

Módulo 2: Estrutura dos 5 Dias

Conheça em detalhes como é dividido o processo do Design Sprint ao longo dos cinco dias. Neste módulo, cada etapa será explicada com exemplos práticos e templates para aplicação.

Introdução

O Design Sprint é estruturado em **cinco dias consecutivos**, com atividades específicas em cada um. Essa divisão ajuda as equipes a manterem o foco, tomar decisões rápidas e gerar resultados concretos ao final do processo.

Dia 1: Entender

O primeiro dia é dedicado a **compreender profundamente o problema** que precisa ser resolvido. A equipe:

- Reúne informações sobre o negócio, o usuário e o contexto;
- Escuta especialistas;
- Define o objetivo principal do Sprint;
- Cria um mapa do desafio.

Exemplo prático: Uma fintech reúne dados sobre o comportamento financeiro de seus usuários antes de desenhar uma nova funcionalidade de investimento.

Dia 2: Esboçar

Neste dia, os participantes devem gerar **soluções visuais** por meio de desenhos e anotações. Não é necessário saber desenhar bem — o foco é **explorar ideias**.

- Cada pessoa esboça sua proposta individualmente;
- As ideias são discutidas sem julgamento;
- Estimula-se a diversidade de abordagens.

Template comum: “Crazy 8s” (desenhar 8 variações de uma ideia em 8 minutos).

Dia 3: Decidir

É hora de **analisar as ideias esboçadas** e escolher a(s) melhor(es) com base em critérios definidos no primeiro dia. A equipe:

- Vota nas melhores soluções;
- Cria um storyboard com a ideia escolhida;
- Define o fluxo do protótipo.

Exemplo prático: A equipe decide prototipar uma nova jornada de onboarding para usuários baseada nos esboços mais votados.

Dia 4: Prototipar

A equipe constrói um **protótipo de alta fidelidade**, que simula a experiência real do produto. O objetivo não é perfeição, e sim algo que pareça real o suficiente para **ser testado com usuários**.

- Usa-se ferramentas como Figma, Adobe XD ou mesmo slides;
 - Os papéis são divididos (roteirista, montador, coletores de conteúdo);
 - Trabalha-se com tempo limitado.
-

Dia 5: Testar

Neste último dia, o protótipo é apresentado para **usuários reais**, que são entrevistados enquanto interagem com a solução.

- A equipe observa e coleta feedbacks;
- Os resultados servem para validar (ou não) a ideia;
- Baseia-se em evidências para tomar decisões futuras.

Exemplo prático: Em uma startup de educação, usuários testam uma nova interface de aula interativa e apontam dificuldades de navegação.

Benefícios da Estrutura dos 5 Dias:

- Clareza sobre o problema desde o início;
 - Engajamento multidisciplinar constante;
 - Rápido ciclo de feedback com usuários;
 - Tempo limitado favorece foco e agilidade.
-

Exercícios

1. Qual é o objetivo principal do primeiro dia do Design Sprint?

- A)** Construir o protótipo inicial
 - B)** Coletar feedback dos usuários
 - C)** Entender o problema e definir o objetivo
 - D)** Votar nas melhores ideias
 - E)** Realizar entrevistas com a equipe de marketing
-

2. O que é o exercício "Crazy 8s", usado no segundo dia do Sprint?

- A)** Um brainstorming em grupo com 8 participantes
 - B)** Um debate sobre 8 ideias pré-definidas pelo time
 - C)** Uma votação com 8 critérios de decisão
 - D)** Um exercício para gerar 8 variações de uma ideia em 8 minutos
 - E)** Um método para prototipar 8 fluxos de tela
-

3. Durante o terceiro dia do Sprint, o foco principal é:

- A)** Desenvolver testes automatizados
 - B)** Escolher a melhor ideia e construir um storyboard
 - C)** Entender o problema do cliente
 - D)** Realizar entrevistas com usuários reais
 - E)** Finalizar o protótipo e prepará-lo para entrega
-

4. Qual é a principal característica do protótipo feito no quarto dia?

- A)** Deve ser um código funcional com API integrada
 - B)** Pode ser qualquer representação, desde que pareça realista para testes
 - C)** Deve ser aprovado por todas as áreas da empresa antes de seguir
 - D)** Não pode conter elementos visuais interativos
 - E)** Deve conter dados reais e atualizados
-

5. No quinto dia, o que a equipe busca ao testar o protótipo com usuários reais?

- A)** Determinar se o produto está pronto para o mercado
 - B)** Avaliar a velocidade de carregamento da aplicação
 - C)** Validar a ideia e aprender com o feedback dos usuários
 - D)** Corrigir bugs encontrados no código
 - E)** Criar uma estratégia de vendas
-

Gabarito

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