**Agilní metody řízení projektů**

**3. Vhodné pro:**

Př.: kuchyně při stěhování, modul e-shopu do webu

**4. Tradiční vs. agilní metody**

**Tradičně:** Vše se odvíjí od specifikace požadavků, tj. na prvním místě rozsah. Velmi často dochází k navyšování nákladů a ke zpožďování projektu

**Agilně:** Zahajován jen s velmi hrubou představou o konkrétní podobě výsledného produktu (ale jasný cílový stav), případně požadavky bývají doplňovány a měněny. Proto agilní projekt má od začátku pevně stanovený čas a rozpočet. Cílem je, aby za těchto omezení přinesl co největší hodnotu.

**5. Agilní metody** – základní principy

Iterativní postup: fáze stejné délky 2 týdny, max. 4 týdny

Multifunkční týmy: např.: programátoři a testeři pracují současně a ne až po vytvoření kompletního kódu, viz také přípravu kuchyně při stěhování

Komunikace se zákazníkem: zákazník pravidelně poskytuje zpětnou vazbu k projektu, dílčím výsledkům, průběžně upřesňuje požadavky

**8. Metoda Scrum**

**Sprint** – pevná doba trvání, typicky 2 týdny, maximálně 4 týdny. Na konci sprintu hotový produkt, část produktu, pro trvalé využití (část webu).

**Produktový backlog** – na počátku sběr požadavků na výsledný produkt, seřazených podle priority, co přinese nejvyšší hodnotu

**Sprint backlog** – seznam vybraných požadavků, jako zadání pro další etapu

**9. Metoda Scrum**

**Vlastník produktu:** vždy jen jedna osoba, odpovědnost za maximalizaci návratnosti investice, vlastník Produktového backlogu, určuje priority položek, poskytuje týmu specifikaci produktu, schvaluje nebo zamítá konečný produkt

**Členové projektového týmu:** cca sedm, větší počet brání osobní interakci a řiditelnosti, tým multifunkční, živý kontakt se zákazníkem (někdy dokonce členem týmu), optimálně sdílí pracoviště, členové se podílejí rozhodující měrou na plánování etap.

Scrum založen na osobní komunikaci, proto většina procesů má charakter specializovaných porad.

**Plánování sprintu:** Tým se po dohodě s vlastníkem produktu zaváže k dodání konkrétní části produktu. Rozsah pro daný sprint je závazný a neměnný pocelou etapu. Vlastník vybírá z Produktového backlogu nejvýznamnější položky (nejhodnotnější z hlediska přínosů projektu), tým rozhoduje, co dokáže v jedné etapě stihnout.

**Denní porady týmu:** Trvají maximálně 15 minut, vždy ráno před začátkem prací.

Cílem je koordinace, tj. sdílení informací o postupu projektu a naplánování úkolů na nadcházející den.

Každý člen odpovídá na tři otázky:

Co mám hotovo?

Co udělám dnes?

Vidím nějaké překážky?

**Přehled sprintu:** Předání a akceptace hotové části produktu, rozhoduje vlastník produktu, buď dokončeno, nebo nedokončeno, nic mezi tím. Když nedokončeno, tak se vrací do produktového backlogu a jsou znovu určeny jejich priority.

**10. Metoda Scrum**

**Produktový backlog** – položky v něm jsou samostatné pracovní balíky – součásti produktu. Třídí se podle priorit do Sprint backlogu.

Nejvyšší priority mají: nejhodnotnější věci, nejrizikovější věci, nejrychleji vyrobitelné věci.

**Příběhy uživatele:** jednotlivé položky v backlogu. Jde o funkční specifikace s informacemi o tom, co konkrétně má produkt dělat, kdo je příjemcem hodnoty, jaké očekávání je tím splněno.

**Funkční specifikace** v příbězích uživatele mají být:

jedinečné – řeší jen jedno očekávání

přínosné – musí generovat hodnotu pro zákazníka

Odhadnutelné – dostatečně malé, aby si tým mohl představit množství práce na položce

Testovatelné – musí být definována sada měřitelných kritérií pro ověření dokončení výsledku

**Nástěnka scrumu:** Položky sprint backlogu se rozpadají dále do jednotlivých úkolů, které tým potřebuje mít stále na očích. Velikost úkolu – práce na jeden den.

Nástěnka organizována podobně jako pracovní plocha v Trellu.