



UserCar Dealer

Unidade: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio
Curso: Pós Graduação Engenharia da Computação
Sprint: Gestão Ágil de Projetos e Produtos
Projeto: App UserCar Dealer
Aluno: Leandro Maciel Lima

Objetivos

- Desenvolver um sistema de monitoramento de revisões de veículos que acompanhe o quilometragem atual e o tempo desde a última revisão realizada na oficina ou concessionária. O sistema irá alertar a concessionária quando estiver próximo o momento de realizar a próxima revisão, facilitando o planejamento e a prestação de serviços aos clientes.



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!

- 1 Peça ao patrocinador principal da iniciativa para abrir o Lean Inception com uma palestra sobre a iniciativa a ser trabalhada.
- 2 Faça uma breve apresentação sobre a agenda Lean Inception e o conceito de MVP.
- 3 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



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

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.

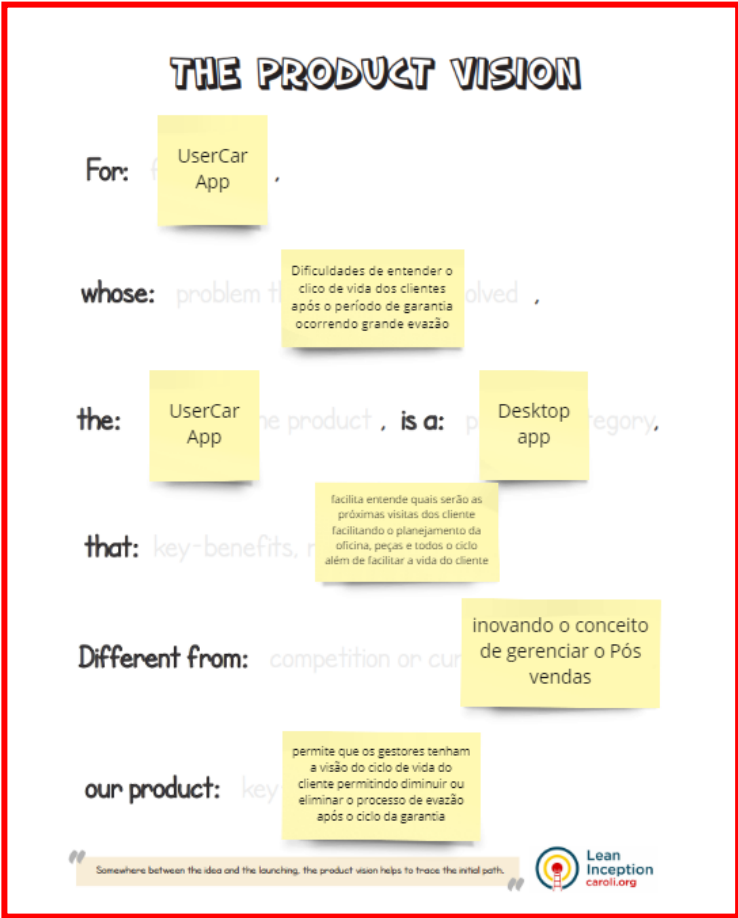
Com uma visão clara do produto, você pode determinar como as “peças” iniciais do negócio serão unidas.

- 1

Divida a equipe em três grupos e solicite que cada grupo preencha apenas as lacunas selecionadas em seu respectivo modelo.
- 2

Peça a cada grupo que leia a respectiva frase incompleta e copie os seus post-its para o modelo único.
- 3

Peça à equipe que consolide uma frase homogênea, copiando ou reescrevendo as anotações anteriores, conforme necessário.



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.

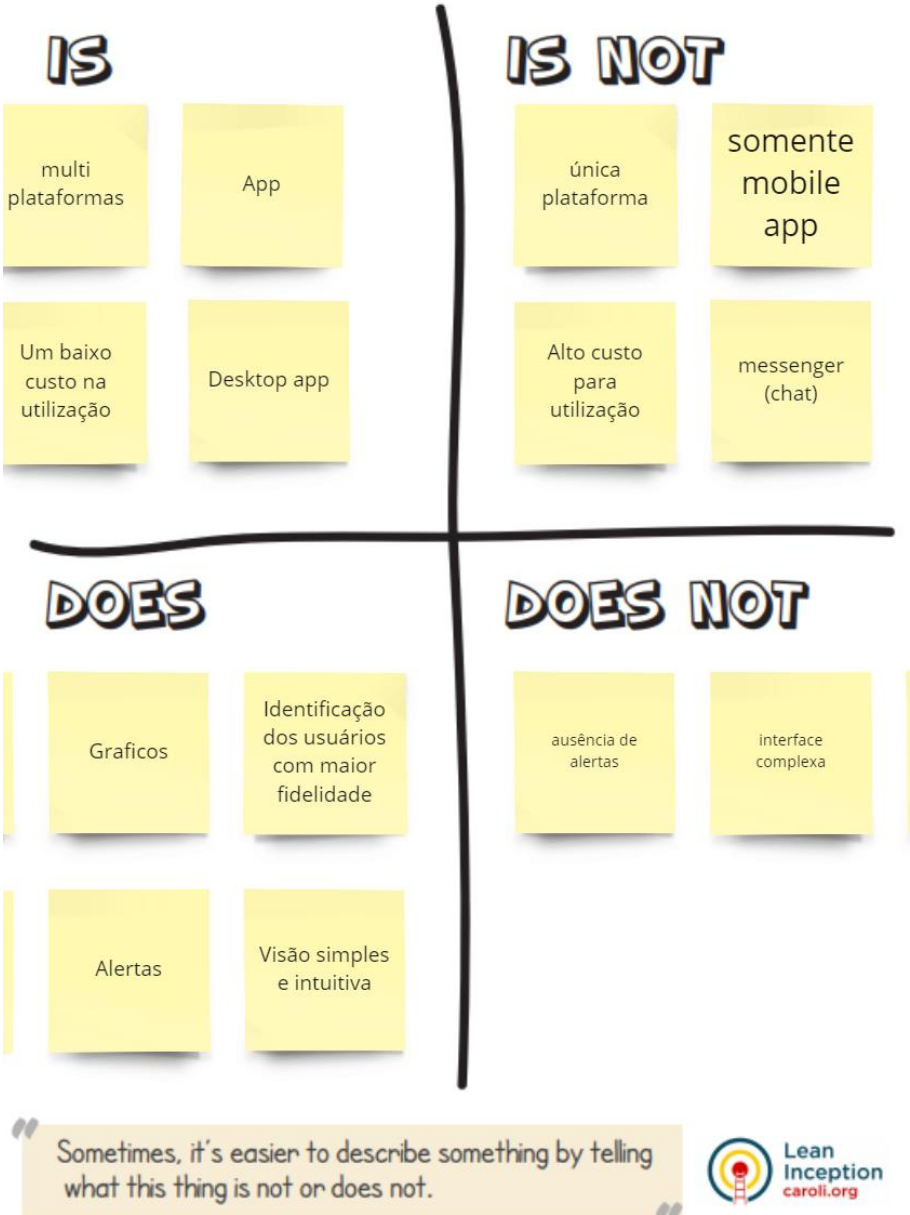
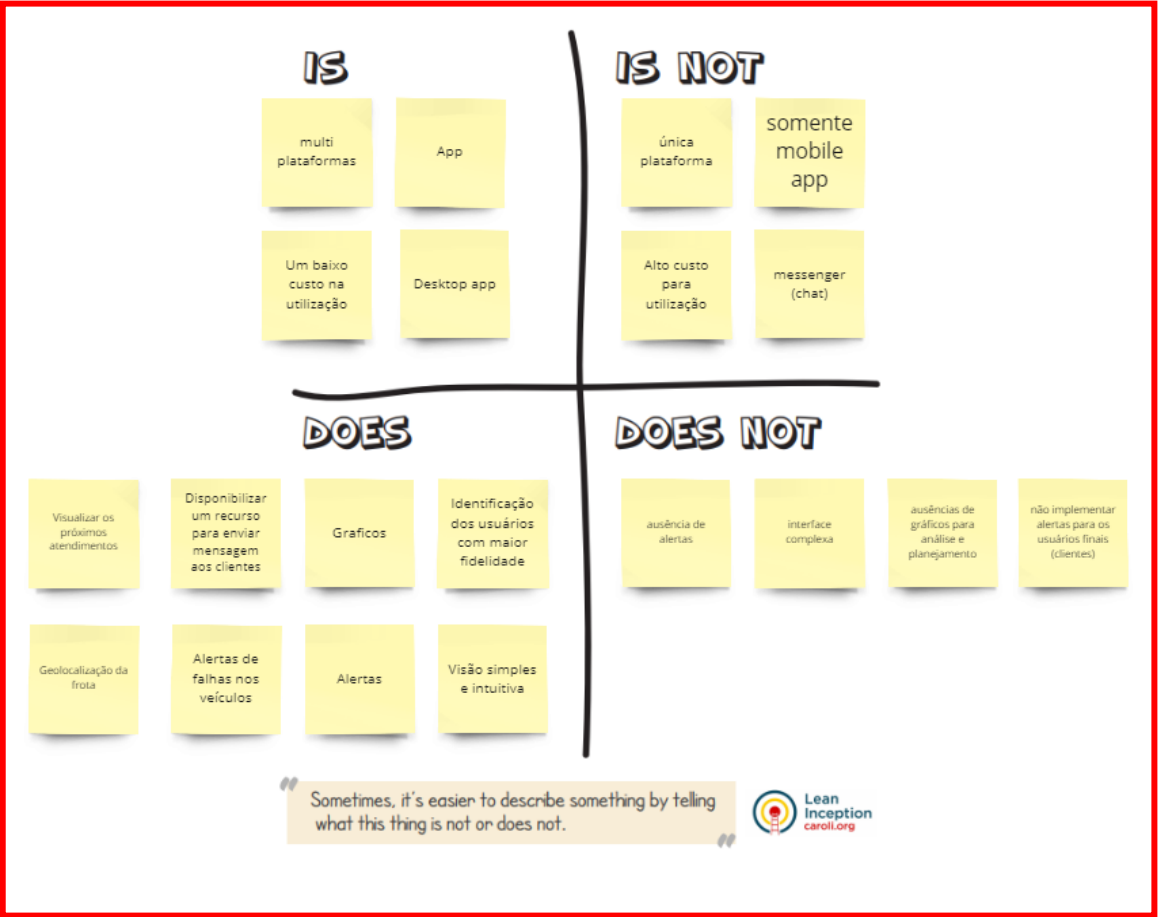
Decidir o que NÃO fazer é TÃO IMPORTANTE quanto decidir o que fazer.

- 1

Divida a equipe em dois grupos e solicite que cada grupo preencha apenas as lacunas selecionadas em seu respectivo modelo.
- 2

Peça a uma pessoa para ler uma nota. Fale sobre isso. Agrupe os semelhantes em um 'cluster' e coloque-o no Canvas 1.
- 3

Volte ao passo 2 e pergunte o mesmo para outra pessoa do próximo grupo, até que todas as anotações estejam concluídas.



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.

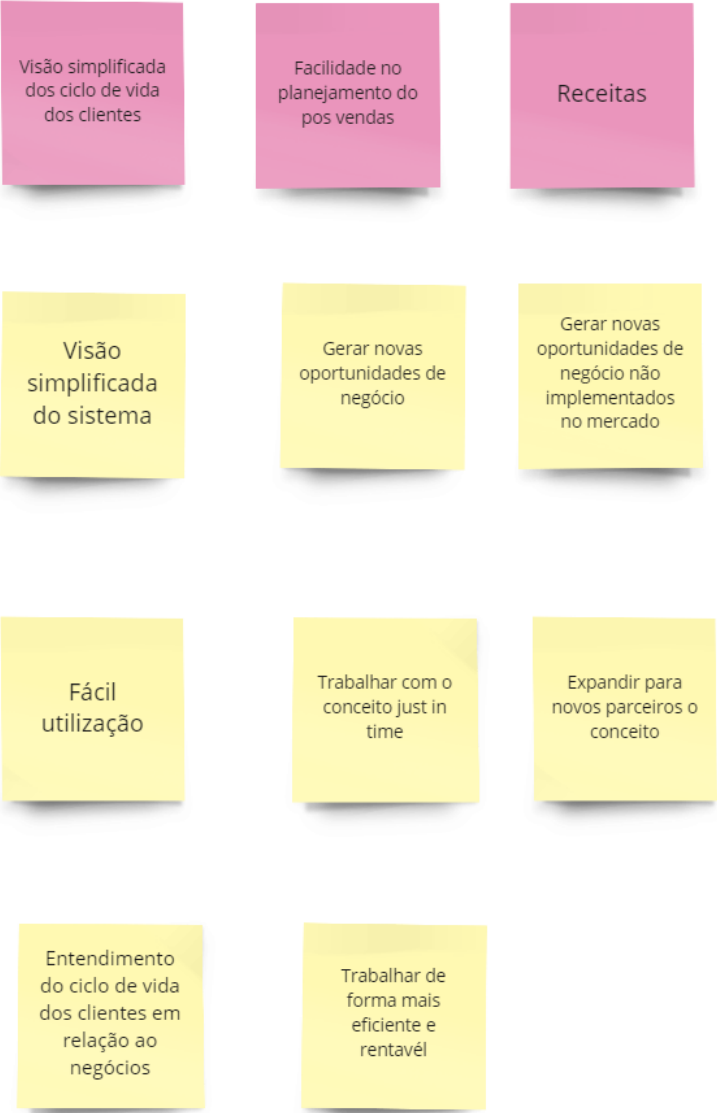
Se você tivesse que resumir o produto em três objetivos de negócios, quais seriam eles?

- 1

Divida a equipe em três grupos e solicite que cada grupo preencha apenas as lacunas selecionadas em seu respectivo modelo.
- 2

Peça aos participantes para compartilharem o que escreveram, agrupando-os por semelhança nos "grupos".
- 3

Defina um título para cada um dos 'clusters'.



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.

1 Divida a equipe em três grupos e peça a cada um que descreva UMA persona.



2 Cada grupo apresenta sua persona para toda a equipe.



3 Opcionalmente, faça mais rodadas para descrever outras personas. Após cada rodada, agrupe-os por semelhança.



Leandro

Perfil:

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

Comportamento

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

Necessidades

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

To effectively identify the functionalities of a product it is important to have in mind users and their goals.

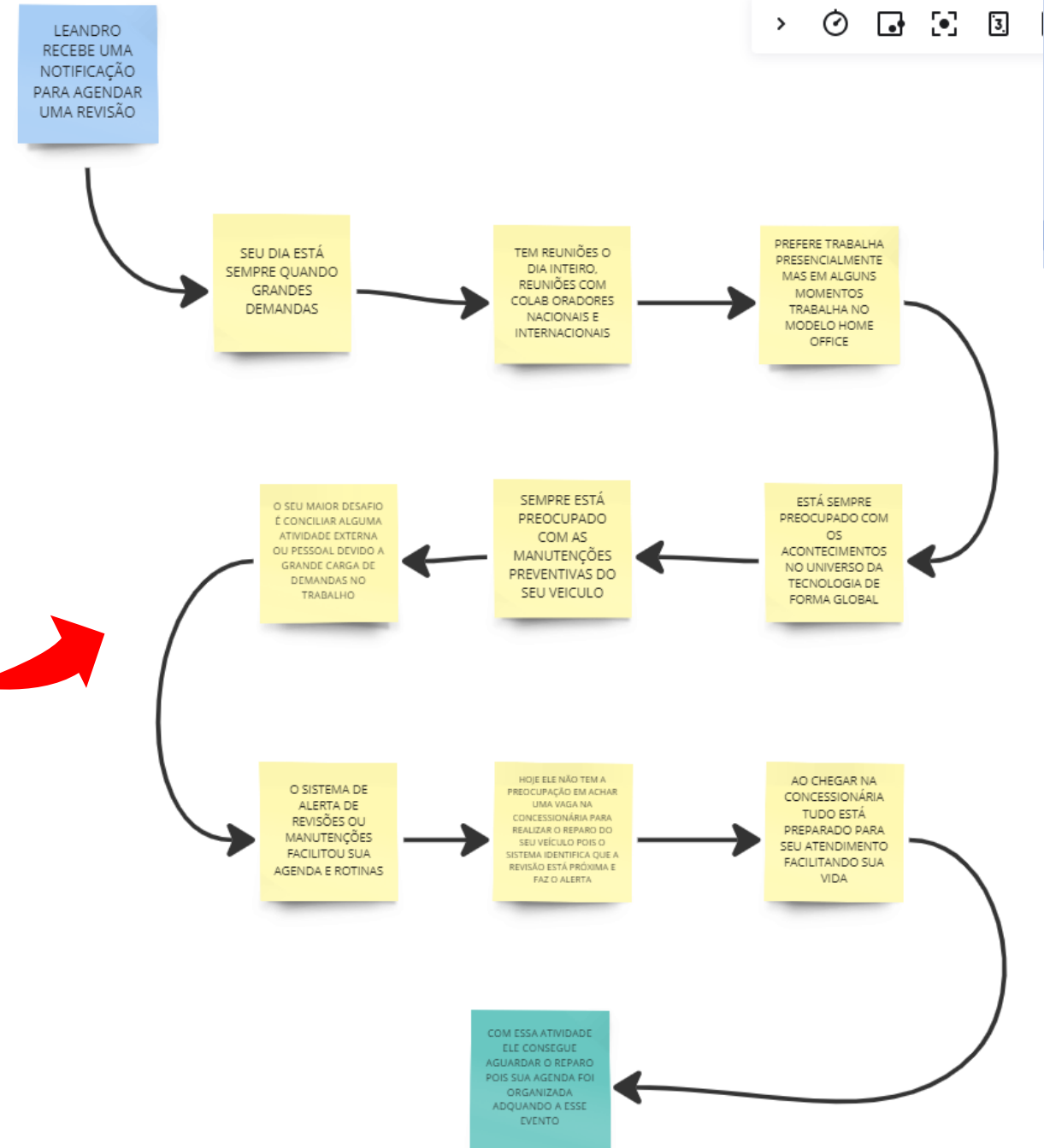
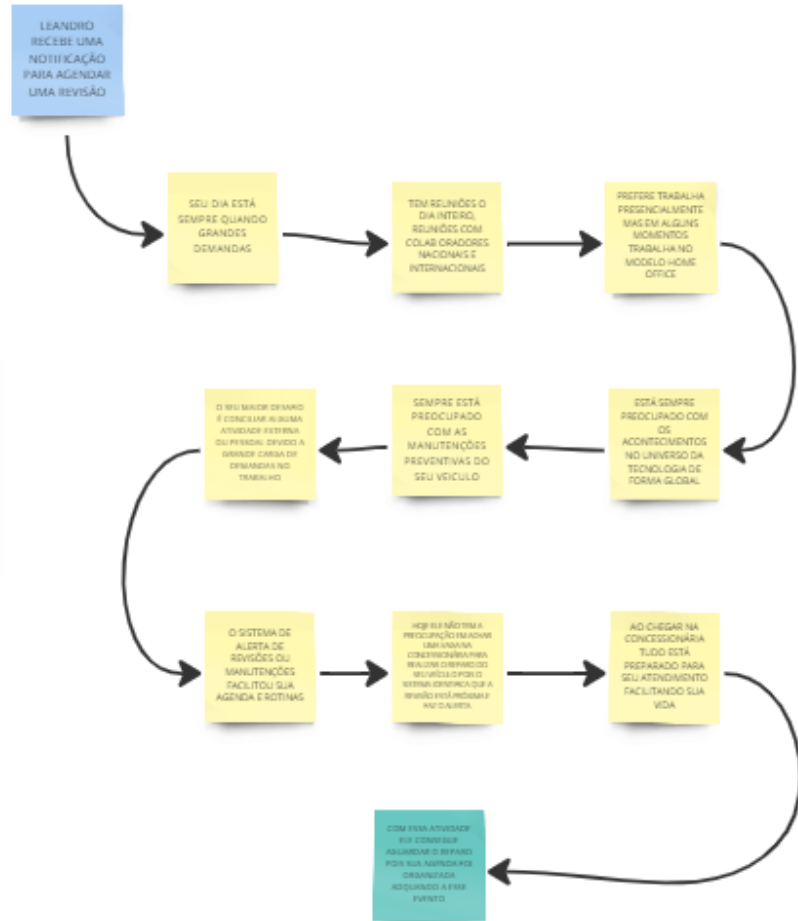


User Journeys

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.

- 1 Divida a equipe em três grupos e peça a cada um que descreva UMA jornada.
- 2 Cada grupo apresenta sua jornada para toda a equipe.
- 3 Opcionalmente, faça mais voltas para descrever outras viagens.





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?




- 1** Peça para alguém ler, aos poucos, o passo a passo da jornada de um usuário.

- 2** Durante a leitura, outras pessoas compartilham ideias de recursos.

- 3** Quando uma característica for identificada, descreva-a e coloque-a no quadro. Repita as etapas anteriores para todas as viagens.






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.

- 1** Peça a uma pessoa para escolher e arrastar um recurso, percorrendo o gráfico e a tabela.

- 2** Defina a cor de acordo com o nível de confiança e faça marcações (numa escala de 1 a 3) de valor de negócio, esforço e valor de UX - \$, E e ♥.

- 3** Confirme se todos concordam; escolha a próxima pessoa e retorne ao passo 1.



EE \$\$
Fácil visualização quando o sistema gerar alerta para o usuário (Dealer)



EE \$\$
Fácil visualização quando o sistema gerar alerta para o usuário (cliente)



EE \$\$
O Dealer deve ter uma visão em uma única tela de todos os eventos


E \$
habilitar filtros



E \$
ranking dos melhores clientes



EE \$\$
Gerar pontos de fidelização a cada serviço concluído



EEE \$\$\$
o sistema deve indicar quais peças serão necessárias para realizar a revisão



EEE \$\$\$
caso não possua a peça no estoque o responsável deve ser alertado com antecedência para criar um plano de ação


EEE \$\$\$
reserva de peças


EEE \$\$\$
Todos os dados devem ter um ambiente dedicado para gerar gráficos


EEE \$\$\$
o sistema permite a geolocalização do veículo para facilitar a locação da frota (para os clientes e onde eles estão)


EEE \$
habilitar o ambiente de cancelamento para o cliente


EEE \$
não permitir choques no agendamento no mesmo horário


Sequencer

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

Defina o MVP e seus incrementos subsequentes.

1 Peça às pessoas para decidirem o primeiro recurso

2 Traga mais cartas para o sequenciador. Respeite as regras.

3 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 Ss e quatro copas.

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



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.

- 1

Divida a equipe em dois grupos e peça a cada grupo que preencha o canvas do MVP em sua respectiva modelo.
- 2

Peça a cada grupo que apresente seu MVP do Canvas.
- 3

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

