



# TEAM-ESTIMERING MED PLANNING POKER





## Til brukere av veilederen,

Planning Poker er en estimeringsteknikk for raskt å få estimert arbeid. Denne guiden er basert på en rekke forskjellige kilder for å være en god introduksjon til Planning Poker. Planning Poker brukes gjerne sammen med Scrum og agile rammeverk, men egner seg også til estimering i andre kontekster der man jobber i team. Guiden henvender seg til deg som er teammedlem, Scrum Master, Produkteier eller prosjektleder.

Ettersom Planning Poker ofte brukes sammen med Scrum vil det i denne startguiden for Planning Poker være referanser til Scrum rammeverket, Scrum møter, ansvar og roller. Ønsker du å lære mer om Scrum anbefaler vi å starte med Certified Scrum Master eller Certified Scrum Product Owner kurs for en god innføring (se [www.smidigkurs.no](http://www.smidigkurs.no) for mer informasjon).

Vi har etterstrebet en konsistent begrepsbruk og oversetter ord og uttrykk hvor det finnes gode norske oversettelser, mens andre ord beholder sitt engelsk uttrykk (som f.eks. Planning Poker).

Vi håper at du finner guiden nyttig – lykke til!

Geir Amsjø  
Certified Scrum Trainer



Benjamin Sommer  
Certified Enterprise Coach



Ris / ros? Eller noe du lurer på? Send en e-post til [post@leanventure.com](mailto:post@leanventure.com)



## INTRODUKSJON

Planning poker er en morsom og engasjerende måte å estimere på. Det går fort, sikrer at man får brukt hele teamets kompetanse og gir gode estimater. I tillegg vil noen runder kunne styrke gruppefølelsen i tverrfaglige team.

Forløperen til Planning Poker finner vi så langt tilbake som i 1970-årene da Barry Boehm introduserte "Wideband Delphi". Teknikken ble kalt "wideband" fordi den sammenlignet med Delphimetoden la større vekt på interaksjon og kommunikasjon blant deltagerne.

Planning Poker slik vi kjenner det i dag ble beskrevet i en artikkel av James Greening i 2002 (<https://wingman-sw.com/articles/planning-poker>).

Sammen med den økende utbredelsen av Scrum har også populariteten til Planning Poker økt. Særlig siden 2005 har Planning Poker bredt om seg. Boken "Agile Estimating and Planning" av Mike Cohn bidro også til populariteten.

Noen av fordelene team opplever ved bruk av Planning Poker er:

- Bedre samarbeid ved at hele teamet engasjeres
- Estimerer baserer seg på en felles forståelse og enighet (og ikke drevet av en person)
- Utfordringer og uklarheter blir avdekket tidlig gjennom diskusjonen rundt hvert krav
- Skaper kollektivt eierskap i teamet

Planning Poker er også (som Scrum) basert på at det de som skal utføre arbeidet som estimerer. I Scrum er det kun medlemmene av Utviklingsteamet som skal estimere.



## HVA ER ESTIMERING?

Mye av diskusjonen rundt estimerer og estimering skyldes ofte at det ikke er enighet om hva et estimat er. Når mellomledere, prosjektledere eller andre utenfor teamet spør om estimerer så spør de gjerne om når man kan ha noe ferdig.

*"It's better to be roughly right than precisely wrong"*

John Maynard Keynes

Estimering er å gi et overslag, en vurdering basert på det man vet på estimeringstidspunktet. For å unngå misforståelser anbefales det å IKKE estimere når noe kan være ferdig, men heller estimere størrelsen på arbeidet som skal gjøres. For å koble oss helt fra tid og ha fokus på størrelse anbefaler vi også å estimere oppgaver relativt i forhold til hverandre. En stor fordel ved å gjøre det på denne måte er at vi mennesker er mye flinkere til å estimere størrelser relativt til hverandre enn vi er til å estimere absolutte størrelser. Dermed får vi bedre estimerer.

Når man skal estimere relativt i forhold til hverandre trenger vi en skala. For å etablere en skala velger teamet en referanse (for eksempel en brukerhistorie) som teamet forstår godt. Dette bør være en liten oppgave, men ikke den minste oppgaven. Denne oppgave setter vi til størrelse 2. Alle andre oppgaver estimeres da i forhold til denne oppgaven. Dersom vi estimere en oppgave til 8, betyr det at den er 4 ganger så omfattende som referanseoppgaven vi satt til 2.

*"Estimer størrelse – utled varighet"*

Mike Cohn

Et annet viktig moment når vi estimerer er at det går raskt. Det er mange usikkerhetsmomenter knyttet til estimering. Nytteverdien av å bruke lengere tid for å forsøke å oppnå mer nøyaktige estimerer faller raskt. Eller sagt på en annen måte – estimatene blir ikke bedre om vi bruker mer tid. Vi vil derfor bruke litt tid, men ikke for



lang tid.

## PLANNING POKER PROSESSEN

Planning Poker er en konsensus basert teknikk. Det vil si at vi gjennom planning poker prosessen søker å nå enighet internt i teamet om estimatene. Styrken i prosessen er at den er designet slik at vi får involvert alle i teamet samt deres kompetanse og erfaring i estimeringen.



For å gjennomføre en god Planning Poker sesjon må Produkteier (kraveier), Utviklingsteamet (de som skal gjøre jobben) og en fasilitator være tilstede. Det kan også være en fordel å ha projektor, flip-chart eller annet presentasjonsutstyr. Produkteier trenger for å effektivt kunne presentere kravene.

Et rundt bord er ideelt for kommunikasjon og at teammedlemmene enkelt kan se hverandres estimater. Hvert av teammedlemmene må ha en egen Planning Poker kortstokk.

Planning Poker kortstokken inneholder 12 kort, ett hver med verdiene 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ? og  $\infty$ . Skalaen er en tilpasset Fibonacci sekvens. Tallene fra 20 og oppover er avrundet til nærmeste hele 10'er for å ikke kommunisere falsk nøyaktighet.

Den økende avstanden mellom tallene i Fibonacci sekvensen passer bra med estimeringsprinsippet; "it's better to be roughly right than precisely wrong". I praksis betyr dette at vi bør bruke en estimeringsskala som tar hensyn til usikkerheten i estimatene. Fibonacci skalaen har nettopp denne effekten.



Selve prosessen er som følger;

### **1. KUNDEN/PRODUKTEIER FORKLARER KRAVET (MAX 2 MINUTTER)**

Produkteieren går gjennom kravet (for eksempel en brukerhistorie) og forklarer bakgrunnen for kravet og hva man ønsker å oppnå.

Utviklingsteamet stiller spørsmål og ber om avklaringer. Fokuset er på å forstå hva som ønskes. Fasilitator sørger for at tiden holdes.

### **2. TEAMET DISKUTERER HVORDAN (MAX 2 MINUTTER)**

Når Utviklingsteamet forstår hva som ønskes har teamet en diskusjon om design, arkitektur og hvordan ønsket kan realiseres. Når teamet har en god nok forståelse velger hvert teammedlem individuelt det kortet som representerer deres estimat. Fasilitator sørger for at tiden holdes.

### **3. ALLE VISER ESTIMATET SITT SAMTIDIG**

Alle teammedlemmene viser estimatet sitt samtidig. På denne måten unngår vi den såkalte [ankereffekten](#). Fasilitator kan gjerne telle ned 3,2,1 for å sikre at alle viser estimatet samtidig. Teamet vil selv overta dette ansvaret etter hvert om fasilitatoren gir de mulighet for det.

Dersom alle teammedlemmene valgte det samme estimatet for oppgaven noteres estimatet og man starter på steg 1 igjen med et nytt krav/oppgave.

Dersom det er forskjellige estimater går man videre til steg 4.

### **4. DE MED LAVEST OG HØYEST ESTIMAT BEGRUNNER SITT ESTIMAT (MAX 2 MINUTTER)**

Derom teammedlemmene har forskjellige estimater er det mest interessant å få mer informasjon fra de som har lavest og høyest estimat. Teammedlemmene med høyest og lavest estimat begrunner sine estimater. Etter å ha hørt begrunnelsen for det laveste og høyeste estimatet gjøres eventuelle avklaringer og teamet er klar for ny estimeringsrunde.



## 5. GJENTA FRA STEG 3. FREM TIL ESTIMATENE KONVERGERER

Planning poker prosessen gjentas fra steg 3 til og med steg 5 inntil man blir enige om estimatet eller til at man blir enige om at man trenger mer informasjon og avklaringer før man kan gi et estimat.

## 6. TEAMET BLIR ENIGE OM ET ESTIMAT ELLER IKKE.....

Når alle teammedlemmene har det samme estimatet noteres det ned og man begynner fra steg 1 med et nytt krav/behov.

Dersom man ikke har oppnådd enighet om estimatet etter 3 runder med estimering (altså alle teammedlemmene har vist sitt estimat 3 ganger) legges kravet bort. Produkteier må da fremskaffe mer informasjon eller gjøre nødvendige avklaringer før man teammedlemmene forsøker å estimere på nytt.

Et alternativ om oppgaven likevel må deles opp senere er å velge det høyeste estimatet.

Denne prosessen sikrer at teamet maks bruker 12 minutter på å estimere en oppgave (gitt at man må estimere tre ganger for å oppnå konvergens).

**Planning Poker kort kan du kjøpe her:**

<https://smidigkurs.no/produkt/planning-poker-kort/>





## VANLIGE UTFORDRINGER

### **Vi blir ikke enige – skal vi ta gjennomsnitt?**

Nei. Dersom team medlemmene har delt seg i to grupper med et lavt og et høyere estimat kan det være fristende å ta gjennomsnittet av de to. Dette er sjelden en god ide – og det kommuniserer en presisjon i estimatene som ikke er reell (for eksempel  $5+8:2 = 6,5$ ).

I denne situasjonen har man to muligheter, enten velge det høyere estimatet eller legge kravet til side for ytterligere avklaringer. Står det mellom 2 eller 3, 5 eller 8 kan man gjerne velge det høyeste estimatet. Er spennet fra 2 til 40 vil det være nødvendig med ytterligere avklaringer før man kan estimere kravet.

### **Du må være enig enten du vil eller ikke...**

Som i alt teambasert arbeid må man finne seg i å ikke alltid ikke "få rett". Reglene og tidsboksene vil tvinge fram teamets estimat, som ikke nødvendigvis er så nærme det du selv mener. Estimerer i Planning Poker prosessen vokser frem gjennom kommunikasjon og erfaringsutveksling.

### **Kan vi legge samme estimater for utvikling, test og lignende for å komme frem til et estimat?**

I et tverrfaglig team vil de enkelte medlemmene ha domener der de har mer kompetanse enn de andre. Kan vi la testere estimere test, utviklere utvikling osv. og så summere estimatene etterpå?

Nei, dette vil bryte med selve ideen om tverrfaglig samarbeid med et kollektivt ansvar – noe som Planning Poker er designet for å stimulere til; Vi deler av erfaringer og lærer mer om kravene gjennom diskusjon på tvers av fagområder.

### **Påvirke estimatene, ankring og utsagn**

[Ankring](#) er en veldokumentert effekt som sier at alle estimater eller anslag lett kan påvirkes gjennom å gi en initiell verdi. Dette er hovedgrunnen til at





vi bruker kort og at alle deltagerene finner fram sitt eget estimat før vi snur kortet.

Bare å kommentere kravet som lett eller vanskelig kan ha stor påvirkning på hvilket estimat man lander på. Det er derfor svært viktig at man unngår slike utsagn og ankring før teamet har fått estimert.

### **Vi blir ikke enige – kan vi gå utenfor skalaen?**

Noen mener 8 og noen mener 13 – vi har lært at vi ikke skal ta gjennomsnitt. Kan vi sette estimatet til 10?

Når man er enig om en skala bør man bruke faste størrelser, eller sagt på en annen måte; hold deg til skalaen. Det er raskere og enklere.

Færre valg øker tempo og vi unngår lange diskusjoner om presise estimater (skal det være 10 eller 11?), som likevel mest sannsynlig er unøyaktig. Husk at det er bedre å være omtrentlig riktig enn nøyaktig feil.

## **NOEN AV FORDELENE MED PLANNING POKER (NÅR DET GJØRES RIKTIG.....)**

- Strukturert og raskt
- Gir bedre presisjon enn andre metoder
- Morsomt og engasjerende
- Skaper et kollektivt eierskap i teamet
- Utnytter kompetanse til alle medlemmene i teamet
- Motvirker anker-effekten
- Diskusjonen og begrunnelsen for individuelle estimater er et godt redskap for å skape god forståelse av kravene
- Gode diskusjoner avdekker antagelser og misforståelser



Oversikt over våre kurs finner du på [www.smidigkurs.no](http://www.smidigkurs.no)



**Kurs med utstrakt bruk av øvelser og gruppearbeid**



Planning Poker kort kjøper du her:

<https://www.smidigkurs.no/produkt/planning-poker-kort/>





Trenger dere hjelp til å komme i gang? Eller ønsker dere å ta det neste steget? Vi kan hjelpe dere videre med Scrum, Lean, Agile og Kanban. Ta kontakt!



Geir Amsjø  
[geir@leanventure.com](mailto:geir@leanventure.com)

+47 97051110

Benjamin Sommer  
[benjamin@leanventure.com](mailto:benjamin@leanventure.com)

+47 95242895

 **SMIDIGKURS**

[www.smidigkurs.no](http://www.smidigkurs.no)