

هدف

هدف از این دستور العمل مشخص کردن نحوه برآورد چابک از کارها در جلسات برنامه ریزی اسپرینت (Sprint Planning) است.

نفر ساعت یا استوری پوینت

معمولا برای برآورد از یکی کار از روش های نفر ساعت یا استوری پوینت استفاده می شه. روش سنتی و آشنا برای ما نفر ساعته که قابل فهم تره که زمان مورد نیاز برای انجام کار و تخمین می زنه، هرچند این روش معایب خودش و داره مثل:

- تخمین دقیق زمانی برخی از کارها سخته.
- اگر یک **Developer** پروژه ای را تخمین بزند اما یه نفر دیگه کار را انجام بده، تخمین نامعتبر می شه. و حقیقت اینکه زمان مورد نیاز برای انجام یک کار براساس سطح تجربه یک برنامه نویس متفاوت خواهد بود.
- افراد به طور کلی موانعی را که ممکن است با آن روبرو شوند دست کم می گیرند و فقط بهترین حالت را در نظر می گیرند و زمان میدن.

از طرف دیگه در استوری پوینت تخمین بر اساس سختی انجام دادن استوری ها زده میشه و عوامل زیر در نظر گرفته می شه:

- میزان کاری که باید انجام شه
- پیچیدگی کار
- هرگونه ریسک یا عدم اطمینان در انجام کار

رویکرد استوری پوینت بر اساس مقایسه فیچر های یک پروژه با فیچر های یک پروژه مشابه قبلی است. این مقایسه به تیم اجازه می دهد تا دشواری یک فیچر خاص را درک کند و در نهایت اجازه می ده که مقدار عددی (numerical) مشخص کنن که پیچیدگی تسک را نشان می دهد.

ویژگی های مثبت استوری پوینت:

۱) هیچ ارتباطی با مهارت و تجربه برآوردگر وجود ندارد

تخمین استوری پوینت به این بستگی ندارد که چه کسی تسک را انجام میدهد. همه اعضای تیم، با سطح مهارت های مختلف، می توانند درمورد آن با هم بحث کنن و به یک نتیجه واحد برسند. و کل تیم می تونن درک درستی از اندازه و پیچیدگی داستان داشته باشن. این مزیت اصلی استوری پوینته.

۲) سرعت قابل ردیابی همیشه

کلید دیگر مزایای استوری پوینت اندازه گیری سرعت و نشون میده تیم توسعه در یک اسپرینت چه مقدار از بک لاگ محصول را انجام داده. هدف هر تیم بالا بردن سرعت خودشه. اعضای تیم در مورد راه های دستیابی به سرعت بیشتر در رترو بعد از هر اسپرینت بحث می کنن. هرچه سرعت تیم بیشتر باشه، ظرفیت تیم برای انجام سریعتر و کارآمدتر یک کار معین بالاتره.

نحوه محاسبه استوری پوینت

۱) شناسایی استوری پوینت پایه

برای یافتن استوری پوینت پایه ، یک تسک ابتدایی را جستجو می کنیم که با استانداردهای داخلی تعریف انجام شده (Done) و **user story** مطابقت داره و به آن یک اختصاص می دیم. این استوری پوینت پایه (Base) ما خواهد بود. مابقی استوری ها بر اساس این پایه خواهد بود.

۲) ایجاد یک ماتریس برای تیم

هنگام تخمین با استفاده از اعداد توالی فیبوناچی ، برای هر شماره دنباله و استوری مرتبط با آنها یک ماتریس ایجاد می کنیم. سپس، همه استوری خود را جمع آوری می کنیم و شروع به دسته بندی آنها در ردیف ها، مقایسه استوری ها با یکدیگر و سایر استوری های کامل شده می کنیم. توجه داشته باشید که استوری پوینت پایه ما در ردیف اول در این ماتریس با مقدار یک استوری پوینت قرار دارد.

StoryPoints	Story
1	As a site visitor, I want to visit the About page to know more about services
2	
3	
5	
8	

برای دادن پوینت به هر کدام از استوری از روش **Planning Poker Estimation** استفاده می کنیم مراحل انجام به این ترتیبه:

- هر یک از اعضای تیم برآورد کننده (شامل تیم توسعه و اسکرام مستر) مجموعه ای از کارتها دارد (اپ های زیادی موجوده)
- هر یک از اعضای تیم برآورد کننده موارد بک لاگ را انتخاب می کنند و در مورد فیچر ها بحث می کنند.
- هنگامی که یک فیچر ها به طور کامل مورد بحث قرار گرفت، هر یک از اعضای تیم خصوصی (برای ایجاد هدف تخمین) عددی را انتخاب می کند که نشان دهنده برآورد خود باشد
- وقتی همه تخمین خود را زدند ، کارتهایشان را همزمان نشان می دن و اگر همه تخمین ها مطابقت داشته باشن، برآوردکنندگان مورد دیگری را انتخاب کرده و مراحل مشابه را تکرار می کنند. هنگامی که تخمین ها متفاوت است ، تیم در مورد این موضوع بحث می کند تا به اتفاق نظر برسند.

منابع:

<https://rubygarage.org/blog/3-reasons-to-estimate-with-story-points>

<https://www.zoomit.ir/2019/5/22/336255/scrum-agile-estimation/>

<https://www.atlassian.com/agile/project-management/estimation>