



TÉCNICAS E FERRAMENTAS PARA GESTÃO DE PROJETOS.



MATERIAL DE APOIO

Técnicas e Ferramentas para Gestão de Projetos (Modelos, Métodos e Artefatos)

Agregando ferramentas de inovação

Professora/tutora: Giovanna Baccarin

Métodos de execução

Nesta aula você aprendeu

- A metodologia do Lean Inception e sua proposta de workshop de 5 dias para trabalhar os momentos de **“aprender para construir”**, quando mergulhamos no cliente para entender suas necessidades; seguido dos momentos de **“construir para aprender”**, quando vamos prototipar e testar nossas ideias para checar se fazem sentido pro mercado.
- O processo sequencial dos cinco dias e quais são todas as fases que serão trabalhadas em cima do projeto escolhido.

IMPORTANTE: é preciso ter na sala uma **equipe multidisciplinar com especialistas no cliente e também no produto**, assim balanceamos os dois momentos de forma a criar um resultado mais interessante e com maior potencial.

- **Como usar o Canvas MVP** para decidir não só qual será a versão do produto a ser criada para testar, mas também quais serão os testes feitos, os resultados esperados, as métricas que serão o critério de avaliação e os custos e cronogramas envolvidos.

Lembrete: o Canva MVP é uma **ótima ferramenta visual** para alinhar os detalhes do processo de experimentação de um projeto com sua equipe.

- Aprendeu que além do MVP existem outros tipos de **protótipos possíveis** e que o Storyboard é um dos principais, podendo ser utilizado por si só, e também servindo de base para protótipos mais avançados.
- Que a gestão de experimentos é parte fundamental de qualquer projeto de

inovação e que os objetivos de cada teste vai mudando com a evolução do projeto.

Dica: você pode **usar ferramentas de gerenciamento como o Scrum e o Kanban para ajudar a acompanhar os ciclos de experimentos** de sua equipe.

- Que a gestão de riscos é parte fundamental de qualquer projeto e que existem inúmeras ferramentas para fazer esse tipo de análise. De qualquer forma, sempre é preciso **identificar, avaliar, criar respostas e implementá-las para diminuir ou eliminar riscos.**

Como aplicar na prática o que aprendeu

- Comece fazendo uma **análise do projeto** que está sendo trabalhado para entender em que momento dele sua equipe está.
- Derive disso a **necessidade de testes** para seguir levantando informações reais sobre o projeto.
- Ao entender qual é a necessidade de testes, que pode ter a ver com a relação problema x cliente, produto x mercado ou modelo de negócio x mercado; **desenhe uma sequência de experimentos** para colocar em prática. Você pode usar o processo Lean Inception para isso.

Dica quente para você não esquecer

O gerenciamento de experimentos também é gerenciamento de projetos. Não deixe que essa etapa siga de forma solta e sem estrutura. **E lembre:** é preciso determinar as métricas e critérios de análise antes de colocar qualquer teste para rodar. Se deixar para depois, o emocional da equipe entra na jogada e influencia toda a análise.

Referência Bibliográfica

OSTERWALDER, Alex; BLAND, David J.. **Testing Bussiness Ideas:** Este é um guia de campo de experimentação rápida. 1 ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

CAROLI, Paulo. **Lean Inception.** 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Caroli, 2018.

Resolução para estudo de caso 1. Acesso em:
<https://docs.google.com/document/d/1-rs85-QHEkP84SbcE-aDmTxQakfqTpCLUQQ4H89Axyg/edit?usp=sharing>

FITZPATRICK, Rob. **O Teste da Mãe:** Como conversar com clientes e descobrir se sua ideia é boa, mesmo com todos mentindo para você. 1 ed. Online: Amazon, 2019.

Lean Inception em 15 Minutos - Paulo Caroli:
<https://www.youtube.com/watch?v=8Bl6jFwmVPA>

31 ferramentas para gerenciar riscos do seu jeito:
<https://fabricadequalidade.com.br/31-ferramentas-para-gerenciar-riscos/>

Exercícios

1. Qual dos passos abaixo não está envolvido no processo Lean Inception?

- a) Descrever as personas
- b) Escrever a visão do produto
- c) Fazer entrevistas de imersão com usuário
- d) Brainstorming de funcionalidades
- e) Preencher o canvas MVP

2. Quais das questões abaixo não checamos na revisão do negócio e de UX no método Lean Inception?

- a) Nível de retorno financeiro para o negócio
- b) Nível de esforço necessário
- c) Nível de confiança no que fazer
- d) Nível de encargos e taxas ligados ao produto
- e) Nível de confiança em como fazer

3. O que é um Storyboard?

- a) É um modelo de baixa fidelidade da ideia final
- b) É um modelo digitalizado parecido com a versão final
- c) É uma representação gráfica passo a passo de como a solução se desdobra
- d) É um modelo de alta fidelidade da ideia final
- e) É uma encenação para entendermos o funcionamento da solução

4. Qual das premissas abaixo não está ligada ao processo de realizar experimentos?

- a) Pegar o feedback do usuário antes de finalizar o projeto
- b) Os objetivos dos testes vão mudando no processo até chegar na prova de mercado
- c) Não devemos esperar que o produto esteja "perfeito" para começar a comercializar ou implementar
- d) Usamos a contabilidade tradicional
- e) Através dos feedbacks podemos fazer melhorias contínuas na solução

1. **A letra c** é a alternativa correta, pois na metodologia Lean Inception a etapa de imersão não está inclusa. Ela deve ter sido feita antes do workshop.
2. **A letra d** é a alternativa correta, pois na metodologia Lean Inception não estamos analisando questões contábeis do produto.
3. **A letra c** é a alternativa correta, pois storyboard é como uma história em quadrinhos que explica como funciona a solução, logo é uma representação gráfica desse processo.
4. **A letra d** é a alternativa correta, pois no processo de experimentação usamos métricas e critérios para analisar os resultados dos testes e não a contabilidade tradicional.