

GENIAL DANEBEN: WIE WIR ZU BESSEREN SCHÄTZUNGEN KOMMEN

LOADING ...





geb. 11.05.1995 in Kiew, Ukraine
Seit 2015 in Deutschland

Studium Softwaretechnik an der Universität
Stuttgart

Scrum Masterin bei adesso SE,
davor Software Entwicklerin

Verrückt nach Stoffe & Nähen,
Passion for „agile without bullshit“

AGENDA



- 1 Warum relatives Schätzen?
- 2 Schätzgrößen
- 3 Brauchbare Schätzungen
- 4 Häufige Fehler
- 5 #NoEstimates
- 6 Monte-Carlo Simulation
- 7 Mit der Schätzung arbeiten



KLARHEIT

~~**SICHERHEIT**~~

WARUM RELATIVES SCHÄTZEN?

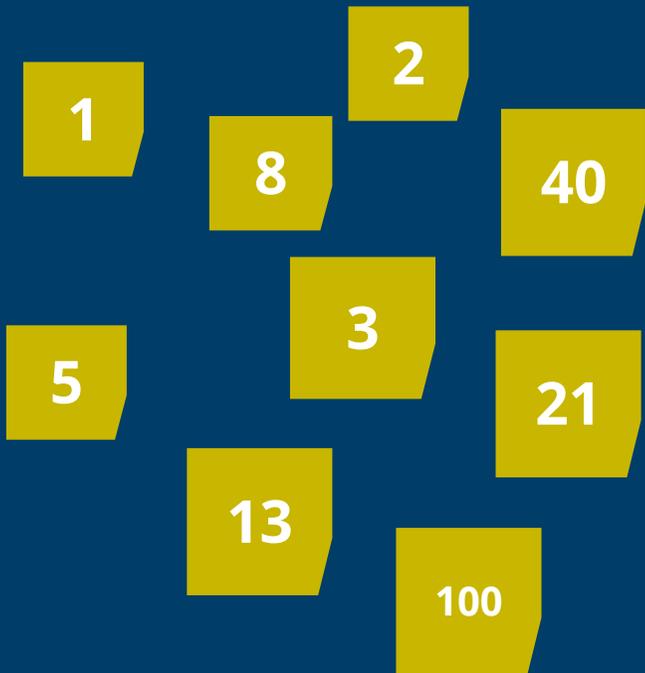
a)

- > Wir sind schlecht darin, Größen absolut zu schätzen. Dafür sind wir sehr gut darin, relative Unterschiede zu erkennen.
- > Bei Veränderungen des Umfelds kann die Schätzung beibehalten werden.
- > Man beschäftigt sich nicht so viel mit der Mechanik der Schätzung



SCHÄTZGRÖSSEN

a)



S XL
XS M
L



BRAUCHBARE SCHÄTZUNGEN



- > Was genau schätzen wir?

KOMPLEXITÄT?

AUFWAND?

DAUER?

- > Warum schätzen wir überhaupt?
- > Wie akkurat muss die Schätzung sein?
- > Akkurat vs. präzise
- > Welche Richtung darf ein Fehler haben?
- > Liefere mehr als eine Zahl

FEHLERHAFTE SCHÄTZUNG

WEIBLICHE BUNDESKANZLERIN

RUNDER KREIS

HÄUFIGE PROBLEME

- > Coastline Paradox: je granularer wir schätzen, desto höher ist die Schätzung



HÄUFIGE PROBLEME



- > Wir sind zu detailliert

OPTIMAL: 6 – 36 TEILE

- > Zwischenräume bei der Zerlegung werden oft vergessen
- > Nur eine Herangehensweise
- > Alle Fehler in eine Richtung
- > Wir beschäftigen uns zu gerne mit der Mechanik der Schätzung und verlieren Fokus
- > Cognitive Bias

GRUNDGEDANKEN

- > Aufwandsschätzungen bringen in vielen Fällen keinen Mehrwert. Der Fokus bei #NoEstimates liegt auf Value/Impact
- > Das Schätzen von User Stories und das Zählen von User Stories führt zu einem sehr ähnlichen Ergebnis

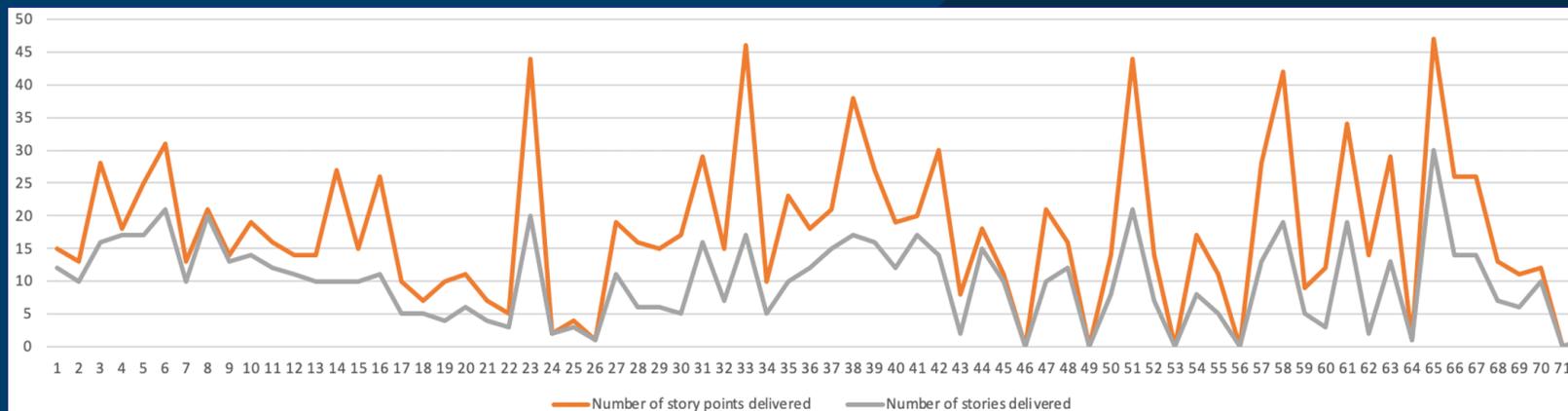


Abb. 1: Korrelation von Story-Points und Anzahl fertiggestellter Stories in einem Projekt [Novatec2020]

HERAUSFORDERUNGEN BEI #NOESTIMATES



- > Funktioniert besser bei reiferen Teams
- > Möglicherweise muss das Team das Mindset ändern
- > Unsicherheiten und Risiken für das Management
- > Andere Fragen müssen gestellt werden

IST DIE STORY NACH WERT GESCHNITTEN?

WAS SOLL ES BRINGEN?

MONTE-CARLO SIMULATION

GRUNDGEDANKEN

- > Liefert Antworten auf Fragenstellungen mit unsicheren Faktoren, in dem man sehr viele Experimente durchführt und die Häufigkeit der verschiedenen Ergebnisse betrachtet.
- > Daraus liest man die Wahrscheinlichkeit ab, mit der diese Ergebnisse eintreten.
- > Forecasten anstatt Schätzen
- > Hinreichend stabiler Projektkontext ist notwendig

STABILES TEAM

GLEICHBLEIBENDE SPRINTLÄNGEN

FEATURES HABEN ÄHNLICHE GRÖSSE/KOMPLEXITÄT

Wie viele Aufgaben gelangen innerhalb eines vordefinierten Zeitraums in die „Erledigt“-Spalte Ihres Boards?

Wann haben Sie wahrscheinlich X Aufgaben erledigt?

- > Schätzung != Zusage. Schätzung ist eine Hypothese.
- > Der Fortschritt muss regelmäßig gemessen werden.
- > Hofstadter's Law: It always takes longer than you expect, even when you take into account Hofstadter's Law

“When the map and the territory disagree, believe the territory”

FRAGEN?

