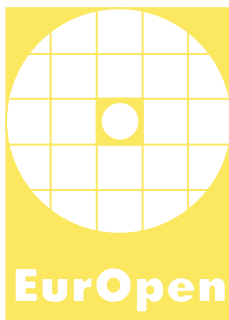


Česká společnost uživatelů otevřených systémů EurOpen.CZ
Czech Open System Users' Group
www.europen.cz



37. konference



**Hotel Podlesí
Svratka
10.–13. října 2010**

Úvodní slovo

Vážení kolegové,

na poslední valné hromadě jsem projevil zavrženíhodný pesimismus. Měl jsem obavy, že nebudeme schopni uspořádat dvě konference v roce a že budeme rádi za jednu. Naštěstí byli přítomni i optimisté a tradiční model dvou konferencí získal navrch. Velkou zásluhu na tom měl i Vašek Pergl. Bohužel, smutná zpráva je, že se této konferenci nedožil a počátkem července nás navždy opustil. Vašek byl aktivním členem rady EurOpen, vykonal spoustu práce a má i podíl na této podzimní konferenci. Bude nám chybět.

Hotel Podlesí, kde se bude konference konat, nám určitě poskytne vše potřebné nejen ke standardním konferenčním potřebám, ale i co se týče aktivit ve volných chvílích. Je zde bowling, sauna, bazén, tenisový kurt, stolní tenis, možnost zapůjčit kola nebo dokonce projíždky na koních. Je docela škoda, že je využijeme poměrně málo, neboť věřím, že se podařilo připravit tak zajímavý odborný program, který vám nedovolí opustit přednáškový sál. Celá konference je zaměřena vývojářsky a na tvorbě jejího obsahu se v programovém výboru zapojili noví lidé, kteří tak rozšířili okruh spolupracovníků a vlili novou krev do života EurOpenu.

Tutoriálu se tentokrát ujal emeritní předseda Jirka Felbáb a už to samotné je záruka zajímavého pohledu na předloženou tematiku – návrhové vzory. A pokud vybojujeme úspěšný boj s celníky, každý účastník tutoriálu obdrží knihu „Head First Design Patterns“ od autorů Eric T. Freeman, Elisabeth Robson, Bert Bates, Kathy Sierra.

První den konference je plně v organizaci Petra Ferschmanna, organizátora pravidelných setkání CZJUG v Plzni (Czech Java User Group), a bude se věnovat problematice GUI. Druhý den si vzal na starost Honza Kynčl a přinese informace ze zákulisí databází. A konečně na závěr připravil Honza Valdman horlivý blok o agilním programování.

Doufám, že vás konference zaujme a sejdem se na souřadnicích N49.667161, E16.108907 (souřadnice byly přáním Jirky Felbába, přitom nevlastní žádný GPS přístroj, polohu odečítá podle hvězd).

Za EurOpen.CZ

Dolf

Program

Neděle 10. 10. 2010

13.00	Tutorial: Návrhové vzory v aplikační architektuře	<i>Jiří Felbáb</i>
-------	---	--------------------

Pondělí 11. 10. 2010

9.00	Oficiální zahájení	<i>Vladimír Rudolf</i>
9.05	Úvodní proslov o tématu dne	<i>Petr Ferschmann</i>
9.15	Windows Presentation Foundation (WPF)	<i>Štěpán Bechynský</i>
10.05	Přestávka	
10.30	Tvorba podnikové aplikace v Adobe Flex/Flash	<i>Jan Šafka</i>
11.20	HTML5: Od značkovacího jazyka k aplikační platformě	<i>Martin Malý</i>
12.10	Oběd	
13.30	Kompatibilita Androidu a lidí	<i>Tomáš Zvěřina</i>
14.20	HTML pro vývoj mobilních aplikací	<i>Petr Ferschmann</i>
15.10	Přestávka	
15.30	GUI (nejen)	<i>Milan Michajlov</i>
18.00	Večeře	
19.30	Večerní přednáška	

Úterý 12. 10. 2010

8.30	CouchDB – dokumentově orientovaná databáze	<i>Karel Minařík</i>
9.20	MYSQL, řešení problému, málo známé vlastnosti	<i>Jakub Vrána</i>
10.10	Přestávka	
10.40	POSTGRESQL	<i>Pavel Stěhule</i>
11.30	OPEN DATA PROTOCOL (ODATA)	<i>Štěpán Bechynský</i>
12.30	Oběd	
14.00	Práce v sekcích	
19.00	Diskusní raut a valná hromada	

Středa 13. 10. 2010

8.30	Agility at scale aneb RUP v agilním světě	<i>Jan Valdman</i>
9.20	Rapid Application Development made Simple	<i>Brandon Sappa</i>
10.10	Přestávka	
10.40	Agilné projektové riadenie – metodika SCRUM	<i>Michal Vallo</i>
11.30	Závěr	<i>Jan Kynčl</i>
11.45	Oběd	

Konferenční poplatky

Vložené		
Platba	Tutoriál	Konference
Členové		
do 30. 9. 2010	950	2 200
po 30. 9. 2010	1 050	2 450
Nečlenové		
do 30. 9. 2010	1 100	2 500
po 30. 9. 2010	1 200	2 750
Ubytování a stravování		
od neděle 10. 10. 2010	2 850	od nedělní večeře do středečního oběda, 3 noci
od pondělí 11. 10. 2010	2 050	od pondělního oběda do středečního oběda, 2 noci

Tutoriál je možné objednat i samostatně, účast na konferenci není podmínkou pro účast na tutoriálu. Účastníci tutoriálu obdrží knihu „Head First Design Patterns“ od autorů Eric T. Freeman, Elisabeth Robson, Bert Bates, Kathy Sierra.

Ubytování a plná penze 950 Kč na den (ubytování se snídaní 650 Kč na den, oběd 150 Kč, večeře 150 Kč).

Kapacita hotelu je zhruba 80 osob.

Programový výbor

Petr Fersmann

Jan Kynčl

Jan Valdman

Vladimír Rudolf

Kdy	Tutoriál se uskuteční v neděli 10. 10. 2010 od 13.00 do 17.00 a více hodin
	Konference začíná v pondělí 11. 10. 2010 v 9.00 hodin a končí ve středu 13. 10. 2010 cca ve 13.00 hodin. Stravování je zajištěno od nedělní večere nebo od pondělního oběda, podle zvolené varianty.
Kde	Hotel Podlesí Svratka http://www.hotelpodlesi.cz
Kontaktní adresa	Anna Šlosarová EurOpen.CZ, Univerzitní 8, 306 14 Plzeň e-mail: europen@europen.cz , tel.: 377 632 701
Co zahrnuje účastnický poplatek	vložné, sborník, stravné, občerstvení během přestávek a ubytování
Úhrada poplatku	č. ú. 478928473 u ČSOB Praha 1, kód banky 0300, variabilní symbol v elektronické přihlášce (nutno uvést), společnost EurOpen.CZ, Univerzitní 8, Plzeň IČO: 61389081, DIČ: CZ61389081 Společnost EurOpen.CZ není plátcem DPH.
Neúčast	Při neúčasti se účastnický poplatek nevrací, ale sborník bude zaslán. Při částečné účasti se platí plný účastnický poplatek.
On-line přihlášky	Anotaci příspěvků a elektronickou přihlášku je možné najít na adrese: http://www.europen.cz V programu konference může dojít k drobným časovým i obsahovým změnám.
Doklad o zaplacení	Zašleme v rámci vyúčtování po skončení semináře.
Uzávěrka přihlášek	7. 10. 2010 nebo při naplnění ubytovací kapacity.
Kapacita	Kapacita přednáškového sálu a ubytovací kapacita hotelu limitují počet účastníků na cca 80.
Další informace	Pořizování audio či video záznamů bez svolení přednášejících a organizátorů konference není povoleno.
Přihláška	Pouze e-přihláška: Webový formulář viz http://www.europen.cz

NÁVRHOVÉ VZORY V APLIKAČNÍ ARCHITEKTUŘE

Jiří Felbáb

Návrhové vzory jsou osvědčená řešení problémů, se kterými se vývojáři setkávají při návrhu aplikační architektury. A k tomu nástroj komunikace mezi developery. Do širšího povědomí se dostaly zhruba před 15 lety a dnes tvoří samozřejmou součást postupů aplikovaných při návrhu aplikace. Přednáška seznámí s jejich vznikem, klasifikací a zejména použitím v praktických aplikacích jako jsou Swing, JHotDraw či Struts. Příklady budou převážně v Javě, ale i v JavaScriptu nebo Groovy, ale to není podstatné, protože jak název naznačuje, jsou design patterns především nástrojem návrhu. Každý návrhový vzor přitom řeší nějaký obecnější softwarový problém a ty budou, tam kde je to potřeba, také vysvětleny. Nepůjde tedy jen o suchý výčet katalogu návrhových vzorů, ale o jejich místo a použití v kontextu návrhu aplikace. Jak se staví k prototypu Java a JavaScript? Co je to single-dispatch, proč je návrhový vzor Command analogií callbacku, jak vypadá exekuce v království podstatných jmen (Steve Yegge), co je to univerzální návrhový vzor? V jakém jazyku jsou funkce občany prvního řádu a co dělat, když jazyk takto vybaven není? Lze každý softwarový problém vyřešit vložением další úrovně indirekce? Je pravda, že když jediným nástrojem, který máte je kladivo, jeví se všechno jako hřebík? Jak použijete při návrhu aplikace hollywoodský princip ‘Nevolejte nám, my zavoláme vám?’ Co má společného Chain of Responsibility a pipe v Unixu. Návrhové vzory jsou téma široké, zajímavé a aktuální. A jak napsal Allen Holub v článku *Is Software Engineering an Oxymoron?*, jestliže má softwarové inženýrství něco společného s inženýrskou disciplínou, pak je to studium návrhových vzorů. *The closest thing that software engineering has to real engineering is the study of design patterns.* I když k tomu hned dodává, *but even these are nebulous.*

Jiří Felbáb – JIRI.FELBAB@COMMERZBANK.COM

Commerzbank AG

Pracuje přes třicet let jako vývojář aplikací, posledních téměř deset let zejména na webových aplikacích na platformě Java. V současnosti jako senior Java developer ve vývojovém středisku Commerzbank v Praze.

WINDOWS PRESENTATION FOUNDATION (WPF)

Štěpán Bechynský

Framework WPF je určen pro tvorbu uživatelského rozhraní pro různá zařízení od jednočipových počítačů, přes mobilní telefony, po běžné počítače. Celé WPF je koncipováno tak, aby bylo možné oddělit prezentační vrstvu od aplikační logiky. Tím je výrazně zjednodušena spolupráce mezi designérem uživatelského

rozhraní a programátorem. S příchodem WPF vznikl i nový deklarativní programovací jazyk XAML, který je primárně určen pro popis uživatelského rozhraní ve WPF, včetně popisu animací, datových vazeb, atd. Obrovskou výhodou WPF je naprostá svoboda ve tvorbě uživatelského rozhraní. Bohužel je zatím málo lidí, kteří tento Framework dovedou na plno využít. V semináři si ukážeme klíčové vlastnosti WPF a podíváme se na využití WPF na různých typech zařízení.

Štěpán Bechynský – STEPAN.BECHYNSKY@MICROSOFT.COM

Microsoft

Pracuje ve společnosti Microsoft na pozici Developer Evangelist. Náplní jeho práce je osvěta mezi programátory směrem k novým technologiím. Zjednodušeně řečeno, připravuje vývojáře na to, co bude na trh uvedeno za půl roku až rok. V letech 1995 až 2006 pracoval jako programátor a lektor na volné noze. Pracoval pro české i mezinárodní firmy a školil vývojáře ve společnosti Gopas. Podílel se na projektech na různých platformách (Windows, Linux), v různých jazycích (VBA, Visual Basic 6.0, PHP, Perl, JAVA, C#) a různě velkých týmech – od „jednomužných“ až po tým o 15 lidech.

Jan Šafka se jako hlavní produktový manažer řešení Atollonu zabýval otázkou implementace nového rozhraní pro informační systém kategorie CRM/Groupware/Project Management. V průběhu přednášky bude prezentovat průběh rozvoje řešení postaveného na RIA technologii Adobe Flex/Flash. Zároveň předvede ukázkou hotového řešení pro řízení projektově orientovaných firem.

Jan Šafka – SAFKA@ATOLLON.COM

Je zakladatelem společnosti Atollon. Zabývá se rozvojem podnikání a radí společnostem při nasazování informačních systémů Atollonu v oblastech CRM, projektového řízení a získávání uchazečů. Úspěšně vystudoval Podnikohospodářskou fakultu VŠE v Praze se specializací na Finanční management. V průběhu své praxe se účastnil již více než 100 implementací informačních systémů.

HTML5: OD ZNAČKOVACÍHO JAZYKA K APLIKAČNÍ PLATFORMĚ

Martin Malý

HTML je spojeno nerozlučně s vývojem webu. Postupně se přizpůsobovalo potřebám uživatelů a tvůrců. Jeho verze s číslem 5 vzniká právě nyní. Je na ní patrný posun od hypertextového značkovacího jazyka k platformě pro vývoj distribuovaných aplikací. Může se stát prohlížeč univerzálním aplikačním prostředím budoucnosti? HTML5 naznačuje, že ano. V přednášce si stručně představíme hlavní rysy a novinky, které přináší a které lze využívat už dnes.

Martin Malý – MARTIN.MALY@IINFO.CZ

Internet Info, s. r. o.

Narozen 1973, první program pro programovatelnou kalkulačku napsal v roce 1984, poprvé si sednul k počítači o rok později. Postupně vyzkoušel všechny možné programovací jazyky, od assembleru a BASICu přes FORTH a C až k PHP a Pythonu. Dnes se žíví převážně jazykem českým coby redaktor magazínu Zdroják a přispěvatel dalších IT periodik, kam píše o nových webových technologiích, vývojarině a podobných záležitostech. Je autorem několika webových služeb, z nichž je asi nejznámější Bloguje.cz. Ženatý, bezdětný, rád vaří.

KOMPATIBILITA ANDROIDŮ A LIDÍ

Tomáš Zvěřina

- seznámení se systémem Android, architektura, Android Market (10 min)
- principy defaultního uživatelského rozhraní Android, ukázky nativních aplikací (20 min)
- dostupné přístroje s OS Android, srovnání uživatelských rozhraní (HTC, Sony, Samsung) (10 min)
- vývoj pro Android – ne každý začátek je těžký (10 min)

Tomáš Zvěřina – ZVERINA@M-ATELIER.CZ

Multimedia atelier, s. r. o.

Je dlouholetým Java vývojářem. V současné době pracuje jako šéf divize zákaznických aplikací společnosti Multimedia atelier, s. r. o., kterou spoluvlastní. Jeho projekt nasazení mobilních telefonů s Android v Národním parku Šumava, získal cenu za nejlepší český projekt postavený na technologiích Google na GUGCamp 2010. Bližší informace:

<http://google-cz.blogspot.com/2009/05/narodni-park-sumava-je-strezen-androidy.html>

<http://www.gugcamp.cz/>

<http://www.m-atelier.cz/>

HTML PRO VÝVOJ MOBILNÍCH APLIKACÍ

Petr Ferschmann

V poslední době se objevilo mnoho platforem pro mobilní vývoj. Současně došlo k velkému rozvoji podpory webových prohlížečů na těchto zařízeních. Přednáška ukáže možnosti vývoje webových aplikací tak, aby se chovali a vypadali

jako nativní a využili možností a zvyklostí těchto zařízení, včetně praktických ukázek.

Petr Ferschmann – PFERSCHMANN@WINSTROM.EU

WinStrom, s. r. o.

Absolvent FAV ZČU, obor Softwarové inženýrství. V současné době je vedoucí vývojového oddělení a technologický lídr softwarové společnosti WinStrom, s.r.o., kde se zabývá vývojem multiplatformního ekonomického systému WinStrom FlexiBee.

GUI (NEJEN) **Milan Michajlov**

Definice, shrnutí začátků a historie vývoje uživatelských rozhraní (nejen grafických). Místo a význam návrhu GUI v procesu návrhu a tvorby produktu (nejen softwarového). Nástin netechnických aspektů práce s GUI. Vazba návrhu GUI na vzhled, ergonomii a použitelnost. Exkurze do usability testing. Co ještě si můžete dovolit a kdy už pod svým produktem podřezáváte větev. Kdy je na čase přizvat grafika a kdy je třeba už mu říci: Dost! Rozbor vnímání a psychologických dopadů práce se skvěle, celkem dobře, průměrně a na zabití navrženým GUI aplikací (nejen webové).

Technická stránka; průřez staršími i moderními technologiemi a možnostmi, které vývojář (nejen GUI) měl a má. Ve výčtu a srovnání se objeví na jedné straně možnosti plnotučných různookenních programů a na druhé protiútok webových aplikací, které prošly bolestným porodem a z ošklivého káčátka se nezadržitelně hrnou do efektivní, rychlé a snad už konečně DOBRĚ VYPADAJÍCÍ budoucnosti (Flash, Vaadin, JQuery, ...).

Prezentace bude přednesena jako monolit, přestože faktických autorů bude několik. Každý z nich rozumí své části a vnímá tvorbu GUI z jiného úhlu. Pojí nás práce na společných produktech, které mají někdy těžko řešitelná GUI. Ta nás během posledních let dostala do řady různých technologických zákoutí, scesti a uliček (nejen slepých). Naše minulost, současnost a případná budoucnost v tvorbě GUI bude podrobena ostré ale ne snad zcela suché sebekritice (nejen).

Milan Michajlov – x3DW@CIV.ZCU.CZ

CIV, ZČU

Pracuje v oddělení Projekce Informačního Systému, CIV.ZCU.CZ jako programátor, designér a grafik webových aplikací. Přibližně v roce 1992 ho zaujalo, že v editoru T602 lze měnit barvu písma a pozadí a začal se věnovat programování. Přibližně v roce 1995 v Turbo Pascalu vyráběl posuvníky, tlačítka a drag&drop-able okna. Výslednou sérii komponent nakonec prakticky nepoužil, protože přibližně v roce 1997 zjistil, že je jednodušší to naklikat v Deplhi/CBuilder. V následujících letech, nespokojen se vzhledem a použitelností tehdejších CMS, začal

si v PHP vyrábět vlastní, použitelnější, takový. . . no dnes by se řeklo portál, aby ho tradičně nepoužil. Přibližně v roce 2002, ve webové diplomové aplikaci, použil (aby byla pohodlnější a přehlednější) zásady a možnosti technologie, které se přibližně od roku 2005 říká AJAX. Přibližně od roku 2003 trápí profesně statisíce uživatelů i kolegy svými vrtochy a trnitou osobní cestou (zřejmě) k minimalismu a proklíná i vyzdvihuje HTML, CSS a JavaScript (nejen).

COUCHDB – DOKUMENTOVĚ ORIENTOVANÁ DATABÁZE

Karel Minařík

V uplynulých letech si začaly získávat pozornost nové typy databází, často souhrnně označované termínem NoSQL. Jednou z nich je i databáze CouchDB [<http://couchdb.apache.org/>]. Vyznačuje se bezeschémovým ukládáním bohatě strukturovaných dat, HTTP rozhraním, pokročilým dotazovacím mechanismem a důrazem na jednoduchost, robustnost a vysokou míru distribuovanosti. Je pro ni typická vysoká flexibilita použití, které sahá od výkonného key/value úložiště po sofistikovanou databázi pro ukládání heterogenních dat. V přednášce se na praktických ukázkách seznámíme s okolnostmi vzniku CouchDB, typickými příklady použití a základní prací s databází, stejně jako s detailním představením způsobů dotazování přes map/reduce a fulltext.

Karel Minařík – KARMI@KARMI.CZ

Webový designér a vývojář na volné noze

Je předním propagátorem Ruby, Ruby on Rails a Gitu v České republice, pro které poskytuje konzultace, školení a pomoc s vývojem. Žije v Praze se ženou a dvěma dcerami. Více o něm najdete na webových stránkách <http://karmi.cz>.

MYSQL, ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ, MÁLO ZNÁMÉ VLASTNOSTI

Jakub Vrána

MySQL je vnímáno jako jednoduchý databázový systém, přitom má ale řadu šikovných vlastností, které jinde většinou nenajdete. Zároveň má ale bohužel několik nepříjemných omezení. Na přednášce se dozvíte, jak využít unikátní vlastnosti a jak obejít tato omezení.

Jakub Vrána – JAKUB@VRANA.CZ

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy, sekce informatiky (MFF UK): 2003 Magisterský titul, specializace – databázové systémy, lingvistika. Živí se jako programátor v PHP s využitím databáze MySQL pro ukládání dat. Kromě

programování tyto technologie také školí a píše o nich odborné články. Je autorem webového správce databáze Adminer a několika dalších open-source aplikací a knihoven pro PHP.

POSTGRESQL

Pavel Stěhule

PostgreSQL se představuje jako jeden z nejúspěšnějších open source projektů. Projekt databáze, která poskytuje dostatečný výkon a co možná největší podporu standardu ANSI SQL je i po patnácti letech dynamický a nepostrádá vitalitu. V rámci přednášky bude představen model vývoje, který i přes svojí jednoduchost, je praktický efektivní. Dále bude představena nová verze PostgreSQL 9.0 a novinky z připravované verze 9.1.

Pavel Stěhule – PAVEL.STEHULE@GMAIL.COM

CZ.NIC

S PostgreSQL pracuje od roku 99, kdy PostgreSQL byla jedinou o.s. databází, ve které bylo možné psát uložené proceduru a otestovat většina ukázkových SQL příkazů z literatury. Během posledních šesti let publikoval téměř čtyři desítky článků na rootu, většinou tematicky zaměřené na PostgreSQL. Vytvořil a udržoval <http://postgresql.ok.cz>. Nyní se stará o <http://www.postgres.cz>. Aktivně se podílí na vývoji PostgreSQL, především na doplňování funkcionality jazyka PL/pgSQL. Je autorem modulu orafce, který se používá pro usnadnění migrace z Oracle na PostgreSQL. Externě pracuje jako systémový architekt ve společnosti LMC, interně v CZ.NICu a příležitostně školí, propaguje a konzultuje PostgreSQL. Ve volném čase se věnuje dálkové a vodní turistice.

PEN DATA PROTOCOL (ODATA)

Štěpán Bechynský

V prostředí internetu existuje neuvěřitelné množství informací, které jsou bohužel publikovány v podobě, která je automaticky obtížně zpracovatelná, i když původní informace je často uložena ve strukturované podobě. Cílem protokolu OData je co nejjednodušší publikace obsahu databáze v prostředí internetu jak pro poskytovatele dat, tak pro konzumenta. Celý protokol je postaven na zavedených standardech (protokol HTTP, ATOM, JSON) a návrhovém vzoru REST. Není bez zajímavosti, že se tento protokol postupně stává de-facto standardem pro serverové produkty společnosti Microsoft a státní správu v Severní Americe. V semináři si ukážeme, jak publikovat data v protokolu OData a jak vytvořit klienta pro různé platformy – .NET, PHP, Java a další.

Štěpán Bechynský – STEPAN.BECHYNSKY@MICROSOFT.COM

Microsoft

Pracuje ve společnosti Microsoft na pozici Developer Evangelist. Náplní jeho práce je osvěta mezi programátory směrem k novým technologiím. Zjednodušeně řečeno, připravuje vývojáře na to, co bude na trh uvedeno za půl roku až rok. V letech 1995 až 2006 pracoval jako programátor a lektor na volné noze. Pracoval pro české i mezinárodní firmy a školil vývojáře ve společnosti Gopas. Podílel se na projektech na různých platformách (Windows, Linux), v různých jazycích (VBA, Visual Basic 6.0, PHP, Perl, JAVA, C#) a různě velkých týmech – od „jednomužných“ až po tým o 15 lidech.

AGILITY AT SCALE ANEB RUP V AGILNÍM SVĚTĚ

Jan Valdman

Metodika Rational Unified Process (RUP) je jednou z nejznámějších rigorózních metodik vývoje software. Již od začátku je jí často vytykána jistá těžkopádnost a složitost, která brání jejímu využití na menších projektech. Trendem posledních let je však agilní vývoj a kdo dnes nevyvíjí agilně, tak není in.

V této přednášce se podíváme, co dal RUP světu a pokusím se vás přesvědčit, že mnoho agilních praktik má kořeny v RUP. Vydáme se cestou od agilního iterativního vývoje představovaného populární metodikou OpenUP a podíváme se, co znamená škálování agilního vývoje pro větší softwarové týmy, kde to agilně jde pouze s patřičnou nástrojovou podporou. Okrajově bude zmíněna metodika Measured Capability Improvement Framework (MCIF) a některé nové nástroje IBM Rational určené pro agilní vývoj.

Jan Valdman – JVALDMAN@DNS.CZ

DNS, a. s.

Vystudoval Fakultu aplikovaných věd ZČU a zde získal i Ph.D. v oboru softwarové inženýrství. Několik let působil na Katedře informatiky a výpočetní techniky a Centru informatizace a výpočetní techniky ZČU. Po odchodu do komerční sféry se věnoval vývoji software, dodávkám outsourcingových služeb, přípravě a řízení projektů zejména v oblastech Java EE, middleware a enterprise portálů. Dnes působí ve společnosti DNS, a. s., kde je zodpovědný za rozvojové aktivity v oblasti IBM software.

AGILNÉ RIADENIE A METODIKA SCRUM

Michal Vallo

V súvislosti so zrýchľujúcim sa tempom inovácií a zmien v živote a podnikateľskom prostredí okolo nás, prestávajú klasické metódy riadenia nielen projektov

vyhovovať. Aj do Českej kotliny začína stále viac prenikať nový buzzword agilita alebo agilné riadenie alebo SCRUM. Čo sa však pod tým skrýva? Aká je podstata tejto novinky?

V prednáške sa pokúsime poodkryť podstatu tejto novinky a upozorniť na mýty, ktoré okolo nej vyvstávajú. Zameriame sa na popis základných vlastností agilného riadenia, predstavenie metodiky SCRUM a princípy jeho implementácie. Podrobnejšie sa budeme venovať potrebným zmenám na strane organizácie, a dopadom na rôzne oddelenia, ak organizácia o zavedení agilného prístupu uvažuje. Na skúsenostiach z reálneho prostredia v Českom prostredí ukážeme prínos a výhody agilného spôsobu práce a tiež riziká, ktoré sú s ním spojené.

Michal Vallo – MVALLO@AGUARRA.CZ

Přes deset let se věnuje řízení společností, především v technologickém sektoru, a vede technologické projekty. Zajímá se o zavádění agility do firemní kultury a její vliv na rozvoj inovací, kreativity a využívání znalostí. V České republice je spoluzakladatelem organizace Agilní Konsorcium, která propaguje agilní projektové metodiky, pro kterou připravuje certifikační kurzy a školení především metodiky SCRUM.

Očekávaný Call for papers

Čas utíká hrozně rychle, takže jsme nestačili zajistit ani konkrétní termín ani místo konání jarní konference. To ale nebývá tvrdý oříšek, mnohem náročnější je naplnit konferenci zajímavými přednáškami a vtisknout ji určitý ráz.

V poslední době se podařilo vtáhnout do tvorby konferencí více lidí. Díky tomu se staly konference rozmanitější, noví „head hunters“ mají svá neotřelá působiště a loviště. Objevili se noví přednášející a nezbývá nic jiného, než si přát pokračování této tendence.

Nevypisujeme proto klasický „Call for papers“, ale netradičně vypisujeme konkurs na uspořádání monotematického půl dne konference. Pokud máte nápad, tři až čtyři přednášející, ozvěte se ASAP, nečekejte až do roku 2011. Pokud to nestihnete letos, jsou ještě jeden až dva měsíce čas. Vaším aktivním přístupem se stane EurOpen zajímavější a atraktivnější.

Těšíme se na Vaše návrhy, bude-li jich víc, Vaše aktivita nepřijde vniveč. Konference EurOpen.CZ je přece dvakrát do roka.

Pozvánka na 37. konferenci EurOpen.CZ, 10.–13. října 2010

© EurOpen.CZ, Univerzitní 8, 306 14 Plzeň

Editor: Vladimír Rudolf

Sazba a grafická úprava: Ing. Miloš Brejcha – Vydavatelský servis, Plzeň
e-mail: servis@vydavatelskyservis.cz

Tisk: TYPOS, Tiskařské závody, s. r. o.
Podnikatelská 1 160/14, Plzeň