

Canvas MVP

Transcrição

Para sabermos qual destas funcionalidades deve ser priorizada, vamos separá-las tentando focar no maior objetivo do usuário, que em nosso caso é "arrumar companhia para viajar". Encontrar grupos, portanto, é primordial! Mas como o usuário encontrará um grupo se eles ainda não existem? Assim, definimos que é essencial criarmos os grupos.



Essa será a primeira versão do MVP, sendo que o restante das funcionalidade poderiam ser um segundo MVP, entretanto, o esforço técnico concentrado nas demais tarefas soma oito "E"s. Isto é, demoraremos cerca de 50% de tempo a mais para finalizar este MVP.

Diante disso, é melhor separarmos as funcionalidades - o "Conversar via chat" ficará de fora desse segundo MVP, em que teremos apenas o "Lista roteiros" e os "Reviews". Dessa forma, o "Conversar via chat" será o terceiro MVP.

E se quisermos incluir as demais funcionalidades que tínhamos? Como não podemos colocá-las dentro de um terceiro círculo, teremos que criar outros. Portanto, podemos pensar, na verdade, em outra maneira de representação, que é utilizando o Canvas como se fossem ondas:



Na primeira versão que lançaremos para aumentar o foco do MVP criamos uma regra: nessa etapa devem existir no **máximo** 3 funcionalidades que conversem entre si. Por exemplo, de nada adianta colocar "achar grupos" na primeira MVP e o "criar grupos" na segunda, pois essas funcionalidades são dependentes.

Caso deseje, pode-se colocar um valor mínimo. Na primeira onda, somando-se as funcionalidades, há 4 cifrões, então quando for colocado um valor mínimo será difícil que uma MVP tenha valor baixo para o negócio. Desse modo evitamos criar versões do aplicativo que não gerem valor ao negócio.

Outra possibilidade é colocarmos um máximo de esforço técnico, pois se tivermos um esforço técnico muito grande envolvido, demorará muito para essa versão ser desenvolvida, e isso talvez não valha a pena. Esse Canvas com o formato em ondas é o que denominamos **Canvas MVP**. Repare que é possível criar sua versão das regras. Por ser uma ferramenta, ela é moldável ao seu negócio.

Chegou o momento de fazer o último gamestorming desse curso:

- Tempo: máximo de 15 minutos.
- Ambiente: flip-chart, canetas, features.
- Objetivo: organizar as funcionalidades baseando-se nas versões do MVP.