

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií



reCommers
Metodika plánovania

Tím: 03 - reCommers

Vedúci tímu: Ing. Ivan Srba, PhD.

Vyhotovil: Ondrej Selecký

Dátum poslednej zmeny: 11.05.2018

Verzia: 1.2

1. Úvod	3
2. Scrum	3
3. Priebeh plánovania	3

1. Úvod

V tejto metodike je zaznamenaný priebeh plánovania šprintu v tímovom projekte.

2. Scrum

Práca a plánovanie je organizované podľa metodiky Scrum. Dĺžka šprintu je stanovená na 2 týždne. K formálnym tímovým stretnutiam dochádza 1 raz za týždeň, dĺžka stretnutia je stanovená na tri hodiny. Samotné plánovanie je vykonávané na začiatku každého šprintu.

3. Priebeh plánovania

Počas plánovania šprintu sa spomedzi užívateľských príbehov, ktoré sa v produktovom backlogu nachádzajú v stave *approved*, vyberie niekoľko z nich na základe priority z predchádzajúceho šprintu. Príbehy s najväčšou prioritou sa vyberajú ako prvé. V prípade, že z predchádzajúceho šprintu ostali nedokončené príbehy, presunú sa do aktuálneho šprintu. Najneskôr v tejto fáze musia byť pre príbeh špecifikované akceptačné kritériá (*Definition of Done*). Následne sa metódou *Scrum poker* určí úsilie pre každý príbeh (*Effort*). Na základe hodnoty *velocity* z predchádzajúceho šprintu sa vykoná rozhodnutie o tom, ktoré príbehy sa zaradia do šprintu a tie sa presunú do stavu *Committed*.

Súčasťou plánovania je aj vytvorenie podúloh (*Task*) pre každý príbeh. Každý podúlohe sa priradí člen tímu a prvotný odhad úsilia (*Original Estimate*). **Rovnakú hodnotu je nutné zadať aj do *Remaining work***, aby sa inicializoval *burndown chart*.