

Metodika aplikovania Scrum

November 14, 2021

Autor: Jozef Juraško

Úvod

Cieľom tejto metodiky je definovať pravidlá a opísať techniky použité pri aplikovaní metódy Scrum. Venuje sa ďalej aj opisu využitých nástrojov a forme plánovania a retrospektívy šprintu.

Scrum nástroj

Na aplikovanie metódy Scrum sme si zvolili nástroj ScrumDesk, do ktorého zapisujeme jednotlivé úlohy rozdelené do šprintov, ktoré sú rozdelené do semestrov. V nasledujúcich kapitolách budú vysvetlené pravidlá tvorby a zápisov úloh v tomto nástroji.

Planning poker nástroj

Odhadovaný čas a business value jednotlivých prvkov je určovaný pomocou online nástroja scrumpoker-online.org. Pri určovaní hodnôt musia byť prítomní všetci členovia tímu a každý musí zadať svoj odhad, ktorý je následne prediskutovaný.

Backlog

- Obsahuje zápisy všetkých User stories
- User story sa priraduje k semestru a konkrétnemu šprintu na začiatku daného šprintu
- Nepriradené User stories sú požiadavky, ktoré vznikli počas práce na šprinte a sú určené do budúcich šprintov (priradia sa, keď bude potrebné na nich pracovať)
- User stories sa do Backlogu pridávajú na spoločných stretnutiach a musia byť schválené tímom
- Každá User story, ktorá je priradená existujúcemu šprintu, má nasledujúce parametre:
 - je označená pomocou prioritizácie MoSCoW (Must/Should/Could/Won't have this time)

- má hodnotu Business value, ktorú získame pomocou nástroja na Planning poker
- názov User story je vo forme – [Kto] [čo] [prečo] (napr. Ako používateľ chcem skenovať/nahrávať QR kódy, aby som jednoduchšie zistil informácie o produkte)
- odhadovaný čas – nastaví sa automaticky ako súčet jednotlivých taskov v User story

Tasky

- Tasky sú priradené jednotlivým User stories
- Každý task má priradeného jedného riešiteľa
- Tasky sa pridávajú na spoločných stretnutiach tímu a musia byť schválené tímom
- Čas určený na vykonanie tasku sa určí pomocou spoločného odhadu
- Tasky môžu byť v 3 štádiách (To-do / In progress / Done), pričom aktuálny stav tasku vyhodnocuje pri zadávaní odpracovaných hodín konkrétny riešiteľ
- Tasky, ktoré nie sú dokončené na konci šprintu sa preniesú do ďalšieho s označením [S(č.šprintu)] (napr. [S2]) na začiatku názvu tasku a s časom na vykonanie tasku, ktorý zvýšil z predošlého šprintu (v prípade, že bol vyčerpaný celý čas v predošlom šprinte priradí sa s 0)
- Task v prípade potreby môže v sebe obsahovať aj detailnejší popis práce

Retrospektíva

- Po ukončení šprintu je vykonaná jeho retrospektíva spravidla na nasledujúcom stretnutí
- Každý člen tímu zhodnotí svoju prácu na šprinte z hľadiska jej rozsahu a rozloženia do taskov, ako aj presnosť odhadovaného času
- Na záver je zhodnotený celkový plán na predchádzajúci šprint, z hľadiska presnosti odhadu a miery splnenia jednotlivých taskov a user stories
- Výstupom sú dojmy a pripomienky, ktoré sa zapracujú pri plánovaní nasledujúcich šprintov

Tabuľka revízie

Dátum	Autor	Opis zmien
14. Nov. 2021	Jozef Juraško	<ul style="list-style-type: none">• Vytvorenie dokumentu
14. Nov. 2021	Tím 13 – 2021	<ul style="list-style-type: none">• Revízia metodiky