Alternativ gibt es auch Kartensets mit einer reinen Fibonacci-Folge (0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144) oder den sogenannten T-Shirt Sizes (XS, S, M, L, XL, XXL)

* 0 bedeutet, dass eine Aufgabe bereits erledigt wurde.
* 0.5 ist eine sehr kleine Aufgabe.
* 1 bis 5 sind eher kleinere Aufgaben.
* 8 und 13 sind mittlere Aufgaben. 13 kann gut als maximale Komplexität für eine Aufgabe gewählt werden, die noch in einem [Sprint](https://t2informatik.de/wissen-kompakt/scrum-sprint/) durchführbar ist.
* 20 und 40 sind zu umfangreich für einen Sprint und müssen für spätere Runden noch kleinteiliger formuliert werden.
* 100 steht für eine sehr umfangreiche Aufgabe wie bspw. ein [Epic](https://t2informatik.de/wissen-kompakt/epic/), die sich zum derzeitigen Zeitpunkt und ohne weitere Detaillierung nicht schätzen lässt.

Zu den elf Zahlenkarten kommen noch zwei Sonderkarten hinzu:

* Eine Karte mit einer Kaffeetasse zum Vorschlagen einer Pause.
* Eine Karte mit einem Fragezeichen, die dann zum Einsatz kommt, wenn ein Teilnehmer unsicher ist, er Inhalte gemeinsam vor der individuellen Schätzung klären möchte oder keine Schätzung abgeben will bzw. kann.

Am Workshop zur Aufwandsschätzung sollten alle Mitglieder des [Entwicklungsteams](https://www.projektmagazin.de/glossarterm/entwicklungsteam-scrum), der Auftraggeber (bei [Scrum](https://www.projektmagazin.de/glossarterm/scrum) der [Product Owner](https://www.projektmagazin.de/glossarterm/product-owner)) und ein neutraler Moderator (bei Scrum kann dies der [Scrum Master](https://www.projektmagazin.de/glossarterm/scrum-master) sein) teilnehmen.

Der Moderator stellt den Entwicklern die User Storys vor

1. Alle Schätzwerte sind gleich. Damit besteht Konsens und die User Story wird mit den entsprechenden Story Points bewertet.
2. Die Schätzwerte liegen eng beieinander. Die User Story wird in diesem Fall mit dem höchsten gelegten Punktwert bewertet.
3. Die Schätzwerte divergieren stark. In diesem Fall diskutieren die Schätzer ihre Gründe und versuchen, mit einer oder mehreren neuen Schätzrunden einen Konsens zu finden. Falls dies nicht gelingt, wird die Schätzung dieser User Story auf einen weiteren Workshop verschoben. Bis dahin muss sie entweder in kleinere User Storys zerlegt oder fehlende Informationen recherchiert werden.

https://www.projektmagazin.de/glossarterm/planning-poker

<https://de.slideshare.net/dparsonsnz/planning-poker-34059910>

https://www.kayenta.de/training-seminar/artikel/planning-poker-anleitung-und-regeln-zur-aufwandschaetzung-in-agilen-projekten.html