

Instructions



Planning Poker

- Variación del método **Wideband Delphi** con algunas diferencias para adaptarse a los proyectos actuales con métricas similares a las de los métodos sofisticados.
- Se estiman tamaños de tareas relativos entre sí (tomando alguna como modelo). La estimación en SP puede variar entre proyectos, pero el tiempo "no".
- Muy buena para proyectos ongoing o desarrollo incremental a largo plazo. No tanto para primeras estimaciones o desarrollos de 0-100% en corto tiempo.



Reglas

- **PARTICIPANTES:** Todo el **equipo** tiene que participar de la estimación (#compromiso).
- **TIMEBOX:** Fijar la cantidad de tiempo que se va a estimar y cumplirlo. (1h aprox)
- **PRIORIZAR:** Todas las **User Stories** (requerimientos) tienen que estar priorizadas y leídas previamente por el equipo para conocer lo que se está estimando.
- **ESCALA:** Se miden las User Stories en **Story Points** que siguen la escala de la sucesión de Fibonacci modificada: **0, 1/2, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ∞, ?, (café)**
- **TAREA PIVOTE:** Definir una User Story pivote y darle un tamaño en Story Points. 5 u 8 [SP] son buenos candidatos. Puede ser una User Story actual o una anterior que sea significativa y todos la conocen o un caso general. Pueden ser varias de diferentes tamaños.



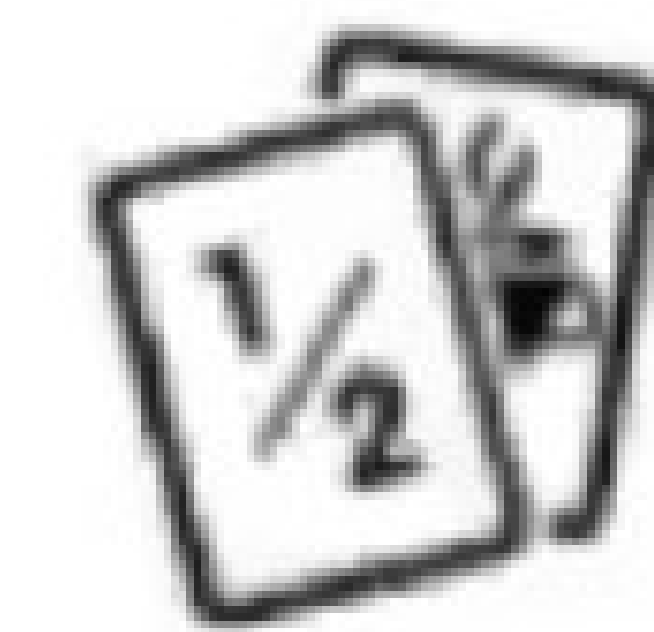
Reglas (cont)

- **VELOCITY:** Definir la velocidad del equipo (basada en sprints anteriores) para saber el número mínimo de SP que necesito estimar para completar un sprint.
- **DEFINICIÓN DE “TERMINADO”:** Dar la definición de terminado de una User Story.
Solo desarrollo? Incluye testing? deploy a staging? UAT? producción? cada tarea tiene escrita su definición de terminado.
- Otros tamaños
 - Fibonacci (0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89)
 - Modified Fibonacci (0, 1/2, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ∞, café)
 - T-shirt Sizes (xxs, xs, sm, med, lrg, xl, xxl)
 - The Power of 2 (0, 2, 4, 8, 16, 32, 64...)

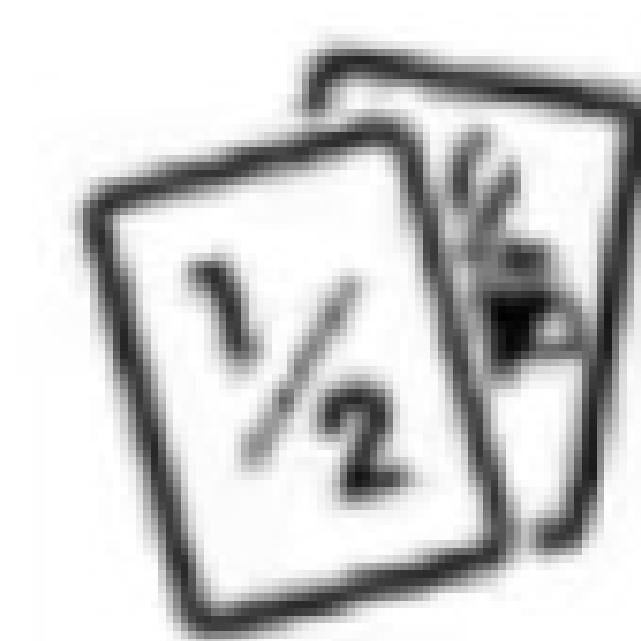


Dinámica para la estimación

- Hasta que se llegue a la cantidad de [SP] que marca la velocity para un sprint:
 - El Moderador plantea la User Story a todo el equipo.
 - Cada integrante propone una estimación sin saber la de los demás (para evitar el efecto ancla).
 - Dar vuelta las cartas todos al mismo tiempo
 - El mayor y el menor, dan explicaciones y discuten entre todos (2' máx)
 - Se vuelven a mostrar las cartas por si alguno quiere cambiar su estimación.
(no se recomienda hacer más de 2 rondas de estimación para la misma User Story)
 - Se anota el ID de la User Story en el pizarrón en la columna de los SP estimados.
 - Se continúa con la siguiente User Story.



Planning Poker...

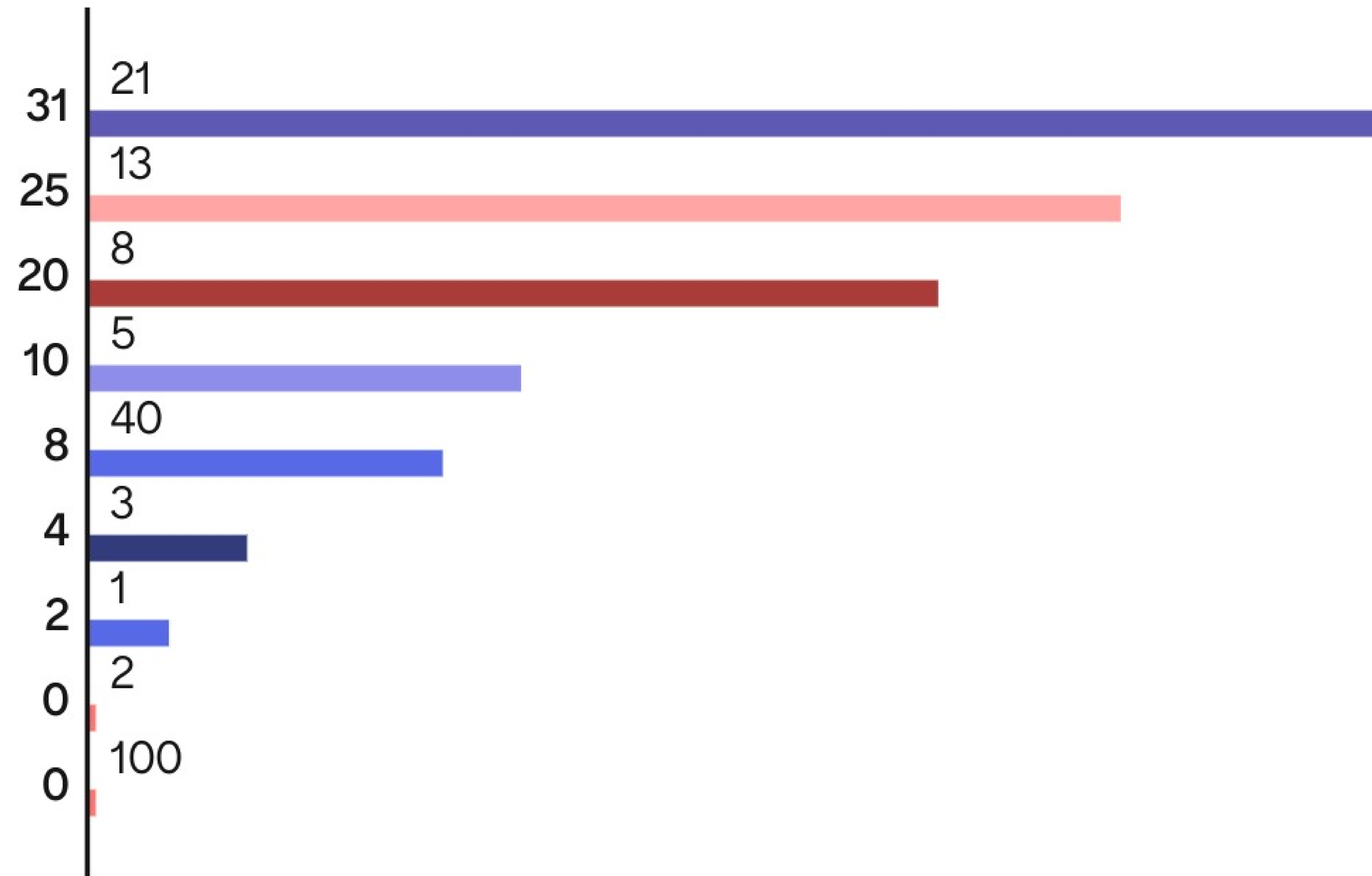






CASTILLO

Castillo Iteración 1



Castillo Iteración 2





AVION

Final

- Al finalizar la estimación, se pueden visualizar todas las tareas y las estimaciones juntas y comparar entre ellas para ajustarlas
- Teniendo en cuenta la velocity del equipo y las prioridades, se planifica el siguiente Sprint
- Ventajas
 - Como se estima en tamaño, si cambia el equipo, las tareas no se modifican sino que se modifica la velocity de cada sprint. Feriados, exámenes, ausencias programadas bajan la velocity.
 - Al ser corto el sprint, se corrigen los desvíos cada 2 semanas (promedio).
 - Poco tiempo perdido en la planning.

