

Experimentar antes de construir

como ~~sobreviver~~ melhorar o produto
sem engenharia

Por Caterine Palmieri e Karolini Coutinho

Dezembro, 2025

Você ainda sente que, se o **desenvolvimento acelerasse**, todos os seus problemas de produto desapareceriam?



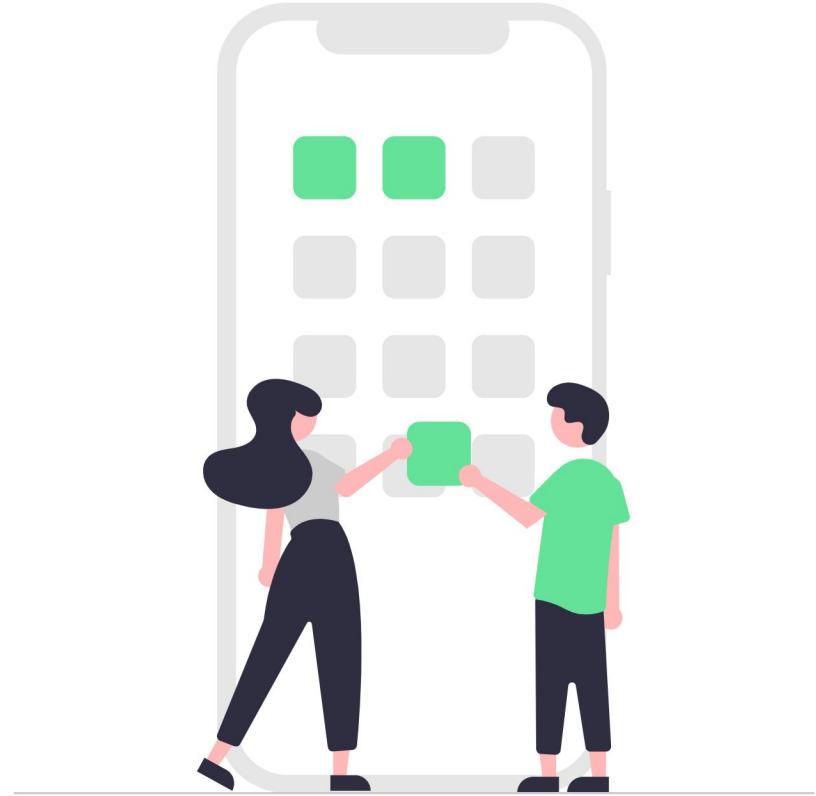
O jeito **mais rápido** de mover
um KPI não é ~~deploy~~.

É validação 



Experimentar antes de construir

como ~~sobreviver~~ melhorar
o produto sem engenharia





Caterine Palmieri
Product Manager na Stone

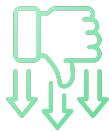


Karolini Coutinho
Product Manager na Stone

Buscamos entregar **valor**



Cenário do nosso produto



Sem atingir Product
Market Fit



Sem alcançar
metas



Muitas teorias,
poucas respostas

Missão para o ano: 

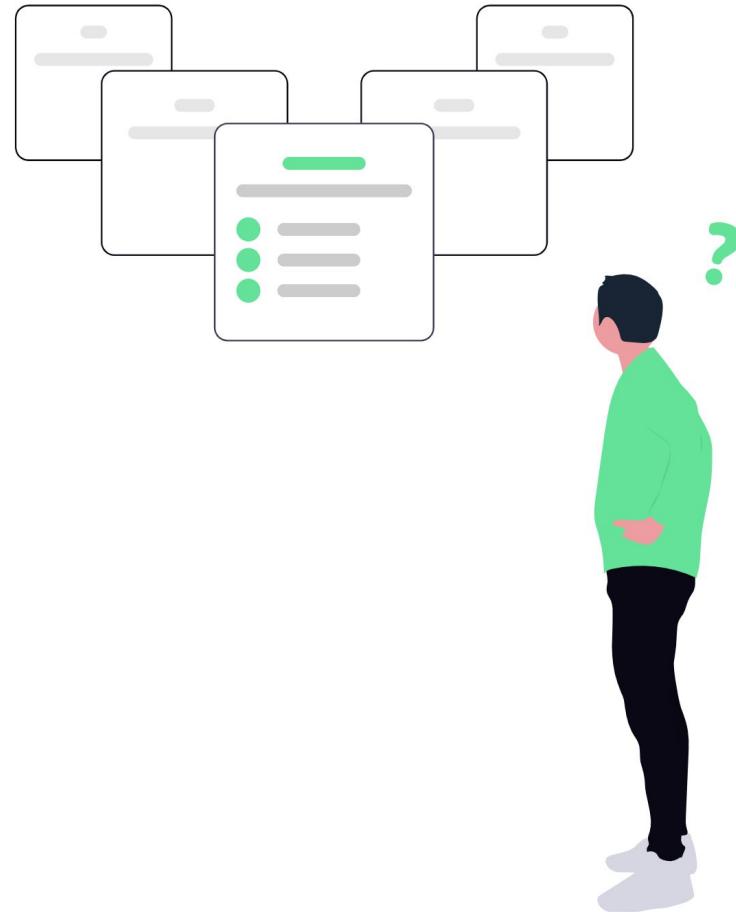
reposicionar o produto

entregando maior **diferencial**
de mercado e **valor** para o
cliente e o negócio



Precisamos reposicionar
o produto.

mas... como?



Colocamos a mão na massa...
e nos deparamos com o problema.

01

semestre

Discovery do produto

- 1. Necessidades do cliente
- 1. Diferenciais de mercado
- 1. Hipóteses de solução

02

semestre

Testar as hipóteses

+ de 10 possíveis soluções
com alta complexidade de
desenvolvimento

Nossos desafios



Construir MVP de
Ideias complexas

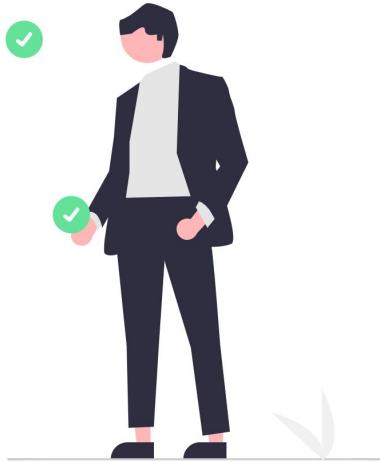
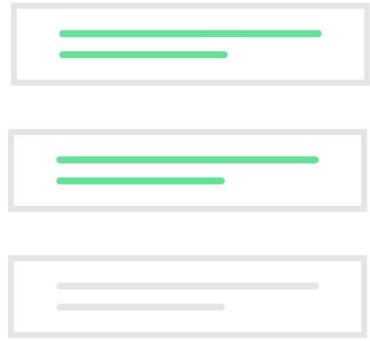


Testar várias teses
em paralelo



Gerar resultado
em curto prazo

Premissas para resolver:



Autonomia na personalização
da experiência

Velocidade para colocar novas
experiências no ar

Capacidade de rodar múltiplas
variantes de experiência



encontramos
um caminho

Usar jornadas integradas com Experimentos do Amplitude

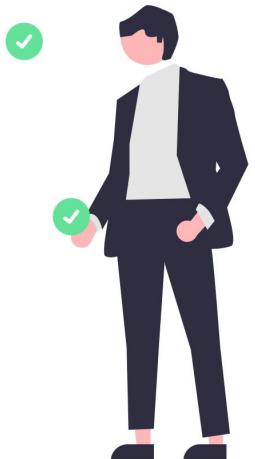
The screenshot shows the Amplitude Experimentation interface. At the top, there's a navigation bar with 'Create', 'Recent', 'Favorites', 'Spaces', a search bar ('Search or ask a question'), and keyboard shortcut 'Ctrl + K'. On the right, there are icons for notifications, help, and settings.

The main area displays an experiment card for '[Cards] Request combo banner'. The card includes a status indicator ('Running' since Jul 30, 2025), a category ('Feature, A/B test'), and a 'Complete Experiment' button.

The card is divided into sections: 'Overview', 'Description', 'Links', 'Duration Estimator' (which says 'No Estimate (not enough data)'), and 'Delivery' (with a 'Feature Flag' section).

To the right of the card, under the heading 'Settings', is a 'Targeting' section with tabs for 'Assignment' (selected) and 'Testers (7)'. The 'Assignment' tab shows 'Audience' set to 'All users' and 'Rollout' at '100%', with a note about last 7 days: '-1.59M of 1.59M user(s)' and a link to 'Open in Chart'. Below this, a horizontal bar shows the rollout progress at 100%, with colored dots representing different variants: blue for control, green for Descontos operacionais..., red for PF na PJ - PJ e..., teal for PF na PJ - PF Stone..., orange for Gaste e Ganhe, purple for [inativo] desconto-f..., and pink for Campanha Overlimit.

Premissas para resolver:



Autonomia na personalização
da experiência

1

Velocidade para colocar novas
experiências no ar

2

Capacidade de rodar múltiplas
variantes de experiência

3

A screenshot of a user interface for creating a new experience. The interface includes fields for Key (control), Description (Description), and Payload (JSON code). The JSON payload is as follows:

```
1 {  
2   "title": "Conheça o Cartão de Crédito da Stone",  
3   "subtitle": "Aproveite o seu limite de {pre_approved_limit} no cartão  
para organizar seus gastos.",  
4   "image_url": "https://public-assets.stone.com.br/cards/home/banner/offers/banner\_create\_debit\_card.webp",  
5   "action_title": "Aproveitar limite"  
6 }
```

PMs alteram facilmente a experiência adaptando um JSON

1

Velocidade para colocar novas experiências no ar

2

Capacidade de rodar múltiplas variantes de experiência

3

The screenshot shows a product management interface with a sidebar containing icons for experiments, features, bugs, and other metrics. The main area displays an experiment titled "[Cards] Request combo banner". The experiment status is "Running" since July 30, 2025, for a feature A/B test. The "Settings" tab is selected, showing sections for "Targeting" (with "Assignment" and "Testers" tabs), "Audience" (set to "All users"), and a "Duration Estimator" which indicates "No Estimate (not enough data)".

PMs alteram facilmente a experiência adaptando um JSON

1

Adaptações são refletidas instantaneamente no app

2

Capacidade de rodar múltiplas variantes de experiência

3

Variants (7)

- > A control
- > B Descontos operacionais
- > C PF na PJ - PJ e PF Stone - Grupo A
- > D PF na PJ - PF Stone - Grupo B
- > E Gaste e Ganhe
- > F [inativo] Desconto Fornecedores Cashback 1%
- > G Campanha Overlimit

[+ Add Variant](#)

PMs alteram facilmente a experiência adaptando um JSON

1

Adaptações são refletidas instantaneamente no app

2

Diversas variantes são criadas para cohorts distintos

3

Implementação técnica

1

SDKs instalados no app (eventos e experiment)

2

Identificação do usuário (user_ID)

3

Evento (log) de exposição

4

Eventos da jornada bem definidos

5

Configuração server-side do experiment

6

App renderiza a variante

resumo: 

Workflow



desafio 1: 

Construir **MVPs** complexos

Como operacionalizamos dinâmicas robustas:

01.

Componentes da jornada foram integrados ao Experiment

02.

As variáveis de experiência foram clusterizadas

03.

Para cada cluster, foi criado uma variante e atribuído um cohort

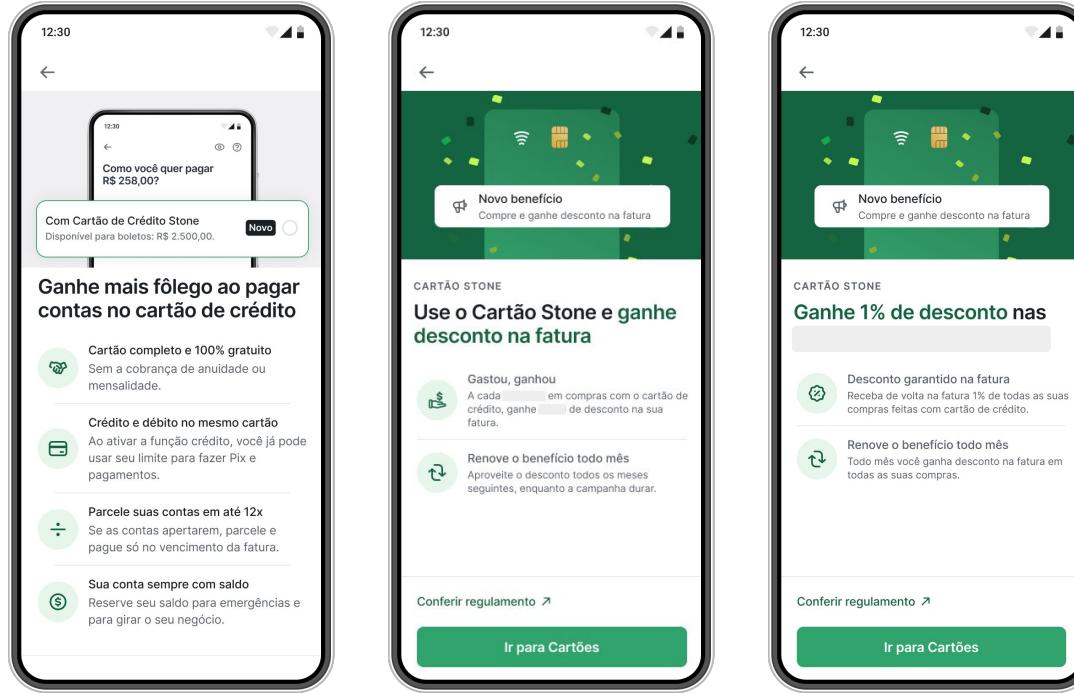
desafio 1: 

Construir **MVPs** complexos



desafio 2: 

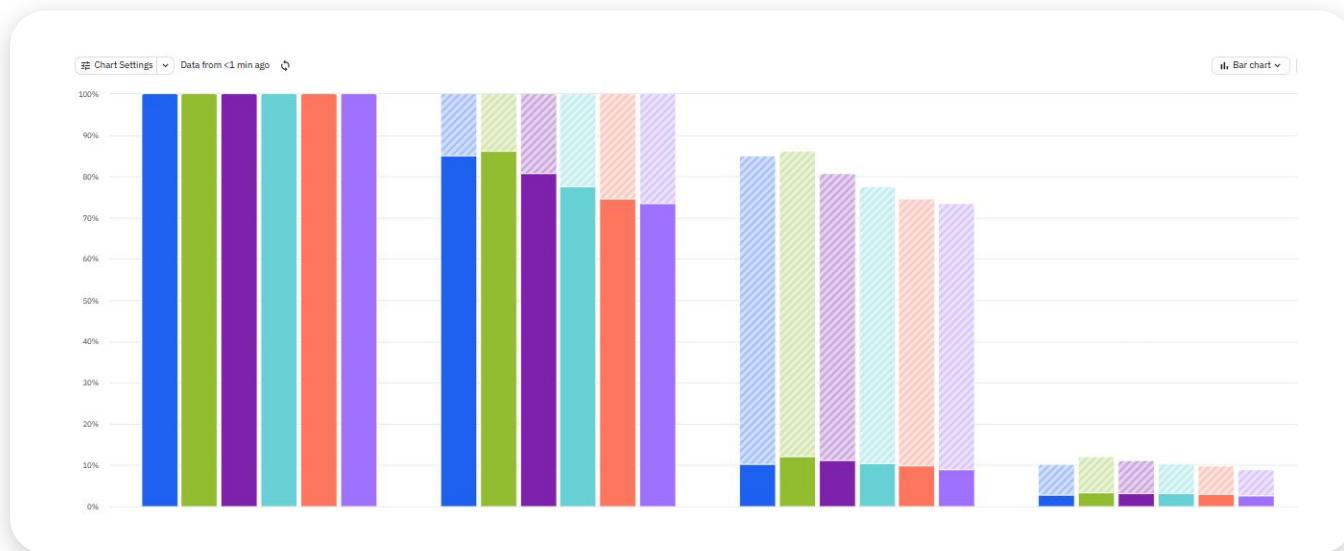
Testar várias hipóteses



desafio 2: 

Testar várias hipóteses

Acompanhamento de variantes no Amplitude:



desafio 3: 

Gerar resultado

Cenário do time

1. Time de engenharia 100% focado em OKR técnico
1. Pressão de fim de ano para atingir metas

Solução

Aproveitar Experiments para:

- Testar novos argumentos;
- Aumentar topo de funil;
- Realizar campanhas.

Resultados atingidos



Aumento no número de contratações do cartão



Aumento no gasto médio com o cartão



8 hipóteses validadas e invalidadas para 2026

principais
aprendizados



Catalisador de criatividade



Errar e aprender rápido



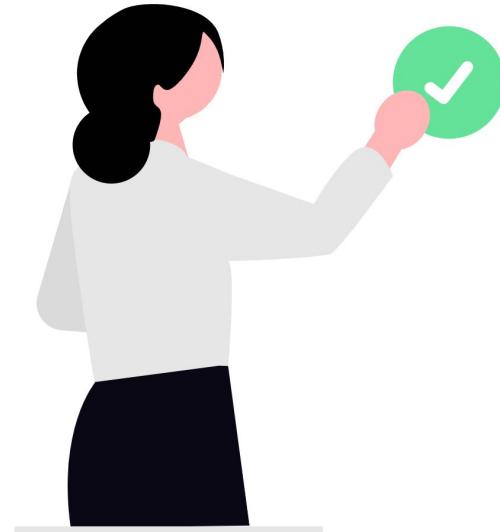
Não precisamos inventar a roda



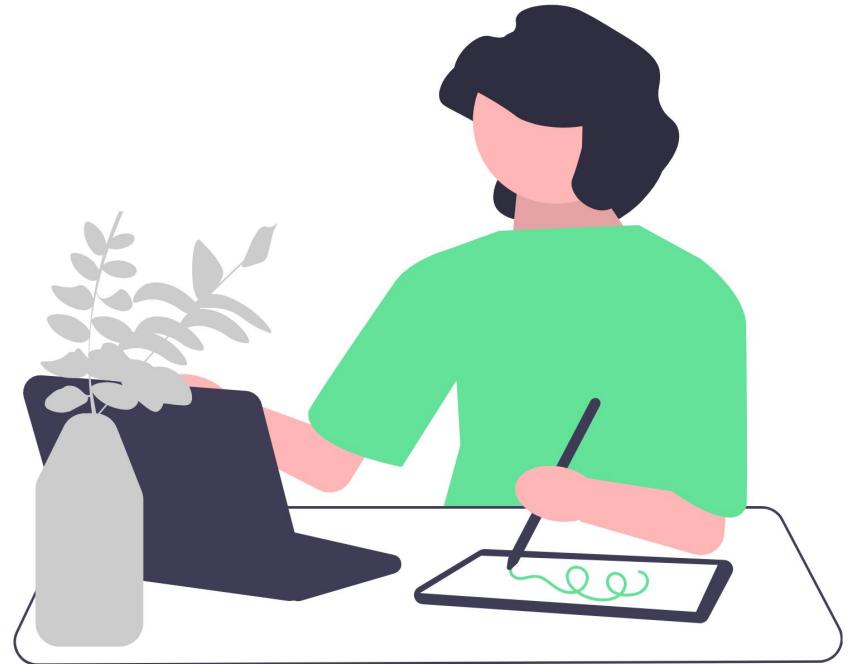
Consistência para gerar resultado

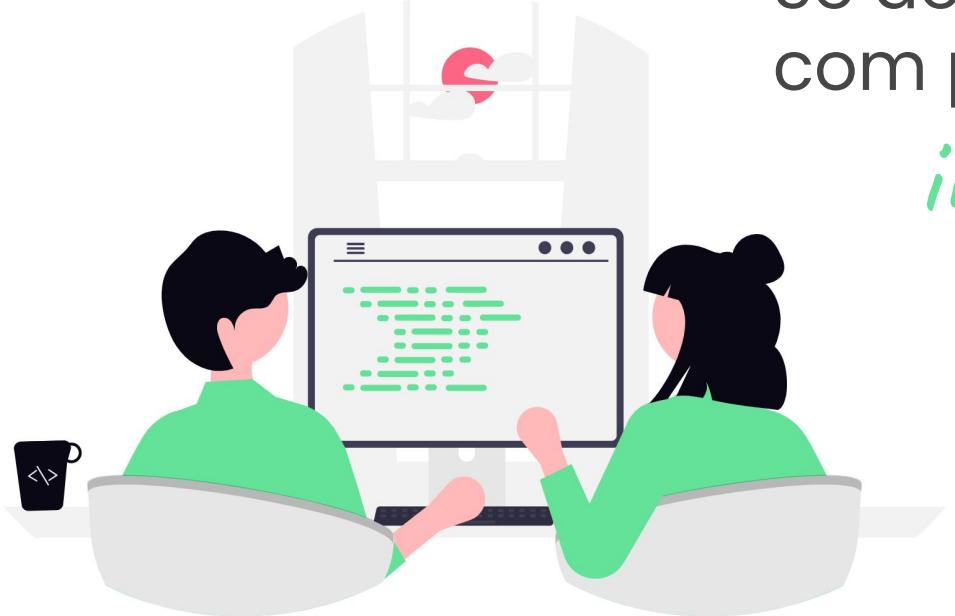
Na prática:

- Oriente bem seus testes com um bom discovery
- Defina bem o que você quer testar
- Diminua a dependência com engenharia
- Crie componentes reutilizáveis para futuros testes
- Defina um bom plano de ação com base nos resultados



Se dá para entregar valor
antes de escrever código, por
que ainda esperamos a
engenharia para **começar**
a aprender?





Se deu para avançar
com pouca engenharia...

imagina com muita!

Luanderson Cavalcante

Marcella Alvisi

Ruan Rosa

Douglas Vinicius

Guga Fonseca

Cristiano Rodrigues

Douglas Lima

Rodrigo Veiga

Thaminne Silveira

Cassio Scozzafave

Ana Lúcia Barbosa

Bruno José

Alice Pierazzoli

Mathaus Vidal

Felipe Vieira

Wandreus Vieira

Guilherme Reis

Gustavo Monteiro

Vitor Mendes

Lino Claudio

Bruno Nepomuceno

Vamos manter contato?

