

Lean Inception

InclusivaPlay



RODRIGO DE LIMA

ADENILSO MARQUES DO GITTO

Lean Inception - Aplicativo Inclusivo para Crianças com Necessidades Especiais

1. Kick-off e Alinhamento de Expectativas

Objetivo: Alinhar todos os membros da equipe sobre o que o produto busca alcançar e os papéis de cada um.

Equipe: Desenvolvimento, UX/UI, especialistas em educação inclusiva, esportes adaptados, gestão de produto.

2. Visão e Objetivo do Produto

Visão do Produto: "Criar uma plataforma digital inclusiva que permita a crianças com necessidades especiais encontrarem facilmente locais e atividades de esportes adaptados, promovendo inclusão e bem-estar."

Objetivo: Facilitar o acesso de crianças com necessidades especiais a centros esportivos, associações e clubes adaptados, proporcionando um espaço seguro e acessível para a prática de esportes.

3. Persona e Jornada do Usuário

Persona:

Nome: Ana, 8 anos, com paralisia cerebral, adora atividades físicas, mas tem dificuldades em encontrar opções acessíveis.

Persona do responsável: João, 40 anos, pai de Ana, preocupado com a acessibilidade e segurança das atividades físicas.

Jornada do Usuário:

1. Descoberta: João busca opções de esportes adaptados na região.
2. Avaliação: João filtra os locais com base em acessibilidade, tipo de esporte, custos e proximidade.
3. Participação: Ana e João se dirigem ao local e participam da atividade.
4. Feedback: João avalia a experiência e compartilha com outros pais.



4. Brainstorming de Features

Funcionalidades sugeridas:

1. Pesquisa por Localização: Usuários podem pesquisar locais próximos por geolocalização ou endereço.
2. Filtros de Acessibilidade: Filtros para selecionar locais com acessibilidade para diferentes tipos de deficiência (cadeirantes, deficientes visuais, etc.).
3. Categorias de Esportes: Divisão dos esportes adaptados em categorias para facilitar a busca (ex: natação, atletismo, basquete adaptado).
4. Detalhamento de Atividades: Detalhamento sobre os tipos de atividades, horários e custos (gratuitas ou pagas).
5. Avaliação de Usuários: Sistema de avaliação onde os responsáveis podem deixar comentários sobre a experiência.
6. Agenda de Eventos: Calendário com eventos de esportes adaptados na região.

5. Revisão Técnica, de Negócio e UX

Revisão de Negócio: Alta relevância para o público-alvo. Potencial para parcerias com centros esportivos e clubes especializados.

Revisão Técnica: Necessário integrar geolocalização e banco de dados dinâmico para os locais e eventos. Garantir acessibilidade no design e no código.

Revisão de UX: A interface precisa ser simples, intuitiva e inclusiva. Garantir que o design atenda às necessidades dos pais e crianças com diferentes deficiências.

6. Sequenciador (Prioridades e MVP)

Funcionalidades Prioritárias (MVP):

1. Pesquisa por Localização.
2. Filtros de Acessibilidade.
3. Categorias de Esportes.
4. Detalhamento de Atividades.

Funcionalidades Futuros Incrementos:

1. Sistema de Avaliação de Usuários.
2. Agenda de Eventos.



"Às vezes, um pequeno detalhe pode ser o início de algo muito maior. Uma amostra do que poderia se tornar um projeto transformador, se fosse desenvolvido da maneira certa. Imaginar um futuro em que essa ideia ganhe vida, ajudando tantas crianças que precisam de algo assim, é uma visão maravilhosa. Ser capaz de proporcionar a elas, e às suas famílias, uma oportunidade de inclusão e acesso a algo tão fundamental quanto o esporte, seria uma conquista que traria verdadeira alegria e mudança. O impacto de fazer algo tão significativo pode ser indescritível."

