можливі овер-тайми** |

1. Якщо я правильно розумію ці поняття, то наведу такий приклад. Замовляли якось взуття через інтернет. На зображеннях бачили, як воно виглядає. Обрали розмір, який потрібно та оформили замовлення. Проте, коли взуття приїхало, виявилося, що вони різних розмірів. Умовно з пари одне 37-го, а друге 38-го розміру.