

Obsah

O autorovi	9
Úvod	11
1. Digitální management	13
2. Digitální transformace	17
2.1 Klíčové komponenty digitální transformace	17
2.2 Obvyklý průběh digitální transformace	19
2.3 Charakteristiky digitální transformace	20
2.4 Příběh z praxe: Transformace společnosti LEGO Group	21
2.4.1 Diagnostika a stanovení cílů	21
2.4.2 Implementace digitálních technologií	22
3. Co je to projekt?	25
3.1 Trojimperativ v rovnováze	26
3.2 Důležitost správné práce se změnovými požadavky	28
3.3 Waterfall (vodopádové) řízení projektů	28
3.4 Vizualizace realizačního plánu projektu	30
3.5 Příklady problémových projektů v praxi	32
4. Projekt vs. produkt	35
4.1 Co je agilní řízení?	36
4.2 Agilní vývoj produktu	37
4.2.1 Agilní principy	38
4.2.2 Iniciace a plánování produktu	39
4.2.3 Minimum Viable Product	40
4.2.4 CDI – Continuous delivery improvement	44
4.2.5 PDCA cyklus	45
4.3 Řízení nejistoty úspěchu realizace	46
4.4 Scrum	52
4.4.1 Scrumové týmy	54
4.4.2 Scrumové ceremonie	56
4.4.3 Scrumové artefakty	59
4.5 Agilizace	62

5. Životní cyklus projektu	65
6. Iniciace projektu	71
6.1 Cíl projektu a kritéria úspěchu	72
6.2 Čas a náklady projektu	73
6.3 Zainterесované strany projektu	74
7. Plánování projektu	77
7.1 Příprava rámcového zadání projektu	80
7.2 Příprava výběrového řízení na dodavatele	82
7.2.1 Obecný rámec pro realizaci výběrového řízení	83
7.2.2 Definování cílů a požadavků realizace	83
7.2.3 Příprava zadávací dokumentace	85
7.2.4 Výběr vhodného typu zadávacího řízení	86
7.2.5 Oslovení dodavatelů a vyhodnocení nabídek	88
7.3 Příprava IT/business projektové analýzy	90
7.3.1 Důležitost a význam marketingové analýzy	91
7.3.2 Analýza trhu a konkurence	95
7.3.3 Analýza cílového publika	98
7.3.4 Customer journey (cesta zákazníka)	102
7.3.5 Analýza funkčních požadavků	112
7.3.6 Analýza technických aspektů požadovaného řešení	122
7.3.7 Analýza netechnických aspektů požadovaného řešení	133
7.4 Návrh informační architektury a wireframů	135
7.4.1 Pochopení uživatelů jako základ informační architektury	136
7.4.2 Card sorting a analýza klíčových slov	138
7.4.3 Příprava wireframů	139
7.5 Vypracování finální projektové dokumentace	142
7.5.1 Plán projektu	147
7.5.2 Harmonogram projektu	158
7.5.3 Rozpočet projektu	161
7.5.4 Rozdělení úkolů a odpovědností	163
7.5.5 Řízení změnových požadavků	164
7.5.6 Návrh vizuální a obsahové podoby projektu	167
7.5.7 Technické řešení projektu	169
7.5.8 Testování projektu	172
7.5.9 Spuštění a údržba projektu	178
8. Uzavření smlouvy o dílo	183
8.1 Harmonogramy a termíny	184
8.2 Cena realizace a způsoby platby	185
8.3 Přijetí a akceptace díla	186
8.4 Struktura Smlouvy o dílo	187

9. Realizace projektu	189
9.1 Řízení projektu	190
9.1.1 Plánování a příprava podkladů v projektu	192
9.1.2 Příprava zadání vývojových úkolů	193
9.1.3 Pravidelná komunikace v týmu	198
9.1.4 Neefektivní formy komunikace	201
9.1.5 Respektující formy komunikace	205
9.1.6 Každodenní administrativa (Business as usual)	210
9.2 Sledování a vyhodnocování procesu vývoje projektu	211
9.2.1 Proces sledování a vyhodnocování projektu	212
9.2.2 Základní principy EVM	213
9.2.3 Použití EVM	213
9.2.4 Pravidelný reporting a identifikace rizik	214
9.3 Řízení change managementu (projektových změn)	215
9.3.1 Scope creep	216
9.3.2 Proces řízení změn	218
10. Post-projektová fáze	221
10.1 Uzavření a vyhodnocení projektu	221
10.2 Přejít na provoz projektu a jeho údržba	222
10.2.1 Service Level Agreement (SLA)	223
10.2.2 Řízení rozvojových činností projektu (aplikačního řešení)	226
10.3 Continuous discovery jako nástroj pro neustálé zlepšování produktu	229
10.3.1 Pravidelná interakce s uživateli	230
10.3.2 Validace nápadů a experimentů	231
10.3.3 Lean experimenty	232
10.3.4 Přístupy k MVP z pohledu Continuous discovery	234
Závěr	237
Zdroje	239