

## Módulo 4: Facilitando um Sprint

Aprenda neste módulo o papel do facilitador e como liderar um Design Sprint de forma eficiente. Ideal para profissionais que desejam conduzir times por jornadas rápidas de inovação.

### O que faz um facilitador no Design Sprint?

O **facilitador** é a pessoa responsável por **conduzir o processo do Design Sprint** do início ao fim. Seu papel é garantir que o time avance pelas etapas de forma eficiente, respeitando o tempo, a participação de todos e os objetivos do sprint.

---

## Principais responsabilidades do facilitador

### 1. Gestão do tempo

- Controlar o cronograma de cada dia;
- Evitar desvios longos de foco;
- Manter o ritmo das atividades.

### 2. Mediação de discussões

- Estimular a participação igualitária de todos;
- Reduzir interrupções ou domínios de fala;
- Garantir que as decisões sejam tomadas de forma democrática.

### 3. Preparação e organização

- Definir previamente os materiais, ferramentas e templates;
- Conhecer bem o desafio que será trabalhado;
- Planejar pausas, dinâmicas e transições entre atividades.

## 4. Escuta ativa e neutralidade

- O facilitador **não opina** sobre o conteúdo das soluções;
  - Deve manter postura imparcial, focando no processo, não no resultado;
  - Estimula perguntas como: *“O que mais podemos considerar?”* ou *“Como isso se conecta ao objetivo do sprint?”*
- 

## Habilidades de um bom facilitador

- Comunicação clara e objetiva;
  - Liderança com empatia;
  - Capacidade de adaptação a imprevistos;
  - Conhecimento prévio das dinâmicas e ferramentas usadas no sprint.
- 

## Desafios comuns enfrentados por facilitadores

Desafio	Como lidar
Participantes dispersos	Reforçar o foco e relembrar o objetivo
Conflitos ou desacordos	Mediar com neutralidade e escuta
Falta de engajamento	Alternar atividades e estimular voz
Falta de tempo para tarefas	Encurtar dinâmicas ou focar no essencial

---

## Ferramentas úteis para facilitar

- **Temporizador** (Time Timer, apps ou cronômetros);
- **Quadros digitais colaborativos** (Miro, Mural, FigJam);
- **Checklists e cronogramas visuais**;

- **Templates pré-formatados** para cada dia do Sprint.
- 

## **Exercícios**

**1. Qual das ações abaixo é responsabilidade direta do facilitador em um Design Sprint?**

- A)** Criar o protótipo visual do produto
  - B)** Definir qual solução será implementada após o Sprint
  - C)** Validar a solução com o cliente
  - D)** Elaborar pesquisas de mercado
  - E)** Garantir o bom andamento do processo e mediação das atividades
- 

**2. O facilitador deve manter uma postura:**

- A)** Técnica e orientada a soluções específicas
  - B)** Imparcial e focada no processo
  - C)** Ativa na criação de ideias para o time
  - D)** Passiva e sem intervenção nas atividades
  - E)** Subordinada à liderança da empresa
- 

**3. Uma das principais habilidades de um bom facilitador é:**

- A)** Saber programar em várias linguagens
  - B)** Comunicação clara e liderança com empatia
  - C)** Capacidade de influenciar decisões de design
  - D)** Ter domínio completo sobre o tema técnico do Sprint
  - E)** Saber apresentar a solução final ao investidor
- 

**4. Ao lidar com conflitos entre participantes, o facilitador deve:**

- A)** Redirecionar a conversa com neutralidade e escuta ativa
- B)** Evitar interferir e deixar o grupo resolver
- C)** Escolher o lado mais técnico da discussão
- D)** Substituir os participantes por outros
- E)** Encerrar o Sprint e remarcar para outro momento

---

**5. Qual das opções abaixo é uma ferramenta útil para facilitar o Sprint?**

- A)** GitHub
  - B)** Canva
  - C)** Time Timer (temporizador visual)
  - D)** Excel
  - E)** Notepad++
- 

## **Gabarito**

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