

Zápisnica zo stretnutia č. 1

Letný semester

Zapísal: Bronislava Pečíková
Vieadol: Peter Berta

Február 13, 2018

Predmet: Tímový projekt II
Názov projektu: Deep search
Názov tímu: Neverest
Číslo tímu: 26

Čas: 14:00 - 17:00
Miestnosť: FIIT STU 3.28

Prítomní:

Matej Adamov, Peter Berta, Ondrej Hamara, Michal Krempaský, Bronislava Pečíková

Neprítomní:

Obsah stretnutia:

- Organizácia ScrumDescu:
 - Michal a Peter nám odprezentovali zmeny, ktoré spravili v organizácii tímového ScrumDesc-u: boli vytvorené nové epiky, user story a tasky pre letný semester (tieto sú označené tagom LETNYSEMESTER) a pre všetky vytvorené úlohy bol odhadnutý čas
 - diskutovali sme o tom, či budeme aj riziká odhadovať pomocou pokru na stretnutí tímu => dohodli sme sa, že riziká bude definovať Michal sám
 - dohodli sme sa, že pre každý task budeme pomocou pokru definovať story pointy
 - dohodli sme sa, že pre každý task budeme odhadovať čas
 - dohodli sme sa na planning poker “jednotke”: načítanie, parsovanie a uloženie txt súboru do databázy
- pani vedúca nám vysvetlila organizáciu xml súboru (zoznam entít), ktorý nám poskytla
- odhadli sme story pointy pomocou planning pokru
- dohodli sme sa na termíne stretnutia tímu

- diskutovali sme o článku na TPcup:
 - dohodli sme sa, že Peter...
 - cieľom je:
 - * znalostná databáza z oblasti umenia
 - * nástroj na vytvorenie spomínanej databázy z neštruktúrovaného textu
 - * databáza sa bude dať použiť na jednoznačnú identifikáciu vybraných typov entít z domény umenia, ktoré budú v časových súvislostiach a budú k nej pripojené entity typu dielo výtvor
 - * umožníme tak vyhľadávať vzťahy, ktoré sa doteraz dali vyhľadávať iba manuálne
 - * webové rozhranie pre spomínaný systém

Závery vyplývajúce zo stretnutia:

- dohodli sme sa, že každý člen tímu bude venovať práci na tímovému projekte 8 hodín týždenne (v prípade, že nebude môcť dá vedieť ostatným členom tímu)
- riziká nebudeme definovať prostredníctvom pokru (bude ich definovať Michal)

Úlohy vyplývajúce zo stretnutia:

- pre každú úlohu budeme prostredníctvom pokru definovať story pointy a odhadovaný effort