

Interface com Times de Produto

Por Escola Dnc

Introdução

Uma das maiores dificuldades do dia a dia de desenvolvedores é a interface com times de produto. Neste ebook, vamos explorar como garantir uma boa interação entre essas duas áreas - desenvolvimento e produto.

Vamos entender melhor:

- O papel do time de produto em relação à engenharia
- O que o time de produto faz para viabilizar os desenvolvimentos
- A importância do time de design e das heurísticas de usabilidade
- De onde vêm as regras de negócio e por que elas são importantes
- Como o trabalho da engenharia se relaciona com os objetivos gerais da empresa

Ao compreender esses tópicos, os desenvolvedores conseguem:

- Entender o valor que cada desenvolvimento entrega ao usuário
- Priorizar melhor as tarefas da sprint
- Ter mais independência e fluidez no trabalho

Além da teoria, também veremos um exemplo prático de protótipo no Figma. Dessa forma, será possível aplicar os conceitos em projetos pessoais.

Por fim, introduziremos alguns conceitos de design de produto, como o processo de descoberta e identificação de problemas.

Preparado? Então vamos começar!

O Papel do Time de Produto

O time de produto é responsável por gerir o produto. Isso envolve uma série de atividades, incluindo:

- Definir a visão e estratégia do produto
- Entender as necessidades dos usuários
- Priorizar os recursos e funcionalidades a serem desenvolvidos
- Escrever requisitos funcionais e documentos de especificação
- Trabalhar em conjunto com os designers e desenvolvedores para implementar os recursos
- Analisar métricas e dados para entender o uso e eficiência do produto
- Identificar problemas e planejar melhorias incrementais e inovações

Em resumo, o time de produto é o responsável por garantir que o produto atenda às necessidades dos usuários e aos objetivos de negócio da empresa.

Para isso, eles precisam trabalhar em estreita colaboração com os times de design e desenvolvimento.

Colaboração entre Times de Produto e Engenharia

A colaboração entre os times de produto e engenharia é essencial para o sucesso de um produto digital.

Algumas boas práticas que facilitam essa colaboração são:

Compartilhamento frequente de informações

Reuniões periódicas para alinhar prioridades, apresentar designs e protótipos, discutir requisitos técnicos, etc.

Documentação clara dos requisitos

Especificações funcionais, protótipos interativos, critérios de aceitação bem definidos.

Rituais ágeis

Utilização de rituais como planejamentos, retrospectivas e revisões que envolvem membros dos dois times.

Abordagem orientada a objetivos

Foco constante na geração de valor para o usuário final.

Métricas compartilhadas

Definição de métricas de sucesso que orientam o trabalho dos times (engajamento, conversão, etc.)

Canal direto de comunicação

Slack, Telegram ou outro canal que permita comunicação rápida para tirar dúvidas e resolver impedimentos.

Prototipação colaborativa

Sessões de protótipo conjunto entre designers, PMs e desenvolvedores.

Revisões de código cross-funcionais

Desenvolvedores revisando protótipos de alta fidelidade e designers/PMs revisando implementações.

Maturidade e flexibilidade

Entendimento de que erros e mal-entendidos podem acontecer devido às diferenças de perspectivas.

Com essas práticas, os times conseguem trabalhar com mais eficiência, qualidade e foco no usuário final.

A Importância do Design e da Usabilidade

O time de design tem um papel crucial na construção de qualquer produto digital de sucesso. São os designers que definem como o produto funciona visualmente e qual experiência os usuários terão.

Alguns conceitos-chave quando falamos da disciplina de design:

Heurísticas de usabilidade: conjunto de princípios e boas práticas que guiam o design de interfaces para torná-las mais intuitivas e fáceis de usar. Exemplos: feedback, consistência, eficiência, prevenção de erros.

Arquitetura de informação: forma como o conteúdo e recursos do produto são organizados e apresentados aos usuários. Impacta diretamente na capacidade de os usuários encontrarem o que precisam com eficiência e rapidez.

Experiência do usuário (UX): toda a experiência que os usuários têm ao interagir com um produto ou serviço. Engloba não apenas o design visual, mas a facilidade de uso, utilidade e emoções despertadas.

Design de interação: como os elementos da interface se comportam durante a interação do usuário. Exemplos: menus, botões, sliders, feedbacks após uma ação.

Identidade visual: conjunto de elementos gráficos que formam a personalidade visual de uma marca. Cores, tipografia e outros elementos que identificam visualmente a marca e transmitem seus valores.

Design responsivo: técnicas para adaptar interfaces automaticamente a diferentes tamanhos de tela, desde desktops até dispositivos móveis.

Todos esses conceitos visam melhorar a experiência e satisfação do usuário final ao utilizar um produto digital. Por isso, é essencial que desenvolvedores os compreendam e saibam aplicá-los em seu trabalho.

Regras de Negócio e Objetivos da Empresa

As regras de negócio determinam como uma empresa ou produto funciona. Elas refletem as particularidades e complexidades de um domínio ou indústria.

Alguns exemplos comuns:

- Regras de precificação
- Fluxos de aprovação
- Validations de dados
- Cálculos financeiros
- Integrações com sistemas externos
- Conformidade com regulamentações

Essas regras moldam produtos e experiências digitais para atender às necessidades de negócio.

Os times de produto e engenharia precisam entender profundamente essas regras para construir soluções alinhadas aos objetivos da empresa.

Mas por que as regras de negócio são tão importantes para os desenvolvedores?

Alguns motivos:

Reduzem bugs e inconsistências - regras bem compreendidas e implementadas minimizam erros.

Aceleram o desenvolvimento - não é preciso "reinventar a roda" ou fazer suposições sobre como algo deveria funcionar.

Melhoram a qualidade do código e dos produtos entregues.

Aumentam a satisfação dos usuários com produtos que funcionam de forma consistente com suas expectativas.

Evitam riscos de construir funcionalidades que não estejam alinhadas com legalidades ou que coloquem a empresa em situação delicada.

Portanto, apesar de poderem parecer chatas ou burocráticas, as regras de negócio bem aplicadas guiam times para construir produtos melhores e mais bem-sucedidos.

O Papel da Engenharia e Relação com Objetivos da Empresa

A área de engenharia é responsável por "construir" o produto digital e garantir que ele funcione conforme especificado, atenda aos requisitos e cumpra os objetivos de negócio.

Seu trabalho envolve:

- Desenvolver novas funcionalidades
- Corrigir bugs e melhorar performance
- Evoluir, manter e dar suporte ao código
- Projetar, implementar e gerenciar infraestrutura e bancos de dados
- Automatizar processos
- Aplicar boas práticas de engenharia de software

Todas essas atividades têm impacto direto na capacidade da empresa de concretizar sua visão, atender seus usuários e crescer de forma sustentável.

Por exemplo, funcionalidades bem executadas ajudam a conquistar e reter clientes, bugs críticos podem afastá-los, performance ruim gera insatisfação.

Por isso, apesar de focarem no código e na técnica, os engenheiros precisam ter clara a conexão do seu trabalho com metas de negócio mais amplas, como:

- Aumento do número de usuários ativos
- Tempo médio de uso do aplicativo por usuário
- Receita Recorrente Mensal (MRR)
- Taxa de retenção de clientes
- Volume de transações processadas

Saber que seu trabalho impacta essas métricas gera mais engajamento e senso de propósito.

Além disso, ter objetivos claros orienta as decisões técnicas, como escolha de tecnologias e priorização de tarefas.

Exemplo Prático: Prototipação no Figma

Para aplicar alguns dos conceitos vistos, vamos agora prototipar uma solução no Figma, uma das principais ferramentas de design de interfaces atualmente.

Vamos imaginar que precisamos criar um aplicativo mobile para uma rede de pizzarias. O app precisa permitir que os clientes:

- Visualizem o cardápio com os diferentes sabores de pizza
- Personalizem a sua pizza escolhendo ingredientes
- Façam pedidos
- Paguem online

Começamos pensando na estrutura de navegação. O app terá 4 telas principais:

1. **Home:** Destaques do dia, promoções, nova pizza da semana.
2. **Cardápio:** Listagem por categorias, fotos, descrição dos sabores.
3. **Personalizador de pizza:** Escolha de massa, molho, ingredientes.
4. **Carrinho e pagamento**

Esse fluxo básico já permite atingir os principais objetivos.

Agora vamos esboçar rapidamente o wireframe da tela de Cardápio:

 Wireframe do cardápio

Perceba que não estamos nos preocupando com detalhes visuais, cores ou mesmo texto real. Queremos validar a estrutura, informações importantes e fluxo de navegação.

Em seguida, trabalhamos no visual e interações com mais fidelidade:

 Tela de cardápio alta fidelidade

Note os detalhes como fotos, ícones, botões com estado de hover. Essas informações guiam os desenvolvedores na implementação.

Esse processo de protótipo é muito importante para alinhar times de produto, design e engenharia.

Permite validar ideias antes de partir para desenvolvimento, reduzindo retrabalhos.

Descoberta de Produto

Descoberta de produto é o processo para identificar problemas ou oportunidades que podem ser solucionados com tecnologia.

Envolve várias etapas:

Pesquisa com usuários: entrevistas, observação, questionários. Ajuda a entender necessidades.

Análise de dados: métricas de produto, tendências de mercado. Revelam padrões e insights.

Síntese de aprendizados: organização das descobertas em insights acionáveis.

Ideação: geração de soluções em workshops com a empresa.

Prototipação: validação visual de ideias e conceitos com usuários.

Priorização: escolha das iniciativas mais relevantes considerando impacto para o negócio e esforço necessário.

Esse processo iterativo aumenta as chances de construir produtos que resolvam dores reais dos clientes. Evita-se investir esforços em funcionalidades pouco utilizadas ou que não tragam resultado.

Considerações Finais

Neste ebook, exploramos diversos conceitos importantes para melhorar a interface entre times de produto e engenharia, incluindo:

- O papel do produto na gestão do produto digital
- A relevância do design e da experiência do usuário
- Como as regras de negócio guiam decisões de produto e tecnologia
- A relação entre o trabalho da engenharia e os objetivos de negócio
- A aplicação prática por meio de protótipos
- Técnicas de descoberta para identificar oportunidades valiosas

Espero que as informações, dicas e exemplos apresentados possam te ajudar a atuar de forma mais integrada e estratégica com seus colegas de produto.

E lembre-se: o objetivo final é sempre entregar mais valor para os usuários!