

Plánování, měření a řízení (iterativního) vývoje

KIV/ASWI 2017/2018

Principy plánování

► Základní fakta

- Plánujeme konkrétní projekt
 - rámec plánu udává metodika tj. proces => iterace, fáze, milníky
- Nějaký **plán nutný vždy** (výjimka: nulová varianta procesu)
 - harmonogram (termíny)
 - pevné body
 - přiřazení zdrojů
- **Sledování** plánu **nutné vždy**
 - kontrola postupu
 - reakce na změny

► Prediktivní plánování

► Heslo „plan work, work plan“

► Typické pro sekvenční postup

► Postup: soupis prací → harmonogram

► rozpis prací až do konce projektu

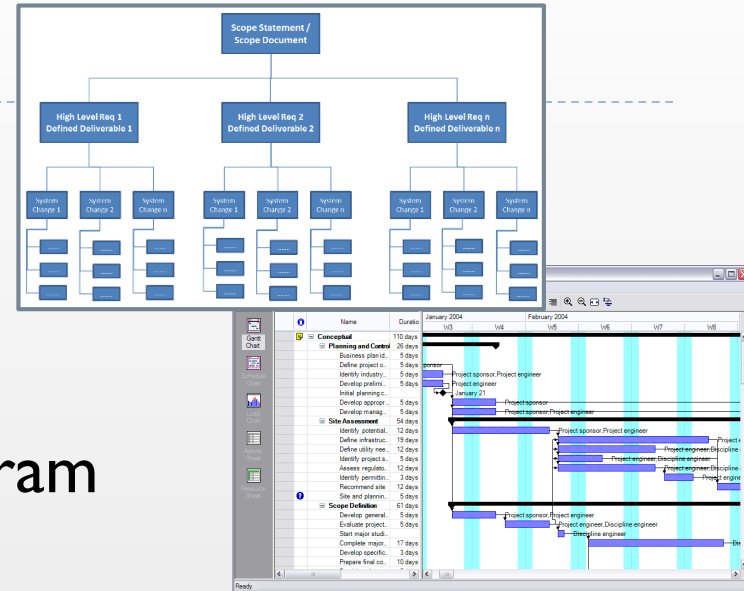
► jasné milníky/artefakty (reqts signoff, design complete, release)

► Základní problém = **velká míra nejistoty**

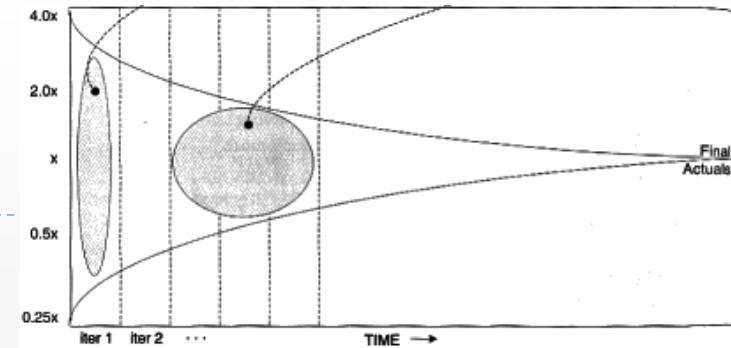
► neznalost odhadů v době, kdy jsou potřeba

► měnící se požadavky → rozsah projektu

► Co s tím: zkušenost, metriky, menší projekty



► Adaptivní plánování



► Přístup

- detailně plánovat možné jen to, na co máme data
- přesnější odhady a plán až po nějaké době

► Typické pro adaptivní metodiky

► Postup:

- základ = hrubý rozpis prací a harmonogram
- plán na **N+1 krok zpřesněn poznatky z N** (adaptace)

<http://www.ambysoft.com/essays/agileProjectPlanning.html>

► Základní problém = **náročnost a orientace**

- vyžaduje průběžné sledování a kvalitní management
- zvenku může působit nesystematicky

► Co s tím: globální pevné body plánu předem

► Stupně volnosti při plánování



- Čas, zdroje (cena), rozsah (funkčnost), kvalita

„The iron triangle of project management“

- Klasicky: rozsah pevný, čas + zdroje plánované

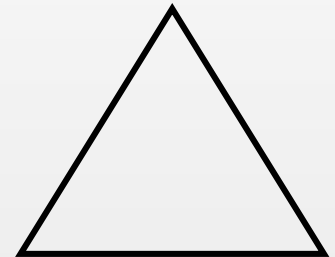
- obtížně měnitelné, odhadované
- kvalita obtížně řiditelná

- typický požadavek: „bude to v termínu, s daným rozpočtem, samozřejmě v bezchybné kvalitě“
- typická realita: „you get crappy SW late“

*Cheap. Fast. Good.
Choose any two.*

- Agilně: čas + zdroje pevné, rozsah plánovaný

- nejlepší faktor pro řízení projektu
 - nejsnáze měnitelný
- vhodná granularita → snadné a přesné odhady



Techniky pro plánování

Rozsah

Čas / cena / zdroje

Harmonogram

► Určení rozsahu

► „Co všechno má být hotovo?“

► Rozsah (scope) = množství fcí a jejich charakter

► Sběr a analýza požadavků

► Work Breakdown Structure (WBS)

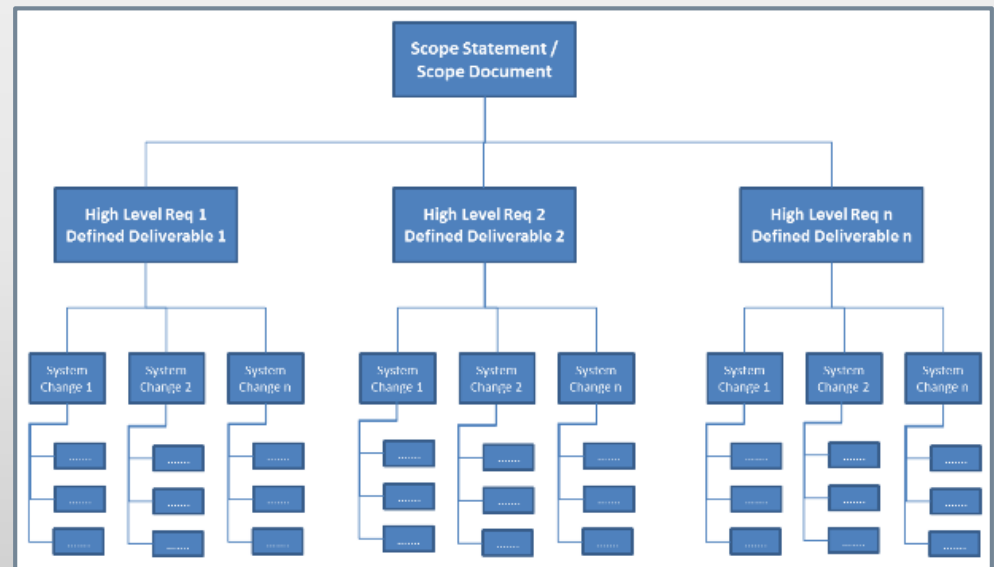
► dekompozice problému

► identifikace činností

► Problémy

► „Feature Creep“

► „Analysis Paralysis“





► Definition of Done

- „Many Agile projects are not able to deliver value to the customer at the end of each sprint. The software these projects deliver at the end of each sprint is only half ready for release.“
- DoD = You are **not finished with** a sprint/feature/story/task **until** it meets the benchmark defined by Done
- Project and team dependent
- Generally accepted traits

Team “Done” List

...With a Story

- All Code (Test and Mainline) Checked in
- All Unit Tests Passing
- All Acceptance Tests Identified, Written & Passing
- Help File Auto Generated
- Functional Tests Passing

...With a Sprint

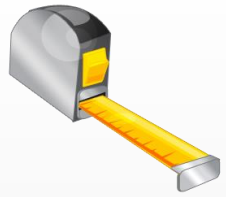
- All Story Criteria, Plus...
- Product Backup Updated
- Performance Testing
- Package, Class & Architecture Diagrams Updated
- All Bugs Closed or Postponed
- Code Coverage for all Unit Tests at 80% +

...Release to INT

- All Sprint Criteria, Plus...
- Installation Packages Created
- MOM Packages Created
- Operations Guide Updated
- Troubleshooting Guides Updated
- Disaster Recovery Plan Updated
- All Test Suites Passing

...Release to Prod

- All INT Criteria, Plus...
- Stress Testing
- Performance Tuning
- Network Diagram Updated
- Security Pass Validated
- Threat Modeling Pass Validated
- Disaster Recovery Plan Tested



► Pracnost a její měření

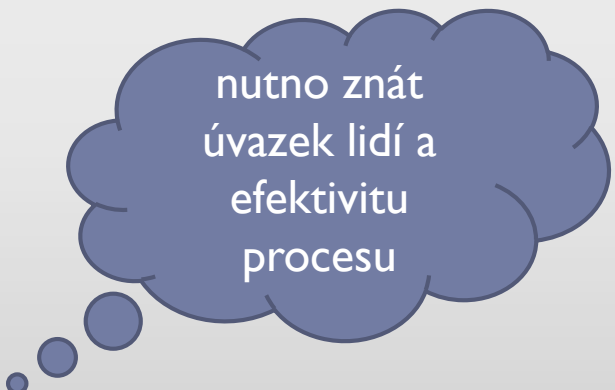
- „**Jak dlouho to bude trvat?**“
 - klíčová součást plánování (čas + zdroje => cena)
- Faktory: dopad činnosti, rozsah, kvalita, čas, úvazky lidí, ...

► Metriky

- člověko-hodiny (co znamená „6 člověko-hodin“)
- Story points (obtížnost x hodiny)

► Práce s časem

- ideální inženýrská hodina vs režie
- pesimismus vs optimismus dle role



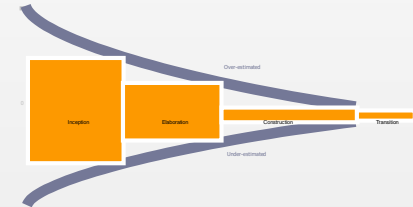
nutno znát
úvazek lidí a
efektivitu
procesu

Praktické cvičení

- ▶ Kolik času celkem v člověko-dnech máte na ASWI projekt?
- ▶ Kolik z tohoto objemu je využitelné na vlastní práci?

► Odhadování pracnosti (I)

- Cíl: určit pracnost => dobu, zdroje
- Klíčový problém: závazek vs znalosti
 - rozsah požadavku
 - míru (ne)přesnosti zadání



- Vstupní informace
 - rámcový rozsah a kvalita
 - Vize, specifikace požadavků, WBS
 - způsob a kvalita realizace
 - specifikace architektury, Definition of Done
 - dostupné zdroje = lidé, technika
 - šéf vývojářů, HR; infrastrukturní tým
 - historické informace
 - metriky průběhu projektů



► Odhadování pracnosti (2)

► Analyticky

- WBS => pracnost

► Adaptivně

- **Wideband Delphi**
- Planning poker / game

<https://www.stellman-greene.com/about/applied-software-project-management/>

► Analogií a odhadem

- **zkušenosti** s předchozími projekty, **historická data**
- „inženýrská intuice“

► Výpočtem

- COCOME apod. (nástroje)

► Planning Game

- Tým
+
zákazník
- Priority
x
odhady
- Commit



► Určení pořadí aktivit a termínů (I)

- „Do kdy má být co hotovo?“
- Klasicky: WBS → návaznosti → CPM / PERT → Gantt
 - určení **závislostí prací** (zdroje, technologické postupy)
 - graf projektu, analýza kritické cesty
 - Program Evaluation and Review Technique
 - zohlednění kalendářního času
 - zdroje, termíny

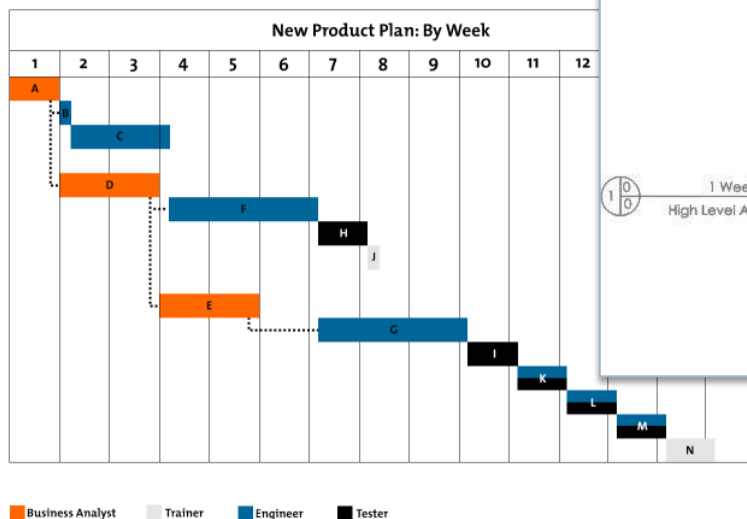
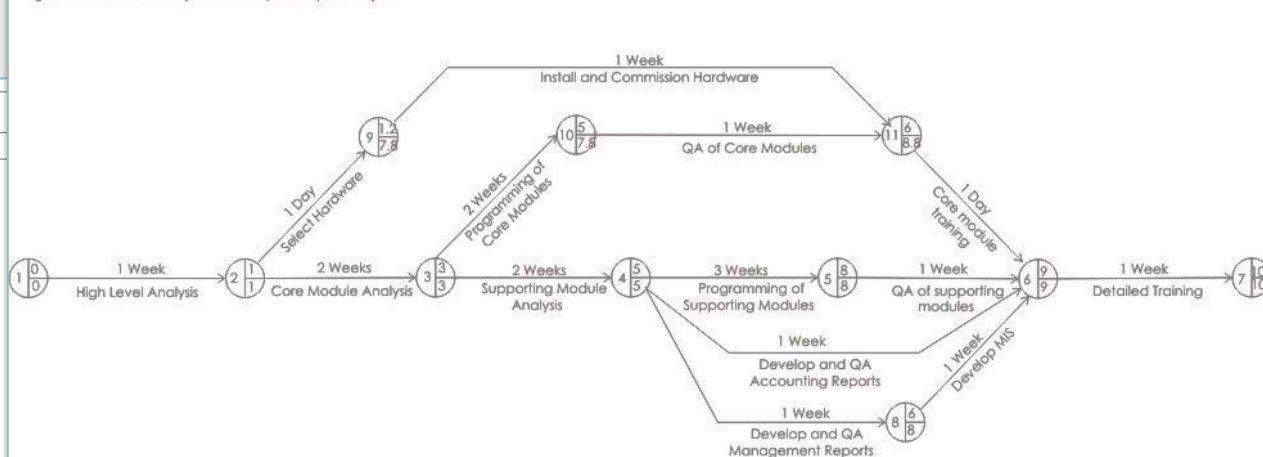


Figure 5: Critical Path Analysis for Example Computer Project



► Určení pořadí aktivit a termínů (2)


- Klasický způsob někdy rizikový ...

► Řízení **riziky**

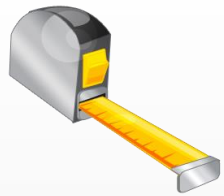
- vyhodnotit rizikové faktory projektu
 - designová/architektonická rizika, obchodní, legislativní
 - neznámá funkčnost, použitelnost, ...
- začít částmi funkčnosti/designu s největší mírou rizika

► Řízení **prioritami** klienta

- určení pořadí výstupů je na zákazníkovi
 - množství omezeno délkou časového úseku
 - iterativní přístup: umožňuje pružně reagovat na aktuální potřeby
- začít částmi s největším významem pro zákazníka



Již z dob
spirálového
modelu (1986)



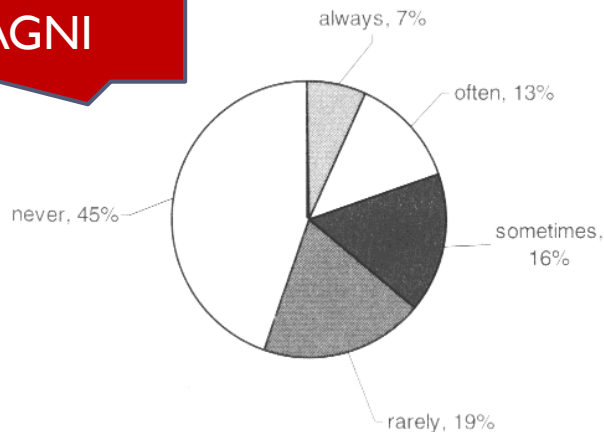
► Risk terms

- **Direct** risk - the project has a large degree of control
 - technology, team, infrastructure, ...
- **Indirect** risk - the project has little or no control
 - laws, customer, competition, ...
- **Risk Magnitude** is used for ranking risks. It is a combination of:
 - Probability of occurrence
 - Impact on the project (severity) e.g. project delays

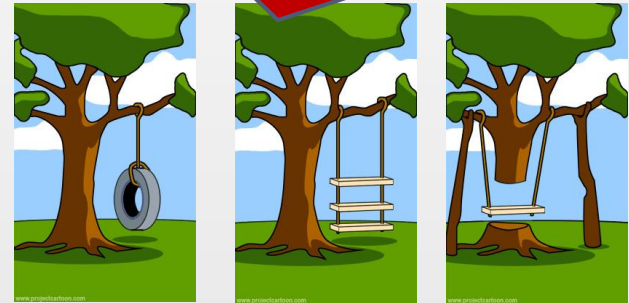
► Priority

- Cíl: minimum nepoužívaných funkcí/vlastností

faktor YAGNI



Představy vývojáře vs. potřeby uživatele

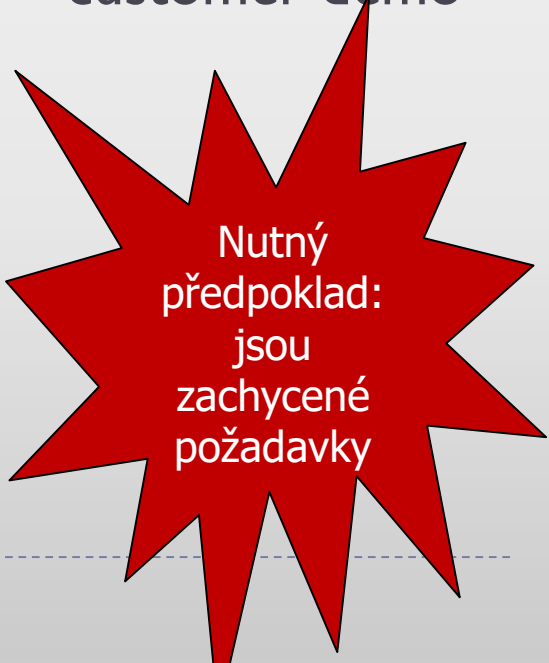


- Přístup a techniky
 - **vize** produktu jako benchmark
 - plán na relativně **krátkou** dobu
 - definovat **úrovně priorit** u požadavků : **MoSCoW** a **RFC 2119**
 - indikace **důležitosti** (x priorit)

Plánování v iterativním vývoji

► Okamžiky pro (adaptivní) plánování

- Na počátku projektu
 - hlavní cíle, hrubé odhady – pracnost, čas, zdroje => cena
 - viz „globální řízení projektu“
- Na začátku každé iterace
 - seznam aktivit (úkolů) s přesnými odhady => “customer demo”
 - (aktualizace plánu projektu)
 - viz “průběh iterace”
- Během iterace
 - ... se neplánuje, pokud možno

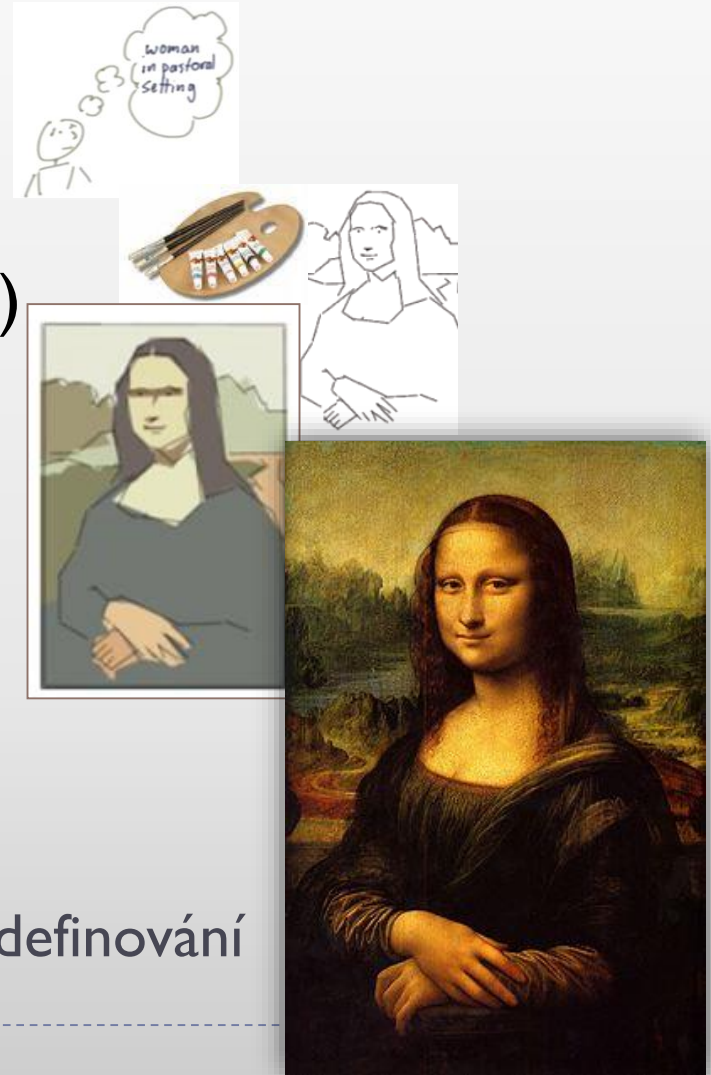


Nutný
předpoklad:
jsou
zachycené
požadavky



► Plánování projektu

- Výchozí bod: vize produktu
- Okamžik: fáze zahájení projektu
- **Odhadnout pracnost (rámcově)**
 - hrubé VBS, člověko-měsíce
- **Definovat milníky**
 - po stupních přesnosti, míře rizika
 - (vodopád: po činnostech)
- Rozdělit prj na **oddělené fáze**
 - jasné určení cílů a výsledků
 - I fáze = I..N iterací, jejich rámcové definování







► Plánování iterace

- ▶ Cíle: určit **účel** iterace, podmnožinu funkčnosti k implementaci
- ▶ Kdy:
 - ▶ první den iterace (nejpozději)
 - ▶ průběžná příprava podkladů
- ▶ **Odhadnout** pracnost \Leftrightarrow **vybrat** požadavky
- ▶ Definovat jednotlivé **úkoly**
 - ▶ přechod od “requirements” k “change management”
- ▶ Stanovit finální **obsah iterace**

► Výsledek

► Plán iterace / iterační backlog

EPICS	
▶	As a patron, I want seamless integration with Illiad
▶ 	As a patron, I want a queue of holds that can be used to automatically generate holds for me so I stay at an reasonable level of items out.
▶ 	As a patron, I want improved recommendations for other books that are similar to a title I am looking at or that I may want to read based on my reading history.
▶	As a user, I would like to access my library information via Facebook, recommend titles to my friends, add reviews, etc.
▶	As a collection development, I would like to add functionality for patron driven acquisitions.
▶ 	As a patron, I want to easily access related data for a title (FRBR)
▶ 	As a librarian, I would like a staff only interface that can be accessed by iPad which would allow increased functionality.

[illegible]



► Planning Meeting – postup

► Naplánování miniprojektu

0. Cíl: co má být výsledkem iterace (business value)

1. Určení / výběr požadavků

- podmnožina „DSP“ odpovídající cíli, úroveň „use case“
- využívá dosud získané informace o požadavcích (priority)

2. Zpřesnění požadavků \Leftrightarrow odhad pracnosti

- zdroje: obsah vybraných požadavků + „Done“
- rozpad na úkoly (tasks)

Backlog Grooming

na místě vs
estimation meetings

3. Určení a commitment prací

- co je nejdůležitější + co je reálné udělat \Rightarrow co bude uděláno
- (vy)řazení / výměna úkolů
- přístupy: direktivní / týmové / **Planning Game**

4. Vytvoření plánu

- forma: dle dané míry ceremonie

► Zpřesňování požadavků

- Pro plánování nutné odhady, pro ně detaily požadavků
- Podklady
 - specifikace požadavků (Vize, DSP, backlog, info od zákazníka, ...)
 - architektonické informace, dostupnost zdrojů
- Postup:
 - vyjasnění konkrétní funkčnosti / EFR se zákazníkem
 - vytvoření návrhu pro realizaci (model, aspoň „v hlavě“ či na tabuli)
 - stanovení realizačních prací (viz Definition of Done)
- Výsledek: 1 requirement => 1..M úkolů v plánu iterace

Rozsah	Plánování	Úroveň detailu požadavků	Kalendářně
„Firma“	Projekt	Vize	Měsíce
„Tým“	Iterace	Use Case / Story (N-krát)	Týdny
„Člověk“	Den	Task / Úkol (M-krát)	Hodiny

► Úkoly (Work Item, Task)

► Povaha

- implementace části požadavku
- technické, podpůrné a administrativní aktivity

► **Vlastnosti:** konkrétnost

- zadání, kritéria splnění
- komu přiřazeno
- termín
- odhad pracnosti [hod] – max 1 pracovní den
- související úkoly (nadřazený / blokující / ...)

► Forma

- post-it
- úkolovník (Trello ap.)
- ALM

Support	High	Schůzka týmu
Enhancement	High	Uložení sekvencí gest do souboru
Task	High	Testování prototypů.
Task	Normal	Dynamické centrování středu detekce uživatelských akcí
Task	Normal	Vytvoření prototypu 2D aplikace



► Tradiční přístup: Iteration Plan

► Obsah

- úkoly k realizaci funkčnosti
- opravy chyb
- organizační atd aktivity

► Odhad pracnosti a alokace zdrojů

► Priorita, návaznosti

► Dokument

Outline of an Iteration Plan

1. Objectives
2. Scope
3. References
4. Plan
 - 4.1 Iteration Activities
 - 4.2 Iteration Schedule
 - 4.3 Iteration Deliverables
5. Resources
 - 5.1 Staffing Resources
 - 5.2 Financial Resources
 - 5.3 Equipment & Facilities Resources
6. Use Cases
7. Evaluation Criteria

Requirements	40 days	Tue 12/1/98	Mon 1/25/99	
Develop Vision	25 days	Tue 12/1/98	Mon 1/4/99	System Analyst
Elicit Stakeholder Requests	4 days	Tue 1/5/99	Fri 1/8/99	System Analyst
Manage Dependencies	26 days	Tue 12/1/98	Tue 1/5/99	System Analyst
Capture a Common Vocabulary	10 days	Wed 12/23/98	Tue 1/5/99	System Analyst

► **Příklad plánu iterace**

- Stručný – Genesys prj

► Agilní metodiky: Backlog jako plán



Zahrnuje

- požadavky
- priority
- odhadování
- plánování
- průběh

► **Product** backlog

- epics + user stories = požadavky na produkt

► **Iterační** backlog

- stories + tasks = plán iterace

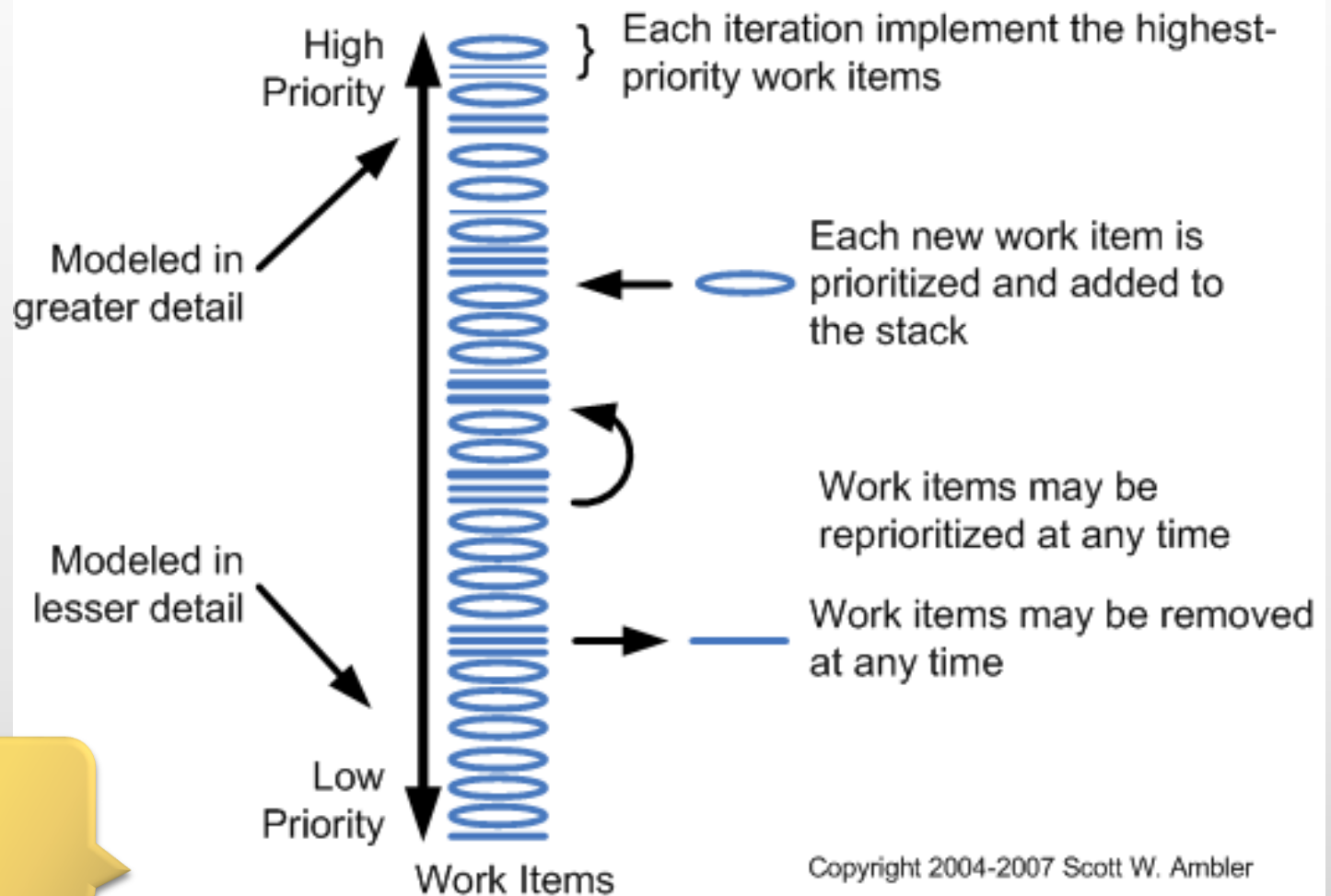
► Priority, rozpracovanost položek => pořadí implementace

► Aktivita související s používáním backlogu

- Produktový: **backlog grooming**, dot voting
- Iterační: **planning meeting/game**, **daily** standup



► Charakteristiky backlogu



DEEP

► **Příklad backlogu**

- ASWI projekty, Pivotal

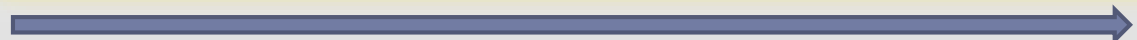
► Štíhlé přístupy: Kanban board

- kapacita „zdroje“
- objem práce
- průběžný tok výsledků

priorita



čas



- detekuje úzká místa systému

► **Příklad kanban board**

- “Kanban” board svatba

Úkoly

▼ Filtry

☒ Stav ▼ vše

☒ Cílová verze ▼ ie

ASWI 2012 - MiM - MiM-4.Iterace ▼ □

Přidat filtr ▼

► Nastavení

✓ Použít Smazat Uložit

✓ #	Fronta	Priorita	Předmět	Přífazeno	Uzavřít do	Odhadovaná doba
<input type="checkbox"/> 1279	Task	Urgent	Převod 3D modelů z .3ds do .xaml	Jan Rericha	2012-05-08	3.00
<input type="checkbox"/> 1262	Support	High	Schůzka týmu		2012-05-04	4.00
<input type="checkbox"/> 1261	Task	High	Úprava Redmine a Wiki na základě konzultace	Jan Rericha	2012-05-03	4.00
<input type="checkbox"/> 1225	Support	High	Schůzka s mentorem - konzultační	Jan Rericha	2012-05-02	0.50
<input type="checkbox"/> 1224	Task	High	Přidání pohledu "1st Person" pro pohyb 3D scénou.	Lukáš Volf	2012-05-06	20.00
<input type="checkbox"/> 1193	Support	High	Schůzka týmu		2012-04-27	1.50
<input type="checkbox"/> 1048	Enhancement	High	Uložení sekvencí gest do souboru	Jan Rericha	2012-04-11	2.00
<input type="checkbox"/> 979	Task	High	Testování prototypů.	Jan Rericha	2012-05-07	2.00
<input type="checkbox"/> 1278	Task	Normal	Dynamické centrování středu detekce uživatelských akcí	Petr Altman	2012-05-08	2.00
<input type="checkbox"/> 1277	Task	Normal	Vytvoření prototypu 2D aplikace	Petr Altman	2012-05-08	10.00
<input type="checkbox"/> 1265	Task	Normal	Vytvoření rozhraní pro záznam skeletonů s hloubkovou informací	Petr Altman	2012-05-06	5.00
<input type="checkbox"/> 1264	Task	Normal	Vyhledání 3D modelů	Jan Rericha	2012-05-04	0.50
<input type="checkbox"/> 1205	Enhancement	Normal	Implementace algoritmu pro vyvolání akce zavřením dlaně	Petr Altman	2012-05-08	15.00
<input type="checkbox"/> 1135	Support	Normal	ICONICS - schůzka		2012-05-09	2.00
<input type="checkbox"/> 1134	Support	Normal	Schůzka týmu		2012-04-20	2.00
<input type="checkbox"/> 1130	Enhancement	Normal	Implementace hlasového ovládání aplikace včetně možnosti volby natrénovaného profilu	Lukáš Volf	2012-04-17	15.00
<input type="checkbox"/> 1072	Task	Normal	Vizuální zobrazení trackballu	Lukáš Volf	2012-04-17	10.00
<input type="checkbox"/> 1071	Task	Normal	Prozkoumat možnosti rozpoznávání gest ve 3D			
<input type="checkbox"/> 1062	Task	Normal	Sepsat dokument o výsledcích výzkumu rozpoznávání prstů			
<input type="checkbox"/> 1028	Task	Normal	Vyzkoumat možnosti rozpoznávání rukou a prstů			
<input type="checkbox"/> 1024	Support	Normal	ICONICS - schůzka			
<input type="checkbox"/> 977	Enhancement	Normal	Autentifikace uživatele zvednutím ruky.			
<input type="checkbox"/> 976	Enhancement	Normal	Rozpoznání gest.			
<input type="checkbox"/> 975	Enhancement	Normal	Implementace hlasového vyvolání akcí.			
<input type="checkbox"/> 973	Enhancement	Normal	Návrh a implementace prvku - seznam.			
<input type="checkbox"/> 971	Enhancement	Normal	Návrh a implementace prvku - posuvník.			
<input type="checkbox"/> 970	Enhancement	Normal	Návrh a implementace prvku - tlačítko.			
<input type="checkbox"/> 1223	Task	Low	Dokumentace ke Kinect Controls			
<input type="checkbox"/> 1222	Task	Low	Dokumentace ke Kinect Hand Tracking			
<input type="checkbox"/> 1221	Task	Low	Dokumentace ke Gesture Recognizeru.			
<input type="checkbox"/> 1220	Task	Low	Využití timeru pro ovládání textového vstupu.			
<input type="checkbox"/> 1133	Support	Low	Schůzka týmu			
<input type="checkbox"/> 974	Task	Low	Návrh a implementace prvku - textový vstup	Jan Rericha	2012-05-18	15.00

(1-33/33) 25, 50 na stránku

Také k dispozici: [Atom](#) | [CSV](#) | [PDF](#)

Příklad – plán iterace v nástroji (backlog)

StudentWiki @KIV

Aswi2012MiM

Iterace 4

Náplň iterace

- Výzkum rozpoznávání prstů rukou.
- Implementace prototypu pro interakci s uživatelskými prvky.
- Implementace hlasového ovládání.
- Rozšíření prototypu 3D scény o pohled 1st person

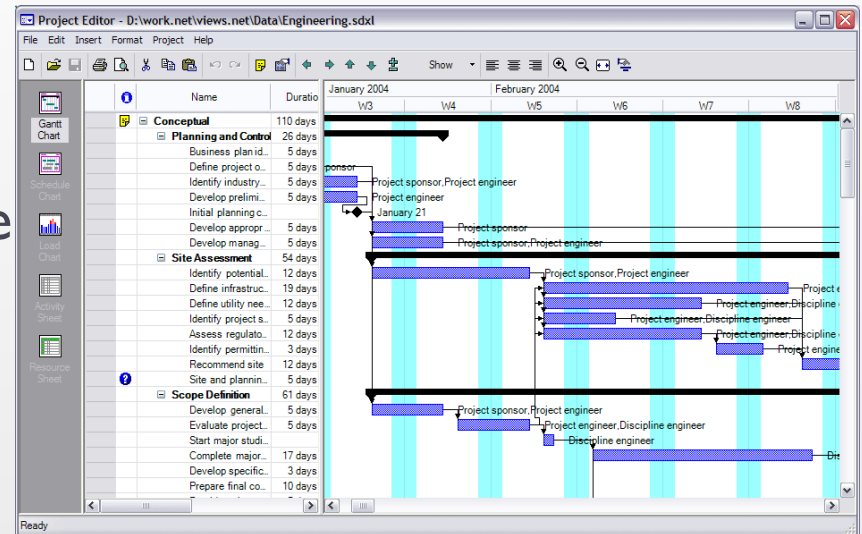
► Formy plánu projektu/iterace

► Podklady

- strom rozpadu prací (**WBS**)
- tabulka zdrojů a jejich alokace

► Grafické vyjádření plánu

- PERT graf
- **Gantt chart** – čas a zdroje



► Dokumenty a data

- **Vize** a rozsah produktu / Nabídka
- **Plán** projektu
- Plán pro **řízení rizik**
- Plán iterace / **backlog**

Sledování a řízení postupu

► Sledování průběhu

- Nutnost. Důvody:
 - rozpoznat blížící se riziko
 - schopnost reagovat na změnu
- Project **tracking** and oversight
 - cíl vs aktuální stav
 - odhadovaný vs skutečně strávený čas

► Metody

- **metriky** – produktové (velikost, kvalita), procesní (velocity, burnup)
- reporting – analytické nástroje
- transparentnost – veřejně přístupný plán („information radiator“)
- **komunikace** – schůzky, XP role „Tracker“

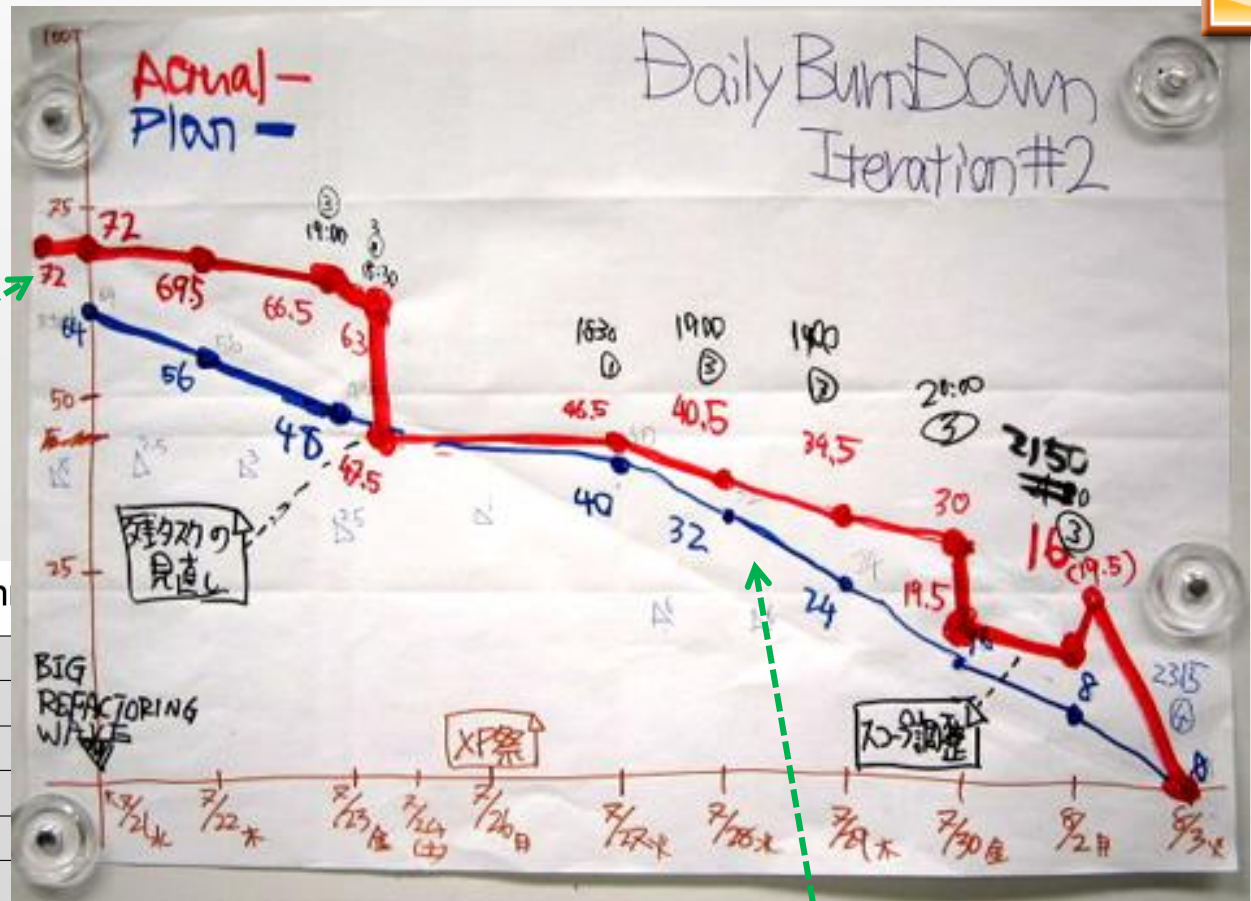
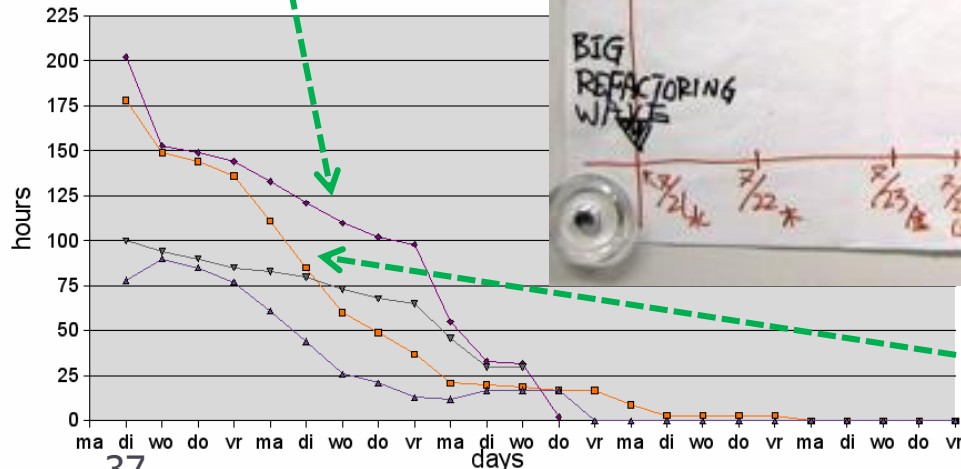


► Burndown chart

(a také burn-up)

Kolik práce zbývá

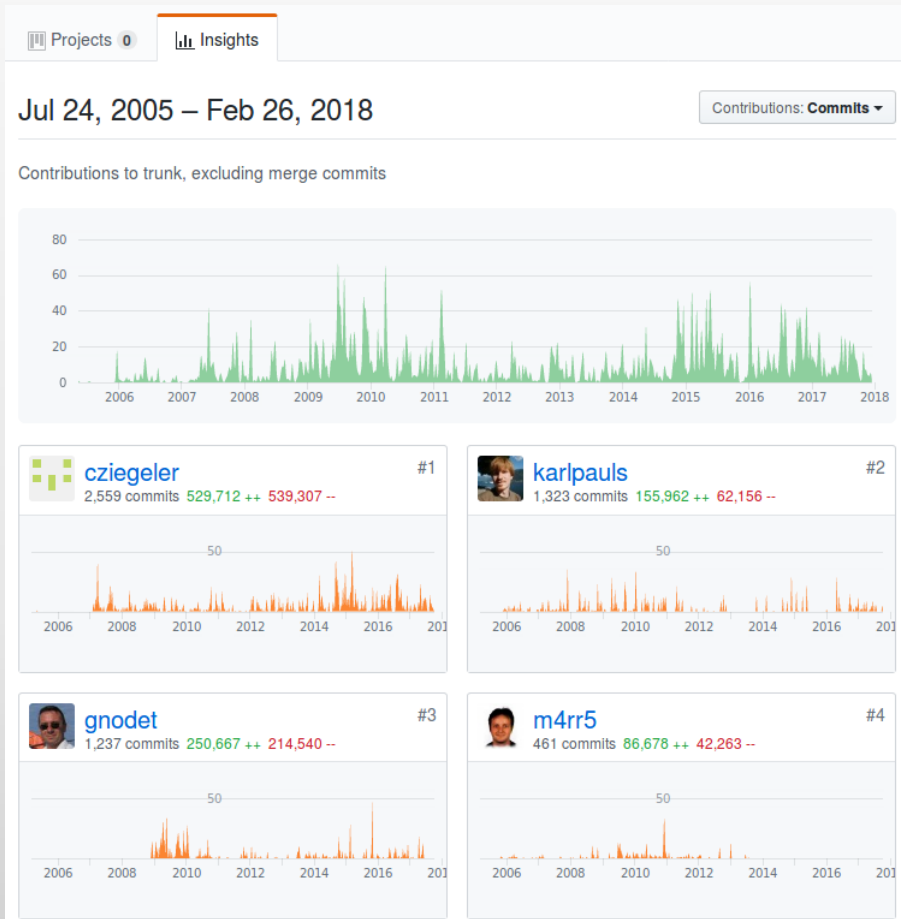
Sprint Plan



Kolik času je k dispozici

► Statistiky projektu

► Rozdělení prací, struktura plánu, ...



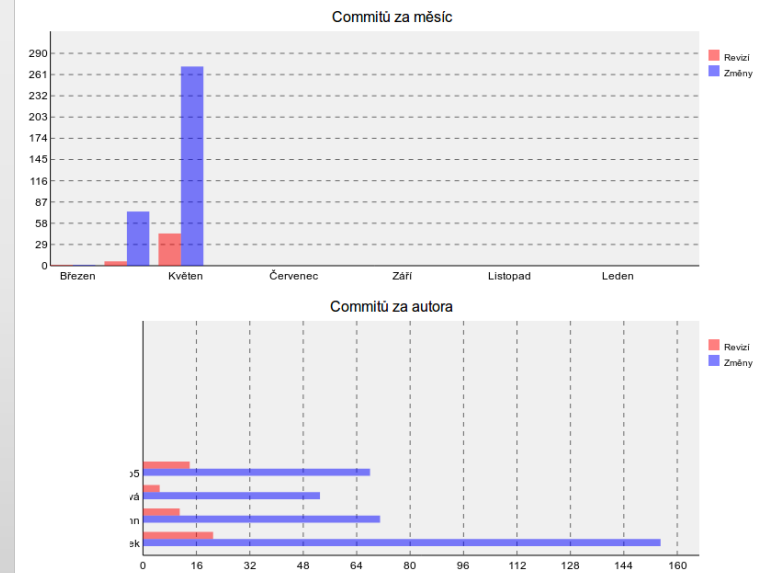
Priorita

	otevřené	uzavřené	Celkem
Urgent	-	1	1
High	-	25	25
Normal	-	76	76
Low	-	1	1

Přiřazeno

	otevřené	uzavřené	Celkem
Daniel	-	16	16
Marek	-	12	12
Petr P	-	-	-
Petra \	-	25	25
Preme	-	-	-
Romar	-	14	14

Statistiky



Iterace 4

[Upravit](#)

2011-05-18

Čtvrtá iterace projektu, jejíž ukončení odpovídá milníku IOC

100%

33 closed (100%) 0 open (0%)

Související úkoly

- Bug-#334: Doladit stávající featurey
- Bug-#381: Zanechávat hodnoty ve formuláři
- Bug-#383: Upravit stránkování aktualit
- Bug-#384: Upravit odkaz na díla z aktualit
- Bug-#385: Vyřešit odkazy na neexistující díla/úkoly
- Bug-#421: Odladit funkčnost hlavní stránky
- Enhancement-#332: Vytvořit release 4. iterace
- Enhancement-#333: Implementovat stránku plnění úkolů
- Enhancement-#335: Implementovat zobrazování miniatur
- Enhancement-#380: Implementovat mazání na nástěnce
- Enhancement-#382: Generovat aktualitu při přidání souboru
- Enhancement-#386: Přidat JS pro výběr adresátů
- Enhancement-#388: Vytvořit základ stránky
- Enhancement-#389: Vypsát obsah tabulky
- Enhancement-#390: Upravit záhlaví tabulky
- Enhancement-#391: Připojit odkazy na úkoly a díla
- Enhancement-#392: Vytvořit pole pro zkratku úkolu
- Enhancement-#394: Zachovávat adresáty při chybě
- Enhancement-#398: Provést refactoring
- Task-#340: Sejít se v rámci týmu
- Task-#342: Sejít se v rámci týmu
- Task-#343: Zrevidovat iteraci s mentorem
- Task-#345: Zanést plán čtvrté iterace do Redmine
- Task-#347: Doplnit Wiki projektu o průběh čtvrté iterace
- Task-#378: Uzavřít čtvrtou iteraci se zadavatelem
- Task-#395: Připravit usability testy
- Task-#396: Provést testy databáze
- Task-#416: Zdokumentovat další rozšíření databáze
- Task-#417: Připravit podklad pro pozdější rozšíření
- Task-#418: Sepsat podklad pro instalační příručku
- Task-#419: Finalizovat dokument Architektura
- Task-#420: Doplnit scénáře PU
- Task-#422: Sepsat podklad pro uživatelský manuál

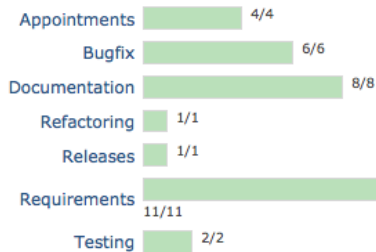
Sledování času

Odhadovaná doba **53.00 hodin**

Strávený čas **49.00 hodin**

Úkoly od uživatele

Kategorie ▾

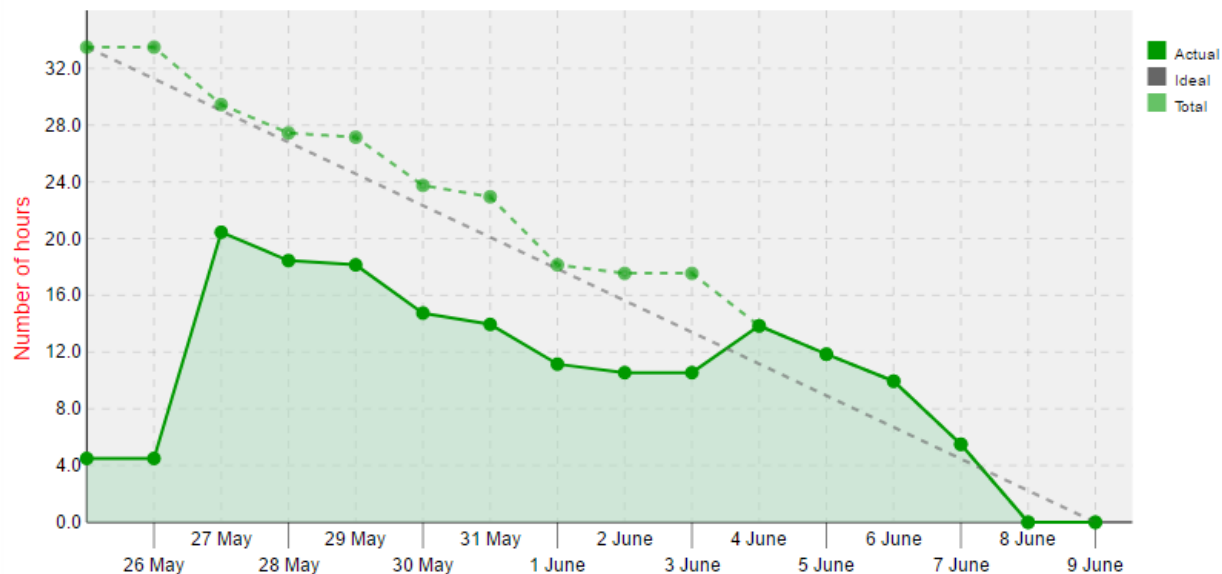


Příklady – stavy iterace v nástroji

ASWI projekty

LiQ

Work burndown



► Úpravy postupu

► Výchozí zkušenosti

- plán není nedotknutelný
- ani krátkodobé plány (iterace) se vždy nepovedou

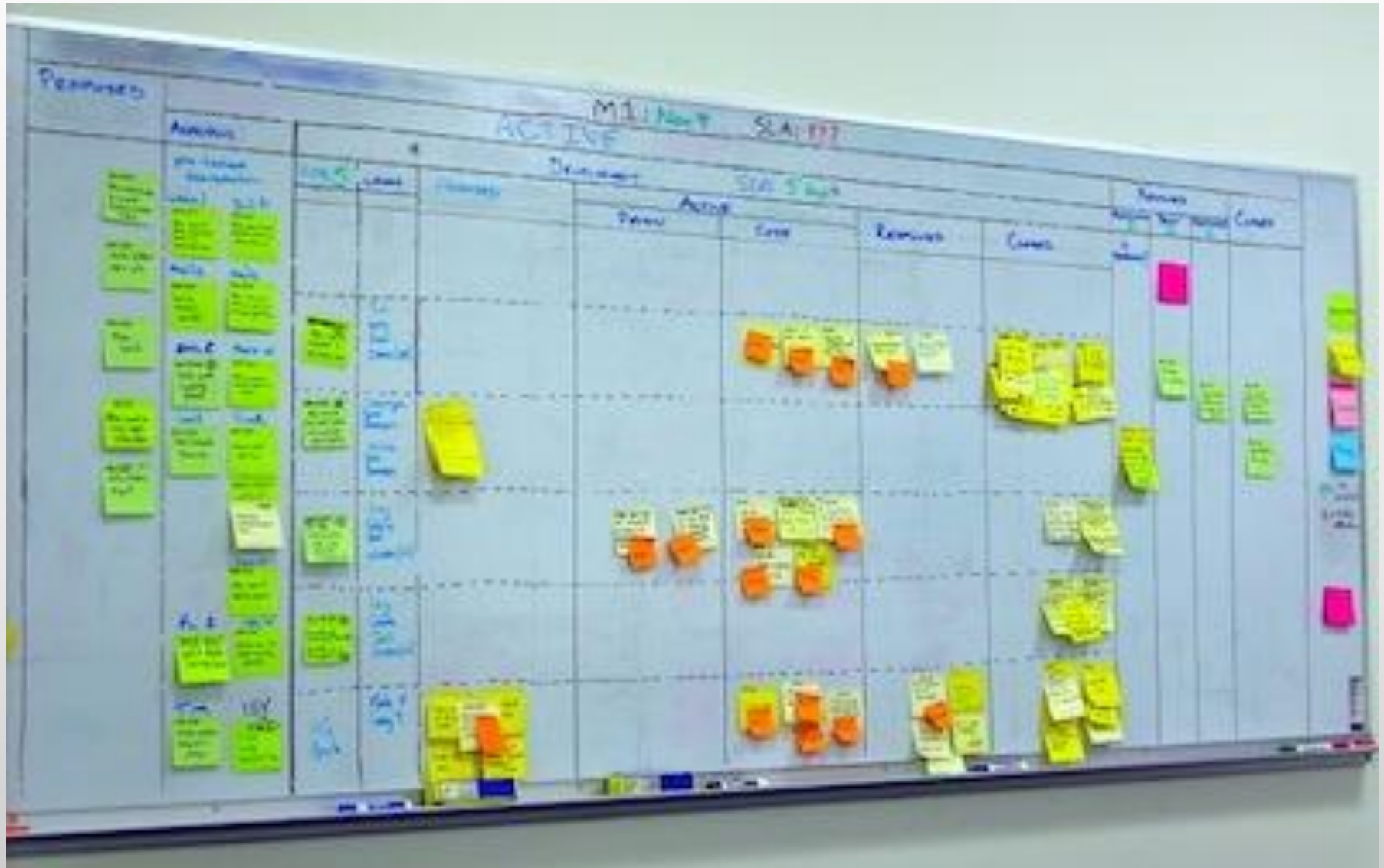
► Uvnitř iterace

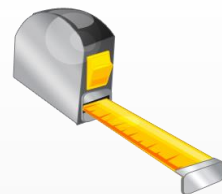
- opravdu nutné?
- **výjimečné** stavy a jejich řešení

► Mezi iteracemi

- ideální chvíle pro reflexi a úpravy (plán, proces)
- viz **retrospektiva** iterace

► Agilní backlog: Plán je pracovní nástroj





► Určení výkonnosti týmu

- Viz „globální řízení“ iterativního vývoje
 - chceme dosáhnout vize
 - umíme odhadovat (víceméně) pouze iterace
- Zákazník: „Kdy to tedy bude hotovo?“
- **Team velocity**
 - definice “Velocity”
 - faktory: tým (lidi) + požadavky (pracnost) + plán (čas) + realita (změny)
 - průměrná, přibližná hodnota (≥ 3 iterace)
- Použití pro další plánování

▶ Příklady sledování výkonnosti

- ▶ Velocity – Pivotal
- ▶ Repository statistics, Project overview – ASWI
- ▶ Burn-up graph



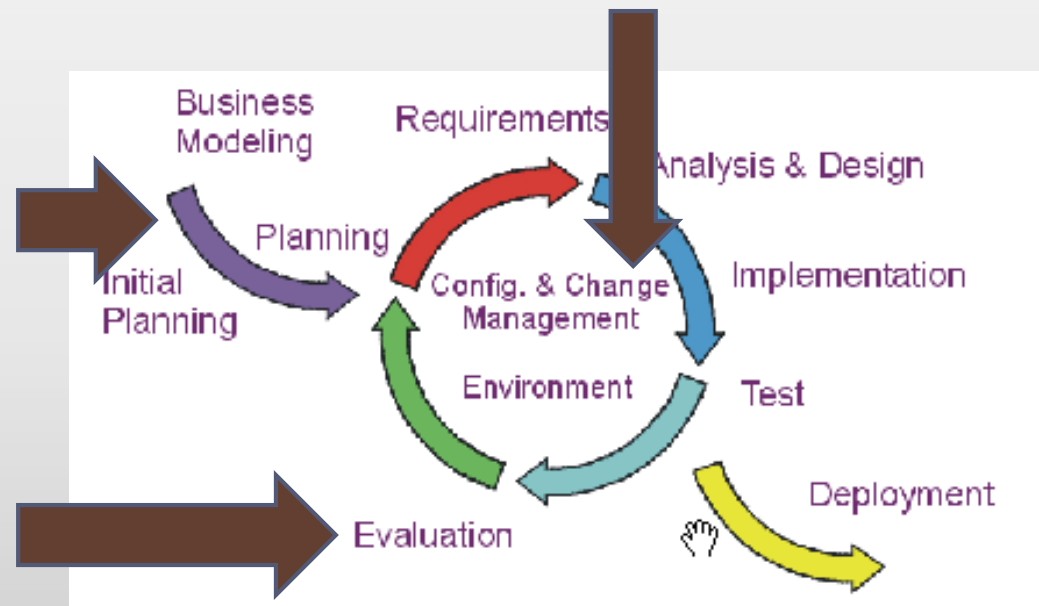
Shrnutí

► Plány v iterativním vývoji

- Plán projektu – vize, milníky, faktor 2-4

Iterace

- Plánovací schůzka
 - výběr funkčnosti, odhadování
 - commitment
- Sledování průběhu
 - burndown,
 - příp. přeplánování
- Retrospektiva
 - hodnocení/úpravy
 - procesu, velocity



► **Varianty dle velikosti projektu**

- Standup nad prioritizovanými “post-it” na tabuli
- Planning Meeting + retrospektivy
- Software Development Plan + plán fáze
+ formální kontrola postupu (“kontrolní den”)