



Průvodce ověřenou cestou IT řešení od nápadu k realizaci



META IT

MORE THAN EXPECTED



Posuňte své podnikání ještě dál prostřednictvím správně vybraných technologií. Kdysi svět změnila průmyslová revoluce, teď žijeme v období revoluce technologií. Aplikace a vychytávky se postupně dostávají do každé sféry života. A inovace je nezastupitelná součást úspěšného businessu. Zrovna tady se skutečně vyplatí nezaostávat. Právě naopak, je třeba vymýšlet cestičky, jak být pořád o krok napřed.

Zřejmě tušíte, že je čas posunout se dál. Proč byste jinak sáhli po příručce plné IT slov, pojmů a zkratek? Ano, budeme používat cizí slova. Ale všechny vám srozumitelně vysvětlíme. Na konci vás čeká slovníček pojmů a odnesete si důležité informace o tom, co spolupráce s IT a tvoření softwaru na míru znamená.

Jsme Meta IT a softwarová řešení na míru tvoříme už od roku 2008. Víme, že každý mistr umí to svoje řemeslo a svět IT pro něj může vypadat složitě. Každý nový klient je nám inspirací. I proto jsme se rozhodli napsat průvodce o tom, jak funguje spolupráce s námi.





POČÁTEČNÍ FÁZE. BOD NULA.

Cesta klientů k IT řešení na míru je individuální. Počáteční motivace jsou různé, proto rovnou přeskočíme k prvnímu setkání s námi.

Na počátku všeho je myšlenka. I my začínáme ideací. Ze všeho nejdřív vás chceme poznat. Trochu prolomit ledy a do detailů poznat váš business. V tomto momentě je pro nás stěžejní vědět, s jakými problémy se potýkáte. Klesly prodeje? Nepřichází dlouhodobě očekávaný růst? Ztrácíte čas úkoly, které mohou být snadno automatizované? Přemýšlíte jak zvednout efektivitu?

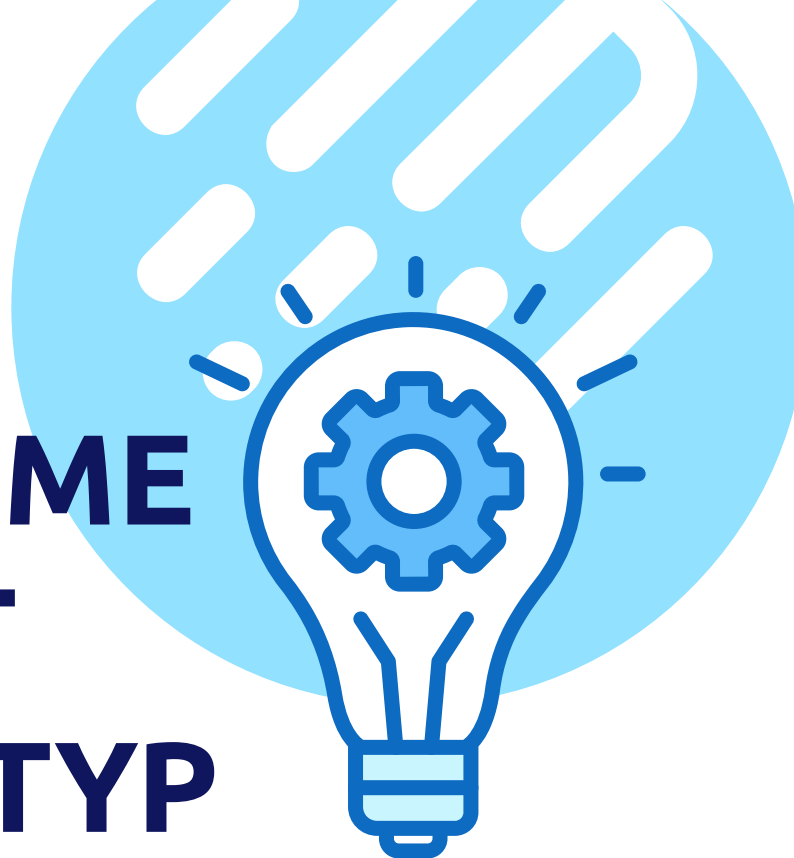
Nasloucháme. Zkušení business developeři vám nakonec přednesou 2–3 řešení, která vám pomohou. Vy si určíte, kdo za vás bude vystupovat jako **product owner** – tedy člověk, zaštiťující projekt a firmu. Za Meta IT s vámi bude komunikovat **projektový manažer**.

Napříč celým dokumentem vás vás provede příklad vzniku systému ŠkolKIS. Jedná se o interní projekt firmy Meta IT.

Jeden našich projektových manažerů přišel s nápadem vytvořit docházkový systém pro školky, který by učitelkám přinesl méně administrace. V Meta IT jsme se shodli, že projekt má potenciál a budeme se mu věnovat. Tím, že šlo o interní projekt, se product ownerem stal samotný projekták. Při klasickém scénáři, jedná-li se o zadavatelskou firmu, se určí product owner a styčné osoby na jejich straně a project manager na naší straně. Konzultace tedy probíhaly s užším vedením firmy a product ownerem.



FÁZE 1. VYTVÁŘÍME KONCEPT A PROTOTYP



Při setkáních s vámi nasáváme způsob, jak fungujete. V rámci situační analýzy chceme pochopit vaše potřeby, specifika businessu a témata, se kterými bojujete.

Postupně naplňujeme několik možností, jak přetavit vaše představy ve skutečnost.

Jako první vytváříme PROOF OF CONCEPT (POC)

Doslovně to znamená *ověření proveditelnosti*. V podstatě se jedná o dvě věci:

- ▶ pokusem prověřit, jestli je naplánovaný produkt u cílové skupiny žádaný;
- ▶ zkoumání, jestli vzniku nebrání nějaké technologické limity.

Pomocí PoC si potvrdíme, že za pomoci dostupných technologií umíme vytvořit něco nového a užitečného. Čas i rozpočet pro tuto fázi jsou jasně stanovené, proto se nám daří držet náklady pod kontrolou.



Určili jsme si, že docházku plánujeme sledovat pomocí čipů. Objednáváme na zkoušku různé typy od různých dodavatelů a hledáme ten nejvhodnější a nejspolehlivější. To zjistíme díky konzultacím s člověkem z oboru, v tomto případě si pozveme učitelku ze školky. Vyjádří se k funkcionalitě, sděluje své dojmy a dělí se o každodenní zkušenosti z praxe.

Mimo toho nás z technického hlediska zajímá kompatibilita s mobily, činné NFC a další technické parametry. Na základě toho si vybíráme vítěze postupujícího do fáze prototypu.

PoC určilo, že je produkt technologicky schůdný.



Příprava na prototypování následuje po Proof of Concept fázi. Krkolomný název této části – **studie proveditelnosti** – značí nejvyšší stupeň podnikatelského záměru. **Vytváříme jednoduché prototypy**, testujeme na reálných uživatelích a zjišťujeme potenciální rizika. V okamžiku, kdy si na pár lidech otestujeme, že dané řešení má potenciál, vytvoříme jednoduchou webovou aplikaci.

Prototypem se návrh přesouvá z papíru do reálného světa - jako webová nebo mobilní aplikace. V této fázi vypouštíme prototyp do světa a oslovujeme potenciálního zákazníka marketingovou kampaní. Tím přivedeme na stránky uživatele a testujeme jejich marketingový potenciál. Pokud je to u konkrétního produktu vhodné, sbíráme hned i kontakty na potenciální zákazníky. Ozveme se jim, jakmile je služba připravená k testování skutečnými uživateli v beta verzi.

Pokud pracujeme na interním nástroji pro firmu, místo kampaně využíváme vnitrofiremní komunikaci.

Prototyp je něco jako maketa. Vytvořili jsme celek, který nějak vypadá a pomáhá naplánovat jisté funkce. K testování prototypu čipů na kontrolu docházky jsme si přizvali pracovníky školek. Ukázali jsme jim ho, ale návrh ještě neragoval tak, jak potřebovali. Nebyl "klikatelný", ale zkoumalo se navržené rozhraní. Hosté z oboru hodnotili logiku, funkce a posuzovali, zda to splňuje jejich očekávání. Získali jsme cennou zpětnou vazbu produktu.

Při tvorbě prototypu pracujeme i na vizuálu a plánování potřebných funkcí.



FÁZE 2. DĚLÁME MAXIMUM PRO FUNKČNÍ MINIMUM



Tímto se dostáváme ke zkratce, kterou při vývoji uslyšíte celkem často. **Minimum Viable Product (MVP)** označuje produkt s nejmenší možnou použitelnou funkcionalitou. Tento celek už musí být funkční, použitelný a vizuálně promyšlený. Jednoduše produkt, za který se nemusíte stydět, ale víte, že je na něm ještě co vylepšovat.

U MVP se tedy soustředujeme na základní funkcionalitu. Další rozšiřující funkce a doladování označujeme jako **Post-MVP** fázi. Může se jednat o přidávání dalších funkcí, které požaduje zákazník nebo postrádá trh. Se zákazníkem si již na začátku spolupráce stanovíme, co vzhledem k termínu určuje jako MVP a co by si přál jako následnou nadstavbu.

Výhodou MVP je, že produkt dělá to, co jsme si stanovili a bude to už jen lepší. Se spuštěním na trh se s klidem

a jistotou se můžeme pustit i do marketingu. Oslovíme potenciální zákazníci, které jsme získali v předcházející prototypové kampani. Sbíráme zpětné vazby, vyhodnocujeme návštěvnost a případné konverze.

Výsledkem je funkční produkt a možnost těžit data od prvních zákazníků. To vše s minimálním zásahem do financí.



Jako MVP jsme si určili balíček, který budou jednotlivé třídy školek používat. Jednalo se o mobil s NFC, čip a funkční mobilní aplikaci. Systém jsme naplánovali tak, že po příchodu do školky přiloží učitel čip na telefon s NFC a systém hned zaznamená docházku. Aplikace exportuje data všech dětí a učitelů do přehledné Excelové tabulky pro administrativní zpracování. Účelem aplikace je exportovat data o docházce všech dětí a učitelů do Excelové tabulky, která se následně administrativně zpracovává.

Během MVP jsme získali funkční produkt, který můžeme rovnou nasadit do školek. Obsahuje totiž přesně to, díky čemu se projekt začal – trackování docházky dětí ve školkách. Další doplňky plánujeme přidat postupem času.

Produkt jsme začali obchodně nabízet cílové skupině.

V rámci Post-MVP přidáváme další funkcionality a projekt je použitelný pro širší publikum. Marketing se rozjíždí na vyšší úrovni a oslovuje další zákazníky. Produkt roste. Organicky se šíří a počet uživatelů nás přesvědčuje o smyslu dalšího vývoje. Další rozvoj prozatím zůstává mimo firmní struktury. Ponecháváme si ho v Meta IT kvůli lepší flexibilitě.

Do Post-MVP fáze jsme si definovali přidat možnost objednávání obědů. Modernizace zvýhodní školky, které náš systém využívají, před konkurencí.

Během MVP není podchyceno všechno, co bychom si představovali. Funkcionalita běží, ovšem na produktu se ještě bude pracovat. V této fázi potřebujeme, aby se produkt dostal k širokému publiku dané cílové skupiny. Je důraz na nové funkce a ověřuje se, co koncoví uživatelé chtějí a potřebují. Říkáme tomu **rapid growth**, tedy rychlý nárůst.

Po růstu následuje ukotvení. U produktu už máme jasno, co od něj vy jako klient očekáváte. Pevnými kroky jdeme za tím, co potřebujete. A nárůst vyměňujeme za **stabilitu**.





FÁZE 3. ZABEZPEČIT RŮST. ZN.: STABILNÍ

Ze strany vývoje máme téměř **hotovo**. V průběhu agilního vývoje vám předáme určité části a moduly postupně. Spolu s vámi **určíme termín testování**, při kterém můžete produkt připomínkovat. Pokud budete mít nějaké požadavky na úpravu, zapracujeme na nich co nejrychleji a **vyladíme je do posledního detailu**.

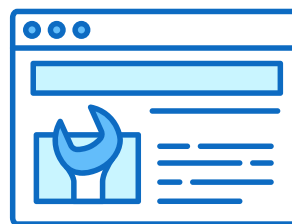
Produkt začínáme **integrovat** do struktur vaší společnosti. Systém nastavujeme do firemních procesů, případně do jednotlivých týmů. Typicky to znamená, že obchodníci začínají nabízet produkt cílovým skupinám, spouští se zákaznická linka k produktu a odbavuje dotazy, propagace se točí na plné obrátky.

V této fázi klademe důraz na **stabilitu a bezpečnost**. Součástí produktu jsou i všechny povinné a potřebné certifikáty. Máme jasně nastavené

procesy, každý váš tým přesně seznámíme s tím, co má s produktem dělat a na koho padají kompetence a odpovědnost. Předáváme vám veškeré know how k systému. Vlastníkem produktu se už stáváte vy.

V tuto chvíli už máte k dispozici IT řešení, které jste na začátku požadovali. Je jen vaše, plně ho provozujete a využíváte pro svůj business. Je jeho plnohodnotnou součástí.

Meta IT jako tvůrce systému zůstává poblíž a poskytuje podporu, je-li potřeba. V případě zájmu můžeme dále pracovat na daném produktu a rozšiřovat jeho vývoj.



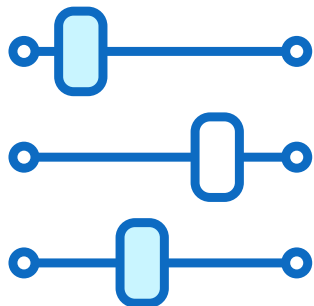
FINÁLE. PROGRES NIKDY NEKONČÍ.

Výhodou našeho přístupu k vývoji je flexibilita. V jakémkoliv kroku je možné udělat změnu, podívat se na výsledek, který přinese a případně ho zrušit. Agilita značí větší pravděpodobnost úspěchu a spokojenosti. Jak na straně klienta, i pro vývoj.

Vycházíme z dat. Čísla jsou esencí, která hýbe businessem. Data nám dají přesné informace. Nemusíme pracovat jen s odhady na základě zkušeností. Proto nám tento přístup přináší kýžené výsledky.

Procesy, které přináší do businessu požadované úspěchy, je nutno opakovat.





DRUHÁ STRANA IT KARTY

- Jak to už ve světě chodí, s úspěchem na jedné straně se najdou i skupiny, které se ho snaží napodobit.

- V IT sféře se setkáváme s rychlokváznými firmami, které slibují zázraky. Pustí se do vývoje i přes to, že na to objektivně nemají kapacitu, dostatek zkušeností nebo disciplínu. Pro spolupráci se vyplatí najít si spolehlivého a zkušeného partnera. Nebát se toho, když vám při některých věcech bude kontrolovat. Je v zájmu obou stran, aby spolupráce byla hladká a vyjasnilo se to již na začátku. Možná to znáte i z vlastní zkušenosti, že levnější věci se častokrát odrazí na nekvalitním provedení či použitelnosti. A to se jednoznačně nevyplácí.

- I příliš široký záběr IT firmy může pro vás znamenat nevýhodu. Je dobré mít konkrétní cíl a jít za ním stabilními krůčky vpřed. U nás klademe

důraz na pevné základy, následně se dá pustit do nadstavby a dosáhnout téměř cokoliv. Soustředujeme se na jeden projekt a jeho výsledky.

- Zůstat minimalistou se vyplácí i u řízení projektu. Pokud do připomínkování projektu zvolíme příliš mnoho lidí, výsledek nedostane šanci být tak přesný a vývoj rychlý. Doporučujeme vám si určit klíčové pracovníky, kteří mají co říct k vývoji produktu. Rovněž na naší straně zastřešuje komunikaci mezi vámi a vývojem jeden zkušený projektový manažer. Vysvětlí vám technickou stránku věci a naslouchá vašim potřebám. Ověřuje si správnost přístupu a určuje termíny dalších schůzek, kde si ověřujeme progres.



- Máte data? A mohli bychom je vidět? Pomůžou nám totiž rozhodnout klíčové body k úspěchu. Nutno říct, že mnoho IT firem jen vyslechne zadání a ihned začne pracovat na produktu. U nás U nás chápeme nástrahy konkrétního trhu, bolítky každého zákazníka a reflektujeme to na technologii. Data jsou pro nás neodmyslitelnou částí vývoje. U prvního kontaktu se zákazníkem si řekneme, z čeho budeme vycházet a hledáme základy pro náš společný cíl.

- Na konec je nutno dodat, že náš přístup vychází z mnoha principů, která jsou známé po celém světě. Pojmy Agile Development, Growth Hacking, Shape Up, Design Thinking hýbou celým světem IT, marketingu a managementu. Rádi vám je podrobněji nastíníme ve slovníku pojmů na konci dokumentu. Nás oslovily natolik, že jsme si ty nejoblíbenější kousky přisvojili do chodu týmu a přístupu ke klientům. Mají jednoho společného jmenovatele – prototypování. Na začátku stojí vytváření neúplného celku, který se postupně vyvíjí do celistvého

úspěšného konce. Důležitou součástí celého procesu je dodržování pravidel a upravování procesu projekt od projektu. Velmi důležitý je také profesionální a zkušený partner, který řešení na míru dotáhne do zdařilého konce.

- Po prostudování celého procesu už víte, že IT může být srozumitelné, užitečné, k věci a možná i trochu zábavné. Ozvěte se nám se svým nápadem. Zhodnotíme ho, podíváme se na zoubek vašemu fungování a pomůžeme najít řešení. Zkusme šlápnout do pedálů spolu a rozhýbejme váš business tím správným směrem.

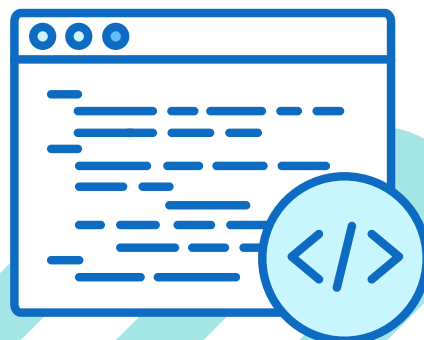


O META IT

Ve světě IT fungujeme od roku 2008. V průběhu našeho vývoje jsme zkusili různé projekty. Velké korporáty, rozbíhající se týmy o pár lidech i zlaté střední cesty. Zjistili jsme, že podstatnější než velikost nebo zaměření je jejich chuť modernizovat se a posunout vpřed. Třeba zefektivnit fungování, podpořit business nebo přiblížit se zákazníkovi. Vědí, že jejich problémům pomůže IT řešení na míru, které jim rádi nabídneme.

Jsme progresivní firma, která věří v lepší zítřky. Baví nás potenciál, který informační technologie nabízí. Měli jsme možnost vidět, jak IT firmy využívají neznalosti svých zákazníků ve vlastní prospěch. Vydali jsme se vlastní cestou, kde pracujeme na zadání správně a efektivně.

Stavíme IT systémy jako důvěryhodní partneři našich klientů. Společně budujeme digitalizaci businessu a podílíme se na jeho budoucnosti.



POD NAŠÍ PRÁCI SE HRDĚ PODEPÍŠEME



A nejen my, ale i naši klienti. Máme za sebou společný projekt. Měsíce spolupráce a vzájemné komunikace v rámci agilního vývoje. Co je psáno, to je dáno – tak dejte na to, co o nás napsali jiní.

„Agilní vývoj na vysoké úrovni, Meta IT mohu doporučit.“

Petr Mikšovič
CEO Bezones a.s.

„Oceňujeme analytické schopnosti a zkušenosti vývojářů v Meta IT.“

Ing. Alexej Kumpošt
Obchodní ředitel v Gubi Computers s.r.o.

„Díky online systému zaznamenávání výsledků z dílny Meta IT zvyšujeme atraktivitu našich leteckých závodů.“

Vladimir Machula
president AeČR

„Systém ŠkolkIS mohu jedině doporučit. Je jednoduchý na použití a díky webové administraci můžeme mít o docházce našich dětí vždy přehled.“

Zdena Švehlová
miniškolka Ententýky

SLOVNÍK 1/2

Proof of Concept – metoda, kde se ověřují hypotézy funkčnosti a technické realizovatelnosti. Koncept se prověřuje před tím, než se začne vyvíjet. Díváme se na něj z hlediska poptávky i technologických možností.

Prototyp – nabízí konkrétnější obrysy projektu. Je to neúplná verze programu, která simuluje reálné rozhraní. Cílem je přiblížit funkcionalitu a získat lepší zpětnou vazbu. U prototypů je běžné, že se mohou zásadně lišit od finálního produktu, který se vyvíjí postupně.

Minimum Viable Product – produkt s nejmenší možnou funkcionalitou. Při vývoji je nutné určit si minimum, které musí produkt splňovat pro uvedení na trh a zároveň bude dost zajímavý i pro early adopters (nadšence, kteří si produkt osvojí mezi prvními).

Agile Development – způsob softwarového vývoje a připomínkování objednatele. V agilním vývoji se určí cykly, přičemž každý z nich obsahuje stejné fáze – plánování, analýzu, návrh, vývoj a testování. Díky tomu se zvyšuje rychlost vývoje i spokojenost s konečným výsledkem. Tenhle přístup považován za flexibilnější než „klasický“ vodopád.

Waterfall model – pokud z jednání s klientem vzejde jasná představa finálního projektu se seznamem požadavků, je lepší zvolit tento vodopádový přístup vedení projektu. Má totiž jasnou strukturu složenou z etap a zákazník získává finální produkt, který odpovídá jeho představám.

Growth Hacking – spíše marketingový pojem, který se zaměřuje na růst firem. Nízkými rozpočty a inovativními přístupy se snaží docílit co největšího růstu. Doporučuje 9 z 10 startupů.

Shape Up – metoda, díky které si projektoví manažeři a vývojáři dokáží správně určit překážky a priority. Výsledkem je dodání smysluplných celků v domluveném čase.

Design Thinking – metoda, která pomáhá vytvářet nápady, zlepšit služby, produkty či procesy. Ulehčuje

je vytváření nápadů. Každého člena vnímá jako designera. Dá se aplikovat v jakémkoliv odvětví a nabízí tvůrčí přístup k řešení složitých problémů.

Hardware – všechny ty zázračné komponenty, díky kterým funguje váš počítač. Většinou schované v útrobach počítačové skřínky nebo notebooku, tabletu či mobilního telefonu. Paměť, grafická karta, ale i monitor nebo reproduktory – prakticky vše, co zabezpečuje chod vašeho zařízení a můžete si na to sáhnout.

Software – je programové vybavení počítače - tedy všechny nástroje a aplikace, které zajišťují chod počítače. I ty, se kterými pracuje uživatel. Zkrátka to, co funguje ve vašem počítači. Jakýkoliv program, který jste si nainstalovali, internetový prohlížeč a dokonce i samotný operační systém.

Aplikace mobilní/webová/desktopová – aplikace je druh softwaru, který vzájemně působí s uživatelem. S aplikací se dá okamžitě pracovat a vysloveně si vyžaduje práci s uživatelem, narozdíl od softwaru, který zabezpečuje svou funkci i bez zapojení uživatele. Například software vám může automaticky přizpůsobit jas obrazovky, zatímco aplikace vám pomůže najít nejbližší restauraci v okolí.

Rozlišujeme více druhů aplikací – podle toho, na kterém operačním systému fungují nebo třeba kvůli jejich účelu. V rámci vývoje rozlišujeme desktopové, webové a mobilní aplikace.

Desktopová aplikace je nainstalovaná přímo v počítači, startuje z pevného disku a využívá operační paměť. Její nepochybnou výhodou je, že je nezávislá na připojení k internetu, na druhé straně je náchylnější na viry a můžou zde nastat potíže s aktualizací.

Webová aplikace se nemusí instalovat, je dostupná přímo z webového prohlížeče, a tím pádem se po přihlášení může spustit z jakéhokoliv zařízení. Oproti klasické webové stránce je o něco komplexnější a interaguje s uživatelem – je nutno se přihlásit.

Mobilní aplikace zná každý majitel chytrého telefonu. Instalují se na své telefony pro rychlejší přístup

SLOVNÍK 2/2

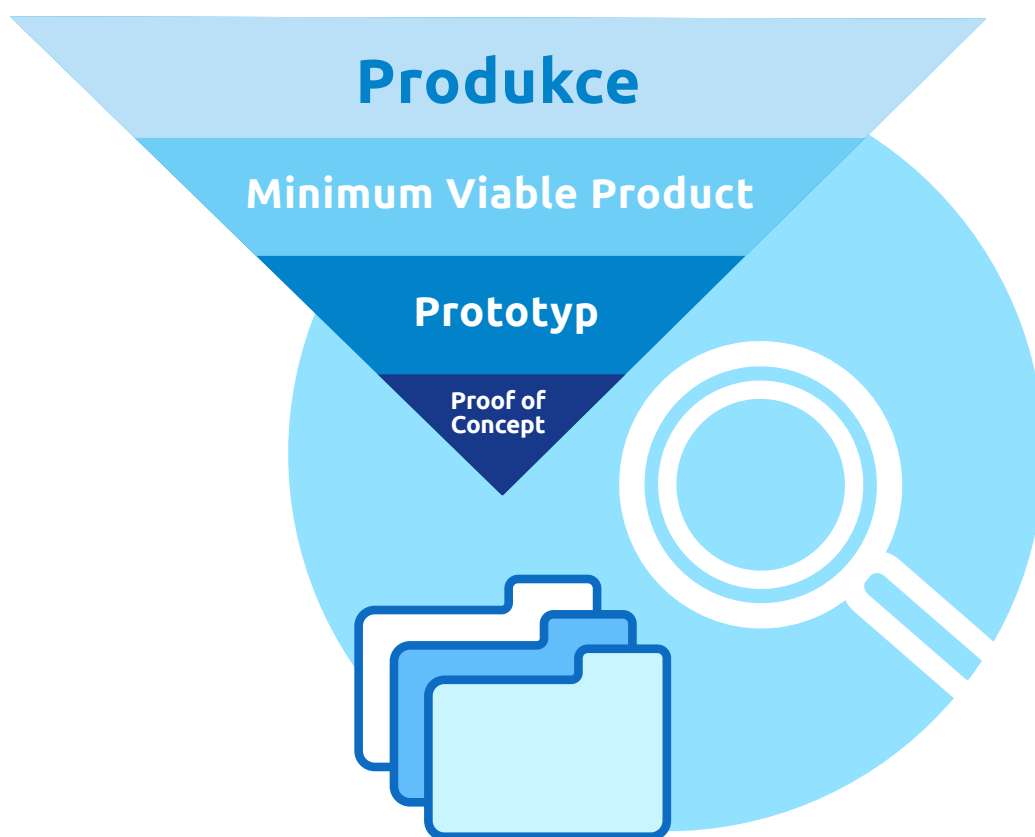
a lepší přizpůsobení. Účely jsou různé – přiblížení k zákazníkům, rychlejší komunikace, efektivní objednávka zboží z pohodlí domova, dovážka jídla... Všichni je milujeme pro jejich efektivitu!

IT/softwarevé řešení – představte si kartotéku u svého lékaře pár let zpátky. Pravděpodobně měl v ordinaci obrovskou skříň se štítky označujícími začátky jmen pacientů pro usnadnění hledání. Pokud by ale lékař chtěl vědět, kolik pacientů k němu došlo s určitou nemocí, nezbývá mu nic jiného, než prolustrovat každou jednu zdravotní kartu a sepsat si diagnózy. IT řešením pro tento

případ je vytvořit software, ve kterém si doktor povede zdravotní dokumentaci a až bude chtít, zjistí procentuální zastoupení diagnóz na pár kliků během vteřin.

SaaS = Software jako služba – je softwarevé řešení, kde je licence poskytována formou služby. Pořizují se pro jistý účel, třeba pomáhají při správě obsahu webu, udržovat obchodnické kontakty, hlídat data nebo řešit objednávky či faktury.

Custom software – je dělaný na míru podle zadání konkrétního objednatele. Řeší přesně ty problémy, které potřebujete rozlousknout.



Sledujte nás >

www.metait.cz |   Meta IT s.r.o.

Zavolejme si >

+420 799 790 558

Dejte nám o sobě vědět >

www.metait.cz/kontakt | obchod@metait.cz



**Průvodce ověřenou
cestou IT řešení
od nápadu k realizaci**

education  META IT /2020

Made with  © by Meta IT.



META IT
MORE THAN EXPECTED