1. Strategie řízení sw projektů
   1. Životní cyklus projektu
      1. Vznik Projektu: proč vzniká?
         1. Stanovit si cíl projektu: Stav, do kterého chceme realizací projektu dostat, Je to výsledek realizace projektu(produkt, dílo, služba)
      2. Stategie Projektu: Projektový tým, Analýza rizik,
         1. Snažit se omezit rizika a předcházet jim
         2. Stakeholder: zainteresovaný – osoba nebo organizace, která je aktivně zapojena do projektu, nebo jejíchž zájmy mohou být pozitivně nebo negativně ovlivněny realizací projektu.
         3. Sponzor/ vlastník projektu: zajišťuje finanční zdroje pro projekt
      3. Plánování: Plán výstupů, Zdroje, Harmonogram, Rozpočet
         1. Co, jak, s ským, kdy, za kolik
      4. Realizace: Druh vývoje, Nástroje na podporu PM, CI/CD
         1. Waterfall (Kaskádový model):
            1. Lineární a sekvenční přístup k projektu.
            2. Projekt je rozdělen do fází, které se provádějí postupně a za sebou.
            3. Každá fáze musí být dokončena před přechodem na další fázi.
            4. Počáteční plánování je důležité a změny jsou obtížné během procesu.
            5. Výsledný produkt je dodán až na konci projektu.
            6. Výhody: Jednoduchá struktura, jasně definované požadavky a plánování.
         2. Agile:
            1. Iterativní a inkrementální přístup k projektu.
            2. Projekt je rozdělen do krátkých iterací (sprintů), které trvají obvykle 1 až 4 týdny.
            3. Každý sprint produkuje fungující inkrement produktu.
            4. Flexibilita a adaptabilita jsou důležité, změny jsou přijímány a integrovány během procesu.
            5. Výhody: Průběžné testování a zpětná vazba, možnost reagovat na změny, rychlá dodávka hodnoty.
         3. Tradiční řízení se často používá v projektech s pevně definovanými požadavky a když je přesné plánování a kontrola klíčová. Agilní řízení se často používá v projektech, které vyžadují pružnost a schopnost rychle reagovat na změny.
         4. Samotný Scrum funguje následujícím způsobem:
            1. Na začátku projektu se definuje Product Backlog, což je seznam požadavků a funkcionalit, které mají být vyvinuty. Product Owner je zodpovědný za vytvoření a správu Product Backlogu.
            2. Projekt je rozdělen do krátkých iterací nazývaných Sprints, které trvají obvykle 1 až 4 týdny. V každém Sprintu je cílem vyvinout a testovat inkrement produktu.
            3. Na začátku každého Sprintu se koná Sprint Planning meeting, kde tým společně s Product Ownerem vybírá požadavky z Product Backlogu, které budou součástí daného Sprintu. Tým se také dohodne na cíli a plánu pro daný Sprint.
            4. Během Sprintu tým pracuje na vybraných položkách z Product Backlogu. Tým je samoorganizovaný a spolupracuje na analýze, designu, implementaci a testování produktu. Pravidelně se konají Daily Scrum meetings, kde členové týmu sdílí svůj pokrok, plány a překážky.
            5. Po skončení Sprintu se koná Sprint Review meeting, kde tým prezentuje vyvinuté inkrementy produktu a získává zpětnou vazbu od zainteresovaných stran, jako je například Product Owner nebo zákazník. Na základě této zpětné vazby může být upraven Product Backlog.
            6. Po Sprint Review se koná Sprint Retrospective meeting, kde tým reflektuje na svou práci, vyhodnocuje proces a identifikuje příležitosti pro zlepšení. Tyto zlepšení jsou implementovány do dalších Sprintů.
         5. Tento cyklus se opakuje po dobu projektu, přičemž každý Sprint přináší inkrementální přínos k celkovému produktu. Scrum klade důraz na transparentnost, pružnost a týmovou spolupráci, což umožňuje rychlou adaptaci na změny a dodávku hodnoty zákazníkovi.
      5. Nástroje pro řázení projektu: ProDIGI, JIRA, AZURE DevOps, Service Desk