

Metodiky vývoje (Agilní vývoj, Scrum, Kanban)

Metodiky vývoje softwaru definují procesy, role a nástroje používané k plánování, vytváření a testování informačních systémů. Zatímco v minulosti převládaly rigidní postupy, dnešní standard představuje **Agilní manifest** (Agile Manifesto).

1. Tradiční vs. Agilní přístup

Waterfall (Vodopádový model)

Projekt je rozdělen na sekvenční fáze (Analýza → Návrh → Vývoj → Testování → Provoz). Každá fáze začíná až po dokončení té předchozí.

- **Nevýhoda:** Pokud se na konci zjistí, že zákazník chtěl něco jiného, změna je extrémně drahá.

Agilní vývoj (Agile)

Místo jedné velké dodávky na konci se software dodává v malých, funkčních kouscích v pravidelných intervalech.

- **Klíčové hodnoty:** Lidé a interakce nad procesy, fungující software nad dokumentací, spolupráce se zákazníkem nad vyjednáváním o smlouvách.
-

2. Scrum: Rámec postavený na sprintech

Scrum je nejpoužívanější agilní rámec. Práce je organizována do fixně dlouhých cyklů (typicky 2-4 týdny) zvaných **Sprinty**.

Klíčové role ve Scrumu:

- **Product Owner:** Zastupuje zákazníka, určuje priority a spravuje **Product Backlog** (seznam úkolů).
- **Scrum Master:** Pomáhá týmu dodržovat pravidla Scrumu a odstraňuje překážky (blokátory).
- **Development Team:** Skupina odborníků (vývojáři, testéři, designéři), která skutečně vytváří produkt.

Ceremonie (Události):

- **Sprint Planning:** Tým si vybere úkoly, které stihne v příštím sprintu.
- **Daily Stand-up:** Každodenní 15minutová schůzka – co jsem udělal, co budu dělat, co mě blokuje.
- **Sprint Review:** Předvedení hotové práce zákazníkovi.
- **Sprint Retrospective:** Interní debata týmu o tom, co v procesu fungovalo a co zlepšit.

3. Kanban: Vizualizace a plynulost

Kanban (japonsky „karta“ nebo „cedule“) pochází z výroby v Toyotě. Zaměřuje se na vizualizaci práce a omezení rozpracovanosti (WIP - Work In Progress).

Principy Kanbanu:

- **Kanban Board:** Tabule rozdělená na sloupce (typicky: *K udělání*, *Probíhá*, *Hotovo*).
- **WIP Limity:** Omezení počtu úkolů, které mohou být v jeden moment v určitém sloupci. To nutí tým úkoly dokončovat, než začne nové.
- **Průběžné doručování:** Na rozdíl od Scrumu nemá Kanban pevné sprinty; úkoly se doručují, jakmile jsou hotové.

4. Další agilní pojmy

- **Backlog:** Seznam všech požadavků, nápadů a oprav, které čekají na realizaci.
- **User Story:** Úkol zapsaný z pohledu uživatele (např. *,„Jako uživatel se chci přihlásit pomocí e-mailu, abych mohl nakupovat“*).
- **MVP (Minimum Viable Product):** Verze produktu s nejmenším možným počtem funkcí, která je však schopna plnit svůj účel a sbírat zpětnou vazbu.

5. Srovnání: Kdy co zvolit?

Metodika	Vhodná pro	Styl práce
Scrum	Komplexní projekty s jasným cílem.	Iterativní (sprinty).
Kanban	Podpora, údržba, týmy s proměnlivou prioritou.	Kontinuální tok.
Waterfall	Krátké projekty s fixním zadáním a rozpočtem.	Lineární.

Související články:

- [Základy UI a UX designu \(Spolupráce s týmem\)](#)
- [Verzování kódu \(Git\)](#)

- [Testování softwaru a QA](#)

Tagy: *dev agile scrum kanban project_management product_owner sprint*

From:

<http://serviceit.cz/> - **IT ENCYKLOPEDIE**

Permanent link:

<http://serviceit.cz/doku.php?id=it:dev:agile>

Last update: **2026/01/02 13:42**

