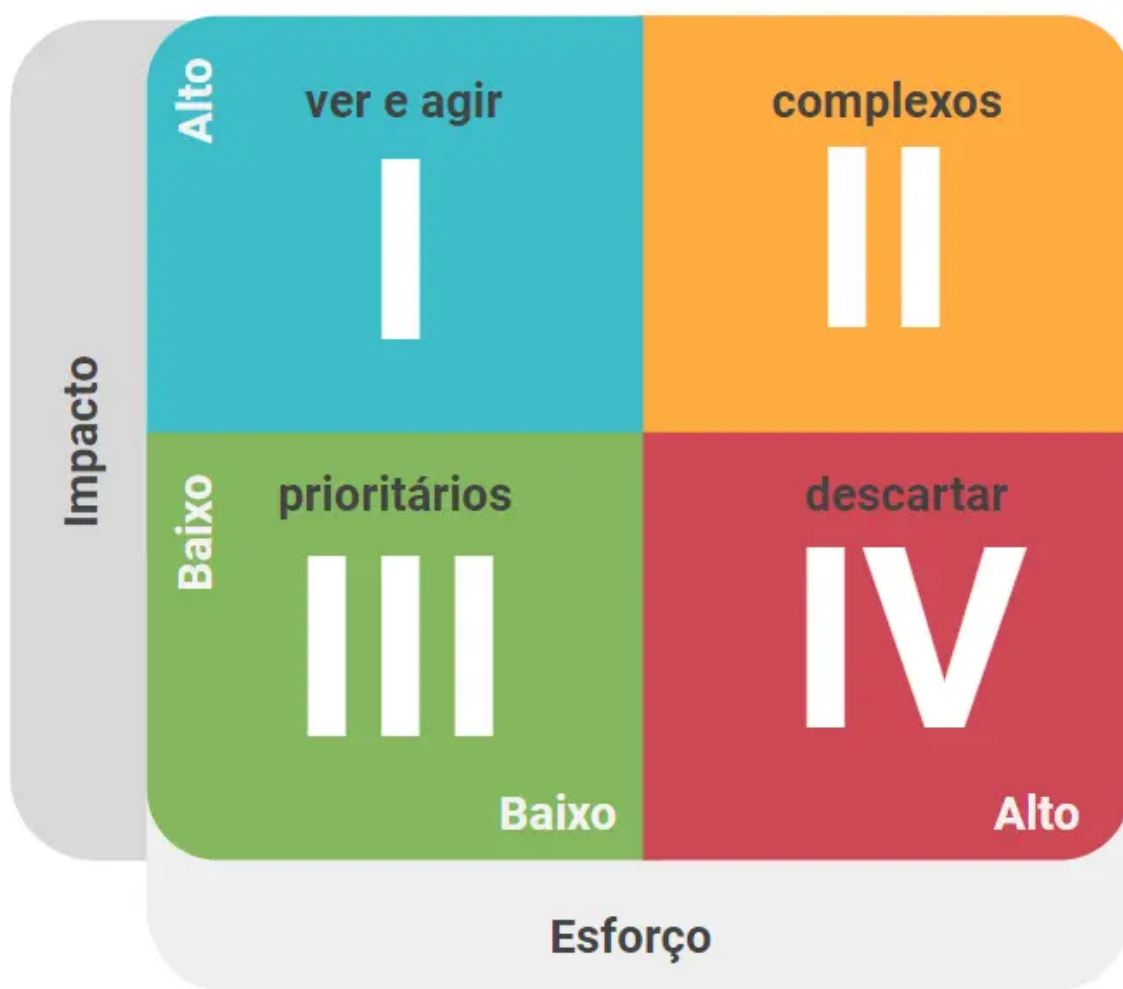


Programa de Residência do Porto

Digital RiseUp - 2021.2

Matriz Impacto x Esforço

A matriz de esforço e impacto é uma ferramenta para priorização de tarefas. Ela divide os afazeres em 4 grupos, classificando-os de acordo com o impacto gerado e o esforço despendido. Do aumento dos resultados à maior motivação da equipe, são diversos os benefícios obtidos.



Na imagem acima, percebe-se a disposição da matriz e as reflexões geradas a partir de cada posição. Nosso objetivo na construção da matriz é posicionar os itens de backlog nos quadrantes, a fim de identificar a ordem de priorização.

Proposta de dinâmica:

Após a definição do backlog, o time deve se reunir para gerar a matriz de impacto x esforço.

Para quantificar a percepção de impacto e de esforço podem usar técnica de planning poker em uma votação simultânea em busca de consenso. É muito importante que o time participe, para que a percepção seja mais próxima da média real e não apenas a opinião de um único membro.

Funciona como um jogo de baralho, onde as cartas são: ?, 0, 0.5, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21...

A interrogação representa a dúvida e os números seguem a sequência de fibonacci. Vamos limitar em 21 como a maior carta para o exemplo a seguir:

O mediador do encontro lê o próximo item do backlog:

Item 1 - “Como usuário, quero acessar o site através do celular e usar todos os recursos, assim como no navegador do desktop”

O mediador pede que todos votem sobre o Esforço (onde quanto maior a carta, mais trabalhosa lhe parece o item de backlog):

Membro	Carta do poker
Lucas	8
Ana	5
Alan	21
Carlos	3
Maria	5

Fica claro que Alan e Carlos fazem jogadas extremas. Nesta situação o ScrumMaster pergunta a ambos o motivo de suas escolhas, eles respondem:

Alan diz:

Teríamos que fazer um outro site para o ambiente mobile, um novo HTML, CSS, JS e integrar uma nova rotina à existente hoje. É necessário um grande esforço no design e na programação para que o site se torne mobile. Temos que considerar os plugins utilizados hoje e encontrar similares no mercado para customização.

Carlos diz:

Na verdade, poderíamos utilizar a estrutura já existente hoje e apenas ajustar o CSS e alguns elementos HTML, assim manteríamos tudo junto e o esforço para manutenção seria menor. Devemos levar em consideração que o usuário deseja ter os mesmos recursos, ou seja, seria uma replica. O site possui muitas páginas dinâmicas e isso faz com que o ajuste em uma, replique em várias.

Acontece então uma breve discussão e uma nova rodada é realizada. O resultado é o seguinte:

Membro	Carta do poker
Lucas	8
Ana	5
Alan	8
Carlos	5
Maria	5

Perceba que os valores estão mais uniformes, com esse cenário você pode assumir algumas opções, são elas:

1. Continuar a incentivar a discussão até que um consenso geral entre os membros seja obtido;
2. Fazer uma média dos valores, levando em consideração a proximidade entre eles;
3. Como os valores estão próximos, assumir o maior valor.

Basta escolher uma das opções acima e definir o valor final para o item. Escolhendo a opção 2, de fazer a média com aproximação, temos o valor de **Esforço = 5** para este item de backlog. Lembrando que para os próximos itens, teremos de usar essa mesma opção para concluir a pontuação.

Para a medição do impacto, podemos repetir o processo com votação de todos do time, ou pedir que o cliente nos traga essa percepção (seja por opinião pessoal, pesquisa com usuários ou pela mesma dinâmica com a equipe do cliente) usando a mesma pontuação. Assumiremos para o exemplo que o cliente nos trouxe as percepções de impacto sobre cada item do backlog, e que o item em questão foi pontuado com **Impacto = 13**

Se após várias rodadas tivermos a seguinte situação:

	Impacto	Esforço
item 1	13	5
item 2	2	8
item 3	5	5

A seguir, temos apenas mais 2 passos:

1 - Localizar na matriz a posição de cada item, gerando assim o desenho da matriz final de Impacto x Esforço;

2 - Concluir a pontuação dos itens de backlog através da fórmula:
 $\text{Pontuação} = \text{Impacto} - \text{Esforço}$

Entregável:

- Tabela final com as pontuações de impacto e esforço para cada item de backlog;
- Desenho da matriz com os itens identificados nos quadrantes;

Referências:

<https://rockcontent.com/br/blog/matriz-de-esforco-x-impacto/>

<https://www.culturaagil.com.br/planning-poker-tecnica-baseada-consenso/>