

Szacowanie pracochłonności

Planning poker

Zadanie na zajęcia

Studenci dzielą się na czteroosobowe grupy. Każda grupa dostaje talie kart oraz poniższy opis projektu i zbiór wymagań.

Opis projektu:

System służący do finansowego wspierania projektów różnego rodzaju, dostępny jako aplikacja internetowa w przeglądarce. Użytkownicy mogą wpłacać wybrane kwoty na interesujące ich pomysły poprzez internetowe systemy płatności, będąc zalogowanym w portalu (wówczas zbierane są statystyki na ich temat, np. dotyczące liczby wspartych projektów) lub bez logowania, anonimowo. Pomysłodawcy projektów mogą zamieszczać swoje propozycje w oparciu o kilka dostępnych kategorii i są zobowiązani dostarczyć dokładny opis oraz potrzebną kwotę.

Wymagania funkcjonalne:

- UC01: Rejestracja użytkownika
- UC02: Logowanie użytkownika
- UC03: Wyświetlenie listy projektów
- UC04: Wyświetlenie szczegółów projektu
- UC05: Wsparcie projektu
- UC06: Wycofanie wsparcia projektu
- UC07: Dodanie komentarza do projektu
- UC08: Utworzenie projektu
- UC09: Aktualizowanie projektu
- UC10: Usunięcie projektu

Zadaniem każdej grupy jest oszacowanie pracochłonności przedstawionych wymagań funkcjonalnych. Przy okazji omawiania każdego wymagania należy (n oznacza liczbę uczestników):

1. Wybrać "moderatora" dyskusji.
2. Przeprowadzić licytację - wszyscy uczestnicy (niezależnie) w jednym momencie wystawiają karty ze swoim oszacowaniem wymagania.
3. Jeżeli co najmniej $n - \text{liczba licytacji} + 1$ oszacowań jest równa, przyjmowane jest jako końcowe i grupa przechodzi do następnego wymagania.
4. W przeciwnym wypadku osoby podające najmniejsze i największe oszacowanie uzasadniają swoją decyzję. Grupa dyskutuje o wymaganiu.
5. Powrót do kroku 2.

W przypadku braku czasu, dozwolone jest wybranie podzbioru wymagań do oszacowania.