**Método de Estimativa - SCRUM**

1. **O método**

Planning Poker é o método que usado para estimar velocidade da equipe, ou a duração a duração de uma sprint.

Este é um método que ajuda na estimativa de uma estória ou de uma tarefa e é baseada no consenso de toda a equipe.

Para fazer as estimativas é necessário ter as “estórias do usuário” escritas, usar um conjunto de cartas com valores específicos que representarão os pontos relativos a cada estória e calcular as estimativas como se fosse um jogo de cartas. Os pontos devem estar em uma escala não linear.

Antes de começar o jogo é necessário definir um valor de referência. Usamos a menor estória, aquela a que pode ser atribuída a menor quantidade de pontos e esta será utilizada com referência para a pontuação das demais estórias.

O Product Owner (PO) deve apresentar uma estória e pedir para que os membros da equipe façam as estimativas. Quando todas as cartas estiverem lançadas, elas deverão ser viradas e caso não haja um consenso da equipe nos pontos, as diferenças deverão ser discutidas de forma breve, e uma nova rodada deve acontecer até que haja uma convergência.

Com o consenso de toda equipe sobre a quantidade de pontos, estes deverão ser atribuídos as suas respectivas estórias.

1. **Definição de Unidade Mínima de Desenvolvimento**

Cada projeto tem um nível de dificuldade, uma complexidade, um custo, um tempo de desenvolvimento, dado que um projeto pode ser desenvolvido com o uso de várias linguagens de programação e linguagens de formatação diferentes.

Sendo assim, a equipe de desenvolvimento fez uma média da quantidade que conseguem desenvolver em um dia de trabalho, e chegaram a conclusão que:

*Unidade Média de Desenvolvimento = 1 ponto por dia de trabalho*

1. **Esforço Individual**

Cada desenvolvedor da equipe trabalha em média 4 horas por dia e 6 dias na semana para desenvolver o projeto.

1. **Definição de um ponto**

Um ponto é definido como pela relação homem/dias, ou seja o quanto de código um desenvolvedor consegue escrever por dia de trabalho, levando em consideração as características acima, unidade média de desenvolvimento e esforço individual. Por exemplo, uma atividade que 3 desenvolvedores vão levar 4 dias para terminar tem exatamente 12 pontos.

1. **Definição de estimativa no Product Backlog**

A equipe de desenvolvimento em conjunto com o Product Owner e Scrum Master do projeto, devem definir um estimativa em pontospara desenvolver cada uma das estórias de um determinado projeto seguindo as diretrizes acima. Esta se encontra em [Product Backlog.](Product%20Backlog%20-%20EveRemind.xlsx)