

Planejamento da inception

Horário	17/Mar
19:00	Introdução (quebra-gelo, grupos, orientações)
19:15	Visão do produto
19:45	Objetivos
20:00	Personas
20:30	Descobrimo Features
21:30	Entendimento técnico x negócio
21:50	Consolidação
22:00	Encerramento

Tema

Software para uma solução de empreendedorismo social.

Desafio: Criar um chat em um sistema com o objetivo de um grupo de pessoas com depressão ou ansiedade receberem mensagens positivas de pessoas que passaram por esses problemas e motivá-las a superar. Também terá acesso a ligações com essas pessoas.

Metas: Alcançar o máximo de pessoas com problemas mentais, a fim de relaxá-las e perceberem que há diversas pessoas que já passaram por isso e estão dispostas a ajudar quem precisa.

Restrições: Terá um limite de uma mensagem por pessoa com cadastro de identificação.

Métodos e materiais

Quebra-gelo: formando triângulos.

Grupos: 7 pessoas, mesclando quem não sabe programar, quem sabe mas não gosta de programar, quem sabe e gosta de programar, quem gosta e programa App.

Orientações: boas vindas, motivação pela aula, agenda de trabalho, construção da agenda burn up, apresentação do tema.

Visão do produto: subdividir grupo (em 2) pitch elevator e depois “o produto é, não é, faz, não faz”; usar quadro branco e post-it; levar templates e exemplos.

Objetivos do produto: cartões de insight, afinidade, reescrita coletiva; quadro branco, post it e canetas. No final, aplicar trade off de metas e restrições para validar objetivos.

Personas: diversos usuários do sistema, subdividir grupo (em 3), template (nome e desenho, perfil, comportamento, necessidades) e exemplo; post it, quadro branco e canetas.

Features: descobrindo features comparando personas com objetivos (o que o produto precisa ter para que tal persona alcance tal objetivo?). Se houverem muitos objetivos, questionar “Se estivéssemos com um orçamento muito curto e pudéssemos trabalhar em apenas um objetivo, qual seria ele?”

Features 2º dia: entendimento (o que fazer x como fazer), buscar consenso, visão compartilhada.

Features grading: esforço x valor de negócio

Jornada de usuário: construir o canvas da jornada (qual objetivo tal persona quer alcançar? Como ela começa seu dia? O que ela faz antes disso? O que ela faz depois disso?); incluir features nas jornadas de usuário; post it, quadro branco e canetas.

Planejar entregas: canvas MVP; post it, quadro branco e canetas.

Consolidação: compartilhar o que foi feito com o grupo, avaliar agenda burn up, fotografar, colher material.

Template visão do produto

***PARA AS PESSOAS COM PROBLEMAS DE ANSIEDADE E
DEPRESSÃO,***

***QUE TEM PROBLEMAS PARA SE RELACIONAR COM OUTRAS
PESSOAS,***

***O SOFTWARE PARA UMA SOLUÇÃO DE EMPREENDEDORISMO
SOCIAL***

É UM SOFTWARE

***PARA INTERAÇÃO DE PESSOAS COM CRISES DE ANSIEDADE E
DEPRESSÃO COM PESSOAS QUE JÁ SUPERARAM ESSES
PROBLEMAS,***

***DIFERENTE DE UM SIMPLES SISTEMA QUE APONTAM AS
PRINCIPAIS CAUSAS,***

***O NOSSO PRODUTO OFERECE UMA OPORTUNIDADE DA PESSOA
SE SENTIR MELHOR E MAIS MOTIVADA A SUPERAR SEUS
PROBLEMAS, COMPARTILHANDO COM QUEM JÁ TEVE.***

Exemplo de visão de produto

Para os peladeiros de plantão

Que tem dificuldade de participar de jogos

O Easy-Bola

É um App Mobile

Que facilita encontrar jogos

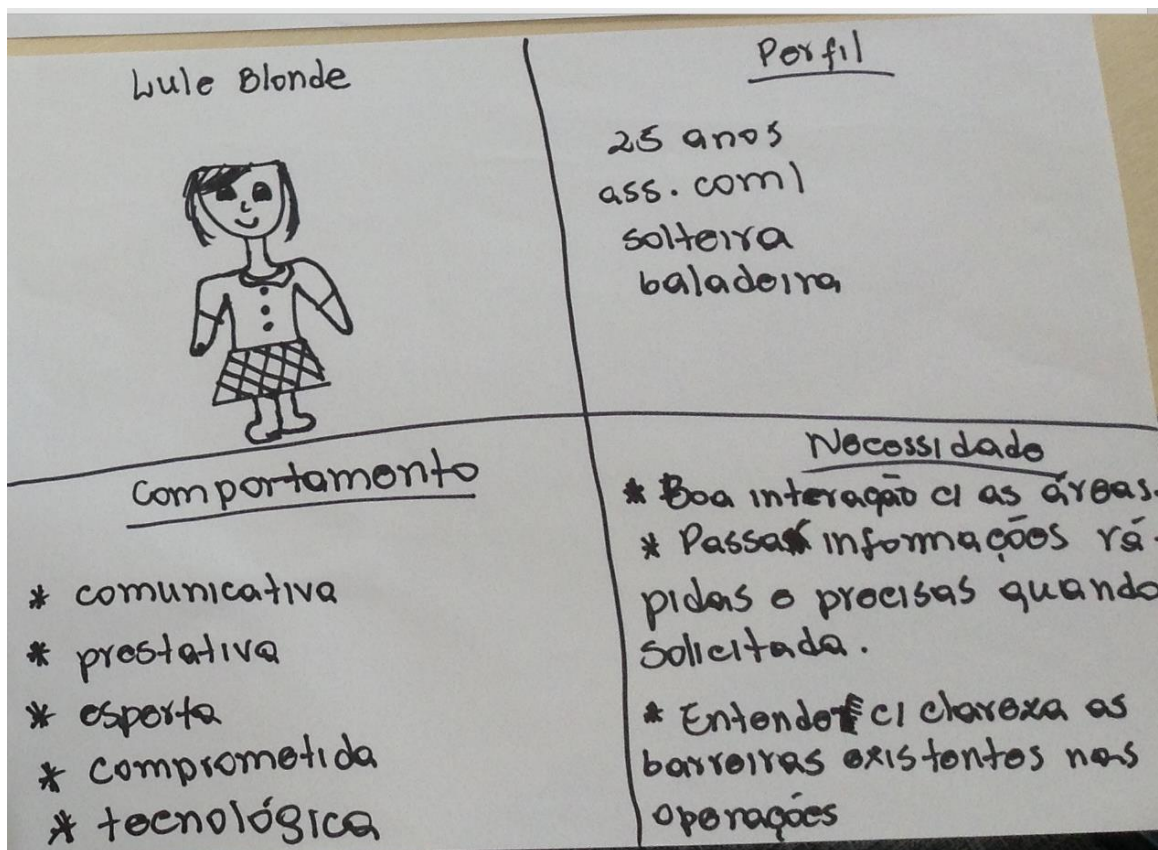
Diferentemente de boca-a-boca

O Nosso produto maximiza as chances de acontecimento das peladas

Template personas

<i>Nome e desenho</i>	<i>Perfil</i> . . .
<i>Comportamento</i>	<i>Necessidades</i>

Exemplo de persona



Persona

- Nome: Pedro Torres.
- Perfil: 28 anos, formado em Ciências da computação, programador, solteiro.
- Comportamento: Proativo, pontual, tecnológico, informado.
- Necessidade: Boa relação, sempre buscando ajudar, inspirador.

Segunda persona

- Nome: Fabiana Perez.
- Perfil: 17 anos, solteira, estudante.
- Comportamento: Depressiva, comportada, aparenta ser alegre com as pessoas, estudiosa.
- Necessidades: Necessita de acompanhante para manter sua mente ocupada, praticar esportes, conversar bastante, superar seus traumas do passado.

Entendimento técnico e de negócio

Jornadas de usuários

Questões chave:

- Qual objetivo tal persona quer alcançar?

>> Lucas Torres: Garantir seu sucesso no sistema em que está desenvolvendo, com intensão de ajudar as pessoas;

>> Fabiana Perez: Superar seus traumas e se tornar uma grande profissional na área que escolher.

- Como ela começa seu dia?

>> Lucas Torres: Acordar cedo para trabalhar, sem tomar café da manhã;

>> Fabiana Perez: Acordar para ir a escola, tomar remédios e café da manhã.

- O que ela faz antes disso?

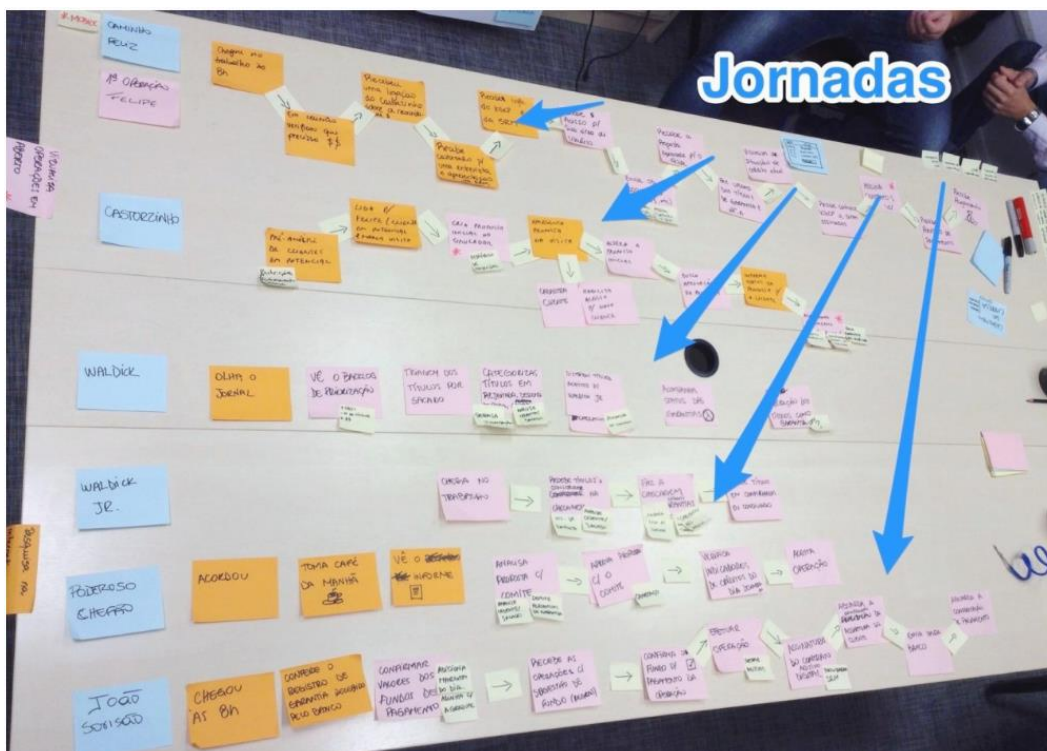
>> Lucas Torres: Toma banho para o trabalho;

>> Fabiana Perez: Toma banho e faz leitura.

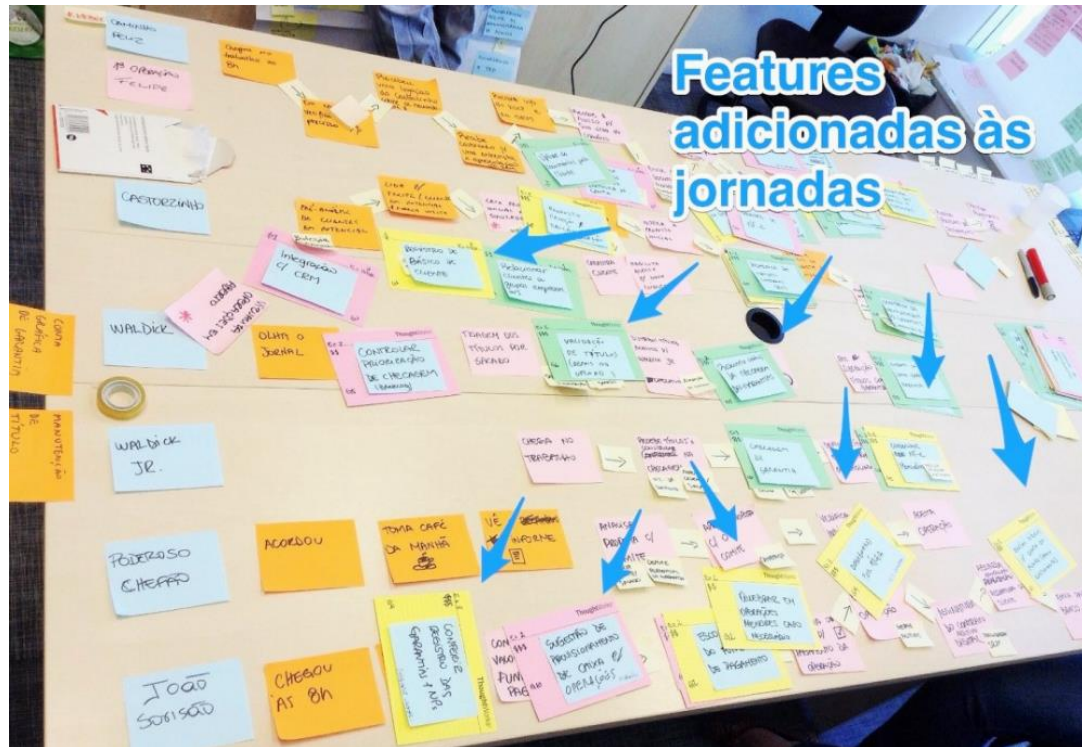
- O que ela faz depois disso?

>> Lucas Torres: Faz uma leitura e depois faz exercícios;

>> Fabiana Perez: Vai ao psicólogo e pratica esportes.



Features adicionadas às jornadas



MVP – Minimum Viable Product

Selecionando features: qual dessas duas é a mais prioritária?



- Regra 1: Uma onda pode conter no máximo 3 features.
- Regra 2: Uma onda não pode conter mais de uma feature em cartão vermelho.
- Regra 3: Uma onda não pode conter três features, somente em cartões amarelos e vermelho.
- Regra 4: A soma de esforço das features não pode ultrapassar 5 Es.
- Regra 5: A soma de valor das features não pode ser menos de 4 \$s.
- Regra 6: Uma onda tem de conter no mínimo 2 features.

Canvas com MVP identificados



Canvas MVP

Personas

- >> Lucas programador
- >> Superou seus traumas do passado
- >> Sociável onde trabalha.

Segunda pessoa

- >> Fabiana
- >> Sofre de depressão
- >> Tem acompanhamento de um psicólogo.

Jornadas

- >> Fabiana encontra o sistema que a motiva a superar seus traumas, graças a mensagens de pessoas como o Lucas que já passou por esses momentos conturbados.
- >> Fabiana recebe diversas mensagens de motivação e encontros online para bate-

papo.

Proposta do MVP

>> Motivar as pessoas que superaram a depressão ou problemas parecidos a compartilhar seus métodos de superação para atingir o número máximo de pessoas que passam por esses problemas e motivá-los de uma forma de que é possível se superar.

Funcionalidades

>> Cadastro de dados pessoais, e-mails e telefones.

>> Chat público para as pessoas poderem compartilhar o que sentem com as informações compartilhadas de outras pessoas.

>> Bate-papo ao vivo com pessoas aptas a compartilhar suas histórias de superação.

Custo e cronograma

>> Compartilhamento de informações de profissionais da saúde

>> 1 ano para desenvolver o sistema, com acompanhamento profissional

>> 5.000 mil em marketing em divulgação através de redes sociais.

Resultado esperado

>> Apresentar melhora das pessoas com sérios problemas de depressão e ansiedade.

>> Depoimento de pessoas que superaram a depressão, graças ao método de compartilhamento de outras pessoas através do site.

Métricas para validar as hipóteses de negócio

>> Número de acessos no sistema

>> Número de compartilhamentos

>> Números de depoimentos.