

QUEBRAR USER STORY EM TASKS

Tags: SCRUM, TAREFAS

Descrição:

1. Granularidade grossa: Uma das primeiras recomendações para a quebra de tarefas é sempre criar tarefas que possam ser feitas em um dia de trabalho (ou menos), caso contrário é melhor quebrar ainda mais a tarefa, com o objetivo de que ela caiba em um dia de trabalho. O objetivo desta dica é facilitar o gerenciamento das tarefas, e também poder visualizar o trabalho diário no burndown, que nesse caso vai se mover dia a dia, ao invés de ficar parado uns dias e depois se mover.

2. Granularidade fina: O ideal para começar é tentar lembrar de cada detalhe, e transformar cada detalhe em uma task (lembrando que, para que isso aconteça, é preciso uma análise detalhada da estória a ser desenvolvida, levando em consideração todos os pontos possíveis: criação de classes, design, design gráfico, prototipação, testes, etc.). Cada detalhe, então, vai virar uma task, e isso facilita a vida de quem for desenvolver a estória, pois as tarefas já são quase que um guia, e a finalização das tasks da estória simbolizaria que não falta mais NADA para aquela estória. Por exemplo, se você sempre acaba a estória e vê que a equipe não fez uma validação javascript em um formulário, então na próxima sprint você já inclui a validação como uma tarefa (pois-it) à parte.

3. Refinamento Contínuo: A idéia aqui é sempre adequar a quebra de tarefas à realidade da equipe. Como no exemplo citado no ponto 2, cada sprint servirá de base para refinar e definir melhor o nível de quebra de tarefas das próximas sprints. Se a granularidade foi muito fina, é preciso juntar mais coisa em uma task só (que façam sentido estar junto, obviamente). Caso a granularidade tenha sido muito grossa, tentar detalhar mais cada uma e separar os detalhes em tasks individuais.

Referência: <http://imasters.com.br/artigo/18359/agile/o-desafio-do-sprint-planning-2-no-scrum/?trace=1519021197&source=single>