

## Módulo 5: Estudos de Caso

Neste último módulo, você irá explorar como empresas de diversos setores aplicaram o Design Sprint com sucesso — seja no modelo presencial, híbrido ou remoto. A ideia é que você compreenda como adaptar o processo à sua realidade e se inspire com casos reais.

---

### Por que estudar casos reais?

- Entender como o processo é adaptado fora da teoria;
  - Aprender com erros e acertos de equipes experientes;
  - Identificar padrões de sucesso;
  - Observar variações em dinâmicas, ferramentas e abordagens.
- 

### Estudos de caso

#### Case 1 – Google: Otimização de interface do Gmail

O Design Sprint surgiu no Google Ventures. Em um dos sprints internos, o time redesenhou parte da experiência do Gmail, testando rapidamente novos layouts com usuários.

*Aprendizado:* Foco em decisões rápidas com base em testes reais.

---

#### Case 2 – Nubank: Criação de novo recurso no app

O Nubank aplicou Design Sprint para testar um novo recurso de investimento no aplicativo. O sprint foi remoto e envolveu membros de diferentes estados do Brasil.

*Aprendizado:* Comunicação clara e ferramentas online bem definidas são essenciais no trabalho remoto.

---

### Case 3 – Volvo: Protótipo de painel inteligente

A Volvo utilizou Design Sprint para testar ideias de interface em painéis de carros autônomos. O processo híbrido permitiu testes físicos com o protótipo e entrevistas remotas com usuários.

*Aprendizado:* A prototipação pode combinar elementos digitais e físicos em projetos complexos.

---

### Case 4 – Hospital Albert Einstein: Redução de tempo de espera

O hospital aplicou o Design Sprint para melhorar a triagem e o atendimento em pronto-socorro. Em cinco dias, testaram um novo fluxo de atendimento, com protótipos simulando cenários reais.

*Aprendizado:* Design Sprint também é útil em serviços e não apenas em produtos digitais.

---

### Case 5 – Startup de educação: Plataforma de microcursos

Uma edtech usou o Design Sprint para decidir entre três formatos de microcursos. O sprint ajudou a validar a preferência por vídeos curtos com testes A/B e entrevistas.

*Aprendizado:* O Sprint é ótimo para testar hipóteses de produto antes de qualquer linha de código.

---

## Adaptação do Sprint para diferentes contextos

Modelo	Dicas para aplicar
Presencial	Use quadros brancos, post-its e temporizadores físicos
Remoto	Use Miro, Zoom, Figma, cronômetros digitais
Híbrido	Defina claramente o papel de cada pessoa, use câmeras sempre ativas e integre ferramentas físicas e digitais

---

## Exercícios

### 1. Qual foi o principal aprendizado do sprint realizado pelo Nubank?

- A) Importância de desenvolver a solução antes de testar
  - B) A eficácia do uso de post-its físicos
  - C) O papel do facilitador em programar o protótipo
  - D) A necessidade de uma comunicação clara e boas ferramentas em ambientes remotos
  - E) A vantagem de não fazer testes com usuários
- 

### 2. No caso da Volvo, o Design Sprint foi aplicado para:

- A) Criar uma nova identidade visual para a marca
  - B) Prototipar painéis inteligentes de carros autônomos
  - C) Desenvolver um novo site institucional
  - D) Aumentar as vendas de carros híbridos
  - E) Testar campanhas publicitárias
- 

### 3. Qual destes aprendizados pode ser tirado do caso do Hospital Albert Einstein?

- A) Prototipar apenas interfaces digitais
  - B) Design Sprint não funciona para serviços
  - C) Testes devem ser feitos apenas com especialistas
  - D) O método pode ser aplicado para melhorar serviços presenciais
  - E) Evitar envolver profissionais da saúde no processo
- 

### 4. O estudo de caso da edtech mostrou que o Sprint foi útil para:

- A) Reduzir custos com marketing
  - B) Validar formatos de microcursos antes do desenvolvimento
  - C) Criar cursos presenciais de longa duração
  - D) Aumentar o número de professores contratados
  - E) Desenvolver a plataforma sem feedback de usuários
-

**5. Em ambientes híbridos, é essencial:**

- A)** Proibir o uso de câmeras durante o Sprint
  - B)** Ignorar as ferramentas digitais e focar no presencial
  - C)** Integrar bem os participantes remotos e presenciais com ferramentas adequadas
  - D)** Fazer o Sprint sem protótipos
  - E)** Trabalhar sem um facilitador
- 

**Gabarito**

- 1. D
- 2. B
- 3. D
- 4. B
- 5. C