Изборът на начин на работа за всеки от трите екипа зависи от конкретните изисквания и характеристики на техните проекти. На кратко съм обяснил подходящите начини за работа на всеки един от екипите.

***Екип 1***

Целта на Екип 1 е създаването на конзолно приложение, което ще се инсталира на хардуерно устройство. За екипа би било най-полезно да работи по Kanban. Kanban e подходящ, когато проекта изисква постоянен поток на работа, без ясно дефинирани итерации. Освен това, чрез използването на Kanban board, лесно може да се следи напредъка на разработката.

***Екип 2***

Екип 2 трябва да създаде графичен потребителски интерфейс, който да позволява управление на хардуерното устройство. За този екип би било подходящо да избере Scrum, защото графичния интерфейс често изисква визуални и функционални подобрения които могат да бъдат ефективно управлявани чрез редовни итерации и обратна връзка от клиента. Със Scrum екипа ще може лесно да се адаптира, към промените в дизайна и функционалността на интерфейса.

***Екип 3:***

Екип 3 се фокусира върху вграждането на конзолното приложение и графичния потребителски интерфейс в хардуерното устройство. Задачите на екипа са добре дефинирани и проектът може да бъде разделен на фази с ясно определени етапи. За този екип препоръчвам Waterfall, защото е подходящ за ясно дефинирани изисквания.