De: O Mentor

Um Product Backlog *pode reunir necessidades legítimas que competem por recursos finitos. Neste capítulo, vamos tratar de duas perguntas recorrentes:* ***"o que fazemos primeiro?"*** *e* ***"o que podemos prever?"****. Apresentaremos técnicas de* ***priorização****, como MoSCoW, e de estimativa relativa, como* ***Story Points*** *e a sequência de Fibonacci, reconhecendo suas limitações e seu contexto de uso.*

Acesse a versão completa em: https://alessiojr.com/disciplines/gps/conteudo/00-livro/

Versão compilada em 20/9/2026 – Capítulo isolado do livro.

1 Priorização: O Princípio de Pareto no Código

A Figure 1 situa a discussão sobre escolhas de prioridade. O Princípio de Pareto (80/20) pode ser uma **heurística**, e não uma lei: em alguns contextos, uma parcela menor das funcionalidades concentra grande parte do uso ou do valor percebido; em outros, essa proporção não se confirma. Dados de uso, objetivos do produto e necessidades dos *stakeholders* devem orientar a decisão. O *Product Owner* é responsável por ordenar o *Product Backlog*; Developers e demais *stakeholders* contribuem com evidências sobre viabilidade, custo e consequências técnicas.

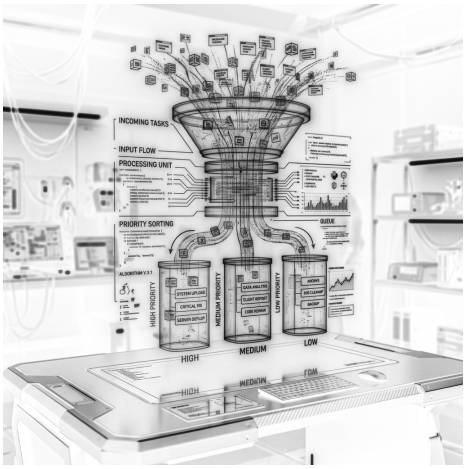


Figure 1: Ilustração de abertura: decisão de prioridades no backlog. *Fonte: Imagem gerada por IA, com supervisão do autor.*

Por exemplo, antes de investir em comandos de voz para um assistente de IA, a equipe pode verificar se o público tem essa necessidade, quais alternativas já existem e quais riscos de acessibilidade, privacidade e integração serão introduzidos. A decisão não reduz pedidos a "desperdício"; ela torna explícitos os benefícios, custos e trade-offs.

Para extrair ordem do caos absoluto de um *Backlog*, utilizamos dois frameworks consolidados na indústria:

1.1 1. O Framework MoSCoW

O método MoSCoW (criado por Dai Clegg) é uma técnica de negociação de escopo. Ele ajuda *stakeholders* a explicitar prioridades para uma entrega ou horizonte definido; não substitui a ordenação contínua do *Product Backlog*:

- **M - Must Have (Tem que ter):** Necessário para cumprir o objetivo acordado, uma obrigação relevante ou uma condição de operação da entrega.
- **S - Should Have (Deveria ter):** Importante para a entrega, mas pode admitir uma alternativa temporária ou uma entrega posterior.
- **C - Could Have (Poderia ter):** Desejável e potencialmente valioso, embora tenha menor prioridade relativa naquele horizonte; não é sinônimo de enfeite.
- **W - Won't Have (Não vai ter nesta versão):** Fora do escopo da versão ou período atual. O item permanece visível para reavaliação futura, não é um descarte definitivo.

Versão compilada em 20/9/2026 – Capítulo isolado do livro.

Acesse a versão completa em: https://alessiojr.com/disciplines/gps/conteudo/00-livro/

Acesse a versão completa em: https://alessiojr.com/disciplines/gps/conteudo/00-livro/

1.2 2. A Matriz Valor vs. Esforço

Cruza uma estimativa de **valor** com **esforço técnico**. É uma visão inicial, que deve ser complementada por risco, dependências, conformidade, segurança, dívida técnica, aprendizado necessário e estratégia do produto. Um item de menor valor imediato pode ser prioritário se reduzir uma dependência crítica ou atender uma obrigação regulatória.

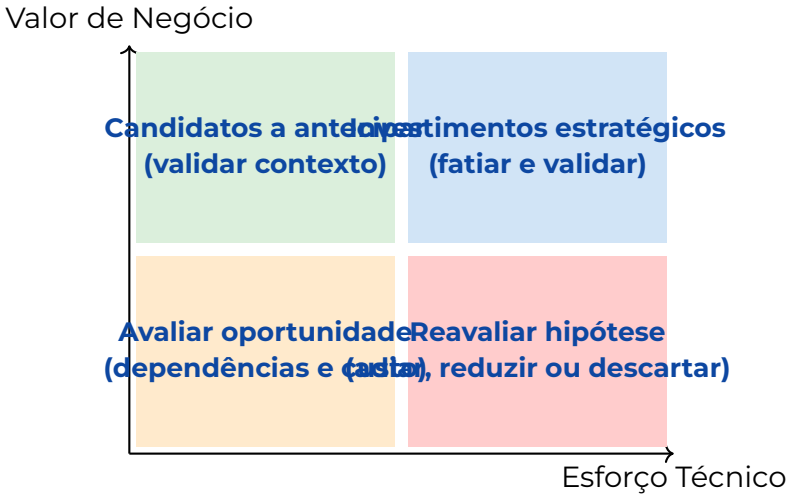


Figure 2: Matriz de valor e esforço como apoio à priorização. *Fonte: Elaboração do autor.*

A Figura 2 sintetiza visualmente o conceito discutido nesta seção.

2 Estimativas: A Ilusão das Horas

Estimativas de prazo devem comunicar faixa, premissas e incertezas, sobretudo quando o entendimento do problema ainda é limitado. O **Cone da Incerteza**, popularizado por Steve McConnell, é um modelo conceitual: ilustra que estimativas tendem a variar mais no início e podem ser revisadas à medida que há evidência. Seus percentuais não são universais e não constituem uma previsão para todo projeto.

Versão compilada em 20/9/2026 – Capítulo isolado do livro.

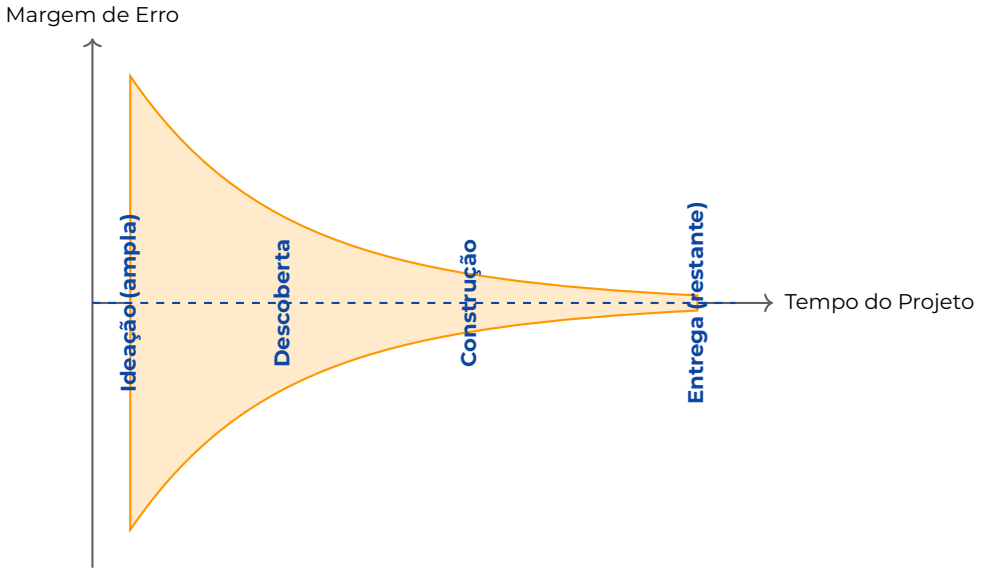


Figure 3: Cone conceitual de incerteza das estimativas ao longo do projeto. *Fonte: Elaboração do autor.*

A Figura 3 sintetiza visualmente o conceito discutido nesta seção.

Humanos são terríveis em estimar tempo absoluto, mas somos excelentes em **estimativas relativas**. Se eu colocar duas pedras na sua frente, você dificilmente acertará quantas gramas exatas cada uma tem, mas saberá dizer instintivamente se uma é o dobro do peso da outra.
Story Points são uma convenção de estimativa relativa adotada por algumas equipes. Eles expressam o **tamanho relativo**, a complexidade e a incerteza de itens comparáveis; não representam tempo, produtividade individual nem quantidade de repetição. A equipe ainda pode usar dados históricos e capacidade disponível para elaborar previsões de prazo.

2.1 A Sequência de Fibonacci e o Planning Poker

Para estimar a dificuldade relativa, utilizamos uma adaptação da sequência de Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21. A diferença entre os números aumenta exponencialmente de propósito: quanto maior e mais complexa a tarefa (um "13" ou "21"), maior é a margem de erro. Tarefas gigantes devem ser quebradas antes de entrarem na Sprint.

Versão compilada em 20/9/2026 – Capítulo isolado do livro.

Acesse a versão completa em: https://alessiojr.com/disciplines/gps/conteudo/00-livro/

Acesse a versão completa em: https://alessiojr.com/disciplines/gps/conteudo/00-livro/

• Teoria: No Mundo Real: O Jogo do Planning Poker

O **Planning Poker** é uma prática opcional, frequentemente usada no refinamento do *Product Backlog*, e não um evento exigido pelo Scrum nem uma etapa obrigatória da *Sprint Planning*. Participam as pessoas que podem esclarecer o item e discutir seu tamanho relativo.
Cada participante pode escolher uma carta em segredo e revelar as escolhas simultaneamente. Diferenças relevantes abrem uma conversa: uma pessoa pode conhecer uma biblioteca reutilizável, enquanto outra pode ter identificado uma dependência ou risco de segurança. A equipe decide se precisa refinar, dividir ou atribuir uma referência relativa ao item.

A soma dos Story Points de itens concluídos conforme a *Definition of Done* pode compor a **velocidade** histórica da equipe. É uma métrica opcional de planejamento, válida apenas para o mesmo time e escala de estimativa; não é meta de produtividade nem teto imposto. Na *Sprint Planning*, os *Developers* elaboram o *Sprint Forecast*, considerando o *Sprint Goal*, a capacidade, o trabalho necessário e dados históricos, incluindo velocidade quando ela for útil.

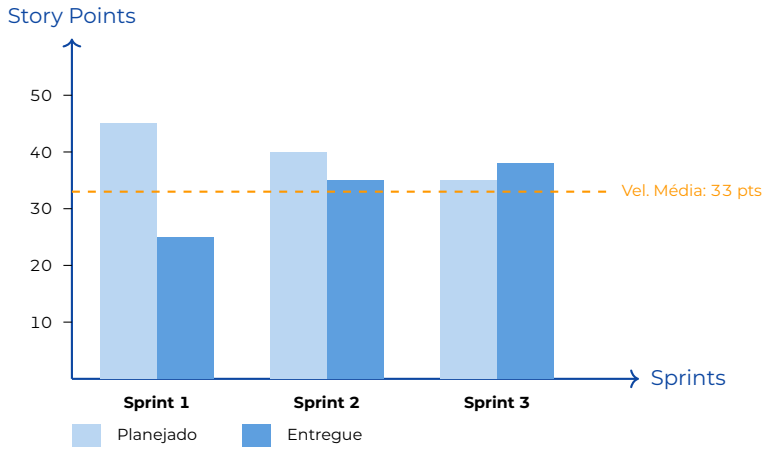


Figure 4: Exemplo hipotético de planejado, entregue e velocidade média por Sprint. *Fonte: Elaboração do autor.*

A Figura 4 sintetiza visualmente o conceito discutido nesta seção.

O gráfico ilustra três Sprints hipotéticas. Variações entre planejado e entregue podem indicar descoberta de trabalho, mudanças de capacidade, dependências ou necessidade de refinar os itens. Três observações não demonstram estabilidade ou maturidade; uma tendência só é interpretável com contexto, período suficiente e conversa com a equipe.

Versão compilada em 20/9/2026 – Capítulo isolado do livro.

Acesse a versão completa em: https://alessiojr.com/disciplines/gps/conteudo/00-livro/

▶ Prática: No GitLab: Prioridade e Pontos

O GitLab será nosso motor de disciplina: 1. **Prioridade (MoSCoW):** Crie *Labels* visuais como `Pri: Must`, `Pri: Should` e cole nas suas *Issues*. Configure o Board Kanban para ordenar ou filtrar o que deve ser feito primeiro. 2. **Esforço (Story Points):** Como o campo nativo de "Weight" do GitLab pode exigir licenças pagas em alguns tiers, o padrão da indústria é criar Labels do tipo `Sp: 1`, `Sp: 3`, `Sp: 5`, `Sp: 8`. A cada final de *Milestone*, você fará a auditoria da soma das *Issues* em `Closed`.

▶ Prática: title=Check 03: O Jogo Ágil em Ação

Esta é a terceira avaliação prática da disciplina, focada na execução tática. **Critérios de Avaliação Exigidos:** 1. **Backlog Refinado:** *Issues* detalhadas com a estrutura *User Story*, *Critérios de Aceitação* e classificadas pelo MoSCoW. 2. **Estimativas Ponderadas:** Tarefas da iteração atual pontuadas via Fibonacci (Labels de *Story Points*). 3. **Execução Evidenciada:** O Board Kanban torna o fluxo e os bloqueios visíveis. Quando adotados, os limites de WIP são políticas da equipe. O histórico de *Commits* e *Merge Requests* complementa as evidências de avanço técnico.

3 Perguntas Reflexivas

Antes de tentar prometer prazos mágicos ao cliente, responda:

1. Quais informações, além de valor e esforço, podem alterar a ordem de um item no *Product Backlog*?
2. Qual é a vantagem estatística e psicológica de estimar uma tarefa usando a relatividade do *Story Points* (Fibonacci) em vez de estimar em dias ou horas precisas?
3. Como a revelação simultânea no *Planning Poker* pode ampliar a discussão técnica quando a equipe opta por usar essa prática?
4. De acordo com a matriz de priorização *MoSCoW*, qual é o risco sistêmico de um *Product Owner* inexperiente classificar todas as funcionalidades do escopo como *Must Have* (Deve Ter)?
5. Como comunicar uma previsão inicial com suas faixas, premissas e incertezas, sem tratá-la como compromisso imutável?

Versão compilada em 20/9/2026 – Capítulo isolado do livro.

Acesse a versão completa em: https://alessiojr.com/disciplines/gps/conteudo/00-livro/

✓ Log: Assistente I.A.

Senhor, algoritmos de priorização e estimativa validados:

- **MoSCoW com horizonte explícito:** Must, Should, Could e Won't tornam o recorte atual negociável e visível; itens Won't podem ser reavaliados em outro horizonte.
- **Estimativas como aprendizado:** Story Points representam tamanho relativo, complexidade e incerteza. Previsões de prazo são revisadas quando surgem novas evidências.
- **Discussão técnica colaborativa:** Planning Poker é uma prática opcional que pode revelar dependências, alternativas e riscos antes da seleção de trabalho.

★ Checkpoint do Projeto: Priorização e Estimativas

Chegou a hora de parar de chutar prazos irrealistas no seu Projeto Integrador. Avalie:

- **Artefato da disciplina:** As *Issues* selecionadas estão priorizadas e possuem uma estimativa relativa quando essa convenção foi adotada? O registro deixa claras as premissas e dependências?
- **Ponto de atenção:** Há itens grandes ou incertos que precisam de investigação, fatiamento ou colaboração antes de serem incluídos no *Sprint Forecast*?
- **Decisão de escopo:** Quais itens ficaram fora da versão atual e qual evidência ou mudança de contexto levaria a reavaliá-los?

Finalizamos as engrenagens da Gestão Ágil profunda. No próximo capítulo, entraremos na Parte IV e exploraremos o mundo corporativo real: a Gestão Híbrida, onde o controle Tradicional e o caos Ágil colidem em sistemas governamentais e de alta restrição.

Versão compilada em 20/9/2026 – Capítulo isolado do livro.