

Obsah

Poznámka o autorovi	xi
Předmluva	xiii
Poděkování	xv
Úvod	1
<i>K zamyšlení</i>	3
<i>Hra a její části</i>	6
Zahájení	9
Organizace	10
<i>Kontrola kvality v izolaci?</i>	11
<i>Kdo to teda vlastně vymyslel?</i>	11
Pohádka z vlastního měšce	15
Nápady a jejich přínos	23
Pracovní plán	25
Upřesňování pracovního plánu	27
<i>Utrpení intelektu</i>	33
Ztráta tvůrčího ducha	34
Důležitá předvídavost	36
<i>Duch skupiny</i>	50
Posilování autority	55
Konkurence	56
<i>Trochu antropologie</i>	56
<i>Válka programů</i>	59

Zákazník	67
Když zákazník nemá jinou volbu	69
<i>Jednoduchý obchodní model</i>	71
Estetika	72
„Nemám na to“	78
Příprava návrhu	80
Jeden záměr	83
Krásné vlastnosti	84
Vlastní vývoj	87
Hlavní část	95
„Když s tím nejde hnout, zaměstnejte na tom další.“	
Je to zcestná myšlenka?	99
Opravdovost	103
Programátorská bezradnost	106
<i>Naučte se sledovat pokrok</i>	117
Diagnóza	121
Zpoždění zvládnuto	133
Dokončení	149
<i>Dokončení: Počátek</i>	150
<i>Dokončení: Přechod</i>	152
<i>Dokončení: závěr</i>	153
Uvedení	159
Slovo na závěr	166

DODATEK

Jak najmout a udržet správné lidi	169
Chytré lidi najímejte chytře	170
Nadaní lidé potřebují prostor	172
<i>Závodníci potřebují prostor</i>	<i>172</i>
Potíže s tvořivostí	173
<i>Aspiranti potřebují pomoc</i>	<i>174</i>
Nové pracovní zařazení	175
Vedení šéfa	177
Seznam vybraných pramenů	181
<i>pro programátorské šéfy</i>	<i>181</i>
 Rejstřík	 187