

## Módulo 3: Técnicas e Ferramentas

Este módulo apresenta as principais ferramentas e dinâmicas aplicáveis em cada dia do Design Sprint. Ideal para quem deseja facilitar ou participar de sprints com domínio das melhores práticas.

### Por que usar ferramentas específicas no Design Sprint?

Durante o Design Sprint, as equipes precisam gerar ideias, tomar decisões, criar protótipos e validar soluções com usuários — tudo em apenas cinco dias. Para isso, é fundamental utilizar ferramentas e dinâmicas que:

- Estimulem a criatividade e a colaboração;
- Organizem o fluxo de trabalho;
- Agilizem o processo de decisão;
- Tornem fácil a criação de protótipos rápidos;
- Estruturem os testes e a coleta de feedback.

---

## Técnicas por dia do Sprint

### Dia 1 – Técnicas para entender o problema

- **Entrevistas com especialistas:** O time conversa com pessoas-chave que possuem conhecimento sobre o desafio.
- **Mapa do problema (ou jornada do usuário):** Visualiza-se o caminho do usuário e os pontos de dor.
- **"How Might We" (HMW):** Transformar problemas em oportunidades com perguntas do tipo "Como poderíamos...?"

*Ferramenta recomendada:* Miro ou Mural (para mapeamentos colaborativos online)

---

## Dia 2 – Técnicas para esboçar soluções

- **Lightning Demos:** Análise rápida de referências inspiradoras em produtos existentes.
- **Crazy 8s:** Geração de 8 ideias em 8 minutos com foco na variação e criatividade.
- **Sketch de solução:** Criação de um desenho detalhado da melhor ideia individual.

*Ferramenta recomendada:* Papel e caneta, Figma Jam, ou whiteboards digitais

---

## Dia 3 – Técnicas para decidir

- **Heat Map Voting:** Os participantes colam “pontos” em partes das soluções que mais gostaram.
- **Decisão pelo Decisor:** A última palavra vem de uma figura com autoridade no projeto.
- **Storyboard:** Criação do fluxo passo a passo da experiência que será prototipada.

*Ferramenta recomendada:* FigJam, Google Slides ou painéis físicos

---

## Dia 4 – Técnicas para prototipar

- **Divisão de papéis:** Cada membro da equipe assume uma função — escritor, montador, entrevistador, etc.
- **Foco em fidelidade visual, não funcional:** Simular, não programar.
- **Ferramentas simples e rápidas:** Como Figma, Marvel, Keynote, Canva ou até PowerPoint.

*Dica:* Use templates prontos para acelerar.

---

## Dia 5 – Técnicas para testar

- **Entrevistas estruturadas com usuários:** Perguntas abertas, mas com roteiro pré-definido.
- **Observação silenciosa:** A equipe assiste sem interferir nas reações dos usuários.
- **Coleta de feedbacks por padrões:** Notas individuais + discussão em grupo depois dos testes.

*Ferramenta recomendada:* Zoom, Google Meet, Otter.ai para gravações e transcrições.

---

## Exercícios

**1. Qual das técnicas abaixo é usada no primeiro dia do Design Sprint para transformar problemas em oportunidades?**

- A) Storyboard
  - B) Lightning Demos
  - C) Sketch de Solução
  - D) Crazy 8s
  - E) How Might We (HMW)
- 

**2. O objetivo do “Crazy 8s” é:**

- A) Avaliar soluções já existentes
  - B) Fazer testes com usuários
  - C) Estudar o comportamento de concorrentes
  - D) Estimular criatividade com 8 ideias rápidas
  - E) Prototipar interfaces funcionais
- 

**3. No terceiro dia, qual técnica ajuda a equipe a visualizar o fluxo da experiência que será prototipada?**

- A) Storyboard
  - B) Sketch detalhado
  - C) Entrevista com especialistas
  - D) Heat Map Voting
  - E) Coleta de feedback
-

**4. Qual ferramenta é mais indicada para criar protótipos rápidos com aparência realista, mesmo sem codificação?**

- A)** Notion
  - B)** Otter.ai
  - C)** Figma
  - D)** Zoom
  - E)** GitHub
- 

**5. O que caracteriza uma boa sessão de teste no último dia do Sprint?**

- A)** Prototipar soluções já aprovadas pelo cliente
  - B)** Seguir um roteiro, observar e registrar reações reais
  - C)** Coletar feedback com base em opiniões da equipe
  - D)** Interromper os usuários para explicar o fluxo
  - E)** Criar wireframes para novas funcionalidades
- 

## **Gabarito**

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