

Guia de Contagem de Pontos de História Técnica Planning Pocker

Histórico de Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
<i>[dd/mm/aaaa]</i>	<i>[x.x]</i>	<i>[Descrição do motivo da atualização]</i>	<i>[Nome do autor]</i>

GUIA

Como funciona:

Cada integrante do Time de Desenvolvimento possui um baralho, com cartas numeradas representando os pontos.

Após o Product Owner explicar o requisito, cada um vira a carta com a quantidade de pontos que considera representar o tamanho do requisito. É importante que todos mostrem os pontos ao mesmo tempo, pois dessa forma cada um indica o tamanho que acredita ser o correto para o requisito, sem ser influenciado pela estimativa dos demais componentes do Time de Desenvolvimento.

Após a rodada, normalmente, o integrante que colocou o menor valor e o que colocou o maior valor explicam seus motivos e o requisito é discutido por todos os integrantes do Time de Desenvolvimento. Feito isso, há uma nova rodada. O processo se repete até que todos entrem em um consenso quanto à estimativa para o requisito.

Normalmente os times Scrum adotam intervalos não sequencias em suas cartas de baralho de Planning Poker. Os baralhos mais comuns começam com a sequência Fibonacci, tendo a seguinte sequência de pontos: 0,1,2,3,5,8,13,20,40,100.

Histórias com pontuação 0 são consideradas já implementadas.

Essa escala de pontos visa forçar que as histórias sejam divididas em histórias menores. Perceba, por exemplo, que entre 20 e 40 temos uma variação muito grande e ainda maior entre 40 e 100 pontos.

Existem times que limitam a quantidade máxima de pontos que uma história pode ter, obrigando histórias com pontuação maiores a serem divididas.