

2.5 Sprint-Planning (Sprint 2)

Realzeit 16.02.18 (Beginn: 13:47)

15. Mai 2017

Sprint Treffen Teil 1 (15. Mai 2017 08:15 h - 09:50 h)

Vorführung der Priorisierung der User Story:

User ID	Priorität	Anmerkung
3	1	
7	2	
6	3	
9	4	
1, 4, 5, 8	5	Ergänzungen aus Review einarbeiten
10	6	
11	7	
2	8	+ Unterstützte Dateiformate
12	9	+ Sicherheit
13	10	+ Zugriffsrechte

Diskussion zur Priorisierung;

Einarbeitung von Kundenwünschen hat für das Produkt Vorrang. Sicherheit, Zugriffsrechte und ID 10, 11 und 2 sollten wir in einen dritten Sprint realisieren.

Realzeit (Beginn: 14:10)

Sprint Treffen Refinement (10:00 h - 12:30 h)

Planning Poker (Involviert Programmierer 1-3, Product Owner)

ID	Estimation (h)			Product Owner	Konsensus
	1	2	3		
2	16	20	18	4	18
3	36	30	42	48	30
6	18	24	28	40	20
7	20	30	30	36	24
9	42	54	54	24	48
10	72	84	90	80	84
11	30	18	24	18	27
12	20	18	20	32	20
13	10	9	12	6	10
1, 4, 5, 8	24	21	28	30	35

Realzeit (14:34 - 15:00)

Teil II (15. Mai 2017 14:30 - 16:00)

Planung für Sprint (siehe Sprint Backlog):

Achtung 25. Mai ist Feiertag. Da wir ein familienfreundliches Unternehmen sind kann der Freitag als Brückentag genutzt werden, so dass wir direkt mit einem 8-tägigen Sprint rechnen. (--> 180 Arbeitsstunden für Programmierarbeiten. 10 % flexible Zeit bzw. Puffer. Review am 24.05.) Entwickler 1 hat am meisten in ID1 investiert. Er soll die Ergänzungen in Rücksprache mit dem Product Owner einarbeiten.

Wenn wir ohnehin einen dritten Spring einplanen, dann sollten wir weitere IDs in den dritten Sprint verschieben, damit wir mehr Zeit zum Testen und Implementieren Funktionen des Programms. (Aspekte aus Retrospektive beachten.)

Obwohl Zusatzfeatures für Kunden eher niedrige Priorität haben, sollten wir versuchen sie im kommenden Sprint umzusetzen, damit die Kunden trotz des frühen Reviews am Mittwoch Fortschritte in diesem Bereich sehen.