

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 Descobrindo 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 |