

2.2 Sprint-Planning

Realzeit (Beginn: 18:10 Uhr)

01. Mai 2017

Sprint Treffen Teil1 (01. Mai 2017 08:00 h - 10:00 h)

Vorführung der Priorisierung der User Story:

User ID	Priorität
1	1
2	11
3	5
4	2
5	4
6	7
7	6
8	3
9	8
10	9
11	10

Diskussion zur ersten Priorisierung;
Keine

Planung für Sprint:

Einzelne Projektteile werden in kleinere Teile unterteilt

Einzelne IDs werden (wenn möglich) einzelnen Programmierern zugeteilt,
um Programmierungsarbeit zu vereinfachen

Erste Tage (1 bis 2) reserviert für Aufteilung, Vereinbarung von
Schnittstellen und Erstellung von UML Diagrammen

Fokus auf thematisch zusammenpassende Themen (IDs)

Realzeit (Beginn: 19:15)

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

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

ID	Estimation (h)				
	Programmierer			Product Owner	Konsensus
	1	2	3		
1	80	83	90	70	84
2	16	20	18	4	18
3	36	30	42	48	30
4	60	60	66	30	48
5	48	48	54	48	48
6	18	24	28	40	20
7	20	30	30	36	24
8	78	72	100	60	60
9	42	54	54	24	48
10	72	84	90	80	84
11	30	18	24	18	27

Realzeit (20:15 h)

Teil II (02. Mai 2017 13:00 h - 16:00 h)

Diskussion Änderungen:
 Diskussion über Arbeitsverteilung
 Einteilung der jeweiligen Programmierer
 Planung der einzelnen Tage
 Tagessitzung beendet