Roteiro de atividade prática

Nome: Turma: .

**Atividade 1 – Estimativa de *Throughput***

**Objetivo:** aprender a calcular o *Throughput*.

**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. Nessa próxima tarefa, você deverá estimar o *Throughput* da equipe, ou seja, quantas funcionalidades ela pode entregar em uma semana de trabalho.

Situação fictícia elaborada especialmente para o curso.

**Funcionalidades propostas para o sistema são:**

* Emissão de bilhetes eletrônicos;
* 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;
* Relatórios de desempenho do sistema etc.

**Estimativa de *Story Points*:** cada equipe deve estimar o número de *Story Points* associados a cada funcionalidade ou *user story* da lista. Você pode usar a técnica de *Planning Poker* para chegar a um consenso sobre a complexidade de cada item.

* Cálculo do *Throughput*: com base nas estimativas de *Story Points* e usando a média histórica da equipe (que pode ser fornecida ou estimada) para calcular o *Throughput* semanal da equipe. Por exemplo, se a equipe tem uma média histórica de 20 *Story Points* entregues por semana e eles estimam que a funcionalidade A vale 5 *Story Points*, eles podem prever que essa funcionalidade será concluída em 0,25 semana (ou seja, 1 semana dividida por 4, já que 5 *Story Points* é um quarto de 20).
* Apresentação dos resultados: ao final, cada equipe apresenta seus cálculos de *Throughput* e discute suas descobertas com a classe.

**Tempo estimado:** 30 minutos.