

02

2- Planning Poker

Transcrição

Relembrando o Planejamento da *Sprint*:

Podemos dizer que ele é dividido em **duas partes**. A primeira parte é uma reunião de até quatro horas de duração com o Time de Desenvolvimento para determinar o que vai ser produzido durante a *sprint*, então, monta-se o *Backlog*. A segunda parte é destinada para atividades e estimativas do projeto.

Planejamento Poker

Utilizamos o consenso para estimar os **tamanhos relativos** das Histórias de Usuários ou o **esforço necessário** para criá-las. O *planning poker* lembra outras técnicas mais tradicionais, como o método Delphi que é a técnica do grupo nominal, onde as pessoas vão determinar suas estimativas anonimamente e um facilitador reúne todas e as apresenta para o grupo.

O Planejamento Poker é um baralho de cartas com numeração baseada, mais ou menos, na sequência de Fibonacci. Começa com a carta de número 0 e segue com as cartas de números 1, 2 e 3, logo, 5, 8, 13, 20, 40, 100 e termina com os símbolos "?" e "½".

Em um Time Scrum cada integrante do grupo deve ter seu próprio baralho para a aplicação da técnica. O Scrum Master, então, apresenta os itens que fazem parte da lista de requisitos do planejamento e cada participante escolhe e apresenta a carta com o valor que acredita ser o mais adequado para aquele item. Para que o valor seja aceito todos os participantes da reunião devem concordar com ele, caso contrário um debate é aberto e o integrante mais sênior dentro da organização inicia apresentando seu ponto de vista e depois os outros fazem o mesmo. Em seguida, repete-se a apresentação das cartas até que os valores sejam equivalentes.

Os números nas cartas podem representar mais de uma coisa o que depende do direcionamento do Scrum Master. Por exemplo, os valores podem representar um período de tempo em horas ou minutos ou podem representar a dificuldade de completar a tarefa em questão. A orientação do Scrum Master, nesta atividade, é de suma importância. É ele quem vai liderar toda a execução das estimativas e quem vai controlar o tempo da reunião.

Fist of Five

Após a discussão inicial dos tópicos, os membros do Time são convidados a votar em uma escala de 1 à 5 - *Fist of Five* - variação número que representa um punho, portanto, a grandeza utilizada são os próprios dedos da mão. Assim, segue-se o mesmo padrão de organização do Planejamento Poker, mas ao invés de cartas trabalha-se com os dedos. Por exemplo, o Scrum Master apresenta uma estimativa inicial e os outros participantes da reunião podem dizer se concordam ou não. Usando a escala de 1 à 5, 1 equivale a discordar totalmente e 5 é concordar totalmente. Pode-se, então, repetir o processo até que haja consenso entre os integrantes do Time.