

LE PLANNING POKER

0

1/2

1

🕒 10'

👥 3-10

🎯 Objectif

Estimer et prioriser des actions.

🚀 Résumé de la pratique

Cette pratique bien connue du monde de l'agilité permet non seulement d'estimer des tâches mais également de prioriser des idées ou les fonctionnalités d'un produit.

L'estimation d'un élément se réalise en points, à l'aide de cartes spécifiques en recherchant le consensus au sein du groupe.

👍 Valeur ajoutée

Permet à tous de s'exprimer librement, en minimisant l'influence des autres membres de l'équipe. L'estimation sera meilleure parce que plusieurs personnes l'auront validée. Favorise les échanges entre le responsable du produit et l'équipe de développement.

🔧 Matériel

- Un planning poker.

☰ Déroulé de l'atelier

Le Poker nécessite un jeu de 13 cartes de valeurs : 0 – 0,5 – 1 – 2 – 3 – 5 – 8 – 13 – 20 – 40 – 100 et *l'infini*. (représentant la suite de " Fibonacci")

Estimation de référence

Le responsable du produit passe en revue l'ensemble des thèmes et fonctionnalités à aborder.

Avant de faire les estimations avec les cartes de poker, l'équipe se met d'accord sur une fonctionnalité référente. On donnera la valeur 1 (point) à cette fonctionnalité. Elle doit être assez simple et comprise par tous.

Pour chaque fonctionnalité :

Chaque participant vote en secret et abat sa carte de planning poker.

Les participants ayant alloué la note la **plus faible** et la note **plus forte** justifient leur choix.

Une discussion peut ensuite avoir lieu entre le responsable du produit et l'ensemble des participants.



Prioriser / Décider



LE PLANNING POKER

0

1/2

1

S'il n'y a pas consensus, on **refait un autre tour**. Chaque participant abat à nouveau une carte et ce jusqu'à ce que tous les participants convergent vers une **estimation commune**. (on tolèrera un écart d'un incrément).

On note la valeur retenue sur le post-it correspondant à la thématique. Il faut compter pas plus de 5 minutes par vote et pas plus de deux tours par estimation.

Référence

Source :Agile Estimating and Planning (Mike Cohn)



Prioriser / Décider

