

Una introducción a la planificación Póker

Planning Poker es una técnica de estimación ágil que se ha vuelto muy popular en los últimos años. Se basa en una técnica de estimación conocida como Wideband Delphi que fue creada por RAND Corporation en la década de 1940 o 1968, dependiendo de las fuentes que considere creíbles. La técnica fue refinada por James Grenning en 2002. Se hizo mucho más popular cuando se incluyó en el libro de Mike Cohn "Estimación y planificación ágiles". Aunque los conceptos básicos de la técnica existen desde hace muchos años, los perfeccionamientos de Grenning la hicieron utilizable por equipos ágiles y la han aprovechado al máximo.

Planning Poker es extremadamente sencillo de jugar y, al mismo tiempo, lo suficientemente preciso como para utilizarlo en una planificación ágil. Las reglas básicas son las siguientes:

- Cada participante recibe una baraja de tarjetas de estimación que representan una secuencia de números. Las secuencias más populares implican duplicar cada carta (0, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, etc.) o la secuencia de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, etc.). La secuencia de Fibonacci es generalmente más popular.
- El moderador presenta al equipo una historia de usuario a la vez. • El propietario del producto (o función equivalente) responde cualquier pregunta que el equipo pueda tener sobre la historia.
- Cada participante selecciona en privado una tarjeta que representa su estimación del "tamaño" de la historia del usuario. Normalmente el tamaño representa un valor que tiene en cuenta el tiempo, el riesgo, la complejidad y cualquier otro factor relevante.
- Cuando todos estén listos con un presupuesto, todas las tarjetas se presentan simultáneamente. •
- Si hay consenso sobre un número en particular, se registra el tamaño y el equipo pasa a la siguiente historia.
- En el (muy probable) caso de que las estimaciones difieran, los estimadores altos y bajos defienden sus estimaciones ante el resto del equipo.
- El grupo debate brevemente los argumentos. • Se realiza una nueva ronda de estimación (pasos 4 y 5 anteriores).

- Continúe hasta que se haya alcanzado un consenso y el moderador registre el estimado.
- Repetir para todas las historias.

Las personas que promueven el uso de Planning Poker comprenden algunas de las razones principales por las que tiene éxito. Personas como Mike Cohn han sido fundamentales para impulsar el poker de planificación e incluso crearon www.planningpoker.com para que la gente pueda jugar al poker de planificación con equipos distribuidos. Hay muy buenas razones por las que la mayoría de los entrenadores y entrenadores ágiles (incluido yo mismo) promueven su uso.

Mis 3 razones personales principales por las que planificar el póquer es excelente son (todas ellas suponen que el equipo está utilizando la planificación del póquer de manera adecuada):

- Fomenta la colaboración al involucrar a todo el equipo • Crea estimaciones de consenso en lugar de tener una sola persona conduciendo el estimado
- Expone los problemas desde el principio mediante la discusión de cada historia de usuario.

Todas esas son buenas razones para utilizar el poker de planificación, pero también hay algunas formas de ayudar a que funcione aún mejor. Los tres elementos enumerados anteriormente son muy obvios si observas a los equipos exitosos que utilizan el poker de planificación. Pero hay pequeñas cosas que la mayoría de la gente pasa por alto y que se pueden hacer para mejorar el proceso. Saber esas cosas permite a los entrenadores exitosos ayudar a los equipos a mejorar aún más. Lo bueno de esto es que no es necesario ser entrenador, sólo alguien en quien el equipo confía, para ayudarlo a mejorar. ¿Cuáles son entonces estas pepitas de sabiduría?

Quienes realmente podrían hacer el trabajo son los que votan. Con demasiada frecuencia, los equipos ágiles hacen que todos voten incluso si no tienen idea del trabajo involucrado en la historia.

Los directivos no votan. Los gerentes generalmente se sienten incentivados a que el trabajo tome menos tiempo, por lo que a menudo sesgan demasiado la votación. Sin embargo, los gerentes tienen más experiencia que el miembro promedio del equipo, por lo que generalmente les doy poder de veto sobre el consenso del equipo en una circunstancia específica: pueden preguntar.

el equipo si han considerado algo que pueda AUMENTAR el tamaño.

Nunca se les permite intentar que el equipo reduzca el tamaño. Su opinión tiene demasiado peso y actúa como un ancla del tamaño, hundiéndola en proporción directa a la fuerza con la que defienden su posición.

Cuando hay un empate en la votación entre dos tallas consecutivas, simplemente elige la talla más grande y continúa. Recuerde, los tamaños consecutivos pueden ser 5 y 8 si está utilizando la secuencia de Fibonacci para dimensionar (1, 2, 3, 5, 8, 13). Nadie debería quejarse por usar el número más alto y una división equitativa suele tardar mucho en resolverse. También suele resolverse en el número más alto, al menos en mi experiencia, así que usemos esos hechos a nuestro favor y sigamos adelante.

Detenga las discusiones sobre implementación antes de que profundicen demasiado. Los equipos suelen centrarse en los detalles técnicos cuando discuten la historia de un usuario. Esto está bien hasta cierto punto, pero debería limitarse mucho.

No más de un minuto de discusión. Las personas que realizan el dimensionamiento deben determinar mentalmente la solución más simple posible y elegir un tamaño en función de ese escenario. Parece que más discusión hará que el tamaño sea más preciso, pero en realidad esto simplemente no es cierto. La escala no es muy granular por lo que hay una clara falta de precisión. Esto se hace en parte para alentar a los equipos a hacer sus mejores conjeturas y seguir adelante.

Utilice una tarjeta que diga "Necesito un descanso". Con demasiada frecuencia los equipos trabajan duro jugando al póquer de planificación y no se dan cuenta de que algunas personas del equipo necesitan un descanso. Tener la tarjeta "Necesito un descanso" permite que alguien llame la atención de todos sobre esto.

Utilice algún tipo de cronómetro para limitar la discusión. Esto se explica por sí mismo. Normalmente me gusta limitar las discusiones a no más de un minuto.

Si no se puede llegar a un consenso al final de la tercera ronda de votación, elija el tamaño más grande y siga adelante. Después de dos rondas de discusión, una mayor discusión generalmente no produce grandes resultados por el tiempo invertido. Al elegir el tamaño más grande, el equipo tiene la posibilidad de mejorarlo, pero no correrá el riesgo de no tener suficiente tiempo. No tener suficiente tiempo es un problema importante que el equipo está tratando de evitar, por lo que este atajo en particular no debería causar problemas importantes.

Haga que la persona que crea las historias de usuario se reúna con los líderes de desarrollo y control de calidad antes de jugar al póquer de planificación para asegurarse de que las historias de usuario tengan respuestas a las preguntas más obvias que hará el equipo. Esto permite que el equipo se centre en el tamaño y no pierda tiempo recopilando información.

Recuerda la línea de base. Lo que sea que el equipo elija como base debe ser consistente de una iteración a otra. Si un día ideal es de talla 1, entonces todas las iteraciones deben utilizar ese punto de referencia. Si una historia de usuario en particular es de tamaño 1 o de tamaño 3, entonces debe permanecer coherente en todas las iteraciones. Puede

A veces puede resultar útil, después de haber dimensionado algunas historias, mostrar la línea de base y preguntar al equipo si están de acuerdo en que los tamaños son realmente relativos a la línea de base. No hacerlo podría conducir a lo que llamaré "aumento de tamaño" con el tiempo. En otras palabras, el equipo cambia mentalmente lentamente su línea de base para que sea más grande o más pequeña de lo que realmente es. Esto generalmente se manifiesta cuando el equipo no puede cumplir con su compromiso durante varias iteraciones a pesar de que todo parece más o menos igual.

¡Divertirse! Jugar al poker de planificación debería ser un ejercicio divertido y colaborativo.

Demasiados equipos intentan trabajar duro durante una o dos horas y se olvidan de disfrutar de su trabajo. Hay muchas maneras de inyectar diversión en el proceso. Una que me gusta especialmente es jugar al póquer real con los tamaños. Cada historia de tamaño cuenta como una carta de póquer y cada cinco historias constituye una mano de póquer. Antes de comenzar, todos intentan elegir qué mano será la mejor mano de póquer (es decir, elegir la mano 1, la mano 2, la mano 3, etc.). Esto los alienta a mirar las historias de los usuarios con anticipación para que puedan intentar adivinar qué conjunto de 5 formará una escalera o un 4 del mismo tipo. Los ganadores pueden incluso obtener un pequeño premio.

Pruebe Planning Poker junto con estos consejos y vea si ayudan a su equipo.