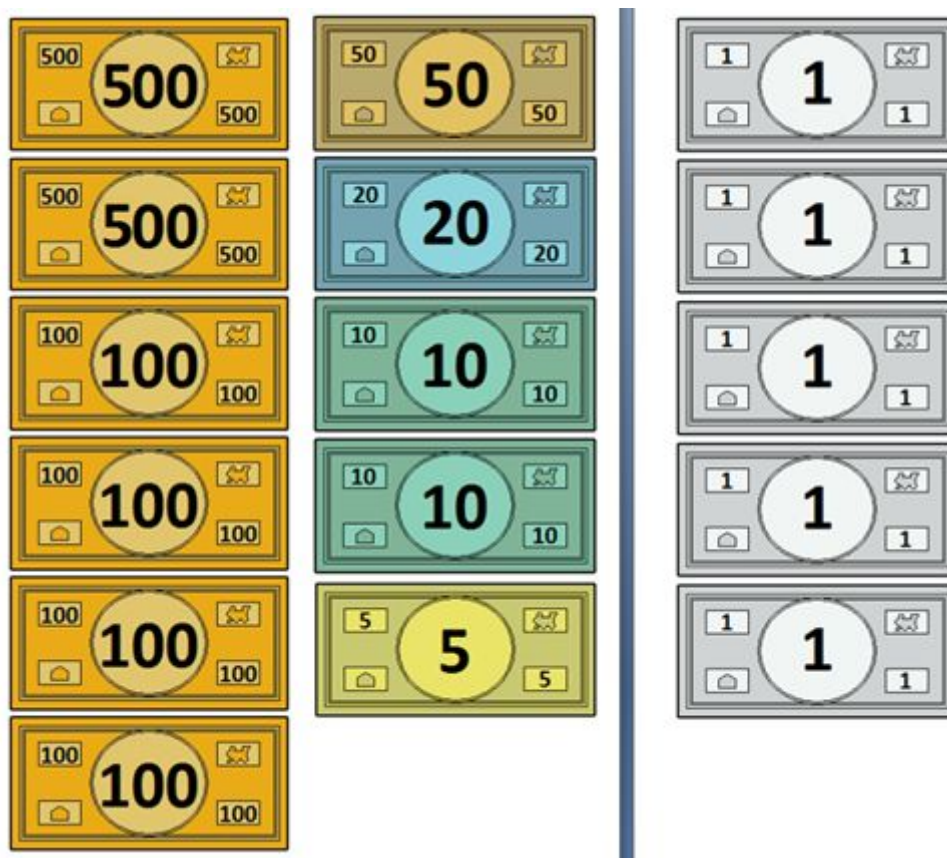


Monopol

1. Opis metody

Pomysł pochodzi z gry Monopoly, w której wszyscy gracze na początku otrzymują 1500 dolarów. Mogą wydać je w trakcie gry, aby kupić wybrane nieruchomości. Przyjmujemy tę koncepcję, a zamiast kupować miasta, ludzie w tym ćwiczeniu "kupują" elementy z Backlogu Produktu. Zaczynasz również od 1500 dolarów, w następujących banknotach:



Przypisując banknoty do elementów Backlogu Produktu, stosuj się do zasad:

- Nie można dzielić banknotów.
- Musisz wydać każdego dolara.
- Nie każdy element musi mieć przypisane pieniądze.
- Możesz przypisać więcej niż jeden banknot na każdy element backlogu.

2. Wskazówki

- Dokonaj wyceny wartości elementów backlogu, lokując pieniądze.
- Ważniejsze elementy powinny mieć większą wartość pieniężną.
- Wycena porównawcza działa całkiem nieźle, ale nie jest konieczna.
- Czasami im więcej wydajesz - tym lepszy efekt uzyskasz.
- Na początku możesz decydować o elementach, na które w ogóle nie chcesz przydzielać pieniędzy.
- Ta metoda jest dość wciągająca i zabawna.
- Działa całkiem dobrze w przypadku nowych produktów.
- Możesz zaprosić wielu interesariuszy i rozdać wszystkim zestaw banknotów, a na końcu podsumować wszystkie wyceny.

3. Kiedy stosować

- Gdy Zespół Developerski dostarcza 6-10 historyjek w sprincie.
- Aby pokazać Interesariuszom, że pojemność sprintu jest ograniczona.
- Aby dać zainteresowanym stronom pewne ramy, w których muszą wypracować wspólne priorytety.