
Planning Poker

Planning poker ou em português “Poker do planejamento”, é uma técnica baseada no consenso para estimar, é um jogo e ao mesmo tempo um exercício de estimativa.

Através dessa técnica podemos estimar o esforço necessário para determinada quantidade de trabalho, tendo como base informações recolhidas do cliente, normalmente sendo, através de histórias de usuário.

O **planning poker** foi definido e nomeado pela primeira vez por James Grenning, em 2002, e mais tarde popularizado por Mike Cohn, no livro *Agile Estimating and Planning*.

O seu uso é simples, o Dono do Produto ou um membro do Time **apresenta** a história ou tarefa ao Time, e, após uma **breve discussão**, cada um **escolhe uma carta** e a coloca virada sobre uma mesa. Quando todos colocarem as suas cartas, elas são viradas e caso não haja consenso entre as cartas escolhidas as diferenças são discutidas de forma breve, e uma nova rodada acontece até que haja **convergência** e **consenso** entre todo o Time.

As discussões devem ser **breves** e **objetivas**, caso contrário as histórias ou tarefas não estão prontas para estimativas, e devem ser mais detalhadas e entendidas antes de uma nova estimativa.

As cartas

As cartas do Planning Poker têm valores específicos que podem representar Story Points (Pontos por história) ou até mesmo horas. Às vezes, esses valores seguem a sequência de Fibonacci, mas não há essa obrigatoriedade.

O Planning Poker é praticamente um **jogo** e tem suas regras. Assim, vamos conhecer um pouco algumas delas.

As cartas numeradas são doze, por exemplo: 0 (zero), 1/2 ou 0,5 (meio), 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100.

As cartas com símbolos são duas: ? (interrogação) e a com um desenho de uma **Xicará de Café**.

Alguns detalhes sobre essas cartas:

- **0 (zero)**: Representa uma história ou tarefa já concluída, ou com um tempo muito curto para conclusão, que não vale a pena ser mensurado, como por exemplo alguns poucos

minutos.

- **100 (cem):** Representa que uma história ou tarefa está muito grande, e o ideal é que seja quebrada em mais histórias ou tarefas, pois inclusive, o risco de estimar errado se torna alto em histórias ou tarefas muito grandes. Essa história de usuário é uma forte candidata a virar Épico.
- **? (interrogação):** Representa que a história ou tarefa está indefinida, e que além de não ser possível entender o seu tamanho, não se consegue nem dizer se é muito pequena ou muito grande. Ela deve voltar para o Dono do Produto definir melhor.
- **“Desenho da xícara de café”:** Representa que o integrante do Time está sugerindo uma pausa para um café, uma água, ou simples descanso, devido ao tempo da reunião estar muito longa e estar gerando cansaço.

Como jogar

1. A equipe define o menor e o maior tamanho de estimativa a ser usada no jogo. Assim, pode ficar definido que a menor estimativa terá o valor 2 e a maior estimativa 40. Valores abaixo de 2 não precisam ser estimados, ou seja, entram como tarefas simples de desenvolvimento. E histórias maiores que 40 devem ser devolvidas ao Dono do Produto para que sejam convertidas em Épicos e então decompostas em novas histórias de usuário. (Veja que estes limites foram estabelecidos para este exemplo, mas nada o impediria de escolher o tamanho 1 para a menor estimativa e 100 para a maior).
2. A equipe em conjunto lê a descrição de todas as histórias do Backlog Inicial da Sprint para ter uma visão geral do que deverá ser estimado.
3. Das histórias do Backlog da Sprint, a equipe seleciona a que julga ser a mais simples de todas, isto é, a que demandará menos esforço para implementação. Para essa história a estimativa será então de 2 pontos, que é o menor ponto do baralho selecionado para esta primeira rodada.
4. Pronto! Essa história será a história guia do processo de estimativas. Ela servirá como referência para as estimativas das demais.
5. Agora, seguindo a ordem apresentada no Backlog da Sprint, cada história é relida e pontuada, tomando-se a história guia como referência. Veja que uma história que demande um esforço maior que a história guia não necessariamente será pontuada com o valor seguinte na escala de pontos, o que neste caso seria o valor 3. O esforço deve ser pontuado seguindo uma proporção relativa do esforço que foi definido. Nesse caso pode

ser que a história receba como estimativa 8 pontos, por exemplo, ao invés de 3.

A “proporção” citada não é absoluta ou matemática. Isso é somente uma estimativa, baseada no que os profissionais entendem que será necessário para executar o trabalho. Não espere que a sua equipe seja muito precisa ou acerte tudo de primeira. Ao longo de poucas sprints eles se acostumarão com a técnica e se tornarão craques em estimativas ágeis.

Colocando em ação

Vamos a um exemplo.

O projeto é de desenvolvimento de um e-commerce de roupas e materiais esportivos. O site precisa rodar em celulares, tablets além de notebooks e desktops.

Vamos simular algumas rodadas de planning poker para a determinação do esforço de desenvolvimento de histórias de usuário já pré-selecionadas para a Sprint que irá começar em breve.

O ScrumMaster pede então que o Product Owner leia a primeira história de usuário, podemos dizer que seria a seguinte:

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

O ScrumMaster pede que todos os participantes pensem um pouco sobre o esforço para desenvolver aquela história e, em seguida, que todos mostrem suas cartas.

O resultado da primeira jogada é o seguinte:

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

Pelos resultados, podemos ver que Alan e Carlos não tem uma exata noção de como o item escolhido será desenvolvido. Alan acha que é muito difícil já Carlos, que é fácil, enquanto que os membros demais consideraram dificuldades medianas.

Nesta situação o ScrumMaster precisa perguntar a ambos o motivo de suas escolhas. As respostas poderiam ser:

Alan:

“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.”

Já 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 réplica. 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
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:

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

Para o nosso exemplo, vamos optar por escolher o maior valor, sendo assim, o número de pontos para essa tarefa (Story Points) será 8. Esse ciclo de jogadas é repetido em cada tarefa do sprint backlog (pode ocorrer também no product backlog) até que todas sejam concluídas. Com o tempo você facilmente saberá definir quantos Story Points conseguirá assumir em cada sprint, ajustando suas estimativas quanto ao desenrolar do projeto.

Algumas Dicas

Caso as cartas “?” ou **100** (cem) ganhem uma estimativa, significa que o Time deve devolver a estória ou tarefa ao Product Owner, para novo detalhamento, divisão ou entendimento.

Caso o Time não chegue em um acordo sobre a estimativa de uma estória ou tarefa, mais de uma rodada deve ser realizada, sempre havendo breves discussões entre uma rodada e outra. Porém, o **número de rodadas deve ser limitado**, e caso o limite seja atingido sem o acordo, o Time deve optar pela estimativa mais alta.

Geralmente se limita o número de rodadas para estimativa em no máximo **quatro** por item.

Em um Time, a velocidade do **mais lento** deve ser considerada a velocidade do Time todo. Por isso quando o Time não chega em um acordo, a estimativa mais alta deve ser considerada como a melhor para o caso.

Considerações Finais

Após algumas Sprints você vai perceber que a quantidade de pontos de estória comprometidas com os itens do Backlog e que são efetivamente entregues passarão a ficar mais homogêneas, o que indica que o time encontrou a sua “velocidade”.