

@ Rd

∰ Pers 0

individ

A Voting























Lean Inception

mar i parame

Kickoff

O Lean Inception começa com um pontapé inicial, seguido de uma sequência de atividades intensas. e termina com uma vitrine de workshop. A equipe diretamente envolvida com a iniciativa deverá participar de todas as atividades; os demais interessados deverão participar do kick-off e do showcase, onde são apresentadas as expectativas e os resultados obtidos no workshop, respectivamente.

Think big, start small, learn fast!



Peça ao patrocinador principal da iniciativa para abrir o Lean Inception com uma palestra sobre a iniciativa a ser trabalhada.



Faça uma breve apresentação sobre a agenda Lean Inception e o conceito de MVP



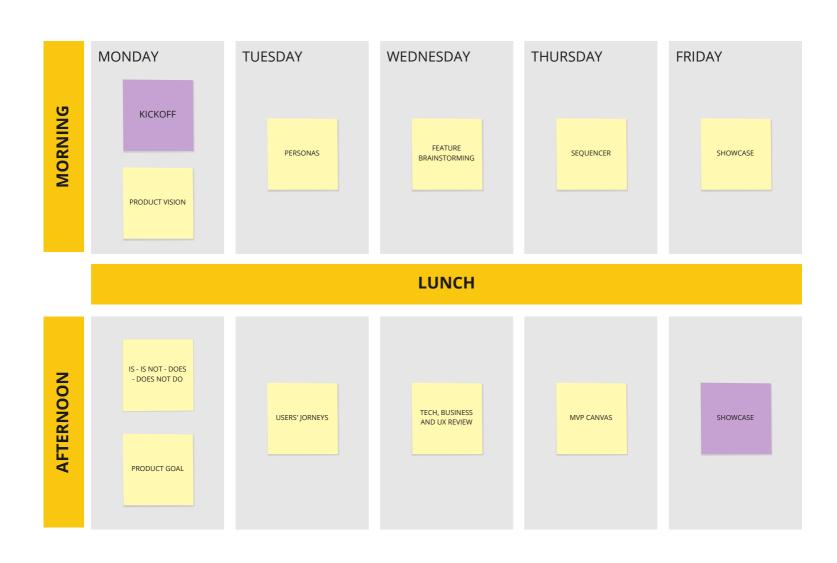
Peça a todos que escrevam seus nomes, utilizando a cor que identifica o nível de participação.



Leandro
Eu vou participar
de todas as
atividades
Productor Owner

Maciel Eu vou participar de algumas etapas como Desenvolvedor Cleide Eu vou participar de todas as atividades como Scrum Master

NAME I'll only be in the kickoff and showcase NAME I'll only be in the kickoff and showcase NAME I'll only be in the kickoff and showcase



Parking-lot

The Parking Lot helps to momentarily park conversations, ideas or questions that are raised during a conversation but are not useful for discussion at that specific time. It is an essential tool for the facilitator at any time during the workshop, as it is a polite way of saying: "yes, I heard you, but this conversation is for later".



Glossary

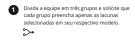
Take advantage of the Lean Inception to validate, adjust and give visibility to the vocabulary of the domain. It is very important that everyone involved - business, technology and user representatives - communicate and register the generated artifacts with a common language. Make sure to check the understanding of each word in the domain, and place it in the Glossary, visible to everyone.



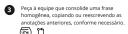
Product Vision

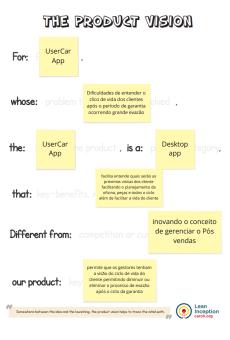
Em algum lugar entre a ideia e o lançamento do MVP, a visão do produto ajuda você a trilhar o caminho inicial. Ele define a essência do valor do seu negócio e deve refletir uma mensagem clara e convincente para seus clientes. Esta atividade irá ajudá-lo a definir a visão do produto de forma colaborativa.

Com uma visão clara do produto, você pode determinar como as "peças" iniciais do negócio serão unidas.



Peça a cada grupo que leia a respectiva frase incompleta e copie os seus post-its para o modelo único.

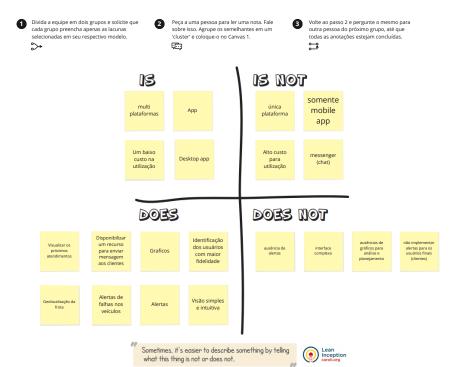




The Product IS - IS NOT - DOES - DOES NOT DO

Muitas vezes é mais fácil descrever o que algo não é ou não faz. Esta atividade busca classificações sobre o produto seguindo as quatro diretrizes, perguntando especificamente cada aspecto positivo e negativo sobre o produto ser ou fazer algo.

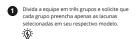
Decidir o que NÃO fazer é TÃO IMPORTANTE quanto decidir o que fazer.



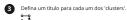
Product Goals

Cada participante deve compartilhar o que entende como objetivo de negócio, e os diversos pontos de vista devem ser discutidos para chegar a um consenso sobre o que é realmente importante. Esta atividade ajuda a levantar e esclarecer os objetivos principais.

Se você tivesse que resumir o produto em três objetivos de negócios, quais seriam eles?



Peça aos participantes para partilharem o que escreveram, agrupando-os por semelhança nos "grupos".





Personas

Para identificar com eficácia as características de um produto, é importante ter em mente os usuários e seus objetivos. Uma persona cria uma representação realista dos usuários, ajudando a equipe a descrever funcionalidades do ponto de vista de quem irá interagir com o produto final.

Uma persona representa um usuário do produto, descrevendo não apenas sua função, mas também características e necessidades.







Leandro

Perfil:

- •39 anos;
- Casado;
- •Engenheiro de Software;
- •Pós graduação em





Comportamento

- Analítico;
- ·Estratégico;
- •Inovador:
- •Gosta de testar novas tecnologias

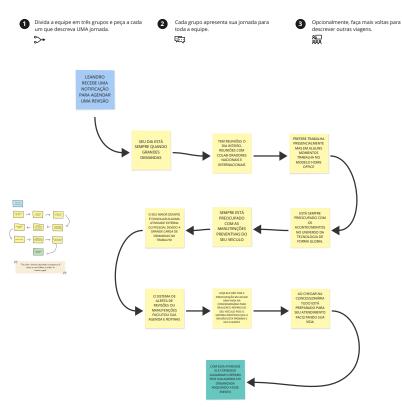
Necesidades

- Analítico:
- Estratégico;
- Inovador;
- •Gosta de testar novas tecnologias

User Journeys

A jornada descreve a jornada de um usuário através de uma sequência de etapas para atingir uma meta. Algumas dessas etapas representam diferentes pontos de contato com o produto, caracterizando a interação da pessoa com ele.

Qual objetivo a persona deseja alcançar? Descreva a jornada passo a passo até que a persona chegue até ela.



Feature Brainstorming

Um recurso representa uma ação ou interação do usuário com o produto, por exemplo: imprimir fatura, visualizar extrato detalhado e convidar amigos do Facebook. A descrição de uma feature deve ser a mais simples possível, visando atender um objetivo de negócio, uma necessidade da persona e/ou contemplando uma etapa da jornada.

O usuário está tentando fazer algo, então o produto deve ter uma funcionalidade para isso. Qual é esse recurso?















aso não possua a eça no estoque o responsável deve ser alertado com ntecedência para criar um plano de acão

habilitar filtros









o sistema permite a geolocalização do veiculo para facilitar a leitura da frota (quais são os clientes e onde eles estão)

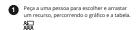


Gerar pontos de fidelização a cada serviço concluído

Technical, Business and UX Review

Esta revisão tem como objetivo discutir como a equipe se sente em relação ao entendimento técnico, comercial e de UX de cada recurso. A partir desta atividade novos esclarecimentos acontecerão e as divergências e dúvidas ficarão mais evidentes.

As cores e marcações auxiliarão a equipe nas atividades subsequentes de priorização, estimativa e planejamento.

































TECHNICAL, USER EXPERIENCE AND BUSINESS REVIEW



HOW to do

EFFORT	E	EE	EEE
BUSINESS	s	\$\$	\$\$\$
ux	*	**	***













Sequencer

O Feature Sequencer auxilia na organização e visualização dos recursos e na validação incremental do produto.

Defina o MVP e seus incrementos subsequentes.

Peça às pessoas para decidirem o primeiro recurso

2 Traga mais cartas para o sequenciador. Respeite as regras. Identifique o MVP e os incrementos do produto.



RULES

Regra 1: Uma onda pode conter no máximo três cartas.

Regra 2: Uma onda não pode conter mais de um cartão vermelho.

Regra 3: Uma onda não pode conter três cartas, apenas amarelas ou vermelhas.

Regra 4: O esforço total das cartas não pode ultrapassar cinco Es.

Regra 5: A soma do valor das cartas não pode ser inferior a quatro \$s e quatro copas.

Regra 6: Se uma carta depende de outra, essa outra carta deve estar em alguma onda anterior









(5)

Sequencer



(1)		

3

Get ready: plan, work and conquer!





MVP Canvas

O MVP Canvas é um gráfico visual que ajuda a equipe a alinhar e definir o MVP, a versão mais simples do produto que pode ser disponibilizada ao negócio (produto mínimo) e que pode ser efetivamente utilizada e validada pelo usuário final (produto viável), produtos).

A equipe já discutiu o que compõe o MVP e já falou sobre o que se espera dele, chegou a hora de resumir tudo.

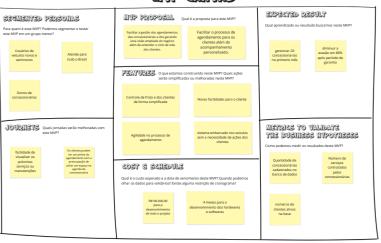
Divida a equipe em dois grupos e peça a cada grupo que preencha o canvas do MVP em seu respectivo modelo. Peça a cada grupo que apresente seu MVP do Canvas.

Peça à equipe para consolidar os sete blocos do canvas do MVP, usando e alterando as notas anteriores conforme necessário.

≫

@ **!**1

MVP CANVAS



Lean Inception

