

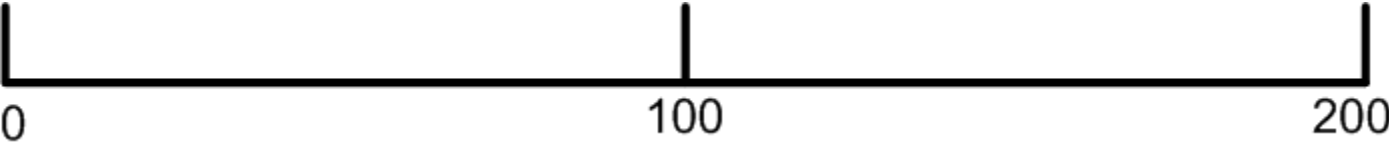
Estimation and planing

Marek Majchrzak, Andrzej Bednarz

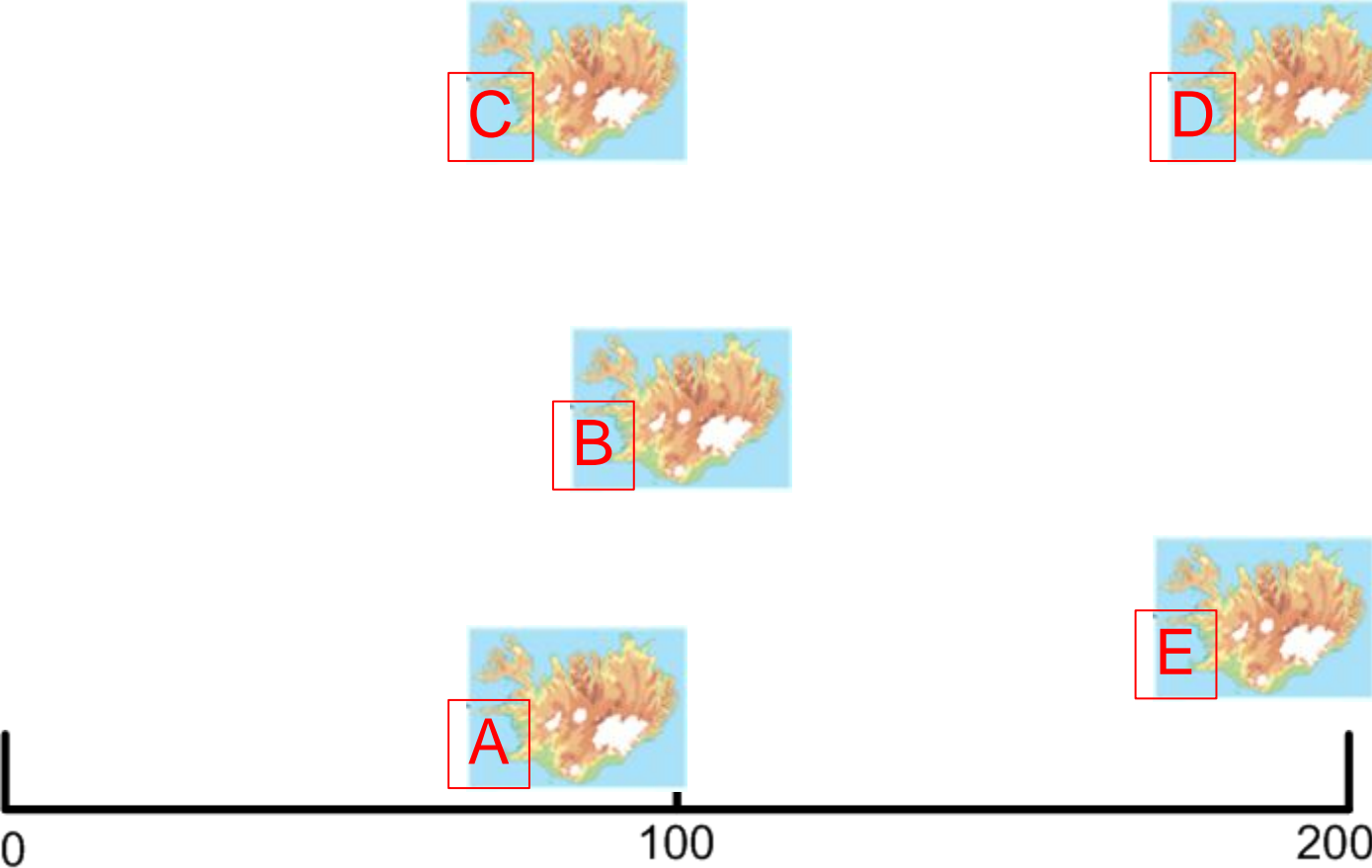
Wroclaw, 06.07.2011



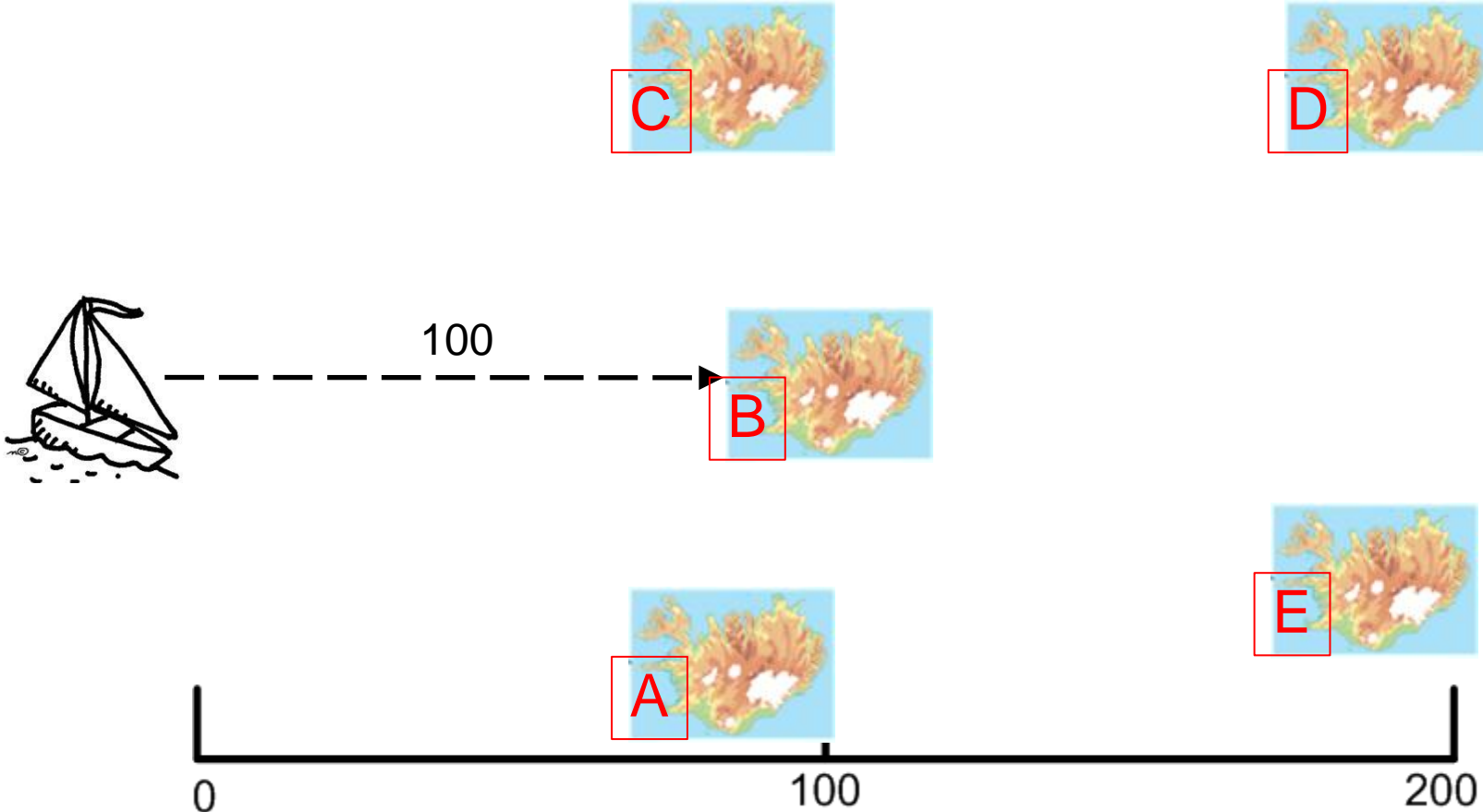
Story points



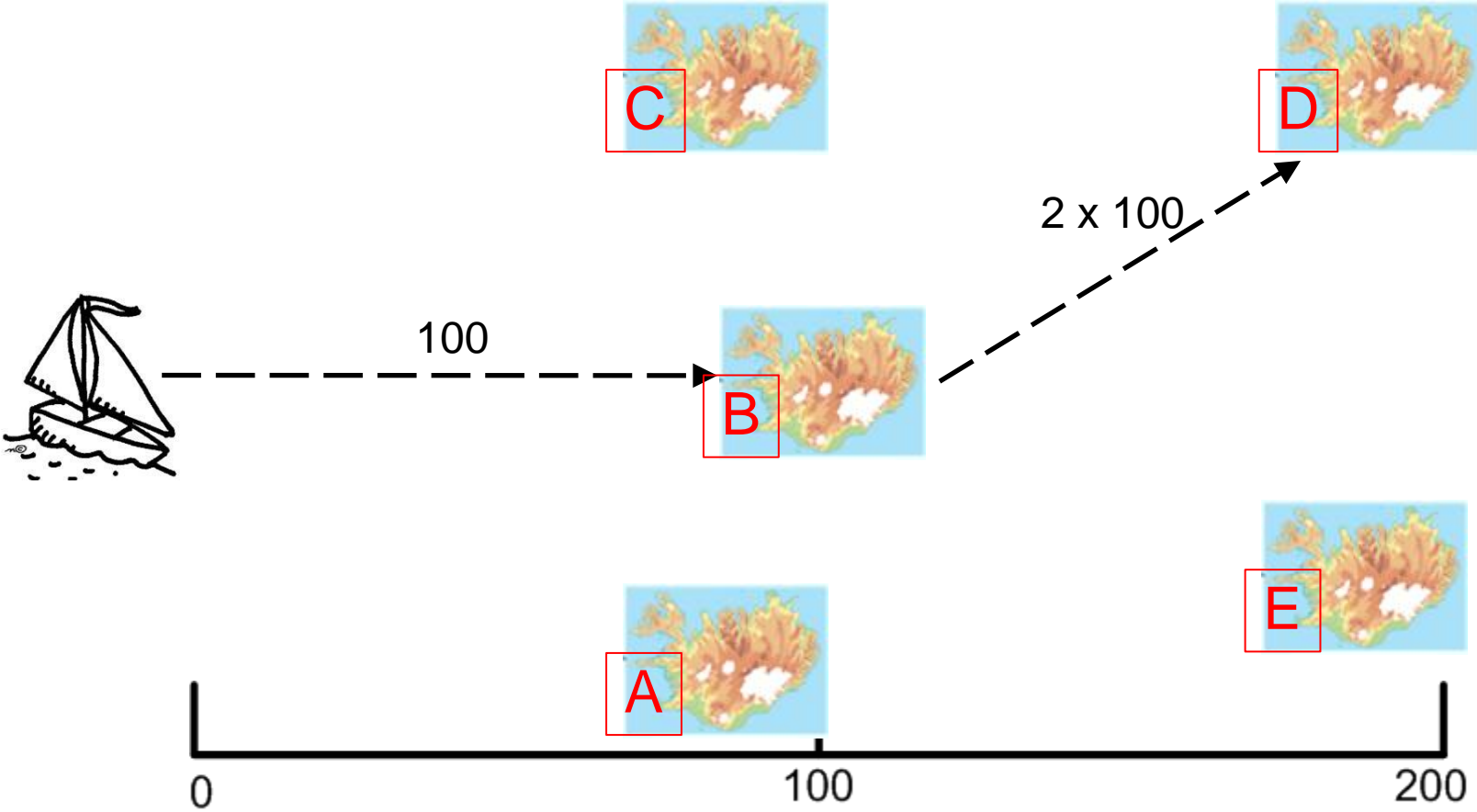
Story points



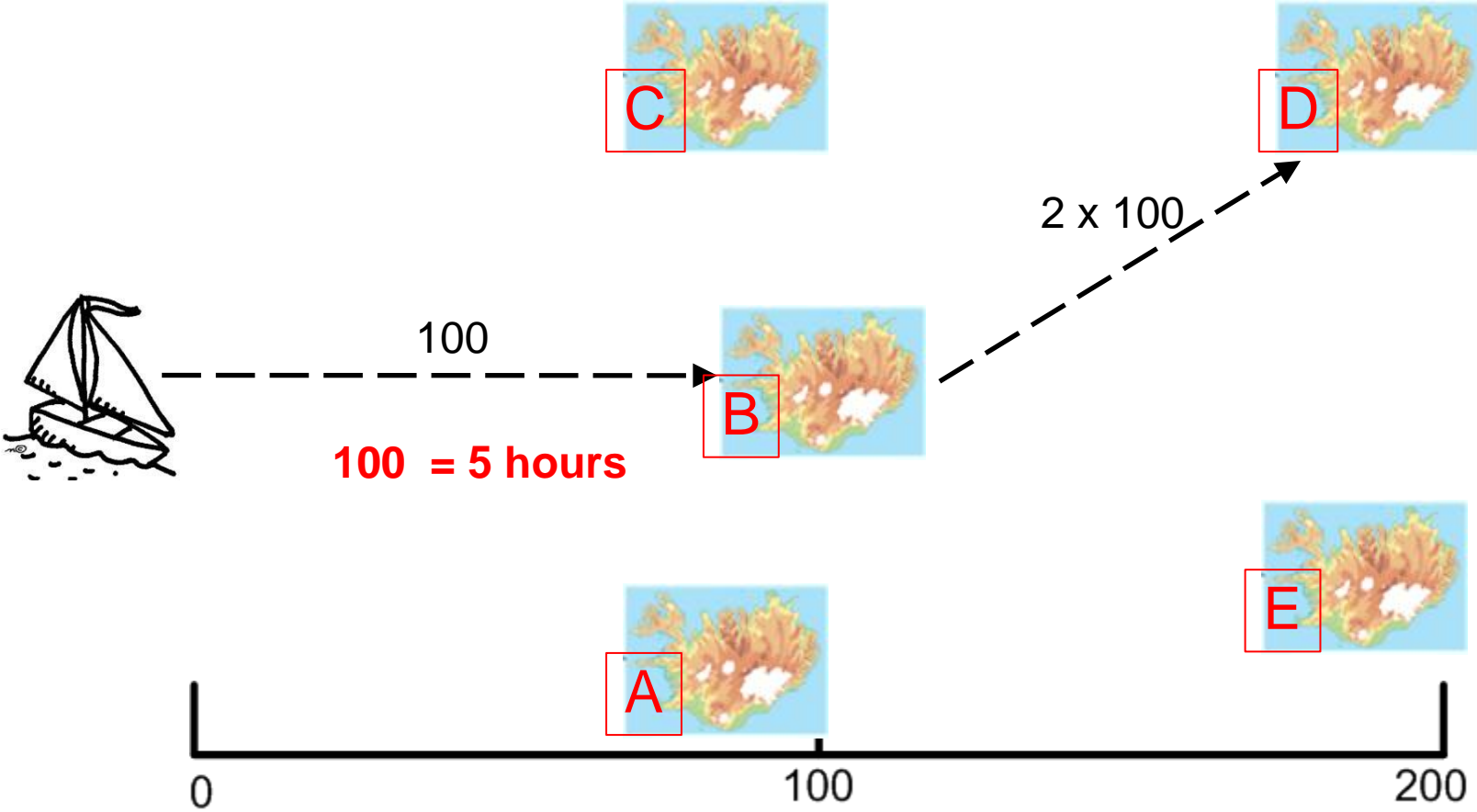
Story points



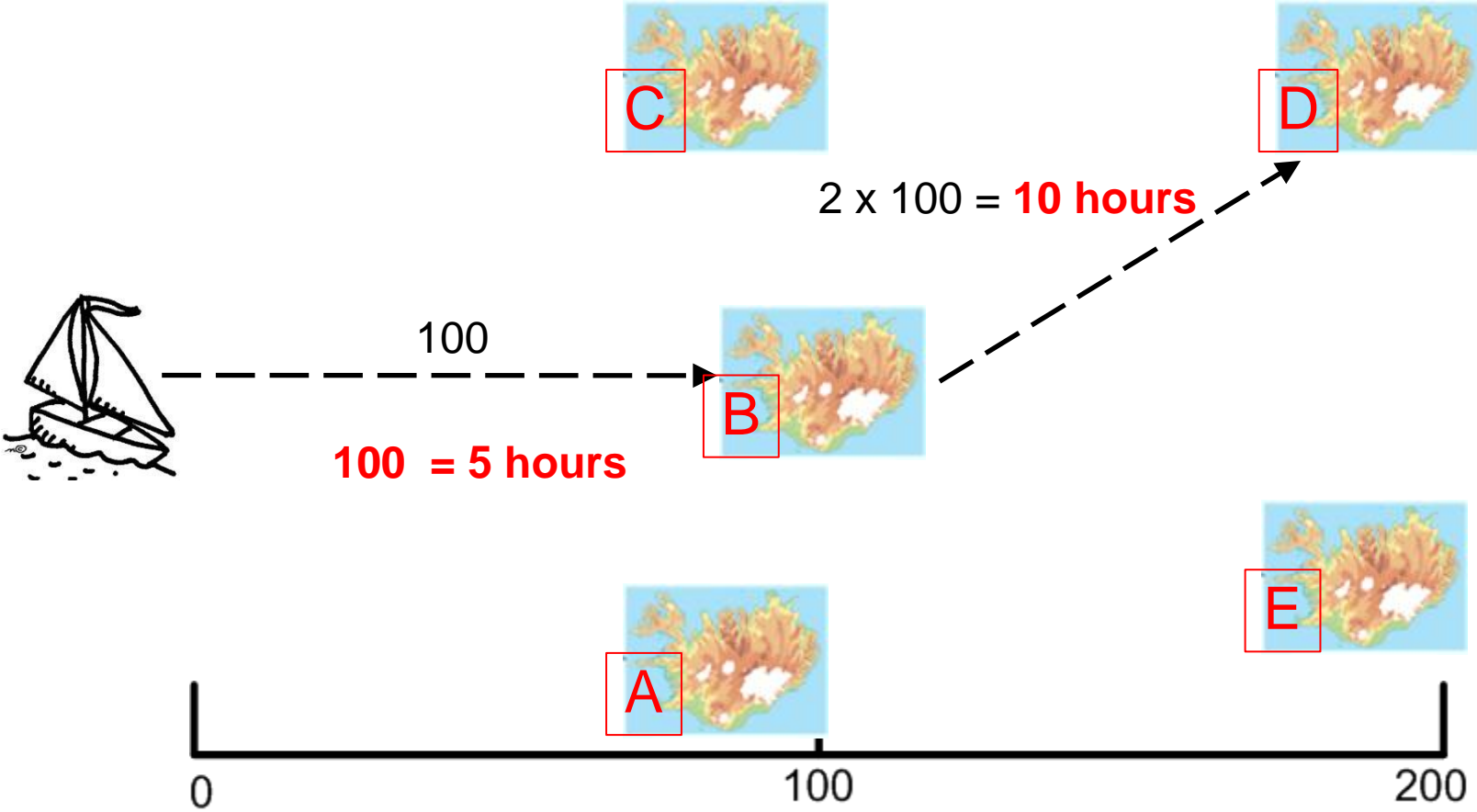
Story points



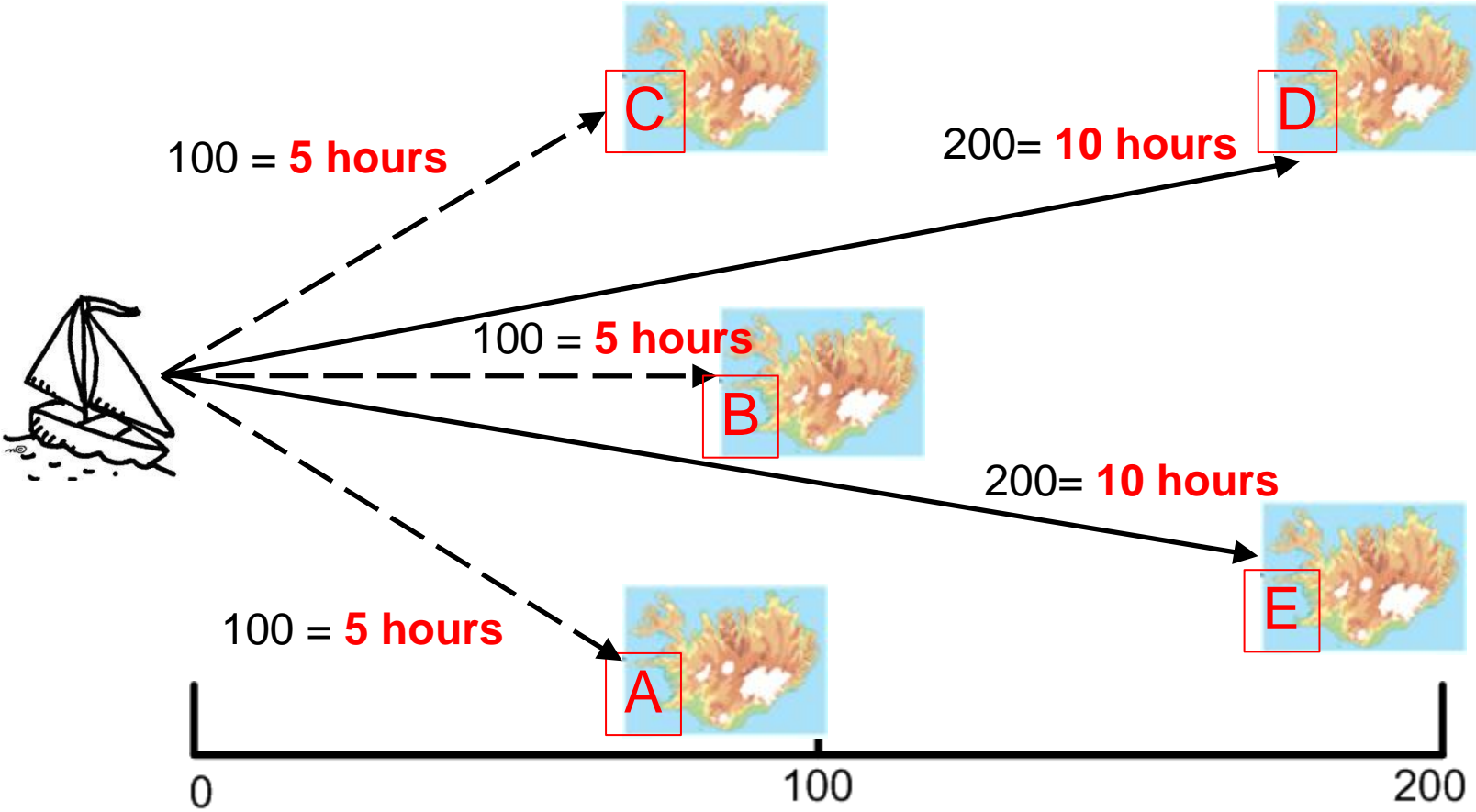
Story points



Story points



Story points



Exercise – Product Backlog, setting importance



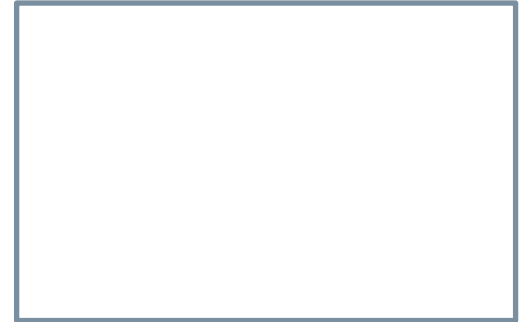
Backlog item #4

Testowanie w SCRUM, rola testera w XP

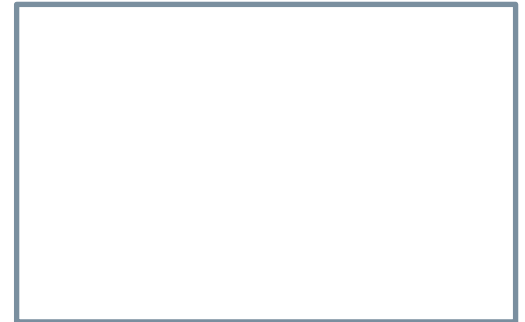
Notes

Jak zorganizować testowanie, jakie są zadania i role testerów w projekcie. Jak przeprowadzać testy akceptacyjne? Jaka jest rola testera w XP i w kontaktach z klientem?

Importance



Estimate



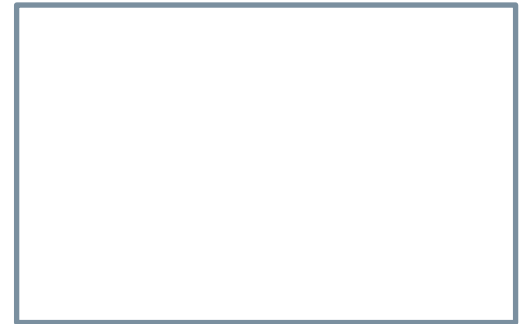
Backlog item #5

Sprint Demo

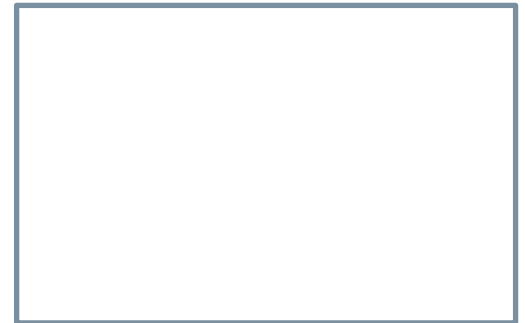
Notes

Każdy Sprint musi się kończyć demem. Jak przeprowadzić demo? Na co należy zwrócić szczególną uwagę, kto powinien brać udział w spotkaniu. Jakie są korzyści z przeprowadzenia dema.

Importance



Estimate



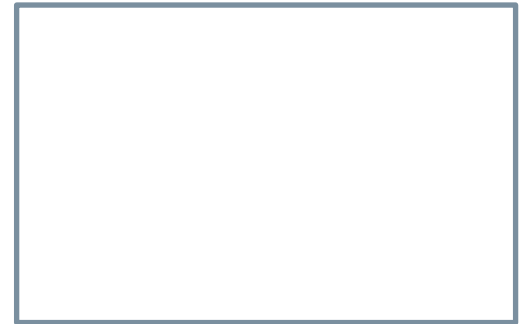
Backlog item #6

Przerwy pomiędzy Sprintami

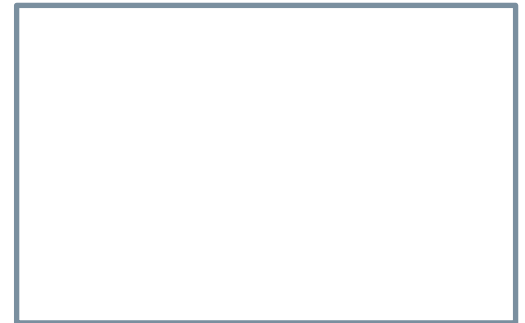
Notes

W rzeczywistość deweloperzy nie mogą ciągle robić Sprintów. Ważny jest również odpoczynek, motywacja rozwój osobisty. Co można zrobić w czasie pomiędzy retrospekcją i kolejnym planning meetingiem.

Importance



Estimate



Backlog item #8

Podstawy Scrum

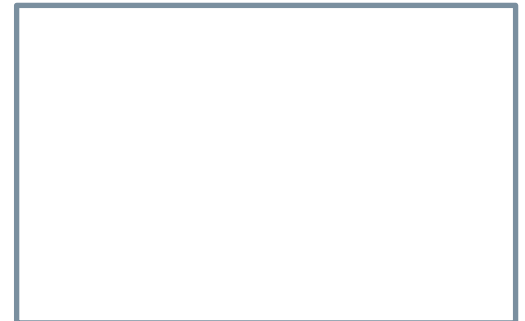
Notes

Prezentacja SCRUM jako metodyki/frameworku wytwarzania oprogramowania w środowisku zwinnym. Zawartość: opis metodologii, główne praktyki, role, główne artefakty.

Importance



Estimate



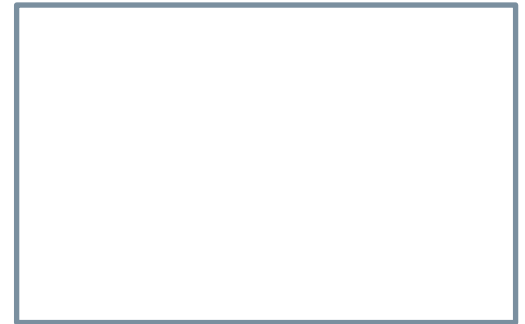
Backlog item #9

Komunikacja w SCRUM

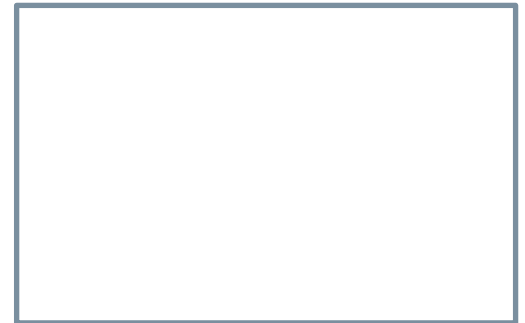
Notes

Komunikacja jest najważniejszym aspektem. Jak wyglądają spotkania w SCRUM, jak radzić sobie w przypadku teamów, które nie są zlokalizowane w jednym miejscu? Prezentacja różnych narzędzi i artefaktów wspierających komunikację.

Importance



Estimate



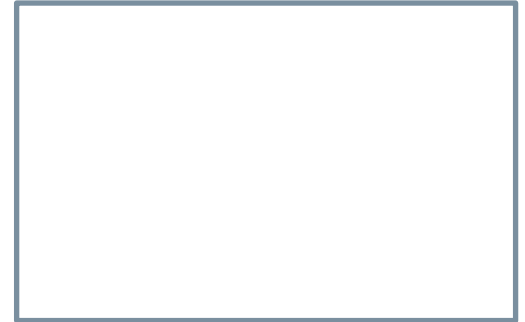
Backlog item #10

SCRUM Sprint

Notes

Kompletny przykład cyklu życia sprinta. Estymacja – spotkanie z produkt ownerem, planowanie, codzienne spotkania, sprint review – demo, retrospekcja – ulepszenie procesu. Praktycznym aspektem prezentacji będzie pokazanie burdownchart i task board.

Importance



Estimate



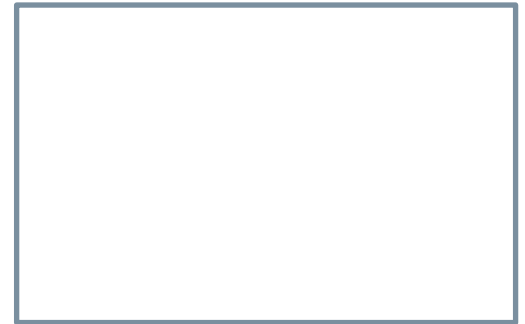
Backlog item #16

Behavioral testing

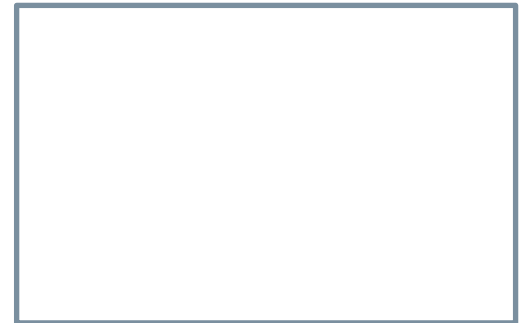
Notes

Krótkie wprowadzenie do testów behawioralnych.
Behaviour-driven Development polega na tworzeniu oprogramowania przez opisywanie jego zachowania, z perspektywy jego udziałowców.

Importance



Estimate



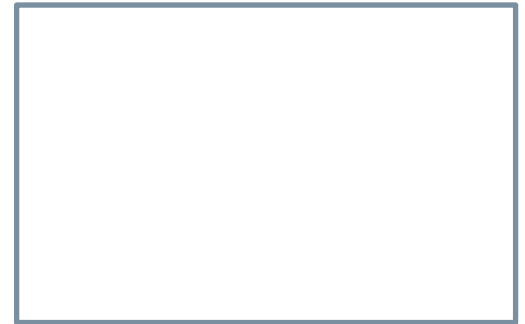
Backlog item #23

Agile Manifesto/Agilo Process

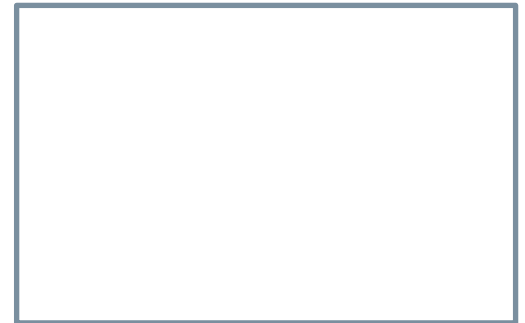
Notes

Omówienie manifestu agile, twórcy, zarys historyczny, wartości.

Importance



Estimate



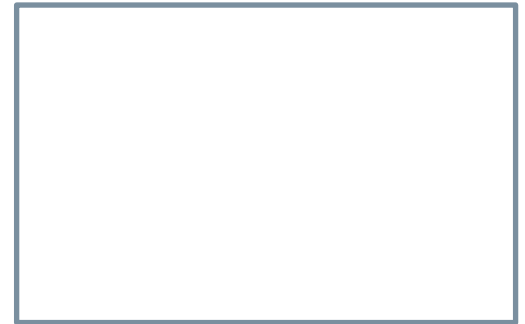
Backlog item #24

Kanban

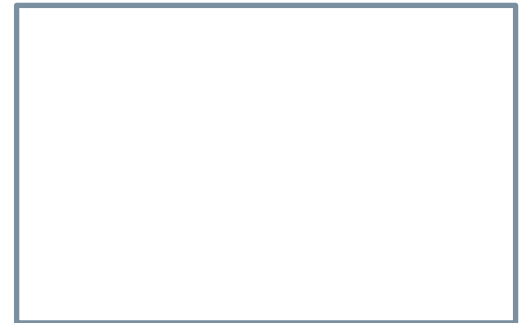
Notes

Słowo Kanban w wolnym tłumaczeniu można oddać, jako "widoczny spis". Metoda ta opiera się na poszczególnych kartach wyrobów ich cyrkulacji i analizie.

Importance



Estimate



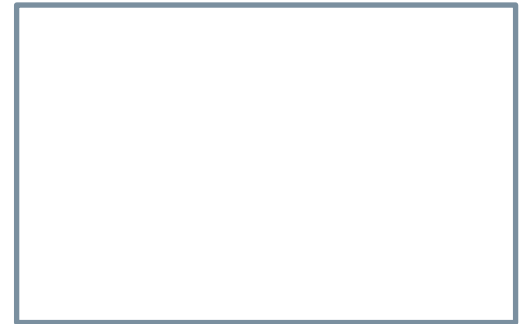
Backlog item #29

Scrum from Hell

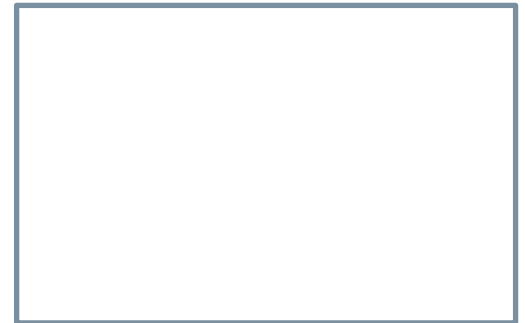
Notes

Ćwiczenie

Importance

An empty rectangular box with a blue border, intended for entering the importance of the backlog item.

Estimate

An empty rectangular box with a blue border, intended for entering the estimate of the backlog item.

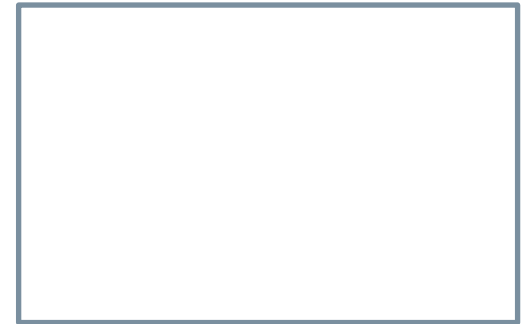
Backlog item #30

The Ball Point Game

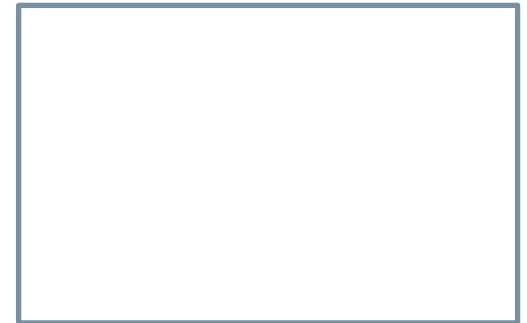
Notes

Ćwiczenie

Importance



Estimate



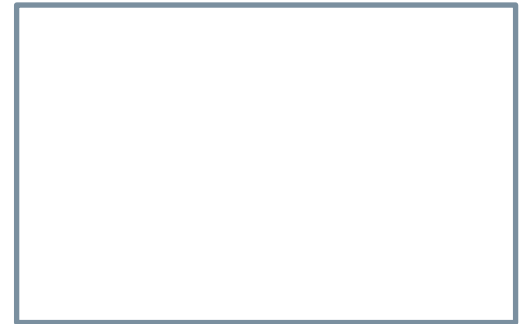
Backlog item #32

Software Craftsmanship

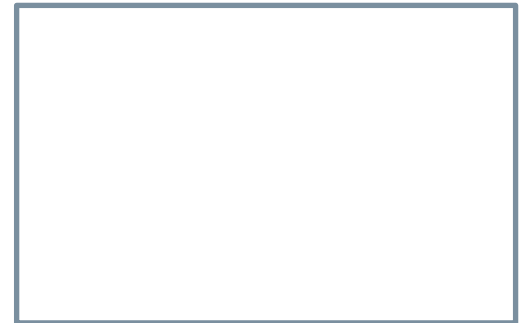
Notes

Prezentacja nowego ruchu agile'owego nazwanego Software Craftsmanship. Ruch ten akcentuje konieczność doskonalenia warsztatu programisty i dbałości o jakość kodu.

Importance



Estimate



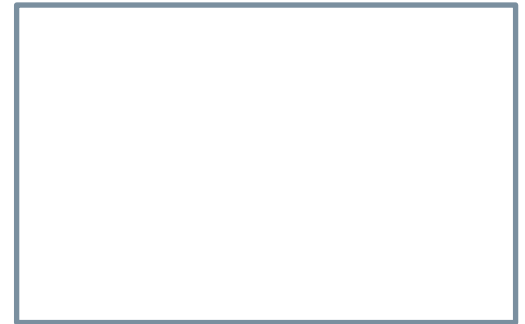
Backlog item #33

Agile at Capgemini

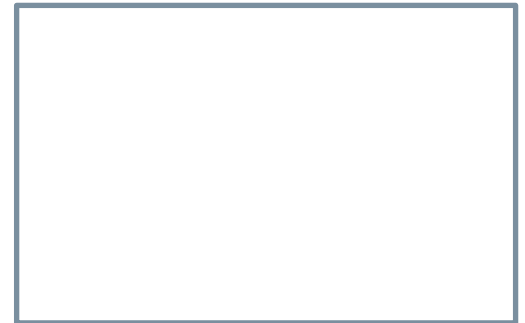
Notes

Kilka słów o firmie Capgemini i projektach realizowanych w metodykach lekkich.

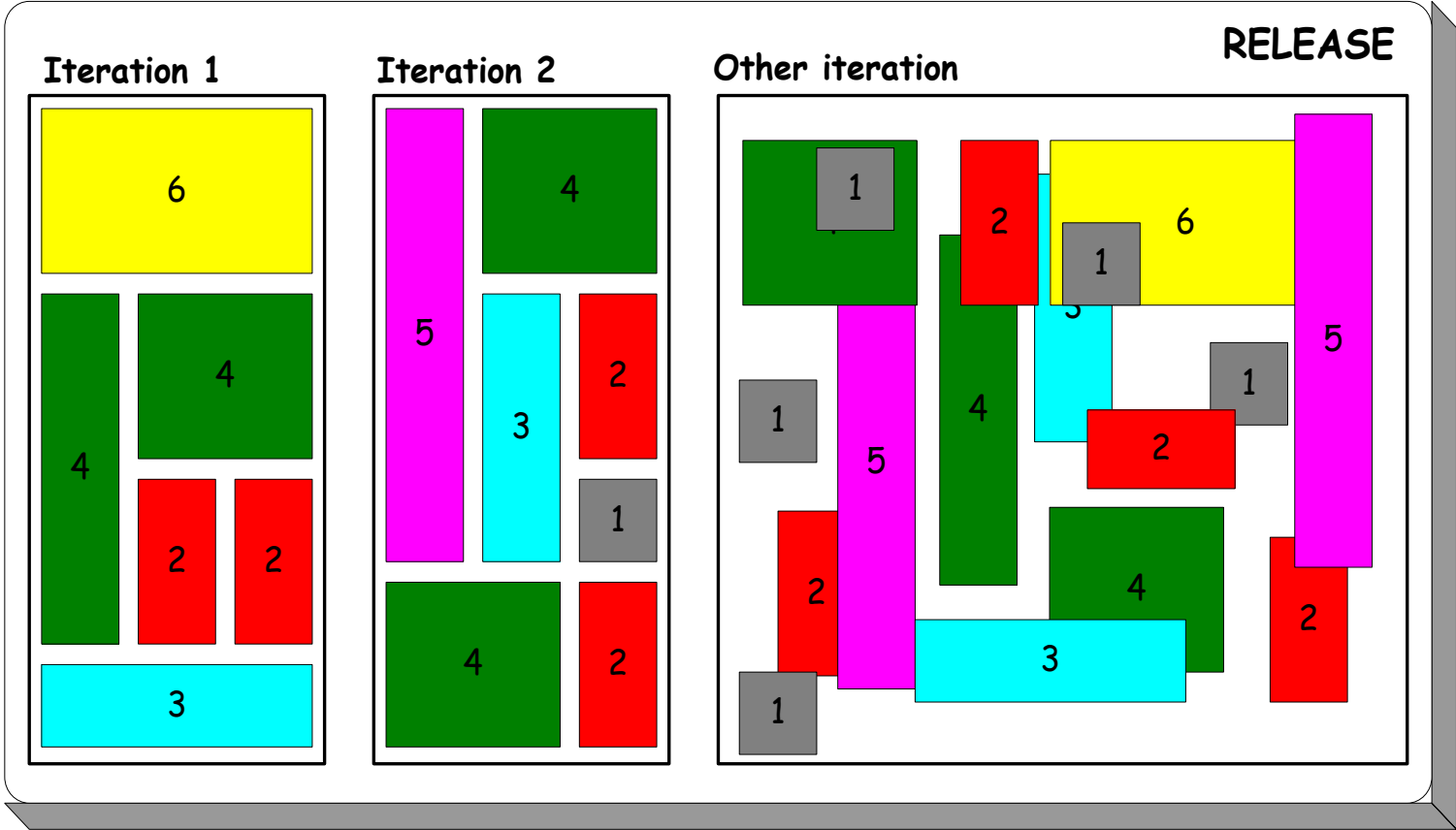
Importance



Estimate



Planning




How to estimate size of the iteration?



If we do not know: Spike

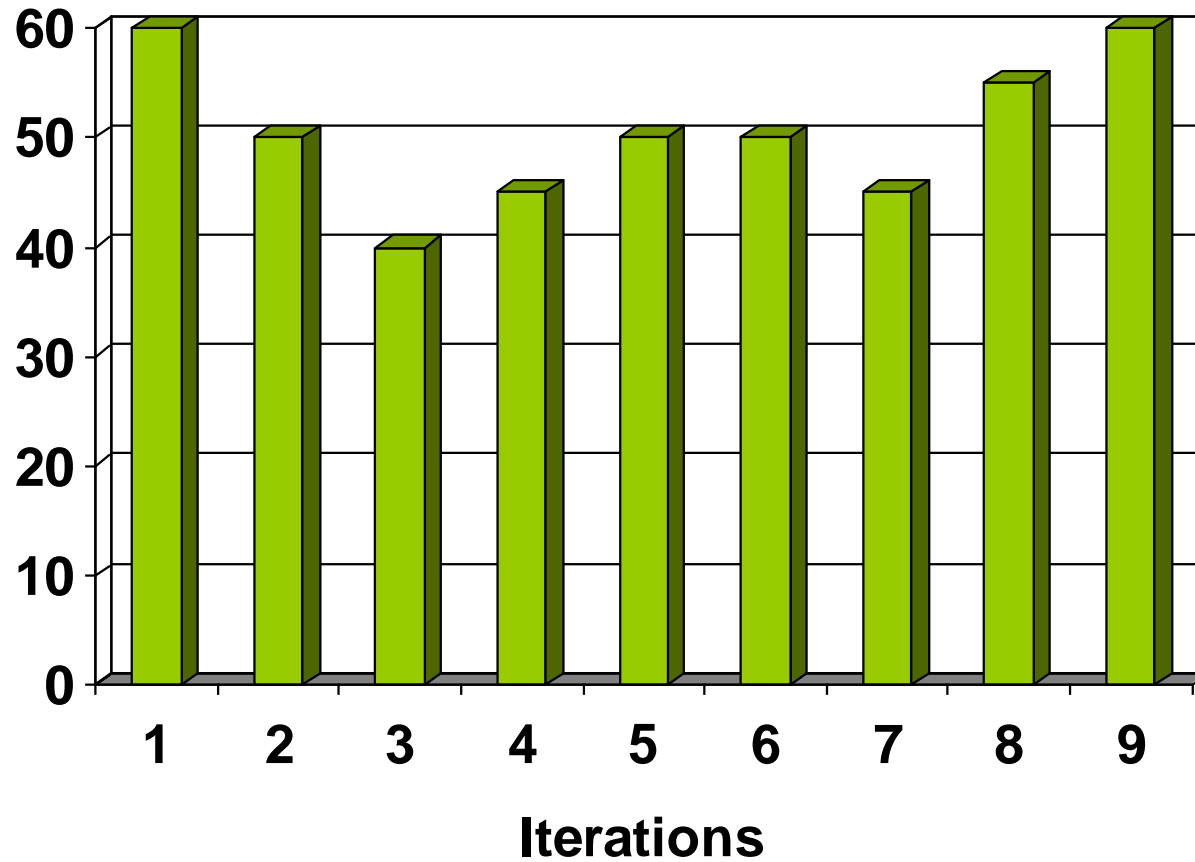
If you have never done anything like this story before, you will need a “spike”.



- Do some experimenting
- Drive through the whole problem in one blow – not crafting the perfect solution at first
- Write some sample code so that you know enough to estimate

Velocity

Velocity



Planning Poker!



1, 2, 3, 5, 8, 13,...

**Can you distinguish
between 1 and 2?**

How about 7 and 8?

**Use a set like Fibonacci
series**

1, 2, 3, 5, 8, 13, 21

**Include $\frac{1}{2}$ if you need to
5 times 0 is not 0 when
we talk work**

**Stay mostly in the 1-8
range**

Nature agrees!

Exercise: PLANNING POKER

Remont kuchni

- Ułóż drewnianą podłogę
- Pomaluj szafki
- Przemaluj ściany kuchenne
- Zainstaluj lodówkę w zabudowie kuchennej
- Podłącz piekarnik

Relative estimation versus real time

Approaches:

- velocity know after first sprint;
- estimation by team;
- combination of both of them.

Iteration X planning

Iteration X execution

Iteration X demo (summary)

Thank you very much for your attention!