

# O Design Thinking, UX e Metodologias Ágeis

Na proposta da atividade prática apresentada de criar um projeto de desenvolvimento de software que incorpora as etapas do **design thinking** e das **metodologias ágeis**, como o **Scrum**, uma possível abordagem seria a **abordagem de "Ondas"**

Nessa abordagem, as fases do design thinking e do Scrum ocorrem **separadamente, sem uma sincronização direta**. As fases do design thinking podem ser realizadas antes ou depois das fases do Scrum, focando na compreensão das necessidades dos usuários, geração de insights e definição da visão geral do projeto.

Segue abaixo um exemplo dessa abordagem:

## Fase de Design Thinking:

- Realizar atividades de imersão, como pesquisas de mercado e análise da concorrência.
- Realizar entrevistas e observações para compreender as necessidades dos usuários.
- Criar personas e mapear as jornadas dos usuários.
- Realizar sessões de ideação e geração de insights.
- Definir a visão geral do projeto, estabelecendo os objetivos e requisitos principais.

## Fase de Scrum:

- Planejar as iterações e sprints do projeto.
- Criar um backlog de histórias de usuário.
- Priorizar e estimar as histórias de usuário.
- Desenvolver incrementos de software em sprints, seguindo o ciclo de planejamento, desenvolvimento, revisão e retrospectiva.
- Realizar revisões contínuas com os stakeholders para receber feedback e fazer ajustes.

Embora as metodologias sejam aplicadas em estágios separados, **é crucial manter uma comunicação eficiente entre as equipes** responsáveis pelo design thinking e pelo Scrum. As informações e insights obtidos durante a fase do design thinking devem ser compartilhados com a equipe do Scrum para orientar o planejamento e desenvolvimento das iterações.

Essa abordagem permite a complementaridade das metodologias, garantindo a consideração das necessidades dos usuários e a evolução iterativa e incremental do projeto, em conformidade com os princípios ágeis do Scrum.