

VÝVOJ (DIGITÁLNÍCH) PRODUKTŮ

ERIK VANĚK | ERIKVANEK.COM

15. 11. 2024, KISK FF MUNI

CÍL: PŘEDSTAVIT MODERNÍ ZPŮSOBY VÝVOJE (NEJEN) DIGITÁLNÍCH PRODUKTŮ

Příklady budou na digitálních produktech, ale lze je překlopit i do jiných prostředí.

CO NÁS DNES ČEKÁ?

- Představení
- Výlet do historie
- Rozmach agilních přístupů
- Role a struktura
- Nové odnože a možnosti
- Co s tím dál?

DISCLAIMER

- Ptejte se kdykoli pls!
- Anglicismy
 - Někdy je těžký překládat pojmy – co nešlo dávám do uvozovek
- *Subjektivní perspektiva* zakotvená v literatuře
 - Vítám kritiku 🙌
- Možná nuda pro lidi, který tvorba produktů nezajímá
- Generické maskulinum

ZDAREC! 🙌

NĚCO O MNĚ

- Cca 10 let v technologických firmách
 - engineering a vedení týmů
 - design
 - product management
 - *"product trio"*
- Odvětví
 - Finančnictví
 - Pohostinost
 - **Hydroponie**



DIY 

Prezentace na erikvanek.com/disri-24



Prezentace na erikvanek.com/disri-24



INFARM

Prezentace na erikvanek.com/disri-24

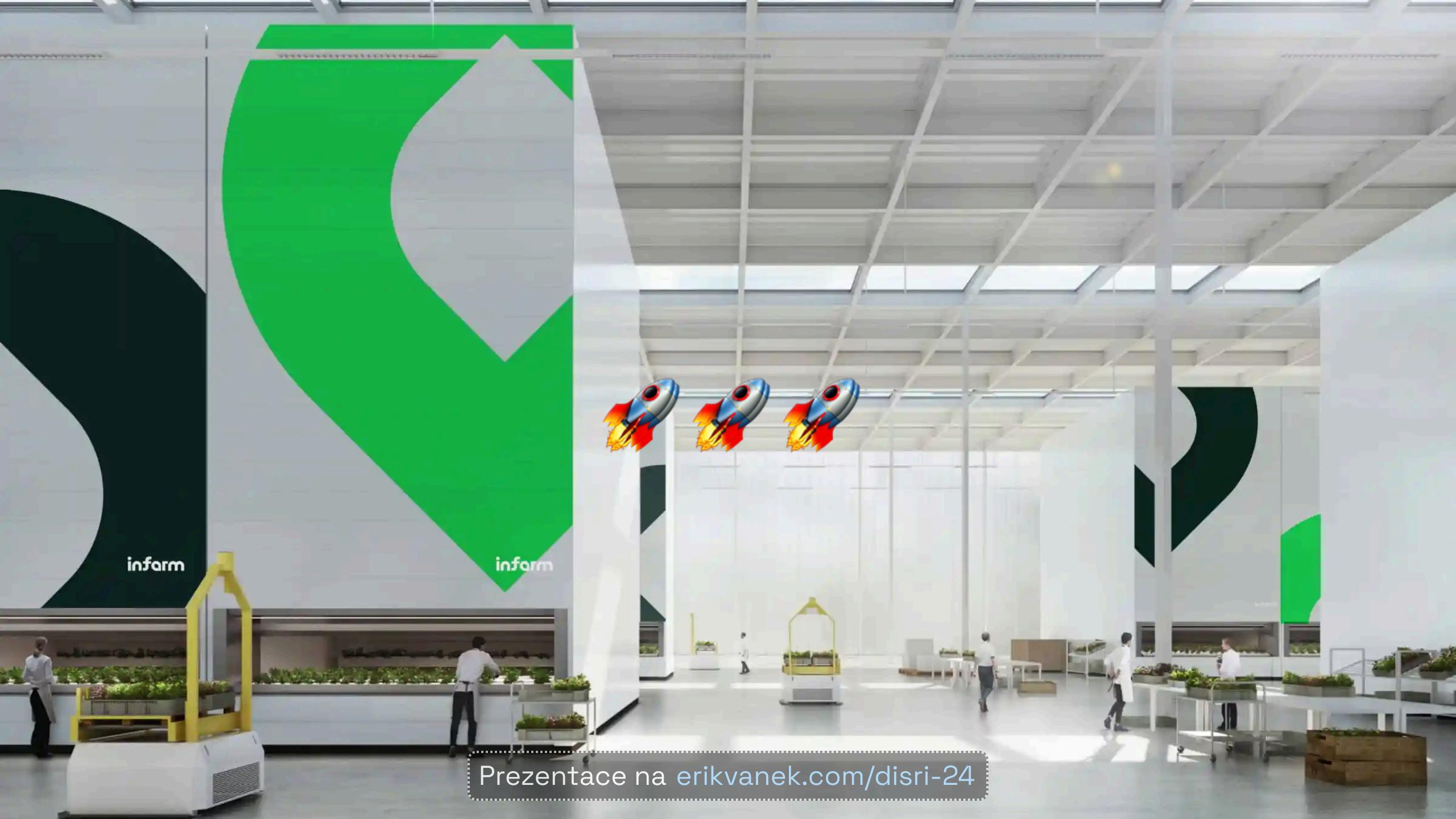


Prezentace na erikvanek.com/disri-24

Infarm Announces \$200m Series D Funding Round



Prezentace na erikvanek.com/disri-24



Prezentace na erikvanek.com/disri-24

Analysis December 13, 2023

This vertical farming company raised \$500m, and then it all but disappeared

Once a hot Berlin-based startup, Infarm struggled to turn a profit, causing it to declare insolvency in its major European markets in 2023

Miriam Partington 11 min read



Prezentace na erikvanek.com/disri-24

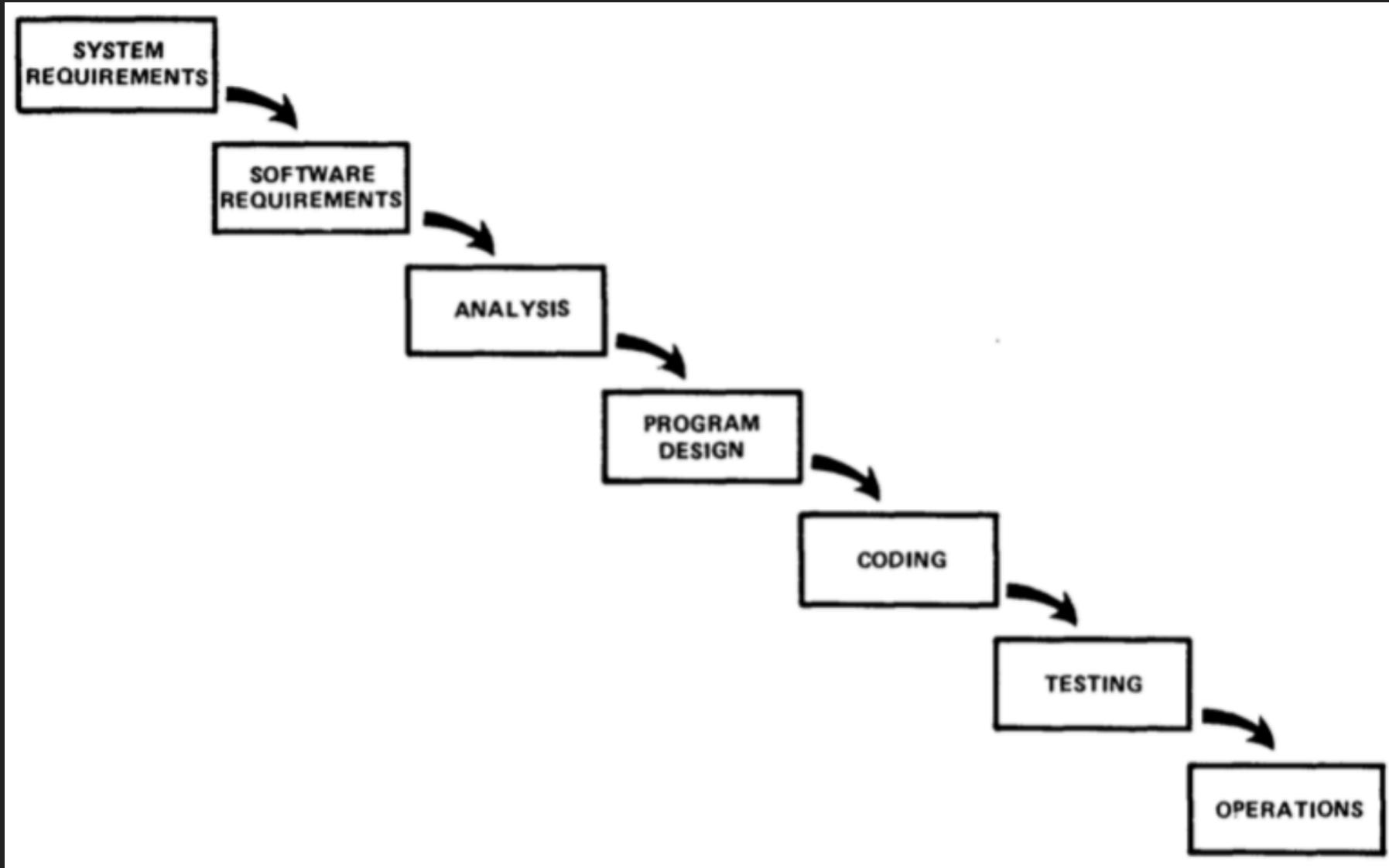
CO TEĎ?

- Service design na volné noze
- vězeňství
- předškolní péče o děti
- sociální a zdravotní služby
- nezisk
- startupy

KOHO TU DNES MÁME?

NÁVRAT DO DEVADESÁTEK





Kde je problém?

Prezentace na erikvanek.com/disri-24

KLÍČOVÉ CHARAKTERISTIKY

- Říká se tomu vodopád 
- Detailní plánování
- Lineární proces
- "Kaskáda"
- Validace probíhá úplně na konci
- Chybí důraz na člověka

VODOPÁD



- Závisí na "upfront" návrhu
- Pomalé dodání a dlouhé zpětnovazebné smyčky
- "Siloed" komunikace
- Blokuje kolektivní inteligenci a "co-creation"
- Neumí reagovat na konstantní změnu
- Zabraňuje průběžnému učení

VODOPÁD

Vodopád není **zcela** špatný. Může fungovat pro **izolované** a hodně konkrétní pracovní položky.

Čím širší a vágnejší je zadání, tím míň bude fungovat.

- Dnes běžný v "tradičním" inženýrství
- Bezpečný nástroj pro rigidní manažerstvo 😊

NULTÁ LÉTA

Prezentace na erikvanek.com/disri-24

Manifesto for Agile Software Development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.
Through this work we have come to value:

- Individuals and interactions** over processes and tools
- Working software** over comprehensive documentation
- Customer collaboration** over contract negotiation
- Responding to change** over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

Kent Beck	James Grenning	Robert C. Martin
Mike Beedle	Jim Highsmith	Steve Mellor
Arie van Bennekum	Andrew Hunt	Ken Schwaber
Alistair Cockburn	Ron Jeffries	Jeff Sutherland
Ward Cunningham	Jon Kern	Dave Thomas

How the agile methodology really works



Prezentace na erikvanek.com/disri-24

Agile software development is an umbrella term for approaches to **developing software** that reflect the values and principles agreed upon by *The Agile Alliance*, a group of 17 software practitioners in 2001.^[1] As documented in their *Manifesto for Agile Software Development* the practitioners value:^[2]

- **Individuals and interactions** over processes and tools
- **Working software** over comprehensive documentation
- **Customer collaboration** over contract negotiation
- **Responding to change** over following a plan

The practitioners cite inspiration from new practices at the time including **extreme programming**, **scrum**, **dynamic systems development method**, **adaptive software development** and being sympathetic to the need for an alternative to documentation driven, heavyweight software development processes.^[3]

AGILE VŠECHNO!

- Buzzword?
- Spíš mindset
 - Rozsekání monolitického procesu do dílčích produktových přírůstků – **iterací**
- Zkracuje zpětnovazebné smyčky
- Stále víc o **inženýrství** než o lidech 🤷‍♀️

SCRUM



Framework



Agile sprint cycle



Agile project management



Agile methodology



Agile development



Process



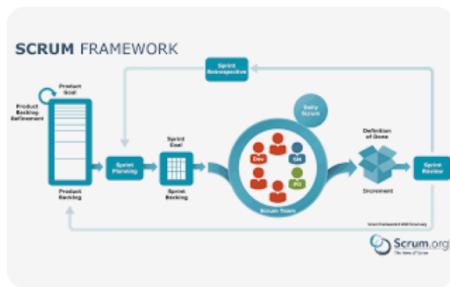
Master



Kanban



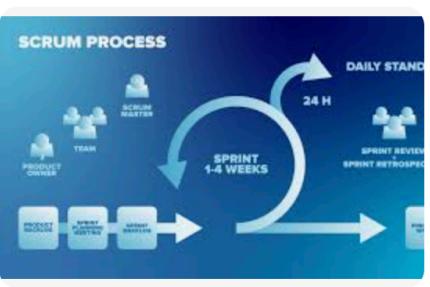
>



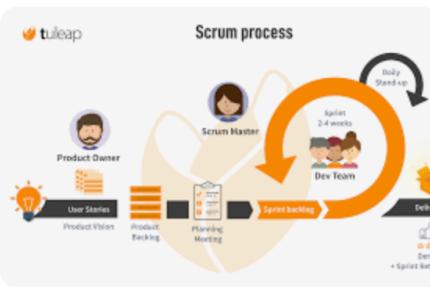
Scrum.org
The Scrum Framework Poster | Scrum.org



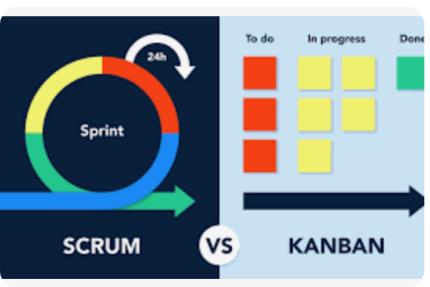
Workamajig
What Are The Phases Of Scrum?



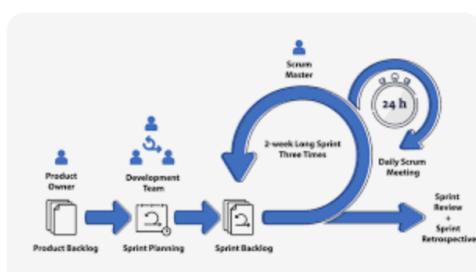
Careers - SoftServe
What is scrum methodology and when ...



Tuleap
Understanding Agile Scrum in 10 minute...



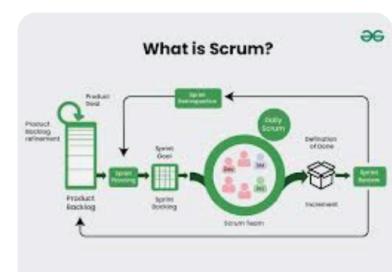
BrightWork.com
Agile Project Management Methodolog...



HAKM Unlimited
Scrum in Design Factory Projects - HAKM ...



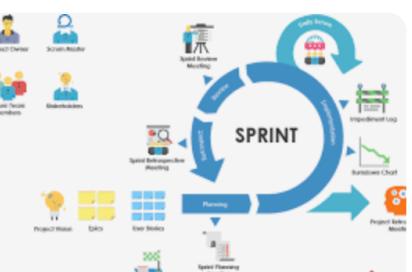
Wimi
Boost your performance with the Scr...



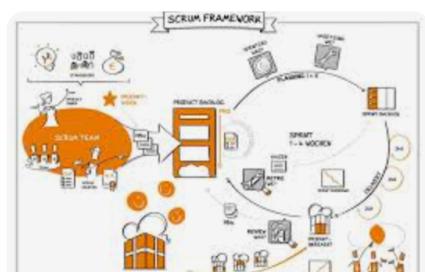
GeeksforGeeks
What is Scrum? Understanding th...



Scrum.org
What is Scrum? | Scrum.org



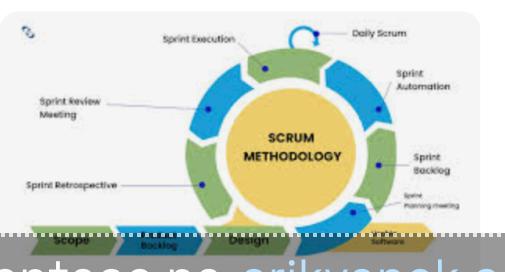
Visual Paradigm
Comprehensive Scrum Guide



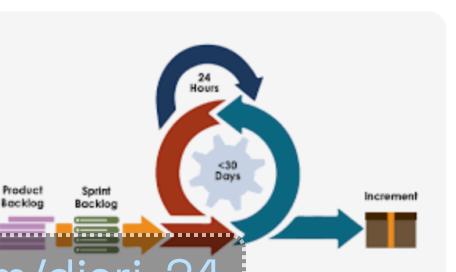
Agile Academy
The Scrum Framework: What is Scrum?



Atlassian
Scrum Sprints: Everything Y...



Stackademic
Excelling in Software Development with Scr...



Data Science Process Alliance
Scrum for Data Science - Data Science Pro...



Teammeter
Scrum and Scrum Master: Definition, Re...

Prezentace na erikvanek.com/disri-24

KLÍČOVÉ POJMY

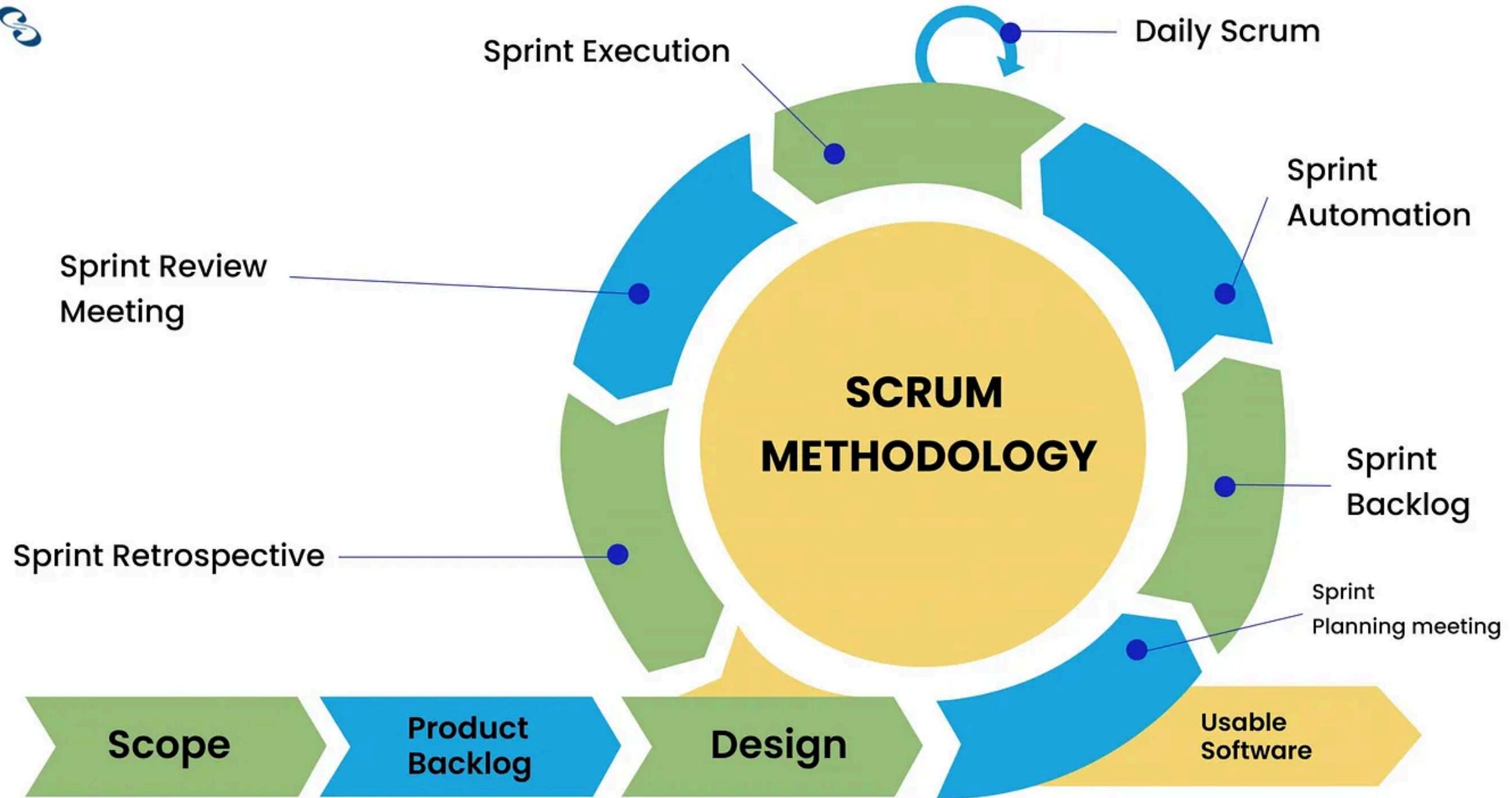
- Backlog
- Work item
 - **User story**
 - Task
 - Bug
 - Spike / Proof of concept
- Prototyp
- Sprint
- Definition of Done

ROLE VE SCRUMU

- Product owner
- *Scrum master*
 - Subjektivní perspektiva – snaha o vyplnění chybějících "soft" kompetencí
- Vývojáři
- Design
- Kontrola kvality

”SCRUM BY THE BOOK”

- **Sprint** – týdenní, ob-týdenní, měsíční iterace
- Typické rituály:
 - Stand-up denně, někdo tomu říká Daily scrum
 - Sprint planning
 - Retrospektiva
 - Grooming a prioritizace
 - *Planning poker*



USER STORY

- Klíčová jednotka práce
- Typicky využívá formát
 - As a **user type**,
I want **some goal**
so that **some reason**
- Validace oproti **akceptačním kritériím**
- Formát by měl zajistit **přidanou hodnotu** pro uživatele
- Dlouhodobě best practice, některé organizace už postupují jinak

Recently viewed section

[Attach](#)[Add a child issue](#)[Link issue](#)

Description

Normal text

B*I*

...

[A](#)

▼

[♂](#)[♀](#)

@

☺

✉

<>

i

+

▼

As an Online Shopper, I want to see a "Recently viewed" section on the product page so that I can easily revisit items I considered.

Design: [Figma](#)

[Optional, brief details, business rules, and selected screenshots]

Acceptance criteria:

- The "Recently viewed" section is displayed at the bottom of the product page for every user who has previously viewed at least 1 product.
- It is not displayed for users visiting the first product page of their session.
- The current product itself is excluded from the displayed items.
- The section showcases product cards or thumbnails with images, titles, and prices.
- Each product card indicates when it was viewed (e.g., "Viewed 5 minutes ago").
- Clicking on a product card leads the user to the corresponding product page.

SCRUM OBECNĚ

- Dobrej předpis
- Nesedí všem kontextům
- Dá se ohnout blbě i dobře
 - Anebo taky překroutit
- Pořád hodně engineering-centrický
- Dobrý standard

CO SE VÁM HONÍ HLAVOU?

3 KONKRÉTNÍ PŘÍKLADY



Znáte / používáte nějaký z těchto produktů?

PROČ ZROVNA TYTO?

- Dělají to "trošku jinak"
- Jsou úspěšný finančně (alespoň 2 z nich)
- Důraz na interní kulturu a udržitelnost organizace
 - nábor, well-being, interní spolupráce
- *"Design-first"* organizace
- Silný důraz na kvalitní, user-centered design a sebe-organizované týmy

BASECAMP

- Nástroj pro správu projektů
- Knihy
 - Remote, Rework, Getting real, It doesn't have to be crazy at work
- [Shape Up](#) (PDF zdarma)
- Dlouho a úspěšně remote
 - Remote se jim nestal, ale intenzivně ho kultivujou
- "I'm not busy, I'm working" mindset
- **Calm** company
- [Employee handbook](#)

Over the last 18 years we've been working at making Basecamp a **calm company**. One that isn't fueled by stress, or ASAP, or rushing, or late nights, or all-nighter crunches, or impossible promises, or high turnover, or over-collaboration, or consistently missed deadlines.

And yet we've been **profitable every year since the beginning**. We've kept our company intentionally small — we believe small is a key to calm.

Zdroj: basecamp.com/books/calm

LINEAR

- Nástroj pro vývoj zejména digitálních produktů
- 🔥 Readme 🔥
- Linear method
- Work trials
- CEO je bývalý design director
- Design:engineer poměr cca 2:1
- Plně autonomní týmy
- Přesně **1!** product manager na firmu o cca 100 lidech

THE BROWSER COMPANY

- *Úplně jinéj* prohlížeč než ostatní
- Skvělý produktový video
- Notes on Roadtrips
- Obecně skvělý storytelling
- Transparentnost
 - Meeting mezi CEO a design leadem
- Imagining Arc podcast
- School of browser!

AI AKA NA VLNĚ HYPE-U



- Gamechanger
- Rychlý prototyping – když chci předat myšlenku, tak nemusím čekat na vývoj
- Stačí mi znát strašně málo, např. u webu
 - HTML
 - CSS
 - JS

INTERAKTIVNÍ DEMO

- Jednoduchý nástroj na prioritizaci úkolů
- Postupně rozvíjíme přidáváním featur
- Pouze copy-paste, není nutné umět kódovat

#1

You are helping me prototype a simple task prioritization web app that allows dragging and dropping tasks between priority quadrants. I'm seeking a **responsive, single-page application** using only vanilla HTML, CSS, and JavaScript (no frameworks).

The code should be clean, well-commented, and browser-compatible. Each task should be draggable, and the interface should be intuitive for users with no technical background. The first step is: "Create an HTML page with a 2x2 grid representing a task priority matrix.

Label quadrants as 'Urgent & Important', 'Not Urgent & Important', 'Urgent & Not Important', and 'Not Urgent & Not Important'. Add a text input and button to create new draggable task items."

Give me an output as one Claude artifact so that I can just simplz copy and paste to my code editor

#2

Update the matrix to use a clean modern design. Make quadrants visually distinct with different background colors.

Add hover effects on draggable items. Use a nice sans-serif font and add subtle shadows to elements.

#3

Add these features to the matrix:

- * Task items should show a grabbing cursor on hover
 - * Add a delete button on each task
 - * Make tasks persist in local storage
- * Add a counter showing number of tasks in each quadrant
 - * Tasks should animate smoothly when dragged

CO BYSTE PŘIDALI DALŠÍHO?

TIPY PRO UŽITEČNĚJŠÍ SPOLUPRÁCI

- Je důležité znát jazyk ostatních rolí
- Porozumějte své platformě
 - Mobilní platformy
 - Web
 - Desktop
- Investujte do *“soft skills”*
 - Facilitace, nenásilná komunikace, empatie, aktivní naslouchání

CHCETE VÍC DO HLoubky?

- Service design workshop '25
- Budeme
 - koukat na dnešní téma víc do hloubky
 - simuloval prostředí běžného projektového týmu
 - hledat cesty pro efektivní spolupráci v týmu
 - hrát si s AI jako nástrojem prototypování

DALŠÍ ZDROJE

- [Lenny's podcast](#)
- [Teresa Torres](#)
- [David Heinemeier Hansson](#)
- [Design better podcast](#)
- [A list apart \(starší, ale zlatý\)](#)

DÍK ZA POZORNOST!

MÁTE OTÁZKY? 