

HAPPY PROJEKTMANAGEMENT MIT SCRUM

Erfolgreiches, agiles Projektmanagement mit System! Ziele erreichen, Mitarbeiter motivieren und Produktivität steigern.

Leseprobe #3

[...]

Eine gute Methode, um Schätzungen mit dem Team bereits in einer frühen Phase vorzunehmen, ist die **Magic Estimation**. Dieses Format nutzen wir für das Schätzen von Epics im Vorfeld einer größeren Etappe, sowie zu Beginn der Implementierung eines neuen Produkts oder Feature Sets. Denn nicht nur für einzelne Stories ist es hilfreich, die Komplexität in Relation zueinander zu kennen. Sind bereits Epics für die kommende Umsetzung beschrieben, können diese in einer Magic Estimation grob geschätzt werden. Da in einer frühen Phase noch nicht alle dazugehörigen Stories detailliert beschrieben sind, hat diese Schätzung noch keine hohe Genauigkeit. Diese ist auch nicht zwingend nötig. Wir schärfen mit dieser Schätzmethode das Verständnis für die Komplexität der kommenden Arbeitspakete. Wir reduzieren bei sehr grob beschriebenen Epics die Unsicherheit und "entzaubern" Begriffe, für die noch kein gemeinsames Verständnis besteht.

[...]

Bei den Schätz-Einheiten sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Wir haben mit Teams bereits Tiere von der Fliege bis zum feuerspeienden Drachen, Fortbewegungsmittel vom Roller bis zur Rakete sowie Berge vom Harzer Brocken bis zum Mount Everest geschätzt. Auch eine "Mission to Mars" haben wir für eine Magic Estimation angeboten. Neben der Größe der einzelnen Planeten unseres Sonnensystems konnte die Entfernung von Planet zu Planet in Lichtjahren als zusätzlicher Parameter genutzt werden. Die aufwändige Vorbereitung hat sich für diese Magic Estimation gelohnt. Zusätzlich zum Spaß, den alle Beteiligten bei der Erstellung hatten, war die erarbeitete Sternenkarte monatelang eine gute und zudem sehr dekorative Basis für die Arbeit im Backlog. Ähnlich, wie das Scrum Board für das Team, bot sie gute Aufhänger für Gespräche mit Stakeholdern und anderen Teams, auf deren Zuarbeit wir angewiesen waren.



Abbildung 28: Mission to Mars

Manchmal werden Arbeitspakete in T-Shirt Größen geschätzt. Wir nehmen das gerne wörtlich und machen daraus einen kreativen Workshop für das ganze Team. Die T-Shirts stellen wir in je einer Farbe pro Größe zur Verfügung. Sie werden vom Team bemalt oder beklebt und in absteigender Priorität auf eine Wäscheleine im Teamraum aufgehängt. Für die kommenden Wochen nimmt sich das Team dann vor, die Wäsche Stück um Stück von der Leine zu nehmen, also Epic abzuarbeiten. Kreativtechniken wie diese eröffnen dem Team die Möglichkeit, sich ganz bewusst von Schätzungen in Personentagen oder Geldeinheiten zu lösen.



Abbildung 29: Visualisierung Epics mit T-Shirt Größen

[...]

Zu Beginn stellt der Product Owner alle Epics vor und beantwortet inhaltliche Fragen. Der Scrum Master ergänzt die zusätzlichen Informationen mit Post-its auf den vorbereiteten Blättern. Sind alle Epics besprochen, werden die ausgedruckten Epics auf die Mitglieder des Teams verteilt.

[...]

Ist die Referenz vorhanden und die Skala verstanden, startet die eigentliche Magic Estimation. Jedes Mitglied des Dev-Teams darf nun die Epics, die er/sie bekommen hat, in Relation zur Referenz einschätzen. Der Clou an der Sache ist:

[...]

Der Scrum Master bzw. Moderator beendet den Gallery Walk spätestens mit Ablauf der Timebox. Jedes Epic hat nun eine Schätzung. Die Schätzwerte der Epics, die nicht oder maximal zweimal umgegangen wurden, sind vom gesamten Team akzeptiert. Epics, zu deren Komplexität keine Teammeinung gefunden wurde, müssen geklärt werden. Diese Aufgabe übernimmt der Product Owner. Haben wir noch genügend Zeit übrig, diskutiert er die Inhalte mit allen Teilnehmern im Plenum. Führt auch dies zu keiner Schätzung, wird er die Klärung im Nachgang vornehmen.

[...]

Nach der Magic Estimation beginnt für das Team ein neuer Arbeitsabschnitt. Die anstehenden Epics sind grob geschätzt. Der Product Owner kann seine Priorisierung aufgrund der Schätzungen verfeinern und sich auf das Refinement der einzelnen Product Backlog Items fokussieren.