

PLANNING POKER



Planning poker es una técnica para calcular una estimación basada en el consenso, en su mayoría utilizado para estimar el esfuerzo o el tamaño relativo de las tareas de desarrollo de software.

Es una variación del método Wideband Delphi.

Es utilizado comúnmente en el desarrollo ágil de software, en particular en la metodología XP y Scrum.



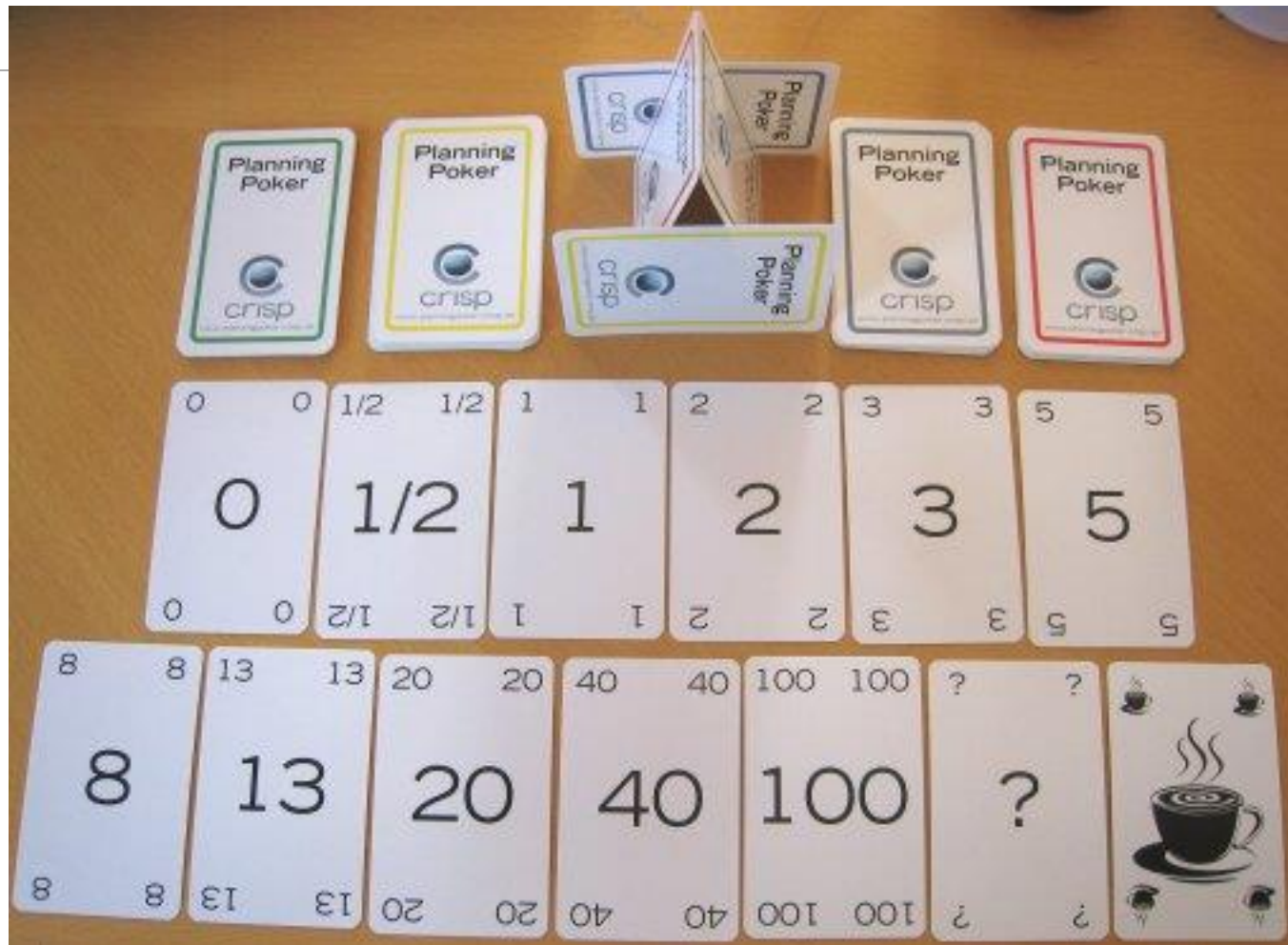
El método fue descrito por primera vez por James Grenning en 2002 y más tarde popularizado por Mike Cohn en el libro Agile Estimating and Planning.

Está basado en una lista de características para ser entregados y una baraja de cartas. La lista de características, por lo general una lista de historias de usuario. Las cartas en el mazo están numeradas.



Un mazo típico contiene tarjetas mostrando la secuencia de Fibonacci incluyendo un cero: 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89.

Otros mazos utilizan progresiones similares como: 0, $\frac{1}{2}$, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, y, opcionalmente, una tarjeta ? (inseguro) y una taza de café (necesito un descanso).





En la reunión de la estimación a cada estimador se le da un conjunto de las tarjetas.

Se cuenta con: Un moderador, que no jugará, preside la reunión, apoyado y asesorado por el Gestor del Proyecto.

El desarrollador con mas conocimiento de una determinada característica proporciona una breve introducción sobre la misma.



El equipo tiene la oportunidad de hacer preguntas y discutir para aclarar los supuestos y riesgos.

Cada persona coloca una tarjeta boca abajo que representa su estimación. Las unidades utilizadas pueden ser variadas y definidas previamente. Pueden ser días de duración, días ideales o puntos de la historia. Durante el debate, los números no debe ser mencionados en absoluto.



Todo el mundo muestra sus tarjetas forma simultánea. A las personas con estimaciones altas y bajas se les da un tiempo para ofrecer su justificación para la estimación y la discusión continúa. Se repita el proceso de cálculo hasta que se alcance un consenso.

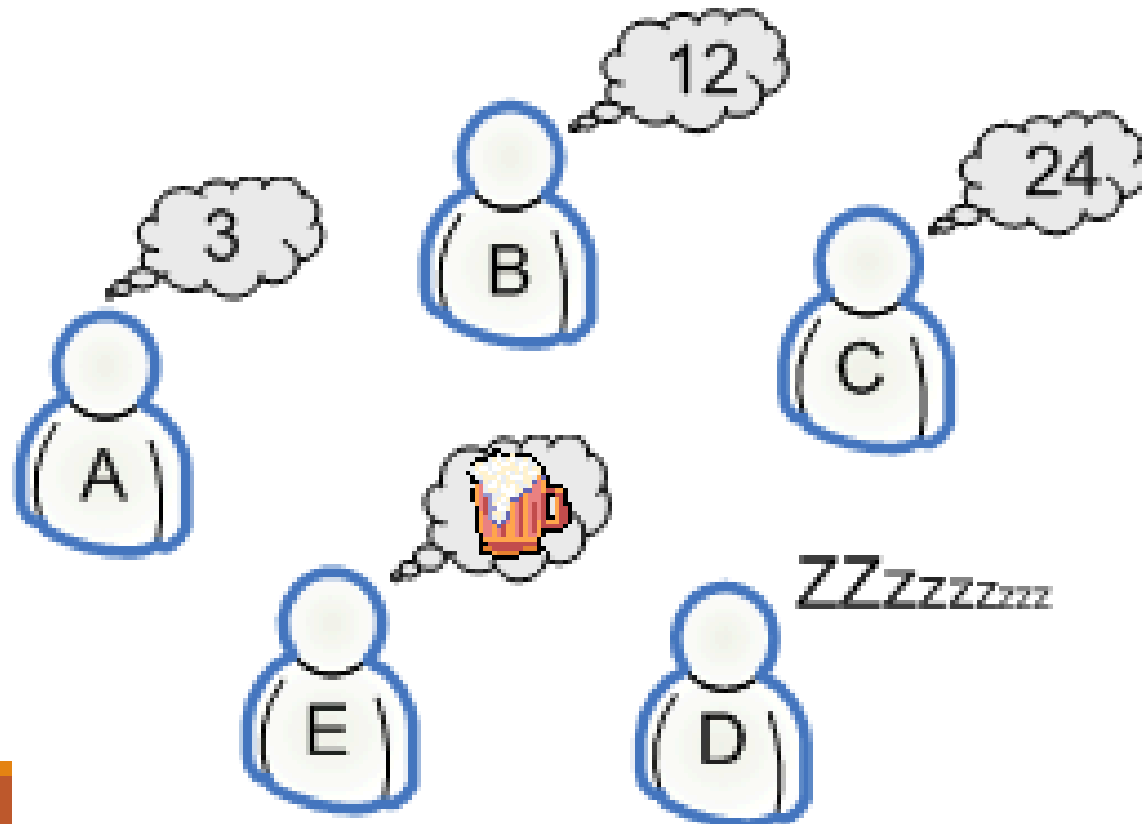
Se puede utilizar un reloj de arena para asegurar que el debate sea estructurado.

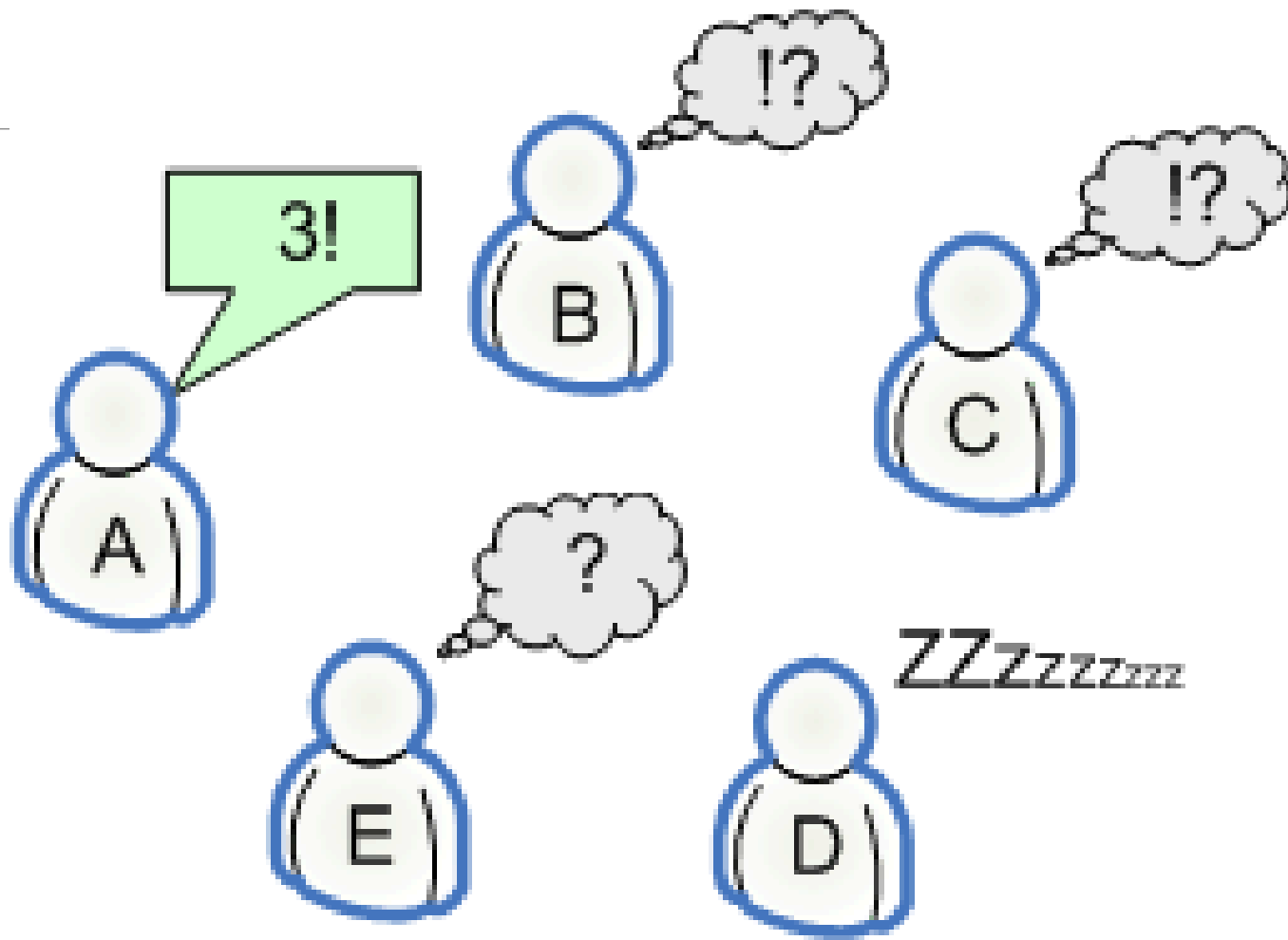


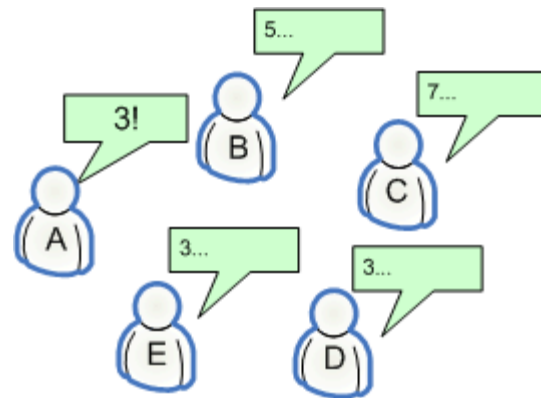
Minimiza el anclaje pidiendo a cada miembro del equipo para jugar su tarjeta de estimación tal que no puede ser visto por los demás jugadores.

Se ha encontrado que las estimaciones obtenidas mediante el proceso de Planificación de póquer son menos optimistas y más precisa que las estimaciones obtenidas a través de la combinación mecánica de las estimaciones individuales de las mismas tareas.

OK guys, how long
will this story take?







OK guys, how long
will this story take?



