

## Zápisnica zo stretnutia č. 7

<b>Dátum konania:</b>	10.11.2016
<b>Čas konania:</b>	11:00-14:00
<b>Miesto konania:</b>	FIIT, učebňa 4.20
<b>Prítomní:</b>	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Tomáš Repiský Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško
<b>Zapisovateľ:</b>	Bc. Jozef Sitarčík

### Priebeh stretnutia:

Vedúci tímu začal stretnutie predstavením zavedených a spísaných metodík. Vedúca projektu potom začala ako sa pripraviť na prezentovanie zákazníkovi, a čo by sme si mali na to pripraviť. Vedúca projektu bola na stretnutí ako zákazník, aj ako pedagóg. A prezentovali sme jednak šprint pre pedagóga, ako sme si počínali a čo sme urobili, a taktiež aj pre zákazníka, čo je preňho hodnotné. Začali sme zhodnotením šprintu a jednotlivých user stories, krátkym opisom, zhrnutím a zhodnotením. Hľadali sme chyby, vyvodili zodpovednosť a následne sme odvodili ponaučenia. Dôležité je aj dané ponaučenia zdieľať, lebo to je vlastne cieľom – zlepšovať sa ako celý tím.

S vedúcou projektu sme rozoberali ako prezentovať zákazníkovi a ako pedagógovi. Zákazníkovi treba prezentovať hlavne graficky, lebo tomu lepšie rozumie. V grafických prezentáciach pridať aj legendu a snažiť sa o väčšiu viditeľnosť. Keď niečo trvá dlhšie ako estimated => osloviť kolegu, následne vedúceho tímu a potom projektu. Komunikácia je základ. Všetci sú si v tíme rovní. Prezentovať svoje znalosti, aby každý v tíme aspoň vedel, kto to riešil v tíme, aby sa mohol opýtať.

Taktiež sme pri prezentovaní user stories vedúcej projektu, dospeli k tomu, aby sme odlišili interné stories, ktoré nie sú user stories, lebo nemajú pridanú hodnotu pre zákazníka.

Na záver sme robili retrospektívu šprintu. Pri nej sme si zobrali poznatky z iného predmetu - manažent informačných systémov, kde bolo spomenuté, že by sme mali využívať start, stop, continue metódu v retrospektíve. Vyskúšali sme si túto metódu. Každý z nás sa snažil nájsť aspoň jednu zo start, stop, continue, teda čo by chcel začať, s čím by chcel prestať a s čím by chcel pokračovať. Na evidovanie týchto pripomienok sme použili ScrumDesk.

Na samotný záver sme ešte naplánovali nový šprint, zvolili sme si user stories a ohodnotili ich planning pokerom.

### **Výsledky stretnutia:**

V bodoch sú uvedené veci, na ktorých sme sa dohodli:

- Keď nejaká úloha trvá niekomu dlhšie ako estimated, mal by osloviť kolegu, a ak ani on to nevie vyriešiť, následne osloviť vedúceho tímu a potom vedúcu projektu.
- Pri obrázkoch vo výstupoch úloh uvádzať legendu.
- V retrospektíve využívať start, stop, continue. Evidovať v scrumdesku