

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava 4

# SmartSpace2

**Metodika pre plánovanie úloh**

Tímový projekt 2021/2022

Tím 03

Ing. Peter Kaňuch

Bc. Róbert Fajd, Bc. Adam Gajdošík, Bc. Lukáš Kurtiniak, Bc.

Matúš Mikuláš, Bc. Juraj Ďurej, Bc. Juraj Skákala

**<http://team03-21.studenti.fiit.stuba.sk/>**

**[xgajdosika@stuba.sk](mailto:xgajdosika@stuba.sk)**

# Metodika pre plánovanie úloh

Základom úspešného šprintu je jeho dobré naplánovanie. Plánovanie šprintu pozostáva z nasledujúcich krokov:

1. Vytvorenie alebo pridanie úlohy (story) z backlogu do šprintu a jej priradenie do epicu, ak ho ešte nemala priradený.
2. Priradenie daných úloh členom podľa dohody a ich skúseností.
3. Estimácia zložitosti úlohy pomocou story pointov využitím dostupnej funkcionality v nástroji Jira (Scrum Poker). Každý člen sám (nevidí čo vybrali ostatní) určí číslo, na akú obtiažnosť odhaduje úlohu. Najmenej je 1 - časovo vôbec nenáročná.
  - a. v prípade, že dôjde k značnému vychýleniu určenia obtiažnosti jednotlivými členami príde diskusia, kedy sa zistí, prečo a scrum master manuálne môže upraviť story pointy

Po vykonaní týchto krokov sú úlohy pripravené na ich riešenie v danom šprinte.

**Epic** je veľká časť výsledného produktu (napr. senzory / backend, ...)

**Story** je malá časť výsledného produktu a zaoberá sa 1 funkcionalitou systému.