

Mikhail Boguslavskiy

Kooperative agile Aufwandsschätzung mittels der Planning Poker Methode

Masterarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2013 GRIN Verlag
ISBN: 9783656698319

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/276686>

Mikhail Boguslavskiy

Kooperative agile Aufwandsschätzung mittels der Planning Poker Methode

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Kooperative agile Aufwandsschätzung mittels der Planning Poker Methode

Masterarbeit

im Studiengang
Praktische Informatik

vorgelegt von

Mikhail Boguslavskiy

am 30. September 2013
an der Fernuniversität in Hagen

Lehrgebiet Kooperative Systeme

Kurzfassung

Gegenstand der vorliegenden Masterarbeit ist die Effektivitätsanalyse der Planning Poker Methode für kooperative agile Aufwandschätzungen der Software-Entwicklungsprojekte. Im Rahmen der Arbeit werden Anforderungen an die agile Aufwandsschätzung systematisch formuliert. Auf dieser Basis werden Grundabläufe und Eigenschaften des Planning Poker Verfahrens beschrieben und bewertet. Es werden dabei Erkenntnisse der existierenden empirischen Studien verwendet. Anschließend werden Verbesserungsvorschläge erarbeitet, die sowohl Organisation als auch Inhalt des Schätzprozesses betreffen. Zur Unterstützung des Planning Poker Verfahrens in einer räumlich verteilten agilen Entwicklung wird ein funktionsfähiger Anwendungsprototyp konzipiert und implementiert.

Schlagwörter: Aufwandsschätzung, Planning Poker, Scrum Poker, User Stories, agile Software-Entwicklung, agiles Projektmanagement.

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung	2
Inhaltsverzeichnis	3
Abbildungsverzeichnis	5
Tabellenverzeichnis	6
Abkürzungsverzeichnis	7
1 Einleitung	8
1.1 Motivation, Problemstellung und Ziel der Arbeit	8
1.2 Aufbau der Masterarbeit.....	12
2 Aufwandschätzungen in der agilen Softwareentwicklung	13
2.1 Agiles Projektmanagement.....	13
2.2 Grundlagen der Aufwandschätzung	17
2.3 Auswahl einer Schätzmethode im agilen Kontext.....	25
2.4 Individuelle und kooperative Expertenschätzungen.....	30
2.5 Zusammenfassung	34
3 Planning Poker Verfahren	36
3.1 Vorphase: Definition des Backlogs	36
3.2 Planning Poker Prozessbeschreibung	38
3.3 Planning Poker Party	40
3.4 Empirische Prozessüberwachung und Optimierung des Schätzverfahrens.....	41
3.5 Effektivität und Ankerheuristik.....	43
3.6 Zusammenfassung	46
4 Weiterentwicklung des Planning Pokers	48
4.1 Vorsortierung der User Stories. Estimation Board.....	48
4.2 Optimierte Konsensbildung durch Intervallschätzungen	48
4.3 Zusammenfassung	50

5	Implementierung eines Anwendungsprototyps	52
5.1	Verteilte agile Entwicklung	52
5.2	Anforderungen an die Funktionalität.....	53
5.3	Auswahl der Entwicklungsplattform	56
5.4	Iteration Zero. Aufwandschätzung und Iterationsplanung	57
5.5	Datenmodel des Anwendungsprototyps	58
5.6	Bedienkonzept des Prototyps	59
5.7	Struktur und Programmfluss.....	63
5.8	Analyse des Zeitaufwands und Zusammenfassung	64
6	Schlussbetrachtung.....	66
	Anhang A: Mind-Map Diagramm (Abschnitt 2.2)	68
	Anhang B: Standard-Delphi Methode (Ablauf).....	69
	Anhang C: Breitband-Delphi Methode (Ablauf)	70
	Anhang D: Datenmodel des Planning Poker Prototyps	71
	Anhang E: Formular <sitzungen verwalten>.....	72
	Anhang F: Formular <arbeitsplatz_scrum_master>	73
	Anhang G: Formular <arbeitsplatz_experte>	74
	Anhang H: Objektdiagramm und Sequenzdiagramm	75
	Anhang I: CD-ROM mit Planning Poker Prototyp.....	77
	Literaturverzeichnis	78