

**0**

**1/2**

**1**

**2**

**3**

**5**

**8**

**13**

**20**

**40**

**100**

**?**



**∞**



**Gestão de  
projetos**

***Planning  
poker***

## Como estimar usando o *planning poker*?

A partir da lista de tarefas, já priorizadas, definidas pelo *Product Owner* (em conjunto com o *Scrum Master*), e organizadas no *Product Backlog*:

Cada tarefa será lida pelo *Scrum Master*, e explicada, devendo ser sanadas todas as dúvidas. Pode-se fazer isto de acordo com a lista de prioridades, ou, pode-se começar com as tarefas julgadas mais fáceis, de forma a ir construindo o conhecimento.

Cada membro da equipe pensa em quanto ele acha a tarefa fácil ou não de ser realizada, e, estima o tempo que levará para que a mesma seja completada. A partir daí, escolhe uma carta (usando o quadro que segue como referência), sem que os demais membros vejam qual.

Carta	Quando usar
0	Quando a tarefa proposta já está pronta ou quando não precisa ser realizada
½	Tarefa super simples; reunião breve
1	Tarefa muito simples; com duração aproximada de 1 hora ou menos
2	Tarefa simples que vai durar um turno de trabalho ou menos
3	A tarefa proposta é simples, mas exige algum trabalho para ser executada e deverá ocupar pelo menos um turno de trabalho
5	A complexidade da tarefa foi considerada média e deverá consumir um dia completo de trabalho
8	A tarefa deverá se estender por 2 ou 3 dias de trabalho, com complexidade alta (ou média/alta) e bastante esforço envolvido
13	Trata-se de uma tarefa complexa, a qual exigirá algum estudo OU é algo que leva tempo para desenvolver, a qual provavelmente consumirá 5 dias de trabalho
20, 40	A tarefa foi considerada tão complexa que tornou-se difícil estimar. O erro envolvido é grande. A sugestão aqui é decompor a tarefa em outras mais simples (dividir para conquistar), e, após, realizar novamente a rodada de ' <i>poker</i> '
?	A carta da interrogação indica dúvidas e corresponde ao fato de que o membro da equipe não entendeu o que deve ser feito. O <i>Scrum Master</i> deverá explicar (ou, aqui, pode ser detectada a necessidade de algum treinamento específico ou atualização da equipe quanto à uma nova tecnologia ou abordagem proposta).
100 / ∞	A equipe decide se prefere usar o 100 ou o infinito. Indica uma tarefa que foi considerada longa demais, que não pode sequer ser estimada. A tarefa terá que, necessariamente, ser quebrada em partes menores. A compreensão há que aumentar. E, pode haver a necessidade de discussão com o <i>Product Owner</i> quanto a se, de fato, deve ser realizada ou não.
	O café (alguns preferem cerveja...) serve para aquele momento de pausa: a equipe está cansada de realizar as estimativas e precisa dar um tempo.

Os membros apresentam as cartas escolhidas para o *Scrum Master* (o *Scrum Master* não escolhe cartas, ele não participa do '*poker*'). Eventualmente, haverá consenso. Neste caso o valor é registrado na planilha de planejamento. Não havendo consenso, os membros que fizeram a menor e a maior aposta explicam suas posições. O *Scrum Master* complementa as explicações, e toda a equipe joga novamente. Não havendo um consenso pode-se repetir o 'jogo' até que ele ocorra; ou, pode-se assumir uma carta média, se a diferença entre a maior e a menor não for de mais do que duas cartas. Depois de estimadas todas as tarefas, o time seleciona as tarefas a realizar na *sprint* atual. Os pontos devem ser convertidos em horas de trabalho e não há uma fórmula para isto. Cada equipe terá seu desempenho, que ficar claro à medida em que mais *sprints* forem realizadas. Obviamente, quanto melhor for o histórico, registrado, mais precisa será a estimativa de conversão.

A planilha de *Burndown* pode ser atualizada a partir das horas programadas x, realizadas ou com os *story points* obtidos/ realizados.