

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

# Metodika plánovania a uzavretia šprintu

---



BEHAWORKS

---

Ághová Adriana  
Civáň Martin  
Cukerová Zuzana  
Kováč Matúš

Pilňan Matúš  
Schmidt Andrej  
Villár Viliam

---

## Plánovanie šprintov

- Doplnenie backlogu + diskusia
- Vybratie user stories, ktoré budeme plniť v šprinte + diskusia
- Planning poker

## Postup pri dopĺňaní backlogu a vyberaní user stories pre šprint

Na začiatku sa cca 15 minút diskutuje s product ownerom aké základné ciele by sme chceli spoločne dosiahnuť v ďalšom šprinte. Následne na základe týchto cieľov zoradíme náš backlog a ak je potrebné definujeme nové user stories. Následne prechádzame k planning poker-u k pre ešte neohodnoteným stories. Po ohodnotení prebieha diskusia, či naša velocity je úmerná náročnosti zvolených stories. Pokiaľ nie je porovnateľná prebieha diskusia s product ownerom v priemere 10-20min. o úprave našich cieľov pre plánovaný šprint. Po diskusii nastáva úprava backlog-u podľa dohodnutých zmien.