

Planning Poker

Aufwandsschätzung in agilen Projekten

Verfahren zur Aufwandsschätzung

- Zerlegung der Aufwände
- Einholen von Expertenmeinungen
- Vergleichen mit vorherigen Aufwänden

In agilen Projekten

- Planning Poker

Agile Softwareentwicklung

- Geringer bürokratischer Aufwand
- Wenig Regeln

- Flexibler, Schneller
- Eingehen auf technische und soziale Probleme

Kurzer Einblick in Scrum

als bekanntes Beispiel für agile
Softwareentwicklung

Scrum

- **1. Transparenz:** Der Fortschritt und die Hindernisse eines Projektes werden täglich und für alle sichtbar festgehalten.
- **2. Überprüfung:** In regelmäßigen Abständen werden Produktfunktionalitäten geliefert und beurteilt.
- **3. Anpassung:** Die Anforderungen an das Produkt werden nicht ein und für alle mal festgelegt, sondern nach jeder Lieferung neu bewertet und bei Bedarf angepasst.

Entwicklungszyklus in Scrum

- Sprints
- Daily Scrum
- Retrospektive
-

Rollen in Scrum

- Product Owner
- Entwicklerteam
- Scrum Master
-

Planning Poker

Iteration 1

- a) Einstöckiges Kartenhaus
- b) Luftballon aufblasen (20 cm)
- c) Eine Karte aus gemischten Stapel finden
- d) Hut Falten
- e) 2x eine 6 würfeln

10 Minuten Planung + 3 Minuten Durchführung

1, 2, 3, 5, 8, 13, Big User Story Points

Velocity ermitteln

Iteration 2

- a) zwei zweistöckige Kartenhäuser
- b) Drei Karten aus gemischten Stapel finden
- c) Zwei Luftballons aufblasen (30 cm) und aneinander binden
- d) 6x eine 6 Würfeln

10 Minuten Planung + 3 Minuten Durchführung

1, 2, 3, 5, 8, 13, Big User Story Points

Velocity ermitteln

Iteration 3

- Nicht erfüllte Anforderungen

10 Minuten Planung + 3 Minuten Durchführung

1, 2, 3, 5, 8, 13, Big User Story Points

Quellen

- Die Folien zu Agiler Softwareentwicklung und Scrum basieren auf den entsprechenden Artikeln der deutschsprachigen Wikipedia in der Fassung vom 11. September 2011.
- Konzept und Beispiele des Praxisexperiments basieren auf dem genialen gleichnamigen Vortrag von Manfred Stayer auf der Basta! 2010.