

Guia para Estimativa de Esforço para Estórias/Tarefas

Introdução

Porque precisamos estimar o esforço das tarefas?

- (i) para poder dizer em quanto tempo somos capazes de fazer um determinado conteúdo (ou o quanto somos capazes de fazer em um período fixo de tempo);
- (ii) para identificar perdas e ganhos de desempenho baseado na nossa velocidade; e
- (iii) para fornecer ao Gestor de Produto a informação de custo de implementação para ele decidir a prioridade de execução das estórias.

O que é e por que usar Fibonacci?

A série de Fibonacci é uma sequência numérica definida como {0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55 etc.} onde, a partir dos dois primeiros elementos, a série continua somando-se os dois elementos anteriores. Para uso nas estimativas de esforço, vamos usar a sequência a partir do terceiro elemento, já que não nos interessam estimativas com valor 0 e com a repetição do número 1. Assim, a sequência usada será {1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55}.

Por que usar a série de Fibonacci e não outra, como a binária?

É interessante que os pontos fiquem cada vez mais espaçados à medida que vão crescendo. Com isso, a imprecisão fica embutida na própria escala da medida. Sempre quando estimamos coisas grandes o erro também aumenta, então faz sentido espaçamentos maiores. Também se evita discussões do tipo: "essa tarefa é 38 ou 39 pontos?", é 40 e pronto.

A série de Fibonacci cresce mais rapidamente que a série binária e sempre se pode quebrar a estória em duas de tamanho imediatamente menor. Isso é a própria regra de Fibonacci: $FIB(i) = FIB(i-1) + FIB(i-2)$. Essa proporção entre as estórias quebradas segue a razão áurea, que é uma razão recorrente na natureza.

Como usar o esquema de estimativa de esforço

A série de Fibonacci deve ser usada para estimar o esforço das tarefas dos projetos. Abaixo está um quadro do esquema a ser utilizado:

1	2	3	5	8	13	21	34	55
Até 1 semana (1/2 sprint)			De uma a duas semanas (1 sprint)			Mais de duas semanas (mais de uma sprint)		

Ao avaliar o esforço necessário para a realização de uma tarefa, deve-se escolher uma das faixas de esforço:

- a) **Até uma semana:** significa que a demanda/tarefa pode ser realizada em até 5 dias úteis, ou seja, na metade de uma sprint (considerando sprints de 2 semanas);
- b) **De uma a duas semanas:** significa que a demanda/tarefa necessita de mais de 5 dias úteis para ser realizada, mas menos de 10 dias úteis. A demanda será concluída ainda dentro do período de uma sprint.

- c) **Mais de duas semanas:** a demanda necessitará de mais de 10 dias úteis para ser realizada, isto é, mais do que o período de uma sprint.

Dentro de cada faixa ainda há uma escala que deve ser utilizada para chegar a um número que represente a complexidade estimada.

Faixa	Complexidade	Dias úteis de esforço
Até uma semana	1	1 dia
	2	De 2 a 3 dias
	3	De 4 a 5 dias
De uma a duas semanas	5	6 dias
	8	De 7 a 8 dias
	13	De 9 a 10 dias
Mais de duas semanas	21	De 11 a 15 dias
	34	De 16 a 20 dias
	55	Mais de 20 dias

Assim, uma demanda que necessite de 4 dias úteis para ser realizada, deve ter a complexidade marcada com o número 3. Já outra demanda que necessite de 9 dias úteis para ser realizada, deve ter a complexidade marcada como 13.

Em todos os casos, o esforço estimado se refere a um desenvolvedor, trabalhando em tempo integral na demanda, segundo a carga horária estabelecida no Tribunal.