

MVP

Gestão Ágil de Projetos e Produtos

Sobre o Projeto:

Este projeto foi inspirado no desejo dos meus filhos de comprar coisas que eles gostariam de ter e que meu esposo e eu negamos a fim de impedir a formação de hábitos que pensamos não serem saudáveis para a formação deles.

Um dia estávamos no museu e meus filhos queriam comprar um geodo na loja de presentes, onde um atendente da loja o racha na sua frente e, você pode assistir a tarefa em tempo real. Para crianças pequenas, é um prazer enorme presenciar tal cerimônia! Quando eles perguntaram se eles poderiam comprar um geodo, eu disse para eles que eles poderiam comprar o que eles quisessem, e que deveriam pensar numa forma criativa de ganhar dinheiro para pagar pelas coisas e experiências que desejam. Então perguntei a eles se eles gostariam de vender pão de queijo na nossa vizinhança. Eles amaram a idéia, e assim que surgiu o pensamento de fazer um site para que vizinhos pudessem encomendar os pãezinhos dos meninos.

A idéia do site se tornou um combo site aplicativo, onde as crianças podem vender qualquer produto ou serviço e os clientes podem comprar através de um site responsivo, evitando assim, baixar um aplicativo para dispositivos móveis.

A seguir, listo um esboço dos épicos identificados no MVP Canvas do Miro, o Backlog da 1a Sprint, o Backlog do produto e uma história de usuário com Definições de Pronto e Concluído, além de alguns Requisitos não-funcionais.

Epic

Issues without epic

>

MVP

>

Increment 1

>

Increment 2

>

Increment 3

>

Increment 4

>

Increment 5

>

Increment 6

>

Increment 7

>

Increment 8

SCRUM Sprint 1

Add dates (5 issues)

000

Start sprint

SCRUM-1 COMO criança QUERO criar uma loja virtual PARA que eu possa vender produtos e acompanhar minhas vendas.	MVP	-	
SCRUM-3 COMO Adulto Responsável QUERO um assistente de configuração simples e intuitivo PARA me ajudar a abrir a loja da minha criança	MVP	-	
SCRUM-4 COMO criança QUERO escolher um template PARA minha loja virtual parecer profissional e passar confiança aos meus clientes	MVP	-	
SCRUM-14 COMO cliente QUERO um cadastramento simples e rápido PARA não perder muito tempo	MVP	-	
SCRUM-8 COMO usuário QUERO logar meus gastos PARA saber o custo real de cada produto produzido	MVP	-	

<input type="checkbox"/>	▼ Backlog (28 issues)	000	Create sprint
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-37 COMO Adulto Responsável QUERO ver a melhor rota de entrega PARA gerenciar nosso tempo e esforço eficientemente	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-9 COMO usuário QUERO saber quanto dinheiro estou ganhando/perdendo PARA ajustar o preço de venda	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-10 COMO usuário QUERO integrar a loja a uma ferramenta de pagamento PARA facilitar as transações	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-16 COMO cliente QUERO ler avaliações e comentários de outros usuários PARA avaliar a qualidade e a confiabilidade antes de fazer uma compra.	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-15 COMO cliente QUERO encontrar informações detalhadas sobre produtos e serviços PARA poder fazer uma escolha informada	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-17 COMO cliente QUERO um processo de checkout simples e seguro PARA realizar minhas compras com facilidade e confiança.	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-38 COMO cliente QUERO ter a opção de cancelar uma compra antes da data da entrega PARA que eu tenha controle sobre imprevistos que me impeçam de receber a encomenda	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-39 COMO Criança /Adulto responsável QUERO ter a opção de marcar a entrega como feita PARA que as minhas entregas sejam mais efetivas	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-40 COMO Cliente QUERO ter acesso a um canal de comunicação com o vendedor PARA conseguir expressar minhas dúvidas, dar sugestões ou reclamações	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-41 COMO Cliente QUERO poder avaliar o negócio PARA que outras pessoas fiquem cientes da minha experiência com o vendedor e opinião sobre o produto	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-18 COMO cliente QUERO receber confirmações e atualizações sobre o status da minha compra PARA saber quando vou receber o produto ou serviço	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-19 COMO cliente QUERO ver os perfis dos jovens empreendedores com suas histórias PARA me sentir conectado com a comunidade e entender o impacto da minha compra	MVP	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-7 COMO criança QUERO receber selos de conquistas PARA me sentir motivado e acompanhar meu progresso.	INCREMENT 1	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-12 COMO Adulto responsável QUERO ajudar minha criança a estabelecer proporções PARA distribuir o lucro	INCREMENT 1	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-2 COMO Adulto responsável QUERO monitorar a loja da minha criança PARA aconselhar e estimular o aprendizado dele/a	INCREMENT 2	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-20 COMO Adulto responsável QUERO controlar e monitorar a atividade online do meu filho na plataforma PARA garantir que sua experiência seja segura e privacidade seja protegida	INCREMENT 2	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-5 COMO Adulto responsável QUERO acessar o dashboard PARA monitorar o progresso e as vendas do meu filho/a	INCREMENT 2	-
Quickstart			
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-42 COMO Criança e Adulto responsável QUEREMOS criar produtos de temporada PARA criar demanda em temporadas e aumentar vendas	INCREMENT 3	-
<input type="checkbox"/>	SCRUM-43 COMO Criança e Adulto Responsável QUERO sugestões de preço PARA testar o mercado e conseguir ter um bom balanço entre produção e demanda	INCREMENT 3	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-44 COMO Criança e Adulto Responsável QUERO ver um relatório lúdico e informativo sobre os clientes PARA que a criança consiga entender qual informação está sendo passada e porqu...	INCREMENT 4	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-45 COMO Criança e Adulto QUERO ter acesso a um painel lúdico com relatório de vendas PARA que possamos visualizar de forma divertida e fácil o progresso das vendas, entender tend...	INCREMENT 4	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-46 COMO Empreendedor QUERO mandar uma nota de agradecimento para o meu cliente PARA mostrar gratidão pela compra e também adicionar um toque pessoal ao negócio	INCREMENT 5	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-47 COMO Empreendedor QUERO criar um programa de fidelidade que acumulará pontos por cada vez que o cliente fizer uma compra na loja PARA incentivar vendas repetidas	INCREMENT 5	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-6 COMO criança QUERO aprender conceitos financeiros básicos por meio de conteúdo educacional interativo PARA conseguir prestar atenção	INCREMENT 6	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-48 COMO Criança QUERO ter acesso a vídeos curtos e informativos com quizzes interativos PARA que eu possa aprender mais sobre negócios, finanças e economia de uma forma lúdica e ...	INCREMENT 6	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-49 COMO Empreendedor QUERO acesso à ideias de propaganda PARA atrair clientes na minha vizinhança e aumentar/manter as vendas	INCREMENT 7	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-52 COMO Empreendedor QUERO enviar pesquisas para meus clientes PARA saber se eles ficaram satisfeitos com o produto/serviço e entender como podemos melhorar	INCREMENT 7	-
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-53 COMO Empreendedor QUERO oferecer um serviço de inscrição onde os clientes vão pagar um valor mensal e receberem o produto toda semana com desconto PARA ter uma receita f...	INCREMENT 8	-

COMO criança QUERO criar uma loja virtual PARA que eu possa vender produtos e acompanhar minhas vendas.



Attach



Add a child issue



Link issue



Description



O assistente de configuração para a criação de uma loja virtual infantil requer uma interface amigável, intuitiva e divertida, que seja adequada para crianças e que ao mesmo tempo garanta que os responsáveis possam monitorar e aprovar as ações.

O tema visual seria uma pequena loja de bairro, com personagens amigáveis e cenários coloridos.

Os seguintes passos devem ser apresentados:

1. A Fachada da Loja (Introdução e Nomeação)

- **Campo:** Nome da Loja
- **Campo:** Escolha do logotipo ou símbolo da loja
- **Instrução:** Um personagem amigável saúda a criança e explica a importância de um nome atraente e de um logotipo legal.

2. Montagem da Vitrine (Design e Aparência)

- **Campos:** Seleção de padrões de vitrine já pre-estabelecida para limitar as escolhas e facilitar a tomada de decisão da criança.
- **Instrução:** A criança é incentivada a tornar sua loja única, escolhendo cores que serão pre-escolhidas pelo designer a fim de combinar com o tema escolhido.

3. Preenchendo as Prateleiras (Adição de Produtos)

- **Campos:** Adicionar produtos, upload de fotos, definição de preços e descrição dos produtos.
- **Instrução:** O personagem comerciante infantil ajuda a criança a entender como detalhar bem os produtos para os clientes.

4. O Caixa (Pagamento e Entrega)

- **Campos:** Métodos de pagamento (com aprovação dos pais), definição de zona de entrega ou retirada em loja.
- **Instrução:** Um personagem caixa infantil dá dicas sobre as melhores formas de receber pagamento e opções de entrega segura.

5. Abrindo as Portas (Revisão e Publicação)

- **Campos:** Configurações de notificações para pedidos, questões de clientes e feedback.
- **Instrução:** Um personagem empreendedor mirim reforça a importância do bom atendimento ao cliente e a prontidão em responder.

Encerramento do Wizard:

- Uma animação alegre com a loja abrindo suas portas e os primeiros clientes imaginários entrando.
- Uma revisão final pelos pais ou responsáveis, onde eles podem editar ou aprovar as configurações antes de a loja ficar acessível ao público.

Cr terios de Aceita  o

- DADO QUE uma crian a est  criando sua loja QUANDO ela acessa o assistente de configura  o ENT  O deve encontrar um processo passo a passo com linguagem e instru  es apropriadas para sua idade.
- DADO QUE uma crian a adiciona produtos   sua loja QUANDO ela utiliza o recurso de adi  o de produtos, incluindo fotos, descri   es e pre  os ENT  O deve ser capaz de completar a adi  o com sucesso.
- DADO QUE uma crian a est  personalizando sua loja QUANDO ela usa a interface de cria  o da loja ENT  O deve encontrar uma experi  ncia intuitiva e acess  vel, com op    es de personaliza  o para expressar sua criatividade
- DADO QUE uma crian a inseriu informa   es sobre um produto QUANDO ela tenta salvar essas informa   es ENT  O deve haver valida   es feitas por um adulto que confirmem se os dados s  o apropriados e completos
- DADO QUE uma crian a fez mudan  as na loja QUANDO ela solicita para tornar essas mudan  as p  blicas ENT  O deve haver uma funcionalidade que permita aos pais ou respons  veis revisar e aprovar antes da publica  o

Definition of Ready - DoR:

- Requisitos acima mencionados são compreendidos e aceitos pela equipe.
 - As interfaces de usuário foram esboçadas e aprovadas pelo designer de UX.
 - As políticas de privacidade e segurança para proteção de crianças estão definidas e prontas para serem implementadas.
-

Definition of Done - DoD:

- A funcionalidade passou por testes de usabilidade com um grupo de crianças da faixa etária alvo.
 - A funcionalidade foi revisada e aprovada pelos pais em uma sessão de revisão de produto.
 - Todos os critérios de aceitação foram satisfeitos.
 - O código passou por revisão de pares e testes unitários com cobertura adequada.
 - A documentação foi atualizada com novas instruções e screenshots da funcionalidade.
-

Requisitos Não Funcionais

[RNF1] O assistente deve ser facilmente navegável por crianças na faixa etária-alvo, com instruções claras e botões grandes e intuitivos

[RNF2] Deve haver a possibilidade de desfazer ações facilmente permitindo que as crianças corrijam erros sem frustração

[RNF3] Medidas de segurança precisam ser implementadas para proteger as informações pessoais das crianças

[RNF4] Todas as transações e métodos de pagamento devem ser seguros e verificar a autorização dos pais antes de proceder

[RNF5] O assistente deve ter tempos de carregamento rápidos, não excedendo um limite de 3s

[RNF6] Deve ser capaz de operar suavemente em dispositivos de baixo custo comuns entre o público-alvo.

[RNF7] O assistente deve ser compatível com diferentes dispositivos e navegadores que as crianças possam usar, incluindo tablets e smartphones.

[RNF8] O sistema deve assegurar que todas as informações de configuração da loja sejam privadas e visíveis apenas para a criança e seus responsáveis até que sejam aprovadas para publicação