

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

# Metodika manažmentu úloh

---



BEHAWORKS

---

Ághová Adriana  
Civáň Martin  
Cukerová Zuzana  
Kováč Matúš






Pilňan Matúš  
Schmidt Andrej  
Villár Viliam

---

Pre vytváranie a následné prerozdelenie a riadenie úloh v našom tíme sme si zvolili systém Jira. Ten nám poskytuje prostredie, v ktorom môžeme zdefinovať jednotlivé úlohy na troch úrovniach. Scrum master vytvára počas plánovania šprintu úlohy na úrovni „Epic“ a „Story“. Zvyšné podúlohy sú vytvárané hociktorým členom tímu a to aj v čase počas šprintu.

## Definovanie nového typu úlohy

V našom scrum tíme používame 5 typov úloh:

-  Epic (Predstavuje väčší funkčný celok zložený z user stories (US))
-  User story (Predstavuje menší celok, po ktorého dokončení tím naplní svoj menší cieľ)
-  Interne (Predstavuje menšie interné celky ktoré je potrebné vykonať, no priamo nesúvisia s požiadavkami stanovenými product ownerom)
-  Task (Predstavuje už konkrétnu úlohu vnorenú v „US“ alebo v „Interne“)
-  Bug (Predstavuje fix, ktorého úlohu je opraviť vzniknutú chybu v už uzavretom tasku)

Pri definovaní nových „US“ dodržiavame konvencie pomenovávania:

- ako <výskumník>, chcem <funkcionalitu...>, aby <som dosiahol...>

Pre každú US je taktiež potrebné do jej opisu definovať cieľ, ktorý jej dokončením chceme splniť. Tento cieľ je konzultovaný pri jej definovaní tímom a product ownerom. Product owner tímu sformuluje, čo požaduje na výstupe, aby bola US pre neho akceptovateľná. Tím následne konzultuje (max. 5 min), či tento cieľ nie je príliš komplexný pre 2-týždenný šprint a či je splniteľný za jedno obdobie. Aby sa US považoval za korektne zadáný, je potrebné, aby spĺňal „Definition of ready (**Chyba! Nenašiel sa žiaden zdroj odkazov.**)“ a aby sa považoval za splnený, musí spĺňať „Definition of done(**Chyba! Nenašiel sa žiaden zdroj odkazov.**)“.