

Zápisnica 06.10.2020

Prítomní: Všetci + Ing. Tomáš Kováčik, PhD.

Stretnutie zaznamenal: Klára Kazimírová

Body stretnutia:

- Ako na User stories
- FAQ
- Podávanie žiadosti
- Prípravy na prvý šprint

Ako na User stories

- Story → funkcionálnosť systému, ktorý po šprinte niečo robí (nemusí byť vo forme *Ako niekto chce niečo kvôli niečomu.*)
- Napr. Prihlasovanie do systému by sa dalo rozdeliť na komunikáciu so serverom, atď. → na viac menších stories
- User Story môže byť aj vytvorenie formulára → po šprinte je výsledkom vyplniteľný formulár, z ktorého údaje sa zapisujú do databázy
- User Story môže byť aj z odoslanej žiadosti vytiahnuť údaje, vytvoriť z nich email a odoslať email danej študijnej referentke

FAQ

- táto časť je určená pre študentov, pri jej dizajnovaní teda rozmýšľame sami za seba ako by to bolo ideálne pre nás
- ideálne dostať sa k odpovedi na 2 kliky
- spísanie kategórií a oblastí bude niekoho úlohou v prvom šprinte, treba preštudovať stránku FIIT, Askalot
- výstupom nášho TP môže byť aj spätná väzba s identifikovanými problémami na FIITkárскеj stránke
- je nutné aby FAQ časť bola pre študijné referentky jednoduchým spôsobom modifikovateľná (môže pridávať a upravovať otázky, kategórie, presúvať jednotlivé otázky medzi kategóriami, meniť usporiadanie...)
- náš portál bude "nadvrstvou" nad webom FIIT, bude sa naň čo najviac odkazovať
- bolo by vhodné vymyslieť ako motivovať študentov, aby používali náš systém a nekontaktovali hneď študijné oddelenie (Gamefikácia? penalizácia za zbytočné emaily?)
- ideálne pri každej otázke napísať všetky potrebné informácie (čo poslať, kde poslať...), aby nebolo potrebné hľadať ešte adresu atď.

Podávanie žiadosti

- pri podaní žiadosti treba poriešiť notifikácie - pre študenta → ako je na tom moja žiadosť? , pre študijného referenta → zoznam nových žiadostí
- pri podávaní žiadosti sa predvyplnia údaje, je potrebné zistiť aké údaje môžeme získať o študentovi

Prípravy na prvý šprint

- rozdeliť úlohy - niekto kódí, iný zbiera požiadavky, niekto analyzuje...
- výstupom môže byť dokument, low fidelity model, jednoduchá HTML stránka
- definovať, čo znamená, že je úloha splnená
- definovať, čo musí user story z backlogu spĺňať pred tým, ako ju vyberieme do šprintu
- **je potrebné dokumentovať čas kedy a koľko sme strávili pri plnení tasku**