

fast

Formação Acelerada em
Soluções de TechDesign

START

METODOLOGIAS DE DESIGN DESIGN SPRINT





Ana Karine

Designer Sênior no CESAR e professora na CESAR School



Gustavo Rodrigues

Professor na graduação em Design da CESAR School. Especialista e Mestre em Design pela CESAR School



Taís Nascimento

Designer no CESAR e Professora na CESAR School
Especialista em Design de Interação pela CESAR School



Yvana Alencastro

Pesquisadora de design cultural e novas tecnologias. Mestra pela UFRGS. Professora da CESAR School e designer sênior ISI-TICs



Danilo Vitorino

Mestre e Doutorando em Design pela UFPE
Professor da CESAR School



Monitoras



Lívia Pastichi

Designer no Instituto CESAR
e graduanda na CESAR School



Maria Isabel

Graduanda na CESAR School



Maria Luisa Menge

Graduanda na CESAR School



Milena Leimig

Graduanda na CESAR School



Agenda do Dia

- O que é Design Sprint ?
- Objetivo do Ds
- Acordos do DS
- Preparativos para o Ds
- Papéis do time no DS
- Etapas do processo
- Mão na Massa
- Design Sprint 2.0



Vamos reforçar nossos acordos?

Dicas simples para usarmos o Zoom

- Dúvidas, sugestões, comentários? Use o chat, estaremos atentos/as para te responder!
- Mantenha o microfone no mute, só ative quando precisar falar.
- E quando precisar falar, use o recurso “Raise hand” (Levantar a mão);
- Fique à vontade para abrir a câmera, queremos conhecer você!
- Todo o material será disponibilizado para você ao final, não se preocupe;
- E as aulas serão gravadas =)

O que é Design Sprint ?



O Design sprint é um processo criado pelo Google Venture para desenvolver por meio do design prototipagem, ideias e testes com o cliente.

DESIGN SPRINT

Método ágil usado para testar e aplicar novas ideias em 5 dias, de forma colaborativa, multidisciplinar e centrada no usuário.





Jake Knapp

Criador do Design Sprint
Autor do NYT Bestseller SPRINT



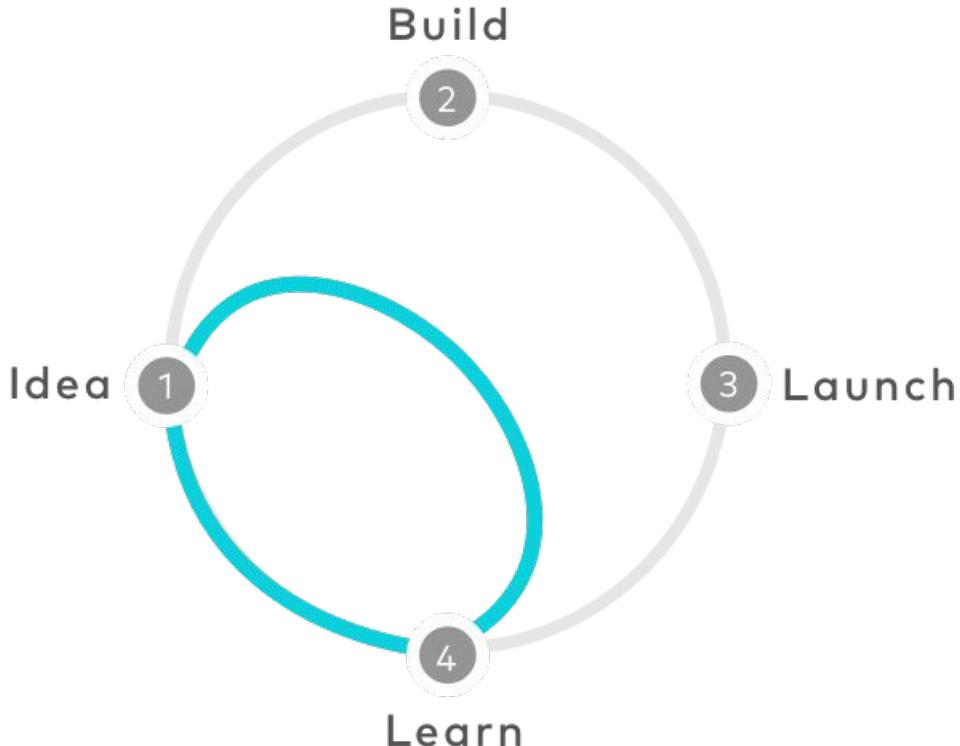


The logo consists of a large, thick black circle on the left and a large, thin black V shape on the right. A dark gray rectangular box is positioned in the center, containing the text "Google Venture" in a bold, white, sans-serif font.

Google Venture

“

O design sprint
possibilita um atalho
para aprender sem
construir ou lançar.



Objetivo da Design Sprint

O Design sprint tem com objetivo a compreensão do desafio que será encarado para desenvolver uma ideia para a solução de forma colaborativa através de **times multidisciplinares**.

Além disso poderemos medir a sua eficácia com testes da solução com pessoas usuárias para coletar feedbacks e aprender com as informações obtidas

Acordos da DS

Estimular os participantes a compartilharem com os times/grupo ideias durante as atividades

Discussões que houverem entre e os participantes no momento da sprint devem ser acompanhadas para **não perder o foco** e para contribuir com a ideia;

Está aberto a novas aprendizagem;

Aproveitar o momento com o time/participantes para desenvolver **novas habilidades**.

Preparativos da DS

Agenda dos participantes

Alinhar com os participantes quando será os dias da semana que será desenvolvida o design sprint;

Engajamento dos participantes

Aproveitar o momento para estimular as pessoas participantes a contribuírem com suas skills;

Preparar as ferramentas

Preparar a ferramenta que será utilizar na semana;

Papéis da DS

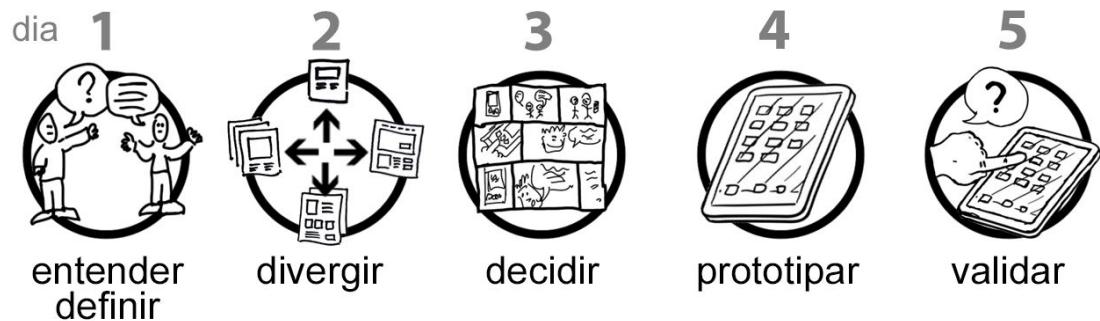
Para realizarmos uma DS devemos assumir papéis conduzir a semana de atividades. A seguir vamos listar os papéis e funções que toda sprint terá segundo as regras dos seus criadores:

Facilitador: conduzir a equipe pelas atividades se certificando que tudo está sendo feito no tempo correto;

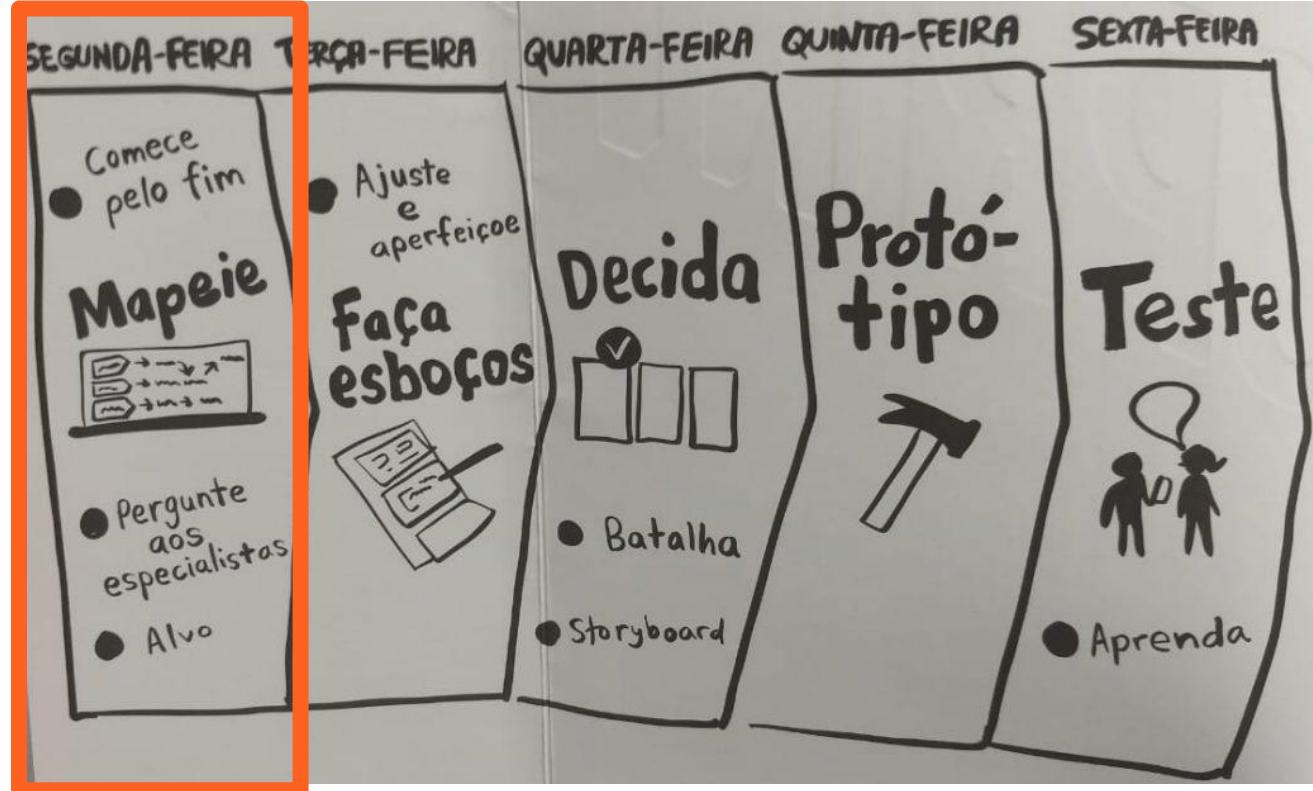
Decisor: tomar decisões finais ao longo do Sprint para direcionar as soluções do projeto;

Etapas do processo

O Design sprint pode ser realizado em 5 dias com uma duração de **6h** por dia iniciando de **segunda até a sexta** com as seguintes etapas:



Etapas da semana



Diferenciais do método

- Prazo curto e impreverível;
- Equipe multidisciplinar e colaborativa;
- Foco no trabalho individual;
- Tempo para prototipação e protótipos mais realistas;
- Validação com usuários potenciais.

Para quem e para quê?

- **Para clientes diversos**, da área de saúde a finanças;
- **Para as distintas etapas de um produto**, para produzir a primeira versão ou para aprimorar produtos já consolidados;
- **Para testar a viabilidade** de um negócio/produto, de forma rápida;
- **Para identificar falhas críticas** em um curto tempo antes de um grande investimento;

Quando uma Design Sprint pode ajudar?

- Quando é necessário um pontapé inicial para um projeto longo;
- Diante de grandes problemas, em que a solução vai demandar muito tempo e dinheiro;
- Em projetos de curto prazo, para se achar e validar rapidamente uma solução;
- Para impulsionar o ritmo de um projeto, que se encontra estagnado;



1º Dia Segunda-Feira

1º Dia - Segunda-Feira: Olhar para o futuro

No primeiro dia, iniciaremos a nossa sprint com uma atividade **de olhar para o futuro** respondendo as perguntas abaixo:

- **Por que estamos realizando este projeto?**
- **Onde queremos estar daqui a seis meses, um ano ou até cinco anos?**

Após observarmos as respostas devemos definir um objetivo do time



Cliente:
Startup da área de
construção civil

DESAFIO

Criar um meio que auxilie na gestão de obra para construtoras de pequeno portes

Objetivo

Promover uma solução que organize para uma pequena construtora os processos da obra em 2 anos



1º Dia - Segunda-Feira: Lista de perguntas

Agora vamos pensar o que pode dar errado na nossa sprint respondendo as perguntas abaixo:

- **O que pode levar o projeto ser um fracasso ou dar errado?**
- **A quais questões queremos responder nesse sprint?**
- **Para alcançar nosso objetivo de longo prazo, o que precisa acontecer?**
- **Imaginem que possamos viajar para o futuro e vejamos que nosso projeto fracassou. O que pode ter causado isso?**

Nesse momento é para pensarmos o que pode dar errado e saber o que podemos fazer para dar certo.

Perguntas

Como é possível construir uma solução de permita a gestão de materiais, gestão de pessoas e gestão da execução?

Como é possível um engenheiro também realizar gestão de projetos?

Como é possível saber se a obra vai bem?

Como desenvolver uma solução que possa ser adotada na realidade da obra?



1º Dia - Segunda-Feira: Entrevista com Especialistas

Nesse momento é de fazer perguntas para pessoas que possam contribuir com a resolução do problema ou desafio.

Como sugestão o Google sugere que tenhamos pessoas que representem cada tópico relacionado abaixo:

Estratégia;
Voz do cliente;
Processos;



1º Dia - Segunda-Feira: Como poderíamos ?

Durante as mini-entrevistas devemos anotar os **pontos importantes que foram observados pelas pessoas entrevistadas**. Assim vamos evitar que possamos escrever no formato de problema ou solução precoce durante o processo.

Depois que tivermos todos as observações o próximo passo que vamos fazer é agrupar em temas comuns.



Como podemos?

Como podemos fazer com que o planejado pelo projetista seja executado?

Como é possível que o engenheiro/mestre de obras saiba o progresso de cada serviço da obra?

Como podemos reduzir a perda de materiais pela equipe de execução durante a obra?



1º Dia - Segunda-Feira: Agrupar os como podemos?

- **Agrupar os como podemos em categorias;**
- **Para facilitar a compreensão de todos;**
- **Votar nos como podemos mais promissores;**
- **Peçam para todos revisem os objetivos e perguntas da sprint;**



CATEGORIA

Planejamento

Como podemos fazer com que o planejado pelo projetista seja executado?

Acompanhamento

Como é possível que o engenheiro/mestre de obras saiba o progresso de cada serviço da obra?

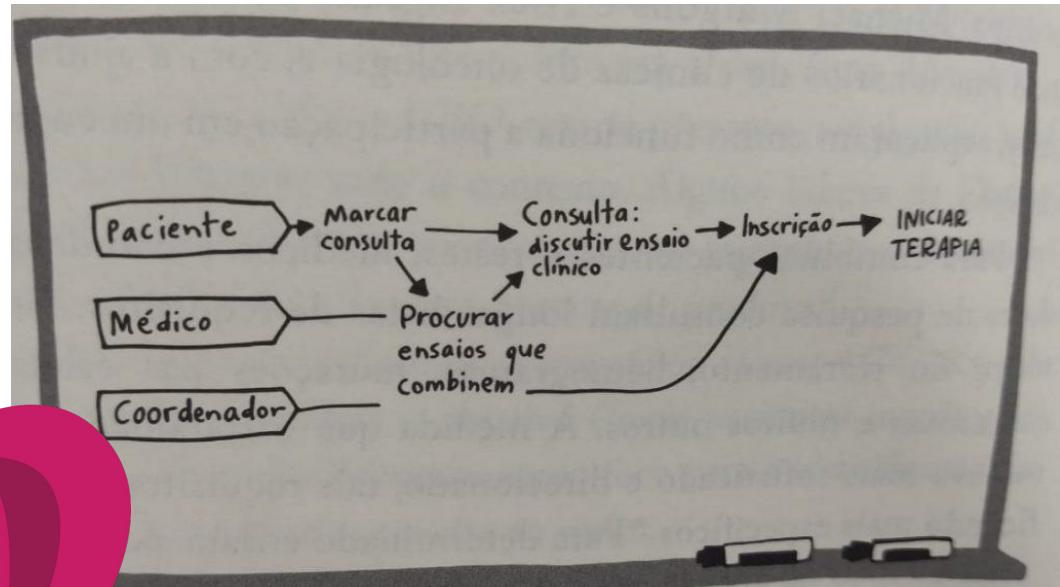
Controle de materiais

Como podemos reduzir a perda de materiais pela equipe de execução durante a obra?



1º Dia - Segunda-Feira: Mapeie

Agora chegou o momento de mapearmos todos os envolvidos no processo que envolve o problema ou desafio a ser resolvido na sprint. Exemplo do mapa que deve ser desenvolvido ;D



1º Dia - Segunda-Feira: Dicas para a construção do mapa

- **Escreva o fim no lado direito do quadro:** É mais fácil enxergar o fim do que o meio da história, então, comece com o fim.
- **Palavras, setas e caixas:** Isso é o que deve conter no mapa, ele tem que ser de fácil compreensão.
- **Não complique:** Coloque em torno de cinco a quinze passos no seu mapa, ele não precisa ser complicado.
- **Peça ajuda:** É bom estar sempre confirmando com a equipe se o mapa que está sendo desenhado está correto.



Quem são os envolvidos

Planejador

Executor da obra

Acompanhador

Almoxarife



1º Dia - Segunda-Feira: Alvo

Depois de finalizadas todas as atividades do dia devemos observar qual o ponto teve mais oportunidade de fazer algo importante e talvez seja o lugar onde mais se concentra perguntas do “Com Poderíamos”.

Quem toma a decisão final da escolha do alvo é o **decisor** mas se ele estiver em dúvida pode pedir para a equipe suas de forma rápida sua pesquisa de intenção de voto.

Ao final do primeiro dia vamos ter o **alvo definido**. Como dica é bom revisarmos as perguntas da sprint para fazer as alterações se precisarem de **mudança**.



2º Dia

Terça-Feira

2º Dia - Terça-feira: Demonstrações Relâmpagos

No início da terça-feira os membros das equipes devem realizar apresentações de 3 min das suas ideias favoritas de outros produtos, de áreas diferentes ou dentro da empresa.

O objetivo desse exercício é encontrar matéria prima e não copiar.

Como fazer o exercício ?

- Faça uma lista: Peça a todos da equipe que criem uma lista de produtos ou serviços a serem analisados em busca de **soluções inspiradoras**.





Trello

MsProject

Obra prima web

Sienge



2º Dia - Terça-feira: Demonstrações Relâmpagos

Como fazer o exercício ?

- Faça demonstrações de três minutos: Uma de cada vez, as pessoas que sugeriram os produtos fazem uma apresentação para mostrar à equipe os **pontos interessantes**. É uma boa ideia usar um cronômetro: cada apresentação deve ter cerca de três minutos.
- Registre as boas ideias à medida que as apresentações são realizadas. Lembre-se de registrar tudo e faça anotações no quadro branco. Alguém deve fazer anotações no quadro branco dos pontos **mais importantes** de cada apresentação, pode ser um desenho simples no quadro da ideia principal com um título.

2º Dia - Terça-feira: Dívida ou Agrupe

Uma boa dica para antes de tomar a decisão de dividir ou agrupar é realizar uma rápida análise se o **problema a ser solucionado** possui muitos elementos secundário envolvidos, no caso a resposta desse questionamento, positiva talvez seja melhor manter a equipe dividida e focando em partes específicas do problema.

Vejam com o grupo se é necessário realizar a divisão do problema. Se o time achar melhor a realização da divisão pergunte a ela qual parte ela quer trabalhar.

Em seguida escreva o nome dela no mapa próximo a parte do mapa ela quer trabalhar.

2º Dia - Terça-feira: Façam Esboços

Nesse momento da sprint devemos rever tudo que foi colocado no quadro para dar uma refrescada na memória em tudo já foi realizado na sprint.

Vamos utilizar o **Crazy 8's** para esboçamos as nossas ideias. Cada integrante deve pegar as suas ideias para rabiscar a variação dessas suas ideias. Cada rabisco deve ser realizado em **1min.** para no final da dinâmica conseguirmos possuir as 8 variações da ideia.

No nosso caso como estamos fazendo uma versão pocket do google sprint vamos pegar uma ideia e trabalhar em cima dessa ideia.

Mão na Massa

Atividade

- Escolher o Tema que está no Miro no tempo
- Escrever os objetivos
- Agrupamento dos Objetivos
- Perguntas das Sprint - E se falharmos ?





3º Dia Quarta-Feira

3º Dia - Quarta-feira: Decida

Para facilitar o processo de decisão vamos colocar os rabiscos das ideias para que todos possam ver as ideias do participantes da sprint

- Se tiverem alguma dúvida ou preocupação os participantes devem colocar abaixo do desenho.
- Os participantes da sprint votam nas ideias que eles gostarem;
- Relembre os objetivos a longo prazo das ideias e as perguntas da Sprint;
- O voto do definidor tem o supervoto;
- Os rabiscos que tiveram pelo menos um supervoto é a ideia escolhida.

3º Dia - Quarta-feira: Storyboard

Depois de escolhermos as ideia ou juntar as ideias para desenhá-la em um storyboard mostrando como o usuário utilizará.

- **Mostrando com o protótipo será utilizado pelo usuário;**
- **limite-se a história em 15 minutos;**
- **Use apenas o que tem, resista a criar novas ideias**
- **Não seja específico no momento de criação dos storyboard colocando apenas o necessário.**





4º Dia

Quinta-Feira

4º Dia - Quinta-feira: Protótipo

O protótipo é a primeira versão de um produto/serviço que utilizamos para testar e observar como as pessoas interagem com o que estamos projetando. Também para realizarmos as correções necessárias antes de avançarmos para as versões finais.

Agora chegou o momento de materializarmos o que estamos pensando como ideia. O objetivo da dinâmica é transformarmos a nossa ideia em algo real para realizarmos os testes.



Simplificando, a prototipagem é a arte e a ciência de fingir algo antes de fazer, onde "algo" se refere a um produto ou serviço inovador. A prototipagem é usada para tornar as proposições de valor tangíveis e concretas. Ajuda a testar um determinado aspecto do produto ou serviço que você tem em mente.

- Design a better business



Porque prototipar?

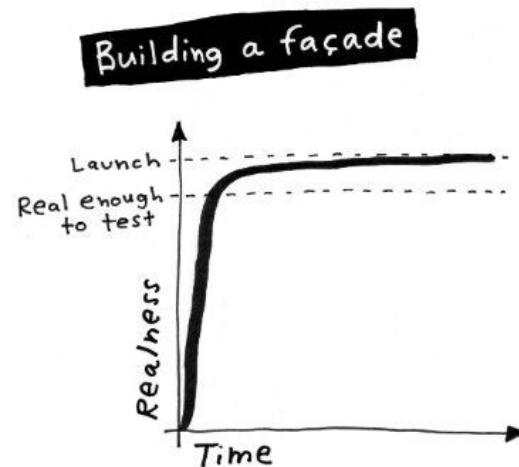
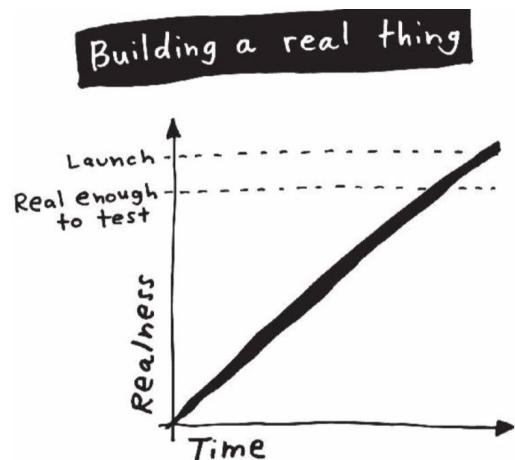
- Auxiliar na definição do **design de interação**;
- **Testar fluxos de uso** que sejam complexos de visualizar somente em texto;
- Observar como um **usuário real poderá interagir** com o produto;
- Receber **feedback para melhorias**;
- **Fazer essas validações** em uma prévia de baixa fidelidade antes de precisar refinar ou programar, **economizando assim tempo e dinheiro**.



Curva de construção do Protótipo

A quinta-feira, 4º dia de Design Sprint, é dedicada ao ilusionismo. Você gerou uma ideia de uma ótima solução e ao invés de passar meses ou até anos construindo-a, você vai fingir que ela já está pronta.

- Jake Knapp, *Sprint*

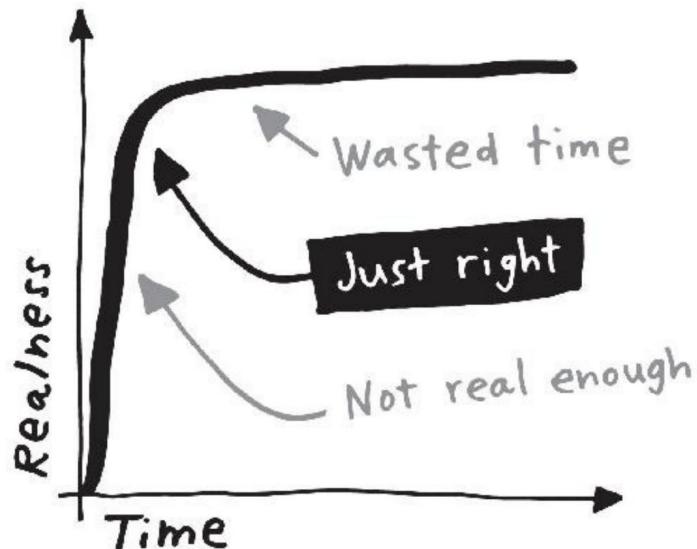


Premissas para prototipar

1. Você pode fazer um protótipo de qualquer coisa;
2. Protótipos são descartáveis;
3. Construa o bastante para aprender e só;
4. O protótipo deve parecer real.



Goldilocks quality



"Se a qualidade for muito baixa, as pessoas não vão acreditar que é real. Se for muito alta, você vai trabalhar a noite toda e não vai conseguir terminar."

- Jake Knapp, *Sprint*

Divida para conquistar

1. Executores (2 ou mais);

Criam componentes individuais do protótipo (páginas, peças...)

2. Costureiro (1);

Combina os componentes criados em um modelo coeso

3. Escritor (1);

Cria o conteúdo exposto no protótipo, deixando-o realista

4. Coletor de recursos (1 ou mais);

Coleta recursos extras para o protótipo (imagens, ícones...)

5. Entrevistador (1)

Realiza as entrevistas de validação na sexta-feira

- Jake Knapp, Sprint



Costure tudo

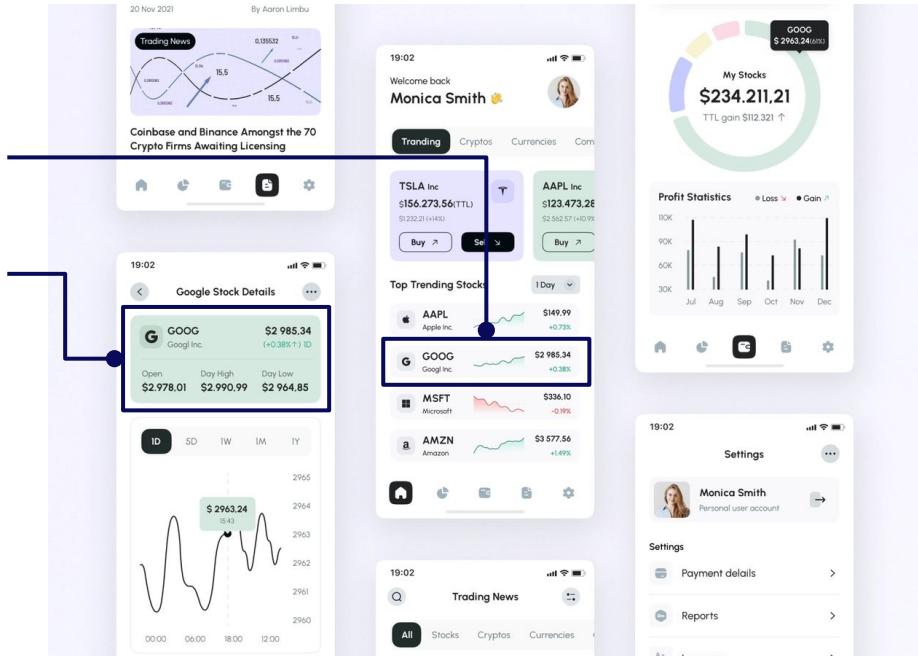


Eu não posso colocar
uma informação aqui

E ter uma informação
diferente aqui!

*Quando se divide o trabalho é difícil
acompanhar o todo. O Costureiro é quem
vai manter todas as partes conectadas.*

- Jake Knapp, Sprint



dribbble.com/layodesign

Teste

O teste com os usuários, na sexta-feira, deve acontecer como uma **dança ensaiada**. Tudo precisa estar no lugar correto e todo o storyboard planejado deve entrar no protótipo. Afinal de contas, o seu protótipo precisa te ajudar a obter as respostas para as perguntas levantadas ao longo da sprint.

Quando tiver finalizado o seu protótipo, não fique surpreso se já tiver vontade de começar o próximo!

- Jake Knapp, Sprint



Escolha as ferramentas certas

Se for um **panfleto, outdoor...**:

PowerPoint,
Google Slides,
Keynote,
Word,
Papel

Se for um **produto digital:**

PowerPoint, Google Slides,
Keynote
Figma,
Sketch,
Adobe XD,
Axure,
Invision,
Papel!

Se for um **serviço ou espaço físico:**

Roteiro e atuação,
Remontar o espaço físico,
Testes A/B

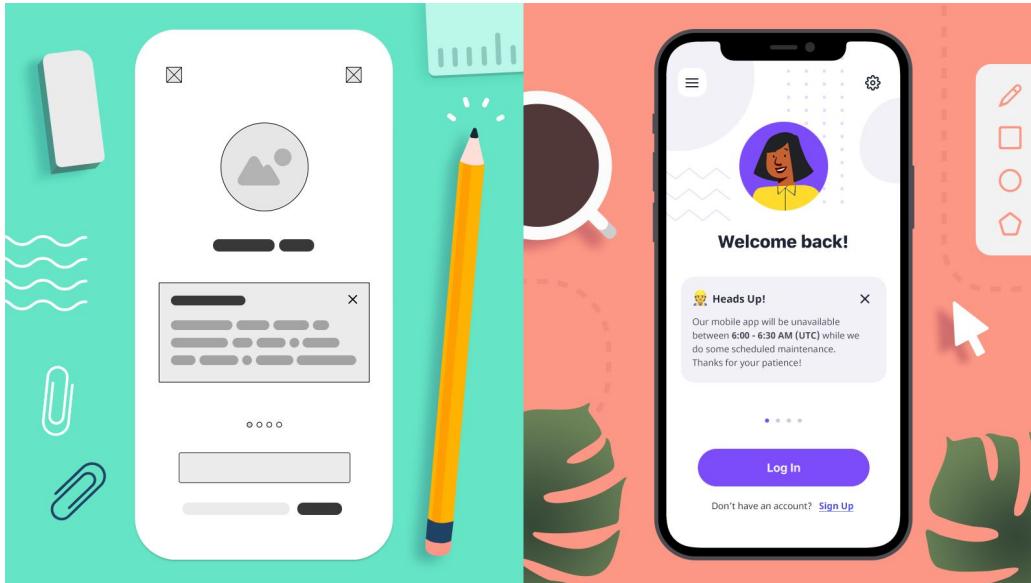
Se for um **objeto:**

Remonte um objeto já existente,
Papel,
Impressão 3D,
Pitch de Marketing,
Photoshop

- Jake Knapp, Sprint

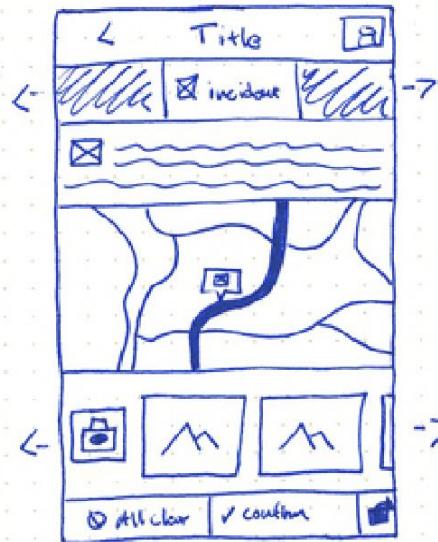


Protótipo

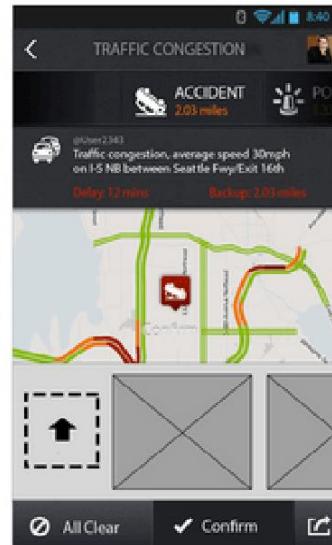


Níveis de Fidelidade

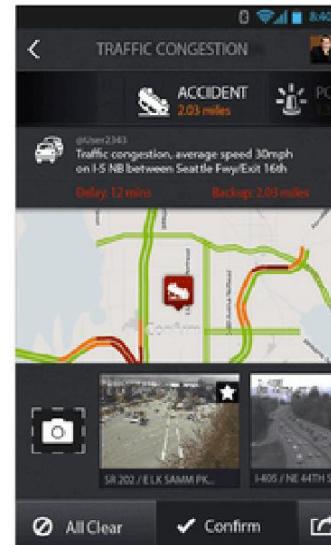
Baixa



Média



Alta



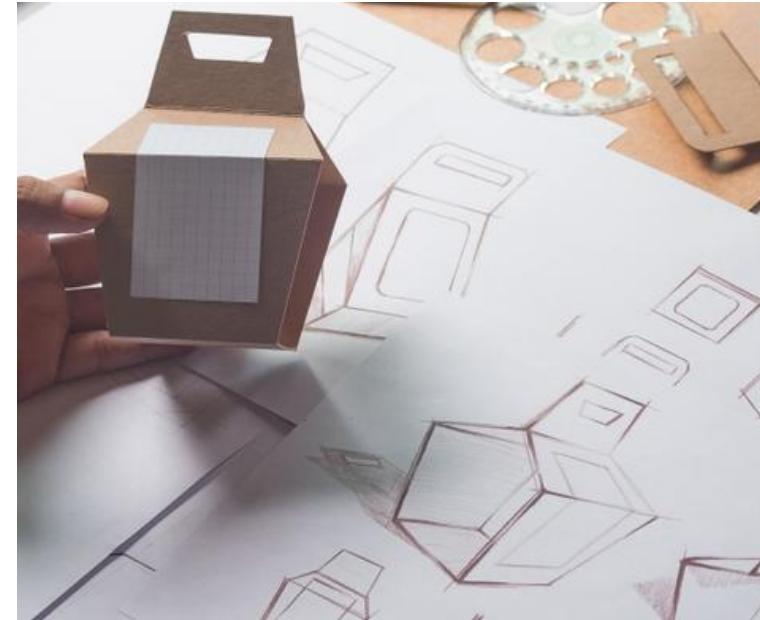
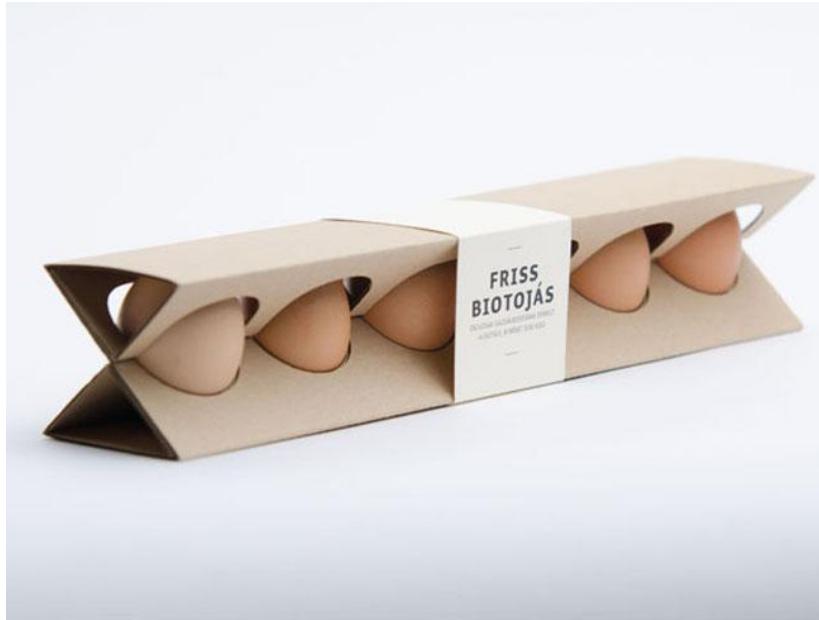
Estático e Interativo



Protótipo de Produto Físico



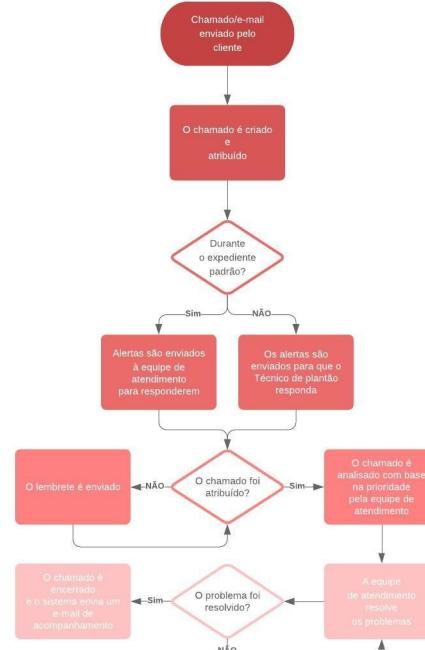
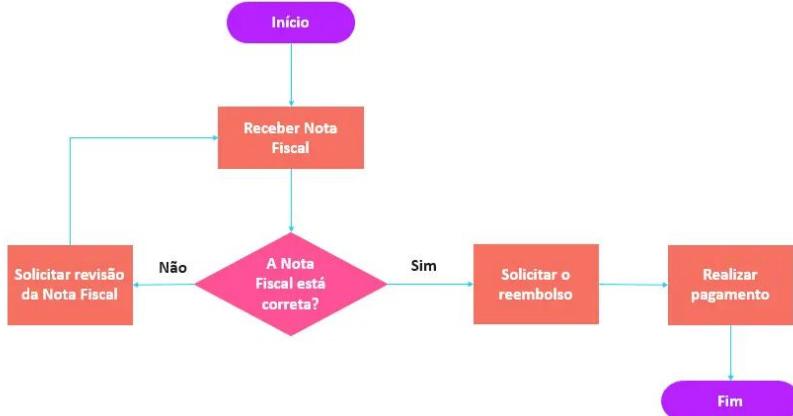
Protótipo de Embalagem



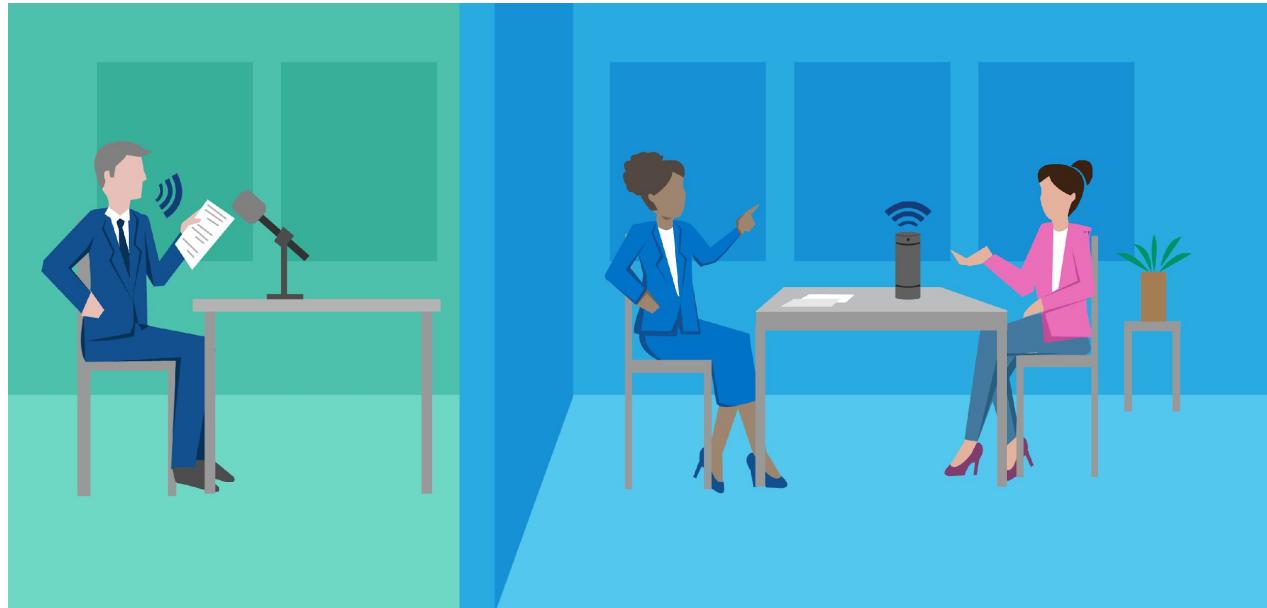
Protótipo de Serviço



Protótipo de Processo



Protótipo com Mágico de OZ



Protótipo com Mágico de OZ

<https://www.youtube.com/watch?v=NdcnqO4iQ9I>

Algumas Ferramentas

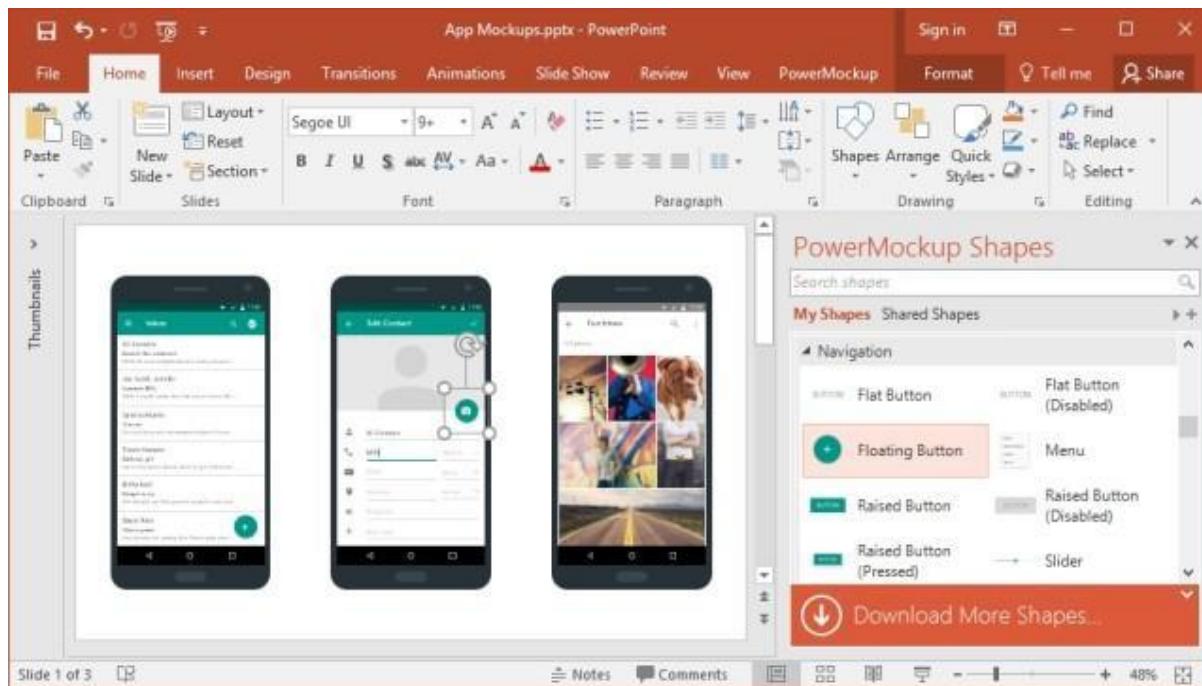


UXPin

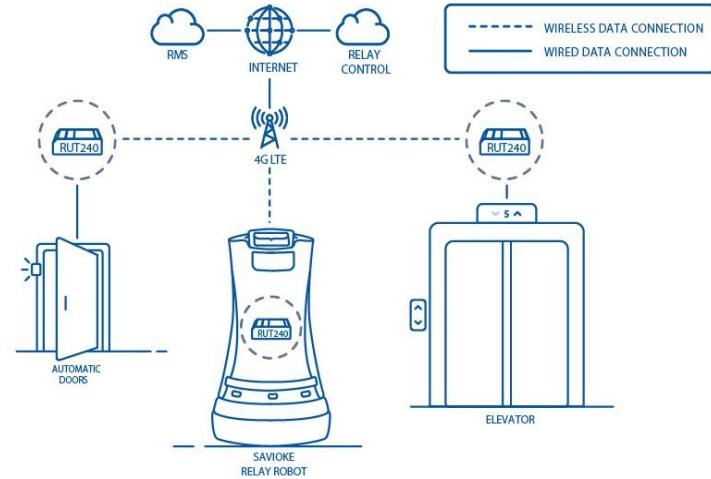
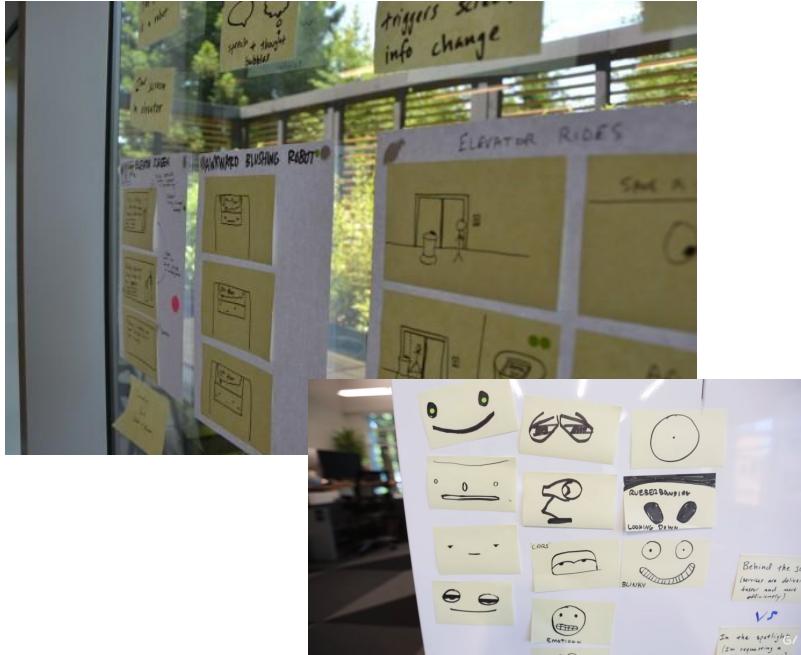


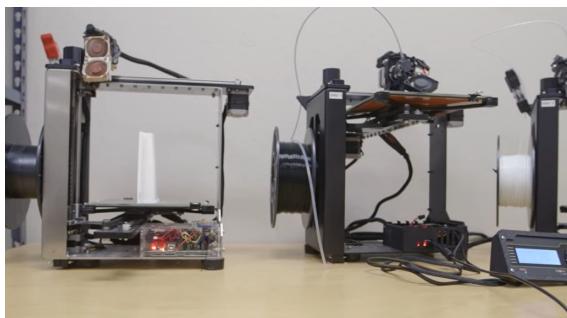
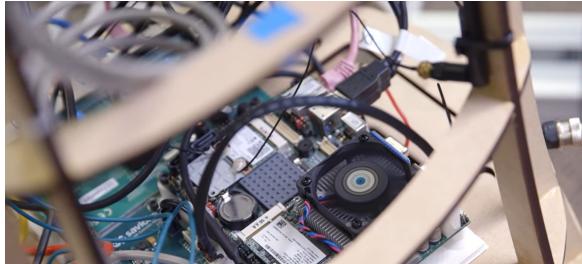
webflow

Protótipo em PowerPoint



Case do Livro - Savioke Relay Delivery Robot







Sugestão para assistirem



<https://www.youtube.com/watch?v=AiZj7LTMjzs&t=101s>



5º Dia sexta-Feira

5º Dia - Sexta-feira: Entrevistas

Na sexta-feira é o dia que iniciarmos as nossas entrevistas com os usuários para a nossa solução.

Orientações para as entrevistas:

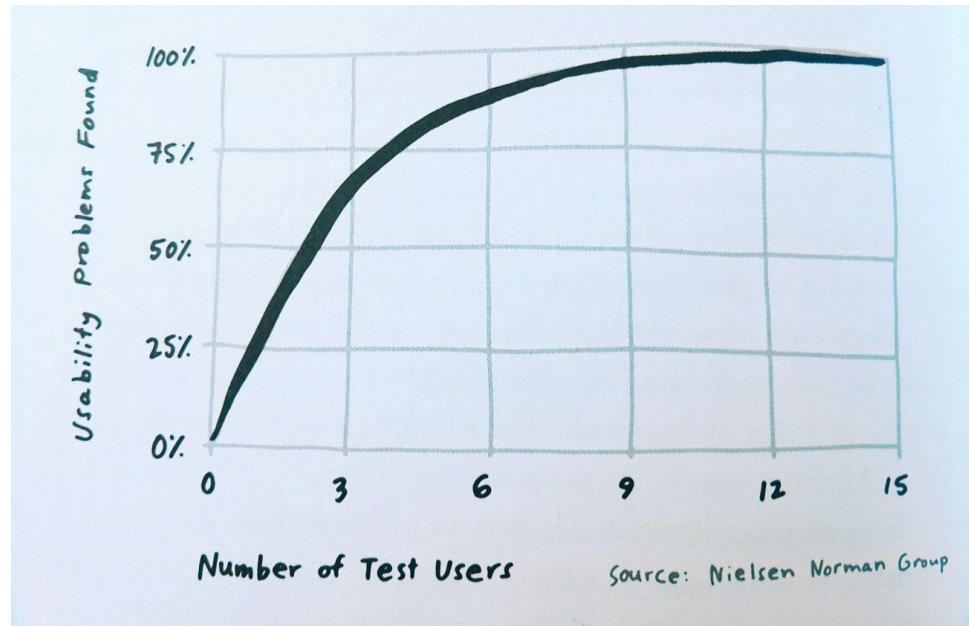
- Devemos possuir um roteiro para realizarmos essas entrevistas;
- Para a conversa é importante possuir um observador e entrevistador;
- As entrevistas devem possuir de **30 a 40 minutos** de duração



Com quantos usuários validar?

Nielsen recomenda que, fazer rodadas de testes com 5 usuários já nos trará respostas suficientes para seguir em frente.

O número 5 também é muito conveniente para a Design Sprint, que sugere que sejam realizadas 5 entrevistas no último dia, com um rápido intervalo entre cada uma e uma reunião final de *debriefing* sobre as conclusões do que foi observado.



Como executar as entrevistas de validação em 5 atos

1. Um cumprimento amigável de boas-vindas para dar início;
2. Uma série de perguntas de contextualização sobre o cliente;
3. Apresentação dos protótipos;
4. Tarefas detalhadas para que o usuário reaja ao protótipo;
5. Debriefing para registrar os pensamentos e impressões dos usuários

- Jake Knapp, Sprint

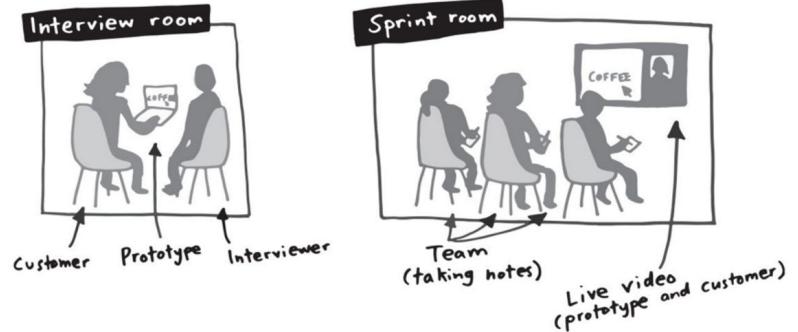


Dicas para o entrevistador

- A validação não acontece no futuro
- Não utilize futuro do pretérito (usaRIA, compraRIA)
- Pergunte a motivação das decisões mapeadas
- Seja um bom anfitrião
- Faça perguntas cujo as respostas não se limitem a “sim” ou “não”
- Faça as seis perguntas essenciais “Quem? O quê? Onde? Quando? Por quê? Como?”
- Faça perguntas incompletas
- Tenha uma mentalidade curiosa

Execução

- Transmite o teste para o restante do time
- Faça grupos de 5 entrevistas
- Avalie o aprendizado e pare quando não estiver mais aprendendo nada
- Recrute as pessoas corretas



Elementos centrais do teste



Facilitador

Guiar o participante durante o processo



Tarefas

Atividades que o usuário pode realmente realizar na vida real



Participante/Usuário

Usuário realista do produto ou serviço que está sendo testado

Exemplo

Tarefa:

Agendar uma palestra no App Google Agenda.

Cenário:

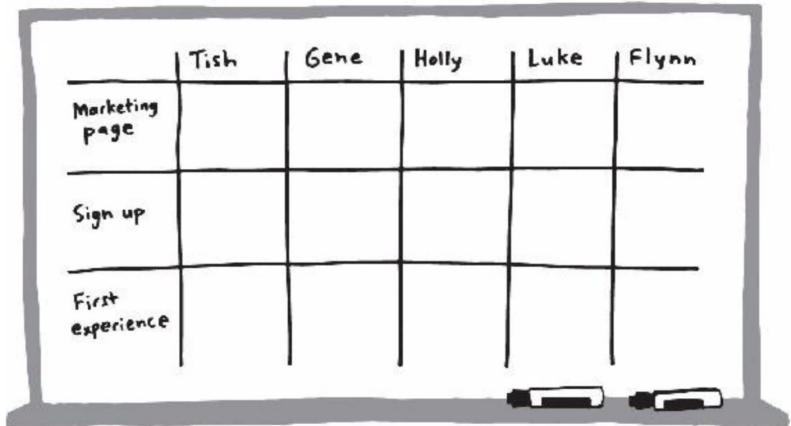
Você terá uma palestra para assistir na próxima semana, sexta-feira (18/03/2022) às 19h com 1h de duração, e precisa lembrar da palestra com 30 minutos de antecedência e também deseja incluir outras pessoas nesse agendamento. Além disso, a continuação da palestra ocorrerá no dia seguinte (19/03/2022), no mesmo horário e também precisa ser agendada. O link para assistir a palestra é <https://cesar.zoom.us/j/xyz>.



Assistam juntos Aprendam juntos

É importante que todo o time acompanhe as entrevistas. Ainda que elas estejam sendo conduzidas por um único entrevistador cada membro do time poderá trazer contribuições de melhorias a partir das suas observações individuais.

Para isso, desenhe uma tabela na sala da sprint, com uma coluna para cada usuário entrevistado e uma linha referente às etapas do protótipo. Dessa forma, cada membro do time pode, individualmente ir fazendo suas contribuições quanto ao que precisa ser alterado/melhorado no protótipo.

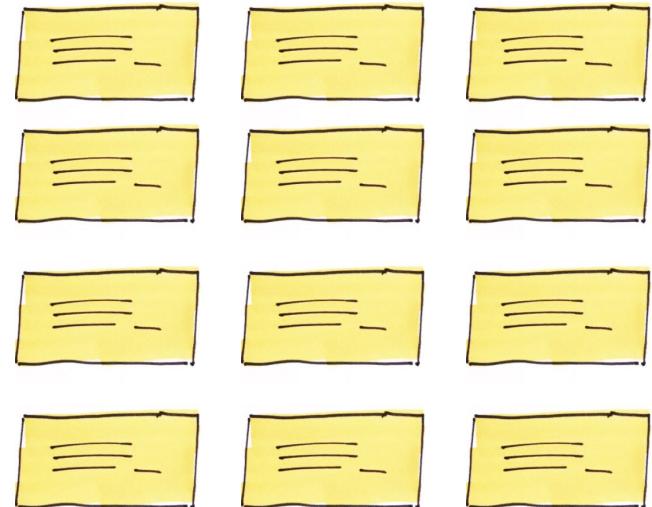


	Tish	Gene	Holly	Luke	Flynn
Marketing page					
Sign up					
First experience					



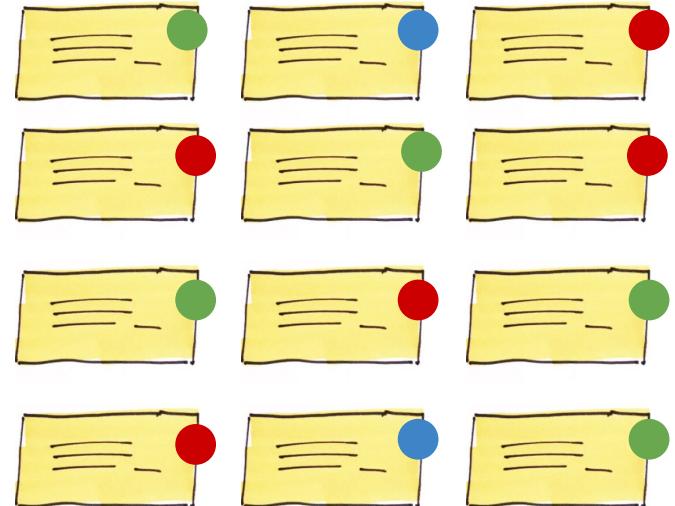
Post-its e canetas são os melhores amigos de uma Design Sprint

Certifique-se que na sala da sprint terão notas autoadesivas e pincéis atômicos e dê instruções para que o time faça anotações à medida em que identificar pontos interessantes, sejam eles citações, observações ou a própria interpretação da pessoa sobre o que aconteceu.



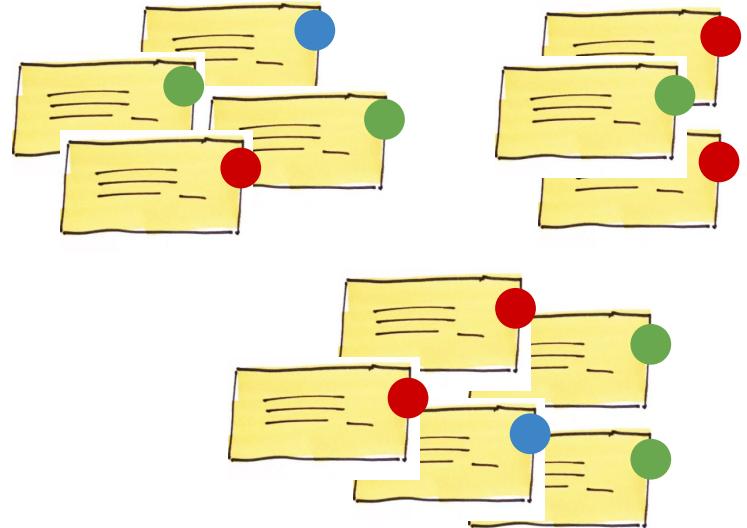
Identifiquem padrões

Ao final das entrevistas, com o time todo reunido, identifiquem padrões que tenham sido observados em 3 ou mais usuários. Rotule os padrões identificados como positivos, negativos ou neutros. Quando tudo estiver listado, é hora de interpretar os resultados



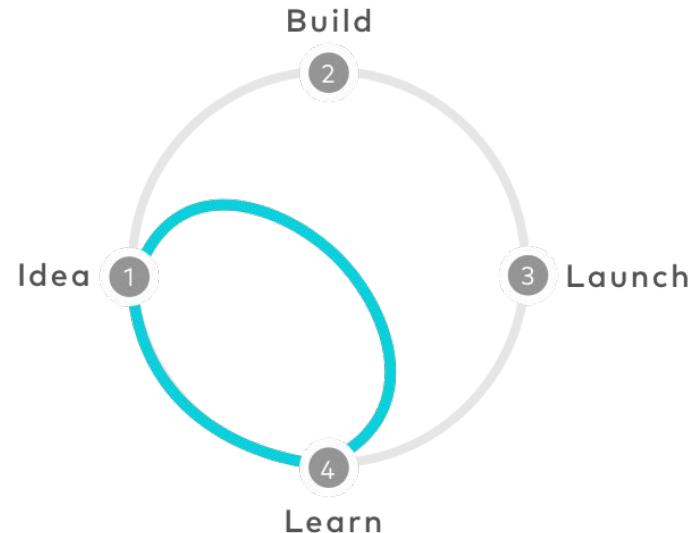
De volta para o futuro

No primeiro dia de sprint foram definidos os objetivos de longo prazo e as perguntas da sprint. Agora, com os testes executados e os padrões identificados é hora de retomar a essas perguntas e decidir quais padrões são mais importantes e quais serão os próximos passos.

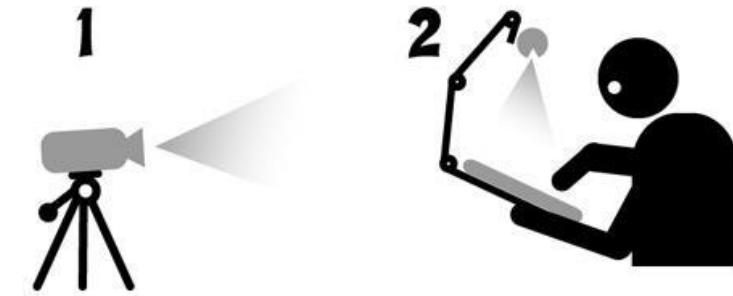


Todo mundo sai ganhando

O teste pode nos trazer resultados positivos e negativos. Ao testar com o usuário você irá descobrir se está no caminho certo ou não com as suas ideias. Um teste bem sucedido não é aquele que nos retorna só resultados positivos.



Ferramentas





Mão na Massa



Pessoas impulsionando inovação.
Inovação impulsionando negócios.

Obrigado!

Time Cesar School

