

Vesiputousmallissa ohjelmiston rakenne ja arkkitehtuuri suunnitellaan huolella ennen toteutusta, mutta ketterissä ohjelmistotuotanto menetelmissä toteutus aloitetaan heti, eikä raskasta suunnittelua tehdä. Ketterissä menetelmissä luotetaan tiimin taitoon toteuttaa paras mahdollinen arkkitehtuuri refaktoroimalla joka iteraatiolla koodia yksinkertaisemmaksi. Ketterissä menetelmissä ei tehdä ylimääräistä työtä, joten jos arkkitehtuuri-suunnittelu ei kuulu sprinttiin, ei sitä tehdä.

Arkkitehtuuria voidaan huomioida ketterissä menetelmissä muun muassa suunnittelupiikeillä, joissa osa tiimin resursseista varataan vaikean rakenteellisen ongelman ratkomiseen. User-storyja painottavat ketterät menetelmät voivat myös ottaa arkkitehtuurin huomioon omalla arkkitehtuuri-storylla.