

# MÓDULO

03



# DEFINITION OF READY E DEFINITION OF DONE

A ideia principal por trás da "Definition of Ready" é que os itens do backlog devem ser preparados com antecedência para minimizar a incerteza e ambiguidade antes de serem incluídos na iteração. Isso ajuda a equipe a ter uma compreensão comum do trabalho a ser realizado, evitando interrupções e atrasos durante a sprint.

A definição de uma "Definition of Ready" pode variar entre as equipes e organizações, mas o objetivo é estabelecer um conjunto claro de critérios que ajudem a garantir que o trabalho a ser realizado esteja devidamente preparado antes de ser iniciado, minimizando riscos e maximizando a eficiência da equipe.

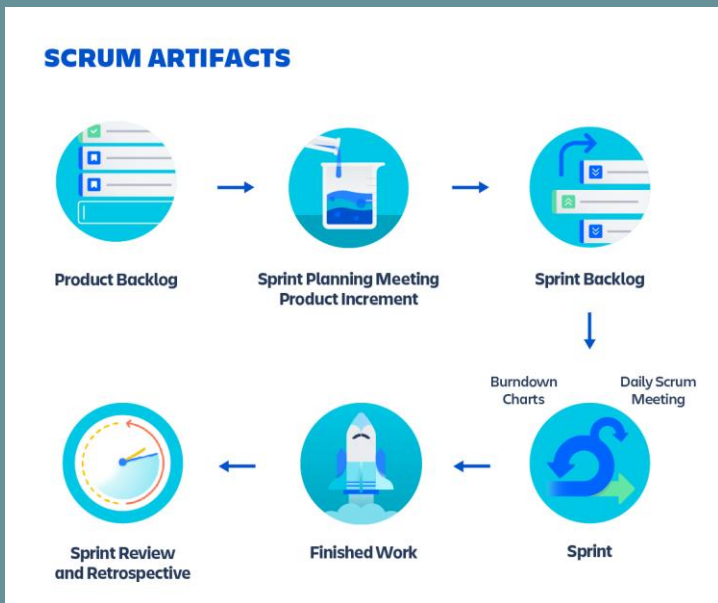
A Definition of Done é uma descrição formal do estado do Incremento quando ela atende às medidas de qualidade exigidas para o produto.

No momento em que um item do Product Backlog atende a Definição de Pronto, um incremento nasce.

A Definição de Pronto cria transparência ao fornecer a todos um entendimento compartilhado de qual trabalho foi concluído como parte do Incremento. Se um item do Product Backlog não atender à Definição de Pronto, ele não poderá ser liberado ou mesmo apresentado na Sprint Review. Em vez disso, ele retorna ao Product Backlog para consideração futura.

# A METODOLOGIA ÁGIL E SEUS ARTEFATOS

Os principais artefatos da metodologia ágil são:

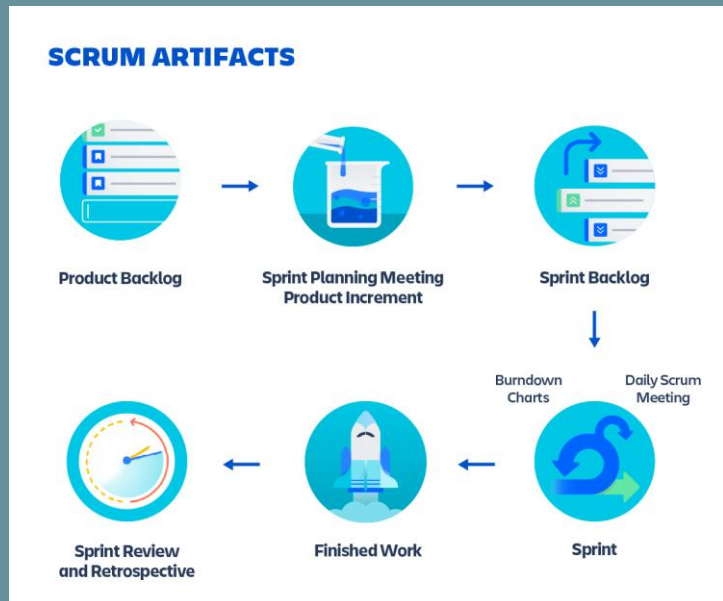


Destes, os principais artefatos são o backlog do produto, backlog da sprint e os incrementos.

- **Backlog do Produto:** é uma lista de recursos novos, aprimoramentos, tarefas ou requisitos de trabalho necessários para criação do produto. É considerado um artefato dinâmico, pois é atualizado conforme novas informações estão disponíveis.
- **Backlog da Sprint:** o backlog da sprint é criado pelos desenvolvedores a partir da seleção de tarefas do backlog do produto. O backlog da sprint nada mais é que o incremento a ser entregue.
- **Incremento do Produto:** são os materiais entregues ao cliente no fim de cada sprint, ou seja, a finalização dos desenvolvimentos propostos naquela etapa do scrum.

# A METODOLOGIA ÁGIL E SEUS ARTEFATOS

Os principais artefatos da metodologia ágil são:



Não obstante temos os demais artefatos que, acompanham o desenvolvimento da sprint

- **Sprint**: é o período de desenvolvimento geralmente limitado a até 01 mês de atividades, nela temos o gráfico burndown, que é a maneira onde a equipe se comunica e acompanha a evolução da sprint, além das reuniões diárias do scrum limitadas a 15 minutos para acompanhamento das atividades.
- **Trabalho concluído**: esta etapa é necessário avaliar as definições de DOD e DOR (definition of done e definition of ready) para compreender o status da atividade e falaremos dela mais para frente.
- **Sprint Review**: é a reunião onde o time apresenta ao stakeholder o que foi realizado, sendo esta uma reunião colaborativa entre cliente e desenvolvedores.
- **Retrospectiva**: é a reunião realizada entre o time de desenvolvimento onde fazem uma análise da sprint atual e elaboram os pontos positivos e melhorias possíveis antes que a próxima sprint inicie.

# SCRUM PLANNING POKER

O planning poker nada mais é que uma técnica gamificada de pontuação das tasks que estão sendo realizadas pelo time de desenvolvimento, ou seja, uma maneira de classificar o esforço da task.



O planning poker funciona em 05 passos

**Passo 01** Entrega das cartas: cada membro recebe o mesmo número de cartas com a sequência 1,2,3,5,8,13,20,40 e 100 que significa o nível de dificuldade para cada task.

**Passo 02** leitura da história: o PO faz a leitura do product backlog para entendimento do time.

**Passo 03** discussão da história: o time de desenvolvimento discute temas do tipo: como fazer? O que é esperado? Quais skills necessárias?

**Passo 04** seleção e compartilhamento: cada membro seleciona uma task e apresenta a sua “carta”.

**Passo 05** consenso: caso dois membros apresentem a mesma pontuação aquele número vira um consenso e determina a dificuldade daquela task, sendo assim o PO avança para a próxima task.