

Planning Meeting

Planning Meeting

No Scrum, toda Sprint começa com uma reunião para entendermos os itens a serem feitos, planejarmos o que cabe no tempo disponível e definirmos a meta para o time nessa Sprint. O time todo (todos os desenvolvedores, Product Owner e Scrum Master) participa dessa reunião.

O timebox dessa reunião é de 5% do tempo total da Sprint, isto é, temos 4 horas para planejar o que será feito em uma Sprint de duas semanas. E, como qualquer outro timebox, ele deve ser estritamente respeitado.

Em preparação para essa reunião, o P.O. já deve ter olhado as histórias mais prioritárias do projeto, confirmando o entendimento delas com o cliente, melhorando sua clareza, quebrando grandes funcionalidades em partes menores que já agreguem valor para o cliente, etc. Esse processo é conhecido como *grooming*, ou refinamento, do topo do Product Backlog.

É importante que o P.O. já tenha feito esse processo antes do Planning começar, para que o timebox seja suficiente para essa reunião!

Mecânica da reunião

Existe uma certa divergência dentro da comunidade ágil sobre **como** essa reunião deve acontecer, mas isso é menos importante já que o Scrum é um framework, isto é, foca em **o que** fazer em vez de **como** fazê-lo. A forma mostrada aqui é uma das várias utilizadas mundialmente.

A reunião começa com o P.O. explicando o item de maior prioridade da visão de negócios, isto é, da perspectiva do usuário/cliente da aplicação. Então, os desenvolvedores tiram dúvidas de entendimento com o P.O., quebram a funcionalidade em sub-itens técnicos e discutem em alto nível sobre as dificuldades de implementação desse item, apenas o bastante para conseguirem atribuir a ele uma estimativa de esforço.

Esse processo se repete com o próximo item mais prioritário ainda não estimado, o próximo, o próximo, etc... mas só até passar um pouco do que o time historicamente consegue fazer em uma Sprint!

Então, os desenvolvedores e o P.O. negociam quais desses itens mais prioritários realmente serão feitos na próxima Sprint e, assim, definem o Sprint Backlog: a lista priorizada das histórias (itens de negócio) e tarefas (sub-itens técnicos) que o time planeja fazer nessa Sprint.

Uma vez que o Sprint Backlog foi decidido, o time olha para as histórias selecionadas e cria uma **meta**: uma frase que exprime o maior valor que esse Sprint vai trazer para o usuário! Vale qualquer frase que mostre para os desenvolvedores o que está em jogo e como um Sprint bem sucedido vai impactar positivamente na vida dos usuários da aplicação.

Resumindo, como o nome já indica, na Planning Meeting o time faz o planejamento do que será feito na iteração. Antes de começar a reunião, o PO traz o Product Backlog já priorizado e com histórias mais prioritárias já refinadas e, ao final do Planning, o time tem em mãos a lista de histórias a serem feitas, as tarefas para cada uma delas e uma meta motivante.

