

Como usar Pontos de estória

Os pontos de estória são unidades subjetivas de estimativa utilizada por times ágeis para estimar as User Stories (Estórias do Usuário).

Esses pontos representam a quantidade de esforço requerido para implementar uma Estória, podendo também ser entendidos como uma medida de complexidade.

Deve-se ter em mente que ao se estimar o esforço, podemos apenas (e somente) considerar a quantidade de esforço necessária para se concluir uma atividade, sem considerar qualquer “gordura” extra, ou seja, interrupções para ir ao banheiro, tomar café, atender telefone etc.

Os pontos (números) que são utilizados, normalmente são baseados na regra de Fibonacci¹, mas isso não é obrigatório. Podemos então ter: 0, 0.5, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 e 100 (obs: esta não é a real escala Fibonacci, mas é a escala que normalmente é usada em projetos Scrum).

Por que estimar em Pontos de Estória?

Pontos de Estória são baseados em medidas relativas, por comparação de uma Estória contra uma Estória “padrão” previamente estimada. Medidas relativas tendem a ser mais assertivas em grandes amostragens, em comparação com a tentativa de se estimar isoladamente cada item.

Como uma analogia, é mais fácil dizer que a se leva o dobro do tempo para ir de Guarulhos até a Paulista do que da Ponte do Limão para a Paulista. A título de curiosidade, sem trânsito, você leva em média 20 minutos da Ponte do Limão até a Paulista e cerca de 40 minutos de Guarulhos até a Paulista.

O uso da analogia se explica pelo fato de que times estimarão mais rapidamente o esforço se não tiverem de analisar e “acertar” o exato número de horas/dias necessários para concluir uma atividade.

Quando realizamos as estimativas?

As estimativas são realizadas durante a Reunião de Planejamento da Sprint. A equipe definirá as estórias que serão estimadas/pontuadas através de Ponto de Estória, baseado na priorização previamente mapeada pelo Dono do Produto.

¹ A Escala de Fibonacci é: 0,1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144.

Como estimamos em pontos?

Inicialmente, escolhemos uma Estória para ser utilizada como padrão (ou régua) e estimamos os pontos para se concluir esta estória.

Basicamente, utilizamos duas estratégias para escolher qual estória será utilizada como “padrão” na comparação com as demais estórias:

- Escolher a menor estória e atribuir um valor baixo, podendo ser 1 ou 2, por exemplo; OU
- Escolher uma estória com tamanho médio e lhe atribuir um valor entre 2 e 5, por exemplo.

Ao se estimar uma estória em 5 pontos, sabemos que ela é mais complexa que uma estória estimada em 3 pontos e mais simples que uma estória estimada em 8 pontos.

Lembrando que a escolha do valor (ponto) para uma estória, deve levar em consideração o esforço necessário para se finalizar esta estória em comparação com o esforço necessário para se finalizar a estória padrão.

Por exemplo, se utilizarmos a Estória “Cadastrar Endereço” como padrão e atribuirmos o valor 2, poderíamos estimar que a Estória “Cadastrar Usuário” possuirá valor 5, pois seu tamanho é um pouco maior do que duas vezes o tamanho da estória padrão.

Então vamos à prática...

Para colocar em prática, usamos a técnica do Planning Poker que se utiliza de um baralho com cartas numeradas justamente com os valores dos pontos de estória.

Na Reunião de Planejamento da Sprint, será escolhida uma estória (exemplo: tela de login). Segue-se uma pequena discussão sobre o seu entendimento (ex.: análise de documentação, consulta ao sistema legado, dicionário de dados, etc.), além do detalhamento de como será implementada.

Quando todos da equipe se sentirem seguros para pontuar/estimar, cada membro escolhe uma carta, para ser exibida simultaneamente com os demais membros do time. Todos devem apresentar suas cartas ao mesmo tempo, assim se evita que a escolha de uns influencie a escolha de outros.

Se houver pontos diferentes, a equipe discutirá, avaliará os pontos divergentes e realizará uma nova rodada de pontuação.

Para apoiar a pontuação, utilizamos uma “régua”. Que é uma atividade de referência, já

detalhada e pontuada, que deve ser utilizada para comparar com as atividades que serão planejadas.

Após 2 ou 3 Sprints, a equipe deve ser capaz de estipular a sua velocidade, exemplo, 40 pontos por Sprint. Esta velocidade será considerada para dizer o quanto será produzido por Sprint.