

Metodika manažmentu úloh

DUtí(m)

Tím číslo: 18

Členovia tímu: Bende Tomáš, Búcsiová Veronika, Horniczka Veronika, Melicherčík Jozef, Pacher Marek, Pavkovček Filip, Slíž Boris, Sojka Michal

Akademický rok: 2018/2019

Dátum vypracovania: 26.10.2018

Dátum poslednej úpravy: -

Vypracoval: Jozef Melicherčík

1. Úvod

Cieľom Metodiky pre manažment úloh v tíme je definovanie spôsobu riadenia manažmentu úloh v nástroji Jira. Náš tím používa Jiru na manažovanie jednotlivých šprintov projektu, pričom do každého šprintu sa vyberie niekoľko „User stories“, z ktorých dekompozíciou vzniknú podúlohy súvisiace s nimi. Následne sa podúlohy rozdelia medzi členov tímu a začnú sa postupne riešiť.

2. Manažment úloh v nástroji Jira

Manažovanie úloh v jednotlivých šprintoch prebieha s využitím nasledovných základných pojmov:

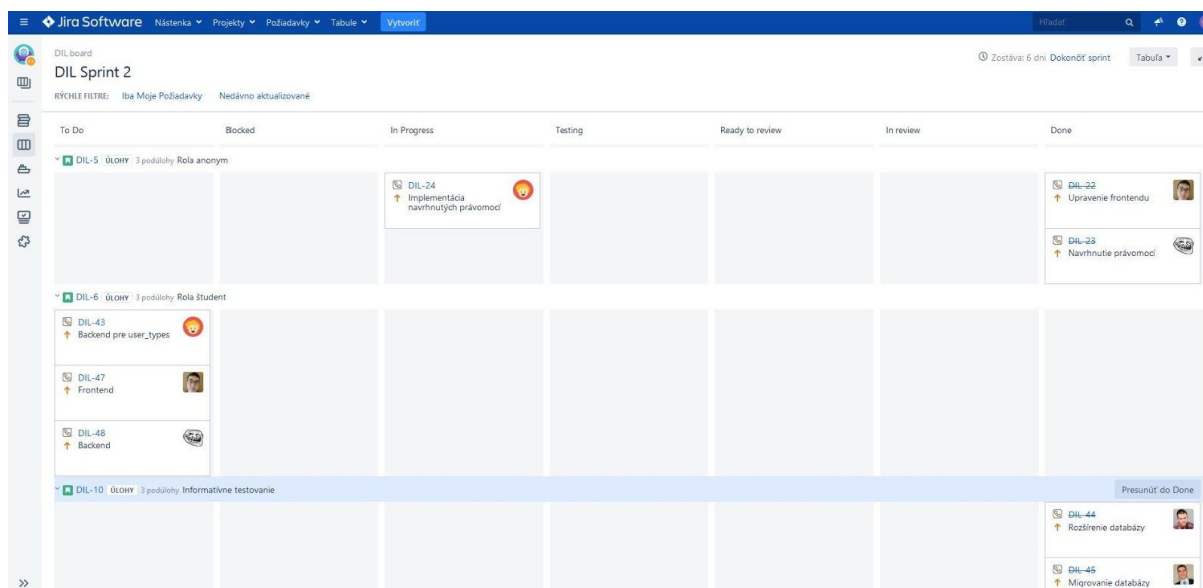
- *Epic* – všeobecnejšia a komplexnejšia časť funkcionality zložená z User stories
- *User Story* – ucelený opis biznis funkcionality, ktorú očakáva Product Owner
- *Task* – konkrétna úloha, ktorá je malou špecifickou časťou User Story

Vytváranie úloh, spúšťanie a uzatváranie šprintov

Vytváranie úloh pre jednotlivé šprinty, ich spúšťanie a zastavovanie je plne v kompetencii Scrum mastra. Je to z toho dôvodu, aby sme zachovali prehľad pri manažovaní šprintov na ich začiatku a konci. Každý šprint začína plánovaním, ktorého cieľom je definovať úlohy šprintu. Šprinty končia retrospektívou, kde sa reportuje progres a definujú sa možné zlepšenie na ďalšie šprinty.

Stavy úloh (z angl. swimline) pre jednotlivé šprinty:

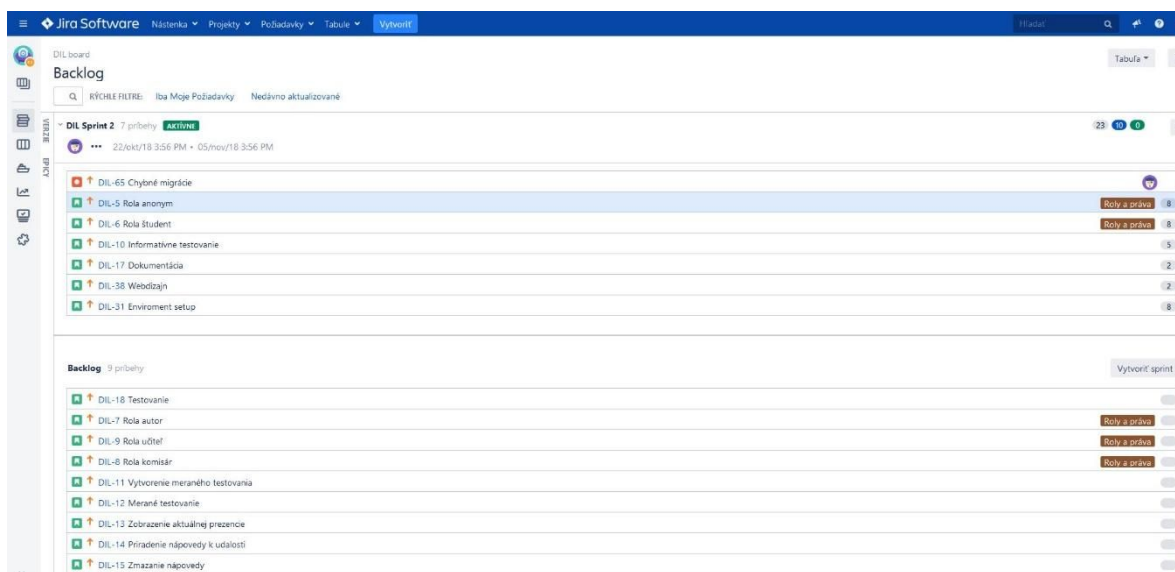
- *To Do* – úloha je pripravená na vykonanie
- *Blocked* – úloha je blokována inou úlohou alebo členom
- *In Progress* – úloha je práve vykonávaná
- *Testing* – úloha je vykonaná a pripravená na testovanie
- *Ready to Review* – úloha je pripravená na finálnu kontrolu
- *In review* – úloha prebieha finálnou kontrolou
- *Done* – úloha je úspešne ukončená



Obr.1 – Aktívny šprint

2.1. User Story

Jednotlivé User Stories sú vytvorené v Product Backlog s priradenými prioritami. Pri plánovaní šprintu sa rozhoduje, na akých problémoch sa bude pracovať v konkrétnom šprinte. Je potrebné myslieť na to, aký čas je tím schopný šprintu venovať a čo v konkrétnom šprinte chce dosiahnuť.



Obr.2 – Product Backlog

2.2. Task

Úlohy sú konkrétnymi časťami User stories a vytvára ich výhradne Scrum master na základe priebehu stretnutia, zadefinovaných kontrolných bodov a ich prioritizácie.

Vytvorenie task-u

Úlohy sú vytvárané počas stretnutia, pričom každá úloha má svoje poradové číslo. K jednotlivým úlohám je priradená ich stručná charakteristika a zapísaný predpokladaný čas jej riešením. Následne je k danej úlohe priradení jej zodpovedný vykonávateľ, ktorý prevezme jej vykonávanie a prípadne člen, ktorý vykoná jej testovanie.

Pri vytváraní úloh a priradovaní zodpovedných vykonávateľov je nutné brať do úvahy aj možné súvislosti medzi úlohami. To znamená, že je potrebné minimalizovať závislosti úloh/vykonávateľov, aby bolo, podľa možnosti, čo najmenej úloh na začiatku šprintu v stave *Blocked*.

Obr.3 – Vytvorenie úlohy

Spravovanie task-u

Za spravovanie úlohy po jej vytvorení a pridelení je zodpovedný jej vykonávateľ. To znamená, že daný člen tímu zodpovedá za presun úlohy z jedného stavu do druhého na základe jej aktuálneho stavu. Rovnako tak je povinný informovať aj členov tímu, ktorí nadväzujú prácu na danej úlohe.

Základné pravidlá pre presun úloh v rámci stavov:

- Na začiatku šprintu sú všetky úlohy v stave *To Do*, prípadne v stave *Blocked*.
- Vykonávateľ úlohy, ktorý začne na úlohe pracovať ju presunie do stavu *In Progress*.
- Po jej dokončení ju presunie do stavu *Testing* a informuje vybraného testera.
- Tester po jej otestovaní presunie úlohu do stavu *Ready to review* a informuje lídra príslušnej oblasti, ktorý vykoná review.

- Reviewer ju presunie do stavu *In review* a vykoná kontrolu danej úlohy.
- Po vykonaní kontroly môže reviewer presunúť úlohu do stavu *Done*, kedy je úloha úspešne ukončená.