

Glossário

Amanda Duarte

Índice

Projetos	03
Negócios	04
Produtos	05
Design	10
Tecnologia	12

Projetos

● Scrum

Um framework projetado para a implementação de metodologias ágeis. Foca-se em ciclos (sprints) de trabalho para a realização de tarefas definidas por ordem de prioridade e na interação dos membros da equipe.

● Sprint Planning Meeting

Reuniões que ocorrem no início de cada ciclo (sprint) para definir as prioridades e planejar o que será feito na duração do ciclo.

● Daily Scrum

Reuniões rápidas e objetivas que ocorrem diariamente com toda a equipe na qual os integrantes trazem à tona o andamento do trabalho, os planos para o dia e levantam impedimentos que tiveram para receber o auxílio dos colegas.

● Sprint Review Meeting

Reunião que ocorre ao fim de cada sprint onde se apresentam os resultados e o que foi realizado. Encerra o ciclo para o começo de um novo.

● Sprint Retrospective

Reunião ao fim do sprint que serve para refletir o que foi funcional e o que deve ser melhorado para o próximo ciclo.

● Scrum Master

Membro responsável pela liderança da equipe. Atua como um facilitador no processo de scrum facilitando o entendimento e aplicação das metodologias pelos colegas de equipe.

Negócios

● Briefing

Um guia com todas as informações relevantes a um projeto colocadas de maneira sucinta e objetiva. Serve como um direcionamento para a execução do projeto tal como um material de consulta para a equipe.

● Design de serviços

Estratégias para fortalecer a relação de confiança e segurança na relação entre a empresa e o cliente com o objetivo da fidelização. Nessa prática a empresa busca levar satisfação ao cliente em todas as etapas do processo.

● MVP

Produto mínimo viável. Consiste no lançamento de produtos com o menor investimento possível. Apenas com o básico necessário para que funcione. Objetiva testar a eficiência, usabilidade e aceitação do produto. Protótipo.

● MLP

Minimum Lovable Product. É a versão do produto que representa o mínimo necessário para que o usuário ame um produto, ao invés de apenas tolerá-lo.

● POC

Prova de conceito. É a etapa anterior ao MVP e é uma forma de validar se o produto vai ter sucesso no mercado. Para isso baseia-se em uma série de testes que permitem colher feedbacks sobre a solução proposta.

● ROI

Retorno sobre o investimento. Métrica que permite o quanto a empresa ganha ou perde com os investimentos. Calculada por $(receita - custo)/custo$.

● White Label

Espécie de terceirização de produtos ou soluções que são personalizados para que a empresa contratante os use como se ela fosse a responsável por desenvolvê-los.

Produto

● Agile

Metodologia de desenvolvimento ágil que possui 4 pilares: valorizar indivíduos e sua interação, software funcionando, colaboração com o cliente e responder a mudanças.

● ASO

App Store Optimization. Táticas para melhorar a visibilidade de um app na loja de aplicativos. Envolvem a utilização de palavras-chave otimizadas, imagens úteis e descrições localizadas.

● BASICO

Método de priorização de projetos com foco nos critérios: benefícios para a organização, abrangência dos resultados, satisfação interna dos funcionários, investimento necessário, cliente externo: grau de impacto, grau de facilidade.

● Backlog

Lista de tarefas que tem um determinado prazo para ser entregue.

● BI (Business Intelligence)

Inteligência de negócios. Envolve processos que vão desde a coleta e organização de dados até a sua análise e disseminação para auxiliar na gestão eficiente da empresa.

● BO

Dono ou líder do negócio.

● Business Model Canva

Quadro de modelo de negócio. É uma estrutura visual utilizada para definir ou repensar um modelo de negócio.

● Cycle Time

Métrica utilizada em metodologias ágeis que visa entender o tempo que a equipe gasta no desenvolvimento do produto ou na realização de uma tarefa (ciclos).

● DOR

Definição de preparado. Utilizado no Scrum para definir se uma tarefa está ou não pronta para ser executada pelo time de desenvolvimento

● DOD

Definição de pronto. Elemento do Scrum que estabelece os critérios para que uma tarefa seja considerada “finalizada”.

● Design Sprint

Método rápido para testar um novo produto e validar uma ideia com os clientes em apenas 5 dias. Consiste em 5 etapas (1 por dia): divergência, decisões, prototipagem e validação.

● Design Thinking

Abordagem realizada de forma coletiva e colaborativa, de modo a reunir o máximo de perspectivas diferentes para auxiliar no processo de pensamento crítico e criativo.

● Feature

Funcionalidades ou recursos que são desenvolvidos para produtos ou plataformas a fim de proporcionar novas experiências para os usuários.

● Framework

Um conjunto de códigos genéricos capaz de unir trechos de um projeto de desenvolvimento.

● GUT

Matriz que auxilia na priorização de resolução de problemas com base em: Gravidade (G), Urgência (U), Tendência (T).

● Go-to-market

Estratégia para lançar o produto em um determinado mercado, com o objetivo de alcançar um público específico, conseguir clientes, aumentar as vendas e expandir a receita.

● Hard Skills

Habilidades técnicas.

● Ideação

Etapla derivada do Design Thinking (que também engloba as fases de Imersão, Análise, Síntese, Prototipagem e Teste) e corresponde ao processo de encontrar saídas para determinado problema.

● Jobs-to-be-done

Mudança de perspectiva com escopo nos problemas ou trabalhos que os clientes precisam resolver. Objetiva tornar o marketing mais eficiente e a inovação mais previsível e lucrativa.

● KPI

Indicador-chave de Performance. Avalia o quão bem ou mal alguma métrica está indo.

● Lead Time

Tempo que leva para que um determinado produto chegue até o cliente a partir do momento em que o consumidor faz o pedido.

● Marketplace

Ambiente virtual que reúne vendedores e compradores para transacionar alguma coisa.

● Matriz custo-benefício

Proporciona uma análise baseada somente em fatos e dados, sem vícios e influências, de modo a apresentar as consequências de uma decisão da maneira mais honesta possível.

● OKRs

Objetivo e Resultados Chave. O objetivo é o resultado qualitativo a ser atingido, enquanto os resultados-chave (ou KRs) são resultados quantitativos, são a forma de medir o progresso do objetivo.

● Product Owner

Integrante da equipe de scrum que possui a função de representar os interesses de todos os envolvidos (Stakeholders), define as funcionalidades do produto e prioriza os itens de Product Backlog.

● Product Manager

Cargo responsável por definir o mercado, o público-alvo, a estratégia de go-to-market e a proposta de valor de um produto, influenciando ativamente o sucesso da empresa.

● Product Discovery

Estratégia para um estudo da viabilidade de determinada solução digital e que tem sido utilizada para identificação das necessidades dos futuros usuários.

● Product Backlog

Lista ordenada de todos os requisitos que se tem conhecimento de que precisam estar no produto.

● Persona

Perfil semi-fictício do seu cliente, construído a partir de dados reais sobre os seus consumidores.

● Pitch

Discurso de vendas. Uma apresentação muito rápida, objetiva e com alto impacto persuasivo.

● QA

Processo para garantir a qualidade do desenvolvimento de um serviço ou produto a partir de alguns critérios estabelecidos pela empresa.

● Roadmap

Declaração de intenção e direção de ações de desenvolvimento do produto, geralmente focada em objetivos de curto e longo prazo.

● Soft Skills

Habilidades comportamentais.

● SMART

Conjunto de características que definem uma meta inteligente de como devem ser as metas estabelecidas pela sua empresa. Significa específica (S), mensurável (M), atingível (A), relevante (R) e com limite de tempo (T).

● Sprint

Um ciclo no scrum.

● Squad

Metodologia para organizar equipes e otimizar a performance dos profissionais do time.

● Stakeholders

Uma pessoa ou um grupo de pessoas internas ou externas que são impactados pelas ações que seu time ou empresa faz.

● User Story

Descrição concisa de uma necessidade do usuário sob o ponto de vista deste usuário.

● Value Proposition

Proposta de Valor. Corresponde a promessa de transformação feita pela empresa para os seus clientes.

● "XPTO"

Genérico. (?)

● YoY

Ano após ano. Método de comparação (principalmente financeira) entre dois elementos mensuráveis para avaliar os resultados de cada um tendo o período anual como base.

Design

- **Brainstorming**

Ferramenta de Design Thinking. Levantamento de muitas ideias para resolver problemas e, a partir disso, a proposta é escolher e otimizar as melhores.

- **Benchmarking**

Comparação que as empresas fazem em relação ao mercado para avaliar o nível do negócio ou do seu produto.

- **Design System**

Design System é um ecossistema de bibliotecas instaláveis, com componentes programados e padrões semânticos de design, que reúne padrões de comportamentos.

- **Digital Transformation**

Transformações ocasionadas pela tecnologia.

- **Double Diamond**

Metodologia utilizada para tangibilizar o processo do Design Thinking e que funciona como um framework para orientar a pesquisa e o desenvolvimento de produto, a partir de hipóteses e escolhas estratégicas.

- **Jornada do Usuário**

Mapeamento detalhado de todo contato e experiência possível que o usuário poderá ter durante a utilização do produto.

- **Métodos de pesquisa**

Método de pesquisa que envolve a análise do uso e desempenho de artefatos projetados para compreender, explicar e melhorar o comportamento de determinados aspectos na área de sistemas de informação. (?)

● Pixar Storytelling

Narrativa que irá engajar a sua equipe a entender melhor qual é o propósito do produto. Baseia-se em quem são os personagens e o que fazem, como o produto cria valor para eles e qual a visão de futuro a ser alcançada.

● Proto-personas e Personas

Proto-persona é um conjunto de informações que mostram, segundo a opinião da equipe, como o usuário de um determinado produto seria. Persona é a proto-persona que foi validada após pesquisas.

● Protótipo em Design

Pode ser desde uma representação conceitual ou análoga da solução (baixa fidelidade), passando por aspectos da ideia, até a construção de algo o mais próximo possível da solução final (alta fidelidade).

● Protótipo de baixa fidelidade

Representação conceitual ou análoga da solução passando por aspectos da ideia.

● Protótipo de alta fidelidade

Construção de algo o mais próximo possível da solução final.

● Rabiscoframe

Esboço.

● Storyboard

Uma série de ilustrações ou imagens arranjadas, com uma sequência cronológica, feitas com o objetivo de pré-visualizar uma mídia.

● Storytelling

Narrativa.

● Style Guide

Documento que define e orienta o estilo digital do seu produto.

● Wireframe

Protótipo para o desenvolvimento de um aplicativo, um software ou um site. Esta é uma etapa fundamental do design de interface e de produto.

Tecnologia

● API

Interface de Programação de Aplicação. Basicamente, a API faz a comunicação entre dois sistemas distintos.

● Banco de Dados

Organização e armazenagem de informações sobre um domínio específico.

● Backend e Frontend

Frontend é a parte visual de um site a qual aceita a interação com o usuário. Já backend é o que vem por trás da aplicação, fazendo a integração entre banco de dados e client e aplicando as regras de negócio.

● Bugfix

Ação no código-fonte, é uma alteração de código ou um conjunto de alterações para resolver um defeito de código reportado (um erro).

● Google Analytics

Uma ferramenta de monitoramento e análise de sites e aplicativos.

● Hotfix

Um patch ou uma atualização para clientes / sistemas implementados com intuito de resolver erros.

● Integrações

É a ação de fazer com que diferentes plataformas e ferramentas digitais consigam interagir entre si de modo automatizado.

● Pair Programming

Método de programação no qual duas pessoas trabalham juntas em um único programa. Em que uma digita o código e a outra revisa.

- **PDP (Página de produto)**

Fornece informações detalhadas sobre um produto e permite que os clientes selecionem opções de produtos, como tamanho, estilo e cor.

- **Teste AB**

Prática que permite comparar diferentes variáveis, de modo a descobrir qual delas promove uma melhor performance.

- **Webview**

É um componente do sistema com tecnologia do Google Chrome que permite que apps Android exibam conteúdo da Web.