

# PROJEKT

## System wspomagający wzmacnianie odporności psychicznej

Tytuł: *Scrum - Backlog sprintu*

Streszczenie: Celem zadania jest opracowanie backlogu wybranego sprintu tak, jakby się to robiło podczas scrumowego spotkania planowania sprintu. Rozpocząć należy od oszacowania rozmiaru funkcji/cech produktu w backlogu produktu. Oszacowanie to ma być w story points, a do jego wykonania polecamy technikę Planning Poker.

Wersja:	1.0
Data wydania:	26 kwietnia 2023
Redaktor:	Szymon Hejmanowski
Współautorzy:	Patryk Gołembiewski
Etap:	3
Nazwa pliku:	DP-260423-3
Liczba stron:	6

## **Spis treści**

<b>1</b>	<b>O projekcie i produkcji</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Oszacowanie rozmiaru backlogu produktu</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Założenia i dobór zakresu sprintu</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Cel sprintu</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Backlog sprintu</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Kryteria akceptacji</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>Definicja ukończenia</b>	<b>6</b>

# 1 O projekcie i produkcji

Produktem naszego zespołu ma być aplikacja GoodMentality zapewniająca wsparcie w budowie odporności psychicznej. Osobami korzystającymi z systemu będą osoby zainteresowane tematem poprawy swojego życia poprzez zadbanie o sferę mentalną. Produkt ma składać się z poszczególnie wyselekcjonowanych funkcjonalności z których każda oddziałowuje na pewny obszar zawarty w modelu 4C.

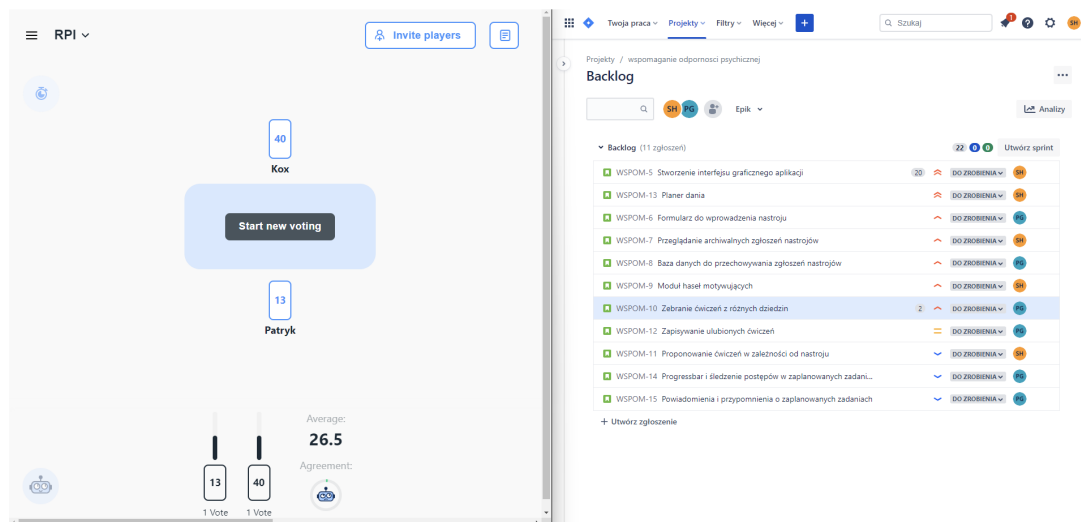
## 2 Oszacowanie rozmiaru backlogu produktu

▼ Backlog (11 zgłoszeń)

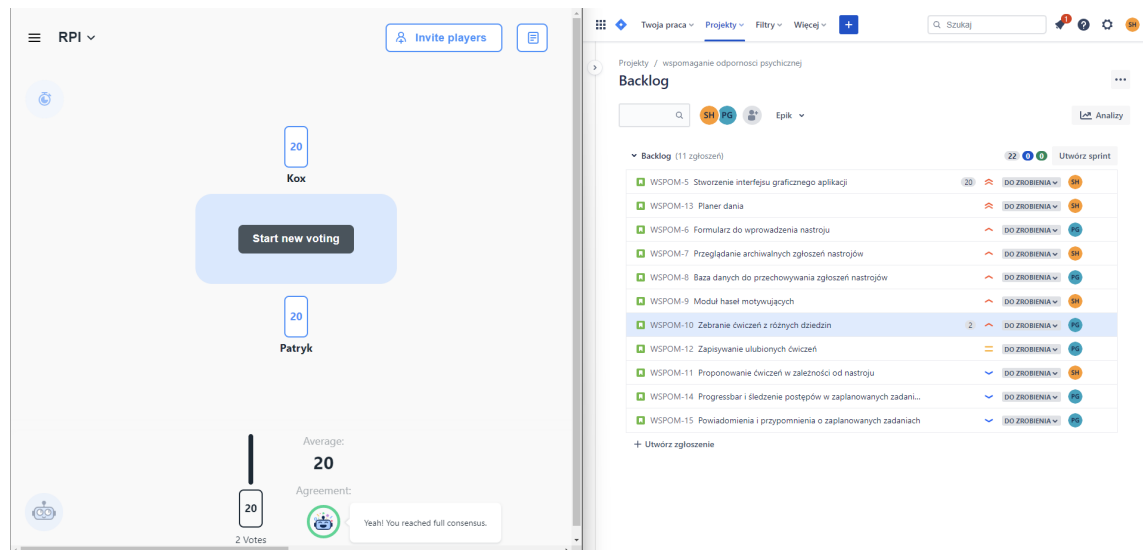
14900Utwórz sprint

WSPOM-5	Stworzenie interfejsu graficznego aplikacji	20	DO ZROBIENIA	SH
WSPOM-13	Planer dnia	20	DO ZROBIENIA	SH
WSPOM-6	Formularz do wprowadzenia nastroju	8	DO ZROBIENIA	PG
WSPOM-7	Przeglądanie archiwalnych zgłoszeń nastrojów	5	DO ZROBIENIA	SH
WSPOM-8	Baza danych do przechowywania zgłoszeń nastrojów	8	DO ZROBIENIA	PG
WSPOM-9	Moduł haseł motywujących	13	DO ZROBIENIA	SH
WSPOM-10	Zebranie ćwiczeń z różnych dziedzin	2	DO ZROBIENIA	PG
WSPOM-12	Zapisywanie ulubionych ćwiczeń	5	DO ZROBIENIA	PG
WSPOM-11	Proponowanie ćwiczeń w zależności od nastroju	40	DO ZROBIENIA	SH
WSPOM-14	Progressbar i śledzenie postępów w zaplanowanych zadaniach...	20	DO ZROBIENIA	PG
WSPOM-15	Powiadomienia i przypomnienia o zaplanowanych zadaniach	8	DO ZROBIENIA	PG

Rysunek 1: Backlog produktu uzupełniony o oszacowanie elementów



Rysunek 2: Przebieg gry Planning Poker



Rysunek 3: Przebieg gry Planning Poker - dojście do konsensusu

### 3 Założenia i dobór zakresu sprintu

#### Założenia:

- Zespół składa się z 5 osób: 1 Scrum Mastera, 2 programistów front-end, 2 programistów back-end.
- Zespół ma rezerwę w pojemności na pracę inną niż wytwarzanie, w wysokości 20%
- Średnia prędkość zespołu, osiągnięta w poprzednich sprintach, wynosiła 20 punktów historyjki na sprint
- Do wyboru mamy element backlogu produktu "Stworzenie interfejsu graficznego aplikacji", o szacowanej wartości 20 punktów historyjki

#### Dobór zakresu sprintu:

Na podstawie powyższych założeń, proponuję, aby zakres sprintu obejmował wykonanie elementu backlogu produktu "Stworzenie interfejsu graficznego aplikacji" o wartości 20 punktów historyjki. Z uwzględnieniem rezerwy w pojemności zespołu oraz osiągniętej dotychczas średniej prędkości zespołu, spodziewamy się, że zespół będzie w stanie zrealizować ten element backlogu w ciągu jednego sprintu o długości 2 tygodni.

#### Uzasadnienie:

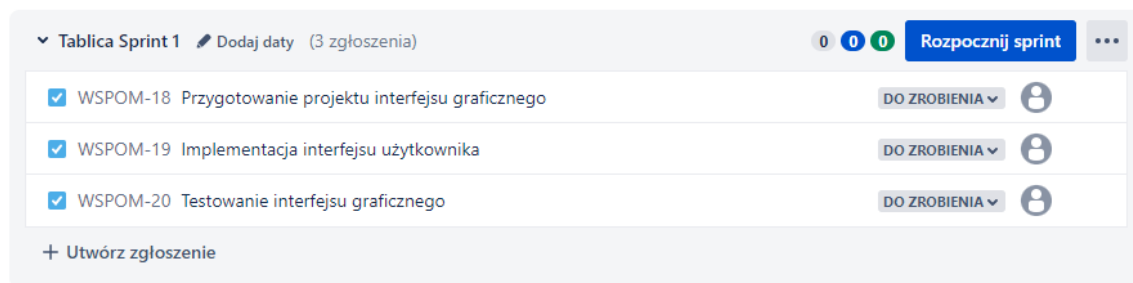
Wybieramy ten element backlogu produktu, ponieważ jest to zadanie o wysokim priorytecie, które przyniesie wartość dla użytkowników aplikacji. Ponadto, jest to zadanie

techniczne, które wymaga umiejętności programistycznych z różnych obszarów, dzięki czemu zespół będzie miał okazję do nauki od siebie nawzajem i poszerzania swoich kompetencji. Wartość szacunkowa 20 punktów historyjki wydaje się być odpowiednia do zrealizowania w jednym sprincie, a rezerwa w pojemności zespołu zapewni elastyczność w przypadku nieprzewidzianych zdarzeń lub potrzeby poświęcenia czasu na inne zadania.

## 4 Cel sprintu

Celem sprintu jest stworzenie interfejsu graficznego aplikacji, który pozwoli użytkownikom na łatwe korzystanie z aplikacji i zapewni pozytywne wrażenia z użytkowania. Przyrost, który zostanie osiągnięty po zakończeniu sprintu, będzie przynosił wartość dla interesariuszy, takich jak użytkownicy aplikacji, którzy otrzymają pierwszą wersję intuicyjnego interfejsu, a także dla właścicieli produktu, którzy zyskają możliwość pokazywania i promowania aplikacji z atrakcyjnym interfejsem.

## 5 Backlog sprintu



Rysunek 4: Backlog sprintu z Jira

### Element 1:

- Zbadanie potrzeb użytkowników i opracowanie wymagań interfejsu
- Przygotowanie szablonów projektowych interfejsu graficznego
- Określenie wytycznych projektowych dla interfejsu graficznego
- Utworzenie wstępnej dokumentacji dla interfejsu graficznego

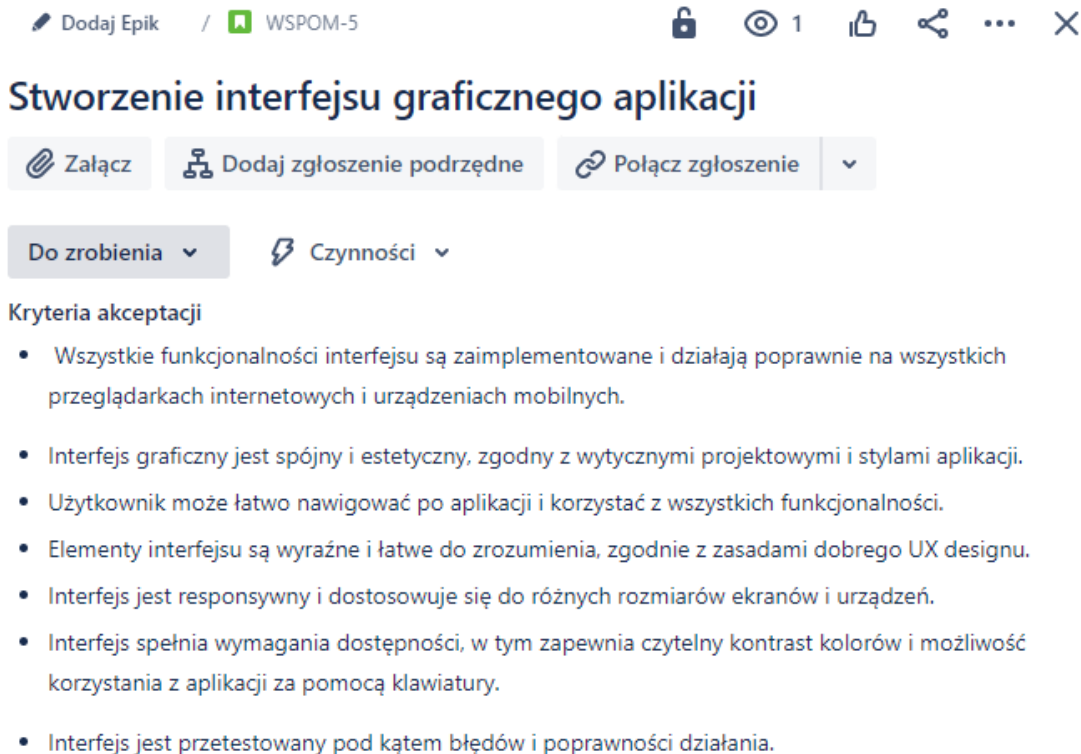
**Element 2:**

- Przygotowanie szkieletu interfejsu graficznego
- Implementacja funkcjonalności interfejsu zgodnie z wymaganiami
- Testowanie funkcjonalności interfejsu graficznego
- Poprawa błędów i dostosowanie interfejsu do uwag użytkowników

**Element 3:**

- Przeprowadzenie testów funkcjonalności interfejsu graficznego
- Sprawdzenie poprawności wyświetlania i responsywności interfejsu
- Poprawa błędów i niedociągnięć w interfejsie graficznym

## 6 Kryteria akceptacji



The screenshot shows a Jira ticket interface. At the top, there's a header with 'Dodaj Epik' and 'WSPOM-5'. Below this, the ticket title 'Stworzenie interfejsu graficznego aplikacji' is displayed. Under the title, there are buttons for 'Załącz', 'Dodaj zgłoszenie podrzędne', and 'Połącz zgłoszenie'. Below these buttons, there are tabs for 'Do zrobienia' and 'Czynności'. The 'Do zrobienia' tab is selected, showing a list of acceptance criteria under the heading 'Kryteria akceptacji'.

**Kryteria akceptacji**

- Wszystkie funkcjonalności interfejsu są zaimplementowane i działają poprawnie na wszystkich przeglądarkach internetowych i urządzeniach mobilnych.
- Interfejs graficzny jest spójny i estetyczny, zgodny z wytycznymi projektowymi i stylami aplikacji.
- Użytkownik może łatwo nawigować po aplikacji i korzystać z wszystkich funkcjonalności.
- Elementy interfejsu są wyraźne i łatwe do zrozumienia, zgodnie z zasadami dobrego UX designu.
- Interfejs jest responsywny i dostosowuje się do różnych rozmiarów ekranów i urządzeń.
- Interfejs spełnia wymagania dostępności, w tym zapewnia czytelny kontrast kolorów i możliwość korzystania z aplikacji za pomocą klawiatury.
- Interfejs jest przetestowany pod kątem błędów i poprawności działania.

## 7 Definicja ukończenia

- Wszystkie funkcjonalności związane z interfejsem graficznym aplikacji zostały zaimplementowane i przetestowane.
- Interfejs graficzny został zaprojektowany zgodnie z wytycznymi projektowymi i spełnia wymagania użytkowników.
- Interfejs jest responsywny i działa poprawnie na różnych przeglądarkach i urządzeniach mobilnych.
- Interfejs graficzny został przetestowany i zoptymalizowany pod kątem wydajności i czasu ładowania.
- Kod został przetestowany i zintegrowany z pozostałymi częściami aplikacji.
- Utworzona dokumentacja techniczna, w tym diagramy, instrukcje i inne materiały pomagające w zrozumieniu kodu, została zaktualizowana i udostępniona dla zespołu i właścicieli produktu.
- Wszelkie błędy i problemy związane z interfejsem graficznym zostały usunięte, a interfejs został w pełni zaakceptowany przez właścicieli produktu.