

Planlama Pokeri (Scrum Poker)

Sadi Evren SEKER

Istanbul Medeniyet Üniversitesi, Yönetim Bilişim Sistemleri A.B.D. İşletme Bölümü

academic@sadievrenseker.com

1. Giriş

Planlama pokeri (ing. Planning Poker veya Scrum Poker), yazılım geliştirme aşamasında kullanılan bir hedef belirleme oyunudur. Oyunun amacı oyuna katılan ve geliştirmede söz sahibi olacak uzmanların belirli hedeflerde anlaşmalarını sağlamaktır. Bu açıdan Delfi metoduna [1] benzemektedir.

Planlama pokeri gayet basittir, katılımcılara öncelikle bir problemin tanımı yapılır ve katılımcıların tahminde bulunmaları ve bu tahmin için kartlardan birisini tercih etmesi istenir .

Oyun basitçe fibonacci sayılarına dayalı bir deste kart ile oynanır. Genelde bu sayılar aşağıdaki gibi hazırlanmıştır:

1,3,5,8,13,20,40,100

Bu sayıların araları giderek artmaktadır bunun sebebi yapılacak tahmin büyüdükçe tahminin kesinliğinin zor olması ve hata miktarının yükselmesidir. Örneğin uzmanlara kısa bir projenin kaç gün süreceği sorulduğunda 1,3 veya 5 gibi sayılarla verilen cevaplar birbirine yakın olacak ve aradaki fark 2 gibi düşük bir sayı olacaktır. Bununla birlikte haftalar boyutundaki bir projenin ne kadar süreceği sorulduğunda bir iki günlük tahmin farkları önemini yitirecektir.

Destedeki sayıların diğer bir özelliği katılımcıları orta değerden uzaklaştırarak fikir ayrılıklarını arttırması bu sayede farklı düşüncelerin tartışılabilir olmasıdır. Örneğin bir ay civarında sürececek bi proje için 30 günlük bir kart destede yer almamaktadır. Projenin daha kısa süreceğine inanlar 20, daha uzun süreceğine inananlar ise 40 seçeneğini seçecek ve bu sayede farklı düşünceler daha net ortaya çıkarak tartışma imkanı doğacaktır.

2. Adım Adım Oynanışı

Örneğin yeni başlanacak bir projenin ilk modülü için katılımcıların proje süresini tahmin etmeleri istenmektedir. Bu tahmin için 7 uzman bir masa etrafında toplanmış ve planlama pokeri oynamaktadırlar.

2.1. Hikaye Kartı Aşaması

Öncelikle projenin detaylarını içeren bir hikaye kartı okunarak proje hakkında bilgilendirme yapılır. Bu aşama genelde projenin analiz aşamasında çalışan bir analist tarafından hazırlanmakta ve projenin planlama ile ilgili gerekli detaylarını içerir. Ayrıca katılımcılar hikaye aşamasında sorular sorarak konuyu daha iyi anlamaya çalışırlar.

2.2. Poker Kartı Seçimi Aşaması

Ardından poker oyununa geçilir. Oyun aşamasında herkes diğer kişilere kapalı olarak birer kart seçimi yapar. Bu aşamada her katılımcı kendi görüşüne göre bir seçimde bulunmaktadır.

2.3. Kartların Açılması Aşaması

Kartlar seçildikten sonra oturma yöneticisinin işareti ile herkes kartlarını açar ve oturma yöneticisi kartları kontrol ederek çoğunluğun seçtiği kartı ve çoğunluk dışında kalan katılımcıları belirler.

Örneğin, proje süresi tahmin oyunumuz için katılan 7 katılımcıdan 5 tanesi 3, birisi 1 ve diğer bir kişi de 5 seçmiş olsun. Bu durumda çoğunluğun 3 seçtiğini ve çoğunluk dışında kalanların 1 ve 5 seçen iki kişi olduğunu oturma yöneticisi tespit eder.

2.4. Çoğunluktan Farklı Görüştekilerin Fikirlerinin Açıklanması

Bir önceki aşamada çoğunluktan farklı görüşte olan kişilerin sırayla farklı düşüncelerindeki sebepleri açıklaması istenir. Farklı tahminlerde bulunanlar görüşlerini açıkladıktan sonra bu görüşler tartışmaya açılır. Tartışmanın ardından bir uzlaşmaya varılarak oyun sonlandırılır.

3. Farklı Oynanışlar

Yukarıda oyunun ana hatlarını belirleyen 4 aşamaya ilave olarak oyunla ilgili bazı değişiklikler yapılması söz konusudur. Bu değişikliklerden bazıları aşağıdaki şekilde sıralanabilir:

Değişik Desteler: Bazı durumlarda desteye yarım veya "a" kartı gibi kartlar eklenebilir. Yarım kartı, tahminin yarım olması durumunda (örneğin projenin yarım günlük olması gibi) kullanılabilir. A kartının anlamı ise, bu konuda fikir sahibi olunmadığı veya basitçe bir kahve arasına ihtiyaç olduğunu göstermek için kullanılabilir. J Deste olarak klasik iskambil destesinin kullanıldığı durumlar da vardır. Örneğin iskambil destesindeki as, 2,3,5,8 ve papazın bulunduğu bir deste kullanılabilir. Buradaki papazın genel olarak anlamı, proje tahminin mümkün olmadığı veya çok yüksek olduğudur. Yani tahminde bulunacak olan uzmanlar ellerindeki kartlarla tahmin yapmakta ancak tahminin çok zor olduğu durumlarda papaz kartını kullanabilmektedir. Genelde papaz ile cevap veren bir uzmanın bu konuda bir açıklama yapması beklenir.

Yapılan farklı bir eklenti ise, katılımcıların bir kart yerine iki kart seçmesine izin vermektir. Bu sayede katılımcılar daha detaylı tahminler yapabilmekte ve bununla birlikte farklılık ihtimali artmakta ve tartışma imkanı doğmaktadır. Örneğin bir projenin 11 gün süreceğini düşünen bir kişi basitçe 3 ve 8 kartlarını seçerek bu durumu ifade edebilir. Ancak pokerin bu şekilde oynanması halinde uzlaşmaya varma süresinin uzayacağı unutulmamalıdır.

Yine diğer bir değişiklik ise her farklı düşünen uzmanın fikrinin alınması yerine, uzlaşmazlığın yüksek olduğu durumlarda (örneğin herkesin birbirinden farklı kart seçmesi gibi), sadece en yüksek ve en düşük kartı çekenlerin fikirlerini açıklaması ve bu sayede tartışmanın süresinin kısaltılmasıdır.

Uzlaşma aşamasındaki bir farklı durum ise, kişilerin uzlaşmaya varamadığı durumlarda (bazı durumlarda herkes fikrinden emin ve değiştirmek istemeyen bir tavır takınabilir) basitçe çekilen kartların ortalamasının alınmasıdır. Örneğin 3,3,3,5,5 seçimi yapılan bir oturumda ortalamanın 4 gün olarak belirlenmesi ve bu şekilde kararlaştırılmasıdır.

Sık kullanılan diğer bir farklı durum ise oyunun delfi metoduna benzer şekilde birden fazla turda devam etmesidir. Örneğin katılımcılar ilk tahminlerini yapıp kartlar açıldıktan sonra tartışma ortamının oluşturulması yerine, katılımcıların birbirinin kartını görüp değiştirmesi istenir, ikinci ve bazı durumlarda üçüncü tur için yeniden tahminde bulunmaları istenerek uzlaşmanın sağlanıp sağlanmadığı kontrol edilir. Birden fazla turda devam eden tahminler sonunda bir karara varılamazsa tartışma açılıp fikirlerin açıklanması istenebilir.

Yine bir değişiklik ise projeyi yapacak kişinin oyunun diğerlerine göre daha ağırlıklı olmasıdır. Bu sayede projeyi yapacak kişi tahmin oyununu daha gerçekçi ele alacak ve sorumluluk sahibi olacağı için kendisinin daha ağırlıkta olduğu bir tahmin oyununda yer almış olur. Ancak genelde oturum yöneticisi bu ağırlık konusunda söz sahibidir.

4. Tarihçesi

Oyun ilk kez James Gernning tarafından 2002 yılında literatüre kazandırılmıştır[2]. Daha sonraları Mike Cohn tarafından “Çevik Tahmin ve Planlama” (Agile Estimating and Planning) isimli kitapta yöntemden bahsedilmesi ile yöntemin bilinirliği artmış ve daha sonra Mike Cohn’un firması tarafından oyunun bu isimle marka tescili yapılmıştır[3].

5. Tartışma

Planlama pokerinin avantaj ve dezavantajları bulunmaktadır. Öncelikle oyunun en büyük avantajı oyuna katılan uzmanların birbirini etkileme ihtimalini yok etmesi ve herkesin bireysel olarak düşünerek kişisel kararını vermesini sağlamasıdır. Açık bir tartışmada güç ilişkileri, ast üst ilişkileri, arkadaşlık ilişkileri gibi yazılı olmayan ancak sonucu etkileyen çok sayıda ilişki bu oyun sayesinde ortadan kaldırılmakta ve yapılan tahminlerin daha sağlıklı olması sağlanmaktadır.

Yine yapılan araştırmalarda, oyunun farklı gruplar tarafından oynanması halinde sonuçların birbiri ile aynı veya birbirine çok yakın çıktığıdır.

Referanslar

- [1] Seker, S. E. (2014) “Delfi Metodu”, YBS Ansiklopedi, v. 1, is. 4, pp. 7 - 9
- [2] James Grenning (April 2002). "Planning Poker". Renaissance Software Consulting. Retrieved 2008-08-31.
- [3] Mike Cohn (November 2005). "Agile Estimating and Planning". Mountain Goat Software. Retrieved 2008-02-01