**Gamification der Aufwandsschätzung**

**Multistage-Planning-Poker**

Inhalt

[Die drei Konzepte 2](#_Toc165207753)

[Das erste Konzept „Multistage-Planning-Poker“ 2](#_Toc165207754)

[Das zweite Konzept „Komponentenzerlegung“ 3](#_Toc165207755)

[Das dritte Konzept „Draw Poker“ 5](#_Toc165207756)

[Multistage-Planning-Poker 7](#_Toc165207757)

[Gründe für die Auswahl des ersten Konzepts 7](#_Toc165207758)

[Präsentation des Prototyps 7](#_Toc165207759)

# Die drei Konzepte

## Das erste Konzept „Multistage-Planning-Poker“

Die Idee ist, dass alle schätzen, wie nah sie am Median liegen.

Die Schätzungen sind anonym und jeder muss teilnehmen.

Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten ist wichtig.

Es werden verschiedene Bereiche geschätzt, und die Teilnehmer tippen darauf, wer hinter welcher Zahl steht.

Ein Zeitdruck sorgt für Spannung.

Umsetzung:

1. Im Brainstorming von Subtasks wurden verschiedene Ideen gesammelt, darunter das Einschätzen von Schwierigkeiten und das Schätzen der Bereiche.
2. Mehrere Runden werden durchgeführt, um die Schätzungen anzupassen, und die Runden werden fortgesetzt, bis die Schätzungen konvergieren.
3. Die Schätzung wird mit dem Konvidence multipliziert.
4. Die Aufgabe wird in einen Baum zerlegt, bis der Aufwand kleiner als das Maximum ist.

Ein Bild, das Text, Klebezettel, Screenshot, Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Screenshot, Reihe, Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Das zweite Konzept „Komponentenzerlegung“

Eine Aufwandschätzung-Aufgabe wird in kleinere Teile zerlegt, bis alle Einzelteile einen klaren und überschaubaren Umfang ohne Unsicherheit haben. Der Gesamtaufwand der ursprünglichen Aufgabe ergibt sich aus der Summe ihrer Teile.

Umsetzung:

1. Alle zu schätzenden Tickets werden aufgelistet, zum Beispiel in Form einer Blume auf einer Wiese.
2. Die Tickets/Punkte sind zunächst offen; jedes Teammitglied muss zu jedem offenen Punkt sagen, ob er zerteilt werden muss, weil der Aufwand größer als beispielsweise ein Tag ist.
3. Es wird diskutiert, wie viele und welche Teilaufgaben nötig sind.
4. Die Darstellung könnte sich beispielsweise von einer Pflanze zu einem Beet mit mehreren Pflanzen entwickeln.
5. Weitere Zerteilung ist notwendig? Aus dem Beet wird dann ein Baum mit Ästen und Blättern.
6. Die Schätzung ist abgeschlossen, wenn alle Teammitglieder keine zu zerteilenden Aufgaben mehr sehen.

Die Darstellung kann variieren, zum Beispiel mit Pflanzen, Obst, Gebäuden, Booten usw. und gegebenenfalls auch durch reale Gegenstände erfolgen, falls alle Teammitglieder vor Ort sind.

Weitere Gamification:

Eine abschließende grafische Darstellung der Teilnehmer erfolgt je nach Abweichung vom Gruppenschnitt. Alternativ können auch andere Werkzeuge verwendet werden, wie die Darstellung als Obst.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Brief enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Blume enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Das dritte Konzept „Draw Poker“

Nach einer sorgfältigen Überprüfung wurde die Idee verworfen, da sie nur geringfügige Mehrwerte bietet und nicht optimal für die IT-Umgebung geeignet ist.

Umsetzung:

Im Rahmen unseres Brainstormings haben wir eine neue Vorgehensweise entwickelt:

1. Jeder Teilnehmer schreibt einen Begriff auf, den er bewertet.
2. Anschließend erhält jeder Teilnehmer einen Begriff zum Zeichnen und einen anderen zum Schätzen.
3. Jeder schätzt jeden Begriff und bewertet das zugehörige Bild, wobei der Schätzer des Bildes Punkte erhält, die auf der Nähe seines Schätzungs-Durchschnitts basieren.
4. Durch die Zusammenführung aller Schätzungen können wir den gesamten Aufwand für das Projekt besser abschätzen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Quittung enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Handschrift, Schrift, Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Multistage-Planning-Poker

## Gründe für die Auswahl des ersten Konzepts

1. Durch die Integration von spielerischen Elementen streben wir an, ein Gefühl von Spaß und Lockerheit in unseren Arbeitsablauf zu bringen.
2. Unsere Gamification-Ziele umfassen die Motivation aller Teammitglieder, indem wir sie aktiv in den Prozess einbinden und ihnen eine unterhaltsame Möglichkeit bieten, ihre Aufgaben zu erledigen.
3. Indem wir Gamification nutzen, streben wir danach, ein besseres Gesamtergebnis zu erzielen, indem wir die Leistung und Produktivität unserer Teams steigern.
4. Das Einführen von spielerischen Elementen soll dazu beitragen, den Arbeitsprozess zu beschleunigen, indem wir Anreize schaffen und den Wettbewerb um Effizienz fördern.
5. Ein Hauptziel der Gamification besteht darin, den Teamgeist zu stärken, indem wir gemeinsame Ziele setzen und zusammenarbeiten, um sie zu erreichen.

## Präsentation des Prototyps

Wurde live präsentiert

Quellcode, ER-Diagramm & Rest-API

Ein Bild, das Text, Screenshot, Dokument, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Design enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Screenshot, Zahl, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Team „frankfurt@main(hack=>true);“

**Josias Brenner - GSS**

**Kyrellos Boutros - GSF**

**Thomas Schlapp - GSF**

**Waldemar Ewert - GSF**