

[blog.adaptworks.com.br](http://blog.adaptworks.com.br)

# Definition of Ready : Qualidade na entrada das Sprints

*Alexandre Magno Mais Posts*

3-4 minutos

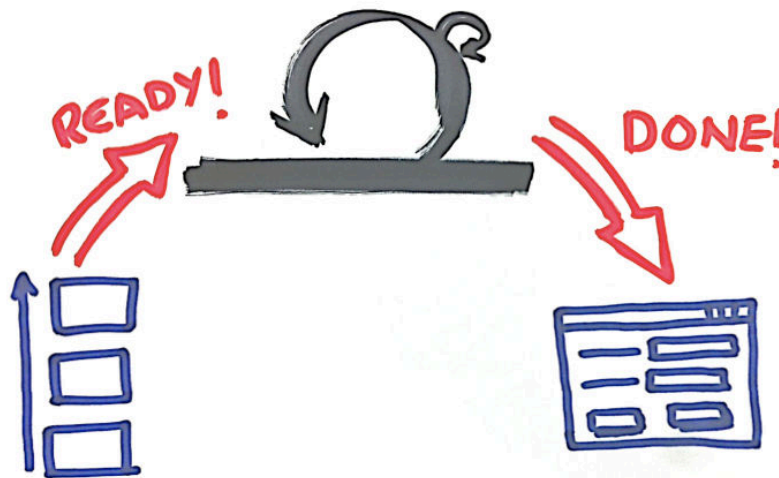
---

Uma reclamação frequente de times de desenvolvimento (Dev Team) em Scrum é que, com o discurso de agilidade, requisitos chegam nas Sprints com baixa qualidade. Não é difícil encontrar Product Owners que mantêm no topo do Product Backlog itens com granularidade ruim, pouco (ou nenhum) detalhamento e – pior – baixo entendimento do próprio Product Owner sobre o que está sendo pedido. Isso, na maioria das vezes, transforma a Sprint Planning Meeting em uma reunião arrastada e com muitas perguntas não respondidas. Consequentemente, times fazem um planejamento de baixa qualidade e são surpreendidos ao longo das Sprints com impactantes descobertas do Product Owner sobre aquele item, o que resulta em mudanças no objetivo e desenvolvimento. Resultado: Time desmotivado. Sprint não consegue atingir meta. Product Owner insatisfeito com o time. Sistema em colapso.

## **Requisitos Ready se transformam em entregáveis Done**

Uma prática que tem ajudado bastante nestes casos é a adição ao Scrum do conceito de “Definition of Ready”. Este conceito age de forma bem parecida com a conhecida “Definition of Done”, mas

enquanto “Done” garante qualidade na **saída** da Sprint, “Ready” garante qualidade na **entrada** da Sprint.



Enquanto o Dev Team tem o compromisso de entregar ao Product Owner apenas funcionalidades Done, este por sua vez assume o compromisso em manter apenas itens Ready no topo do Product Backlog.

### Um exemplo de Definition of Ready

Uma “Definition of Ready” precisa ser capaz de expressar o mesmo significado para todos que a lêem, principalmente Dev Team e Product Owner. Um exemplo:

Um Product Backlog Item está Ready quando:

- Está escrito como uma User Story [INVEST](#);
- Possui um Teste de Aceitação automatizável;
- Possui um Wireframe de baixa fidelidade;

Caso você trabalhe com itens de diferentes tipos no seu Product Backlog, como por exemplo: itens de negócio, itens técnicos, [spikes](#), bugs, etc., você pode optar por ter uma Definition of Ready diferente para cada um deles; afinal de contas pode não fazer sentido gerar um Wireframe para um Spike intitulado “Escolha de

solução para Pagamento de Cartão de Crédito”, certo?

### **Quem tem a responsabilidade de tornar um item Ready?**

A responsabilidade é do Product Owner, mesmo que para isso precise envolver outras pessoas. Enquanto o Dev Team trabalha, por exemplo, na Sprint 3, o Product Owner tem que garantir que os itens do topo do Product Backlog estejam Ready para quando da Planning Meeting da Sprint 4. Caso ele precise envolver o Dev Team neste trabalho, seria interessante “oficializar” reunião(ões) de “Grooming” que já fossem previstas no TimeBox da Sprint.

O uso de “Definition of Ready” não está limitado ao Scrum, e pode ser muito útil também quando trabalhando com Kanban e outros métodos.

### **Treinamentos da AdaptWorks relacionados ao tema**

[Certified Scrum Product Owner](#)

[Requisitos Ágeis](#)