

Strategie pro mobilní aplikace MHMP

Marek Klos

Proč adresovat mobilní aplikace?

MHMP má nyní 8 mobilních aplikací

Nabízí se otázky:

- 1.) Jsou to účelně vynaložené prostředky?
- 2.) Získali jsme, kromě aplikací, i nějaké know-how?
- 3.) Neduplikují se nám use casey?

Cíle strategie

1. Přeorientovat vývoj mobilních aplikací MHMP na měřitelný přínos (= tedy kolik zaplatíme a jaký to bude mít dopad)
2. Zrychlit vývoj mobilních aplikací díky zlepšení procesů a budování know-how
3. Sjednotit mobilní aplikace MHMP do jednotného portfolia se společnou strategií a synergiami místo duplicit. (= co má přínos rozvíjíme s maximálním úsilím, co se duplikuje slučujeme, co nemá přínos, nerozvíjíme)

Strategie

- Magistrát vytvoří portfolio mobilních aplikací, se kterým pracuje jako s celkem. Gesční radní/ředitelé na magistrátu definují, jaké cíle doručuje portfolio jako celek a dle jaké strategie se rozvíjí. Následně jsou přiřazovány cíle k jednotlivým aplikacím.
- Cíle aplikací nejsou definovány jako obecné metriky, ale jako dopad dané aplikace na oblast, kterou řeší. V modelovém případě aplikace pro placení parkování to je objem vybraného parkovného, snížení počtu řidičů bez zaplaceného parkovného, atp.

Práce s portfoliem aplikací

Portfolio aplikací MHMP

Prioritizace:

– Aplikace, které by měl mít občan nainstalované

moje
Praha


změňte.to

– Aplikace, které by měl občan najít, když je potřebuje

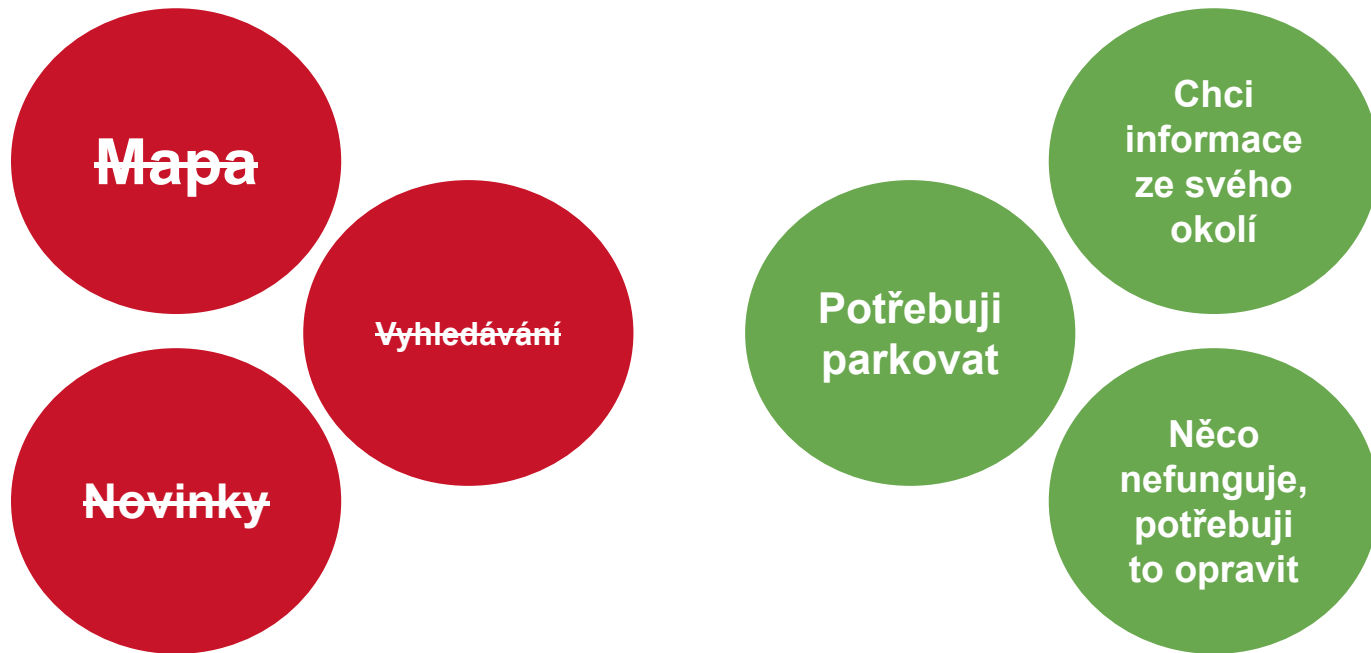
schola
PRAGENSIS



Na kole Prahou



Definice potřeb z pohledu občana



Rozdělení aplikací dle potřeb občana

Potřebuji
parkovat

moje
Praha



 litačka

Chci
informace
ze svého
okolí

moje
Praha

Něco
nefunguje,
potřebuji
to opravit

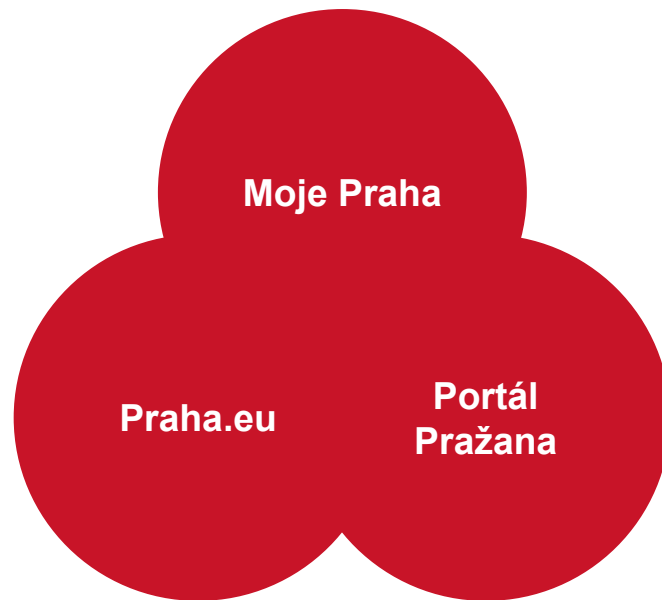


změňte.to

Jednou získaný uživatel – více aplikací



Nevyvíjíme ve vakuu



Vývojový proces

Cíle vývojového procesu

1. Programovat to, co uživatelé chtějí
2. Budovat know-how
3. Sjednocovat technologie napříč aplikacemi, budovat synergie

Programovat to, co uživatelé chtějí

Součástí vývojového procesu musí být designová fáze:
Definice potřeby → *design řešení* → *prototypování* →
→ *ověření prototypu s uživateli*

Programujeme na základě otestovaného prototypu

Budovat know-how

Kratší vývojové cykly

Retrospektiva na konci každého cyklu

Týmová dema

Dokumentace

Standardizace procesů napříč aplikacemi

Sjednocovat technologie napříč aplikacemi

Jednotný login napříč aplikacemi MHMP

Využívání komponent napříč více aplikacemi

Jednotné nástroje pro spolupráci

Standardizovaná očekávání od správy aplikace

Jednotné řešení pro analytiku a reporting

Proces zadávání aplikací

- Příležitost
 - Kdokoliv
- Projektová idea
 - Business vlastník
- Schválení na pracovní skupině digitalizace
 - Magistrát
- Realizace
 - OICT
- Akceptace
 - Magistrát

Plán

Plán

0. Zmapování aplikací MHMP ✓

1. Pojmenování přínosu a očekávání od jednotlivých aplikací magistrátu

2. Určení rolí

- Product owner (sponzor/vlastní)
 - Magistrát
- Dodavatel
 - OICT

3. Priority

- Určení priorit aplikací – které aplikace se budou dále rozvíjet

Plán - pokračování

4. Každá aplikace, která dostane prioritu, dostane business case = kam se chceme dostat v následujících X měsících (jaký dopad chceme, aby aplikace měla a jaké featury to podle nás doručí). Každý business case nacení OICT – slouží jako podklad pro rozpočet
5. Rámcová smlouva s OICT
6. Portfolio aplikací magistrátu
7. Pro zadávání všech nových aplikací/featur nastavme kritérium, že daná aplikace/funkcionalita musí mít jasně nastavený očekávaný dopad (= jaký bude výsledek investice v ušetřeném čase, uživatelských akcích, etc.)

Děkuji za
pozornost

Marek Klos
marek.klos@praha.eu