

Willkommen!

Agile Schätzmethoden

Mittwoch 17. Dezember 2025

Tim
Klein



Ich gebe **Product Ownern** und **Organisationen**
wertvolle **Impulse**, die den Wunsch zur **Steigerung**
der eigenen **Wirksamkeit** auslösen.

Tim Klein

#KiteSurfer #Skifahrer #AgilesBüdchen

<https://www.linkedin.com/in/timklein-de/>

<https://produktwerker.de/>

<https://produktwerk.de/>



Tim Klein
Tim.Klein@produktwerker.de





Tim Klein

Dominique Winter

Oliver Winter

Unsere Agenda

- **Intro & Technik-Check (~20min)**
 - **Theorie (~25min)**
 - Warum müssen wir auch im agilen Umfeld schätzen und planen?
 - Was kennzeichnet agile Schätzmethoden?
 - Welche agilen Schätzmethoden gibt es und wo kommen sie her?
 - Wie unterscheiden sie sich?
 - **Praktische Übungen (~45min)**
 - Erlebe agile Schätzmethoden im Einsatz in sehr kompakter Form und zusammen mit anderen
 - Probleme & Tipps rund ums agile Schätzen
 - **Gemeinsame Reflektion (~15min)**
 - **Zeit für Eure Fragen (~15min)**
- 

Isabell

Sarah

Oliver
Konrad

Lukas
LinkedIn

Fabian

Steffen

Chris

Karo

Lena

leanette

Susanne

Verena
Koeck |
LinkedIn

Arne



[https://www.linkedin.com/
in/arne-wingbermuehle/](https://www.linkedin.com/in/arne-wingbermuehle/)

Rebeca

Ingo

Davit

Tanja

Astrid

Mark

Mirjam

Eure Gastgeber:

 Die
Produktwerker

Jan-Peter

Tim

Dominique

Alex Th.

Heico

Session 1:
zum Thema Kanban
und Scrum nehmt
gerne Kontakt auf

Alexander
Koschel

Isabell

Franziska

Julian

Frank

Nina

Amra

Georg

Lena
Brehm

Natalie

Sebastian

Peter

Annika

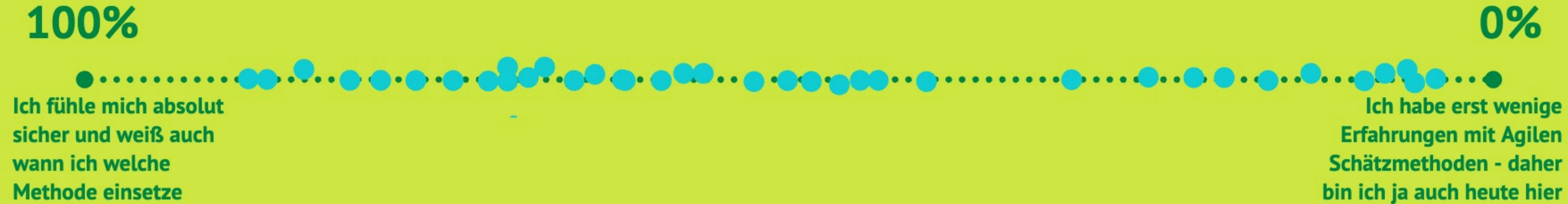
Kirsten

Niklas

Sara S.

Wibke

Welches Wissen/Erfahrungen hast Du schon über "Agile Schätzmethoden"?



Impromptu Networking

- eine Runde (7-8 Min.)
- Lernt Euch kennen und nutzt dazu als Einstieg diese Leitfragen:

"Wie sind Deine Erfahrungen mit Planning Poker? Positiv? Negativ? Oder nutzt Du es gar nicht (mehr)?"

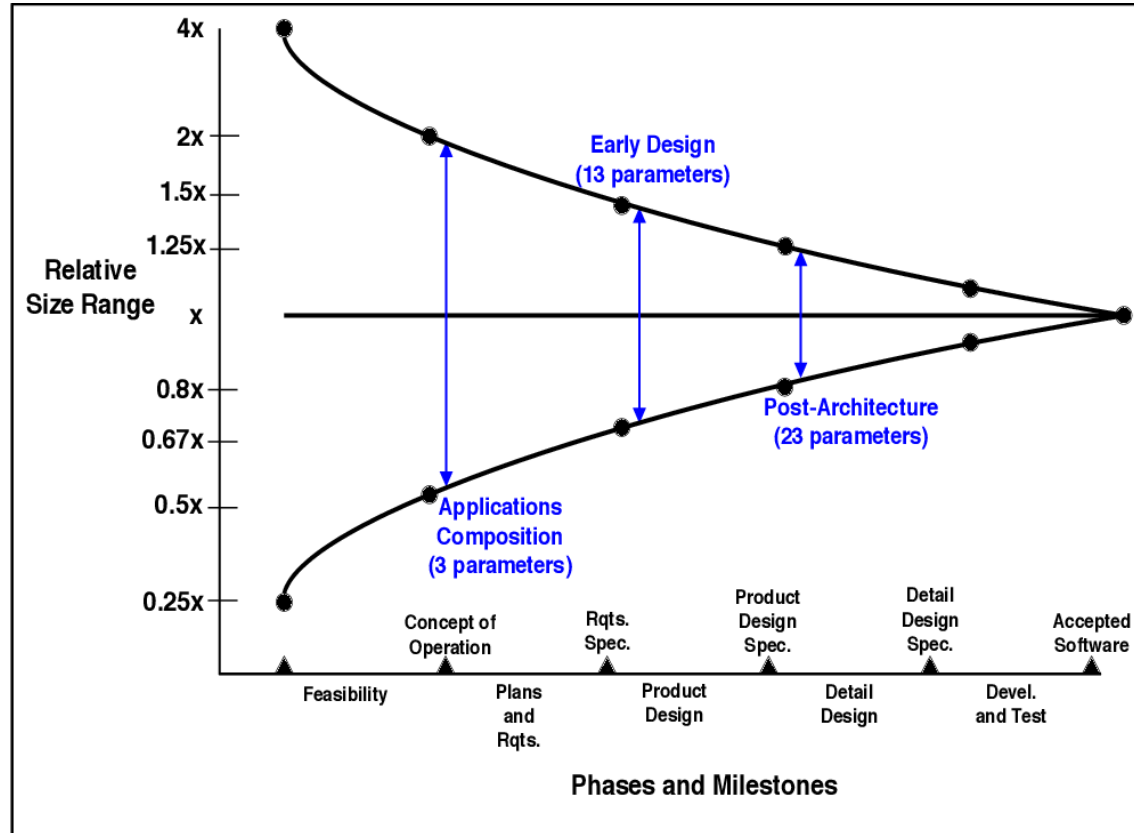
AUCH IM AGILEN SCHÄTZEN WIR

Das Problem klassischer Schätzmethoden

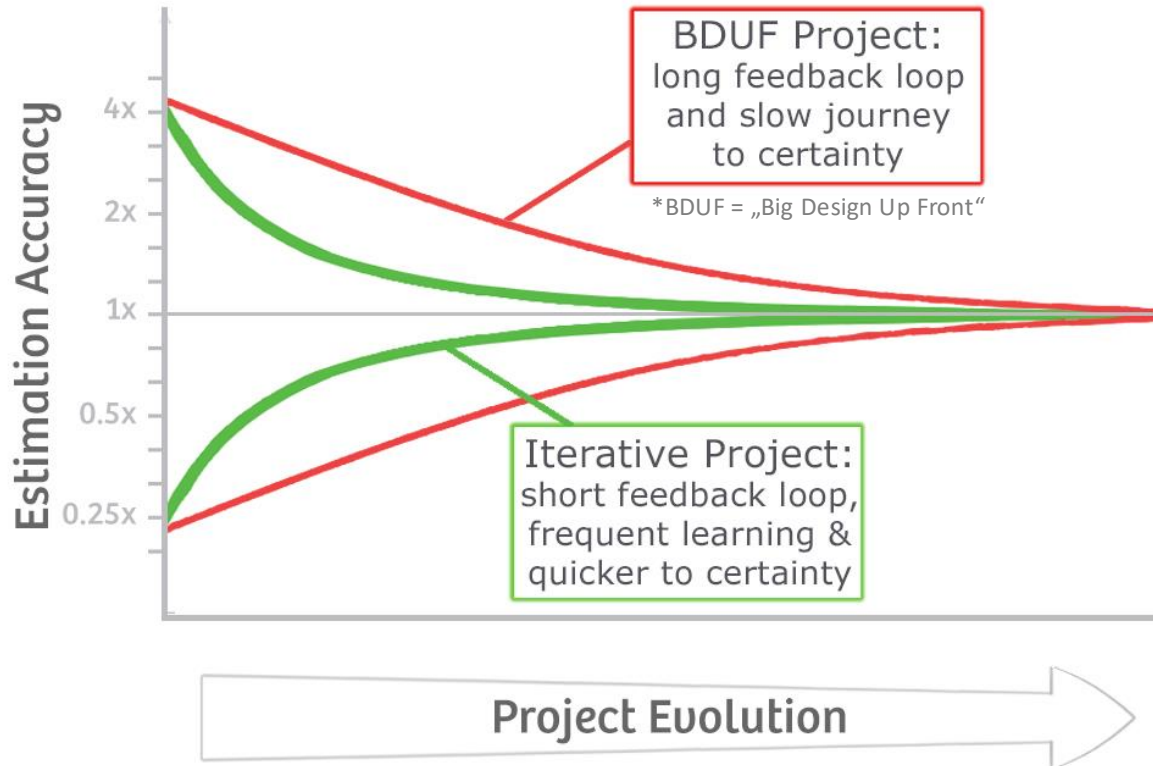
- Klassische Schätzverfahren folgen meist einem **algorithmischen Ansatz** (z.B. Function-Point-Analyse)
- Annahme: **Anforderungen** sind annähernd vollständig und detailliert **spezifiziert**
- Schätzung eines Umfangs wird oft mit Planung einer **Dauer** verwechselt
(Komplexität vs. Aufwand vs. Dauer)

Earned Value Management (EVM) nutzt dies (Planned Value, Earned Value, Actual Cost), um z.B. den SPI (Schedule Performance Index) zu ermitteln (EV/PV)

Cone of Uncertainty



Cone of Uncertainty



Function-Point-Analyse (Dr. Barry William Boehm)

- Die Function-Point-Analyse (FPA) betrachtet eine Software **aus der Sicht des Anwenders** und nicht aus Entwicklersicht.
- FPA besteht im Wesentlichen darin, bei einer zu vermessenden Software die **Elementarprozesse** und **Datenfunktionen** zu bestimmen,
- diese mit Function Points **quantitativ** zu bewerten
- und dann die Gesamtsumme der Function Points für die Software zu ermitteln.

Agile Schätzmethoden

Planning Poker

Magic Estimation

Team Estimation Game

...

Agile Schätzmethoden

PLANNING POKER

Planning Poker

- Durch Mike Cohn 2008 bekannt gemacht, aber von **James Grenning** (2002) erfunden
- James Grenning hat FDD (Feature Driven Development) populär gemacht und ist auch einer der Autoren des Agilen Manifest
- Zunächst genutzte Werte: 1 – 2 – 3 – 5 – 7 - 10

„**Planning Poker** kam aus einer Sitzung, in der zwei Leute die Diskussion über die Schätzung monopolisierten.

Wir kamen nicht weiter. Uns lief die Zeit davon.

Jede Schätzung dauerte ewig, selbst wenn sich die beiden Experten fast sofort über den Aufwand einig waren. Sie debattierten hin und her, um sicher zu sein.

Die Gruppe wurde immer dümmer oder zumindest schläfriger.“

Planning Poker

- Planning Poker mit seinen Diskussions- und Neueinschätzungsrunden ist eher eine Technik, um zu einem **Konsens** zu gelangen, **nicht zu Durchschnittswerten**.
- Beim Planning Poker müssen die Leute für ihre Position eintreten, sie müssen den anderen zuhören, sie müssen erneut abstimmen. Normalerweise dauert es 1-3 Runden, bis Konsens erreicht ist.
- 1. Schritt: **individuelle Schätzung**
(verdeckt und damit von anderen unbeeinflusst)
- 2. Schritt: aufdecken und Einladung zum **Gespräch**
über Missverständnisse

Gutes beim Planning Poker

Gemeinsames
Verständnis

Sprintplanung
(Kapazität)
klappt gut

Jeder wird
gehört, auch
leisere Leute

Devs haben sich
Kriterien gebaut,
dadurch ist die
Einordnung einfach

Junioren und Senioren
können abschätzen
was sie sich nehmen

Balance zwischen
Tiefe und (grober)
Abschätzung

Ohne Scrum Master
teilweise schwer zu
moderieren

Erfahrung
notwendig

Negatives beim Planning Poker

Gutes beim Planning Poker

effizient

Gruppe "eicht"
sich beim
Schätzen selbst

Das Verständnis über
den gewollten
Outcome wird
gefördert

Abhängigkeiten
können frühzeitig
erfasst werden

Online
tools helfen

[https://planning
pokeronline.com](https://planningpokeronline.com)

/

[https://poker.ko
mplexitaeter.de/](https://poker.komplexitaeter.de/)

Austausch
"erzwingen"

wenn sich alle einig sind,
muss kein Austausch
erfolgen - es kann zu
Missverständnissen kommen

Bei großen
Projekten sehr
zeitintensiv

Kann sehr lange
dauern / mehrere
Sessions notwendig

Motivation bei
den Teilnehmern
notwendig

Erfahrung der Devs
notwendig, damit das
Schätzen gut wird

Negatives beim Planning Poker

Gutes beim Planning Poker

Austausch
im Team

Einschätzen der
Velocity =>
Einfachere Planung

Gute Einschätzung der
Leistungsfähigkeit im
Team

Gute Planung
wird möglich

Mini-
Wissenstransfer

Wissensinseln
auflösen

Besseres Verständnis
für andere Rollen im
Team

Kann beitragen,
das Team vor
Überforderung
zu schützen

Manche Personen
beharren auf Ihre
Schätzungen

Negatives beim Planning Poker

Gutes beim Planning Poker

Jeder gibt eine Schätzung ab.

"Gleichzeitig" unbeeinflusst

Fokus auf Austausch

Gemeinsames Verständnis

Ableitung eines Liefertermins ist schwierig

Schätzung ist keine Dauer

Passende Referenzstories (ständig anpassen)

Neue Mitarbeiter tun sich schwer zu überwinden mitzuschätzen

Negatives beim Planning Poker

Gutes beim Planning Poker

Einfach zu
verstehende
Methode

alle kommen zu
Wort bzw
werden beteiligt

jeder hat die
Verantwortung
etwas beizutragen

Regt den
Austausch an

es bleibt dabei:
Schätzen ist
schwierig

Referenzen sind
eine
Herausforderung

Die Argumente des
Durchschnitts treten
in den Hintergrund

irgendwann fehlt
die Motivation
im Team

Das gemeinsame
mentale Modell muss
erstmal etabliert
werden.

Negatives beim Planning Poker

Gutes beim Planning Poker

Kommunikation -
Austausch -
Vertrauen entwickeln

auch ruhige
Leute machen
mit

Jeder kann seine
Meinung sagen

Reflexion
Stories

Konsens

gemeinsames
Verständnis
schaffen

Fokus auf eine
Story / Task

man denkt beim Schätzen
nochmal tiefer über die Story
nach und kommt so auf
Fragen, die man vorher evtl.
gar nicht bedacht hat

Vergleichbarkeit
schwierig

Mit der Zeit
ermüdend

zeitaufwändig

Diskussion kann
sehr lang sein

Negatives beim Planning Poker

Gutes beim Planning Poker

klare
Struktur

iteratives
Entscheiden in
"Beratungsrunden"

alle sind
beteiligt

gemeinsames
Verständnis

Diskussion
anregen

Diskussion wird
in Grenzen
gehalten

Negatives beim Planning Poker

verleitet zum
Mittelwertbilden

dauert oft
viel zu lang

Gutes beim Planning Poker

Prinzip wird
schnell
verstanden

Sichtbarkeit der
Erfahrungen im
Team

einfache Tools
(egal welcher
Anbieter)

Austausch

Es liegt nicht am
Tool / Methode

zu viele
Enthaltungen

Diskussionen

Negatives beim Planning Poker

Gutes beim Planning Poker

Zeiteffizient

Raum für
Diskussionen

erstmal verdeckte
Schätzung führt zu
weniger Verzerrung

Herausforderung: Es
wird oft trotzdem in
Zeit
gedacht/umgerechnet

gerne mal unklar, was
denn geschätzt wird
(inklusive testen ewtc.)

Werte werden oftmals
direkt mit Zeiten in
Verbindung gebracht.
(Bsp. 3 Punkte = 4 Std.)

Risiko der
Fehlinterpretatio
n "von außen"

Negatives beim Planning Poker

Gutes beim Planning Poker

Aufdecken der unterschiedlichen Perspektiven

Viele Sichtweisen, von unterschiedlichen Rollen

Team-Verantwortung

nur wenig formel

Bei Runde 2 führt die Meinungsäußerung von Autoritäten/Senior Teammitgliedern zu anchoring

Introvertierte werden nicht speziell gefördert, und geraten schnell zum stummen Teilnehmenden

Lead/Senior Entwickler gibt die Meinung vor alle anderen Folgen blind

Diskussionen können wenig zielführende Teamdynamiken fördern

Facilitierung kann ein Make-it-or-Break-It Punkt sein, als Erfolgsfaktor

Die offene Diskussion ist eine Illusion

Abfällig für Prozessveränderungen - führt zu stark schwankenden Schätzung, vor allem über längere Zeiten hinweg

(Na, lass deine Backlog Items halt gar nicht erst alt werden :-))

Negatives beim Planning Poker

Agile Schätzmethoden

MAGIC ESTIMATION

Magic Estimation

- Von **Boris Gloger** auf Basis des **Affinity Estimation** von Lowell Lindstrom erdacht
- Werte der Schätzskala (z.B. Story Points) werden vorgegeben
- Die Gruppe ordnet im **Silent Grouping** (ALLE sind still!) alle Karten zu den Wertegruppen zu
- Karten die „springen“ werden markiert und gesondert diskutiert
- 70 User Stories in 20 Minuten



0

Blocker in
interne Kalender
setzen

Expertin danken
& alle
verabschieden

1

Mund zu Mund
Propaganda

Fragen durch
Expert:in
beantworten lassen

Aushänge
im Haus

Zoom-Call als
Meeting in Zoom
anlegen

TN begrüßen
und Agenda
vorstellen

Mikrofon
installieren

Termin auf
Homepage
veröffentlichen

um Feedback
bitten

Termin in XING
Gruppe
ankündigen

Eventbrite-Event
von Pressestelle
freigeben lassen

Event in
Eventbrite
freischalten

interne Product
Owner Gruppe
einladen

Mail mit
Zugangsdaten
schreiben

Kamera
installieren

Event Einladung
twittern

Vortrag
halten

Dankeschön-
Mail schreiben

kurze Einführung
in Zoom
durchführen

Terminoptionen
von Referent:in
erfragen

Erinnerungsmail
schreiben

in Session in
Clubhouse
bewerben

Dankeschön-Mail
mit Handout
verschicken

2

Bestätigungsmail
schreiben

Vortrag
üben

für einen Termin
entscheiden

Entscheidung für
passende
Referent:in

Agenda
abstimmen

Ergebnisse der
Umfrage
diskutieren

Eventbrite
Account anlegen

Einladung an
Newsletter-
Verteiler senden

Zugangsdaten
an alle TN
verschicken

Event in
Eventbrite
anlegen

Google Ad
buchen

Bericht im Web
veröffentlichen

Facebook
Event anlegen

Facebook
Ad buchen

Erinnerungsmail
an alle TN
verschicken

Zoom Account
bestellen

Licht
optimieren

Event analog in
LinkedIn anlegen

3

Handout von
Expert:in
beschaffen

Vortrag
strukturieren

Fragen der
TN sammeln

Bericht in interner
MA-Zeitung
veröffentlichen

Budget
intern klären

Terminoptionen mit
int. Stakeholdern
abstimmen

Live-Umfrage
mit TN
durchführen

Zoom für
unsere Firma
konfigurieren

Bericht in Social
Media
veröffentlichen

Werbewert des
Events durch die
Kontakte kalkulieren

Retrospektive
zum Event

Teilnahmeliste
erstellen

Bestätigungsmail
verschicken

5

Informationen
zum Thema
sammeln

Maßnahmen
ableiten

Feedback
konsolidieren

Rechnungs-
übersicht
erstellen

8

mögliche
Referent:in
suchen

Angebot
anfordern

Präsentation
erstellen

Vorgespräche
führen

13

finanziellen
Gesamtbericht
erstellen

Vertrag
schließen

Angebote
vergleichen

Bericht
schreiben

20

0

Blocker in
interne Kalender
setzen

Termin in XING
Gruppe
ankündigen

interne Product
Owner Gruppe
einladen

TN begrüßen
und Agenda
vorstellen

Blocker in
interne Kalender
setzen

1

Zoom-Call als
Meeting in Zoom
anlegen

Licht
optimieren

Bestätigungsmail
schreiben

Eventbrite
Account anlegen

Event in
Eventbrite
anlegen

Erinnerungsmail
schreiben

Expertin danken
& alle
verabschieden

Dankeschön-
Mail schreiben

Mail mit
Zugangsdaten
schreiben

Erinnerungsmail
an alle TN
verschicken

2

Live-Umfrage
mit TN
durchführen

Terminoptionen
von Referent:in
erfragen

Eventbrite-Event
von Pressestelle
freigeben lassen

Event analog in
LinkedIn anlegen

Event Einladung
twittern

kurze Einführung
in Zoom
durchführen

Vertrag
schließen

Mikrofon
installieren

Termin auf
Homepage
veröffentlichen

Kamera
installieren

Zoom Account
bestellen

Bestätigungsmail
verschicken

Teilnahmeliste
erstellen

in Session in
Clubhouse
bewerben

Event in
Eventbrite
freischalten

3

Angebote
vergleichen

Bericht im Web
veröffentlichen

für einen Termin
entscheiden

Entscheidung für
passende
Referent:in

Google Ad
buchen

Angebot
anfordern

um Feedback
bitten

Einladung an
Newsletter-
Verteiler senden

Facebook
Ad buchen

Zugangsdaten
an alle TN
verschicken

Facebook
Event anlegen

Fragen durch
Expert:in
beantworten lassen

Rechnungs-
übersicht
erstellen

Handout von
Expert:in
beschaffen

5

Zoom für
unsere Firma
konfigurieren

Präsentation
erstellen

Agenda
abstimmen

Bericht in Social
Media
veröffentlichen

Fragen der
TN sammeln

Dankeschön-Mail
mit Handout
verschicken

Maßnahmen
ableiten

Vortrag
halten

Bericht in interner
MA-Zeitung
veröffentlichen

8

Terminoptionen mit
int. Stakeholdern
abstimmen

Aushänge
im Haus

Vortrag
strukturieren

Vortrag
üben

Bericht
schreiben

finanziellen
Gesamtbericht
erstellen

Budget
intern klären

13

mögliche
Referent:in
suchen

Vorgespräche
führen

Mund zu Mund
Propaganda

Feedback
konsolidieren

Retrospektive
zum Event

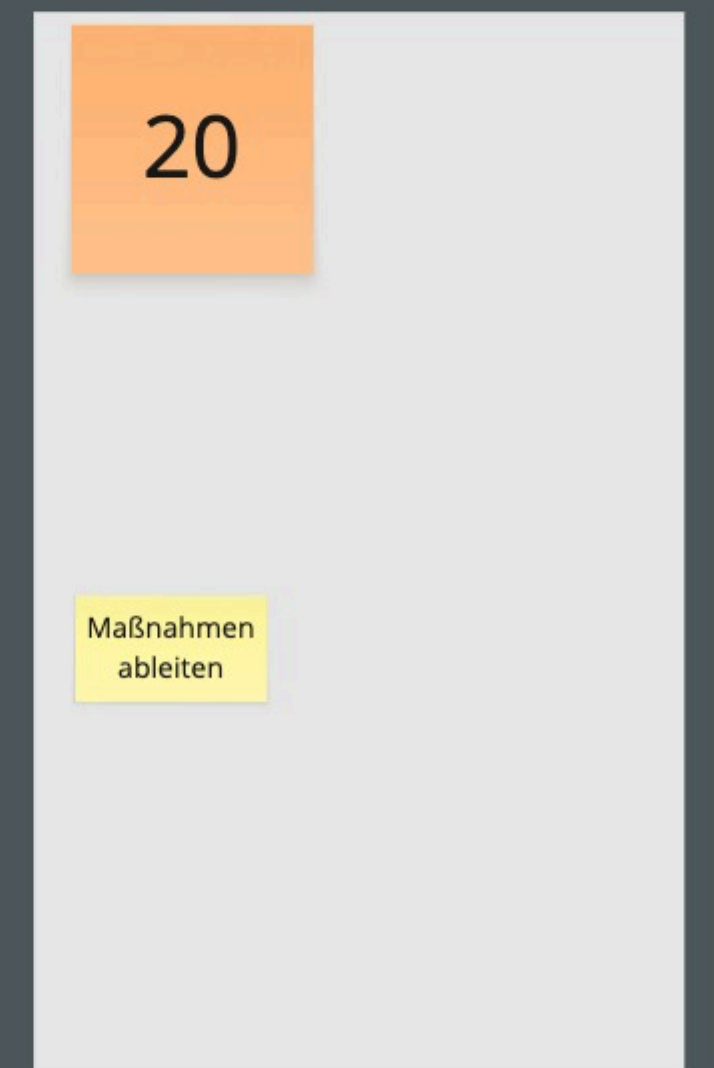
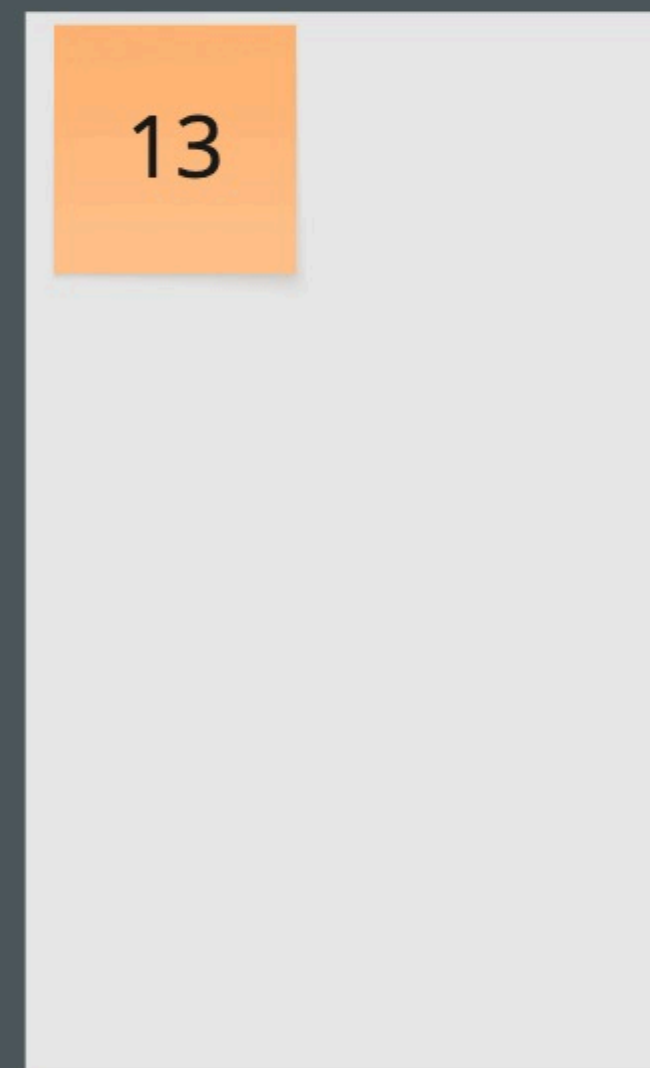
Ergebnisse der
Umfrage
diskutieren

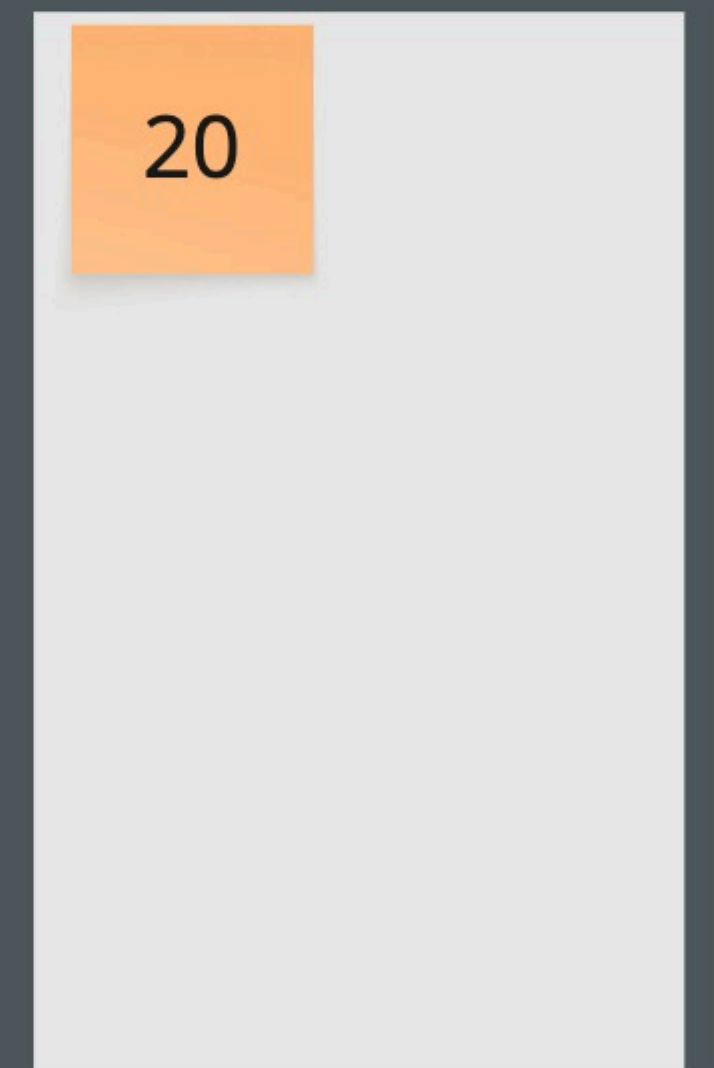
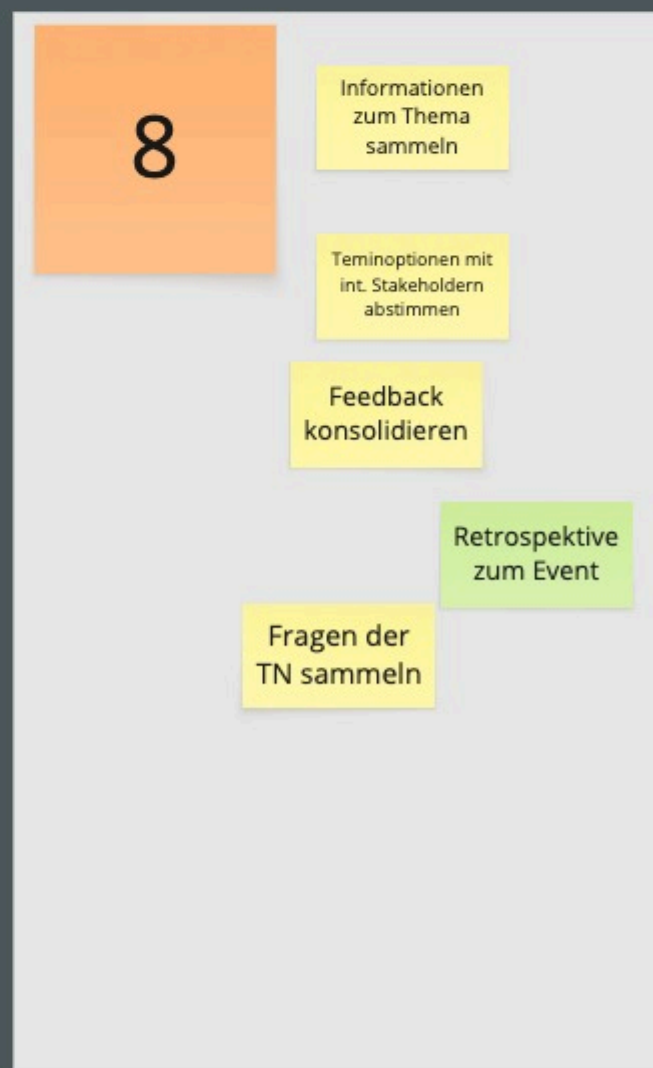
Informationen
zum Thema
sammeln

20

Werbewert des
Events durch die
Kontakte kalkulieren

mögliche
Referent/in
suchen







0

Google Ad
buchenHandout von
Expert:in
beschaffenTN begrüßen
und Agenda
vorstellenBlocker in
interne Kalender
setzenEvent in
Eventbrite
freischaltenkurze Einführung
in Zoom
durchführenBestätigungsmail
verschickenin Session in
Clubhouse
bewerbenLive-Umfrage
mit TN
durchführenErinnerungsmail
schreibenExpertin danken
& alle
verabschiedenBestätigungsmail
schreibenFragen der
TN sammelnFragen durch
Expert:in
beantworten lassen

1

Einladung an
Newsletter-
Verteiler sendenEvent analog in
LinkedIn anlegenfür einen Termin
entscheidenDankeschön-
Mail schreibenMund zu Mund
PropagandaAgenda
abstimmenMail mit
Zugangsdaten
schreibenAngebot
anfordernTeilnahmeliste
erstelleninterne Product
Owner Gruppe
einladenEventbrite
Account anlegenZugangsdaten
an alle TN
verschickenErinnerungsmail
an alle TN
verschickenBudget
intern klärenTermin auf
Homepage
veröffentlichenZoom Account
bestellenAngebote
vergleichenFacebook
Ad buchenErgebnisse der
Umfrage
diskutierenDankeschön-Mail
mit Handout
verschicken

2

Facebook
Event anlegenZoom-Call als
Meeting in Zoom
anlegenKamera
installierenVortrag
haltenAushänge
im HausTerminoptionen
von Referent:in
erfragenTermin in XING
Gruppe
ankündigenTerminoptionen mit
int. Stakeholdern
abstimmenEvent in
Eventbrite
anlegenum Feedback
bittenMikrofon
installierenEntscheidung für
passende
Referent:inBericht in Social
Media
veröffentlichenEventbrite-Event
von Pressestelle
freigeben lassenLicht
optimierenEvent Einladung
twittern

3

Vorgespräche
führenRechnungs-
übersicht
erstellenVertrag
schließenFeedback
konsolidierenBericht im Web
veröffentlichenMaßnahmen
ableitenBericht in interner
MA-Zeitung
veröffentlichen

5

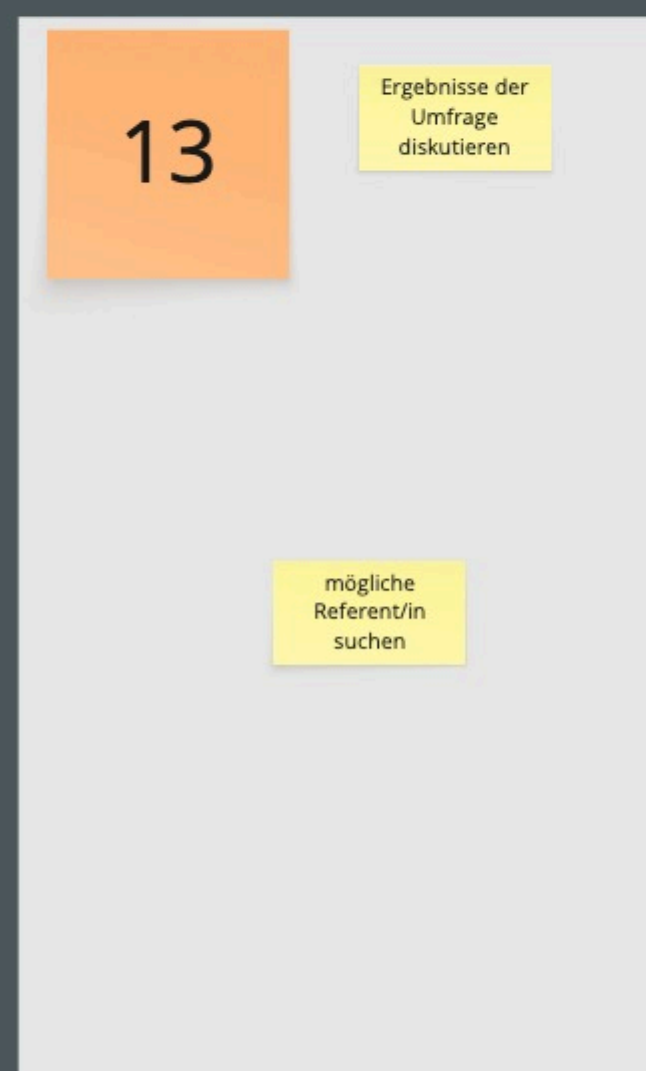
Vortrag
übenVortrag
strukturierenmögliche
Referent:in
suchenInformationen
zum Thema
sammelnZoom für
unsere Firma
konfigurierenWerbewert des
Events durch die
Kontakte kalkulierenRetrospektive
zum Event

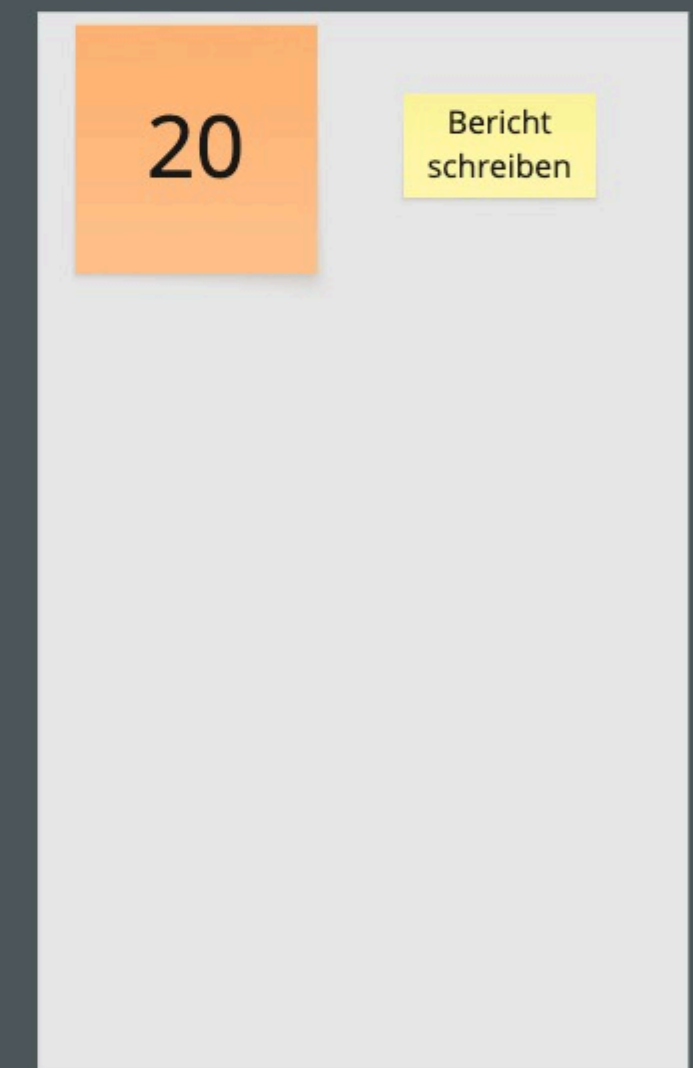
8

Präsentation
erstellenBericht
schreibenfinanziellen
Gesamtbericht
erstellen

13

20





Agile Schätzmethoden

TEAM ESTIMATION GAME

Team Estimation Game

- Idee von **Steve Bockman**
- Eine Schätzskala wird **NICHT** vorgegeben
- Die Teilnehmenden bringen nach kurzer Erklärung der Story reihum mit kurzer Argumentation Story für Story in eine Reihenfolge.
- Keine Gruppendiskussion! Stattdessen kann jede:r TN eine bereits platzierte Karte in seinem Zug umhängen
- Karten die „springen“ markieren, gesondert diskutieren
- 20-60 User Stories pro Stunde
- <https://agilelearninglabs.com/2012/05/how-to-play-the-team-estimation-game/>

Team Estimation Game

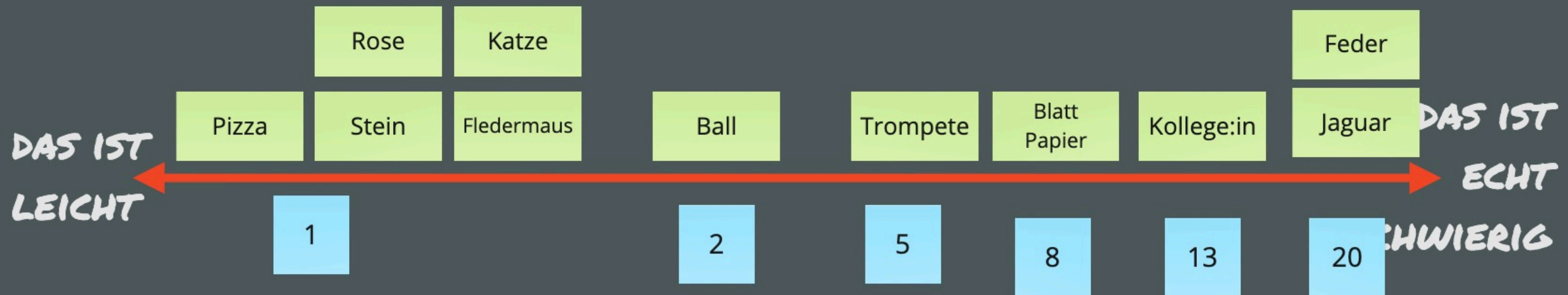
- Recht **intensiv** und anstrengend
- Tipp: nicht mit einer ganz kleinen Story beginnen, sondern mit einer mittelgroßen!
- Auf diese Weise lässt sich ein Plan erstellen, an den wirklich jeder glaubt! Wirkt oft sehr motivierend.
- Weiterentwicklung: **Easy Estimation With Story Points** (von Chris Sims), mit vorgegebener Schätzskala
<https://agilelearninglabs.com/2020/09/easy-estimation-with-story-points/>

Anleitung "Team Estimation Game"

- 1.) Bestimmt eine:n Product Owner:in in der Gruppe. Er beantwortet nur Fragen.
- 2.) Reihum ist jede:r an der Reihe hat einen "Zug". Haltet dabei eine feste Reihenfolge ein!
- 3.) In einem Zug kannst du von rechts eine *neue grüne Karte ziehen* und (mit SEHR kurzer) Argumentation nach deiner Einschätzung v.l.n.r. platzieren **ODER** stattdessen eine bereits platzierte *Karte umhängen* **ODER** "passen" weil du die Einschätzung zur Reihenfolge teilst (dies geschieht v.a. dann wenn keine neuen Karten mehr da sind).

Aufgabe:

Ihr müsst als Team das Objekt von der Karte von einer gedachten Linie auf dem Boden **über mind. einen Meter bewegen, ohne dass das Objekt den Boden berührt**. Das Objekt muss danach liegen bleiben (mind. einen Meter hinter der Linie). Achtung: ein Übertreten/Übergreifen/Überqueren der Linie durch euch ist streng verboten! Daneben sind alle Lösungen zulässig, die ihr als Team in der Lage seid umzusetzen.

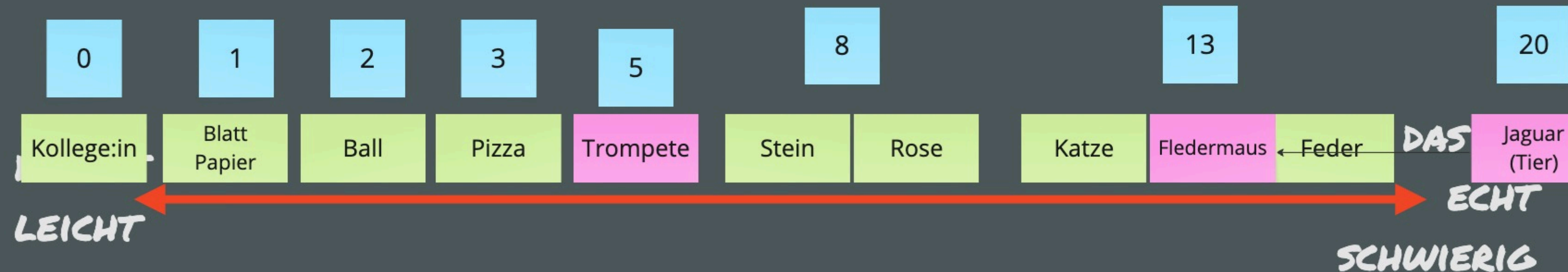


Anleitung "Team Estimation Game"

- 1.) Bestimmt eine:n Product Owner:in in der Gruppe. Er beantwortet nur Fragen.
- 2.) Reihum ist jede:r an der Reihe hat einen "Zug". Haltet dabei eine feste Reihenfolge ein!
- 3.) In einem Zug kannst du von rechts eine *neue grüne Karte ziehen* und (mit SEHR kurzer) Argumentation nach deiner Einschätzung v.l.n.r. platzieren **ODER** stattdessen eine bereits platzierte *Karte umhängen* **ODER** "passen" weil du die Einschätzung zur Reihenfolge teilst (dies geschieht v.a. dann wenn keine neuen Karten mehr da sind).

Aufgabe:

Ihr müsst als Team das Objekt von der Karte von einer gedachten Linie auf dem Boden **über mind. einen Meter bewegen, ohne dass das Objekt den Boden berührt**. Das Objekt muss danach liegen bleiben (mind. einen Meter hinter der Linie). Achtung: ein Übertreten/Übergreifen/Überqueren der Linie durch euch ist streng verboten! Daneben sind alle Lösungen zulässig, die ihr als Team in der Lage seid umzusetzen.



Anleitung "Team Estimation Game"

- 1.) Bestimmt eine:n Product Owner:in in der Gruppe. Er beantwortet nur Fragen.
- 2.) Reihum ist jede:r an der Reihe hat einen "Zug". Haltet dabei eine feste Reihenfolge ein!
- 3.) In einem Zug kannst du von rechts eine *neue grüne Karte ziehen* und (mit SEHR kurzer) Argumentation nach deiner Einschätzung v.l.n.r. platzieren **ODER** stattdessen eine bereits platzierte *Karte umhängen* **ODER** "passen" weil du die Einschätzung zur Reihenfolge teilst (dies geschieht v.a. dann wenn keine neuen Karten mehr da sind).

Aufgabe:

Ihr müsst als Team das Objekt von der Karte von einer gedachten Linie auf dem Boden **über mind. einen Meter bewegen, ohne dass das Objekt den Boden berührt**. Das Objekt muss danach liegen bleiben (mind. einen Meter hinter der Linie). Achtung: ein Übertreten/Übergreifen/Überqueren der Linie durch euch ist streng verboten! Daneben sind alle Lösungen zulässig, die ihr als Team in der Lage seid umzusetzen.

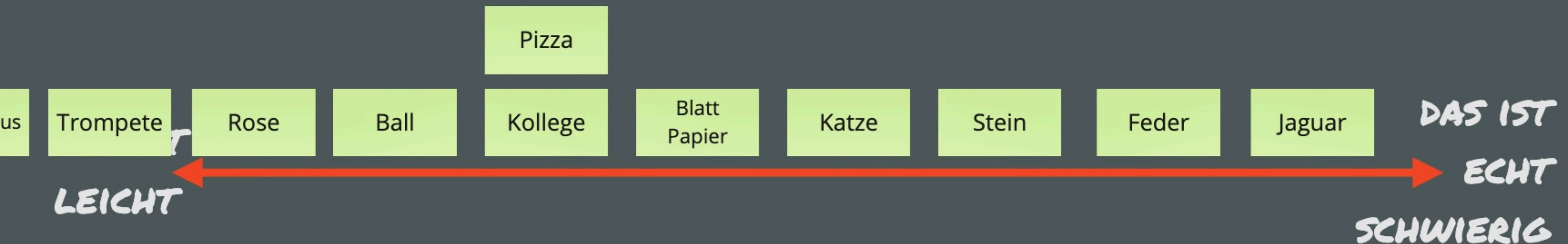


Anleitung "Team Estimation Game"

- 1.) Bestimmt eine:n Product Owner:in in der Gruppe. Er beantwortet nur Fragen.
- 2.) Reihum ist jede:r an der Reihe hat einen "Zug". Haltet dabei eine feste Reihenfolge ein!
- 3.) In einem Zug kannst du von rechts eine *neue grüne Karte ziehen* und (mit SEHR kurzer) Argumentation nach deiner Einschätzung v.l.n.r. platzieren **ODER** stattdessen eine bereits platzierte *Karte umhängen* **ODER** "passen" weil du die Einschätzung zur Reihenfolge teilst (dies geschieht v.a. dann wenn keine neuen Karten mehr da sind).

Aufgabe:

Ihr müsst als Team das Objekt von der Karte von einer gedachten Linie auf dem Boden **über mind. einen Meter bewegen, ohne dass das Objekt den Boden berührt**. Das Objekt muss danach liegen bleiben (mind. einen Meter hinter der Linie). Achtung: ein Übertreten/Übergreifen/Überqueren der Linie durch euch ist streng verboten! Daneben sind alle Lösungen zulässig, die ihr als Team in der Lage seid umzusetzen.

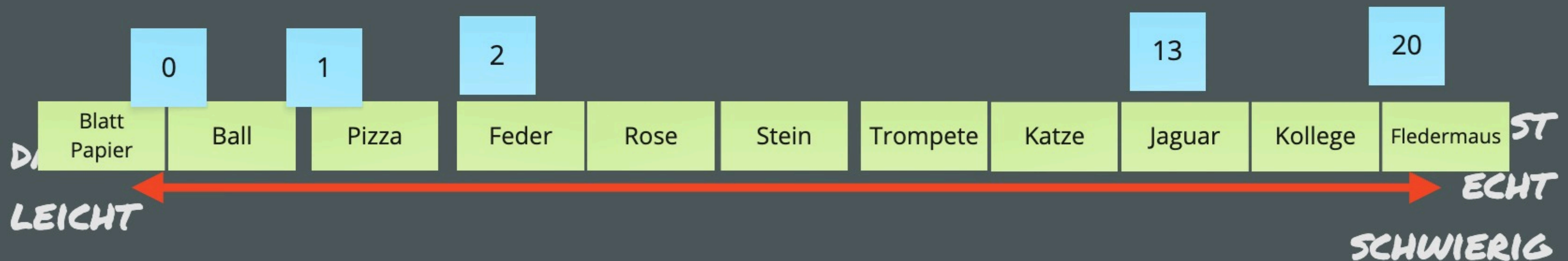


Anleitung "Team Estimation Game"

- 1.) Bestimmt eine:n Product Owner:in in der Gruppe. Er beantwortet nur Fragen.
- 2.) Reihum ist jede:r an der Reihe hat einen "Zug". Haltet dabei eine feste Reihenfolge ein!
- 3.) In einem Zug kannst du von rechts eine *neue grüne Karte ziehen* und (mit SEHR kurzer) Argumentation nach deiner Einschätzung v.l.n.r. platzieren **ODER** stattdessen eine bereits platzierte *Karte umhängen* **ODER** "passen" weil du die Einschätzung zur Reihenfolge teilst (dies geschieht v.a. dann wenn keine neuen Karten mehr da sind).

Aufgabe:

Ihr müsst als Team das Objekt von der Karte von einer gedachten Linie auf dem Boden **über mind. einen Meter bewegen, ohne dass das Objekt den Boden berührt**. Das Objekt muss danach liegen bleiben (mind. einen Meter hinter der Linie). Achtung: ein Übertreten/Übergreifen/Überqueren der Linie durch euch ist streng verboten! Daneben sind alle Lösungen zulässig, die ihr als Team in der Lage seid umzusetzen.

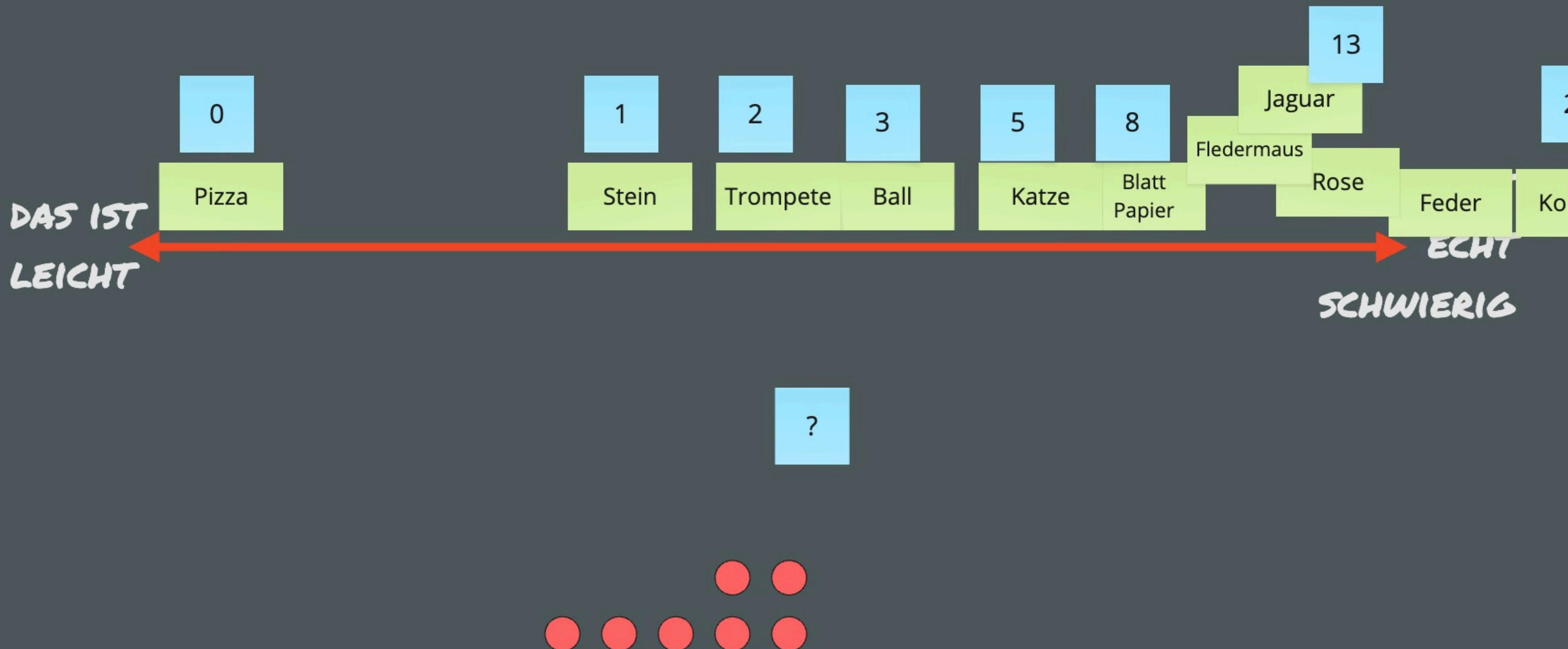


Anleitung "Team Estimation Game"

- 1.) Bestimmt eine:n Product Owner:in in der Gruppe. Er beantwortet nur Fragen.
- 2.) Reihum ist jede:r an der Reihe hat einen "Zug". Haltet dabei eine feste Reihenfolge ein!
- 3.) In einem Zug kannst du von rechts eine *neue grüne Karte ziehen* und (mit SEHR kurzer) Argumentation nach deiner Einschätzung v.l.n.r. platzieren **ODER** stattdessen eine bereits platzierte *Karte umhängen* **ODER** "passen" weil du die Einschätzung zur Reihenfolge teilst (dies geschieht v.a. dann wenn keine neuen Karten mehr da sind).

Aufgabe:

Ihr müsst als Team das Objekt von der Karte von einer gedachten Linie auf dem Boden **über mind. einen Meter bewegen, ohne dass das Objekt den Boden berührt**. Das Objekt muss danach liegen bleiben (mind. einen Meter hinter der Linie). Achtung: ein Übertreten/Übergreifen/Überqueren der Linie durch euch ist streng verboten! Daneben sind alle Lösungen zulässig, die ihr als Team in der Lage seid umzusetzen.

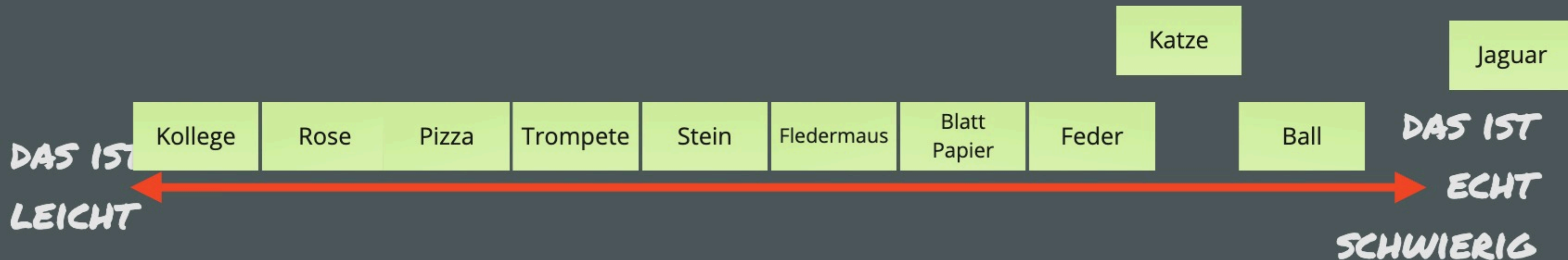


Anleitung "Team Estimation Game"

- 1.) Bestimmt eine:n Product Owner:in in der Gruppe. Er beantwortet nur Fragen.
- 2.) Reihum ist jede:r an der Reihe hat einen "Zug". Haltet dabei eine feste Reihenfolge ein!
- 3.) In einem Zug kannst du von rechts eine *neue grüne Karte ziehen* und (mit SEHR kurzer) Argumentation nach deiner Einschätzung v.l.n.r. platzieren **ODER** stattdessen eine bereits platzierte *Karte umhängen* **ODER** "passen" weil du die Einschätzung zur Reihenfolge teilst (dies geschieht v.a. dann wenn keine neuen Karten mehr da sind).

Aufgabe:

Ihr müsst als Team das Objekt von der Karte von einer gedachten Linie auf dem Boden **über mind. einen Meter bewegen, ohne dass das Objekt den Boden berührt**. Das Objekt muss danach liegen bleiben (mind. einen Meter hinter der Linie). Achtung: ein Übertreten/Übergreifen/Überqueren der Linie durch euch ist streng verboten! Daneben sind alle Lösungen zulässig, die ihr als Team in der Lage seid umzusetzen.



Welche agilen Schätzmethoden in welcher Situation?

EINSATZSZENARIEN

Welche agilen Schätzmethoden sind in welcher Situation zu empfehlen?

	Planning Poker	Magic Estimation	Team Estimation Game
Menge/Dauer	10-15 User Stories pro Stunde	70 User Stories in 20 Minuten	20-60 User Stories pro Stunde
Einsatz	Refinement Aktivität & Story Workshops	Refinement Aktivitäten	komplettes Backlog schätzen; Festpreis
Vorteile	Hilft beim Austausch und dabei Missverständnisse zu vermeiden	sehr schnelle Methode; hilft regelmäßig ein ganzes Backlog zu schätzen	Austausch & besseres Verständnis; vgl.weise schnell; super für Festpreis-Projekte; sehr motivierend
Nachteile	dauert sehr lange; oft Diskussion im Lösungsraum; sehr anstrengend	kein Gespräch bzw. Austausch; benötigt eine große Menge an Stories	Benötigt ein quasi komplettes Backlog; recht anstrengend

Wie kann ein Product Backlog entstehen?

MoSCoW Priorisierung

Product Backlog Items (PBI) werden vom Product Owner priorisiert.

MoSCoW Priorisierung ist die Einteilung der Anforderungen in die Gruppen:

Must Have	• Essential (e.g. product cannot go-live or is a failure if not implemented) • or MUST = <u>M</u>inimal <u>U</u>sable <u>S</u>ubse<u>I</u>
Should Have	• Important (high priority, but could be satisfied in another way if needed, e.g. with a work-around)
Could Have	• Nice to have (desirable but not necessary)
Won't Have	• Would like to have but Won't Have during this time-box (might become relevant at a later stage)

Daumenregel: “Must Have”-Anforderungen sollten nicht mehr als 60% des gesamten Aufwands ausmachen – ansonsten existiert nicht genügend Freiraum für Eventualitäten.
Alternativ: “Must Have” und “Should Have” sollten zusammen maximal 80% ausmachen.

Übungsstunden
ein wenig zu
kurz

Übungen gut
vorbereitet, so dass
man schnell einsteigen
konnte

Schönes Board,
gutes Layout,
gut zu bedienen

Sehr gut aufbereitetes
Board. Danke für die
Session :)

vielen Organisationen ist Predictability
am wichtigsten. Das ist vielleicht nicht
unbedingt der erste Vorteil von Agilen
Gedöns, aber häufig hört ja die
Transformation schon etwas früher als
beim Agilen Himmelreich :-)

Nette
Teilnehmende

Hoher
Übungszeit-
Anteil. Super!

Die Zeit für die zweite und
dritte Aufgabe waren leider
zu knapp, da der
Austausch/Diskussion zu
kurz kam

Viele kennen Planning Poker, aber nicht
alle - und viele machen es auch nicht so
ganz zielführend, in der Praxis, da ist
etwas mehr Erklärung und Do's und
Don'ts vielleicht hilfreich? Für die
Transferwirksamkeit ...

Gutes, eingespieltes
Teamplay von Tim
und Dominique

sehr gut gemacht,
hilfreich und
inspirierend, Danke!

Eine sehr
kurzweilige
Session!

Wieder eine neue
Methode
kennengelernt - vielen
Dank dafür!

Bei Übungsrunde 2 und 3 zu wenig
Zeit. Neben dem fachlichen Fokus
ist ja auch der Austausch mit neuen
noch unbekannten Kollegen ein
Mehrwert.

Sehr hilfreich,
danke.

Top wie immer, aber bei
Übung 2 fand ich die Zeit
zu kurz oder die Menge an
Sticky Notes zu viel.

Ich fand, dass die Breakout-
Sessions eine gutes Gefühl
für Stärken und Schwächen
der einzelnen Verfahren
gezeigt haben.

Gute Wiederauffrischung von
bekannten Methoden und
die Seitenkommentare habe
ich vor allem mitgenommen

Wir freuen uns über Euer Feedback zum Live-Event "Agile Schätzmethoden"

Aufwand ist
ungleich Zeit -->
Das hat Tim zwar
gesagt, aber nicht
wirklich erklärt

grossartige Session
und echte kurze
Interaktion in den
Breakouts

Übungen waren sehr gut.
Unterschiede der
Methoden sind gut rüber
gekommen! Weiter so :)

Hat viel Spaß gemacht, machbare
Übungen super vorbereitet,
kurzweilige, entspannte
Moderation, rundum 100 %, klasse!
Herzlichen Dank!!!


Tim und Dominique haben sehr gut
durch die Session geführt. Es fing sogar
schon der der eigentlichen Session an,
in dem alle wichtigen Informationen
sehr übersichtlich mit den
Teilnehmenden geteilt wurden (Zoom,
Miro & Slido Links)

Schöne
Moderation!

Besseres Verständnis und
Gespür für verschiedene
Schätzmethoden und deren
Nutzen. Sehr gute Session :-)

Vielen Dank.
Sehr gut und
kurzweilig.

Gute und sehr
kurzweilige
Session :-) mit
hilfreichem
Input

Es ist super, wie viel
man in so kurzer Zeit
dazulernen und sich
austauschen kann.

Die Schätzmethoden
auszuprobieren hat
sehr viel Spaß
gemacht!

Ich fand die
Meldungen im
Chat eher störend.

Wie glauben das, es
eine sehr schöne
Session war! :)

Kurzweilige, sehr interessante
Session mit hilfreichem Input.
Und eine neue Methode
kennengelernt. Vielen Dank :)

Immer wieder top. Habe
auch über Dinge, die ich
schon gut kannte, noch
einiges gelernt!

Kein Biobreak
bei 2 Stunden

Wie immer, sehr kurzweilig, viel
hands-on und schön im
Austausch auch mit anderen zu
sein. Vielen Dank und weiter
so... (kleines Aber folgt...)

Aber: Persönliche Erfahrung mit
Magic Estimation ist deutlich
positiver als es hier in der Übung
war. Hab das Gefühl, dass die
Methode meiner Wahl etwas
"schlecht weggekommen" ist :-)

THX DANKE FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT

Kennt ihr schon unseren Podcast? Auf unserer Webseite gibt's auch eine Stichwort-Suche nach allen alten Folgen!

<https://produktwerker.de/podcast/>

Trainings, Workshops, Product Coaching



 Die
Produktwerker

Tim Klein

Tim.Klein@produktwerker.de

