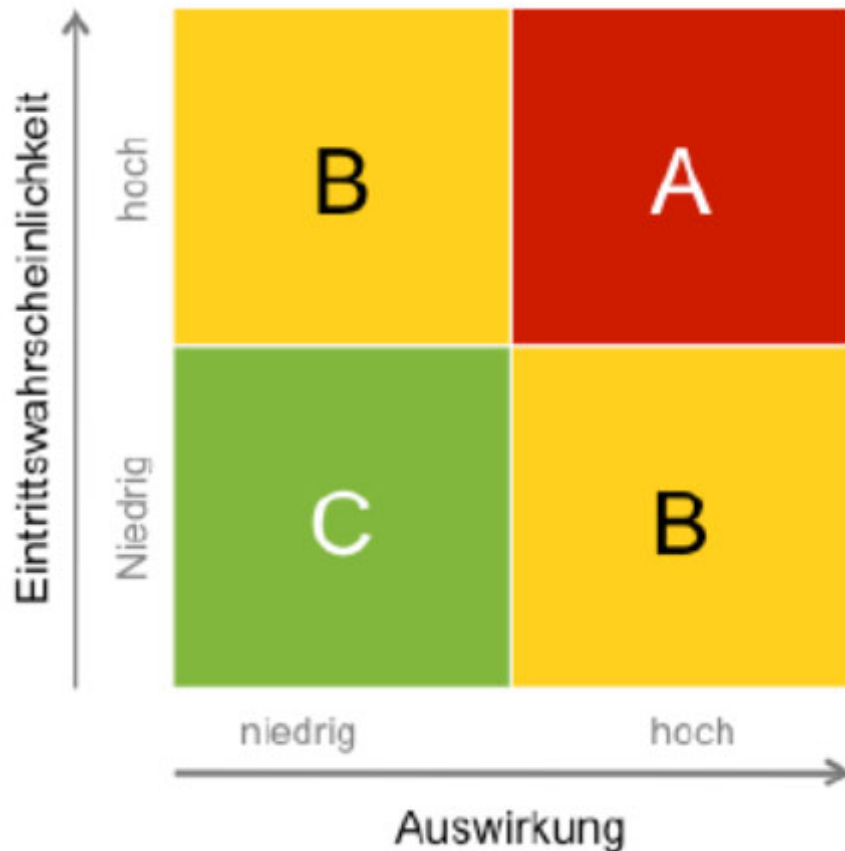


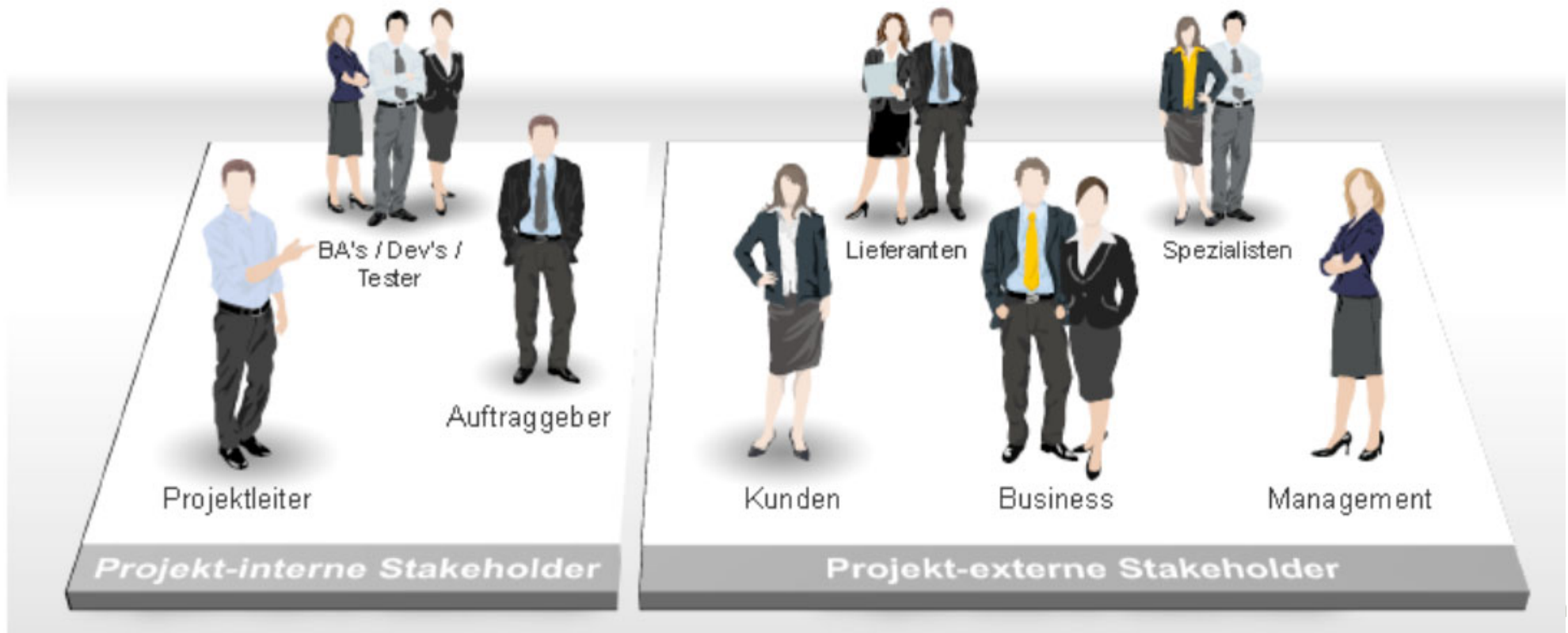
## □ **Nachteil:**

- ▣ Bestehende Priorisierung ist oft willkürlich/emotional/oberflächlich



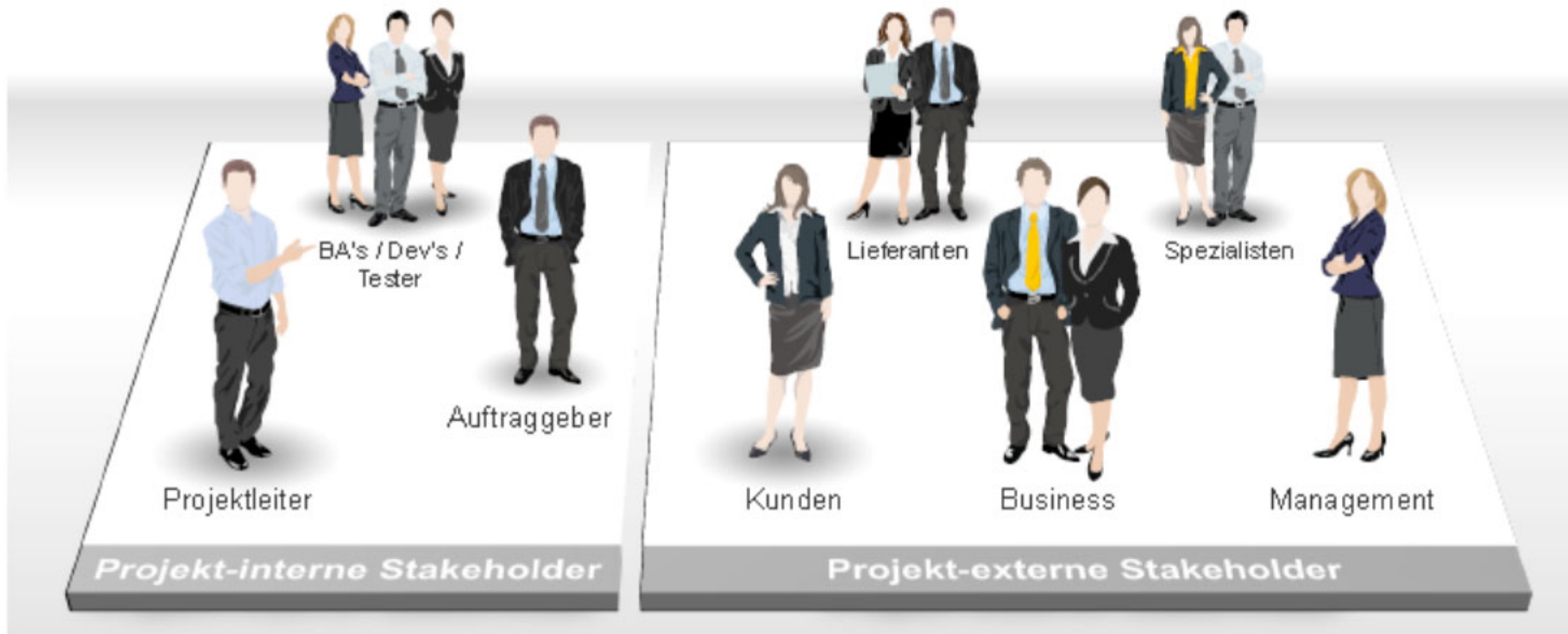
## □ Grund:

- Jeder Stakeholder hat eigene Sicht
- Jeder Stakeholder priorisiert anders was „wichtig“ ist



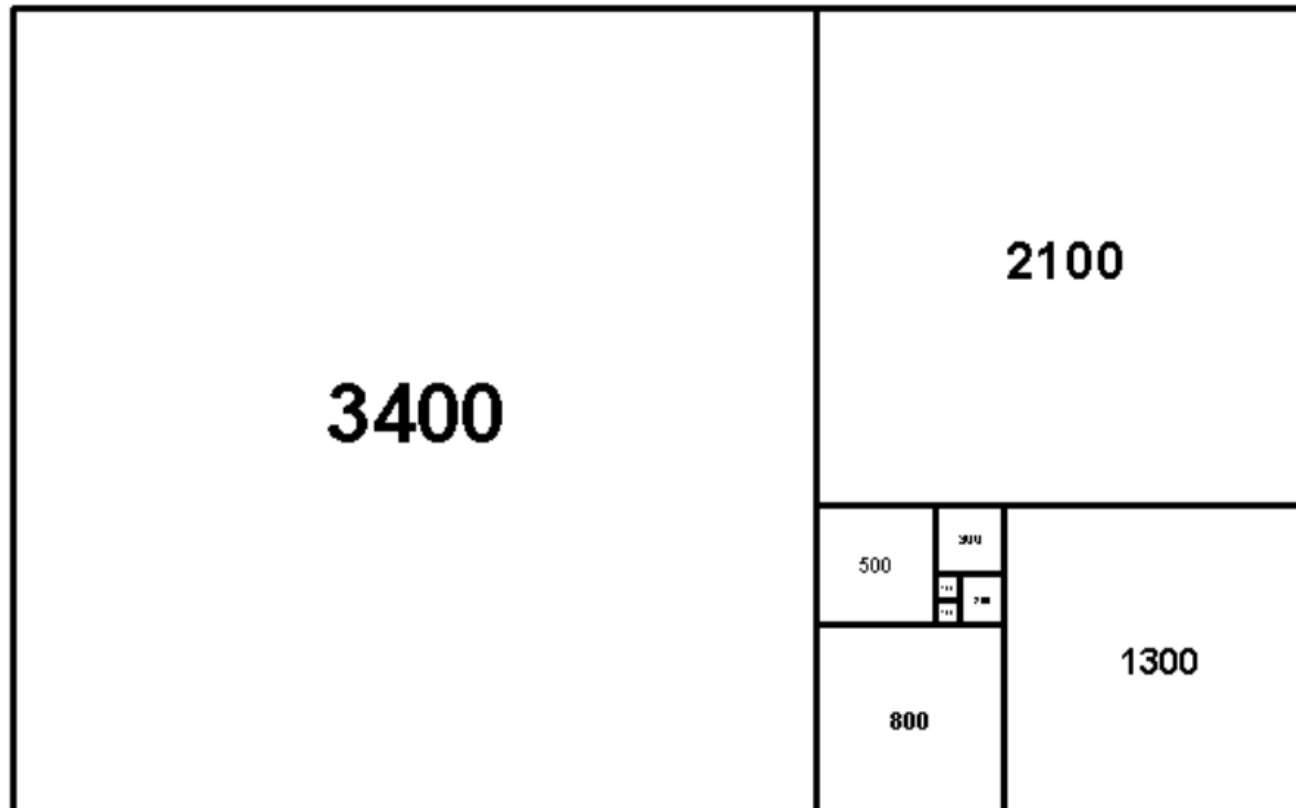
## □ Grund:

- Jeder Stakeholder hat eigene Sicht
- Jeder Stakeholder priorisiert anders was „wichtig“ ist

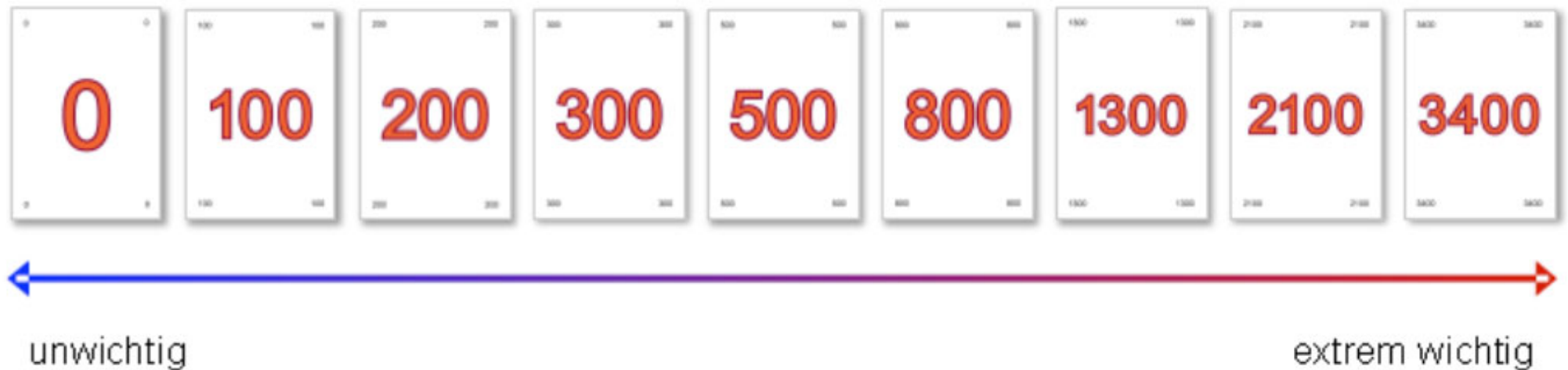


- für Risikoabschätzungen
- für Priorisierungen in Projekten
- für Aufwandsabschätzungen

## □ Prinzip der **Fibonacci-Reihe**



## □ Werte



- **„Spielregeln“:**
- Jeder Stakeholder nimmt teil (Spieler)
- Jeder Spieler hat Auswahl aus allen Werten (Karten)
- Moderator ist „Spielleiter“
- Zeitvorgaben werden strikt eingehalten
- Es sind nur Verständnisfragen in der Spielrunde erlaubt

## □ Erster Durchgang

**Schritt 1:**  
Vorstellung des zu bewertenden Objektes.  
 Max. 2 Minuten

  
Moderator

| Topic | Descr.  | Value |
|-------|---------|-------|
| 1     | Topic 1 |       |
| 2     | Topic 2 |       |
| ...   | ...     |       |

**Schritt 2:**  
"Geheime" Einschätzung des Objektes.  
 Max. ½ Minute



**Schritt 3:**  
Zeitgleiche Offenlegung der Schätzung.



## □ Zweiter Durchgang

### Schritt 4:

Erklärung der höchsten und der tiefsten Schätzung.



Max. 1 Minute



### Schritt 5:

2. "Geheime" Einschätzung des Objektes.



Max. ½ Minute



### Schritt 6:

Zeitgleiche Offenlegung der 2. Schätzung.



## □ Einigung auf *eine* Schätzung

### Schritt 7:

Einigung auf eine Schätzung.



Max. 1 Minute



Moderator



### Nächste Schritte:

Vorgehen wiederholen, bis sämtliche Punkte auf der Liste eingeschätzt sind.

Die Punkte können nun priorisiert und entsprechend bearbeitet werden.



| Topic | Descr.  | Value |
|-------|---------|-------|
| 1     | Topic 1 | 500   |
| 2     | Topic 2 | 1300  |
| 3     | Topic 3 | 300   |
| 4     | Topic 4 | 2100  |
| 5     | Topic 5 | 1300  |
| 6     | Topic 6 | 3400  |
| 7     | Topic 7 | 800   |

## □ Übung: Ländergrößen

| Land         | Schätzung |
|--------------|-----------|
| Belgien      | 200*      |
| Deutschland  |           |
| Frankreich   |           |
| Italien      |           |
| Lichtenstein |           |
| Niederlande  |           |
| Norwegen     |           |
| Schweden     |           |
| Schweiz      |           |
| Spanien      |           |

## □ Übung: Ländergrößen (Lösung)

| Land         | Fläche in kkm <sup>2</sup> | Relation* |
|--------------|----------------------------|-----------|
| Belgien      | 32.55                      | 200       |
| Deutschland  | 357.1                      |           |
| Frankreich   | 543.9                      |           |
| Italien      | 301.3                      |           |
| Lichtenstein | 0.16                       |           |
| Niederlande  | 41.5                       |           |
| Norwegen     | 323.7                      |           |
| Schweden     | 449.9                      |           |
| Schweiz      | 41.3                       |           |
| Spanien      | 504.6                      |           |

- **Was sind die Vorteile?**

- **Was sind die Vorteile?**
  - ▣ Veränderung der absoluten Wertes (z.B. Zahl der User, Komplexität) ändert nichts an Relation zueinander (Priorität)
  - ▣ keine Diskussion über absolute Werte
  - ▣ (un)wichtige Elemente werden sofort erkannt

- **Was sind die Nachteile?**

- **Was sind die Nachteile?**
  - ▣ Erste Schätzungen brauchen Zeit, da das Team erst mit dem Spiel „warm“ werden muss
  - ▣ Referenzobjekte zur Orientierung unbedingt erforderlich
  - ▣ Gefahr von Lösungsdiskussionen während der Sitzung
  - ▣ Mögliche Dominanz eines einzelnen Stakeholders in der Sitzung

- **... kann eingesetzt werden für**
  - ▣ Risikoabschätzung
  - ▣ Bewertung von Ideen und Innovation
  - ▣ Priorisierung von Maßnahmen
  - ▣ Nährwerte von Lebensmitteln
  - ▣ Projektpläne und -aktivitäten
  - ▣ Gestaltung von Road-Maps
  - ▣ Release- und Produkte-Planung
  - ▣ User-Stories