

Planning Poker

Prof. Me. Fernando Roberto Proença
fernando.proenca@uemg.br

Ciclo de Vida do Scrum



2

Planejando a Release (Produto)



3

Planejando a Iteração (Ciclo da Sprint)



4

Reunião de Planejamento da Sprint

- Participantes: *Product Owner*, Equipe e *Scrum Master*
- É definido as pessoas ou equipes que deverão participar da *Sprint*
- O *Product Owner*:
 - Definem os itens mais prioritários do *Backlog* do Produto que serão implementados na *Sprint*
- A equipe e o *Scrum Master*:
 - Quebram em tarefas os itens que serão implementados na *Sprint* (*Backlog da Sprint*)
 - Estima o tempo que levará para realizar cada tarefa (*Story Point*)
 - O tempo de duração da *Sprint*
 - O(s) responsável(is) por uma determinada tarefa.

5

Story Point (Pontos de Estória)

- É a estimativa relativa ao “tamanho e/ou tempo” que se levará para realizar cada tarefa da *Sprint*.
 - primeiro considera o valor que cada item do *Backlog* do Produto agrega para o seu negócio
 - segundo estima a complexidade de cada um destes itens em *Story Points*
 - Para isto, podem utilizar a técnica *Planning Poker*!

6

Mas como estimar o tempo para realizar cada tarefa da *Sprint*?

- Três técnicas:
 1. Opinião de um especialista
 - Rápido, mas raramente em times ágeis possuem especialistas
 2. Analogia
 - Valores relativos, comparação com algo já construído...
 3. Desagregação
 - Dividir Estórias maiores em Tarefas menores.

7

Alternativa para estimar o tempo de realização de cada tarefa da Sprint...

■ **Planning Poker**

- Técnica (método) de **atribuição** de **estimativas** colaborativo
- Combina as **três** técnicas de estimativas
- Os estimadores **justificam** suas estimativas
- Considera uma **média** das **estimativas**
- **Estimativas** são feitas pela **Equipe**

8

Planning Poker

- Descrito inicialmente por **James Grenning** em 2002 e
 - e depois popularizado por **Mike Cohn** no seu livro **Agile Estimating and Planning**
- Técnica é muito conhecido em XP e SCRUM.



9

Planning Poker

- Se preparando para jogar...



- Participantes:
 - Todos membros da Equipe (programadores, analistas, designers, etc...), Product Owner e Scrum Master!

10

Planning Poker

- Se preparando para jogar...



- Defina a medida que será utilizada:
 - Pontos de Estória (valor, horas ou dias?)
- Identifique o que será estimado
 - Estória, tarefa, conjunto de tarefas?
- Descrever as Estórias e as Tarefas em cartões.
- Definir escala – Sequência de Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, ...
 - Refletem o aumento da incerteza relacionados a maiores unidades de trabalho
 - Fica mais fácil você ter uma noção de separação de complexidade.

11

Planning Poker

- São distribuídos para cada participante um conjunto de cartas com a escala definida e as cartas especiais:



- A carta **zero** significa “Essa tarefa já foi concluída” ou “Essa é quase nada, que pode ser realizada em apenas alguns minutos de trabalho”.



- A carta **Ponto de Interrogação** significa “Eu não faço a mínima ideia de quanto tempo gastará”.



- A carta **Xícara de Café** significa “Eu estou muito cansado para pensar. Vamos dar uma pequena pausa”.

12

Planning Poker – Regras do jogo

- Depois do *Product Owner* definir os itens que serão implementados na *Sprint* e a Equipe quebrá-los em tarefas...
 1. Inicialmente, a equipe identifica a tarefa mais simples
 - Para esta tarefa é atribuído o valor 1
 - Esta tarefa passa a ser o item de referência na estimativa dos demais.
 2. Após uma breve discussão, o participante escolhe de suas cartas qual deve representar sua estimativa
 - para quanto trabalho envolve os demais itens (tarefas) em relação ao item de referência pré-definida.
 3. Todos devem apresentar sua estimativa em um mesmo momento.

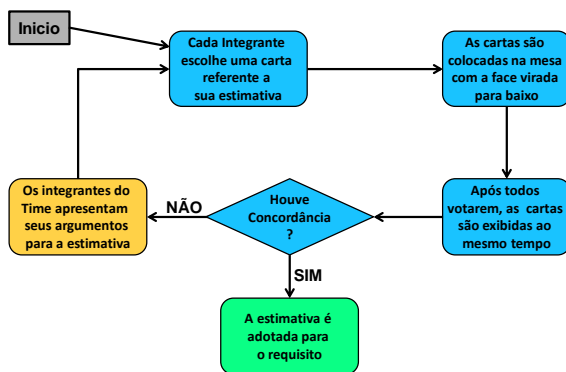
13

Planning Poker – Regras do jogo

- Depois do *Product Owner* definir os itens que serão implementados na *Sprint* e a Equipe quebrá-los em tarefas...
 4. Após apresentação das cartas, novas discussões iniciam.
 5. O *Product Owner* deve esclarecer quaisquer dúvidas que surjam quanto tarefa (estória ou requisito) apresentada para estimativa.
 6. Caso haja muitas divergências, o maior e o menor estimador devem apresentar as suas premissas.
 7. Novas rodadas de estimativas devem ocorrer até que exista um consenso.
 - Normalmente três rodadas são suficiente para um consenso.

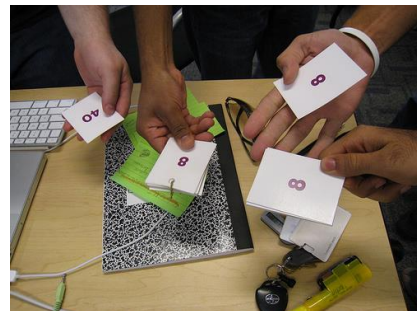
14

Planning Poker – Regras do jogo



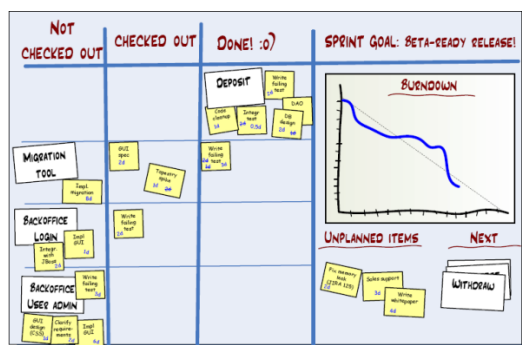
15

Vamos Jogar?



16

Quadro de Tarefas da Sprint



17

Dúvidas?



Prof. Me. Fernando Roberto Proença
fernando.proenca@uemg.br

18