Roteiro de atividade prática

Nome: Turma: .

**Atividade 1 – Estimativa de *Business Value* e *Planning Poker***

**Objetivo:** praticar a técnica de *Planning Poker* e estimar o *Business Value*.

**Materiais necessários:**

Cartas de *Planning Poker* (ou folhas de papel com números da Sequência de Fibonacci);

Computador com internet.

**Descrição do exercício:**

Você é gerente de projeto em uma empresa de desenvolvimento de software e foi contatado por um cliente em potencial para criar um sistema de gerenciamento de transporte público.

Situação fictícia elaborada especialmente para o curso.

**Funcionalidades propostas para o sistema são:**

* Cadastro de usuários;
* Planejamento de rotas;
* Rastreamento de veículos em tempo real;
* Pagamento eletrônico de tarifas;
* Notificações em tempo real sobre atrasos e mudanças nas rotas;
* Feedback dos usuários sobre a qualidade do serviço.

**Estimativa de *Business Value*:**

Para cada funcionalidade apresentada, discuta e atribua um valor de *Business Value* de 1 a 10, representando quão importante e valiosa é essa funcionalidade para os usuários e para o sistema de transporte público.

Os grupos devem justificar suas estimativas, considerando fatores como impacto na experiência do usuário, eficiência operacional e vantagem competitiva.

***Planning Poker*:**

Distribua as cartas ou as folhas de papel com os números da Sequência de Fibonacci. Para cada funcionalidade,os grupos devem realizar uma rodada de estimativas usando o *Planning Poker* para determinar o esforço necessário para desenvolvê-la. Cada aluno escolhe uma carta que representa sua estimativa e a revela ao mesmo tempo que os outros membros do grupo.

Caso haja grandes discrepâncias nas estimativas, discuta os motivos por trás dessas diferenças e cheguem a um consenso.

Apresentação dos resultados: ao final, cada equipe deve gerar um relatório no Word com seus cálculos de *Throughput* e discutir suas descobertas com a classe.

**Tempo estimado:** 30 minutos.