



Planning Poker

Wat is planning poker?

Planning Poker is 'een best practice' voor het schatten van complexiteit en benodigde inspanning, gebaseerd op expertschatting en consensus. Het is een simpele en leuke methode die binnen Scrum wordt gebruikt tijdens de planning sessie aan het begin van een Sprint.

In het kort gaat het als volgt:

1. De Product Owner licht een user story toe
2. De teamleden stellen vragen en bepalen de benodigde taken
3. De Scrummaster vraagt vervolgens alle teamleden een kaart te kiezen en geeft een signaal waarop alle teamleden deze kaart open op tafel leggen.
4. De teamleden met de hoogste en de laagste schatting leggen uit hoe ze tot hun keuze gekomen zijn.
5. Vervolgens worden stap 3 en 4 herhaald net zo lang tot er consensus ontstaat over de schatting, de Scrummaster deze bij de user story kan noteren en het hele proces herhaald kan worden voor de volgende user story.

Een serie kaarten voor planning poker is gebaseerd op de Fibonacci-reeks en bestaat uit getallen beginnend bij 0 en vervolgens oplopend. Het verschil tussen opeenvolgende kaarten wordt steeds groter. Het idee daarachter is hoe groter hoe onnauwkeuriger de schatting. IPROFS gebruikt de reeks: 0, 1/2, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100. Bovendien zitten er nog 2 bijzondere kaarten in onze pokerset: '?' (ik heb geen idee) en een kopje koffie (ik heb behoefte aan een pauze). Voor planning poker heeft iedere speler zijn eigen set kaarten nodig.

Het planning poker spel begint met de Product Owner die een toelichting geeft bij de user story die ingeschat moet worden. Belangrijk daarbij is om met de belangrijkste user story te beginnen met de meeste 'business value'. De leden van het ontwikkelteam kunnen vervolgens nadere vragen stellen en met elkaar bepalen welke taken moeten worden uitgevoerd om de user story te realiseren. Het is handig om deze taken op aparte post-it's te schrijven en aan de user story toe te voegen. Op deze manier krijgt iedereen een beeld van de complexiteit van de user story en de benodigde werkzaamheden.

Vervolgens kiest ieder teamlid (uitgezonderd de Product Owner), een kaart en op het teken van de Scrummaster legt iedereen deze open op tafel. Let op dat iedereen tegelijkertijd de kaart laat zien om onderlinge beïnvloeding te voorkomen. Diegene met de hoogste en de laagste schatting leggen uit hoe ze tot hun schatting gekomen zijn. Wellicht heeft de ene zaken over het hoofd gezien of de ander een simpele oplossing bedacht. Dit ritueel van de kaarten gevolgd door de discussie over de hoogste en laagste schatting herhaald zich totdat er consensus is. Op die manier wordt de inschatting ook door het hele team gedragen. Vaak zal de Scrummaster op een gegeven moment een getal voorstellen, b.v. op basis van het gemiddelde, dat door iedereen geaccepteerd wordt. De schatting wordt vervolgens door de Scrummaster bij de user story genoteerd en de Product Owner begint met de toelichting op de volgende user story.

Als de inschatting per user story veel tijd kost vanwege lange onderlinge discussies, kan het handig zijn om daaraan tijdslijmieten te stellen en door meerdere schattingsrondes sneller tot consensus te komen.

Wilt u meer weten? Stuur u dan een [mail](#) naar onze kwaliteitmanager Wiro van Schaik. U kunt hem ook bereiken via ons kantoornummer 023-5476369.