

# Lean Inception

## Sumário

1 Agenda da Lean Inception

2 Visão do produto

3 Objetivo do produto

4 Persona

5 Jornada

6 Brainstorming de feature

7 Revisão técnica, negócio e UX

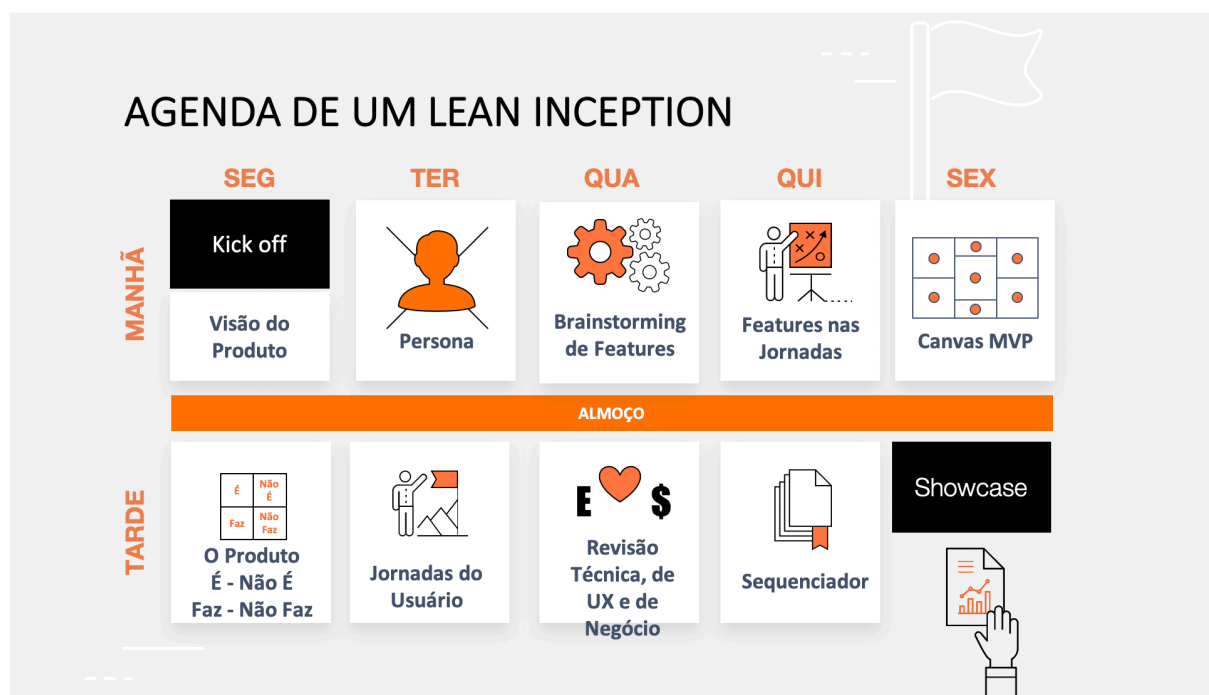
8 Sequenciador

# 1 Agenda da Lean Inception

Histórico da Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
17/03/2021	0.1	Criação do documento	Ana Carolina Carvalho

Na aplicação da Lean Inception, o autor sugere duas agendas diferentes, mas com as mesmas dinâmicas. Cada agenda tem um foco principal diferente, por mais que o resultado final seja semelhante.

## A agenda escolhida



Nesta agenda, o 'Brainstorming de funcionalidades' acontece logo após a atividade 'Jornadas do usuário'. Recomendada essa sequência se desejamos que a criação / ideação de funcionalidades seja muito influenciada pelas 'Jornadas do usuário'.

Fonte: <https://www.caroli.org/template-de-agenda-da-inception-enxuta/>

# Kick-off

A sessão de kick-off serve para orientar os participantes com as razões do negócio, e dar início ao entendimento comum das suas principais necessidades e objetivos. Como a dinâmica deve seguir, qual o objetivo dessa metodologia, apresentar os participantes, contextualizar o problema. É tirada as dúvidas que possam surgir antes mesmo de colocar em prática. Além de alinhar as expectativas do time.

## 2 Visão do produto

Histórico da Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
17/03/2021	0.1	Criação do documento	Ana Carolina Carvalho

## Documento da visão do produto

Neste ponto o entendimento da necessidade do produto guiará as atividades seguintes. Os conceitos apresentados inicialmente são apenas uma visão, e a ideia será refinada durante a inception. Sendo assim, o refinamento ocorre no decorrer das dinâmicas.

O template é:

**Para** [Cliente final]

**Cujo** [problema que precisa ser resolvido],

**O** [nome do produto]

**É um** [Categoria do produto]

**Que** [benefício chave, razão para adquiri-lo].

**Diferentemente de** [alternativa da concorrência],

**O nosso produto** [diferença chave].

Fonte: <https://www.caroli.org/visao-do-produto-exemplos-de-resultados/>

## Resultado da dinâmica

**Para** mulheres,

**Cujo** Sofrem ou sofreram qualquer tipo de violência psicológica, verbal ou física,

**O** Violeta

**É um** WebApp

**Que** Auxilia mulher em situação de violência e a direciona para canais de apoio profissional de saúde e segurança,

**Diferentemente de** APPs como:

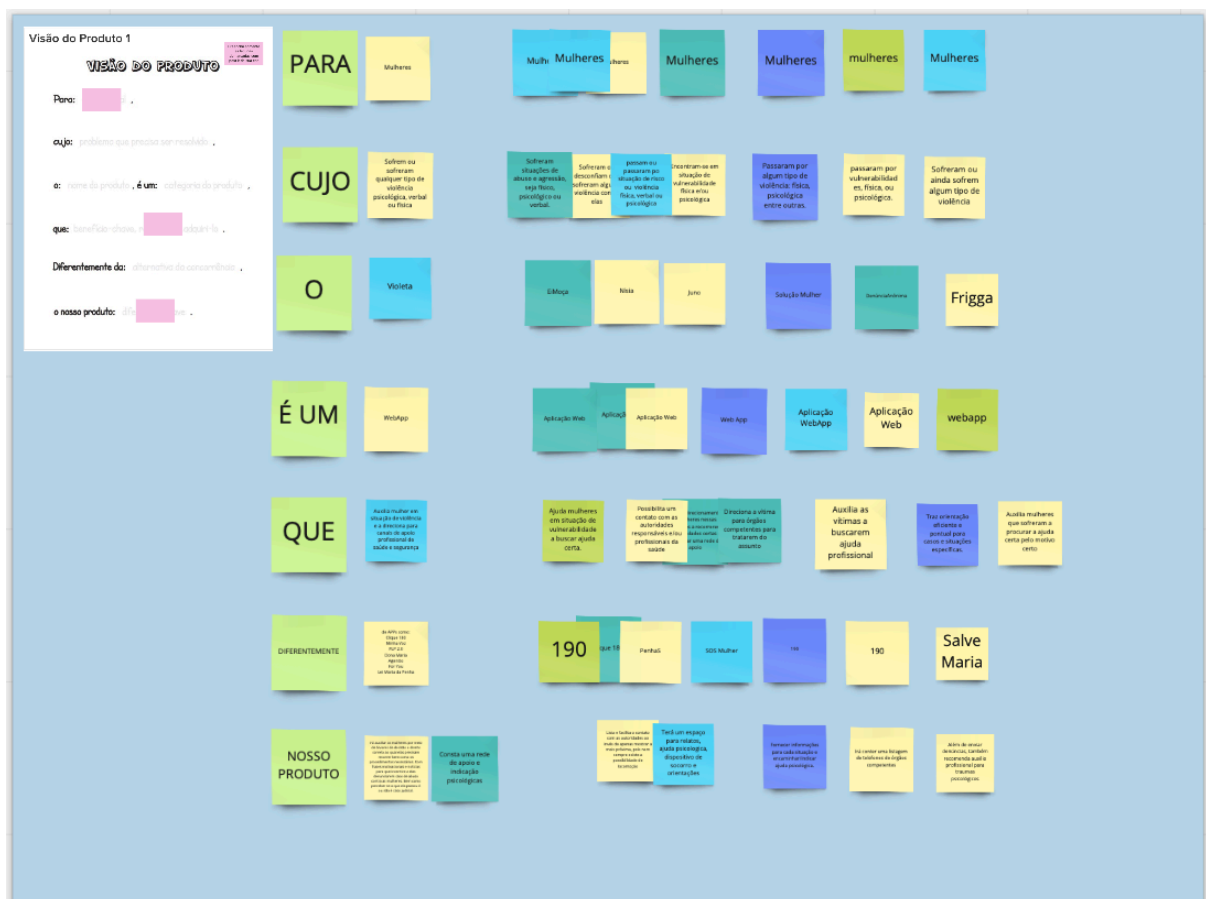
Clique 180,

Minha Voz,

PLP 2.0,  
Dona Maria,  
Agentto,  
For You,  
Lei Maria da Penha,

**O nosso produto** irá auxiliar as mulheres por meio de árvores de decisão o direito correto ao qual elas precisam recorrer bem como os procedimentos necessários. Com frases motivacionais e notícias para que incentive a elas denunciarem caso de abuso contra as mulheres. Bem como perceber se o que ela passou é ou não é caso judicial. Além de uma rede de apoio com indicações de profissionais.

## Quadro no Miro:



O resultado dessa dinâmica substitui o documento de visão tradicional.

## 3 Objetivo do produto

Histórico da Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
17/03/2021	0.1	Criação do documento	Ana Carolina Carvalho

## Documento do Objetivo do projeto

Cada membro da equipe deve compartilhar o que entende sobre os objetivos do produto e isto deve ser discutido para que o time alcance um consenso sobre o que é realmente importante.

O resultado da dinâmica de identificar junto ao time o Objetivo do produto que será desenvolvido foi o seguinte:

1. Privacidade da vítima;
2. Auxiliar denúncia;
3. Sugerir profissionais;
4. Incentivar.

## Quadro da dinâmica no Miro



## Dinâmica "é - não é / faz - não faz"

A atividade É - Não É / Faz - Não Faz ajuda a definir um tópico (seja um produto, um time, ou uma estratégia). Por vezes é mais fácil descrever algo pelo que tal coisa não é ou deixa de fazer. Essa atividade busca clarificações desta forma, indagando especificamente cada aspecto positivo e negativo sobre ser ou fazer algo.

Dica: Para descrever o produto como substantivo ou adjetivo, coloque o post-it no "É"; mas se for um verbo indicando ação, coloca no "Faz". Exemplo: "Seguro" e "Aplicativo mobile" vão para o quadrante "É". "Reserva alguma coisa" e "Conecta alguém" no quadrante "Faz".

Ao final, cada membro deve compartilhar o que entende como objetivo para o negócio. Os vários pontos de vista devem ser discutidos para chegar a um consenso.

### Passo a passo da atividade:

1. Divida um quadro branco ou flipchart em quatro áreas ( É / Não é / Faz / Não faz);
2. Escreva o tópico em destaque, acima dos quadrantes;
3. Solicite que cada participante descreva o tópico, descrevendo-o em post-its e colocando-os nas áreas devida;
4. Leia e agrupe as notas afins.

Fonte: <https://www.caroli.org/o-produto-e-nao-e-faz-nao-faz/>

## Quadro da dinâmica no Miro





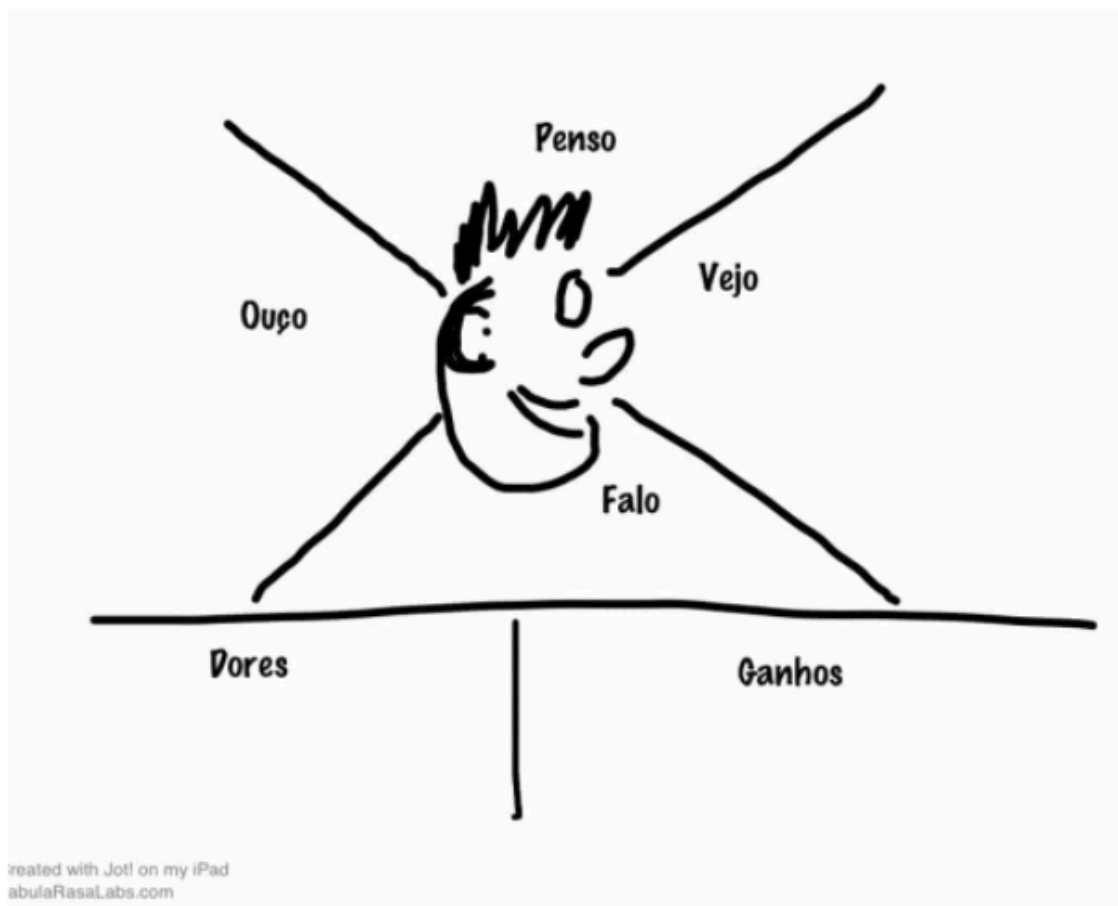
## 4 Persona

Histórico da Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
17/03/2021	0.1	Criação do documento	Ana Carolina Carvalho

## Personas e Mapa de empatia

Para efetivamente identificar as funcionalidades de um sistema, consideramos importante ter em mente os usuários e seus objetivos. A maneira que normalmente utilizamos para representar estes usuários é através de personas.

O Mapa de Empatia é um template visual para identificação e visualização de uma persona. Criado originalmente para análise de segmentos de consumidores [1], o Mapa de Empatia é uma excelente ferramenta para classificar, explorar e entender os diferentes tipos de personas. O Mapa de Empatia foi originalmente descrito por Dave Gray como um dos métodos da XPLANE [1] para compreender usuários, clientes e outros envolvidos no negócio. Ficou ainda mais conhecido desde que foi destacado no livro Business Model Generation como uma ferramenta para descobrir insights sobre os clientes [2].



## mapa de empatia – template

Para efetivamente identificar as funcionalidades de um sistema, é importante ter em mente os usuários e seus objetivos. A maneira normalmente utilizada para representar estes usuários é através de personas. Uma persona representa um usuário do sistema, descrevendo não só o seu papel, mas também suas necessidades específicas. Isto cria uma representação realística de usuários, auxiliando o time a descrever funcionalidades do ponto de vista de quem interagirá com o produto final.

### Quadrante para identificar tipos de personas

Utilizada para descrever os tipos de personas.

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

template para identificar personas  
(em folha de papel A4)

As pessoas que conhecem os objetivos do negócio e as necessidades dos usuários devem participar ativamente do exercício, auxiliando a equipe na criação das personas e sugerindo alterações em suas descrições, conforme necessário.

Quadro da dinâmica no Miro

Nome

Maria  
Edinalva



Perfil

35  
anos

Casada

Professora

Mãe

Classe  
média

Comportamento

Reservada

Gosta  
de  
criança

Usa  
redes  
sociais

Protetora

Responsável

Atenta

Frustrada

Caseira

Necessidades

Cuidar  
do filho

Crescer  
profissio  
nalmente

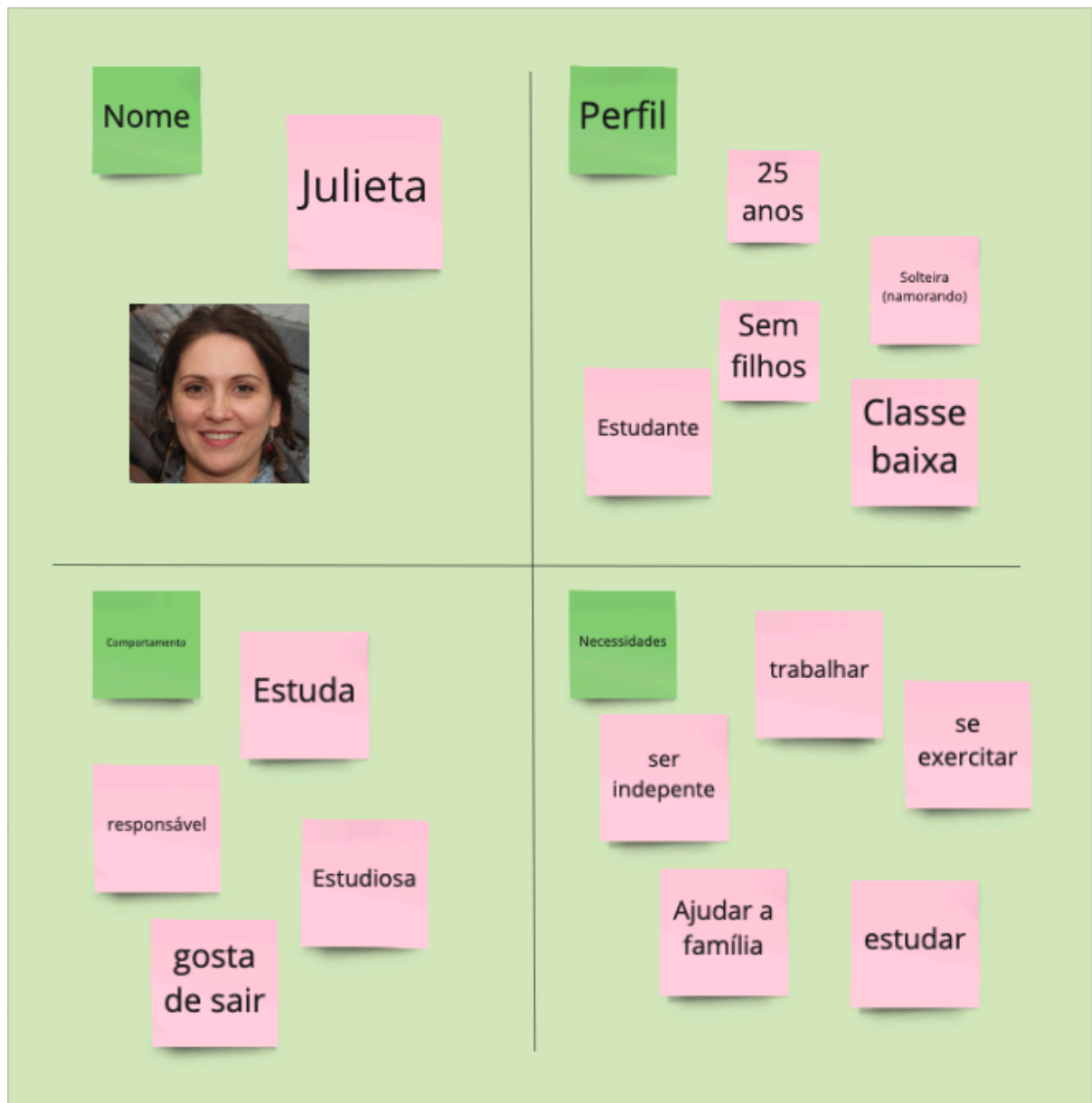
Estar  
perto da  
família

Trabalhar

Atividade  
física

Viajar  
todo  
ano

Cuidar  
das  
plantas



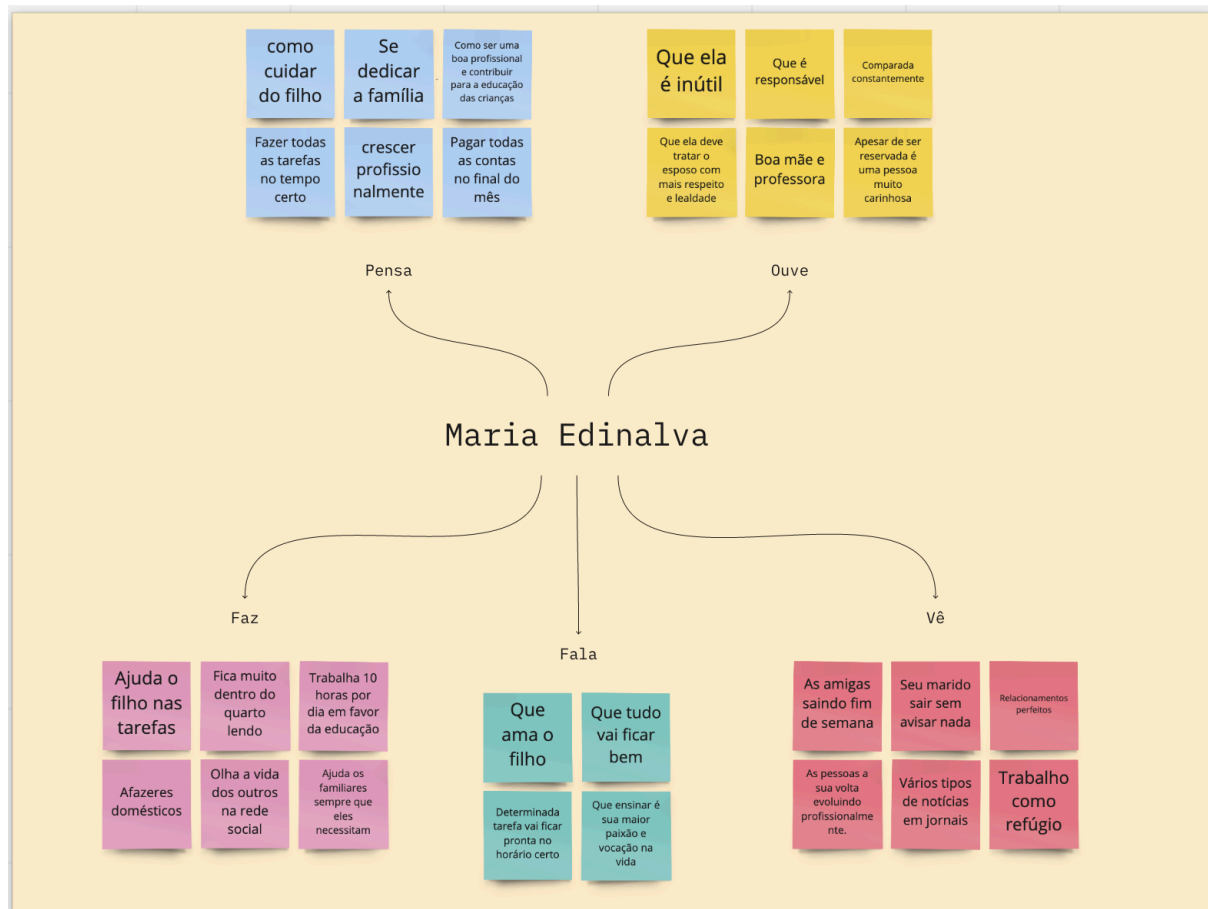
## Criando mapas de empatia

Nessa dinâmica procuramos entender o nosso usuário. Suas dores, ganhos, o que ela vê, ouve, fala e pensa. De acordo com o contexto. Deve ser preenchido pelo mesmo time da dinâmica anterior.

### Passo a passo da atividade:

1. Decida uma persona a ser analisada
2. Desenhe um template do mapa, com a persona representada no centro do template
3. Descreva as áreas para tal persona

## Quadro da dinâmica no Miro



Referências: <https://www.caroli.org/criando-mapas-de-empatia/>  
<https://www.caroli.org/atividade-identificando-personas/> [1] XPLANE, uma empresa de Visual thinking, fundada em 1993 por Dave Gray. <http://xplane.com/> [2]  
 Osterwalder, A., Pigneur, Y., Business Model Generation, A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers (Amsterdam: OSF, 2009)

## 5 Jornada

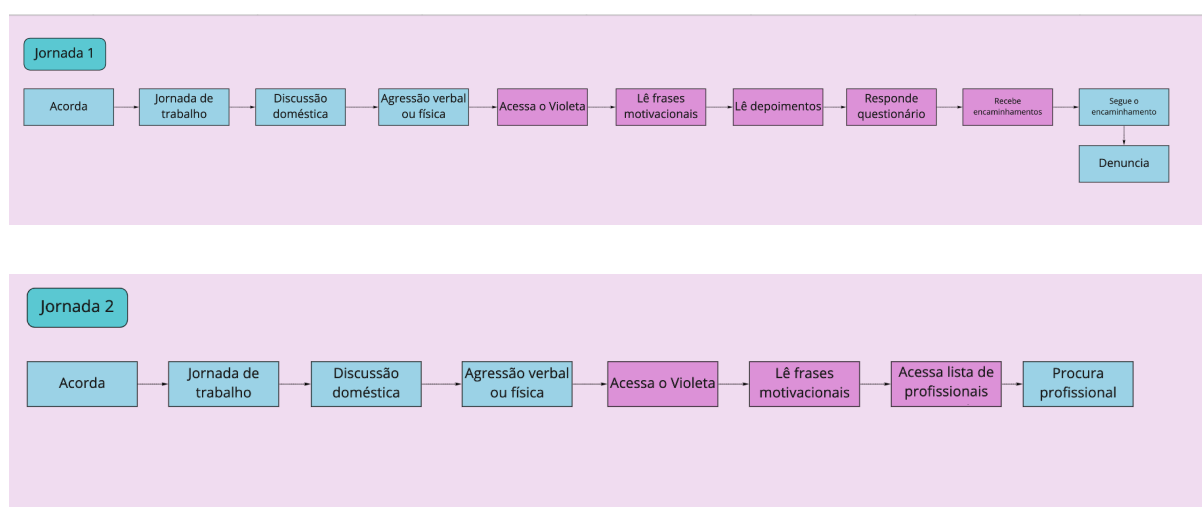
Histórico da Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
17/03/2021	0.1	Criação do documento	Ana Carolina Carvalho

## Jornada do usuário

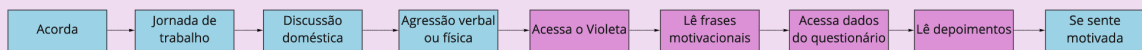
A jornada do usuário descreve o percurso de um usuário por uma sequência de passos dados para alcançar um objetivo. Alguns desses passos representam diferentes pontos de contato com o produto, caracterizando a interação do usuário com ele. Neste momento retornamos à perspectiva das personas. Agora focando nas suas jornadas, o passo a passo realizado para alcançar um objetivo.

Na dinâmica de personas identificamos que não teremos diversos tipos de usuário com diferentes permissões. Desta forma, trabalhamos com a mesma perspectiva.

Durante a dinâmica, identificamos 3 possíveis jornadas do nosso usuário usando as principais funcionalidades do sistema. Como pode ser observado nas imagens a seguir:



Jornada 3





## 6 Brainstoming de feature

Histórico da Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
17/03/2021	0.1	Criação do documento	Ana Carolina Carvalho

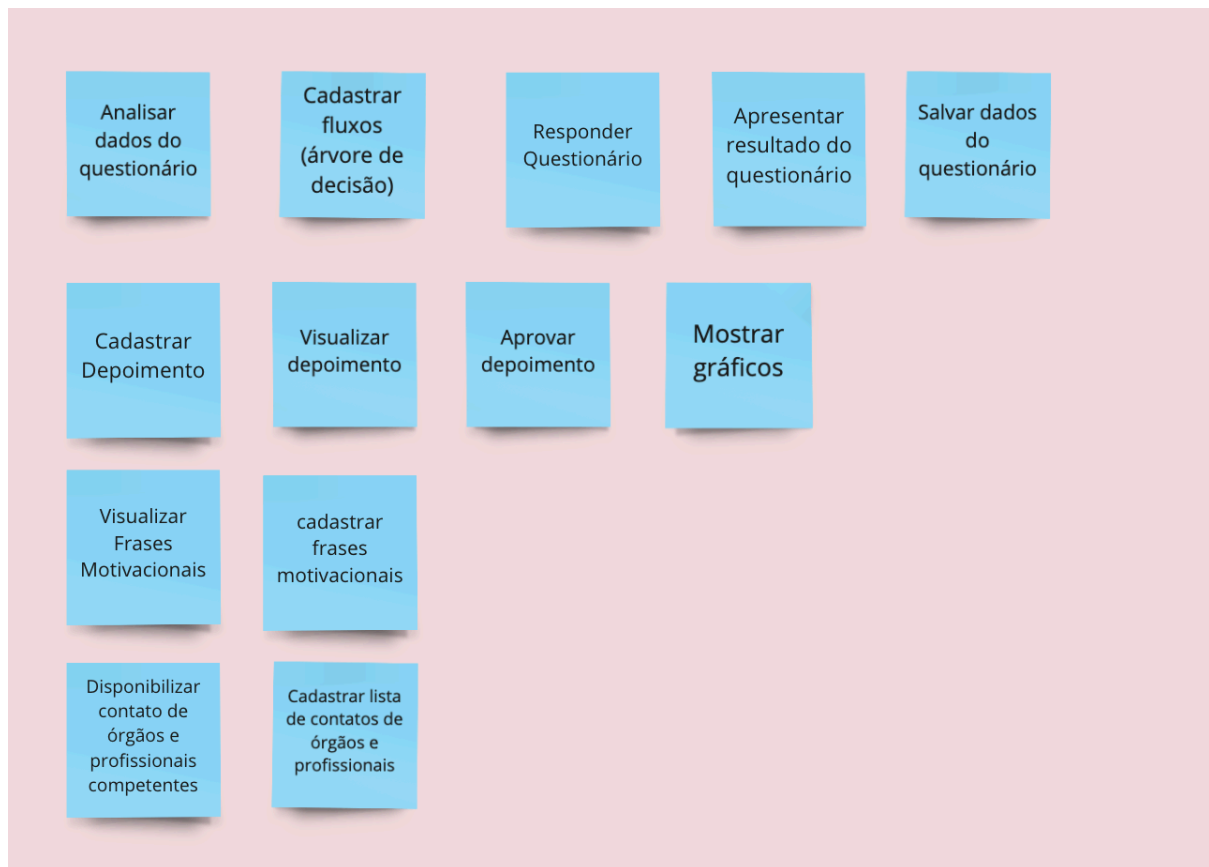
## Brainstorming de features

Feature é a descrição de uma ação ou interação de um usuário com o produto. Por exemplo: imprimir nota fiscal, consultar extrato detalhado, e convidar amigos do facebook. A descrição de uma funcionalidade deve ser o mais simples possível. O usuário está tentando fazer uma coisa. O produto deve ter uma funcionalidade para isso. Que feature é essa?

Feature é um agrupamento de funcionalidades afins. Tal agrupamento ajuda a compreender o produto como um todo, bem como as suas partes menores e complementares. O entendimento de feature varia de time para time, o que é importante é que ele faça sentido para aquela equipe.

Como o time deseja que as features sejam influenciadas pela jornada do nosso usuário, está dinâmica ficou após a supra citada. Esta decisão também foi citada no documento da agenda do projeto.

## Resultado da dinâmico no Miro



Fizemos um momento para o brainstorming, todos os integrantes deveriam escrever features que acreditavam fazer parte do sistema. Após o time box, analisamos tudo que foi escrito e associamos à jornada do nosso usuário, assim filtramos as features que não se encaixavam no escopo do MVP.

Fonte: <https://www.caroli.org/atividade-descobrimdo-as-features/>

## 7 Revisão técnica, negócio e UX

Histórico da Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
17/03/2021	0.1	Criação do documento	Ana Carolina Carvalho

## Revisão Técnica, de UX e de Negócio

Vamos alinhar como a equipe se sente em relação ao entendimento técnico e o entendimento de negócio para cada feature, bem como o esforço e o valor de negócio associado a mesma.

As funcionalidades foram listadas, entretanto foram aceitas sem ressalvas, sem perder muito tempo entendendo as mesmas em detalhes, fazendo anotações e conversando sobre incertezas, esforço, valor de UX e valor para o negócio.

Entretanto essas conversas e informações mais detalhadas são muito úteis para uma melhor compreensão e planejamento de criação de produtos enxutos. A Revisão Técnica, de Negócio e de UX através do Gráfico do Semáforo e da Tabela Esforço, Negócio e UX busca tal informação de forma rápida e eficiente.

Para esforço, valor de negócio e valor de UX (User experience), avaliamos e classificamos as funcionalidades com alguns símbolos.

ESFORÇO	E	EE	EEE
NEGÓCIO	\$	\$\$	\$\$\$
UX	♡	♡♡	♡♡♡

Neste ponto, é muito levado em consideração a opinião do PO, UX/UI e de time de desenvolvimento. E deve haver um consenso entre eles.

Já classificar o nível de confiança do time em desenvolver o que foi proposto é um pouco mais complicado. Para isso é usado o gráfico do semáforo. Nele classificamos as funcionalidades combinando o nível de confiança de como a tarefa deve ser feita e o nível de confiança do time em o que deve ser feito.

Ao terminar a revisão técnica, de negócio e de UX, todas as funcionalidades estarão mapeadas.

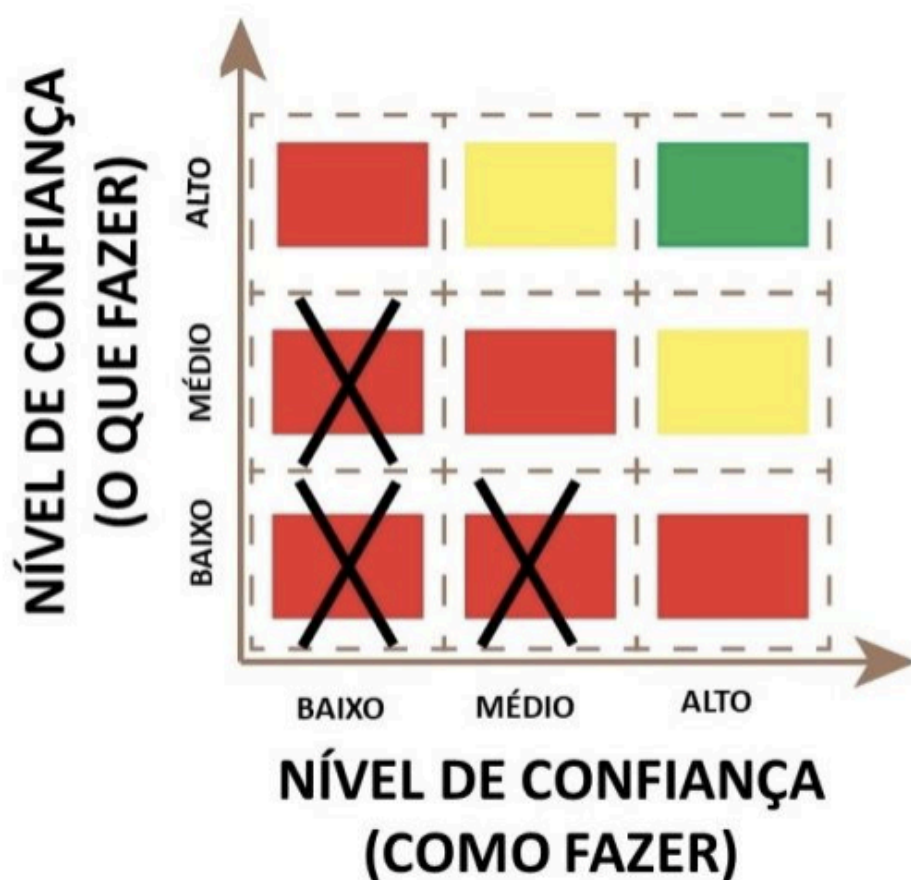
## Como classificar

### **Gráfico do semáforo**

1. Escreva cada item de trabalho em um post-it
2. Identifique o nível de confiança: O QUE versus COMO
3. Converse sobre valor e esforço relativo
4. Coloque em ordem

Faça as seguintes perguntas para cada item de trabalho:

- Eixo X: Quão confiante você está sobre COMO fazer esse item?
- Eixo Y: Quão confiante você está sobre O QUE quer desse item?

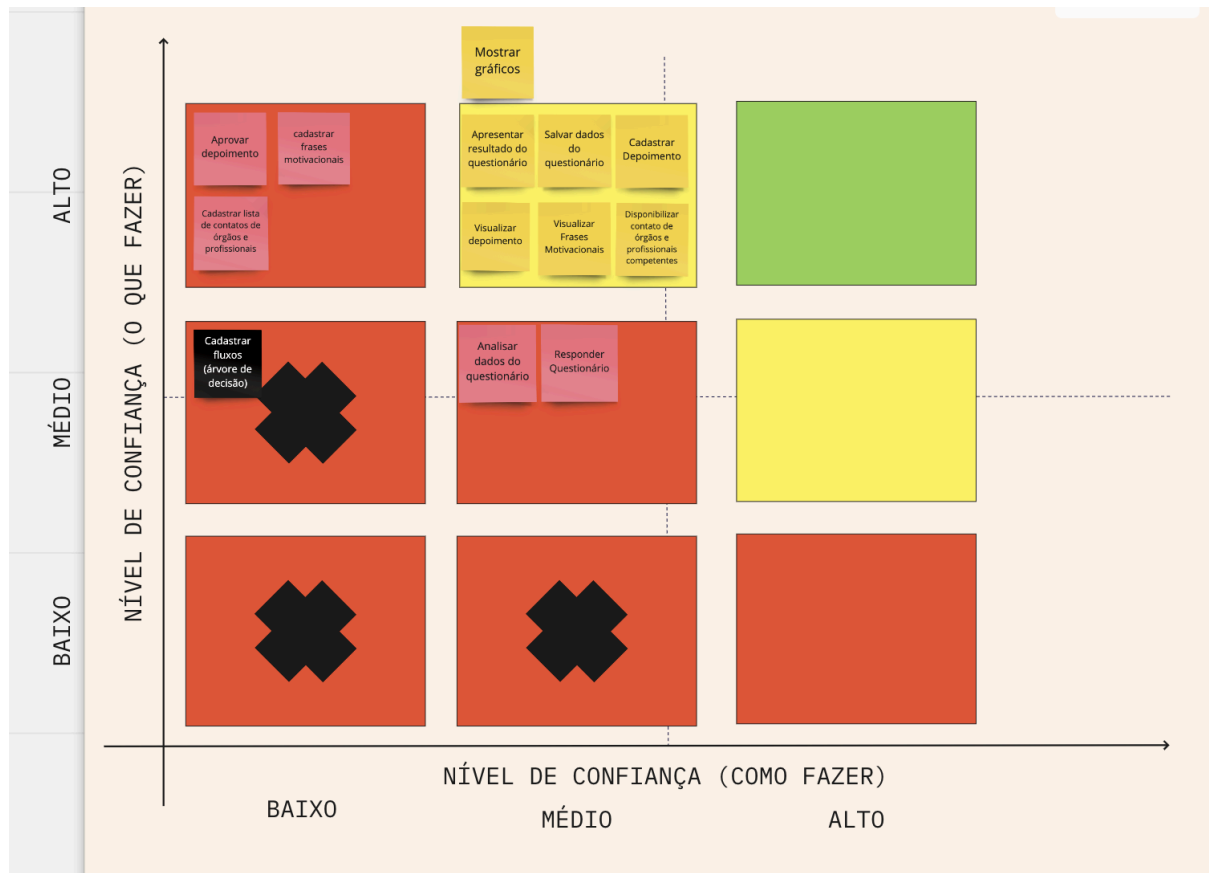


No eixo X: Você já fez isso antes? Você sabe como fazê-lo? A resposta “sim” indica alto nível de confiança sobre COMO fazer. “Mais ou menos”, “talvez” ou “acho que sim” indica nível médio; enquanto que “não” indica nível baixo.

No eixo Y: Você sabe definir o resultado deste item? Você sabe O QUE quer desse item? A resposta “sim” indica um alto nível de confiança sobre O QUE fazer; “mais ou menos”, “talvez” ou “acho que sim” indica nível médio; enquanto que “não” indica nível baixo.

Cole cada post-it em um cartão de índice, os quais são verde, amarelo ou vermelho, identificando respectivamente níveis de confiança alto, médio ou baixo, conforme demonstrado no gráfico O QUE versus COMO. O cartão vermelho com um X identifica um item com nível de confiança baixíssimo. Evite-o a todo custo. Tente esclarecê-lo antes de começar a trabalhar, ou seja, somente leve adiante itens colados em cartões verde, amarelo ou vermelho.

## Resultado da dinâmica feita pelo time



Note que apenas uma atividade foi classificada como crítica, e nenhuma tarefa foi classificada no quadrinho verde. Isso é muito bem explicado com a falta de experiência do time de desenvolvimento, mesmo com a ajuda do time de EPS. Já que serão eles que irão desenvolver.

## Revisão técnica, negócio e UX

Logo após os cards devem receber marcações segundo a tabela de esforço, negócio e UX já apresentada no início deste documento. Explicando um pouco melhor, no gráfico a funcionalidade recebe uma cor; já na tabela os cards recebem marcações. A cor e a marcação vão ajudar o time nas atividades subsequentes para priorizar, estimar e planejar.

## Resultado da dinâmica feita pelo time



Com a ajuda de todos os membros do time, classificamos dessa forma as features levantadas até o momento.

# 8 Sequenciador

Histórico da Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
17/03/2021	0.1	Criação do documento	Ana Carolina Carvalho

## Sequenciador

O sequenciador é uma ferramenta visual, de fácil entendimento e bastante eficaz para que as pessoas compreendam, organizem e priorizem melhor os seus itens de trabalho. Neste momento da Lean Inception é feita a ordem mais adequada para criar as funcionalidades listas, definir, de fato, o MVP e seus incrementos. Considerando o que significa um MVP, mapeamos a ordem que o projeto deve caminhar.

Passo a passo do sequenciador:

1. Escreva cada item de trabalho em um post-it
2. Identifique o nível de confiança: O QUE versus COMO
3. Converse sobre valor e esforço relativo
4. Coloque em ordem



## SEQUENCIADOR

①
②
③
④
⑤

### As regras do sequenciador

Para ajudar a decidir o que entra em cada onda e normalizar o tamanho delas, segue a lista de regras que devem ser seguidas.

**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 amarelos e vermelhos. **Regra 4:** A soma de esforço dos cartões não pode ultrapassar cinco Es. **Regra 5:** A soma de valor dos cartões de uma onda não pode ser menos de quatro \$s e quatro corações. **Regra 6:** Se um cartão depende de outro cartão, esse outro deve estar em alguma onda anterior.

Essas são as seis regras para adicionar cartões às ondas. Tais regras foram definidas depois de aplicar esta forma de organização e priorização de itens de trabalho inúmeras vezes. O intuito é executar o que é mais importante o quanto antes, nas primeiras ondas. No projeto Violeta, definimos que cada onda seria uma sprint nossa. A partir disso, toda vez que aplicávamos as regras do sequenciador pensávamos também na questão do tempo.

## Resultado da dinâmica feita pelo time



É interessante notar que todos estão muito bem alinhados em relação às principais jornadas e suas funcionalidades. Perceba que nessa fase também já identificamos o que seria nosso MVP e o seu incremento. Incremento é o que adicionamos depois que o MVP fica usável. Não adicionamos um MVP em outro, adicionamos incrementos.

Fonte: <https://www.caroli.org/sequenciador/>