

# Módulo 1

## Conhecendo a área de Produto



# 1.1

## Conhecendo a área de Produto

Marcell Almeida

# Sobre mim

---



**Marcell Almeida**

intuit.



PM3



nu

EASY



TAXI

 [/almeidamarcell](#)

 [@almeidamarcell](#)

 [@almeidamarcell](#)

# Agenda desta aula

01.

O que é gestão  
de produtos

02.

Papel e habilidades  
do PM

03.

Times de tecnologia

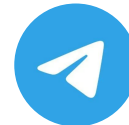
**01.**

# **O que é Gestão de Produtos Digitais**



# O que é um produto Digital

Produto digital é qualquer item, serviço, plataforma hospedado e consumido de forma online que tenha usuários.

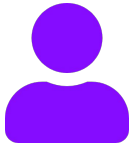


# O que Gestão de Produto

Gestão de Produtos é a função responsável por **todos os aspectos de um produto digital**, desde a visão, objetivos, até como será a experiência do usuário na ponta do serviço.

# O que Gestão de Produto

Gestão de Produtos é a função responsável por **todos os aspectos de um produto digital**, desde a visão, objetivos, até como será a experiência do usuário na ponta do serviço.



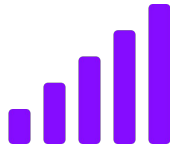
Usuário



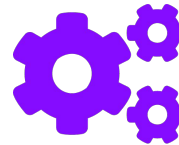
Receita



Código



Custos

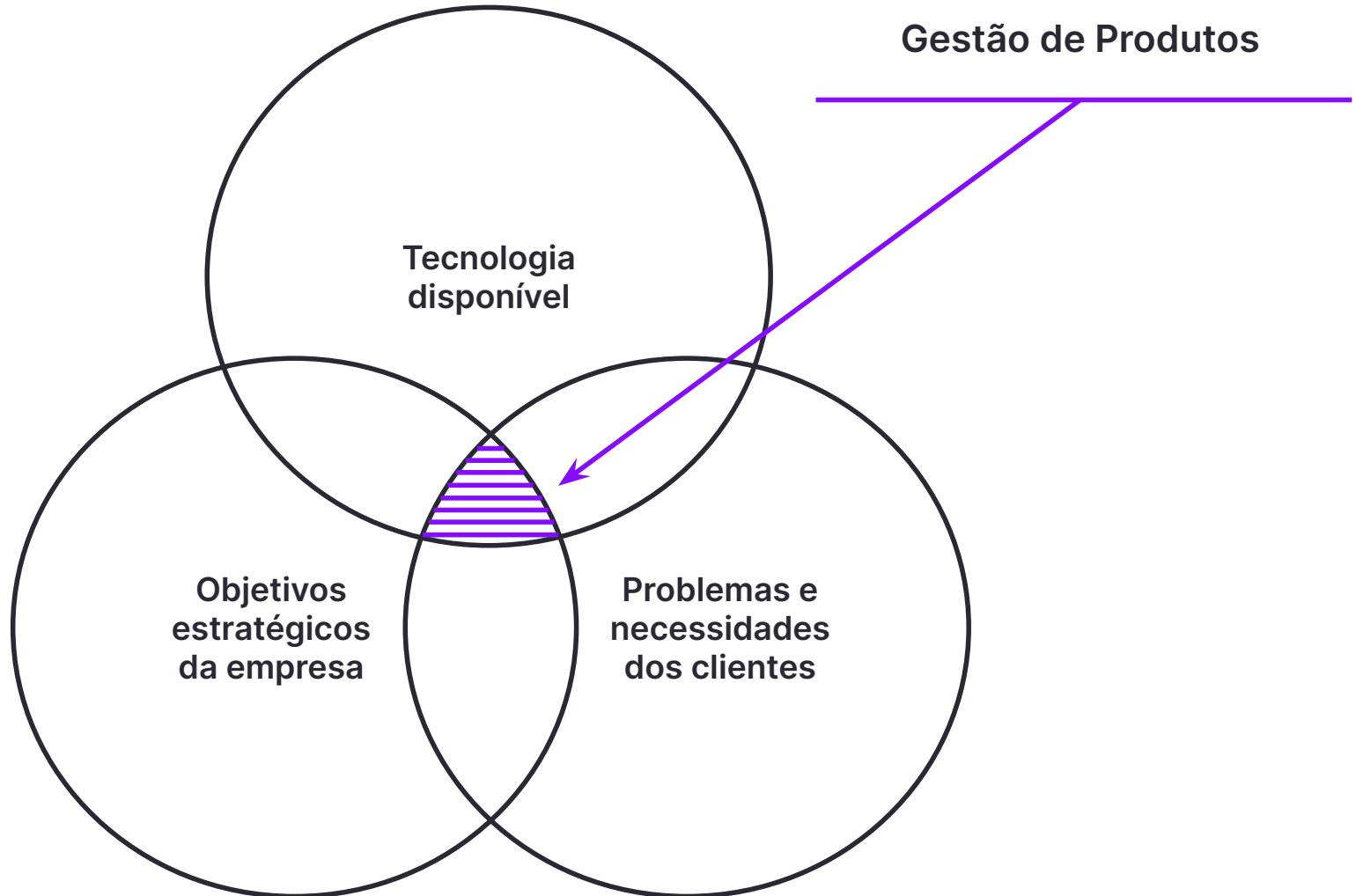


Operação



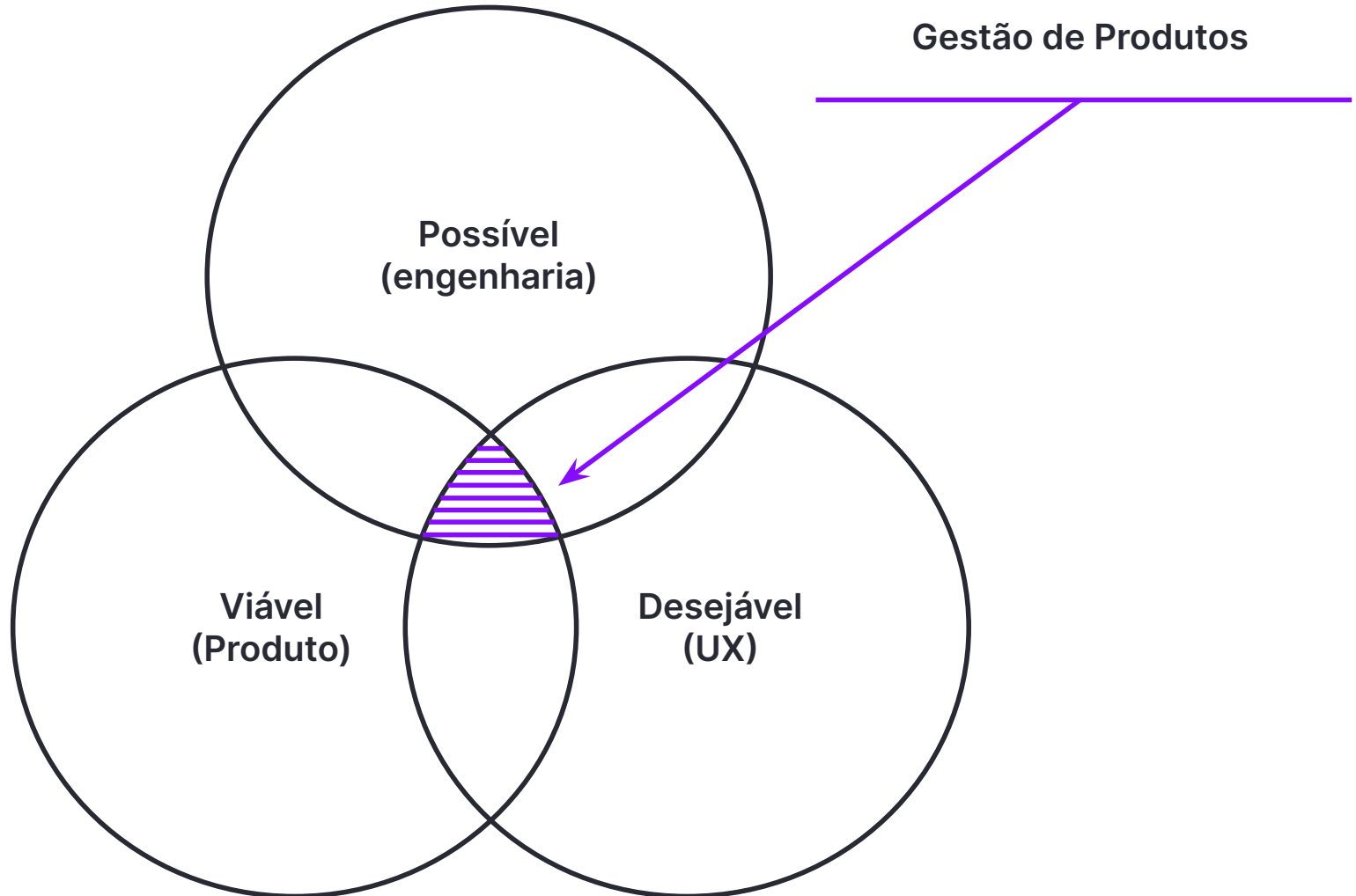
# Gestão de Produto

---



# Gestão de Produto

---



# Produto vs Projeto

## Projeto

- Conjunto de tarefas com a finalidade de alcançar uma meta ou entrega específica;
- Escopo fechado definido no planejamento;

## Produto

- Foco no resultado com um objetivo bem definido, sem escopo pré-definido;
- Testes e validações de ideias guiam o caminho;

# Produto vs Projeto

## Projeto

- Reestruturação do checkout;
- Melhoria de processos internos;

## Produto

- Plataforma de ensino da PM3;
- Comunidade de alunos da PM3;
- Portfólio de cursos;

# Produto digital vs Produto físico

---

## Digital

Software

- Desenvolvimento ágil;
- Ciclo rápido de feedbacks que permitem melhorias em um curto espaço de tempo;
- Liberação em etapas, maior controle do investimento x retorno;

## Físico

Hardware

- Desenvolvimento mais lento;
- Ciclo de feedbacks demorado, que exige logística e um canal bem estruturado;
- Produções em larga escala, investimento financeiro inicial muito alto;

# Produto digital vs Produto físico

---

**Digital**  
Software



**Físico**  
Hardware

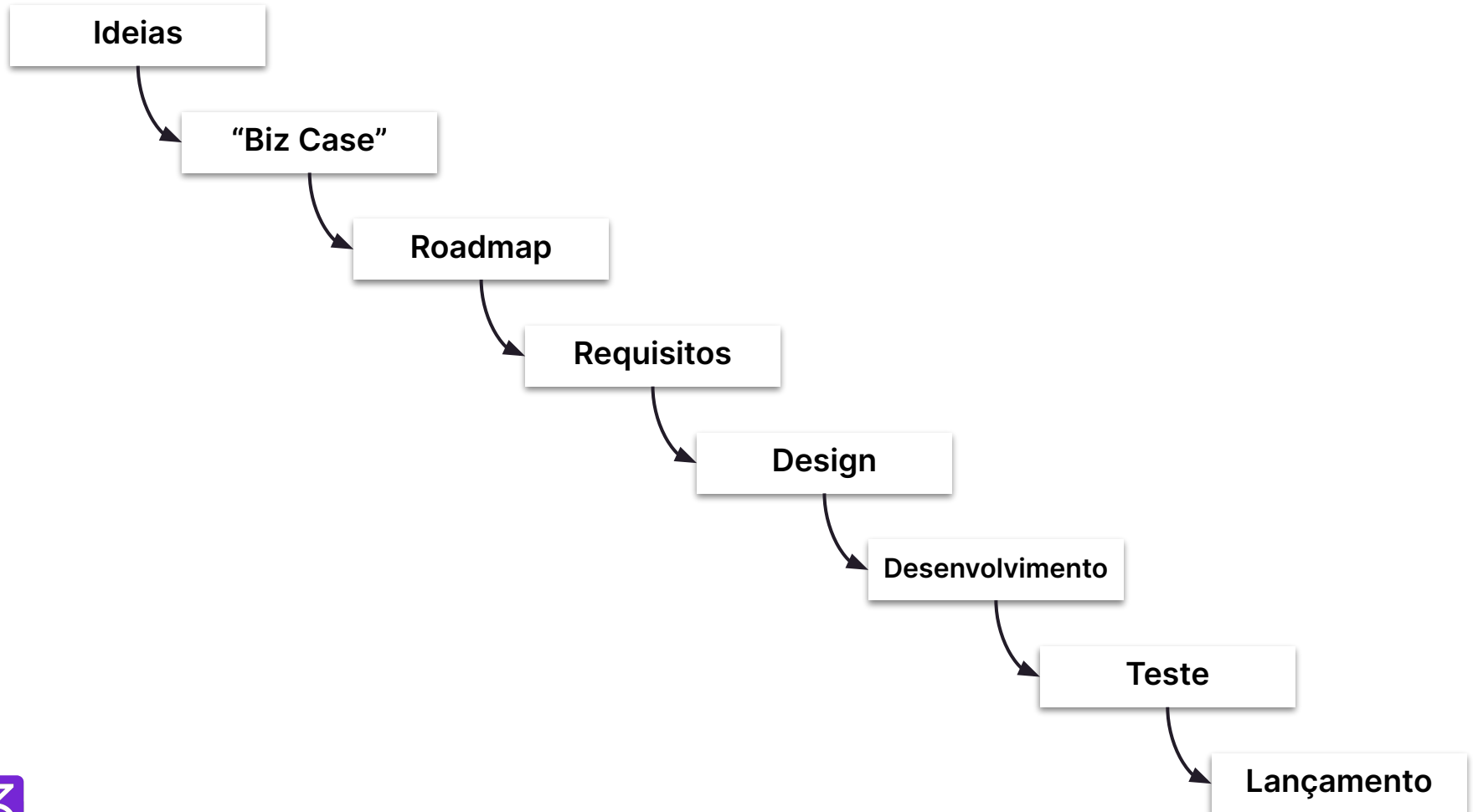


# **Etapas de criação de um produto**



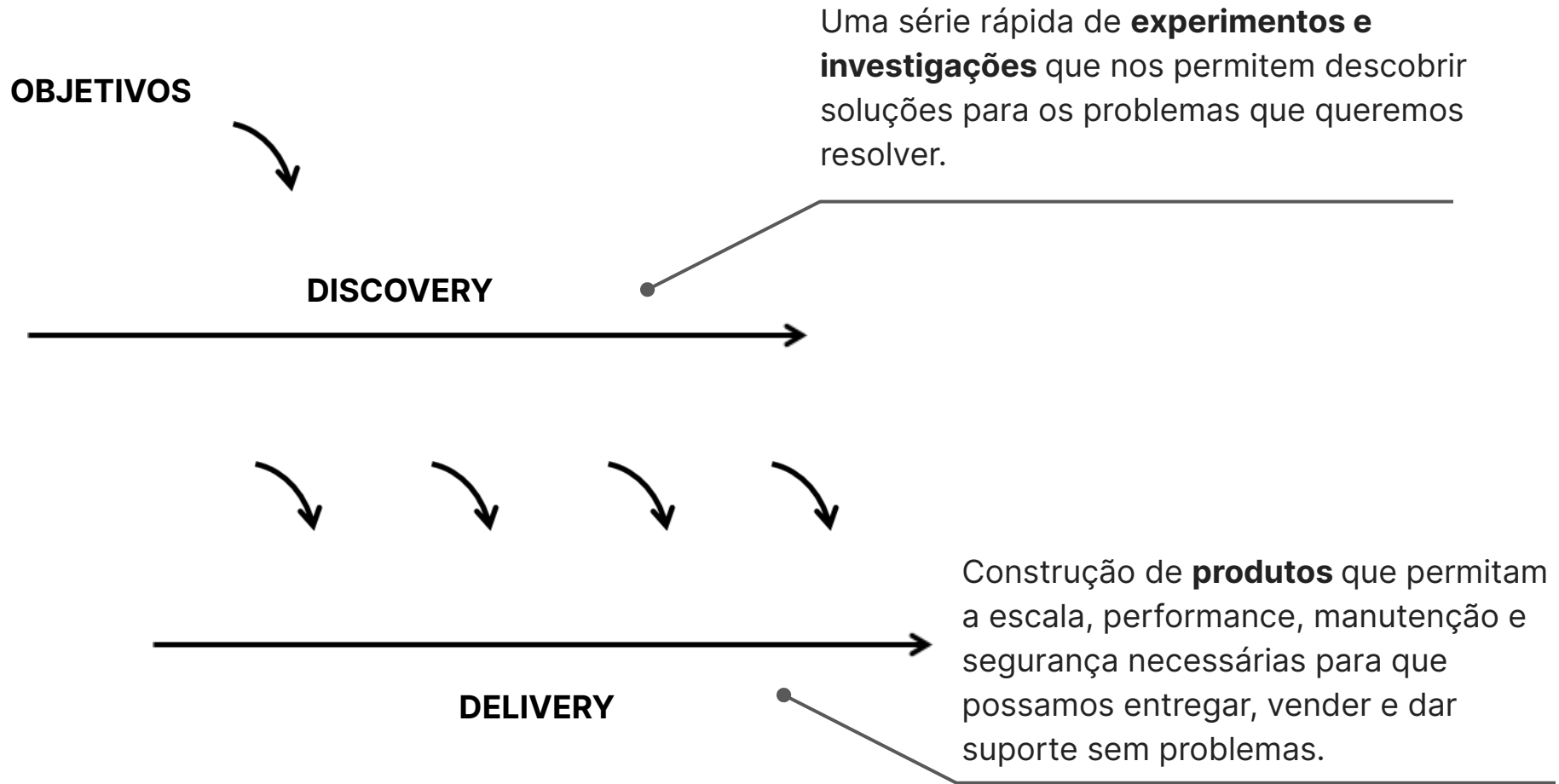
# O processo “tradicional” de produto (*cascata*)

---





# Produto digital



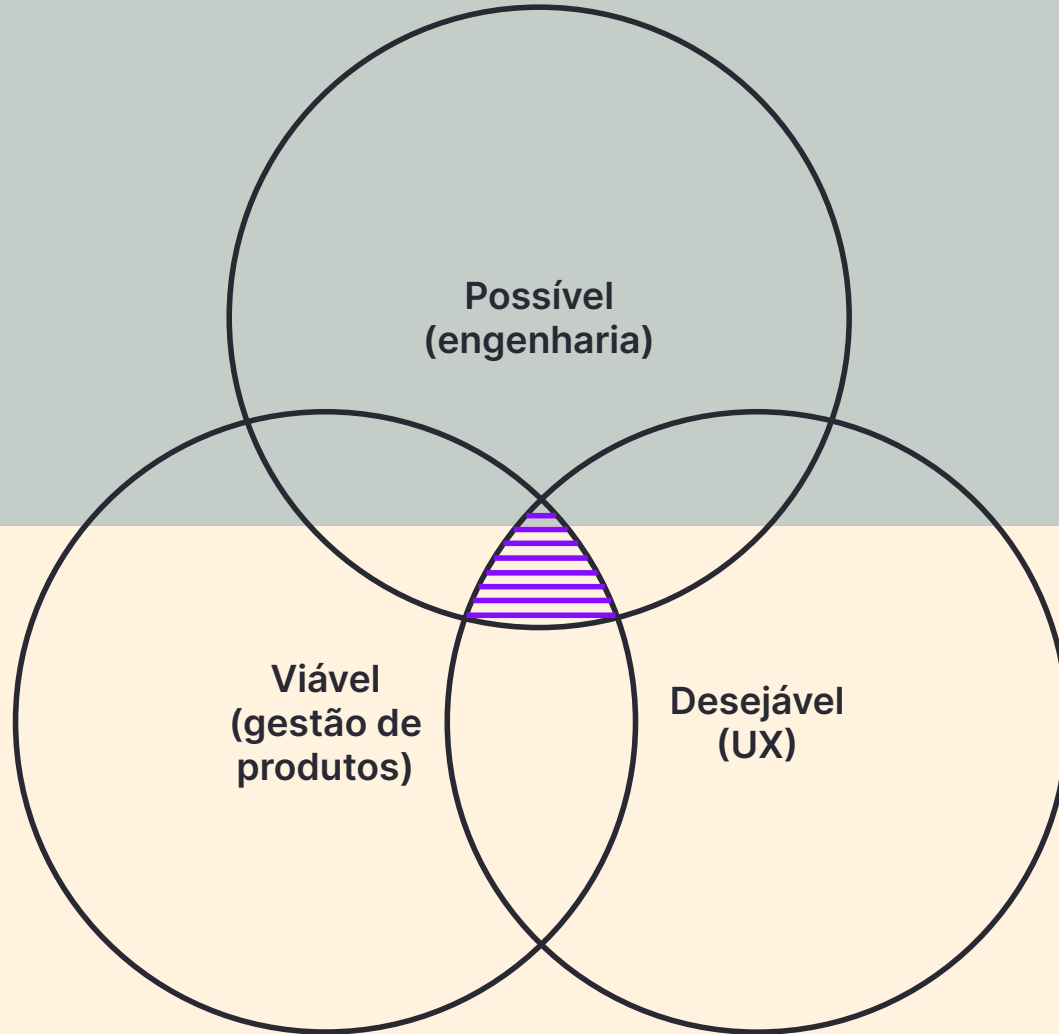
**Delivery**

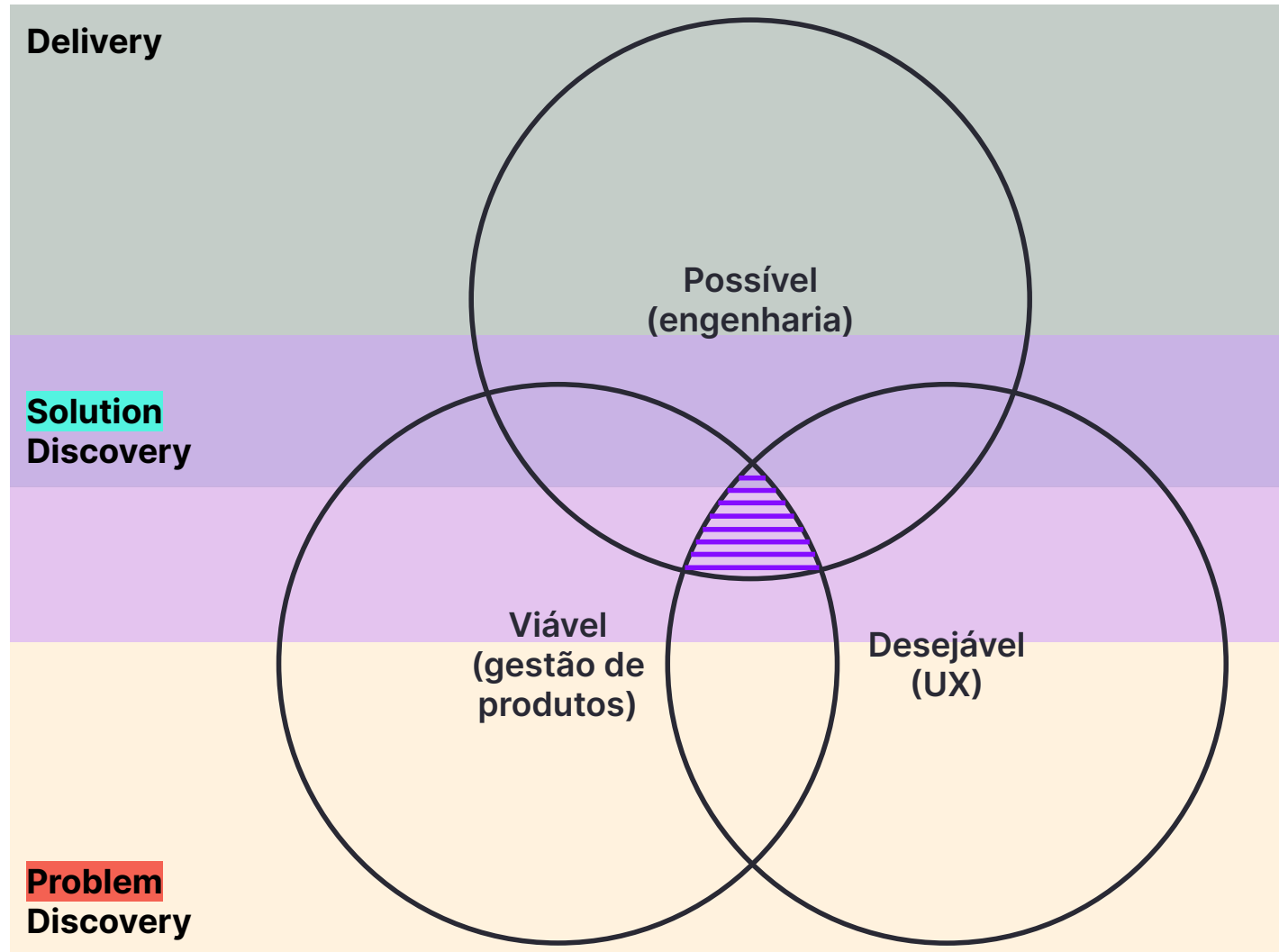
Possível  
(engenharia)

Viável  
(gestão de  
produtos)

Desejável  
(UX)

**Discovery**





# 02.

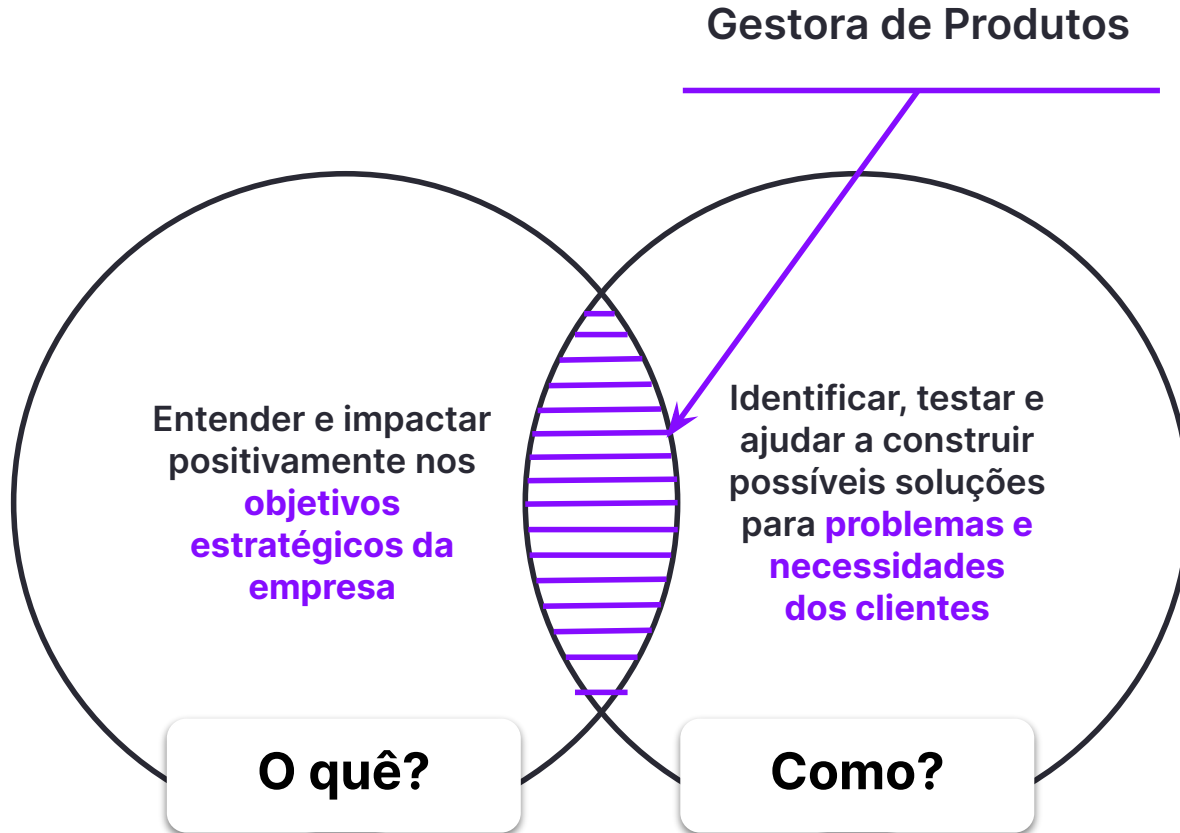
## Papel e Habilidades de PMs

# Falácias sobre o Product Manager

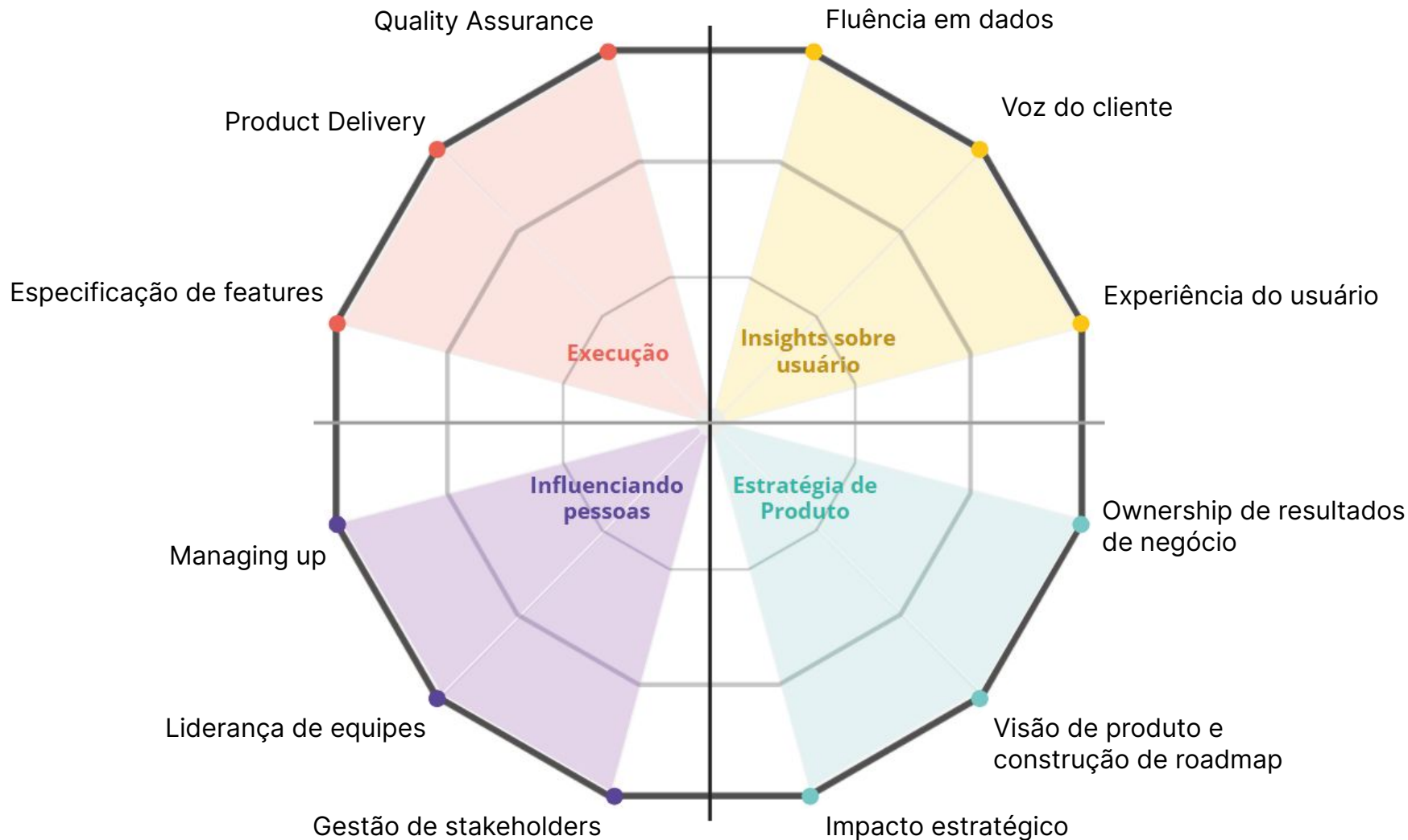
---

- ✗ PMs são os CEOs do Produto
- ✗ PM é o “chefe” da equipe
- ✗ PM não coloca a mão na massa, só gerencia
- ✗ PM precisa saber desenvolver código
- ✗ PM só cuida da criação de novas funcionalidades

# Principais responsabilidades

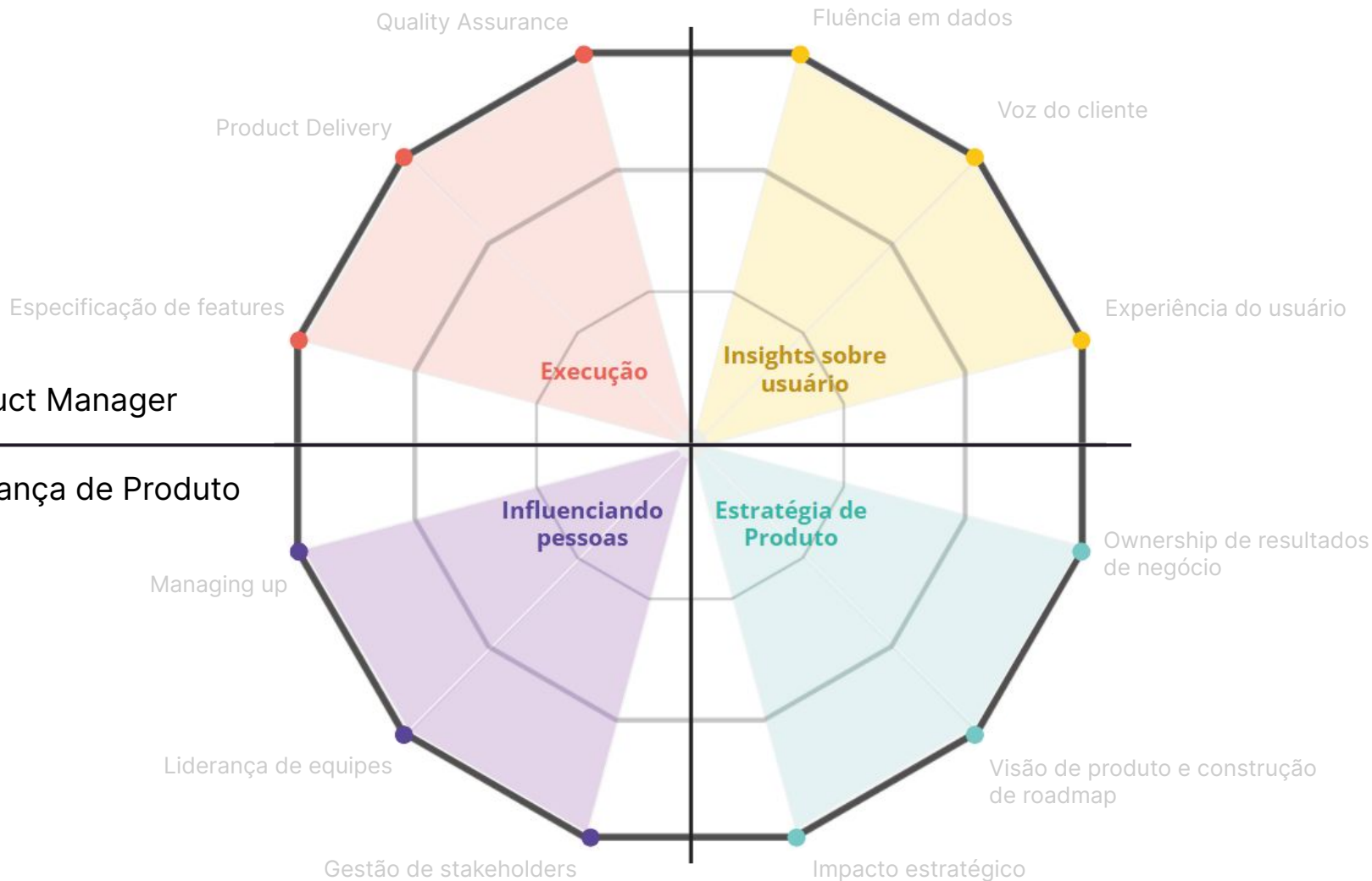


# Principais habilidades



Product Manager

Liderança de Produto





Construtor de produtos

Arquiteto de produtos

Quality Assurance

Fluência em dados

Product Delivery

Voz do cliente

Especificação de features

Experiência do usuário

Product Manager

Liderança de Produto

Execução

Insights sobre usuário

Influenciando pessoas

Estratégia de Produto

Managing up

Ownership de resultados de negócio

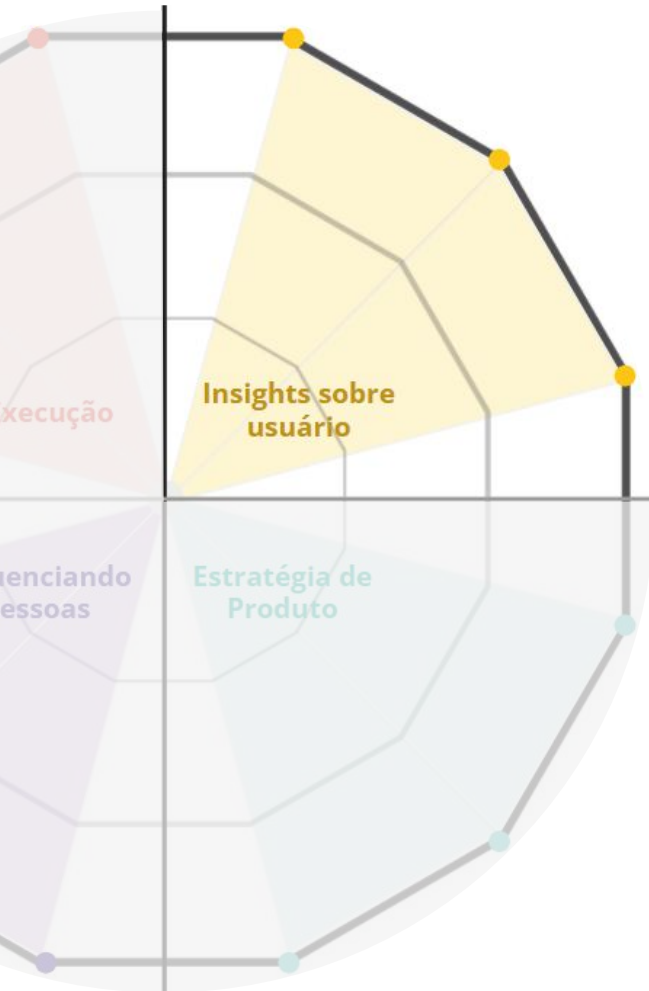
Liderança por influência

Visão de produto e construção de roadmap

Gestão de stakeholders

Impacto estratégico

# Hard skills



## Fluência em dados

A capacidade de usar dados para gerar insights acionáveis, alavancar esses insights para atingir as metas definidas conectando a resultados significativos para os negócios.

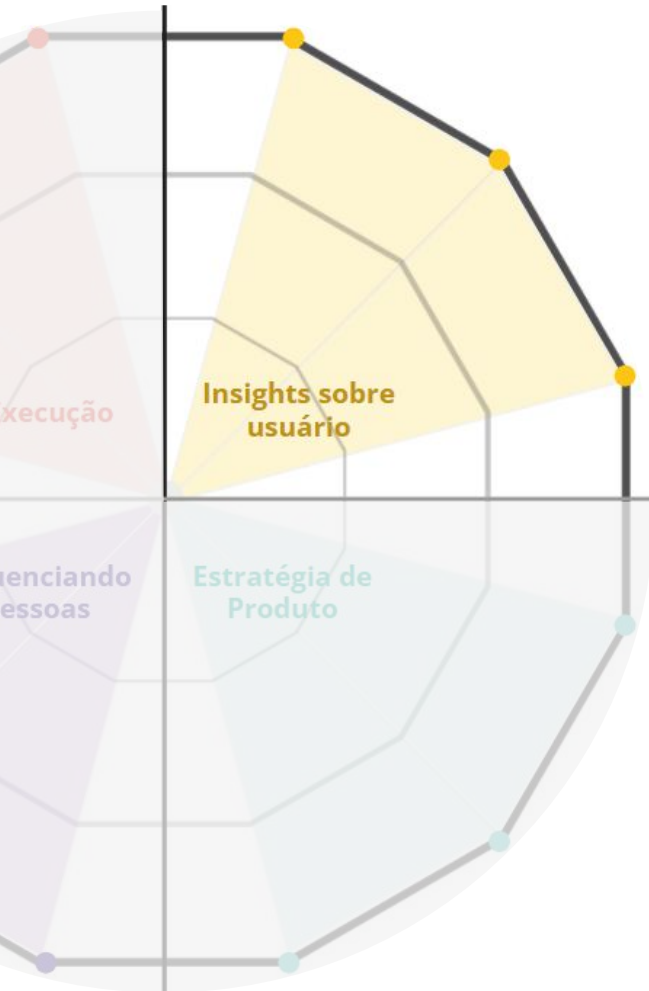
## Voz do cliente

A capacidade de aproveitar o feedback do usuário em todas as suas formas para entender como os usuários se envolvem com o produto.

## Experiência do usuário

A capacidade, tanto como indivíduo quanto trabalhando com a equipe de design, de definir requisitos e fornecer interfaces fáceis de usar e aplicar as melhores práticas.

# Hard skills



## Fluência em dados

A capacidade de usar dados para gerar insights acionáveis, alavancar esses insights para atingir as metas definidas conectando a resultados significativos para os negócios.

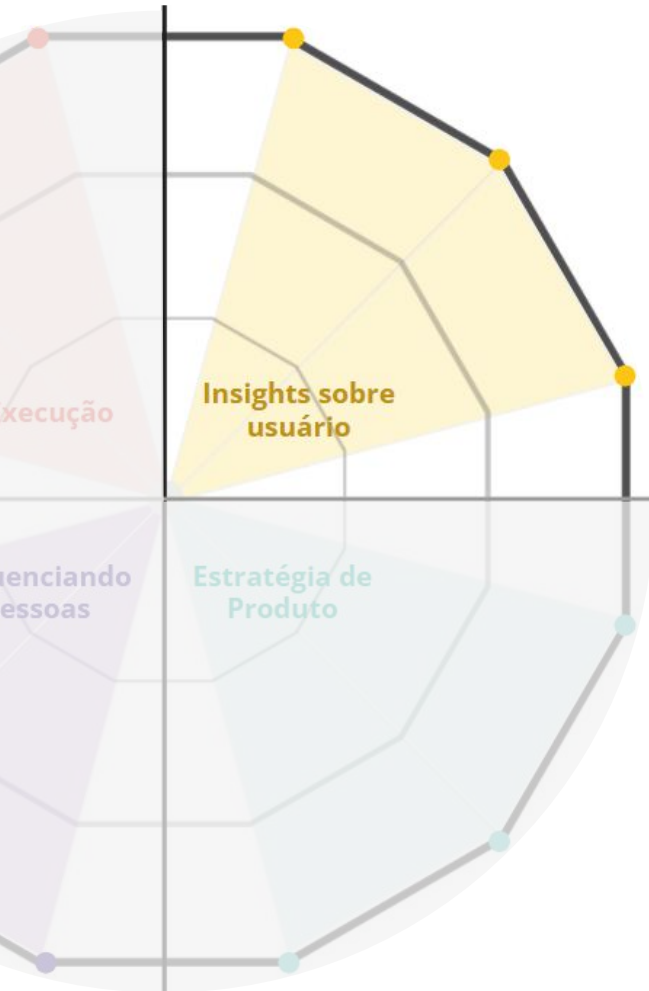
## Voz do cliente

A capacidade de aproveitar o feedback do usuário em todas as suas formas para entender como os usuários se envolvem com o produto.

## Experiência do usuário

A capacidade, tanto como indivíduo quanto trabalhando com a equipe de design, de definir requisitos e fornecer interfaces fáceis de usar e aplicar as melhores práticas.

# Hard skills



## Fluência em dados

A capacidade de usar dados para gerar insights acionáveis, alavancar esses insights para atingir as metas definidas conectando a resultados significativos para os negócios.

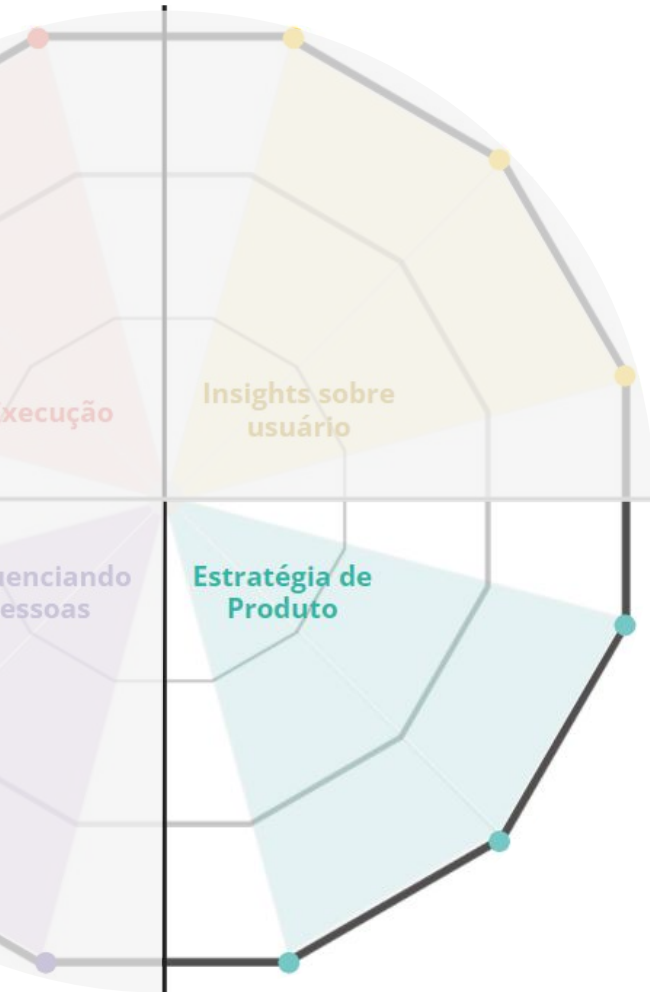
## Voz do cliente

A capacidade de aproveitar o feedback do usuário em todas as suas formas para entender como os usuários se envolvem com o produto.

## Experiência do usuário

A capacidade, tanto como indivíduo quanto trabalhando com a equipe de design, de definir requisitos e fornecer interfaces fáceis de usar e aplicar as melhores práticas.

# Hard skills



## Ownership de resultados de negócio

Capacidade de gerar resultados significativos para os negócios, conectando a funcionalidade e as metas do produto aos objetivos estratégicos da equipe do PM e da empresa em geral.

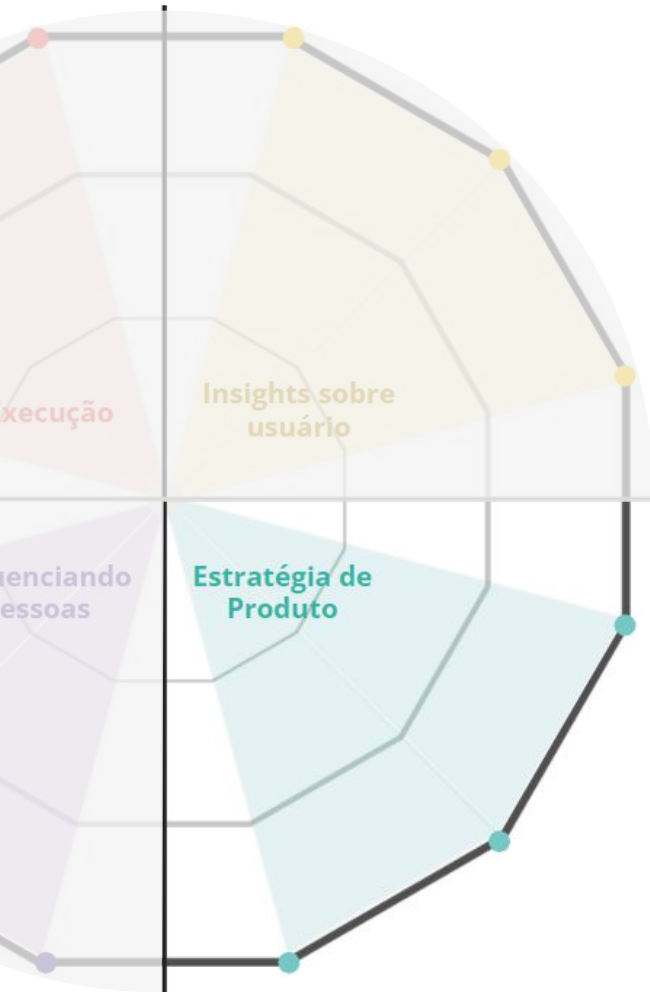
## Visão de produto e construção de roadmap

A capacidade de definir uma visão geral para a área de produto do PM que se conecta à estratégia da empresa. A capacidade de definir um roadmap claro com iniciativas priorizadas que atendem a essa visão.

## Impacto estratégico

A capacidade de entender e contribuir para a estratégia de negócios de uma equipe e da empresa como um todo. A capacidade de concretizar a estratégia por meio da entrega consistente de resultados de negócios.

# Hard skills



## Ownership de resultados de negócio

Capacidade de gerar resultados significativos para os negócios, conectando a funcionalidade e as metas do produto aos objetivos estratégicos da equipe do PM e da empresa em geral.

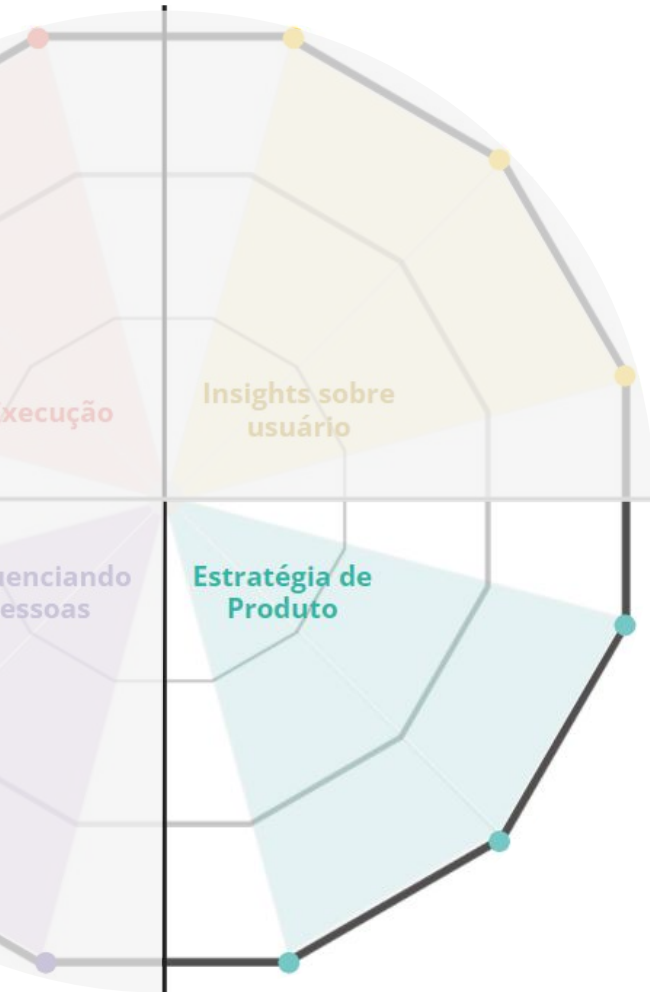
## Visão de produto e construção de roadmap

A capacidade de definir uma visão geral para a área de produto do PM que se conecta à estratégia da empresa. A capacidade de definir um roadmap claro com iniciativas priorizadas que atendem a essa visão.

## Impacto estratégico

A capacidade de entender e contribuir para a estratégia de negócios de uma equipe e da empresa como um todo. A capacidade de concretizar a estratégia por meio da entrega consistente de resultados de negócios.

# Hard skills



## Ownership de resultados de negócio

Capacidade de gerar resultados significativos para os negócios, conectando a funcionalidade e as metas do produto aos objetivos estratégicos da equipe do PM e da empresa em geral.

## Visão de produto e construção de roadmap

A capacidade de definir uma visão geral para a área de produto do PM que se conecta à estratégia da empresa. A capacidade de definir um roadmap claro com iniciativas priorizadas que atendem a essa visão.

## Impacto estratégico

A capacidade de entender e contribuir para a estratégia de negócios de uma equipe e da empresa como um todo. A capacidade de concretizar a estratégia por meio da entrega consistente de resultados de negócios.

# Hard skills

## Gestão de stakeholders

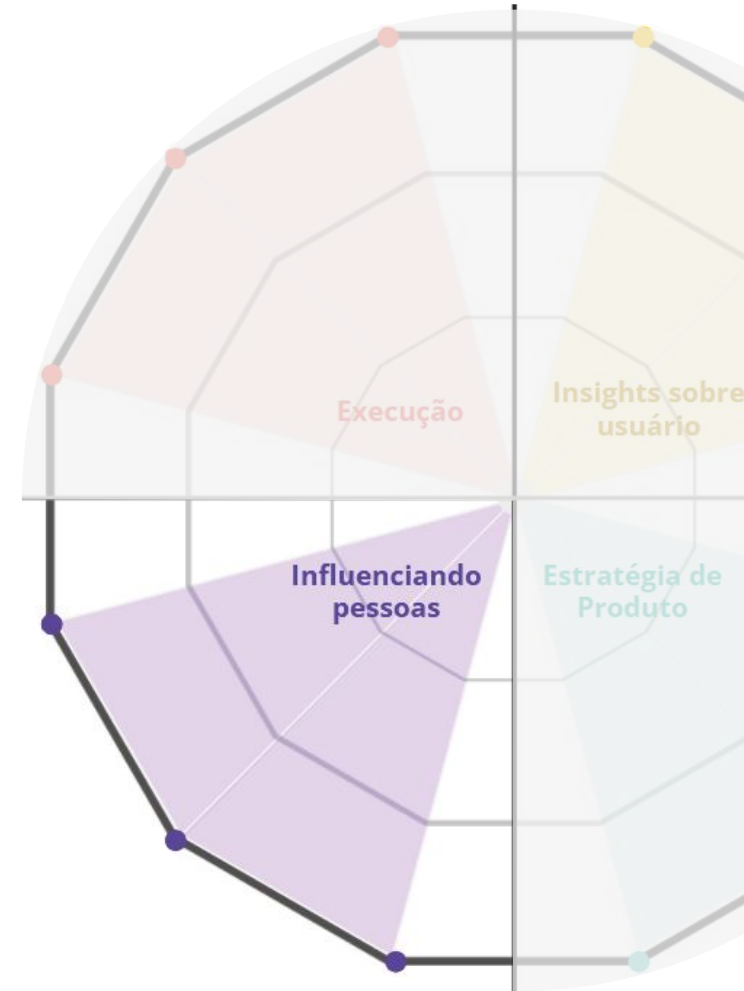
A capacidade de identificar proativamente as partes interessadas e trabalhar com elas para levar em consideração seus inputs nas decisões do produto.

## Liderança por influência

A capacidade de gerenciar e orientar a equipe com o objetivo de permitir que eles entreguem com sucesso seus objetivos e entreguem resultados de negócios significativos.

## Managing up

A capacidade de influenciar executivos da organização a fim de ajudar a atingir metas, entregar resultados de negócios significativos e impactar positivamente a direção estratégica da equipe da empresa como um todo.





# Hard skills

## Gestão de stakeholders

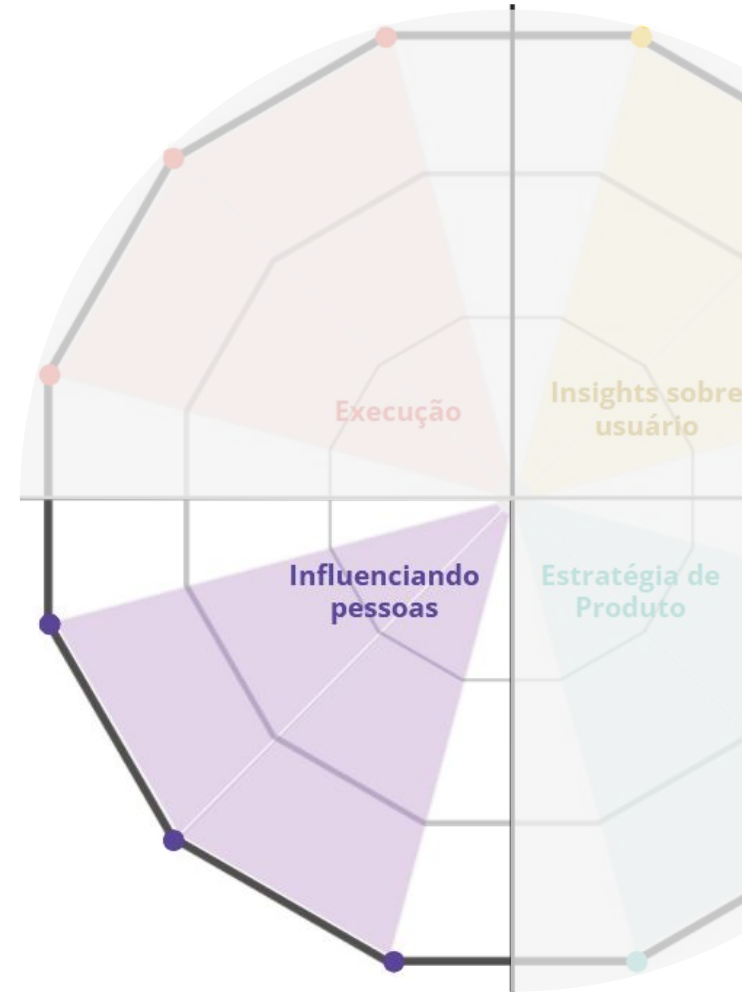
A capacidade de identificar proativamente as partes interessadas e trabalhar com elas para levar em consideração seus inputs nas decisões do produto.

## Liderança por influência

A capacidade de gerenciar e orientar a equipe com o objetivo de permitir que eles entreguem com sucesso seus objetivos e entreguem resultados de negócios significativos.

## Managing up

A capacidade de influenciar executivos da organização a fim de ajudar a atingir metas, entregar resultados de negócios significativos e impactar positivamente a direção estratégica da equipe da empresa como um todo.



# Hard skills

## Gestão de stakeholders

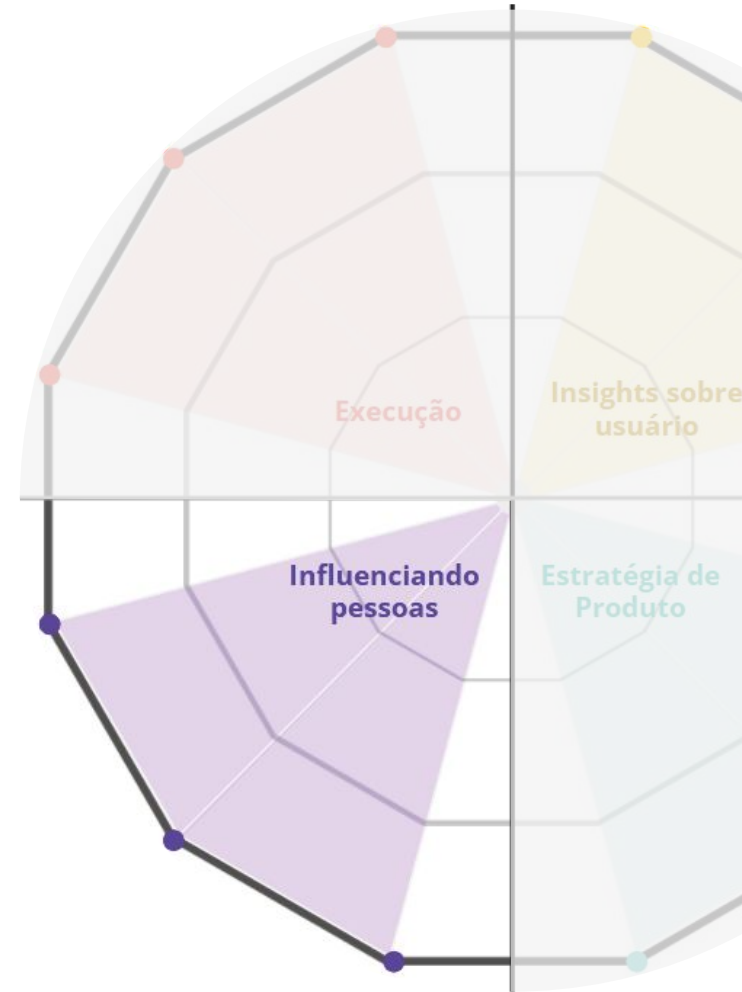
A capacidade de identificar proativamente as partes interessadas e trabalhar com elas para levar em consideração seus inputs nas decisões do produto.

## Liderança por influência

A capacidade de gerenciar e orientar a equipe com o objetivo de permitir que eles entreguem com sucesso seus objetivos e entreguem resultados de negócios significativos.

## Managing up

A capacidade de influenciar executivos da organização a fim de ajudar a atingir metas, entregar resultados de negócios significativos e impactar positivamente a direção estratégica da equipe da empresa como um todo.



# Hard skills

## Product Delivery

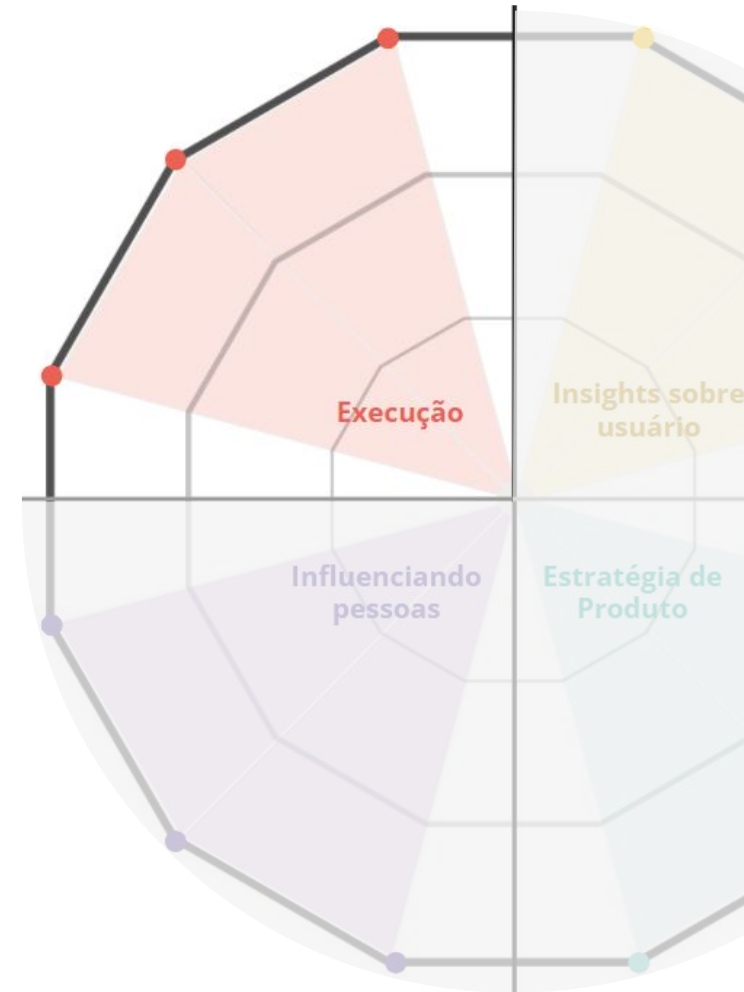
Capacidade de trabalhar colaborativamente com a equipe para fornecer de forma iterativa a funcionalidade do produto que alcança os objetivos propostos.

## Especificação de features

A capacidade de um PM reunir requisitos, definir funcionalidades e metas em um formato claro e acionável que pode ser usado para se comunicar com a equipe.

## Quality Assurance

A capacidade de identificar, priorizar e resolver problemas técnicos e funcionais em todos os dispositivos, pontos de venda e casos de uso aplicáveis ao produto.



# Hard skills

## Product Delivery

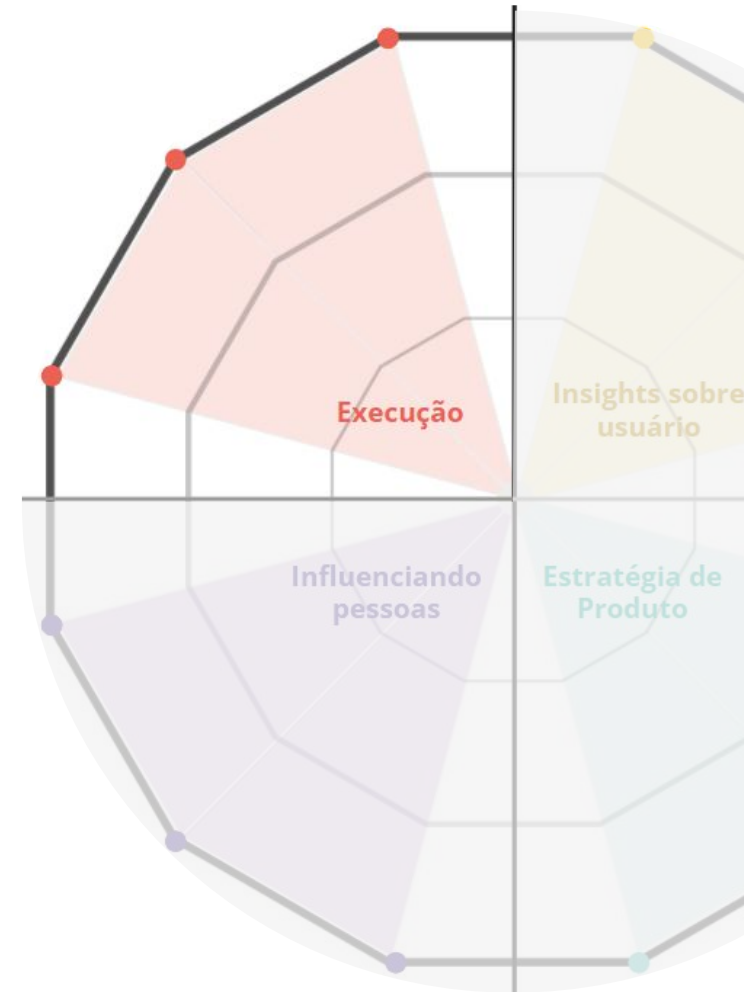
Capacidade de trabalhar colaborativamente com a equipe para fornecer de forma iterativa a funcionalidade do produto que alcança os objetivos propostos.

## Especificação de features

A capacidade de um PM reunir requisitos, definir funcionalidades e metas em um formato claro e acionável que pode ser usado para se comunicar com a equipe.

## Quality Assurance

A capacidade de identificar, priorizar e resolver problemas técnicos e funcionais em todos os dispositivos, pontos de venda e casos de uso aplicáveis ao produto.



# Hard skills

## Product Delivery

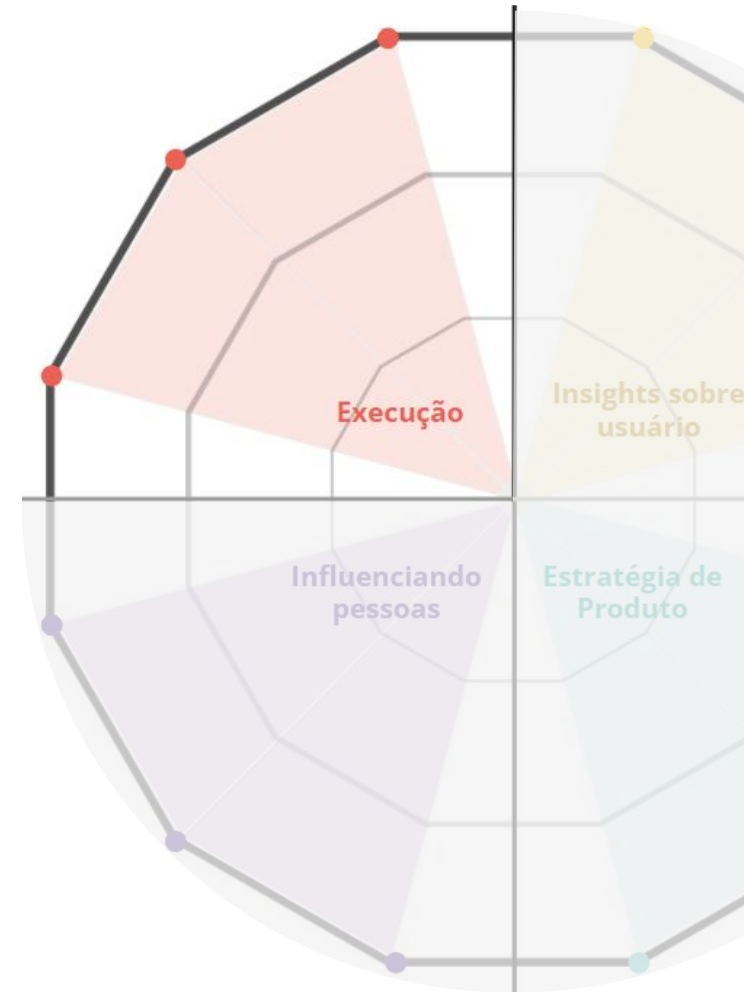
Capacidade de trabalhar colaborativamente com a equipe para fornecer de forma iterativa a funcionalidade do produto que alcança os objetivos propostos.

## Especificação de features

A capacidade de um PM reunir requisitos, definir funcionalidades e metas em um formato claro e acionável que pode ser usado para se comunicar com a equipe.

## Quality Assurance

A capacidade de identificar, priorizar e resolver problemas técnicos e funcionais em todos os dispositivos, pontos de venda e casos de uso aplicáveis ao produto.



Construtor de produtos

Arquiteto de produtos

Quality Assurance

Fluência em dados

Product Delivery

Voz do cliente

Especificação de features

Experiência do usuário

Product Manager

Execução

Insights sobre usuário

Liderança de Produto

Influenciando pessoas

Estratégia de Produto

Managing up

Ownership de resultados de negócio

Liderança por influência

Visão de produto e construção de roadmap

Gestão de stakeholders

Impacto estratégico

# Outras habilidades e soft skills

✓ Empatia

✓ Comunicação

✓ Visão sistêmica

✓ Tema do produto

✓ Novas tecnologias

✓ Curiosidade aguçada

✓ Gestão de tempo

# O papel Product Manager



- Criar visão de produto alinhada junto ao time e stakeholders;
- Achar o produto certo para construir e evoluir.
- Balancear objetivos de negócio, usuário e tecnologia na priorização;
- Documentar e detalhar as iniciativas;
- Informar outras áreas e stakeholders sobre os resultados e aprendizados alcançados;
- Define, acompanha e evolui KPIs (métricas) do Time.

## LIDERA

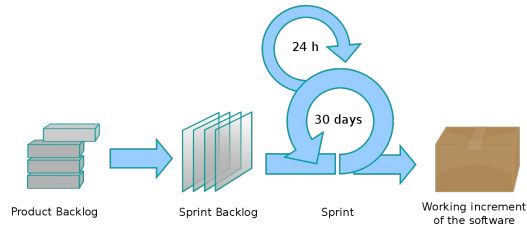
- Visão e estratégia do time;
- Product Discovery (macro);
- KPIs do time;
- Definir e priorizar backlog;
- Análise e comunicação dos resultados.

## PARTICIPA / ACOMPANHA

- Pesquisas, testes, protótipos;
- Desenho da solução;
- Desenvolvimento do software.



# PO e PM, qual a diferença?



**Product Owner**  
PAPEL



Estamos descobrindo  
**maneiras melhores** de  
desenvolver software



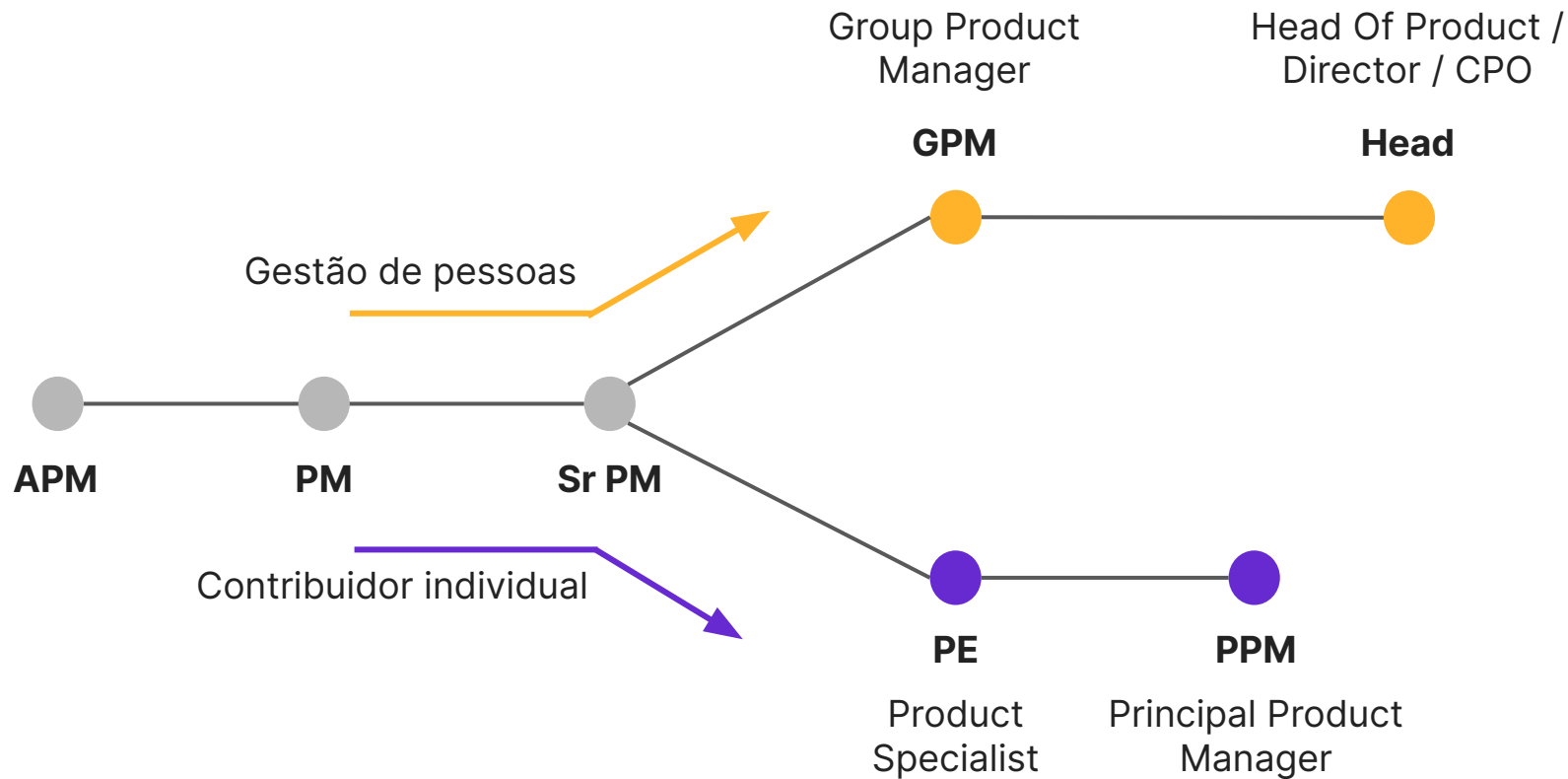
**Product Manager**  
CARGO



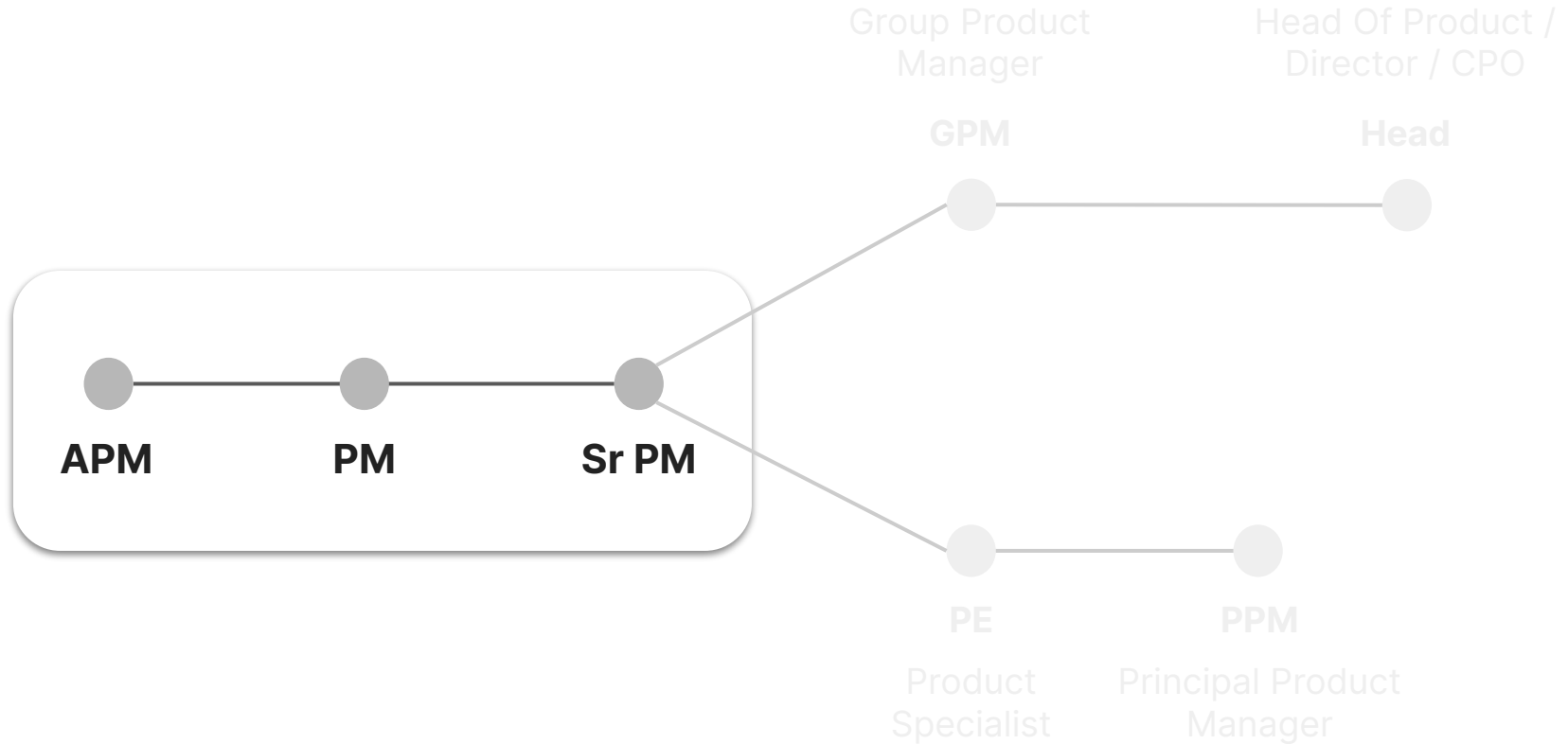
Estamos descobrindo  
maneiras de desenvolver  
**softwares melhores.**

# **Progressão na carreira de gestão de produtos**

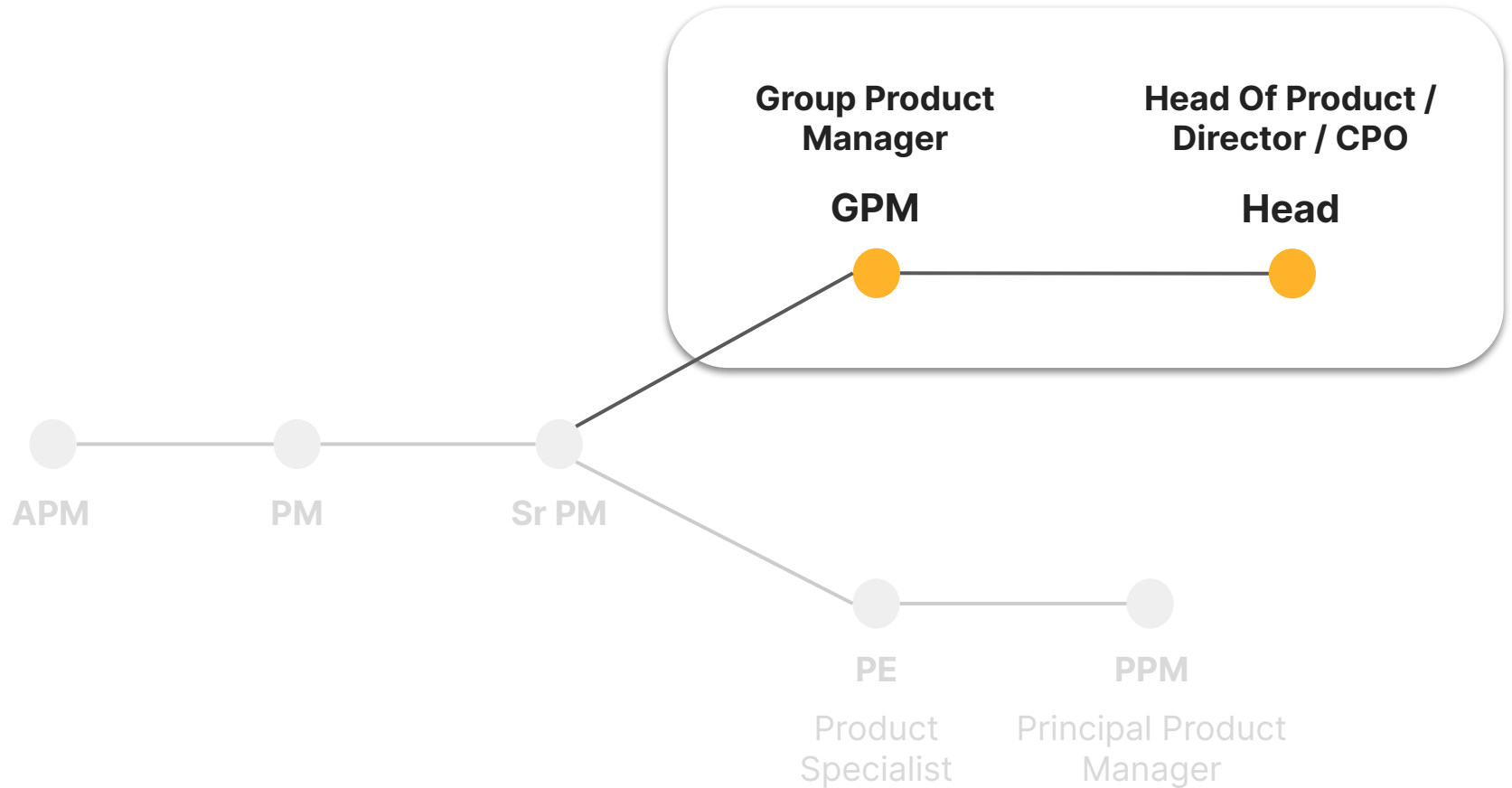
# Carreira em Y



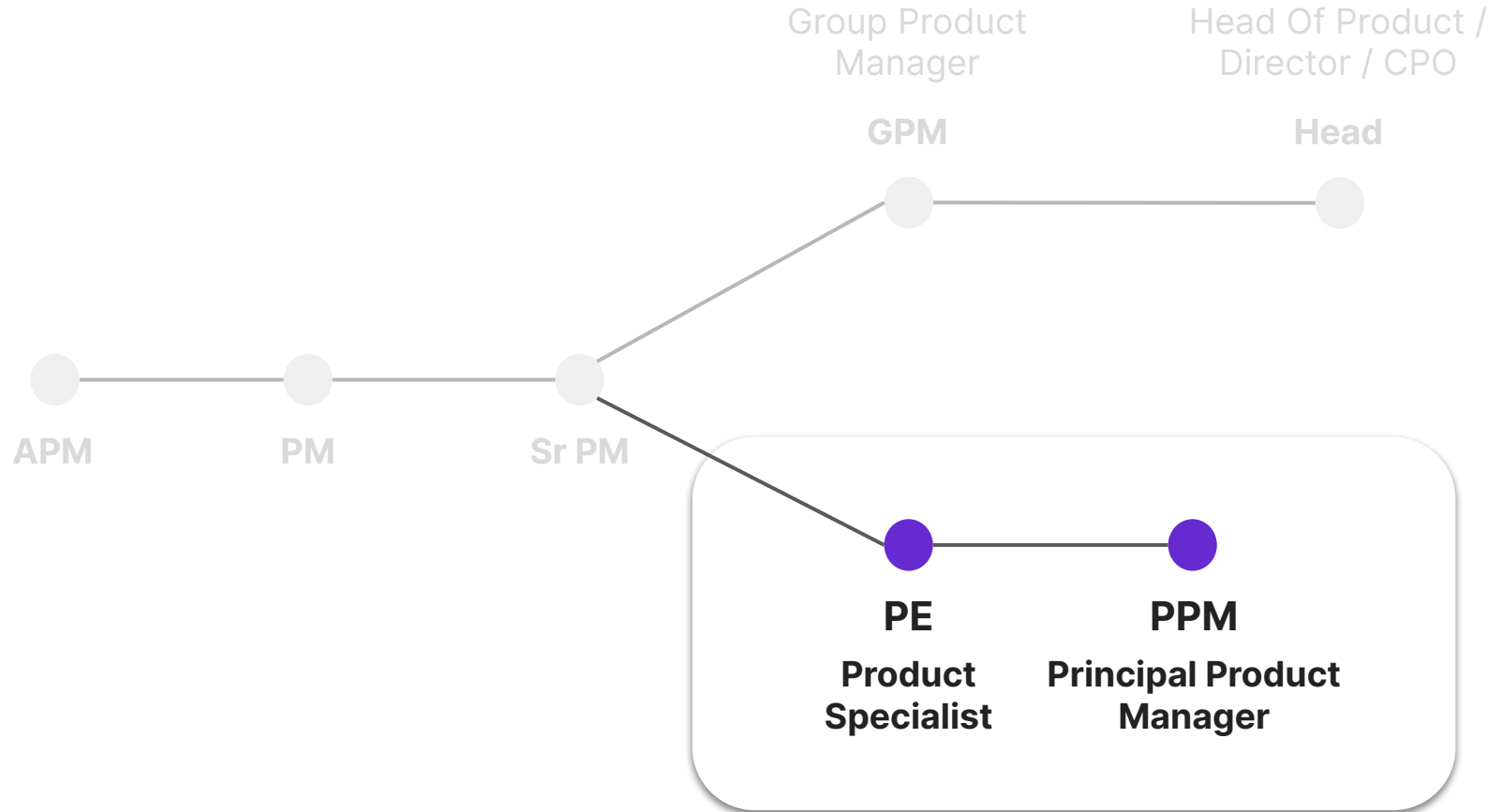
# Carreira em Y



# Carreira em Y



# Carreira em Y



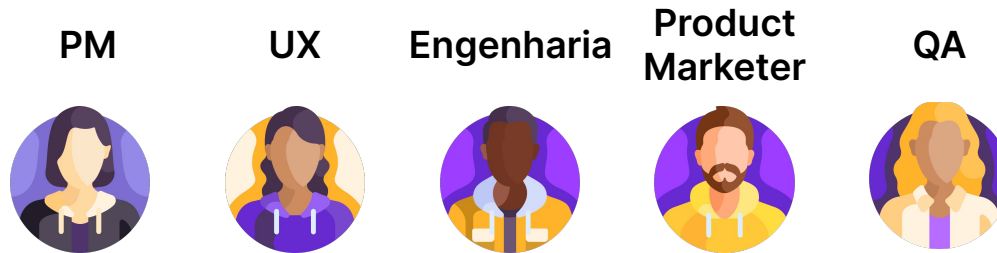
**03.**

## **Times de tecnologia**

# Exemplo de time/squad de produto

Times **multidisciplinares**, **auto-organizados**, com **autonomia** e **responsabilidade** para tomar decisões e gerar valor de negócio, composto por até 9 pessoas que sentam próximas;

teoria das duas pizzas



- ✓ Cada Time tem um **propósito e visão claros**, além de uma **formação fixa**;
- ✓ Trabalham em **ciclos iterativos**, compostos por atividades como implementar, medir, aprender e repetir;



# UX Designer | Product Designer



- Criar visão de produto alinhada junto ao time e stakeholders;
- Achar o produto certo para construir e evoluir;
- Balancear objetivos de negócio, usuário e tecnologia na priorização;
- Documentar e detalhar as iniciativas;
- Informar outras áreas e stakeholders sobre os resultados e aprendizados alcançados;
- Define, acompanha e evolui KPIs (métricas) do Time.

## LIDERA

- Workshops de Concepção de Soluções
- Pesquisas e Testes com o usuário
- Criação de Protótipos
- Estrutura da Solução
- Desenho das interface / Telas

## PARTICIPA / ACOMPANHA

- KPIs do Time
- Priorização backlog
- Especificações funcionais das interfaces
- Execução

# Engenheiros e Desenvolvedores



- Criar e manter a arquitetura técnica da solução;
- Garantir a qualidade e escalabilidade da solução;
- Manter o código organizado e com poucos débitos técnicos;
- Realizar o Product Delivery com o escopo e o prazo acordado.

## LIDERA

- Arquitetura da Solução
- Testes Funcionais
- Execução
- Product Delivery

## PARTICIPA / ACOMPANHA

- Pesquisas / testes / protótipos
- Product Discovery
- Priorização backlog
- KPIs do Time

# Agile Coach | Scrum Master



→ Promover a melhoria contínua dos times, ajudando a se tornarem auto-organizados;

- Acompanhar e dar visibilidade das métricas de execução do time;
- Facilitar cerimônias como Retrospectivas, Refinamentos ou Plannings;
- Ajudar na comunicação e alinhamento com os demais times.

## LIDERA

- Acompanhamento das métricas de Delivery do time
- Comunicação com outros times
- Retrospectivas
- Melhoria Contínua

## PARTICIPA / ACOMPANHA

- Priorização do Backlog
- Cerimônias de Refinamento / Plannings
- KPIs do Time

# Tech Lead | Engineering Manager



→ É gerente funcional dos desenvolvedores sendo responsável pela sua carreira e evolução;

- Tem conhecimento de desenvolvimento para ajudar o time a tomar as melhores decisões;
- É responsável por garantir a entrega do time;
- Pode ser gerente de mais de um time, mas sempre respeitando os limites de report direto.

## LIDERA

- Arquitetura das soluções desenvolvidas pelo time
- Evolução técnica da equipe

## PARTICIPA / ACOMPANHA

- Priorização do Backlog
- Cerimônias de Refinamento / Plannings
- KPIs do Time

# Product Marketer

---



→ Orquestra ações de comunicação com o público interno e externo

- Coleta feedbacks internos e externos para melhorias no Produto,
- Entende o mercado e o posicionamento que o produto deve ter
- Desenvolve plano de lançamento dos novos produtos e features

## LIDERA

- Desenvolvimento do Go-to-market das soluções
- Posicionamento de produtos
- Definição de mensagem e canais

## PARTICIPA / ACOMPANHA

- Priorização do Backlog
- KPIs de Produto
- Métricas de GTM e canais
- Pesquisa e Inteligência de mercado
- Discovery de soluções

# Outros papéis importantes

---

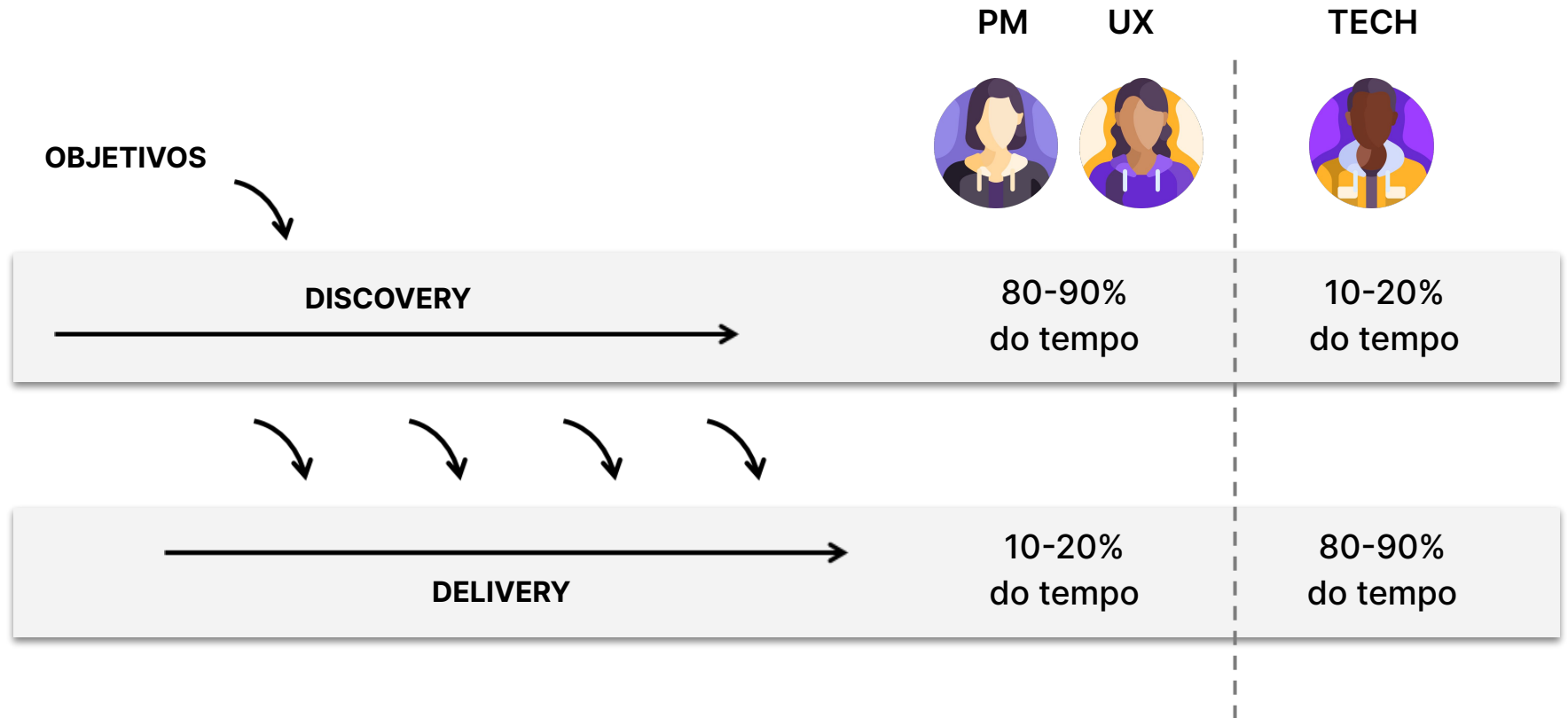
## Quality Assurance (QA)

- Garante a qualidade do software;
- Garante que o software que o time está entregando ao cliente é exatamente o que eles querem;
- Descobrir quais tipos de problemas são susceptíveis de ocorrer e como cobrir essas áreas de risco completamente;
- Colaboram com os desenvolvedores na estratégia geral de testes da equipe;
- Comunicação de Riscos e Defeitos.

## Analista de Dados

- Ajuda o time a coletar e analisar os dados que o produto gera;
- Realiza estudos e análises em profundidade para entender problemas de negócio;
- Responsável pela acurácia das ferramentas de Analytics e coleta de eventos;
- Ajuda o PM a tomar as decisões baseadas em dados.

# No dia a dia



# Relação com outras áreas



# PM <> Outras áreas

## Vendas

- Sugestões de features
- Objeções de venda

## Atendimento

- Bugs
- Sugestões (o que o produto ainda não faz, mas poderia)
- Pedidos de informação (melhorias na interação)

## Jurídico

- Ajuda a fazer contratos de termos de uso e privacidade
- Adequação LGPD
- Contratos com terceiros

Obrigado!

