

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

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

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