

ENGLISH

Planning Poker® Procedure & Rules

An important element of Scrum is to estimate the complexity of features in the product backlog. For the estimation process we use a simplified Fibonacci sequence: **0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100.**

The numbers do not indicate the amount of work in days but a relative variable known as story points. This reflects the complexity of a feature, in other words the 'intellectual outlay' involved in its implementation.

Each person involved in the implementation of the product is given a deck of cards. Once the product owner has presented a feature and all questions have been answered, the estimation process can begin:

- Individually and without discussion, each person assesses how 'complex' the feature is and selects a card, which they lay face down in front of them.

DEUTSCH

Planning Poker® Ablauf & Regeln

Ein wichtiger Bestandteil von Scrum besteht darin, die Features des Product Backlogs hinsichtlich ihrer Komplexität zu schätzen. Für die Schätzung wird eine vereinfachte Fibonacci-Folge herangezogen: **0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100.**

Bei den Zahlen handelt es sich nicht um Aufwände in Tagen, sondern um eine relative Größe, die *Story Points* genannt wird. Diese gibt die Komplexität eines Features wieder, also den 'intellektuellen Aufwand' für die Umsetzung.

Jeder, der an der Umsetzung des Produkts beteiligt ist, erhält einen Satz Karten. Nachdem ein Feature durch den Product Owner vorgestellt wurde und alle Fragen beantwortet sind, kann die Schätzrunde beginnen:

- Jeder überlegt im Stillen und Geheimen, wie „komplex“ das Feature

- Once everyone has laid down a card, the cards are turned over. If there are differences of opinion, the Scrum Master initiates a discussion.
- This is done by asking the two people with the highest and lowest numbers to discuss their estimates.
- After these views have been heard, either the development team agrees on a number or a second round of discussion takes place.

The outcome of the estimates is especially interesting for the product owner. Using this and the velocity of the team, the product owner is able to carry out release planning for all features.

Legal note: Planning Poker® is a registered trademark of Mountain Goat Software, LLC. Sequence of values is © Mountain Goat Software, LLC

ist und wählt eine Karte aus, die verdeckt vor ihm platziert wird.

- Sobald alle Beteiligten gelegt haben, werden die Karten aufgedeckt. Falls es Unterschiede gibt, eröffnet der Scrum Master die Diskussion.
- Dazu bittet er die Person mit der höchsten Zahl und die Person mit der niedrigsten Zahl, sich über ihre Bewertungen auszutauschen.
- Nach diesen Erkenntnissen einigt sich das Entwicklungsteam auf eine Zahl oder es wird eine zweite Runde durchgeführt.

Das Ergebnis der Schätzungen ist besonders für den Product Owner interessant. Gemeinsam mit der Velocity des Teams erhält er die Möglichkeit, für alle Features eine Releaseplanung durchzuführen.

Rechtlicher Hinweis: Planning Poker® ist ein registrierter
trademark of Mountain Goat Software, LLC. Sequence of
values is © Mountain Goat Software, LLC

Explanation of pictures

- 0 – Sleep.** We could do this task in our sleep.
- 1 – Child's play.** We do need to leave the comfort of our beds, but not much more is required.
- 2 – Peanuts.** It's not for kids, but no real challenge for experienced developers.
- 3 – Rockets.** A task with a certain amount of challenge that lets us show what we can do. But not rocket science.
- 5 – High jump.** The bar has definitely been raised. But with thorough preparation and planning, it's still a manageable task.
- 8 – Thermometer.** Tasks like this gradually make even experienced developers break into a sweat.
- 13 – Fire.** Others have already burned their fingers on projects like this. Approach with caution!
- 20 – Bullfight.** This task is a beast that can only be overcome with courage and determination. Let's grab it by the horns – olé!
- 40 – Mammoth.** Huge and seemingly unconquerable, this project looms above us. But if Stone Age hunters could do it, so can courageous developers!
- 100 – Iceberg.** What appears serene and beautiful from a distance turns out on closer inspection to be a deadly hazard. So slow down and proceed with extreme caution!
- ∞ – The impossible animal.** It's a fascinating idea. Maybe we can find a science fiction writer who will put it in their next novel?
- Coffee** – I need a break.
- ? – Train of thought.** Pardon? I lost my train of thought!

Erläuterung der Motive

- 0 – Schlaf.** Diese Aufgabe erledigen wir im Schlaf.
- 1 – Kinderspiel.** Wir müssen zwar die Bequemlichkeit unseres Bettes verlassen, viel mehr aber auch nicht.
- 2 – Peanuts.** Nichts für Kinder, aber für erfahrene Entwickler keine wirkliche Herausforderung.
- 3 – Rakete.** Eine Aufgabe mit Anspruch, in der wir zeigen, was wir können. Trotzdem keine Raketeintechnik.
- 5 – Hochsprung.** Die Latte hängt jetzt spürbar höher. Mit gründlicher Vorbereitung und Planung aber immer noch eine überschaubare Aufgabe.
- 8 – Thermometer.** Bei Aufgaben dieser Art geraten selbst erfahrene Entwickler allmählich ins Schwitzen.
- 13 – Feuer.** An solchen Projekten haben andere sich bereits die Finger verbrannt. Vorsicht!
- 20 – Stierkampf.** Diese Aufgabe ist ein Biest, das nur mit Mut und Entschlossenheit bezwungen werden kann. Packen wir es bei den Hörnern – olé!
- 40 – Mammut.** Groß und scheinbar unbezwingbar türmt das Projekt sich vor uns auf. Doch was einst Steinzeitjäger vollbrachten, schaffen auch mutige Entwickler!
- 100 – Eisberg.** Was von weitem schön und anmutig aussieht, entpuppt sich bei näherem Ansehen als tödliche Gefahr. Darum: Tempo drosseln! Weiterfahrt nur mit äußerster Vorsicht.
- ∞ – eierlegende Wollmilchsau.** Eine faszinierende Idee. Vielleicht finden wir einen Schriftsteller, der sie in seinem nächsten Science-Fiction-Roman verwirklicht?
- Kaffee** – Zeit für eine Pause.
- ? – Bahnhof.** Wie bitte? Ich verstehe nur noch Bahnhof!

ESPAÑOL

Reglas y procedimiento del póquer de planificación®

Un elemento importante del "element of Scrum" es estimar la complejidad de la característica del product backlog. Para la estimación del proceso, nosotros usamos una secuencia de Fibonacci simplificada: **0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100**.

Los números no indican la cantidad de trabajo en días sino una variable relativa conocida como story points. Esto refleja la complejidad de la característica, en otras palabras, la carga intelectual implicada en su realización.

Cada persona involucrada en la implementación del producto recibe una baraja de cartas. Una vez que el responsable del producto haya presentado la característica del producto y todas las preguntas hayan sido contestadas, el proceso de estimación puede empezar:

- Individualmente y sin comentar, cada persona evalúa que tan complejo es la

característica y selecciona una carta que colocara boca abajo en frente de ellos.

- Una vez han puesto todas las cartas boca abajo, hay que darle la vuelta a las cartas. Si hay distintas opiniones, el "Scrum Master" iniciará el debate.
- Esto se hará preguntando a las dos personas que tengan más altos y más bajos números que comenten sus estimaciones.
- Después de escuchar estos puntos de vista, el equipo de desarrolladores deberá estar de acuerdo en un número y si no será necesaria una segunda ronda de debate.

El resultado de las estimaciones es especialmente interesante para el responsable del producto. Usando esto y la velocidad del equipo, el responsable del producto es capaz de realizar la planificación de entregas de todas las características.

Nota legal: Planning Poker® is a registered trademark of Mountain Goat Software, LLC. Sequence of values is © Mountain Goat Software, LLC

FRANÇAIS

Procédures et règles du jeu de poker de planification®

Un élément important de Scrum est d'estimer la complexité des caractéristiques du produit backlog. Pour l'estimation, on utilise une séquence de Fibonacci simplifiée: **0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100**.

Les numéros n'indiquent pas la quantité de travail en journées, si ce n'est une variable relative, connue comme «story point». Cela reflète la complexité des caractéristiques, en d'autres termes la charge intellectuelle, nécessaire pour son implémentation.

Chaque personne impliquée dans l'implémentation du produit reçoit une pile de cartes. Une fois que le responsable de produit a présenté une caractéristique et que toutes les questions ont été traitées, le processus d'estimation peut débuter:

- Individuellement et sans discussion, chaque personne estime la complexité de la caractéristique et sélectionne une carte, à placer face cachée devant soi.

Une fois que tout le monde a placé une carte, les cartes sont retournées. S'il y a une différence d'avis, le Scrum Master initie une discussion.

- Cela est réalisé, en demandant aux deux personnes, avec les estimations la plus haute, respectivement la plus basse de discuter leurs valeurs.
- Après que les positions ont été entendues, soit l'équipe de développement se met d'accord sur cette valeur ou bien alors un deuxième round de discussion a lieu.

Le résultat de ces estimations est particulièrement intéressant pour le responsable de produit. En utilisant cela et la rapidité de son équipe, le responsable de produit est en mesure d'exécuter un plan de livraison pour toutes les caractéristiques.

Note légale: Planning Poker® is a registered trademark of Mountain Goat Software, LLC. Sequence of values is © Mountain Goat Software, LLC

Explicación de las imágenes

0 – Sueño. Nosotros podríamos realizar esta tarea soñando.

1 – Juego para niños. Tenemos que abandonar el confort de nuestras camas, pero no será necesario mucho más.

2 – Peanut / Pequeñeces. No es para niños, pero no es ningún desafío para desarrolladores experimentados.

3 – Cohete especial. Una tarea con cierto desafío que nos permite demostrar lo que podemos hacer. Pero no es nada del otro mundo.

5 – Salto de altura. La barra de obstáculos ha sido puesta más alta. Pero con cuidadosa preparación y planificación todavía es una tarea manejable.

8 – Termómetro. Tareas de este tipo, incluso para desarrolladores experimentados, les hará sudar.

13 – Fuego. Otros se han quemado las manos con proyectos como estos. ¡Cuidado!

20 – Toro. Esta tarea es una bestia que sólo se puede vencer con coraje y determinación. Vamos a coger el toro por los cuernos – ¡olé!

40 – Mamut. Enorme y aparentemente invencible, este proyecto nos amenaza. Pero si los cazadores de la edad de Piedra lo consiguen, también lo conseguirán los valientes desarrolladores.

100 – Iceberg. Lo que parece sereno y hermoso desde la distancia, resulta ser en la inspección más cercana un riesgo mortal. ¡Así que reduzca la velocidad y proceda con extrema precaución!

∞ – El animal imposible. Es una idea fascinante. ¿Quizás podemos encontrar un escritor de ciencia ficción que la incluya en su próxima novela?

Café. Necesito un descanso.

? – El hilo de los pensamientos. ¿Disculpe? He perdido el hilo.

Explication des images

0 – Sommeil. On pourrait exécuter cette tâche en dormant.

1 – Jeu d'enfants. On doit quitter le confort de nos lits, mais sans plus.

2 – Peanut. Ce n'est pas pour les enfants, mais pas non plus un véritable défi pour des développeurs expérimentés.

3 – Fusées. Une tâche comportant un certain nombre de défis et qui permet de prouver ce que l'on sait faire. Ce n'est pas sorcier !

5 – Saut en hauteur. La barre a été définitivement placée plus haute. Néanmoins avec une préparation et planification constantes, cela reste une tâche gérable.

8 – Thermomètre. Des tâches comme celles-là, font même entrer en sueur les développeurs expérimentés.

13 – Feu. D'autres se sont déjà brûlés les doigts avec des projets comme celui-ci. A manier avec précaution.

20 – corrida. Cette tâche est un animal, qui peut être surmontée uniquement avec courage et détermination. Prenons le taureau par les cornes – olé!

40 – Mammouth. Enorme et apparemment invincible, ce projet se place au-dessus de nous. Mais si des chasseurs de la Préhistoire peuvent le faire, ainsi en-t-il pour des développeurs courageux.

100 – Iceberg. Ce qui paraît paisible et magnifique de loin s'avère être un danger de mort de plus près. Ainsi, ralentissez et procédez avec extrême précaution.

∞ – L'animal impossible. C'est une idée fascinante. Peut-être qu'on peut trouver un écrivain de science-fiction, qui la mentionnera dans sa prochaine nouvelle.

Café – J'ai besoin d'une pause

? – Fil de pensée. Pardon? J'ai perdu le fil de mes pensées.