

Lean Inception

O que é:

É uma abordagem para decidir o produto mínimo viável (MVP) através de um workshop colaborativo dividido em várias etapas para que os colaboradores consigam construir o produto passo-a-passo como descrito no livro “Lean Inception: como alinhar pessoas e construir o produto certo”.

Visão do Produto:

A Visão do Produto tem como função nortear o alcance de etapas que formam um produto final. Ela pode ser considerada crucial para orientar os times que entregarão o produto final.

BENASSI 2013 USP

O template utilizado como base para definir a Visão do Produto foi adaptado do apresentado no livro lean inception de paulo caroli 200x. A seguir esta representada a visão do produto do presente estudo.

PARA Pessoas envolvidas com os jogos universitários

QUE Buscam informações sobre o JIUFMS (Jogos Interatléticas da UFMS)

O JIUFMS 2024

É UM App Mobile

QUE Informa sobre o andamento das diversas modalidades e das partidas que aconteceram e que vão acontecer

DIFERENTE DAS redes sociais

O NOSSO PRODUTO Concentra os resultados de todas as atléticas participantes

É - NÃO É - FAZ - NÃO FAZ (ENFN):

O ENFN usa quatro áreas para definir o objetivo principal do produto e separar o que ele se propõe a solucionar do que não é importante por enquanto. Essa metodologia é importante para alinhar as expectativas dos participantes da Lean Inception e entrar em um consenso sobre o que vai ser feito.



Personas:

O levantamento das personas é uma forma de observar se o que o app irá fazer resolve as necessidades dos usuários, baseado em pessoas fictícias adaptamos o proposto no Lean Inception para fazer o levantamento de uma forma mais sucinta e menos profunda.

1. Ana, a Atleta Comprometida:

Descrição: Ana é uma estudante universitária que está profundamente envolvida nos Jogos Interatléicas da UFMS. Ela participa ativamente das competições e está sempre buscando informações sobre os resultados e próximas partidas.

Necessidades e Motivações:

- Deseja acessar informações atualizadas sobre o andamento das competições.
- Quer ficar por dentro dos resultados de todas as modalidades.
- Busca conveniência em ter todas as informações centralizadas em um só lugar.

2. Pedro, o Torcedor Entusiasta:

Descrição: Pedro não é um atleta participante, mas é um grande fã dos Jogos Interatléticas da UFMS. Ele gosta de acompanhar as partidas e torcer pela sua atlética favorita.

Necessidades e Motivações:

- Procura informações sobre os resultados das partidas anteriores e próximas.
- Ele deseja saber os destaques de cada competição.

3. Maria, a Organizadora Engajada:

Descrição: Maria faz parte da equipe de organização dos Jogos Interatléticas da UFMS. Ela está constantemente trabalhando para garantir que o evento seja um sucesso.

Necessidades e Motivações:

- Precisa de uma ferramenta que forneça atualizações em tempo real sobre o andamento das competições.
- Procura uma maneira eficiente de se comunicar com os participantes e espectadores acerca das informações das partidas.

Funcionalidades/Requisitos:

RF1 - Listar Confrontos Futuros:

- O sistema deve listar todos os confrontos que ainda vão acontecer, exibindo informações como equipes participantes, modalidade, data, horário e local da partida.

RF2 - Atualizar Resultados em Tempo Real:

- O sistema deve permitir que os administradores atualizem os resultados das partidas em tempo real, refletindo imediatamente na interface do usuário.

RF3 - Cadastro de Confrontos:

- O sistema deve permitir que os administradores cadastrem novos confrontos, incluindo detalhes como equipes participantes, modalidade, data, horário e local.

RF4 - Exibir Confrontos Finalizados:

- O sistema deve exibir uma lista de confrontos que já foram finalizados, incluindo os resultados, data, horário e local.

RF5 - Sistema de Login para Administradores:

- O sistema deve fornecer um mecanismo de autenticação seguro, permitindo que apenas administradores autenticados possam acessar funcionalidades restritas, como cadastro e atualização de confrontos.

RF6 - Interface de Inserção de Resultados:

- O sistema deve fornecer uma interface amigável para que os administradores insiram os resultados das partidas em tempo real, incluindo opções para editar e corrigir dados inseridos.

RF7 - Cadastro de Equipes:

- O sistema deve permitir que os administradores cadastrem e editem informações sobre as equipes participantes, incluindo nome, logo, e lista de jogadores.

RF8 - Cadastro de Modalidades:

- O sistema deve permitir que os administradores cadastrem e editem informações sobre as modalidades esportivas, incluindo regras específicas e critérios de pontuação.

RF9 - Horário das Partidas:

- O sistema deve exibir o horário de início e término de todas as partidas, permitindo atualizações em caso de mudanças de horário.

RF10 - Atualizações de Horário:

- O sistema deve notificar os usuários sobre qualquer alteração nos horários das partidas via notificações push e/ou mensagens dentro do aplicativo.

RF11 - Informação sobre Datas dos Confrontos:

- O sistema deve fornecer informações precisas sobre a data dos confrontos, permitindo aos usuários filtrar e visualizar partidas por data.

RF12 - Datas Organizadas Cronologicamente:

- O sistema deve organizar as datas dos confrontos de forma cronológica, facilitando a visualização e navegação pelos eventos.

RF13 - Localização Detalhada da Partida:

- O sistema deve fornecer a localização detalhada de cada partida, incluindo endereço e instruções de acesso.

RF14 - Mapa Interativo:

- O sistema deve incluir um mapa interativo que mostra a localização das partidas, permitindo aos usuários visualizar e navegar até o local.

RF15 - Notificações em Tempo Real:

- O sistema deve enviar notificações em tempo real para os usuários sobre o início, término e resultados das partidas, bem como sobre qualquer alteração no cronograma.

RF16 - Interface de Usuário Intuitiva:

- O sistema deve ter uma interface de usuário intuitiva e fácil de usar, permitindo que os usuários encontrem rapidamente informações sobre os confrontos e resultados.

RF17 - Pesquisa e Filtro de Partidas:

- O sistema deve permitir que os usuários pesquisem e filtrem partidas por equipe, modalidade, data e local.

RF18 - Histórico de Partidas:

- O sistema deve manter um histórico de todas as partidas realizadas, permitindo que os usuários consultem resultados anteriores e desempenho das equipes.

Requisitos Não Funcionais (RNF)

RNF1 - Desempenho:

- O sistema deve carregar a lista de confrontos em menos de 2 segundos.
- O sistema deve atualizar os resultados em tempo real com um atraso máximo de 1 segundo após a inserção.

RNF2 - Segurança:

- O sistema deve criptografar os dados sensíveis armazenados, como informações de login dos administradores.

RNF3 - Escalabilidade:

- O sistema deve ser capaz de suportar até 1.000 usuários simultâneos sem degradação perceptível de desempenho.
- O sistema deve ser projetado para permitir fácil escalabilidade vertical e horizontal.

RNF4 - Usabilidade:

- O sistema deve ter uma interface intuitiva e fácil de usar, adequada para usuários com pouca experiência em tecnologia.
- O sistema deve fornecer feedback visual e sonoro imediato para ações do usuário, como atualizações de resultados e notificações.

RNF6 - Manutenibilidade:

- O código do sistema deve ser modular e bem documentado para facilitar futuras atualizações e manutenção.
- O sistema deve permitir fácil atualização de componentes individuais sem necessitar de downtime significativo.

RNF7 - Compatibilidade:

- O sistema deve ser compatível com as principais versões de sistemas operacionais móveis (iOS 12+ e Android 8.0+).
- O sistema deve funcionar corretamente em uma variedade de dispositivos com diferentes resoluções de tela.

RNF10 - Integridade dos Dados:

- O sistema deve garantir a integridade dos dados em caso de falhas ou interrupções, com mecanismos de backup diário e recuperação automática.
- O sistema deve realizar verificações de integridade regularmente para identificar e corrigir possíveis inconsistências.

RNF11 - Eficiência Energética:

- O sistema deve ser otimizado para minimizar o consumo de bateria em dispositivos móveis, evitando processos desnecessários em segundo plano.

RNF12 - Responsividade:

- O sistema deve ser responsivo e ajustar sua interface de usuário para diferentes tamanhos e orientações de tela (paisagem e retrato).

RNF13 - Privacidade:

- O sistema deve coletar apenas os dados necessários para seu funcionamento e informar claramente aos usuários sobre a política de privacidade e uso de dados.
- O sistema deve permitir que os usuários excluam suas contas e dados associados a qualquer momento.

Priorização (MoSCoW):

Tendo o levantamento de o que vai ser feito, o motivo de ser feito e a certeza que resolve o que é necessário resta saber por onde começar. Por isso utilizamos a técnica MoSCoW que consiste em separar o que é necessário ter, deveria ter, poderia ter e não vai ter no produto. Foi escolhido essa técnica como alternativa ao sequenciador utilizado no Lean Inception pelo objetivo desse trabalho ser entregar apenas o mvp e não incrementar o produto até sua totalidade.

M - Must

Confrontos
para
acontecer

Atualização
dos resultados
finais em
tempo real

Cadastro
dos
confronto

Confrontos
finalizados
com o
resultado

Sistema de login
para
administradores

Interface para
administradores
inserir os
resultados em
tempo real

S - Should

Cadastro das equipes

Cadastro das modalidades

Horário exato de início e término das partidas

Atualizações em caso de mudanças de horário

Informação precisa sobre a data dos confrontos

Datas organizadas cronologicamente

Localização detalhada das partidas (nome do local, endereço)

Mapa interativo (google maps)

C - Could

Notificações
de lembrete
antes do início
das partidas

Acompanhamento
por torcida

Descrição
das
equipes

Tabela dos
confrontos

Sorteio
dos
confrontos

Calendário
dos jogos

Aplicativo
reutilizável
para os
próximos anos

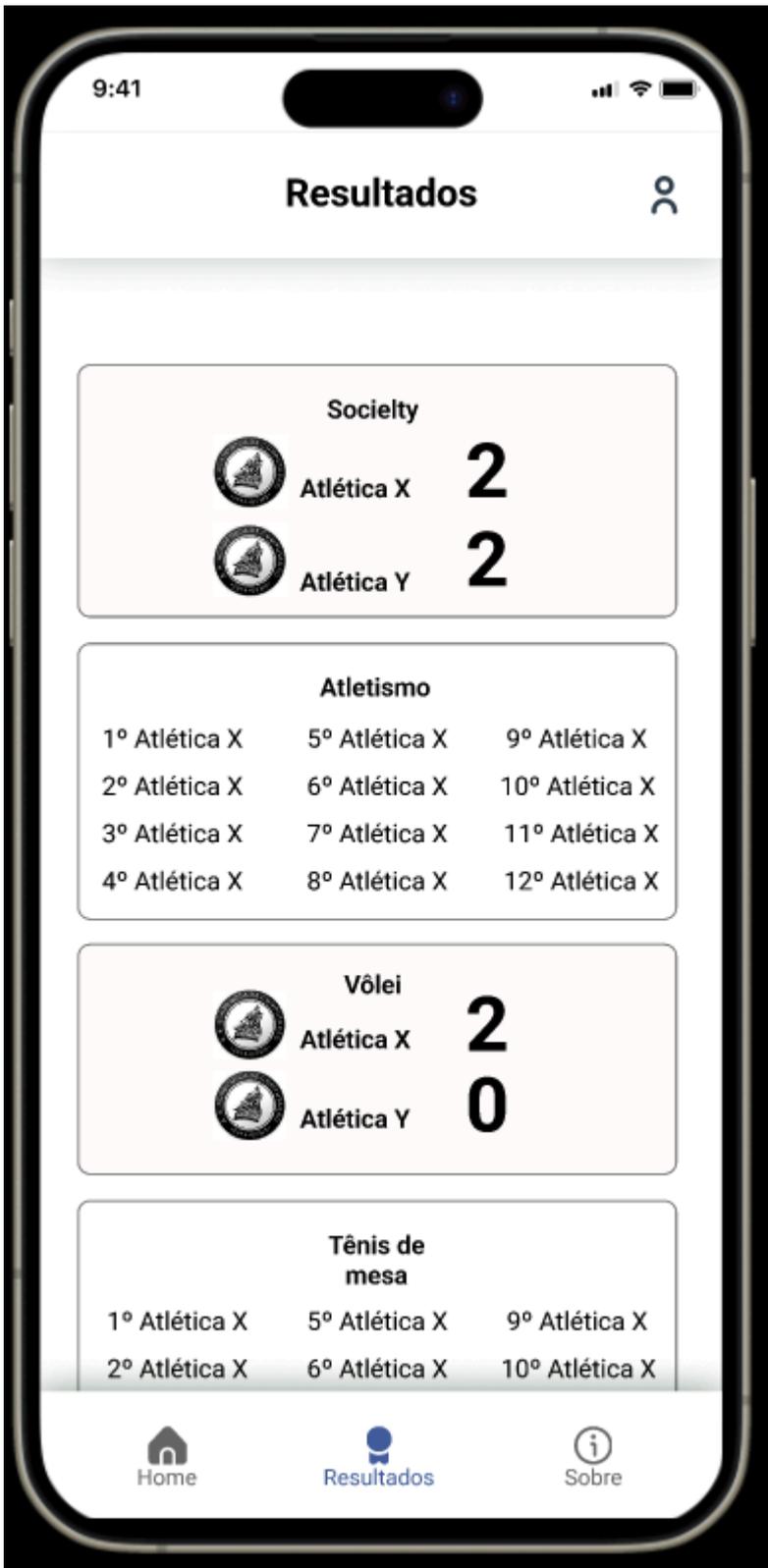


Canva MVP (Figma):

Home:



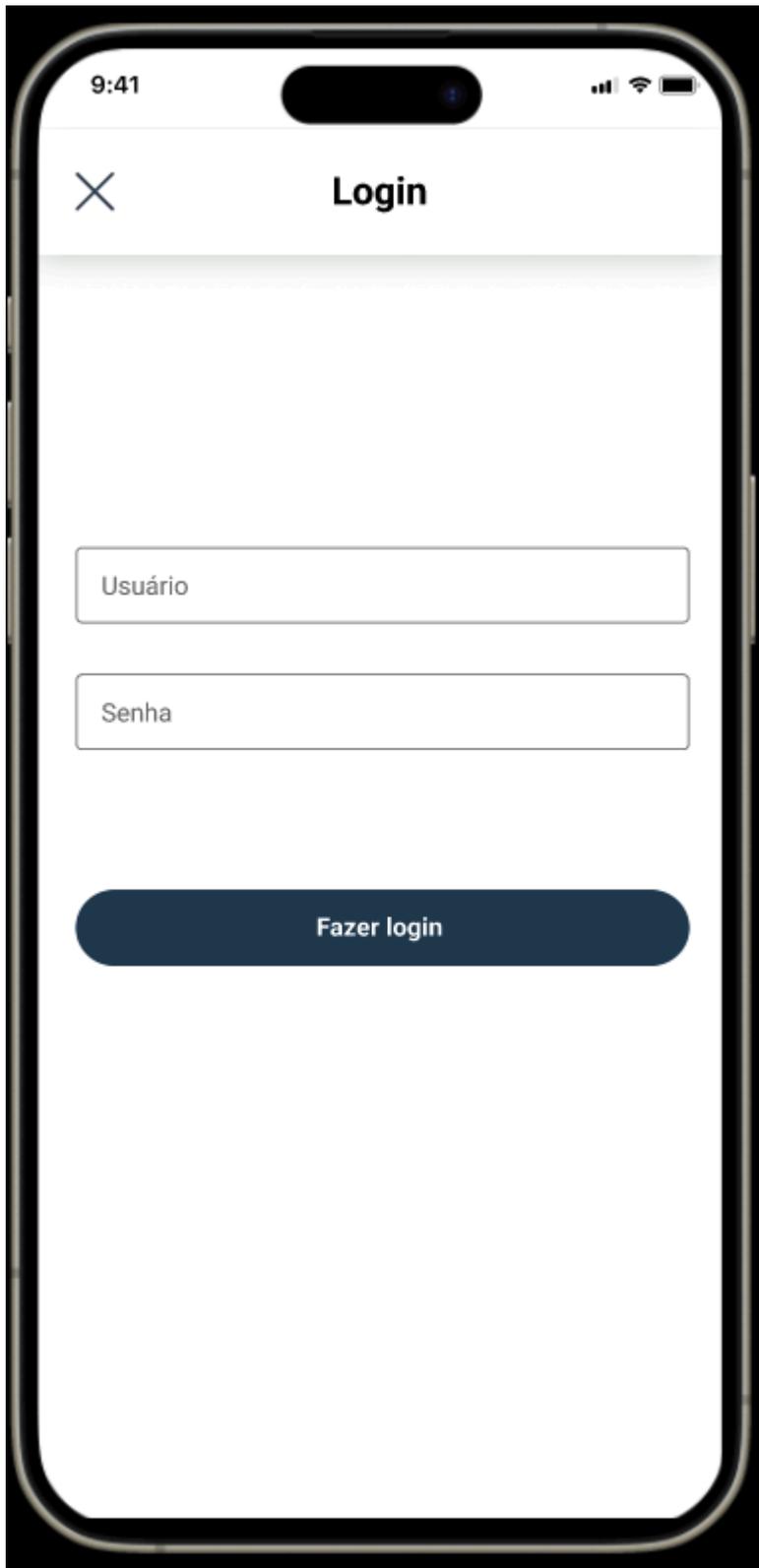
Resultados:



Sobre:



Login:



Lista de modalidades para atualizar as partidas:



Lista dos confrontos por modalidade:



Tela de editar partidas de confronto:



Tela de editar modalidade individual:

9:41



Partida

Data e horário

Local

Modalidade

1º Lugar

2º Lugar

3º Lugar

4º Lugar

5º Lugar

6º Lugar

7º Lugar