

- [КУПИТЬ Онлайн-курс! \(http://tim.com.ua/agile-on-their-own/\)](http://tim.com.ua/agile-on-their-own/)
- [О тренингах \(http://tim.com.ua/trainings/\)](http://tim.com.ua/trainings/)
- [Темы тренингов \(http://tim.com.ua/training-topics/\)](http://tim.com.ua/training-topics/)
- [Отзывы клиентов \(http://tim.com.ua/trainings/references/\)](http://tim.com.ua/trainings/references/)
- [Полезные материалы \(http://tim.com.ua/archive/\)](http://tim.com.ua/archive/)
- [О нас \(http://tim.com.ua/about/\)](http://tim.com.ua/about/)
- [Контакты \(http://tim.com.ua/contacts/\)](http://tim.com.ua/contacts/)

<http://tim.com.ua>



The Improved Methods

Все об Agile управлении IT-проектами, организации команд и саморазвитии

- [Управление проектами \(http://tim.com.ua/category/project-management/\)](http://tim.com.ua/category/project-management/)
- [Организация Команд \(http://tim.com.ua/category/team-management/\)](http://tim.com.ua/category/team-management/)
- [Саморазвитие \(http://tim.com.ua/category/selfdevelopment/\)](http://tim.com.ua/category/selfdevelopment/)
- [Управление временем \(http://tim.com.ua/category/time-management/\)](http://tim.com.ua/category/time-management/)
- [Обо всем \(http://tim.com.ua/category/general/\)](http://tim.com.ua/category/general/)

Как правильно использовать скорость команды и оценки в пунктах

Опубликовано Тимофей Евграшин 10 Октября 2011



К недавней статье о «[Еще одном способе быстрой оценки Бэклога \(http://tim.com.ua/2011/09/team-estimation-game/\)](http://tim.com.ua/2011/09/team-estimation-game/)» поступили интересные вопросы в комментариях. Вопросы похожи на те, что мне неоднократно задавали на тренингах, на конференциях и просто в личной беседе: «как суммировать оценки команды в пунктах?», «для чего их использовать?», «что делать если 5 требований, оцененных в 1 пункт, не равны одному требованию в 5 пунктов?» и даже «верно ли, что любая величина, являющаяся суммой сотни поинтов (например, велосити команды), лишена всякого смысла?» :-).

Я постараюсь ответить в рамках статьи о том, зачем используется **Скорость Команды (Velocity)** и как в этом помогает **оценка в пунктах (Story Points)**.

Итак, я сразу начну отвечать с последнего вопроса. Основная ошибка понимания ценности «Velocity» заключается в том, что нельзя забывать о том, что мы меряем **скорость за итерацию**. Учитывая, что все итерации мы делаем одинаковой длины (это одна из основ Scrum), то мы получаем понимание того, сколько ваша команда реально успевает сделать за фиксированный отрезок времени, например, две недели.

Более того, результаты одной итерации бесполезны сами по себе :-). Нас интересует **средняя скорость** за последние 6-10 итераций, как минимум. Мы уже обсуждали когда-то **выгоды и недостатки использования пунктов для планирования Спринта (http://tim.com.ua/2009/10/story-points-versus-hours/)**, и цитировали яркий пример от Майка Кона:

Представьте себе баскетбольную команду в середине сезона. Они в среднем получали по 98 очков за игру в течение 41 игры. Будет справедливо, если они заявят: «скорее всего, мы будем забивать в среднем по 98 очков до конца сезона». Но они не должны говорить перед каждой отдельной игрой: «Наш средний счет 98, и поэтому сегодня мы тоже забьем 98 очков».

Вот почему я говорю, что средняя скорость полезна для долгосрочных планов, но бесполезна для краткосрочных прогнозов.

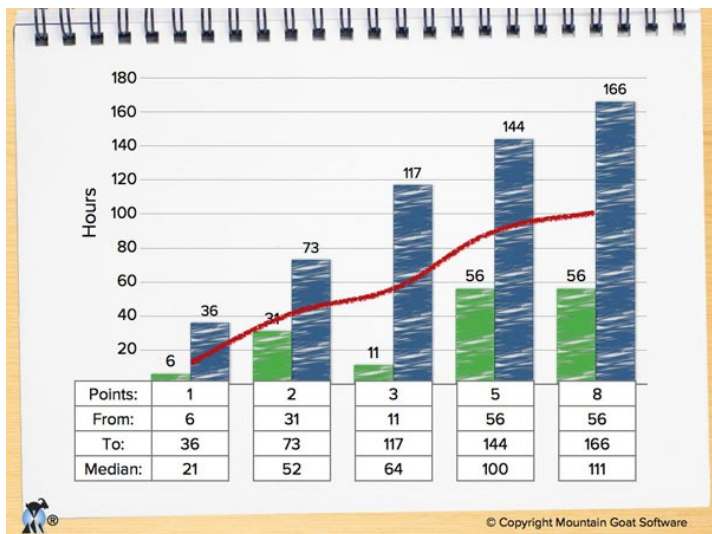
Тут я совершенно согласен с Майком – средняя скорость нужна для долгосрочных планов и общей предсказуемости команды для бизнеса.

Что же делать с историями разных весов и их соотношением, когда дело доходит до детального планирования итераций? Мы уже писали о том, [как научить команду оценивать в Story Points \(http://tim.com.ua/2010/10/how-to-estimate-in-story-points/\)](http://tim.com.ua/2010/10/how-to-estimate-in-story-points/), и основной упор я предлагаю делать на том, что «**важны относительные значения и не может быть эталона**». Не забывайте, что «**Пункты не имеют физических единиц измерения**».

Хотя, бесспорно, из-за того, что мы делаем некое количество работы в пунктах за фиксированное время итерации, существует некий «обменный курс», между Story Points и часами. Этот курс, как и курс валюты, не является всегда стабильным и может меняться от недели к неделе. И также меняться от команды к команде – у каждого своя «валюта» :-). Опять же, мы всегда говорим об **усредненном отношении пунктов к часам**. Буквально недавно [Майк Кон опубликовал интересное математическое объяснение \(http://blog.mountaingoatsoftware.com/seeing-how-well-a-teams-story-points-align-from-one-to-eight/\)](http://blog.mountaingoatsoftware.com/seeing-how-well-a-teams-story-points-align-from-one-to-eight/):

Если посмотреть на таблицу под графиком, то видно, что для историй **оцененных в один пункт**, среднее значение (медиана) суммарных оценок в часах равно 21 час. При этом, среднее для 8 пунктов, всего лишь 111 часов, а не $8 \times 21 = 168$, как кто-то мог ожидать. В то же время, если вы посмотрите на красный график для средних значений, то он примерно повторяет нелинейный график роста ряда Фибоначчи.

Итого, мы используем **сравнительную оценку в Story Points** для того, чтобы быстро оценить требования, при этом за счет усреднения, такие оценки остаются достаточно точными. Более того, мы используем **среднюю скорость**, и такое усреднение тоже сглаживает возможную разницу в реальных оценках. Получается, что усреднение усреднения дает наиболее стабильную и надежную оценку, по сравнению с попытками оценить все требования в часах. Все это потому, что мы меряем скорость только по требованиям **сделанным** за Спринт (итерацию) – это эмпирический и самый надежный



показатель.

Ну и, наконец, «что со всеми этими числами делать?» :-). У нас есть оценки всех требований в пунктах (Story Points) и есть *средняя скорость* за итерацию. Если сумму оценок разделить на скорость, то получаем **количество итераций**. При этом, по правилам математики единицы измерения сократятся и останется лишь число, без всяких пунктов – т.е. сами пункты по сути не так важны :-). Это и есть мощнейший инструмент долгосрочного планирования и ключ к отслеживанию долгосрочных планов. Кстати, когда-то на конференции я рассказывал «[Как отвечать на вопросы «Когда?» и «Сколько стоит?»](http://tim.com.ua/trainings/conferences/#planning_and_estimates)» (http://tim.com.ua/trainings/conferences/#planning_and_estimates)». Там, можно почерпнуть еще несколько идей.

Надеюсь, я ответил на вопросы читателей. [Оставайтесь с нами](http://tim.com.ua/feed) (<http://tim.com.ua/feed>) и [пишите нам](http://tim.com.ua/contacts) (<http://tim.com.ua/contacts>), если у вас есть еще практические вопросы.

<http://tim.com.ua/2011/10/how-to-use-velocity-and-story-points/?share=email&nb=1>

<http://tim.com.ua/2011/10/how-to-use-velocity-and-story-points/#print>

<http://tim.com.ua/2011/10/how-to-use-velocity-and-story-points/?share=linkedin&nb=1>

<http://tim.com.ua/2011/10/how-to-use-velocity-and-story-points/?share=facebook&nb=1>

<http://tim.com.ua/2011/10/how-to-use-velocity-and-story-points/?share=twitter&nb=1>

<http://tim.com.ua/2011/10/how-to-use-velocity-and-story-points/?share=google-plus-1&nb=1>

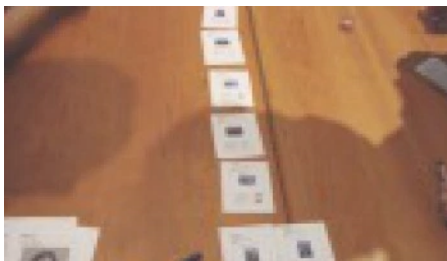
Похожее

<http://tim.com.ua/2012/05/abc-estimations/>

помогают Agile командам

(<http://tim.com.ua/2012/05/abc-estimations/>)

На прошедшей недавно конференции Agile Base Camp | Crew Drill я умудрился выступить сразу с двумя сессиями: практической игрой-симуляцией Канбан процесса и докладом о том, почему В "Управление проектами"



(<http://tim.com.ua/2010/10/how-to-estimate-in-story-points/>)

Как научить команду оценивать в попугаях (story points) (<http://tim.com.ua/2010/10/how-to-estimate-in-story-points/>)

В "Управление проектами"



(<http://tim.com.ua/2014/02/digest-estimations-and-planning/>)

Дайджест: про оценки и планирование (<http://tim.com.ua/2014/02/digest-estimations-and-planning/>)

В "Управление проектами"

Рубрика: [Управление проектами](http://tim.com.ua/category/project-management/) (<http://tim.com.ua/category/project-management/>) Метки: [Agile](http://tim.com.ua/tag/agile/) (<http://tim.com.ua/tag/agile/>), [scrum](http://tim.com.ua/tag/scrum/) (<http://tim.com.ua/tag/scrum/>), [оценки](http://tim.com.ua/tag/%d0%be%d1%86%d0%b5%d0%bd%d0%ba%d0%b8/) (<http://tim.com.ua/tag/%d0%be%d1%86%d0%b5%d0%bd%d0%ba%d0%b8/>), [планирование](http://tim.com.ua/tag/%d0%bf%d0%bb%d0%b0%d0%bd%d0%b8%d1%80%d0%be%d0%b2%d0%b0%d0%bd%d0%b8%d0%b5/) (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bf%d0%bb%d0%b0%d0%bd%d0%b8%d1%80%d0%be%d0%b2%d0%b0%d0%bd%d0%b8%d0%b5/>), [скрам](http://tim.com.ua/tag/%d1%81%d0%ba%d1%80%d0%b0%d0%bc/) (<http://tim.com.ua/tag/%d1%81%d0%ba%d1%80%d0%b0%d0%bc/>)

« [Ежедневные встречи: обход Доски вместо рутины](http://tim.com.ua/2011/10/daily-standup-walk-the-board/) (<http://tim.com.ua/2011/10/daily-standup-walk-the-board/>)

[Когда жизнь однообразна...](http://tim.com.ua/2011/10/when-life-is-monotonous/) (<http://tim.com.ua/2011/10/when-life-is-monotonous/>) »

Вы можете [оставить комментарий \(#respond\)](#), или отправить [trackback](http://tim.com.ua/2011/10/how-to-use-velocity-and-story-points/trackback/) (<http://tim.com.ua/2011/10/how-to-use-velocity-and-story-points/trackback/>) с Вашего собственного сайта.



Начать обсуждение...

Прокомментируйте первым.

• Поиск

Google™ Пользовательский поиск



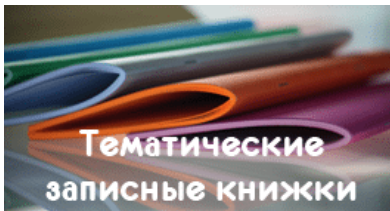
• Подписаться



(<http://www.facebook.com/tim.com.ua>) (<http://twitter.com/timcomua>) (http://www.linkedin.com/company/the-improved-methods?trk=fc_badge) (<http://slideshare.net/tim.com.ua>) (<http://tim.com.ua/feed>) (<http://feedburner.google.com/fb/a/mailverify?uri=timcomua>)

• Интернет-магазин Brainshop

(<http://brainshop.com.ua/>)



• Agile своими силами

(<http://tim.com.ua/agile-on-their-own/>)



• Метки

Agile

(<http://tim.com.ua/tag/agile/>) **scrum** (<http://tim.com.ua/tag/scrum/>) **скрам**

(<http://tim.com.ua/tag/%d1%81%d0%ba%d1%80%d0%b0%d0%bc/>) **команда**

(<http://tim.com.ua/tag/team/>) **инструменты**

(<http://tim.com.ua/tag/%d0%b8%d0%bd%d1%81%d1%82%d1%80%d1%83%d0%bc%d0%b5%d0%bd%d1%82%d1%8b/>)

pecha-kucha (<http://tim.com.ua/tag/pecha-kucha/>) **конференции**

(<http://tim.com.ua/tag/%d0%ba%d0%be%d0%bd%d1%84%d0%b5%d1%80%d0%b5%d0%bd%d1%86%d0%b8%d0%b8/>) **искусство**

возможного (<http://tim.com.ua/tag/%d0%b8%d1%81%d0%ba%d1%83%d1%81%d1%81%d1%82%d0%b2%d0%be-%d0%b2%d0%be%d0%b7%d0%bc%d0%be%d0%b6%d0%bd%d0%be%d0%b3%d0%be/>) **развитие**

(<http://tim.com.ua/tag/%d1%80%d0%b0%d0%b7%d0%b2%d0%b8%d1%82%d0%b8%d0%b5/>) **планирование**

(<http://tim.com.ua/tag/goal/>) **обучение** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%be%d0%b1%d1%83%d1%87%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d0%b5/>) **время**

(<http://tim.com.ua/tag/vremya/>) **мотивация** (<http://tim.com.ua/tag/motivaziya/>) **самотивация**

(<http://tim.com.ua/tag/%d1%81%d0%b0%d0%bc%d0%be%d0%bc%d0%be%d1%82%d0%b8%d0%b2%d0%b0%d1%86%d0%b8%d1%8f/>) **Вебинар**

(<http://tim.com.ua/tag/%d0%b2%d0%b5%d0%b1%d0%b8%d0%bd%d0%b0%d1%80/>) **agilebc** (<http://tim.com.ua/tag/agilebc/>) **руководитель**

(<http://tim.com.ua/tag/%d1%80%d1%83%d0%ba%d0%be%d0%b2%d0%be%d0%b4%d0%b8%d1%82%d0%b5%d0%bb%d1%8c/>) **тренинг**

(<http://tim.com.ua/tag/%d1%82%d1%80%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d0%bd%d0%b3/>) **product owner** (<http://tim.com.ua/tag/product-owner/>) **Владелец Продукта**

