

Aula 8 – O Incremento e a Definição de "Pronto"

Olá! Seja bem-vindo à nossa oitava aula do **Curso de Desenvolvimento de Software Ágil**. Se você já sentiu a frustração de um projeto que parecia interminável, onde o status era sempre "quase pronto", esta conversa é para você. Muitos de nós, seja na faculdade ou no trabalho, já vivemos a agonia de algo que se arrasta, sem nunca de fato ser entregue ou utilizável. É como cozinhar um prato complexo e, ao final de horas, perceber que um ingrediente essencial nunca esteve disponível. O esforço foi grande, mas o resultado não alimenta ninguém.

Nesta aula, vamos mergulhar em dois dos conceitos mais poderosos do universo ágil: o **Incremento** e a **Definição de "Pronto"** (ou *Definition of Done* - DoD). Compreendê-los não é apenas um requisito técnico; é uma mudança de mentalidade que separa equipes que apenas "fazem tarefas" daquelas que consistentemente **entregam valor real**. Ao final desta jornada, você será capaz de articular por que um produto "quase pronto" é, na verdade, um produto "não feito" e saberá como construir um pacto de qualidade com seu time para garantir que cada ciclo de trabalho termine com uma vitória concreta e utilizável.

Navegaremos juntos pelo que realmente significa construir uma parte funcional de um produto, a importância de ter algo que possa ser usado imediatamente e, o mais importante, como criar um acordo claro e objetivo sobre o que significa qualidade para sua equipe. Este conhecimento é a base para evitar mal-entendidos, reduzir o retrabalho e construir a confiança de todos os envolvidos no projeto. Vamos começar a transformar incerteza em entregas concretas.

O Coração do Progresso Ágil: O Que é um Incremento?

Imagine que sua equipe foi contratada para construir um carro. Uma abordagem tradicional poderia passar meses projetando o carro inteiro, depois meses construindo o chassi, semanas para o motor, e assim por diante. Por muito tempo, você teria apenas peças soltas e nada que pudesse ser usado. O cliente, ansioso, só veria o resultado final, talvez um ano depois, quando já fosse tarde demais para qualquer mudança de rota significativa. Essa é a armadilha do progresso que não gera valor imediato.

O desenvolvimento ágil propõe um caminho radicalmente diferente, centrado na ideia de **Incremento**. Pense no Incremento não como uma peça, mas como uma versão muito simples e funcional do produto final. Voltando à nossa analogia, em vez de entregar um chassi, a equipe ágil talvez entregasse primeiro um skate. Não é um carro, claro, mas já resolve um problema fundamental: o de locomoção. Depois, no ciclo seguinte, eles poderiam adicionar um guidão, transformando-o em um patinete. Em seguida, um pequeno motor, um assento, e assim por diante.

Cada uma dessas versões — skate, patinete, bicicleta motorizada — é um **Incremento**: uma fatia vertical e utilizável do produto final. É a soma de todos os itens do *Product Backlog* completados durante uma *Sprint*, integrado com o trabalho de todas as *Sprints* anteriores. A beleza disso é que, a qualquer momento, o cliente tem algo funcional em mãos. Ele pode testar, dar feedback e, mais importante, já começar a extrair algum valor, mesmo que mínimo. Isso transforma o desenvolvimento de um exercício de adivinhação de longo prazo em um ciclo de aprendizado e entrega contínuo.

Isso nos leva a uma questão crucial: para que esse skate seja realmente útil, ele precisa estar... "pronto", certo? As rodas não podem cair na primeira curva. E é aqui que a história começa a ficar realmente interessante.

O Fantasma do "Quase Pronto": Por Que um Incremento Precisa Ser Utilizável

Todos nós conhecemos essa história. Um colega de equipe diz: "Terminei minha parte! Só falta testar." Outro completa: "O código está pronto, só preciso integrar com o sistema do outro time." Essas frases, aparentemente inofensivas, escondem um dos maiores ralos de produtividade e confiança em um projeto: o abismo entre "feito" e "realmente pronto". Um trabalho que está 99% concluído tem o mesmo valor prático para o cliente que um trabalho 0% concluído: zero.

Pense em uma banda gravando um álbum. O guitarrista grava um riff incrível, mas fora do tempo. O vocalista canta a letra perfeitamente, mas em um tom diferente do resto da banda. Individualmente, eles "terminaram" suas tarefas, mas o que eles produziram juntos não é uma música. É apenas ruído. A música só existe quando todas as partes estão gravadas, mixadas, masterizadas e prontas para serem ouvidas. Esse produto final e coeso é o equivalente ao nosso **Incremento "Pronto" e utilizável**.

A insistência do Scrum em um Incremento utilizável ao final de cada *Sprint* é um mecanismo de defesa contra o risco e a incerteza. Se cada incremento é potencialmente "lançável", a equipe e a organização ganham uma flexibilidade imensa. O mercado mudou? Uma nova oportunidade surgiu? A equipe pode decidir lançar o que já tem, mesmo que seja uma versão simplificada do produto, para capturar esse valor imediatamente. Essa capacidade de adaptação, hoje chamada de **Business Agility**, é o que permite que empresas inteiras, do Marketing ao RH, respondam rapidamente às mudanças, não apenas a equipe de TI. Um Incremento "não pronto" é uma oportunidade perdida, um feedback adiado e um risco acumulado.

O Pacto de Qualidade: Apresentando a Definition of Done (DoD)



Acordo Compartilhado

A DoD é um checklist transparente que todos conhecem e seguem



Padrão de Qualidade

Transforma "pronto" em condições concretas e verificáveis




Compromisso do Time

Não é tarefa individual, mas responsabilidade coletiva

Se um Incremento "quase pronto" não tem valor, como garantimos que ele esteja *realmente* pronto? Como o time da banda garante que a música final esteja afinada, no tempo certo e bem mixada? Eles não confiam na sorte ou na interpretação individual de cada músico. Eles têm um acordo, um padrão de qualidade que todos conhecem e seguem. No universo ágil, esse acordo formal tem um nome: a **Definition of Done (DoD)**, ou Definição de "Pronto".

A DoD é um checklist compartilhado, uma lista viva e transparente de todos os critérios que um item do *Product Backlog* deve atender para ser considerado parte do Incremento. Ela é o compromisso do time com a qualidade. Não é uma lista de tarefas do desenvolvedor, mas sim um padrão de qualidade de toda a equipe. Ela transforma o conceito abstrato de "pronto" em uma série de condições concretas e verificáveis. Pense nela como a receita de um bolo: não basta misturar os ingredientes; é preciso seguir cada passo, na ordem certa, com as medidas exatas e o tempo de forno correto para que o resultado seja, de fato, um bolo comestível.

 **Exemplo de DoD:** "Código revisado por outro desenvolvedor", "Testes unitários escritos e passando (cobertura de 80%)", "Testes de aceitação automatizados executados com sucesso", "Documentação do usuário atualizada" e "Aprovado pelo *Product Owner*".

Essa clareza é libertadora. Ela reduz discussões, alinha expectativas e, acima de tudo, garante que o Incremento entregue ao final da *Sprint* seja de alta qualidade e verdadeiramente utilizável, fortalecendo a confiança entre a equipe e as partes interessadas.

Construindo Sua Primeira DoD: Da Conversa à Ação

Então, como uma Definição de "Pronto" nasce? Ela não é imposta por um gerente ou por um cliente. A DoD é uma criação do time de desenvolvimento (*Developers*), pois são eles que detêm o conhecimento técnico para definir o que é necessário para entregar um trabalho de qualidade. É um artefato que emerge de uma conversa honesta e colaborativa, geralmente durante uma retrospectiva ou em uma sessão de trabalho específica para isso.

01

Inicie a Conversa

Pergunte: "O que precisamos fazer para dormir tranquilos à noite, sabendo que o trabalho não vai quebrar em produção?"

03

Construa a Lista

Documente cada critério de forma clara e objetiva. Comece simples, com 3-5 itens básicos.

02

Aprofunde as Respostas

Se alguém diz "testar", pergunte: Que tipo de teste? Manual ou automatizado? E a segurança? E a performance?

04

Valide e Compartilhe

Garanta que todos entendem e concordam. Torne a DoD visível para toda a equipe.

Exemplo de DoD Inicial

1. O código foi escrito seguindo o guia de estilo do time.
2. Testes unitários foram criados e estão todos passando.
3. A funcionalidade foi testada manualmente em um ambiente de homologação.
4. O código foi integrado na branch principal sem conflitos.

O importante é começar. Uma DoD imperfeita é infinitamente melhor do que nenhuma. Ela cria uma linha de base para a qualidade e serve como um ponto de partida para a melhoria contínua. Com o tempo, a equipe vai aprender e amadurecer, e sua DoD evoluirá junto com ela.

A DoD Viva: Evoluindo o Compromisso com a Qualidade

Uma Definição de "Pronto" não é um documento escrito em pedra. Pelo contrário, ela é um organismo vivo, que deve ser inspecionado e adaptado regularmente. O principal evento para isso é a **Retrospectiva da Sprint**. A cada ciclo, a equipe tem a oportunidade de olhar para trás e perguntar: "Nossa DoD nos ajudou a entregar um Incremento de alta qualidade? Onde ela nos falhou? O que podemos adicionar ou refinar para sermos ainda melhores na próxima vez?".

Pense em uma equipe de Fórmula 1. Após cada corrida, os engenheiros e o piloto não apenas comemoram a vitória; eles analisam cada segundo da performance. O pit stop foi lento? O consumo de combustível foi maior que o esperado? A aerodinâmica funcionou como previsto? Com base nessa análise, eles ajustam o carro e a estratégia para a próxima corrida. A DoD de um time ágil funciona da mesma forma. Se um bug crítico escapou para produção, a retrospectiva é o momento de perguntar: "O que em nossa DoD poderia ter prevenido isso? Talvez precisemos adicionar um item sobre testes de estresse?".

Hoje, em 2025, essa evolução é ainda mais dinâmica. Com o avanço do **Value Stream Management (VSM)**, as equipes estão incorporando à sua DoD métricas que garantem não apenas a qualidade técnica, mas também a otimização do fluxo de valor. Itens como "O tempo de ciclo da funcionalidade está dentro do limite acordado?" ou "Os logs estão integrados à nossa ferramenta de observabilidade?" começam a aparecer. A DoD se expande para além do código, abraçando todo o processo de entrega.

DoD, Critérios de Aceite e a Dança da Clareza

É muito comum, ao encontrar a Definição de "Pronto" pela primeira vez, confundi-la com outro artefato importante: os **Critérios de Aceite** (*Acceptance Criteria*). A confusão é natural, pois ambos lidam com requisitos e condições. No entanto, eles operam em níveis completamente diferentes e servem a propósitos distintos. Entender essa diferença é fundamental para uma comunicação clara e um desenvolvimento sem atritos.

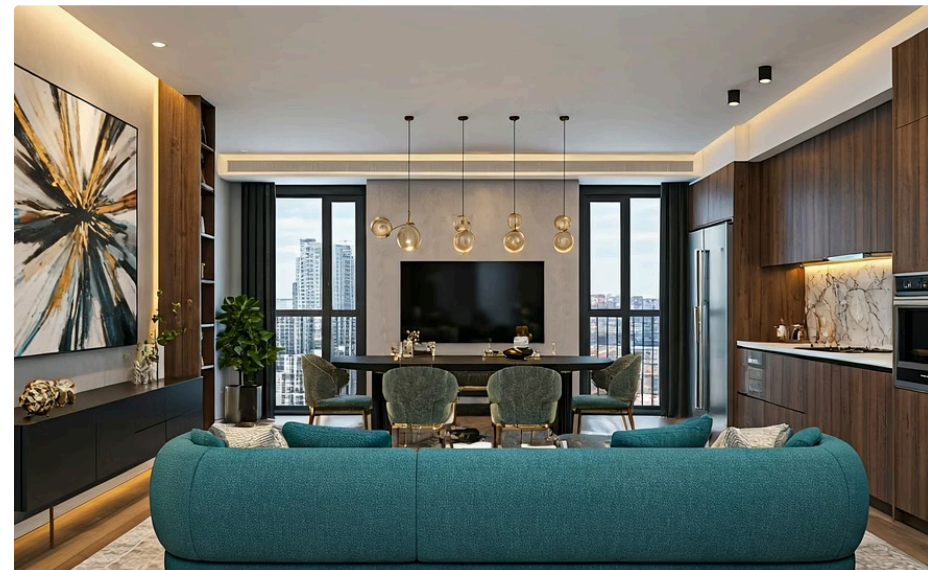


Definition of Done (DoD)

O código de construção da cidade

Aplica-se a **TODOS** os apartamentos. Define padrões universais: fiação segura, encanamento sem vazamentos, saídas de emergência.

Portanto, para um item de trabalho ser considerado verdadeiramente "Pronto", ele precisa satisfazer *ambos*: os Critérios de Aceite (o *o quê*) e a Definition of Done (o *como*, com qualidade). Um não substitui o outro; eles se complementam em uma dança que garante que estamos construindo a coisa certa, da maneira certa.



Critérios de Aceite

As especificações do proprietário

Únicos para **UM** apartamento específico: parede azul royal, bancada de granito, três tomadas no quarto.

Quadro Comparativo: DoD vs. Critérios de Aceite

Após explorarmos a analogia do prédio, vamos consolidar as diferenças de forma mais direta. O quadro abaixo resume as principais distinções para que você nunca mais os confunda. Lembre-se, a narrativa e a compreensão vêm primeiro; a tabela é apenas um reforço visual.

Característica	Definition of Done (DoD)	Critérios de Aceite (Acceptance Criteria)
Âmbito	Global e Amplo. Aplica-se a TODOS os itens do <i>Product Backlog</i> .	Específico e Focado. Aplica-se a UM ÚNICO item (<i>User Story</i>).
Propósito	Garantir a qualidade não-funcional e técnica do Incremento.	Descrever o comportamento e os requisitos funcionais da <i>feature</i> .
Origem/Criação	Criado e mantido pelo Time de Desenvolvimento (<i>Developers</i>).	Escrito pelo <i>Product Owner</i> , muitas vezes em colaboração com o time.
Estabilidade	É estável durante uma <i>Sprint</i> , mas evolui com o tempo (nas Retrospectivas).	É único para cada item e não muda após a <i>Sprint</i> começar.
Foco	"Como construímos?" (padrões de engenharia, testes, etc.).	"O que construímos?" (regras de negócio, resultados esperados).
Exemplo	"Código revisado por pares", "Testes de performance executados".	"O usuário deve poder fazer login com email e senha válidos".

📌 **Lembre-se:** Esta distinção clara evita o famoso "mas funcionava na minha máquina!". A DoD garante que "funcionar" significa funcionar de forma robusta, segura e integrada ao todo, enquanto os Critérios de Aceite garantem que a funcionalidade entregue é a que o cliente realmente pediu.

A DoD e as Tendências de 2025: Automação, IA e Segurança Psicológica

A Definição de "Pronto" não é imune às transformações do nosso tempo. As tendências tecnológicas e culturais de 2025 estão remodelando o que significa "qualidade" e, conseqüentemente, o que incluímos em nossa DoD. Ignorar essas mudanças é como navegar com um mapa desatualizado; você pode até chegar a algum lugar, mas provavelmente não ao destino mais valioso.

IA e Automação

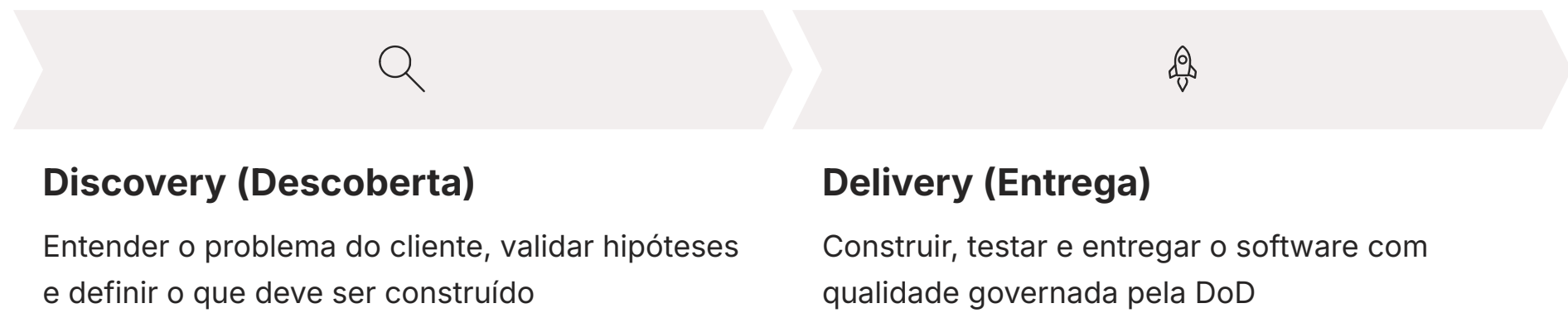
Uma das maiores influências é a **Inteligência Artificial e a Automação no Ciclo Ágil**. Hoje, uma DoD robusta pode incluir itens como: "Análise estática de segurança do código executada automaticamente via ferramenta de IA" ou "Testes de regressão visual automatizados e aprovados". A IA não substitui o julgamento humano, mas atua como um copiloto incansável, identificando gargalos e vulnerabilidades que um olhar humano poderia deixar passar. Isso eleva o padrão de qualidade a um nível que era impensável há poucos anos.

Segurança Psicológica

Outra tendência forte é a adaptação a **Times Híbridos e a necessidade de Segurança Psicológica**. Uma boa DoD não é apenas uma arma para apontar falhas; ela deve ser um pacto que promove a colaboração. Em um ambiente remoto ou híbrido, a clareza da DoD é ainda mais vital. Contudo, a forma como se discute seu cumprimento e evolução é crucial. As retrospectivas para adaptar a DoD devem ser espaços seguros, onde um membro do time possa admitir uma falha ou sugerir uma melhoria sem medo de culpa. A DoD se torna uma ferramenta para a excelência coletiva, não para a punição individual.

O Desafio do "Dual-Track Agile": DoDs para Descoberta e Entrega

Até agora, falamos da Definição de "Pronto" principalmente no contexto do desenvolvimento e da entrega de software. No entanto, uma prática cada vez mais consolidada em equipes maduras é o **Dual-Track Agile**. Essa abordagem reconhece que o trabalho de um time de produto se divide em duas esteiras paralelas e contínuas: a de *Discovery* (Descoberta) e a de *Delivery* (Entrega).



A esteira de *Delivery* é o que já conhecemos: construir, testar e entregar o software, e sua qualidade é governada pela DoD que discutimos. Mas e a esteira de *Discovery*? Nela, o time (geralmente com o *Product Owner* e *Designers*) trabalha para entender o problema do cliente, validar hipóteses e definir o que deve ser construído. Esse trabalho também precisa de uma definição de "pronto". Uma ideia "pronta" para ir para o *Delivery* não pode ser apenas um pensamento vago.

Exemplo de DoD para Discovery

- O problema do usuário está claramente definido
- A hipótese de solução é mensurável (ex: esperamos um aumento de 10% na conversão)
- O protótipo de baixa fidelidade foi criado para o teste A/B

Isso garante que o time de *Delivery* receba apenas trabalho bem pesquisado e validado, evitando o desperdício de construir a coisa errada com perfeição.



Adaptando a DoD em Escala: Desafios em Grandes Organizações

A beleza de uma Definição de "Pronto" criada por um único time é sua simplicidade e coesão. Mas o que acontece quando dezenas ou centenas de times precisam colaborar para construir um único produto complexo? Como garantir um padrão de qualidade consistente em toda a organização? Esse é um dos grandes desafios que os **frameworks de escala** (como SAFe, LeSS, Nexus) buscam resolver.

Em um ambiente escalado, não basta que cada time tenha sua própria DoD. Geralmente, é necessário ter **múltiplos níveis de DoD**. Pode haver uma DoD de base, válida para todos os times da organização, que estabelece os padrões mínimos de qualidade e conformidade (por exemplo, requisitos de segurança, legais ou de marca). A partir daí, cada time individual cria sua própria DoD, que *adiciona* critérios específicos à sua tecnologia e contexto, mas nunca subtrai os da DoD de base.



DoD Organizacional

Padrões globais de segurança, conformidade legal e marca



DoD do Time

Critérios específicos de tecnologia e contexto local

Pense nisso como uma franquia de restaurantes. Existe um padrão global da marca (o "pão precisa ser assado desta forma", o "hambúrguer precisa ter este peso") que garante a consistência em todas as lojas. Essa é a DoD da organização. No entanto, uma loja específica em uma cidade litorânea pode adicionar à sua lista de verificação interna um item como "verificar se há areia nos vegetais", um problema específico do seu contexto local. Essa é a DoD do time. A combinação de padrões globais com adaptações locais é a chave para manter a qualidade sem engessar a autonomia das equipes.

DoD e Frameworks Híbridos: A Qualidade Sob Medida

O mundo ágil de 2025 raramente é "puro". As organizações perceberam que adotar um único framework de escala (como o SAFe) de forma rígida pode não ser a melhor abordagem. Em vez disso, a tendência é criar **frameworks de escala híbridos**, combinando elementos que fazem mais sentido para a sua realidade. Uma empresa pode usar o planejamento trimestral do SAFe, mas a estrutura de times do LeSS e as cerimônias do Scrum.

O Desafio

Times diferentes usando processos diferentes (Kanban, Scrum, etc.) contribuindo para o mesmo produto

A Solução

DoD compartilhada ou alinhada atua como a "cola da qualidade" que une práticas diversas

O Resultado

Integração suave do trabalho e produto final coeso, independente dos processos internos

Nesse cenário complexo e customizado, a Definição de "Pronto" se torna ainda mais crítica. Ela atua como a "cola da qualidade" que une essas práticas diversas. Se um time usa Kanban e outro usa Scrum, mas ambos contribuem para o mesmo produto, uma DoD compartilhada (ou ao menos alinhada) garante que a integração do trabalho deles seja suave e que o resultado final seja coeso.

A DoD se torna um ponto de negociação e alinhamento essencial entre as equipes. Em vez de discutir qual framework é "melhor", as equipes focam em uma conversa mais produtiva: "Independentemente do nosso processo interno, o que precisamos garantir para que nosso trabalho conjunto resulte em um Incremento de valor para o cliente?". Essa abordagem pragmática, focada na qualidade e no valor, é a marca de uma organização verdadeiramente ágil e madura. A DoD é a ferramenta que permite que essa customização de processos não se transforme em caos.

A Conexão Humana: DoD Como Ferramenta de Confiança

Por trás de todos os checklists, critérios técnicos e automações, o propósito mais profundo da Definição de "Pronto" é humano. Ela é uma ferramenta para construir **transparência e confiança**. Quando um desenvolvedor diz "pronto", o *Product Owner* não precisa duvidar ou microgerenciar. Ele confia que a palavra "pronto" tem um significado claro, compartilhado e verificável por todos.



Essa confiança se estende para fora do time. As partes interessadas (*stakeholders*), os gerentes e os clientes aprendem que as previsões da equipe são mais confiáveis, porque o progresso é medido em software funcional, não em tarefas "quase feitas". O ciclo de feedback se torna mais rico, pois ele é baseado em um Incremento real, que pode ser tocado, visto e usado. Isso reduz a ansiedade e substitui reuniões de status intermináveis por demonstrações de valor concretas.

Em última análise, uma DoD eficaz promove um ambiente de **responsabilidade coletiva**. A qualidade não é mais o trabalho de um departamento de QA isolado no final do processo. Ela é responsabilidade de todos, em todas as etapas. Cada membro do time, do designer ao engenheiro de infraestrutura, tem sua parte na DoD e se sente dono do resultado final. Esse sentimento de propriedade compartilhada é o que transforma um grupo de pessoas em um time de alta performance.

Em Resumo: Da Ambiguidade à Entrega de Valor Consistente

Chegamos ao final da nossa jornada sobre o Incremento e a Definição de "Pronto". Vimos que o progresso real em um ambiente complexo não é medido por tarefas iniciadas, mas por valor utilizável entregue. O **Incremento** é o nosso veículo para essa entrega, uma versão funcional e potencialmente lançável do produto que evolui a cada ciclo. Ele nos protege de construir por meses a fio algo que ninguém quer, permitindo feedback constante e adaptação rápida.

Incremento	Definition of Done	Valor Real
Versão funcional e utilizável do produto que evolui a cada Sprint	Pacto de qualidade que transforma ambiguidade em clareza	Entrega consistente de software que pode ser usado imediatamente

Mas um Incremento só é poderoso se for verdadeiramente "Pronto". E para combater o fantasma do "quase pronto", adotamos a **Definition of Done (DoD)**. Ela é o pacto de qualidade do time, um checklist transparente e compartilhado que transforma a ambiguidade em clareza. Vimos que a DoD é criada pelo time, evolui com o time e se diferencia dos Critérios de Aceite. Ela é a base que garante que cada peça do quebra-cabeça não apenas existe, mas se encaixa perfeitamente na imagem maior.

Integrada às tendências de automação, IA e adaptada para realidades de trabalho em escala e híbridas, a DoD se firma como uma das práticas ágeis mais fundamentais e duradouras. Ela é a disciplina que nos dá a liberdade para inovar com segurança, garantindo que, ao final de cada *Sprint*, tenhamos algo real, valioso e motivo de orgulho para a equipe.

Em Prática: 3 Ações Imediatas

- Observe seu trabalho:** Na sua próxima tarefa, antes de considerá-la "concluída", liste 3 a 5 coisas que você verificaria para garantir sua qualidade (revisão, testes, etc.). Você acabou de esboçar uma mini-DoD pessoal.
- Inicie a conversa:** Se sua equipe não tem uma DoD, proponha uma conversa de 30 minutos na próxima reunião para criar uma versão inicial. Comece simples.
- Diferencie na prática:** Pegue um requisito de um projeto atual e escreva um Critério de Aceite para ele. Em seguida, liste um item da DoD que se aplicaria a ele. Sinta a diferença.

Consolidação e Próximos Passos

Esta aula forneceu as bases para entender como o trabalho ágil se materializa em valor concreto e de alta qualidade. Dominar o conceito de Incremento e a prática da Definição de "Pronto" é essencial para qualquer profissional que deseje atuar em ambientes dinâmicos e focados em resultados.

Autoavaliação

Teste seu conhecimento com as questões abaixo. O objetivo é refletir sobre os conceitos e consolidar o aprendizado.

1. (Nível: Fácil) Qual a principal função da Definição de "Pronto" (DoD) em um time Scrum?

- A) Listar todas as tarefas que cada desenvolvedor precisa executar durante a Sprint.
- B) Servir como um checklist de qualidade que se aplica a todos os itens do Product Backlog para garantir a qualidade do Incremento.
- C) Descrever os requisitos de negócio e o comportamento esperado de uma única User Story.
- D) Substituir a necessidade de um Product Owner aprovar o trabalho realizado.

2. (Nível: Médio) Durante a Sprint Review, o time apresenta um Incremento que, embora funcional, não inclui a documentação técnica atualizada, algo que faz parte da DoD. Qual a consequência mais apropriada segundo o Scrum?

- A) O trabalho é considerado "pronto", mas a documentação fica como débito técnico para a próxima Sprint.
- B) O Product Owner pode aprovar o Incremento, desde que a documentação seja entregue no dia seguinte.
- C) O trabalho não é considerado parte do Incremento, não pode ser entregue e volta para o Product Backlog para ser repriorizado.
- D) O Scrum Master deve atualizar a DoD para remover a necessidade de documentação e evitar problemas futuros.

3. (Nível: Difícil - Estilo Concurso) Uma organização está implementando um framework de escala híbrido, combinando elementos do SAFe e Scrum. Vários times contribuem para um mesmo produto. Para garantir a integração e a qualidade consistentes do produto final, a abordagem mais eficaz em relação à Definição de "Pronto" (DoD) seria:

- A) Cada time ter sua própria DoD independente, sem qualquer alinhamento, para garantir sua autonomia.
- B) Impor uma única e detalhada DoD para todos os times, criada pela alta gestão, para garantir a padronização total.
- C) Estabelecer uma DoD de base mínima para toda a organização e permitir que cada time estenda essa DoD com itens específicos ao seu contexto.
- D) Eliminar a DoD e focar apenas nos Critérios de Aceite, pois eles são mais fáceis de gerenciar em escala.

4. (Nível: Especialista) Ao adotar a prática de *Dual-Track Agile*, como a noção de "pronto" se expande?

- A) A DoD se torna menos importante, pois o foco principal está na velocidade da entrega.
- B) Apenas o trabalho de *Delivery* (entrega) precisa de uma definição de "pronto", o trabalho de *Discovery* (descoberta) é puramente exploratório e sem critérios.
- C) A DoD passa a incluir métricas de vaidade, como número de features desenvolvidas, em vez de métricas de qualidade.
- D) Surge a necessidade de uma definição de "pronto" para o trabalho de *Discovery*, garantindo que ideias e hipóteses sejam validadas e bem definidas antes de entrarem no fluxo de *Delivery*.

Questão Discursiva Curta

Imagine que você faz parte de um time que organiza eventos acadêmicos. Descreva três a quatro itens que poderiam compor a Definição de "Pronto" (DoD) para a tarefa "Divulgar novo palestrante confirmado nas redes sociais".

Reserve um momento para refletir e escrever sua resposta antes de conferir o gabarito na próxima seção.

Gabarito

Questão 1

Resposta: B

A DoD serve como um checklist de qualidade que se aplica a todos os itens do Product Backlog para garantir a qualidade do Incremento.

Questão 2

Resposta: C

O trabalho não é considerado parte do Incremento, não pode ser entregue e volta para o Product Backlog para ser repriorizado.

Questão 3

Resposta: C

Estabelecer uma DoD de base mínima para toda a organização e permitir que cada time estenda essa DoD com itens específicos ao seu contexto.

Questão 4

Resposta: D

Surge a necessidade de uma definição de "pronto" para o trabalho de Discovery, garantindo que ideias e hipóteses sejam validadas e bem definidas antes de entrarem no fluxo de Delivery.

Resposta Sugerida para a Questão Discursiva

📄 Uma possível DoD poderia incluir:

1. A arte de divulgação foi criada seguindo a identidade visual do evento.
2. O texto da postagem foi revisado e aprovado pelo coordenador de comunicação.
3. A publicação foi agendada em todas as três redes sociais principais (Instagram, LinkedIn, Twitter).
4. O link de inscrição na bio foi verificado e está funcionando corretamente.

Conexão com a Próxima Aula

Agora que entendemos como garantir que nosso trabalho seja entregue com qualidade e de forma incremental, precisamos aprimorar a maneira como descrevemos *o que* precisa ser feito. Na **Aula 9 – Técnicas de Escrita de User Stories e Critérios de Aceite**, vamos mergulhar na arte de capturar requisitos de forma eficaz, garantindo que o time construa exatamente aquilo que o usuário precisa. Será o elo perfeito entre o "o quê" e o "como".

Recursos Adicionais

- **Artigo - "The Definition of Done" (Scrum.org):** Para aprofundar no conceito a partir de uma das fontes oficiais do Scrum.
- **Livro - "Scrum: A Arte de Fazer o Dobro do Trabalho na Metade do Tempo" de Jeff Sutherland:** Oferece casos reais que ilustram a importância de um Incremento funcional.

NOTA IMPORTANTE: As informações e tendências discutidas nesta aula estão atualizadas até 2025. O mundo ágil é dinâmico; consulte sempre fontes da comunidade para verificar as práticas mais recentes.

