

Slovenská technická univerzita
Fakulta informatiky a informačných technológií

Metodická príručka - METODIKA ITERÁCIÍ

Tímový projekt MIAOW

Predmet:	Tímový projekt I.
Členovia tímu:	Bc. Martin Gazdík Bc. Timotej Gurka Bc. Marek Ďaďo Bc. Tamara Jantová Bc. Matej Blanárik Bc. Martin Bombala Bc. Nikola Stanimirovič
Vedúci práce:	Mgr. Monika Kováčová, PhD.
Akademický rok:	2020/2021

1 Úvod

Iterácie tvoria v prvom rade šprinty, ktoré trvajú 14 dní a ich počiatočné a koncové dátumy sú výhradne v správe vedenia predmetu. Pre každý šprint máme naplánované 4 stretnutia:

2 1. stretnutie - zmena šprintu

Na začiatku tohto stretnutia spoločne ukončíme predchádzajúci šprint. Urobíme product review a predvedieme to, čo sa nám podarilo vytvoriť za tento šprint. Prejdeme si s vedúcou user stories, ktoré sme mali naplánované a ona vyhodnotí či sme splnili definition of done pre každý story. Po akceptovaní user stories vedúcou tímu môžeme daný šprint uzavrieť. Následne prechádzame ku plánovaniu nového šprintu. Spoločne špecifikujeme user stories, ktoré pridáme sú súčasťou šprint backlogu. Pred naplánovaním ohodnotíme s pomocou scrum poker každú user story a priradíme im výsledné story pointy. Každú user story si rozdelíme na menšie tasky.

3 2. stretnutie - práca na user stories

Počas tohto stretnutia pracujeme na user stories, ktoré nám boli pridelené a riešime problémy, na ktoré sme narazili.

4 3. stretnutie - práca na user stories

Na tomto stretnutí pokračujeme v práci na user stories pričom je dôležité, aby každá story by mala byť aspoň začatá. Riešime ďalšie vzniknuté problémy podľa dôležitosti.

5 4. stretnutie - retrospektíva

Na poslednom stretnutí tejto iterácie vedie scrum master retrospektívu, kedy každý člen tímu má vyjadriť svoj názor. Zameriavame sa na to, čo by sme mali začať robiť, čo by sme mali prestať robiť a v čom by sme mali pokračovať. Odpovede si zapisujeme a na konci budúceho šprintu zisťujeme či sa nám ich poradilo naplniť. Ďalej pokračujeme prácou na pridelených stories.