

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 novej Issue

V našom scrum tíme používame 5 typy issue:

-  Epic (Predstavuje väčší funkčný celok zložený z „US“)
-  User story (Predstavuje menší celok, po ktorého dokončení tím naplní svoj menší cieľ)
-  Interne (Predstavuje menšie interné celky)
-  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 pomenovania :

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

Pre každú US je taktiež potrebné do jej popisu 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 s ním následne konzultuje (max 5 min) či tento cieľ nie je moc komplexný pre 2 týždenný šprint a či je splniteľný za jedno obdobie. A by sa US považoval za korektne zadaný je potrebné aby spĺňal „DEFINITION OF READY“ a aby sa považoval za plnený naopak musí spĺňať „DEFINITION OF Done“.