

Metodika plánovania

Motivácia

Z dôvodu, že samotní členovia tímu zastávajú do istej miery aj úlohu vlastníka produktu, nie je možné, aby sa riadili všeobecnou metodikou plánovania agilného vývoja v scrume. Z tohto dôvodu je potrebné zdefinovať pravidlá a prístupy, ako by členovia tímu mali plánovať zapracovanie softvérových inkrementov a aj vytváranie user stories.

Slovník pojmov

Scrumdesk	- nástroj používaný na manažovanie scrum projektu
User story	- záznam obsahujúci informácie popisujúce celistvý inkrement softvéru
Planning poker	- pomenovanie metódy na určovanie náročnosti user story
Backlog	- prioritný rad zostavený z user stories
Velocity	- výkonnosť tímu odhadovaná podľa priemernej sumárnej hodnoty user stories vykonaných počas jedného šprintu

Hodnotenie náročnosti user stories

Na určenie náročnosti user stories sa používa planning poker. Hodnotenie prebieha vždy počas tímového stretnutia a zúčastňujú sa na ňom všetci členovia tímu. Hodnoteniu predchádza pridanie nových stories a preusporiadanie backlogu.

Na hodnotenie sa vyberajú user stories z vrchu backlogu, pričom jeden člen tímu zakaždým nahlas prečíta popis, prípadne človek s najväčším prehľadom v problematickej oblasti story ju priblíži zvyšku tímu. Pokiaľ user story nie je úplne navrchu backlogu a je potrebné ju hlbšie analyzovať, je možné ju preskočiť. User stories sú ohodnocované po dobu jednej hodiny vyhradenej na túto činnosť počas tímového stretnutia.

Postup ohodnocovania je nasledovný:

1. Elaborácia problematiky v rámci user story a zapisovanie nastolených otázok a úloh
2. Každý člen tímu zvolí kartu s číslom, ktorým by hodnotil náročnosť user story, a položí ju na stôl lícom nadol
3. Po tom, čo všetci členovia zvolia kartu, sa naraz karty otočia.
4. V prípade, že sa čísla zhodujú, pokračuje sa bodom 7
5. Členovia tímu odôvodnia svoje rozhodnutia pre zvolené hodnotenie, pričom sa začína od najviac vychýlených návrhov
6. Pokračuje sa znova bodom 1
7. Zapísanie hodnotenia user story do Scrumdesku na základe konsenzu tímu

Referenčný šprint

Pre každý nový projekt je potrebné po zahájení vykonať referenčný šprint, na základe ktorého sa plánujú nasledovné šprinty. Pred týmto šprintom sa vyberie skupina user stories, ktoré by chcel tím pridať, a následne sú ohodnocované len na základe odhadu každého člena tímu. Pri hodnotení sa ako prvá story vyberie tá, ktorú väčšina tímu pokladá za stredne zložitú.

Výber user stories do šprintu

Do najbližšieho šprintu sú vyberané user stories z vrchu backlogu (s najvyššou prioritou) postupne po poradí, kým ich spoločná náročnosť nedosiahne približnú hodnotu priemernej velocity tímu, a to s toleranciou +20%.

Pridávanie a zatriedovanie user stories

Pred začatím ohodnocovania user stories môže prebehnúť na základe informácií z retrospektívy alebo na základe podnetu niektorého z členov pridávanie alebo zatriedovanie user stories (zmena priority). To sa môže uskutočniť, pretože členovia tímu sú zároveň aj vlastníkami. Člen tímu obsluhujúci Scrumdesk počas stretnutia môže následne vytvoriť, na základe súhlasu tímu požadovanú story.

Nedokončenie user story v šprinte

Ak sa v šprinte po uzatvorení nachádza nedokončená story je potrebné presunúť túto story v backlogu a koniec, pretože ju v nástroji Scrumdesk nie je možné z backlogu odstrániť. Taktiež je potrebné túto story naklonovať a presunúť začiatok backlogu, kde klon bude použitý ako story v budúcich šprintoch. Naklonovaná user story neskôr musí znovu prebehnúť procesom ohodnocovania, pretože už niektoré úlohy budú pravdepodobne hotové. Klonu je možné tiež prehodnotiť prioritu.