LU02d - User Stories schätzen

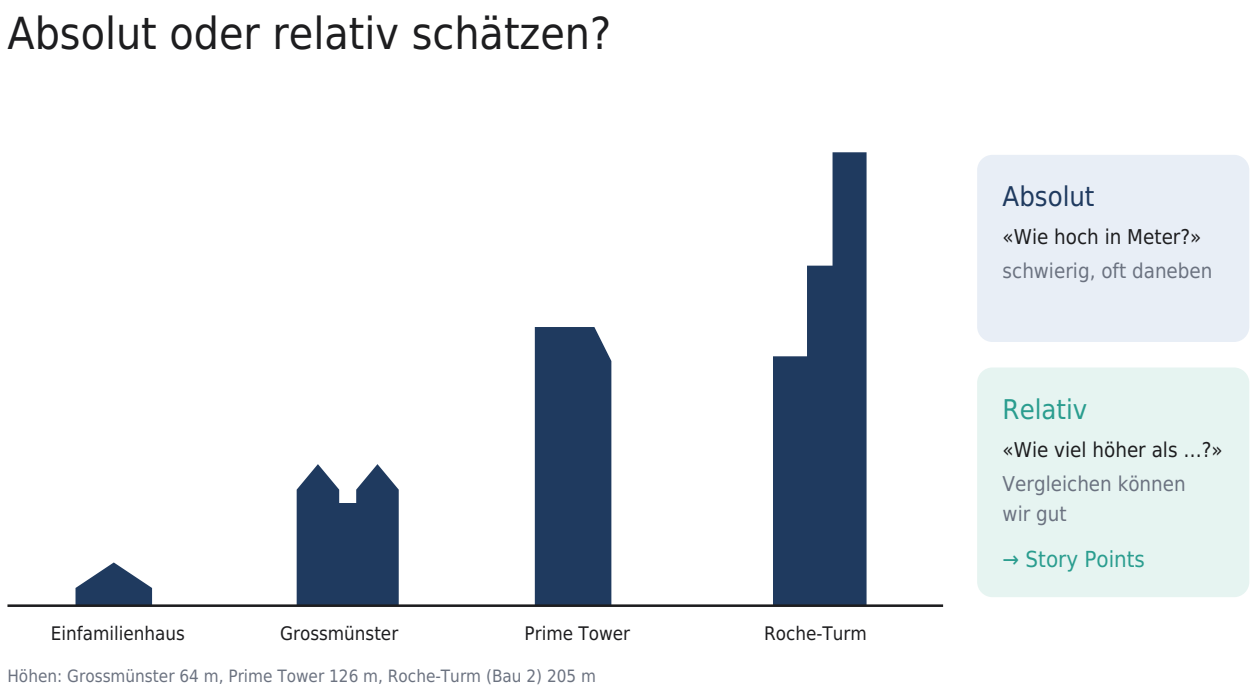
1. Warum schätzen?

Das Team schätzt den Aufwand der User Stories aus zwei Gründen:

- **Planung:** Im Sprint Planning wählt das Team nur so viel aus, wie in einen Sprint passt.
- **Verständnis:** Wenn zwei Personen sehr unterschiedlich schätzen, verstehen sie die Story unterschiedlich. Das Gespräch darüber ist oft wertvoller als die Zahl.

Geschätzt wird von den **Developern**, also von denen, die die Arbeit machen. Der Product Owner beantwortet Fragen, schätzt aber nicht mit.

2. Absolut oder relativ?



	Absolute Schätzung	**Relative Schätzung**
Einheit	Stunden, Tage	Story Points, T-Shirt-Grössen
Frage	«Wie lange dauert das?»	«Wie gross ist das im Vergleich zu ...?»
Problem / Vorteil	Menschen liegen bei Zeitangaben oft daneben, meist zu tief.	Menschen sind gut im Vergleichen. Die Schätzung hängt nicht davon ab, wer die Arbeit macht.

Beispiel: Die Höhe eines Gebäudes in Metern zu schätzen ist schwierig. Zu sagen, welches von zwei Gebäuden etwa doppelt so hoch ist, ist einfach.

3. Story Points

Story Points sind eine **einheitslose Zahl** für die Grösse einer Story. Sie umfassen:

- **Aufwand:** Wie viel Arbeit ist es?
- **Komplexität:** Wie schwierig ist es?
- **Risiko / Unsicherheit:** Wie viel wissen wir noch nicht?

Es zählt das Verhältnis der Zahlen zueinander. Eine Story mit 2 Punkten ist etwa doppelt so gross wie eine mit 1 Punkt.

Meist verwendet man eine angepasste **Fibonacci-Folge**: 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100. Die Abstände werden grösser, weil grosse Dinge nicht genau geschätzt werden können. Ob etwas 13 oder 14 Punkte gross ist, kann niemand zuverlässig sagen.

Regel: Eine Story mit 13 oder mehr Punkten ist für unsere eintägigen Sprints zu gross und muss aufgeteilt werden.

Referenz-Story: Das Team wählt zuerst eine mittelgrosse, gut verstandene Story und gibt ihr einen festen Wert (z. B. 3 oder 5). Alle anderen Stories werden mit dieser Referenz verglichen.

Velocity: Die Summe der Story Points, die ein Team in einem Sprint fertig («Done») erledigt. Sie hilft, den nächsten Sprint zu planen. Sie kennen das aus dem Duplo-Spiel in LU01.

4. T-Shirt-Grössen

Statt Zahlen verwendet man die Grössen **XS, S, M, L, XL**. Das ist schnell und eignet sich für grobe Schätzungen, zum Beispiel für Epics, oder für Teams, die mit dem Schätzen beginnen. Ein bekanntes Item wird als Referenz auf **M** gesetzt.

T-Shirt-Grössen lassen sich nicht addieren. Für die Sprint-Planung übersetzen viele Teams sie später in Story Points.

T-Shirt-Grössen

schnell und grob · gut für Epics und für den Einstieg



Merke

Ein bekanntes Item ist «M».
Grössen lassen sich nicht addieren.
Für die Planung oft in Story Points übersetzt.

5. Planning Poker

Planning Poker ist eine Methode, mit der das ganze Team gemeinsam schätzt:

1. Der Product Owner stellt die Story vor. Das Team stellt Fragen.
2. Jede Person wählt verdeckt eine Karte.
3. Alle zeigen ihre Karte **gleichzeitig**.
4. Die Personen mit der höchsten und der tiefsten Schätzung begründen ihre Wahl.
5. Es folgt eine neue Runde, bis sich das Team einigt.

Warum gleichzeitig? Wer zuerst eine Zahl nennt, beeinflusst alle anderen (Ankereffekt). Durch das gleichzeitige Aufdecken zählt jede Meinung.

Spezielle Karten:

- **?** = Ich verstehe die Story nicht genug, um sie zu schätzen.
- ☕ = Ich brauche eine Pause.



6. Merksatz

Wir schätzen relativ, gemeinsam und gleichzeitig. Wichtiger als die Zahl ist das Gespräch über die Unterschiede.

Quellen: Mike Cohn, *Agile Estimating and Planning*; agile-academy.com (Story Points).

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m426_v2026_guko/learningunits/lu02/theorie/d_estimates

Last update: **2026/11/27 01:11**