

Trabalho Prático 02 - Refinement e Planning

1. Pré-requisitos e definições

Para esse trabalho, considera-se que:

1. As user stories do trabalho prático 01 já estão prontas;
2. Detalhes de projeto, como linguagem de programação e ambientes, já foram decididos pelo time.

2. Descrição

Para o trabalho, considerando os pré-requisitos descritos acima, deve-se:

1. **Refinar e estimar no mínimo seis (6) user stories**, considerando que:
 - a. Se necessário, deve-se refinar as user stories e quebrá-las em tarefas menores. Nesse caso, deve-se então **estimar** as tarefas menores;
 - b. A aplicação de **story points** deve ser feita utilizando a sequência de Fibonacci **ou** tamanhos representados por t-shirts (t-shirt size);
 - c. E deve ser aplicada a técnica de **planning poker** para atribuir esses pontos as user stories ou tarefas.
 - i. Para cada user story ou tarefa, deve-se tomar notas da discussão realizada e comentar no card da user story ou task (no Jira) a justificativa para a estimativa decidida.
2. Após o refinamento das user stories, **deve-se fazer um planejamento para a Sprint 01**, considerando que:
 - a. Deve-se selecionar User stories refinadas e estimadas do Backlog de Produto para formar o Backlog da Sprint 01;
 - i. Se somente durante o planejamento houve a decisão de quebrar uma user story em tarefas menores, ainda assim deve-se voltar ao passo anterior (1) e estimar as tarefas menores.
 - b. O objetivo da Sprint 01 deve ser claro, descrevendo qual será o incremento e quais funcionalidades estarão incluídas.
 - c. A definição de duração da sprint fica a cargo da equipe, e deve estar clara a data de início e do fim da mesma.
 - d. Opcional: determinar o responsável por implementar cada task.

3. Avaliação

O trabalho prático terá um valor total de 10 pontos, cujas características avaliadas serão:

1. **Qualidade do refinamento das user stories;**

- a. Se faz sentido ser uma user story sozinha ou se deveria estar quebrada em tarefas menores.

2. Qualidade da estimativa das user stories e/ou tarefas;

- a. Atribuição de story points de forma coerente utilizando Fibonacci ou t-shirt size com a técnica de planning poker;
- b. Justificativas coerentes de estimativas.

3. Planejamento claro da Sprint 01;

- a. User stories, tarefas e objetivo estão claramente definidos;
- b. Consideração do valor entregue ao usuário ou cliente.

4. Entrega

Para entrega, será necessário:

1. Apenas informar que está 'ok', com uma mensagem de texto livre no espaço de entrega do colabweb.
2. Apenas um (1) membro da equipe precisa realizar o envio da mensagem.