

Sumário

1 Produto mínimo viável	1
1.1 Origem	1
1.2 Incrementos do MVP	2
1.3 Pequenas hipóteses, grandes negócios	3
1.4 Um exemplo de evolução via MVP	7
2 Inception Enxuta	10
2.1 O que é uma Inception Enxuta	10
2.2 Direto ao Ponto, a técnica	11
2.3 Colaboração	12
2.4 Divirta-se com quebra-gelos	13
2.5 Colocação	14
2.6 A sala de guerra	15
2.7 Post-its coloridos	17
2.8 A agenda burn-up	17
2.9 Agenda planejada e a agenda burn-up	18
2.10 Parque em lote	20
2.11 Checklist para a Inception	22
3 Produto	23
3.1 Escrevendo a visão do produto colaborativamente	23

3.2 O Produto É / Não é / Faz / Não faz	25
3.3 Esclarecendo o objetivo	27
3.4 Entendendo os trade-offs	28
4 Personas	31
4.1 Quadrantes para identificar tipos de personas	31
4.2 Criando mapas de empatia	33
5 Feature	37
5.1 Descobrimo as features	37
5.2 Entendimento técnico e entendimento de negócio	39
5.3 Esforço e valor de negócio	42
5.4 Features mais bem compreendidas	46
6 Jornada do usuário	51
6.1 Descrevendo jornadas	52
6.2 Features nas jornadas	56
7 Planejando MVPs	62
7.1 O canvas MVP	63
7.2 As ondas no canvas MVP	63
7.3 As regras para cada onda	64
7.4 Convergindo regras e jornadas	65
7.5 Identificando MVP no canvas MVP	68
8 Calculando esforço, tempo e custo	71
8.1 Detalhando a amostra de features	71
8.2 Estimativa comparativa	76
8.3 Definindo tamanhos	77
8.4 Entendendo custo e tempo	78
8.5 Tirando a média	80
9 Apêndice A — Exemplo de Inception Enxuta	85

9.1	Introdução	86
9.2	Kick-off	86
9.3	Visão do produto	87
9.4	O Produto É - Não é - Faz - Não faz	90
9.5	Esclarecendo objetivos	92
9.6	Identificando personas	92
9.7	Descobrimo as features	94
9.8	Features mais bem compreendidas	96
9.9	Descrevendo jornadas	99
9.10	Features nas jornadas	101
9.11	O Canvas MVP	104
10	Apêndice B — Glossário	107
10.1	MVP	107
10.2	Visão do produto	107
10.3	Objetivos	107
10.4	Personas	108
10.5	Feature	108
10.6	Jornada	109
11	Apêndice C — Facilitador	110
11.1	Níveis de competência	110
12	Apêndice D — Agenda burn-up	113
12.1	Os eixos da agenda	115
12.2	Os tópicos da agenda	116
12.3	Os intervalos de tempo	117
12.4	A linha de escopo	117
12.5	O ritmo da Inception	118
12.6	Verificando o progresso	118
12.7	Fazendo escolhas	120

13 Apêndice E – Atividades quebra-gelo	121
13.1 Localização geográfica	121
13.2 Telefone visual	122
13.3 Um Dois Ping Quatro Pong	124
13.4 Formando triângulos	125
13.5 Zip Zap Zoom	127
13.6 Desembaracem-se	128
13.7 Peças complexas	129
13.8 Costas com costas	131
13.9 Encontre seu par	132
14 Referências bibliográficas	134