

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ РАДІОЕЛЕКТРОНІКИ

Кафедра ЕОМ

ЗВІТ
з лабораторної роботи №5
з дисципліни «Основи управління інноваційними ІТ проектами»
на тему: «Планувальний покер (Planning Poker) для командного оцінювання
завдань»

Виконав:
ст. гр. КІУКІ-22-3
Апостол І.А.

Прийняв:
Фесенко Т. Г.

Харків 2025

Планувальний покер (Planning Poker) для командного оцінювання завдань

5.1 Мета роботи:

Метою лабораторної роботи є набуття практичних навичок командного оцінювання складності завдань у процесі планування ІТ-проекту з використанням методу Planning Poker та цифрової платформи planningpokeronline.com.

5.2 Хід роботи:

1.Створення Backlog с User Story

Таблиця 1 - backlog

ID	User Story
US-1	Як адміністратор системи, я хочу імпортувати векторний план будівлі, щоб мати можливість задавати точки безпеки та блокувати виходи.
US-2	Як співробітник служби безпеки, я хочу бачити теплову карту (heatmap) наповненості приміщень в реальному часі, щоб оперативно оцінювати ризики переповнення.
US-3	Як користувач системи, я хочу отримувати автоматично спланований безпечний маршрут евакуації, щоб швидко дістатися до найближчого безпечного виходу.
US-4	Як адміністратор системи, я хочу керувати користувачами та їхніми ролями (служба безпеки, адміністрація), щоб контролювати доступ до функціоналу системи.
US-5	Як інженер-розробник, я хочу реалізувати механізм автоматичного запуску сповіщення (сигнал тривоги), щоб система оповіщення спрацьовувала при активації тривоги в SafeEvac.
US-6	Як співробітник служби безпеки, я хочу бачити dashboard із загальною статистикою та активними тривогами, щоб мати повний огляд стану системи.

US-7	Як QA інженер, я хочу мати можливість переглядати логи подій системи (з'єднання, помилки, тривоги), щоб швидко знаходити причини проблем і збоїв.
US-8	Як адміністратор будівлі, я хочу отримувати попередження у разі перевищенння порогових значень наповненості приміщень, щоб своєчасно запобігти скученню людей.
US-9	Як системний адміністратор, я хочу бачити, що система підтримує стійке з'єднання з понад 100 пристроями одночасно, щоб гарантувати надійність моніторингу в великий будівлі.

2. Створена кімната для Planning Poker

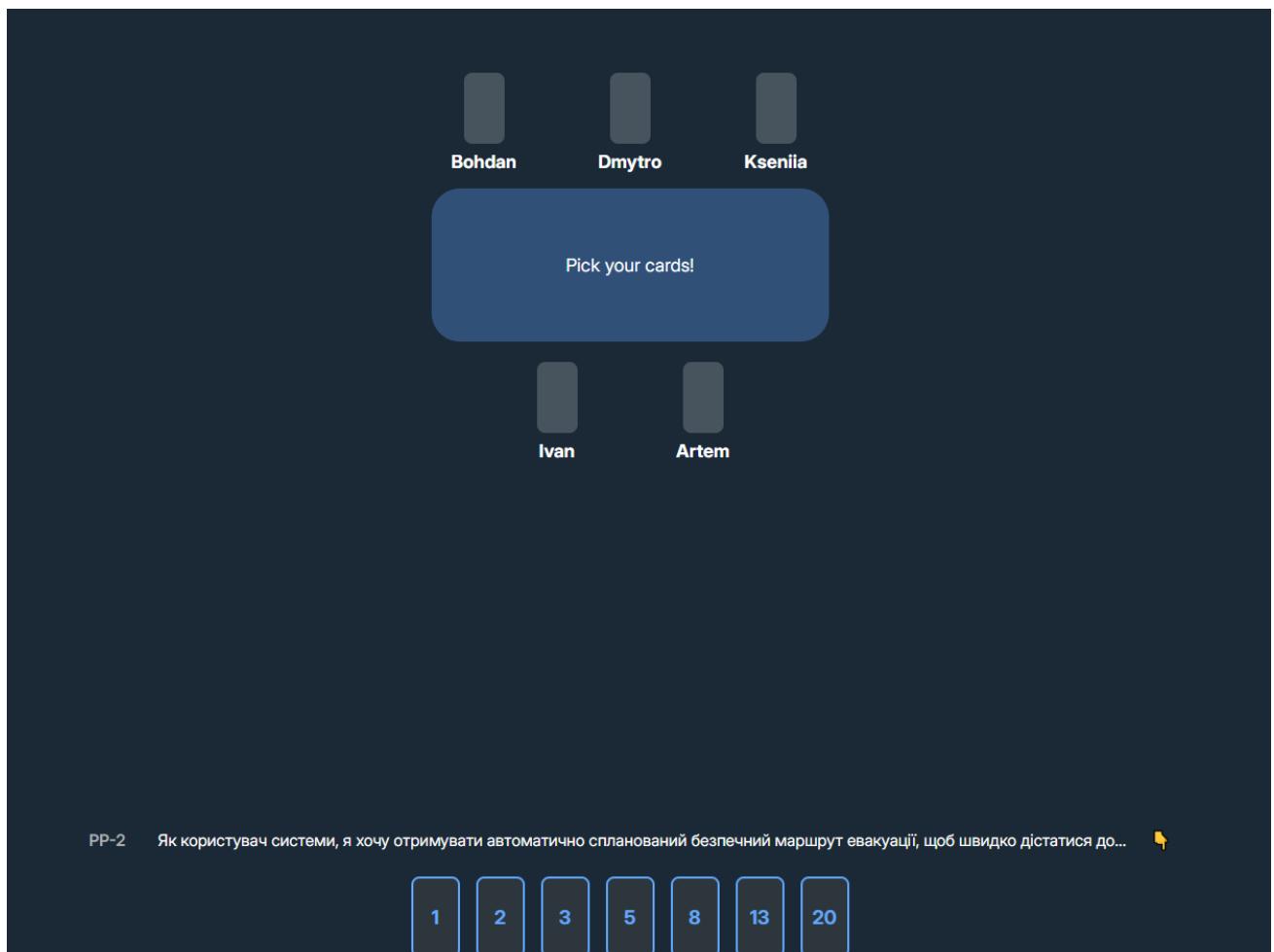


Рисунок 1 – створена кімната с командою

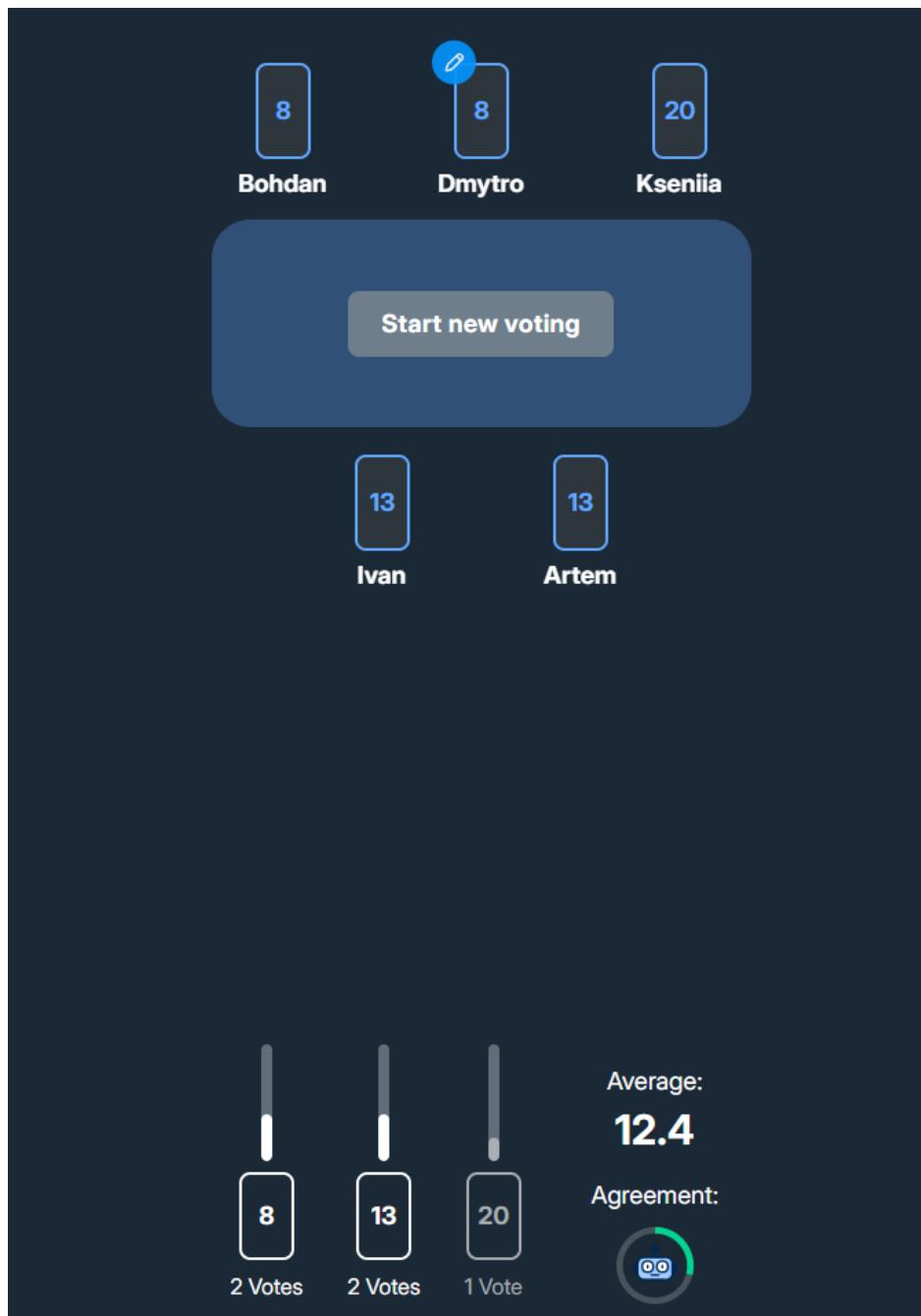


Рисунок 2 – обговорений результат для одного з User Story

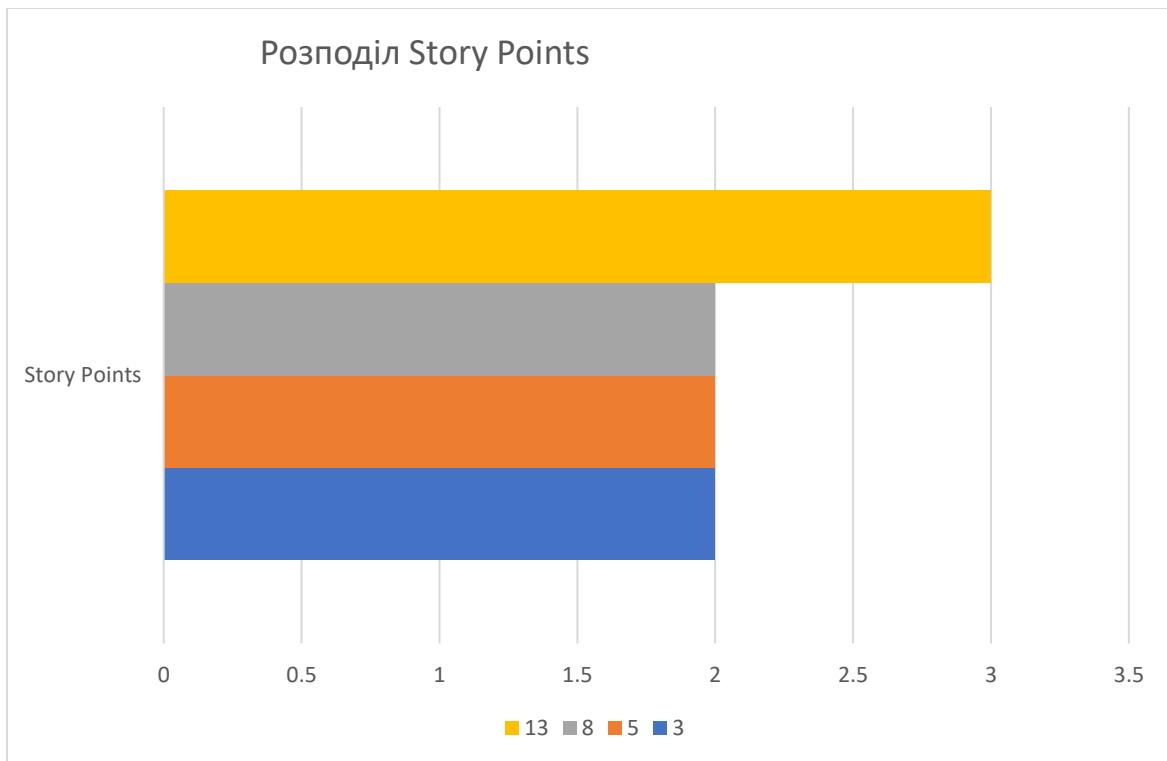
3. Після проведення Planning poker отримуємо такі результати.

Таблиця 2 – результати Planning poker

ID	User Story	Story Points
US-1	Як адміністратор системи, я хочу імпортувати векторний план будівлі, щоб мати можливість задавати точки небезпеки та блокувати виходи.	8

US-2	Як співробітник служби безпеки, я хочу бачити теплову карту (heatmap) наповненості приміщень в реальному часі, щоб оперативно оцінювати ризики переповнення.	13
US-3	Як користувач системи, я хочу отримувати автоматично спланований безпечний маршрут евакуації, щоб швидко дістатися до найближчого безпечного виходу.	8
US-4	Як адміністратор системи, я хочу керувати користувачами та їхніми ролями (служба безпеки, адміністрація), щоб контролювати доступ до функціоналу системи.	5
US-5	Як інженер-розробник, я хочу реалізувати механізм автоматичного запуску сповіщення (сигнал тривоги), щоб система оповіщення спрацьовувала при активації тривоги в SafeEvac.	5
US-6	Як співробітник служби безпеки, я хочу бачити dashboard із загальною статистикою та активними тривогами, щоб мати повний огляд стану системи.	13
US-7	Як QA інженер, я хочу мати можливість переглядати логи подій системи (з'єднання, помилки, тривоги), щоб швидко знаходити причини проблем і збоїв.	3
US-8	Як адміністратор будівлі, я хочу отримувати попередження у разі перевищенння порогових значень наповненості приміщень, щоб своєчасно запобігти скупченню людей.	3
US-9	Як системний адміністратор, я хочу бачити, що система підтримує стійке з'єднання з понад 100 пристроями одночасно, щоб гарантувати надійність моніторингу в великий будівлі.	13

4. Гістограма розподілу Story Points



5. Середня оцінка складності завдань:

$$\frac{8+13+8+5+5+13+3+3+13}{9} = 7.(8) = 8$$

6. Velocity команди:

$$8 + 13 + 8 + 5 + 5 + 13 + 3 + 3 + 13 = 71$$

7. Рефлексія:

Вплив обговорення на точність оцінок: Спільне обговорення дозволило досягти консенсусу (наприклад, узгодження оцінки 13 SP після розбіжностей 8, 13, 20 — Рисунок 2) та підвищило точність оцінок, мінімізуючи суб'єктивність.

Чинники, що призвели до найбільшої розбіжності:

- Технічний борг/ризик: Реалізація стійкого з'єднання понад 100 пристроїв (US-9, 13 SP).
- Висока інтеграційна складність: Теплова карта в реальному часі (US-2, 13 SP) та Дашборд із загальною статистикою (US-6, 13 SP).
- Невизначеність обсягу: Функціонал, що вимагав багатосторонньої взаємодії (US-2, US-6)

5.3 Висновок:

У ході лабораторної роботи було засвоєно теоретичні основи та придбано практичні навички командного оцінювання складності завдань у процесі планування IT-проекту. Було успішно опановано методологію Planning Poker та практично застосовано цифрову платформу planningpokeronline.com для колективного визначення оцінок складності. Виконана робота підтвердила ефективність даного підходу для досягнення консенсусу в оцінках та усунення суб'єктивних відмінностей у розумінні складності завдань, що сприяло закріпленню та поглибленню розуміння принципів агільного планування в управлінні IT-проектами.