

tabuleiro

- Permite que a equipe projete com mais rapidez, porque eles não estão reinventando o roda toda vez que projetam uma tela.
- Permite que a equipe crie um protótipo mais rápido, porque os desenvolvedores de front-end são trabalhando a partir de um kit de peças - eles não precisam recriar os elementos de um solução a cada vez, eles podem simplesmente ir buscar as peças adequadas do sistema de design.

tabuleiro

- Quando realizamos reuniões de planejamento e demonstrações?
- Onde guardamos nossos ativos?
- Jornada de trabalho
- Quem trabalha onde?

Produtos Mínimos Viáveis e protótipos

- Quando realizamos reuniões de planejamento e demonstrações?
- Onde guardamos nossos ativos?
- Jornada de trabalho
- Quem trabalha onde?

O que é um MVP?

- “É tudo o que o cliente diz que é.”
- “É o conjunto mínimo de recursos que nos permite dizer 'funciona'.”
- “É a Fase 1.” (e todos nós sabemos sobre a probabilidade da Fase 2)
- Qual é a coisa mais importante que precisamos saber primeiro?

- primeira pergunta é sempre qual é a coisa mais importante que precisamos aprender a seguir?
- resposta para isso será uma questão de valor ou uma questão de implementação.
- Qual é a coisa mais importante que precisamos aprender primeiro (ou a seguir) sobre isso hipótese?
- Qual é a menor quantidade de trabalho que podemos fazer para aprender isso?
- Use uma frase de chamariz clara, Qual é a menor coisa que você pode fazer para aprender a próxima coisa mais importante? Qualquer coisa mais do que isso é desperdício.

- como deveria trabalho de processo de correspondência?
- Os voluntários devem anunciar seus serviços?
- Deve as organizações anunciam seus projetos?
- O que funcionaria melhor?
- Como as organizações devem comunicar suas necessidades?
- Como os voluntários devem definir o escopo do trabalho?
- como as partes devem agendar sua primeira ligação?

Quem estará interagindo com ele?

- O que você espera aprender
- O que você já sabe que é verdade
- Quanto tempo você tem para criá-lo

Prós

- Potencial de reutilização de código para produção
- A simulação mais realista para criar
- Pode ser gerado a partir de ativos de código existentes

Contras

- A equipe pode ficar atolada em debater os pontos mais delicados do protótipo.
- Demora para criar um código de trabalho que forneça a experiência desejada.
- É tentador aperfeiçoar o código antes de liberá-lo para os clientes.
- Atualizar e iterar pode levar muito tempo.

Concentre-se nos fluxos de trabalho principais que permitem que você teste sua hipótese.

Os usuários atuais aceitariam esta mudança; dado que alteraria o exclusivo natureza da comunidade?

- O novo segmento de mercado se interessaria por esse tipo de produto?



FIM

Mateus Henrique da Silva