

Como estimar e entregar suas histórias



Vitor Hugo Furtado



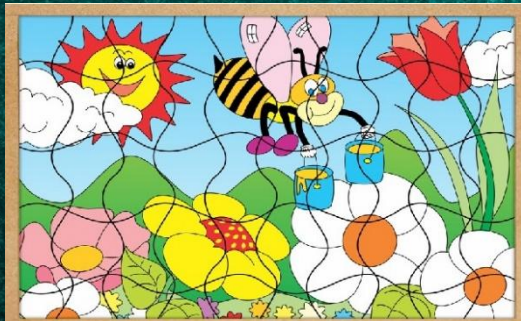
Estimativa



~~4 semanas~~
~~7 semanas~~
4 meses

Absoluta

Trabalho é 2 vezes mais demorado que outro



= 2 x



Relativa



Sequência de Fibonacci

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, ...

$$\frac{F(n+1)}{F(n)} = 1.618 \longrightarrow 60\%$$



Estimativa



Story Points



Unidade abstrata de tempo



Realizar um evento



144

Brindes

55

Palestrantes

Patrocinadores

34

Inscrições

Divulgação

21

Logotipo

Audiovisual

13

Página



5

Coffe break

Sala

Folder

3

Timeline

2



malwee

DevDay3^a
Edição



Value Points

Estimar a importância da estória



Entregar logo o que tiver mais valor



Relação entre *Story Points* e *Value Points*



144

Palestrantes

89

Inscrições

Logotipo

Página

55

Audiovisual

Folder

34

Sala

Timeline

21

Coffe break

13

5

3

2

Patrocinadores

Brindes

Timeline



Custo x Benefício

Coffee Break

Story P: 5

Value P: 21

Bang for the buck:

VP/SP

BFTB: $21/5 = 4.2$

malwee

DevDay3^a
Edição



Realizar um evento



Realizar um evento

Story	Story Points	Value Points	BFTB
Patrocinadores	55	2	0.03
Sala	5	34	6.8
Coffe break	5	21	4.2
Audiovisual	13	55	4.2
Palestrantes	55	144	2.6
Inscrições	34	89	2.6
Timeline	2	2	1
Logotipo	13	89	6.8
Folder	5	55	11
Página	13	89	6.8
Brindes	144	2	0.01



Realizar um evento

Story	Story Points	Value Points	BFTB
Patrocinadores	55	2	0.03
Folder	5	55	11
Sala	5	34	6.8
Logotipo	13	89	6.8
Página	13	89	6.8
Coffe break	5	21	4.2
Audiovisual	13	55	4.2
Palestrantes	55	144	2.6
Inscrições	34	89	2.6
Timeline	2	2	1
Brindes	144	2	0.01



Realizar um evento

Iteração 1

Patrocinadores

Folder

Velocidade: 60

\$\$\$: 57

Iteração 2

Sala

Logotipo

Página

Coffe break

Audiovisual

Velocidade: 49

\$\$\$: 288

Iteração 3

Palestrantes

Velocidade: 55

\$\$\$: 144

Iteração 4

Inscrições

Timeline

Velocidade: 26

\$\$\$: 91

~~Iteração 5, 6 e 7~~

~~Brindes~~

~~Velocidade: 144~~

~~\$\$\$: 2~~

malwee

DevDay3^a
Edição



Agrupamento em lotes



Agrupamento em lotes

Toyota Fluxo de peça única

Lotes pequenos  Fábricas mais eficientes



Kanban

- Visualizar o fluxo de trabalho
- Limitar o trabalho em progresso
- Gerenciar o fluxo
- Tornar as regras explícitas
- Implementar ciclos de *feedback*
- Melhorar colaborativamente



Kanban



Fontes

- *The Lean Startup* (Eric Ries)
- <http://www.scrumportugal.pt/planning-poker/>
- <https://blog.acelerato.com/artigo/work-in-progress-wip-o-que-e-e-por-que-limitar/>
- <https://www.iag.biz/resource/scrum-playing-planning-poker/>
- <https://targetteal.com/pt/blog/metodo-kanban/> (Davi Gabriel da Silva)
- <https://escolakids.uol.com.br/matematica/numero-de-ouro.htm>

malwee

DevDay3^a
Edição





vitor.furtado@malwee.co

malwee

