

O PROJEKTU

Budte iniciativní. Nespolehejte na to, že si vás někdo najde. Ptejte se, kdo by měl chuť projekt začít.

Mějte přehled. Sondujte, kdo z vašich spolužáků stojí za spoluprací. Nemá smysl pouštět se do neznáma s někým, u koho není žádný důvod si myslet, že je dobrý programátor, že je zodpovědný, že drží slovo, dodržuje termíny, má občas nějaký nápad a nenechá vás na holičkách.

Pokud se pouštíte do nové technologie a nemáte poradce, který by se vám věnoval skoro full-time, připravte si kostru projektu PŘED vypsáním. Čas vyhrazený projektu je čas implementace + zdržení a problémy. Do té doby se nedá vměstnat „orientování se“, „výzkum“ nebo „analýza“.

Pracujte raději více, ať minimalizujete všechna rizika. Pracovat tak akorát nestačí. Vždycky se objeví problém, který část ukrojí.

Vybírejte lidi podle rolí. Pokud o rolích nic nevíte, chodte na Informační systémy nebo vedení projektů. Někdo dobře vede tým a formuluje myšlenky. Někdo je brilantní technik, ale stydí se spolupracovat. Někdo vyžaduje neustálou spoluprací, aby něco dělal.

Odlišnosti mezi lidmi mají smysl – jeden člověk projekt začne a nadchne tým, další projekt rozjedou a implementují, další ho otestuje, další dobrousí hrany a připraví k obhajobě, jiný zpracuje dokumentaci a obhajuje. Tým složený jen ze skvělých programátorů je na houby. Kdo bude pohánět vývoj? Kdo připraví dokumentaci? Kdo bude obhajovat? Role se pak určí náhodně nebo násilím. Raději si to udělejte po svém a nespolehejte na náhodu nebo někoho jiného.

O IMPLEMENTACI A DOKUMENTACI

Dělejte mnoho malých kroků vpřed. Lepší je dávat malé milníky každý víkend a jeden průběžný release jednou za 14 dní až měsíc, než se divit, že někdo je (DOST) za plánem a tedy se nestíhá, protože předchozí měsíc na projekt zcela dlabal nebo měl osobní problémy.

Všechny práce a role by měly být zastupitelné. Někdo může odjet na dovolenou, to se přeci povoluje za mnoho měsíců projektu. Ale ta doba může zrovna někomu chybět (třeba protože dělá návazné práce nebo potřebuje integrovat svoji část aplikace a vyžaduje konzultace). Někdo může onemocnět. Někdo se může na projekt vykašlat (a pak by jeho část projektu byla na nule, což by zdrželo všechny).

Multiplikací rolí si také navzájem oponujete práci – nestane se, že někdo něco měsíc vyvíjí a pak mu řeknete, že tak to být nemělo, ať on to předělá, protože špatně pochopil ostatní. Multiplikace umožňuje, aby si lidé navzájem testovali kód a aplikaci, což je velký a častý problém – člověk se nedonutí ponořit se do práce někoho jiného, aby ji pochopil a objektivně posoudil a otestoval.

Předkládejte vlastní návrh předtím, než ho realizujete. Ušetříte si překvapení ostatních, když to po měsíci dokončíte a oni to tak vůbec nechtěli nebo to nepovažovali za důležité (nižší prioritita, celou část zrušit atd.).

Akceptujte rozumné připomínky týmu a neřešte detaily jednotlivců. Tuto míru musí každý najít sám.

Kontrolujte si navzájem práci. Odhalíte chyby včas. Dávejte aktivně svoji práci ke kontrole. Najdou chyby i vám, poradí vám, prospěje to všem. Kontrolováním každý ví, jak na tom projekt je. Odhalují se hříšníci.

Myslete na obhajobu už při vývoji. Nevvíjejte krásné věci, které nikdo neocení. Které nejsou vidět. Které nejsou relevantní pro chod standardní aplikace. Detaily se řeší až na konec, ať je možno kdykoli říct dost.

Pište dokumentaci průběžně, ačkoli se bude několikrát měnit. Pokud ji nenapišete, těžko ji dopíšete nakonec. Navíc je třeba předávat dokumentaci kolegům z týmu, aby mohli používat vaše nápady, váš kód, mohli s vámi spolupracovat, diskutovat atd.

Nepodceňte dokumentaci. V konečném důsledku to bude to jediné, podle čeho váš oponent (a třeba vedoucí taky) projekt bude moci pochopit. Používejte obrázky, schémata, tabulky, výčty. Nepoužívejte dlouhé texty.

O VEDOUCÍM PROJEKTU

Vedoucí týmu není další člen týmu. Nedávejte mu úkoly. Chtějte po něm radu, ale ne řešení.

Vedoucí je autorita, která může zasáhnout proti špatné morálce některého člena. Jestliže někdo nepracuje vhodně, upozorněte vedoucího raději preventivně, než pozdě.

Vedoucí je člověk a vede normální život. Neuvádějte se do trapných situací a nechtějte nic na poslední chvíli. Počítejte s problémy a oslovujte vedoucího dříve než akorát včas (akorát včas je většinou o týden až dva pozdě než mělo být nebo dva dny před obhajobou, ani jedno není dobře).

Vedoucí je jako test projektu blbým uživatelem. Sice je na vaší straně, ale jeho pohled se blíží více pohledu hodnotící komise než vašemu. Doporučení vedoucího je vhodné splnit přibližně na 110% (75% jeho požadavků a zbytek vlastní iniciativa).

Pomáhejte vedoucímu. Dodejte dokumentaci v předstihu. Malujte a vizualizujte problémy jejich řešení. Zjednodušujte. Předávejte manažerský souhrn (max. dvě strany), protože nikdo nepřečte 100 stran a ještě nebude věci vidět tak, jak je vidíte vy. Pomáhejte vedoucímu tak, že si připravte více variant a on jednu vybere, těžko vám bude říkat, co máte dělat.

Nestyďte se zeptat.

O OBHAJOBĚ A KOMISI

Před obhajobou jsou všichni napnutí. Nehádejte se, kdo se jak v projektu choval. Nechte si to až po dokončení. Ideálně se chovejte slušně, i když spolupráce nebyla ideální. Každý udělal chyby.

Važ si svého oponenta. Je zdvořilé mu nabídnout předvedení. Je zdvořilé nabídnout horkou linku na dotazy. Je vhodné udělat všechno pro to, aby minimálním úsilím byl schopen obsáhnout projekt, který oponuje.

Oponent připravuje k obhajobě posudek. S posudkem se nepolemizuje, pokud se nejedná o totální nedorozumění. Děkuje se a pokorně se klopi hlava. Zprvce z nezávislého pohledu může mít oponent pravdu, zadruhé už jen těžko ovlivníte působení jeho autority na porotu obhajob.

Prezentace je do 10 slajdů délky + úvod a závěr, ne více. Používejte obrázky

Prezentaci si předem vyzkoušejte. Méně než 5x je risk. Upevníte si slovní spojení. Pojmy, které použijete atd. Aspoň jednou předneste prezentaci i členům týmu, poradí vám. Stopujte si čas. Pokud je to nutné, dejte si do kapsy telefon s odpočtem na deset minut, ať víte, jak si stojíte.

Prezentuje ten, kdo to umí a ne ten kdo to má za trest (dělal málo) nebo za odměnu (nejlepší člen týmu co má nejlepší přehled o projektu).

Připravte si techniku předem. Vyzkoušejte si počítač, na kterém budete prezentovat. Pokud je to nutné, doneste si vlastní stroj. Domluvte si a otestujte si síťové připojení, pokud je potřeba.

Připravte si ukázky živé aplikace dopředu a pak na ně nesahejte. Vyvarujete se překvapení, kdy něco před obhajobou přestane chodit. Jestliže oponent používá stejnou instanci systému, jako budete používat, ujistěte se, že omylem někde něco nezměnil, co by vás překvapilo.

Chovejte se zdvořile, mluvte hlasitě, přijďte v obleku. Dívejte se do očí, usmějte se. Žádné poráženecké nálady nebo vítězná gesta před zápisem do indexu.

Při prezentaci je třeba mít tah na branku, aby prezentující ukázal v krátkém čase o projektu maximum. Z výsledku musí být jasné: co to dělá a k čemu to je (komise nesmí váhat, jestli pochopila) a v čem spočívá vaše práce.

Zvažte, že jeden člověk prezentuje a druhý posunuje prezentaci a ukazuje živou aplikaci. Pro jednoho je to poměrně velký záťah už jen mluvit dvacet minut.

Čas vyhrazený vaší prezentaci je konečný. Pokud vás limit umlčí v půli prezentace, asi to nedostanete nebo budete aspoň za blbce. Součástí hodnocení projektu je schopnost důstojně prezentovat svoji práci.