

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Metodika spravovania backlogu

Tím 19: Andrii Kostiusenko, Maksym Bobukh,
Maksym Liutyi, Artem Shtepa, Marek Hužvár, Oleksandra
Pozdniakova

1 Obsah dokumentu

Dokument definuje pravidlá správy backlogu v projekte sociálnych robotov. Cieľom je zabezpečiť prehľadnosť úloh, jasné priority a rovnomerné rozdelenie práce medzi členov tímu.

2 Oblasť použitia

Metodika platí pre:

- všetky sprinty,
- všetky úlohy súvisiace s webovým, backendovým, video a robotickým vývojom,
- členov tímu, ktorí vytvárajú alebo riešia úlohy.

3 Štruktúra backlogu

Backlog obsahuje 3 úrovne:

1. Epics

Veľké celky – napr. „Video processing“, „Robot movement engine“, „Web UI“.

2. User stories

Funkcionality z pohľadu používateľa, napr.:

- „Ako používateľ chcem nahráť video cviku...“

3. Tasks

Konkrétne technické úlohy, napr.:

- validácia formátu videa,
- generovanie JSON modelu.

4 Tvorba a úprava backlogu

4.1 Pravidlá

- Backlog sa upravuje každý utorok na internom mítingu.
- Úlohy musia mať: názov, popis, odhad, prioritu, zodpovednú osobu.
- Priorita sa určuje podľa dôležitosti funkcionality.

4.2 Presúvanie úloh

- Nedokončené úlohy sa presúvajú do ďalšieho sprintu.
- Pri veľkých úlohách sa vytvárajú subtasks.

5 Definition of Ready a Definition of Done

1. Definition of Ready:

Úloha má:

- jasný popis,
- definovaný cieľ,
- dostupné podklady,

- priradenú osobu.

2. Definition of Done:

Úloha je:

- implementovaná,
- otestovaná,
- review schválený,
- dokumentácia aktualizovaná.