

Obsah

O čem je tato kniha?	5
Zpětná vazba od čtenářů	7
Errata	7
KAPITOLA 1	
Proces vývoje softwaru	9
Co je proces vývoje softwaru?	9
Vyspělost procesu vývoje	11
Metodiky vývoje softwaru	17
Obecně o metodikách vývoje softwaru	20
Typy metodik	22
Tradiční metodiky	23
Agilní vývoj softwaru	30
Agilní manifest	31
Některé agilní metodiky	41
KAPITOLA 2	
Lidé ve SCRUMu	47
Role ve SCRUMu	50
Obecné předpoklady rolí	50
Pigs a Chickens	55
Projektový tým	59
Role v projektovém týmu	60
Složení projektového týmu	79
Zákazník	80
Role zákazníka v projektu	81
Práva a povinnosti zákazníka	82

KAPITOLA 3

Průběh projektu **85**

Základní pojmy a artefakty **86**

User Story 86

Sprint 92

Backlog 97

Meetingy **99**

Zahajovací meeting 100

Backlog Refinement Meeting 104

Sprint Planning Meeting 108

Daily Meeting 112

Sprint Review Meeting 115

Sprint Retrospective Meeting 117

Konečný meeting 118

Měření v projektu **120**

Burndown diagram 121

Co je burndown diagram a jak jej konstruovat? 122

Jak měřit objem zbývajících prací? 125

Situace v projektu 129

KAPITOLA 4

Problémy v projektu **141**

Máte problémy? **141**

Hraniční náklady a jejich překročení 144

Projekt v problémech a v krizi **145**

Jaké problémy můžeme mít? 146

Příznaky problémů a krize 148

Závěrem **159**

Rejstřík **161**