

Slovenská technická univerzita
Fakulta informatiky a informačných technológií

**Metodická príručka - METODIKA POPISU
ÚLOH**

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

Poznámka: Nasledujúce podkapitoly môžu obsahovať anglické názvy niektorých elementov (sú prebraté zo systému pre riadenie projektu DevOps) a to z dôvodu jednoznačnej identifikácie jednotlivých polí pri zadávaní popisu úloh

1.1 User Story

1. Názov
 - Názov je výstižný
 - Názov je v anglickom jazyku
2. Popis
 - Popis je v slovenskom jazyku, diakritika nie je nutná
 - V popise je napísaná podstata úlohy, ak je potrebné aj dôvod implementácie.
 - Dôležité je vpisovanie jednotlivých bodov, ktoré je potrebné podniknúť v rámci prác na tejto úlohe.
3. Akceptačné kritériá
 - Akceptačné kritériá sú zadané bodovo v slovenskom jazyku, diakritika nie je nutná
 - Každé z kritérií musí byť merateľné a jednoznačne dokázateľné
 - Pri implementačných úlohách je jedno z nevyhnutných kritérií schválenie Pull-Requestu
4. Tag
 - V prípade priradenia úlohy do segmentu je nutné priradiť Tag Frontend/Backend, etc.
 - Musí byť zvolený najmenej jeden takýto Tag

1.2 Bug

1. Title
 - Názov je výstižný
 - Názov je v anglickom jazyku
2. Repro steps
 - obsahuje menovité kroky na reprodukciu bugu či problému
 - kroky sú celkom jednoznačné až po úroveň "klikni na tlačidlo"
 - kroky sú v poradí, v ktorom bol problém simulovaný či objavený

()
3. System info
 - obsahuje základné informácie o systéme / zariadení, kde sa udiala chyba
 - obsahuje typ zariadenia - Notebook, PC, Tablet, Mobilný, telefón a pod.

- obsahuje typ operačného systému
- je potrebné uviesť aj prehliadač či program na ktorom sa podarilo chybu nasimulovať
- vzhľadom na určité špecifiká tohoto projektu je nutné uviesť v prípade notebookov, či majú dotykovú obrazovku

4. Attachments

- obsahuje videá, snímky obrazovky, či súbory s ktorými sa podarilo nasimulovať chybu
- v prípade snímky či záznamu obrazovky sa vyznačení problémové miesto

5. Resolved Reason

- zadáva riešiteľ
- smie byť vyplnené až po dokončení riešenia

6. Story Points

- riešiteľ nevyplňa
- hodnoteniu odstraňovania bugov sa venuje metodická časť riadenia projektu a story pointy pre túto časť sa zadávajú dodatočne !

7. Priority *nadobúda iba nasledovné hodnoty

- 1 - Produkt sa nedá odoslať bez úspešného vyriešenia pracovného predmetu a mal by sa riešiť čo najskôr.
- 2 - Produkt sa nedá odoslať bez úspešného vyriešenia predmetu práce, nemusí sa však okamžite riešiť.
- 3 - Vyriešenie pracovnej položky je voliteľné na základe zdrojov, času a rizika

8. Severity *nadobúda iba nasledovné hodnoty

- 1 - Kritická: Musí sa opraviť. Porucha, ktorá spôsobuje ukončenie jedného alebo viacerých komponentov systému alebo celého systému alebo spôsobuje rozsiahle poškodenie údajov. Neexistujú žiadne prijateľné alternatívne metódy na dosiahnutie požadovaných výsledkov.
- 2 - Vysoká: Zvážte opravu. Porucha, ktorá spôsobuje ukončenie jedného alebo viacerých komponentov systému alebo celého systému alebo spôsobuje rozsiahle poškodenie údajov. Existuje však prijateľná alternatívna metóda nedosiahnutie požadovaných výsledkov.
- 3 - Stredná: Porucha, ktorá spôsobuje, že systém poskytuje nesprávne, neúplné alebo nekonzistentné výsledky.
- 4 - Nízka: Menší alebo kozmetický defekt, ktorý má prijateľné riešenie na dosiahnutie požadovaných výsledkov.

1.3 Epic

Nasledovná sekcia môže obsahovať už spomenuté parametre z vyššie uvedených sekcií. Preto budú opísané iba prijaté prípadné zmeny v popise, oproti predošlému zneniu.

- DESCRIPTION

- ACCEPTANCE CRITERIA - definuje skôr funkcionálne požiadavky
- STATUS START DATE - začiatok prác
- STATUS TARGET DATE - predpokladaný koniec prác
- PRIORITY - subjektívne, nadobúda hodnoty 1-4
- EFFORT - relatívny odhad množstva práce potrebnej na dokončenie epicu
- BUSINESS VALUE - priorita, ktorá zachytáva relatívnu hodnotu epicu v porovnaní s ostatnými položkami rovnakého typu. Čím vyššie číslo, tým vyššia je biznis hodnota.
- TIME CRITICALITY - Subjektívna merná jednotka, ktorá zachytáva, ako sa biznis hodnota epicu v priebehu času znižuje. Vyššie hodnoty znamenajú, že epic je zo svojej podstaty časovo kritickejší ako položky s nižšími hodnotami - nepovinné pole
- VALUE AREA - zákaznícka hodnota *nadobúda nasledovné hodnoty
 - Architectural : technické služby na implementáciu obchodných funkcií, ktoré poskytujú riešenie
 - Business : služby, ktoré naplňajú potreby zákazníkov alebo zainteresovaných strán a ktoré priamo prinášajú hodnotu pre zákazníka na podporu podnikania

1.4 Feature

Rovnaká štruktúra a pravidlá ako pri epicu (Vid' popis epicu)

1.5 Impediment

Impedimenty (prekážky) predstavujú neplánované činnosti. Ich riešenie si vyžaduje viac práce nad rámec toho, čo sa sleduje podľa skutočných požiadaviek

- DESCRIPTION - predstavuje popis problému a všetky závislosti
- RESOLUTION - ponúka riešenia, nahrádza akceptačné kritéria (vid' User Story)
- PRIORITY - Subjektívne hodnotenie - nadobúda hodnoty 1 - 4

1.6 Backlog item

Rovnaká štruktúra a pravidlá ako pri epicu (Vid' popis epicu).

1.7 Task

Ide o child element vlastnený User Story - Task je teda vždy priradený konkrétnej User Story. Zachytáva teda čiastkovú implementačnú či inú parciálnu prácu na User Story.

Nasledovná sekcia môže obsahovať už spomenuté parametre z vyššie uvedených sekcií. Preto budú opísané iba prijaté prípadné zmeny v popise, oproti predošlému zneniu.

- REMAINING WORK - V prípade ukončenia prác na danom tasku sa ihneď zaznačí odhad zostávajúcej práce vo formáte hod:min
- BLOCKED - nadobúda hodnoty ÁNO/NIE DÔLEŽITÉ ! V PRÍPADE OZNAČENIA TASKU AKO BLOKOVANÝ, JE POTREBNÉ IHNEĎ NAPÍSAŤ DO KOMENTÁRU

DÔVOD BLOKÁCIE, PRÍPADNE OKREM TOHO NAMAPOVAŤ VZŤAH S ITEMOM,
KTORÝ SÚVISÍ S BLOKÁCIOU !