



# Lean Inception

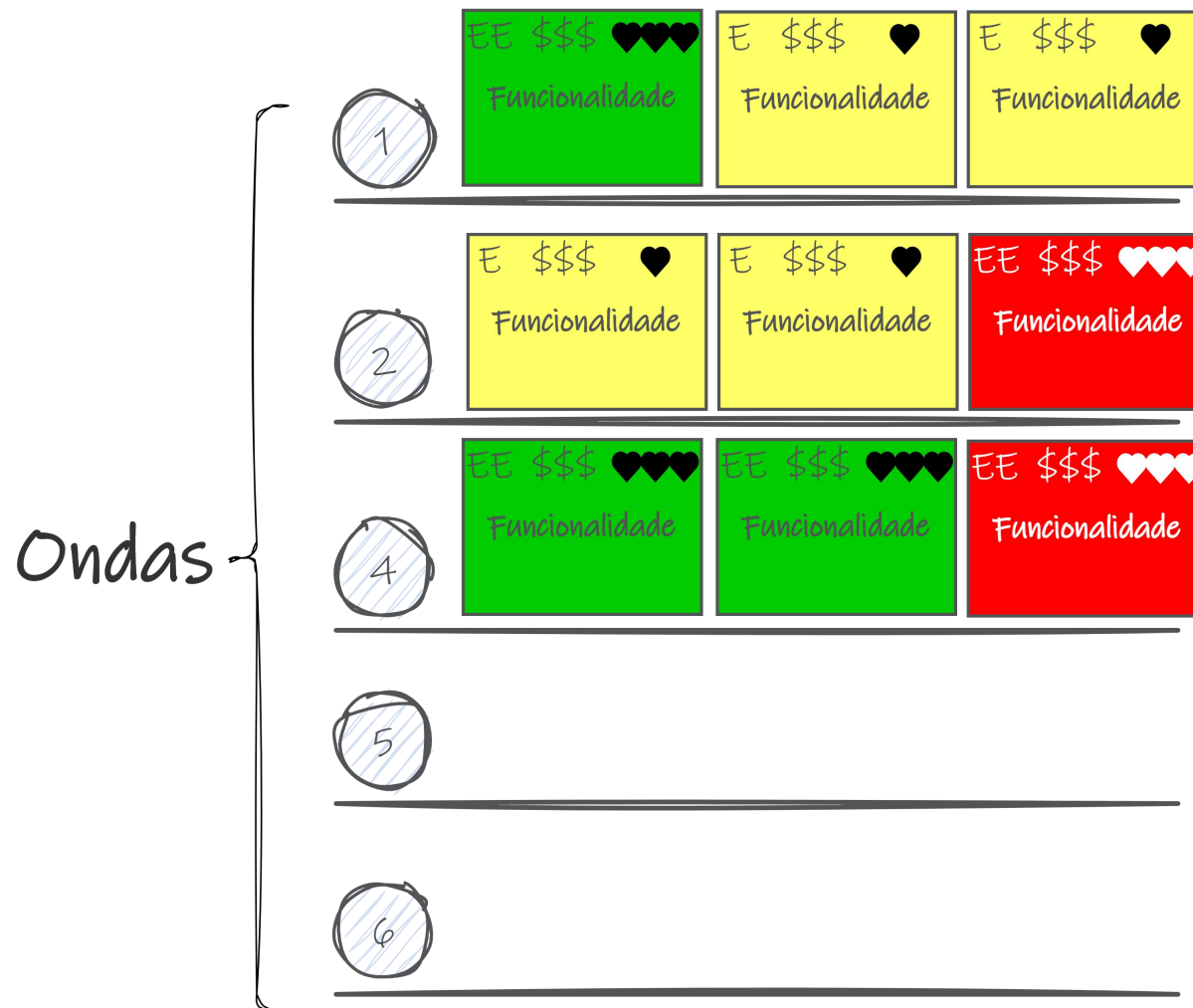
CONSTRUA O SEQUENCIADOR

# Lean Inception

	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
MANHÃ	KICK-OFF DA LEAN INCEPTION	DESCREVA AS PERSONAS	REVISÃO TÉCNICA, DE UX & DE NEGÓCIO	COLOQUE AS FUNCIONALIDADES NAS JORNADAS	PREENCHA O CANVAS MVP
	ESCREVA A VISÃO DO PRODUTO				
ALMOÇO					
TARDE	O PRODUTO É - NÃO É - FAZ - NÃO FAZ	BRAINSTORMING DE FUNCIONALIDADES	MOSTRE AS JORNADAS DOS USUÁRIOS	CONSTRUA O SEQUENCIADOR	SHOWCASE DA LEAN INCEPTION

Fonte: Caroli, 2018

# Construa o sequenciador



Fonte: Caroli, 2018

# Template do Sequenciador

Funcionalidade	Onda	MVP

# Exemplo do Sequenciador

Funcionalidade	Onda	MVP
Cadastro da partida	1	1
Cadastro de peladeiro	1	1
Consulta da partidas sem geolocalização	1	1
Confirmação de presença	2	2
Detalhamento do partida (local, horário e data)	2	2
Cancelar presença	3	3

# Regras do Sequenciador

## Regra 1:

Uma onda pode conter, no máximo, três cartões.

## Regra 2:

Uma onda não pode conter mais de um cartão vermelho.

## Regra 3:

Uma onda não pode conter três cartões somente amarelos ou vermelhos.

## Regra 4:

A soma de esforço dos cartões não pode ultrapassar cinco “E”.

## Regra 5:

A soma de valor dos cartões não pode ser menos de quatro “\$” e quatro corações.

## Regra 6:

Se um cartão depende de outro, esse outro deve estar em alguma onda anterior.





**PUC Minas**  
**Virtual**