Техники эстимации | Estimation Techniques

[Другое](https://meline.lviv.ua/category/development/other/) 12.01.2021

1 281

Оценка проекта играет огромную роль в его развитии, так как ошибочные оценки могут стать причиной срывов сроков и нарушению бюджета. Правильные методы оценки приводят к формированию более крепких отношений с заказчиком и в команде, а так же обеспечению будущей работы и развитию вашего бизнеса.

В традиционном проекте **Waterfall** этап планирования наступает сразу после запуска проекта. Начальные оценки будут задокументированы и могут корректироваться на протяжении всего проекта по мере появления новой информации.

В **Agile** проектах используется более итеративный подход к планированию. Большинство Agile-фреймворков делят проекты на итерации или спринты. В этом случае оценки будут производиться первоначально при создании общего Backlog проекта, а затем снова во время каждого спринта.

Для того что бы правильно оценить проект нужно хорошо понимать несколько факторов:

* Объем работы
* Capacity команды
* Риски, которые могут помешать его своевременной реализации

Совокупность всех этих данных поможет выставить более правильный estimate по проекту или конкретной задаче.

Используя различные техники оценки проекта, вы сможете предоставить более точные цифры для дальнейшего планирования работы.

Three-point estimating

Этот метод оценки проекта использует математический подход к оценке.

Трехточечная оценка позволяет вам создать распределение вероятностей с диапазоном из трех результатов на основе очень небольшого количества данных или информации.

Для этого нужно поставить три оценки:

* A – наилучший вариант
* M – наиболее вероятный
* B – наихудший вариант

Используя эти данные, проедите не сложные результаты для того что бы получить взвешенное значение и отклонение.

E = (A + 4M + B) / 6  
SD = (B − A) / 6

Запрос диапазона прогнозов, а затем вычисление среднего и стандартного отклонения позволяет вам быть гораздо точнее с оценками вашего проекта.

Более точные оценки проекта означают более успешные проекты.

T-shirts estimating

**T-shirts** – это разновидность hight-level оценки, когда нужно предварительно оценить объем задачи.

При оценке используются единицы – S, M, L, XL – соответствующие размерам футболок, откуда и походит название метода.

Planning poker

Planning poker (или Scrum poker) помогает agile командам оценивать задачу или scope задач из Backlog. В планировании участвует вся команда и у каждого участника есть свой набор карт. Все наборы на руках должны быть одинаковые. После того как задача будет рассмотрена и обсуждены все детали, участники покера одновременно показывают выбранные ими карточки. Эти карточки обозначают время, которое участник выбрал как необходимое для завершения этой задачи. Если есть большой разброс в результатах – стоит рассмотреть вариант о дополнительной дискуссии и последующим переголосованием, ведь возможно первоначальные результаты не учли какие-то необходимые детали или у участников разное представление об имплементации задачи.

В случае небольших разбежностей в голосовании – можно взять среднее число.

Для Planning poker могут использоваться разные колоды. Например, если вы хотите оценить задачу по времени, может быть колода с линейными числовыми значениями или с **числами Фибоначчи**. В случае если нужно оценить сложность задачи, нужно использовать Story Points.

**Story Points** – это способ оценить сложность задачи, а не время которое будет на нее затрачено, как иногда принято ошибочно считать. Для работы со Story Point принимается за эталон какая-то конкретная задача и, скажем она будет занимать 5 Story Points. Советуют иметь несколько эталонных задач, например на 5 и на 2 Story Points. Дальнейшая оценка задач происходит в их сравнении с эталонными. Путем деления больших задач на более мелкие, их можно легко сравнивать с имеющимися задачами и эстимировать.

WBS

**Work Breakdown Structure** (WBS) – это способ оценки проекта, методом разделения его на более мелкие части. Например, если нам нужно оценить проект целиком, нужно его разделить на epics, их на modules, модули на submodules, submodules на features, а их уже на самые маленькие задачи, пока они не станут неделимы.

В результате мы получим иерархическую структуру проекта, который должен быть выполнен командой. Оценив каждую маленькую часть в отдельности, возможно будет оценить весть проект целиком, но при этом стоит учитывать и зависимости между модулями.

Создание иерархической структуры проекта поможет вам получить детальную информацию о работе, которую необходимо выполнить.

Delphi

Метод Delphi – это метод оценки путем структурированной коммуникации, в которой участвует группа экспертов. Участники отвечают на анкеты в несколько раундов. После каждого раунда ведущий предоставляет анонимные результаты прогнозов экспертов из предыдущего раунда с обоснованием их суждений. Затем экспертам предлагается пересмотреть свои предыдущие ответы в свете ответов других коллег.

Считается, что в ходе этого процесса диапазон ответов уменьшится, и группа будет сходиться к «правильной» оценке. Наконец, процесс останавливается после заранее определенного критерия остановки (например, количества раундов, достижения консенсуса и стабильности результатов), и средние оценки финальных раундов определяют конечный результат.

В этой статье я рассказала о наиболее популярных методах оценки проектов в целом и конкретных задач. Расскажите, какие методы оценки используете Вы на своем проекте или какой Вам приглянутся наиболее.

Источники: [wrike.com](https://www.wrike.com/), [hubstaff.com](https://blog.hubstaff.com/), [leadstartup.ru](https://leadstartup.ru/), [pmi.org](https://www.pmi.org/), [teamgantt.com](https://www.teamgantt.com/), [tutorialspoint.com](https://www.tutorialspoint.com/)