

Beschreibung

Beim *Planning Poker* wird der (relative) Aufwand von vorhandenen Product Backlog Items (PBIs) geschätzt. Dabei kommt das gesamte Scrum Team zusammen und die Product Ownerin stellt verschiedene Items vor, die sie dann zunächst näher beschreibt und erläutert. Die Entwickler haben dann die Möglichkeit, Rückfragen, Verständnisfragen etc. an die Product Ownerin zu stellen, damit alle eine möglichst gute Vorstellung davon erhalten, um was es beim konkreten PBI genau geht.

Sobald alle offenen Fragen geklärt sind, wählt jeder Entwickler aus seinem individuellen Planning-Poker-Kartensatz verdeckt eine für ihn oder sie passende Karte aus. Der Kartensatz eines Planning-Poker-Sets besteht üblicherweise aus Karten mit den Werten einer angepassten [Fibonacci-Folge](#): 0, ½, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ∞ (unendlich), ? (Fragezeichen) und π (pi).

Karten mit dem Wert 0 sind für Items gedacht, die bereits erledigt oder so klein sind, dass es keinen Sinn macht, ihnen einen Wert zuzuordnen. ½ steht für sehr kleine oder winzige Aufwände, die für das betreffende Item notwendig sind. 1, 2 und 3 sind nutzbar für (relativ) kleine Aufgaben. Die Zahlenwerte 5, 8 und 13 für mittelgroße Aufgaben. Für die meisten Teams sind Items mit einem geschätzten Aufwand von 13 bereits das Maximum dessen, was sie innerhalb eines Sprints bewältigen können. Die Werte 20 und 40 kennzeichnen PBIs, die zu groß für einen einzelnen Sprint sind. Häufig sind sie auch noch nicht exakt genug umrissen, um ihren Aufwand gut schätzen zu können. 100 bedeutet dementsprechend, dass das Product Backlog Item extrem umfangreich ist - meistens ein sogenanntes *Epic*. Die Karte mit dem ∞-Zeichen kann bei Items ausgewählt werden, die so ungenau und groß sind, dass es keinen Sinn macht, ihnen einen Wert zuzuweisen, da man einfach nicht ausreichend Informationen darüber hat. Merkt ein Entwickler, dass er beim Bewerten doch noch Fragen zu dem Item hat oder er schlichtweg nichts dazu sagen kann, da es einen Themenbereich betrifft, mit dem er sich bisher wenig bis gar nicht beschäftigt hat, hat er die Möglichkeit, das Fragezeichen auszuwählen. Es ist **nicht** erlaubt, keine Karte auszuwählen! Denn auch die Information, dass ein Teammitglied anscheinend nicht genug über das Item weiß, kann eine sehr wertvolle Information sein.

Expressbox

? Situation

Schätzung von Product Backlog Items

🎯 Ziele

Gruppenprozesse, Kommunikation, Probleme lösen

📄 Kurzbeschreibung

Beim Planning Poker werden die Aufwände für eine anstehende Aufgabe geschätzt. Dazu nutzt jeder Teilnehmer einen Kartensatz, der Zahlenwerte in der vereinfachten Fibonacci-Folge aufweist. Die individuell geschätzten Zahlenwerte werden anschließend miteinander verglichen. Bei unterschiedlichen Schätzungen wird dies zum Anlass genommen, die anstehende Aufgabe zu konkretisieren und exakter zu fassen. Danach wird eine erneute Schätzung durchgeführt, bis jeder Teilnehmer einer anstehenden Aufgabe den gleichen Wert zuordnet.

👥 Seminarteilnehmer

12 Teilnehmer

⚙️ Sozialformen

Einzelarbeit, Plenum

🕒 Zeit

Mehr als 120 Minuten

📁 Material

Pro Teilnehmer einen Satz Planning-Poker-Karten



Dieses Material von [Lars Richter](#) steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung 4.0 International. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuche <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>.

★ Chancen:

- Sorgt dafür, dass ein Product Backlog Item oder eine zu bewältigende Aufgabe ausreichend von allen Seiten beleuchtet und durchdacht wird.
- Holt auch stillere und introvertiertere Teilnehmer ausreichend in die Diskussion.

π wird genutzt, wenn jemand feststellt, dass sie oder er schlichtweg eine Pause braucht. (Manche Planning-Poker-Sets haben auch eine Kaffeetasse für diesen Zweck.)

Sobald jeder Entwickler einen Wert für das vorgestellte Item ausgewählt hat, dreht jeder seine Karte um. Sollte jeder Entwickler den gleichen Wert ausgewählt haben, besteht bereits Konsens über den notwendigen Aufwand, den das vorgestellte Product Backlog Item erfordert. Falls nicht – was gerade zu Beginn eines Projektes der Regelfall sein wird – beginnt ein Diskurs darüber, warum die Entwickler ihre Werte ausgewählt haben. Üblicherweise beginnen die Entwickler mit den Extremwerten. (Besonders hoch oder besonders niedrig gewertet.) Dabei geht es nicht darum, richtige oder falsche Positionen festzulegen, sondern mehr Klarheit über das jeweilige Product Backlog Item zu erhalten. Es werden also keine Durchschnittswerte aus den gelegten Karten berechnet oder Kompromisse gemacht, sondern das Item wird in einer erneuten Diskussion präziser umrissen.

Sobald alle Ansichten ausgetauscht wurden, wird die individuelle Bewertung des Items erneut vollzogen und der Prozess wiederholt. Üblicherweise kann so jedem Item in zwei bis drei Runden *Planning Poker* ein Aufwands-Wert zugeordnet werden.

Effekt

Planning Poker ist eine hervorragende Methode, um den Diskurs über eine zu erledigende Aufgabe in Gang zu bringen. Der so erzielte gemeinsame Konsens über den zu erwartenden Aufwand ist in der Regel deutlich präziser als individuelle Schätzungen von Spezialisten oder Experten. Insbesondere die Regel, dass jeder Teilnehmer eine Schätzung abgeben *muss*, stellt sicher, dass auch stillere oder eher introvertierte Teilnehmer der *Planning-Poker*-Runde ausreichend Raum erhalten, ihre Ansichten, Perspektiven und Gedanken zu einem Item zu äußern.

Damit stellt *Planning Poker* ein ausgezeichnetes Tool dar, um zu erledigende Arbeit möglichst exakt zu erfassen. Ein Aufwand, der sich später rechnet. Denn tauchen Bedenken erst auf, wenn die Arbeit bereits begonnen hat, ist es in der Regel deutlich aufwändiger, Korrekturen durchzuführen.

