



Capacitações completas para um mercado competitivo

Criatividade e Resolução de Problemas

Resolvendo Problemas em Equipe

Módulo 3

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



❏ Objetivo do módulo

Ensinos

Objetivo

Mostrar a importância do trabalho em equipe e apresentar técnicas utilizadas dentro de empresas para solução de problemas de forma criativa, abordando o *Brainstorming* Reverso, *Design Thinking*, *Design Sprint* e *Lean Inception*, explicando a utilização de cada um com exemplos e cases práticos.

Perguntas de orientação:

- Qual a importância do trabalho em equipe para solucionar problemas?
- Quais técnicas podem auxiliar na resolução criativa de problemas?
- Como aplicar essas técnicas na prática?

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ **Lição 2: Por que trabalhar em equipe?**
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



❏ Por que trabalhar em equipe?

Situação

E se todos de uma equipe concordassem com a mesma ideia/solução?

Polaroid



- ✓ A Polaroid foi uma das empresas **pioneiras** na fotografia digital, mas acabou indo à **falência** por causa dela.
- ✓ Em 1981, a companhia estava fazendo **progressos** enormes no campo das imagens eletrônicas, onde ao final da década seus sensores digitais conseguiam capturar uma resolução **quatro vezes superior** à dos concorrentes.

■ Por que trabalhar em equipe?

Motivo

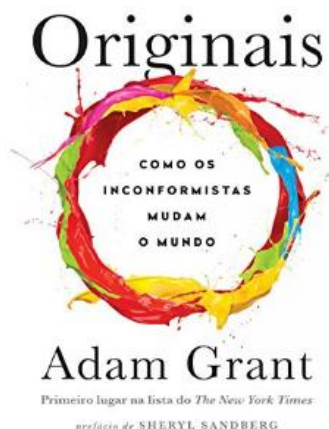
- ✓ Um protótipo de câmera digital de **alta qualidade** estava pronto em 1992, mas a equipe da divisão eletrônica **não** conseguiu convencer seus colegas a lançá-la até 1996;
- ✓ Com isso, apesar de ganhar prêmios pela excelência técnica, o produto da Polaroid **fracassou**: àquela altura, pois mais de **40 concorrentes** já tinham colocado as próprias câmeras digitais no mercado;
- ✓ Seu fundador se tornava **menos receptivo** aos estímulos externos e se cercou de seguidores **devotados** que faziam tudo o que ele queria.



Acompanhar as **mudanças externas** e trabalhar com uma equipe comprometida com a **promoção da diferença** é essencial para o sucesso de uma empresa e, até mesmo, para soluções rápidas e criativas de um problema.

❏ Por que trabalhar em equipe?

Importância



“Na verdade, o único pecado que nunca perdoamos uns nos outros é a diferença de opinião.”

– Ralph Waldo Emerson

Desenvolver uma **cultura forte** dentro de uma empresa é **muito importante** e a principal habilidade que deve estar presente é o **trabalho em equipe**, pois com ele:

- **Pessoas diversas** divergem e questionam as soluções
- **Pontos de vista**, mesmo que minoritários, favorecem as tomadas de decisões
- Deve haver **transparência** entre os membros com assuntos relevantes para um objetivo para alcançar boas entregas

❏ Use a tecnologia para trabalhar em equipe

Facilitadores Online

Dicas de **ferramentas colaborativas** para criação de mapas mentais e diagramas que auxiliam na resolução de problemas em equipe **online**.



⚡ Hora de aprofundar seus conhecimentos!

Indicação



Veja o que prejudica o trabalho em equipe, como **melhorar** o seu **desempenho pessoal** e como a empresa pode criar um **ambiente de colaboração**.

[Clique aqui e acesse o artigo completo!](#)

Módulo 3

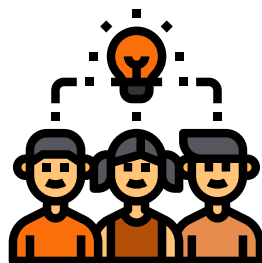
Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ **Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso**
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



❏ Invertendo o processo: Brainstorming Reverso

Definição



Brainstorming Reverso

O **Brainstorming**, também caracterizado como uma “**tempestade de ideias**”, é um método usado para criar e explorar a capacidade criativa de indivíduos ou grupos, elencando um tema ou um desafio. Cada pessoa do grupo deve **elencar** ideias ou soluções, dentro de um período de tempo cronometrado. Não se trata de apontar o certo ou o errado, é apenas uma turbilhão de ideias que, numa próxima etapa, serão filtradas e refinadas para chegar a um consenso na **solução de problemas**.

❏ Invertendo o processo: Brainstorming Reverso

Diferença

Brainstorming Tradicional

Ocorre a identificação de **ideias** e **soluções** para um determinado problema.

X

Brainstorming Reverso

O intuito é perguntar "**como podemos piorar o problema?**" e, dessa forma, formula-se as causa do problema, ficando mais fácil identificar quais são as possíveis soluções para resolvê-lo de maneira rápida e eficiente.

❑ Invertendo o processo: Brainstorming Reverso

Dicas

- ✓ **Encoraje ideias** a partir de outras ideias;
- ✓ Encoraje ideias consideradas “**ridículas**” ou “**malucas**”;
- ✓ Mantenha o processo **visual**. Utilize quadros, post its e adesivos;
- ✓ Não deixe que os participantes **percam** o foco;

- ✓ Estabeleça um **limite de tempo** de acordo com a complexidade do problema a ser resolvido;
- ✓ **Comunique** todos os participantes sobre o objetivo e o problema que deve ser resolvido;
- ✓ **Não permita** julgamentos ou pensamentos negativos sobre as ideias alheias;
- ✓ Ponha **foco** na quantidade de ideias;

❏ Invertendo o processo: Brainstorming Reverso

Passo a passo

- 1 **Identifique** claramente o **problema** que precisa ser resolvido até o final da reunião do grupo;
- 2 **Reverta** o processo esperado. Por exemplo, faça perguntas às partes interessadas, como "**como podemos piorar o problema?**" em vez de "Como podemos resolver isso?";
- 3 Colete todas as **soluções invertidas**. Todas as ideias são aceitáveis sem nenhuma crítica;
- 4 Depois de encontrar os casos que pioram o problema, **inverta-os** para encontrar as melhores soluções para o problema;
- 5 **Julgue** e **avalie** os resultados para chegar à melhor solução.

⚡ Hora de aprofundar seus conhecimentos!

Indicação



Descubra o que é o **brainstorming reverso**, para que ele serve e saiba como aplicá-lo para alcançar uma **resolução criativa de problemas**.

[Clique aqui e acesse o artigo completo!](#)

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ **Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?**
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



❏ Como fazer um Brainstorming Reverso?

Exemplo

1 Identificar o problema

Problema: Como fazer os usuários do site se envolverem ou interajam com o conteúdo?

2 Reverter o problema

Problema inverso: Como fazer os usuários do site se afastarem ou reduzirem a interação com o conteúdo?

3 Coletar ideias para a pergunta inversa

- Crie uma navegação complexa para que os usuários não encontrem o conteúdo desejado
- Escolha um tema de cor perturbador e fontes difíceis de ler
- Hospede o site em um servidor lento
- Use arquivos grandes que são difíceis de carregar

❏ Como fazer um Brainstorming Reverso?

Exemplo

4 Reverter as ideias para gerar soluções

- Crie uma navegação fácil e uma estrutura de site clara
- Escolha um tema de cor confortável e fontes fáceis de ler
- Escolha um serviço de hospedagem confiável que garanta velocidade de carregamento do site
- Otimize o conteúdo do site para que os usuários possam visualizá-lo adequadamente

5 Avaliar as ideias e identificar soluções

- Quais desses métodos não são aplicáveis ao site e como aplicar os métodos necessários para resolver o problema de interação do usuário.

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ **Lição 5: Design Thinking na solução de problemas**
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



■ Design Thinking na solução de problemas

Definição



Design Thinking

Oferece ferramentas que podem ser usadas a **qualquer momento** e sem restrição de tempo ou metodologia, trazendo **novos significados** aos produtos, serviços e relacionamentos, **focando em pessoas**, no usuário e utilizando da **colaboração** de todo time. Ou seja, essa técnica busca **gerar soluções** que alinham o **desejo e as necessidades do usuário**, gerando valor para o negócio.

■ Design Thinking na solução de problemas

Diferença

Design Thinking

O **Design Thinking** é aplicado a uma solução ou **ideia nova**, onde ainda **não há** conhecimento sobre o usuário, nem qual é sua dor e seu contexto. É uma abordagem que pode ser incorporada ao **longo** de um processo e as ferramentas são escolhidas de acordo com a **necessidade**.



Design Sprint

o **Design Sprint** é aplicado quando esse conhecimento do usuário **já existe** e há a necessidade de **validar** uma hipótese, acelerar uma ideia ou solução. A proposta dessa metodologia é estabelecer um **processo** de 5 dias para essa validação, por meio de protótipos e testes com usuários.

■ Design Thinking na solução de problemas

Os 3 pilares

1. Empatia

Consiste em colocar o usuário em primeiro lugar e entender suas dores, problemas, necessidades e desejos, levantando questionamentos que podem redefinir um problema. Com isso, é possível esboçar as primeiras ideias e entregar soluções que agreguem valor a ele.

2. Colaboração

A participação de toda a equipe, reunindo pessoas de várias especialidades, em busca de ideias e soluções, cria um ambiente positivo e que promove o crescimento e encoraja a participação e engajamento de todos.

3. Experimentação

Antes de lançar uma solução, ela deve ser testada por protótipos e versões enxutas, garantindo que o cliente receba um produto ou serviço exatamente como imaginou ou o mais próximo possível disso.

■ Design Thinking na solução de problemas

Etapas

Compreensão e definição do problema



Ideação



Criação do protótipo e teste

Para a **definição do problema**, é preciso ter **empatia** e se colocar no lugar do usuário para **compreender** quais suas **dores** a serem solucionadas, através de pesquisas etnográficas, por exemplo, que analisam a cultura e o comportamento de determinado grupo.

■ Design Thinking na solução de problemas

Etapas

Compreensão e definição do problema



Ideação



Criação do protótipo e teste

Nessa fase, o recomendado é gerar o **maior número** possível de ideias e sugestões sem **medo de errar** e que são potenciais soluções para o problema analisado. É quando se utiliza de **técnicas** como o brainstorming, a criação de rascunhos e de mapas mentais para desenvolver conceitos de alta qualidade do produto.

■ Design Thinking na solução de problemas

Etapas

Compreensão e definição do problema



Ideação



Criação do protótipo e teste

É o momento em que se **valida** as melhores ideias que sejam **tangíveis**, ou seja, aplicáveis ao mundo real, criando-se um **protótipo** que pode ser algo simples para simular o produto final. Logo após, esse protótipo deve ser **testado** no mesmo contexto em que o produto final vai funcionar quando pronto.

🔰 Hora de aprofundar seus conhecimentos!

Indicação



Aprenda o que é e **como desenvolver** o ***Design Thinking*** em sua organização para que seus projetos atinjam **resultados mais inovadores, ágeis e com foco no cliente.**

[Clique aqui e acesse o artigo completo!](#)

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ **Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking**
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



■ Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking

Vamos praticar

Após uma pesquisa interna, a empresa **Voitto Lamp** detectou que seu maior **problema** é na **gestão de pessoas**, pois não há oportunidade de desenvolvimento aos colaboradores, nem seu devido reconhecimento, além de não serem ouvidos e existir uma forte cobrança. Então, foi aplicado o **Design Thinking** para encontrar **soluções** para o problema.

■ Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking

Vamos praticar

1 Compreensão e definição do problema

Na **primeira fase**, os colaboradores se dividiram em grupo com o objetivo de **entender o problema**, indicando mais problemas além da pesquisa, expondo o que foi levantado em folhas colocadas na parede e, logo em seguida, **identificando** as necessidades e oportunidades para melhorar de uma forma geral a gestão de pessoas da empresa.

■ Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking

Vamos praticar

1 Compreensão e definição do problema

Alguns **problemas detectados** nessa fase foram:

- Problemas na comunicação interna;
- Falta de organização, motivação, companheirismo, melhoria no atendimento; pois existe muita pressão da direção e também dos clientes;
- Reconhecer o merecimento dos colaboradores
- A direção deve ouvir mais os colaboradores

■ Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking

Vamos praticar

2 Ideação

Na fase de ideação foi realizado o **brainstorming**, a partir dos **problemas** identificados na fase anterior. As equipes foram formadas e receberam blocos de post-its para escreverem suas ideias, em **50 minutos**, indicando possíveis **soluções**, colando na parede para todos verem e falando cada ideia em voz alta para o grupo, **estimulando** novas ideias e **sem críticas**. Surgiram muitas ideias que foram agrupadas e divididas em quatro grupos: Organização, Desenvolvimento, Direção e Colegas.

■ Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking

Vamos praticar

2 Ideação

Ainda na fase da ideação, definiram-se as **ideias** para solucionar os problemas desses quatro grupos, algumas ideias elencadas pelos grupos:

- Colocação de um **ponto eletrônico** com senhas para cada cliente e uma **televisão** para entretenimento, visando um melhor atendimento.
- Colocação de uma **sala de jogos** na empresa, para os homens, e um **espaço de beleza** com espelho, maquiagem e algo que elas se sentissem bem, para as mulheres, visando uma maior integração.

■ Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking

Vamos praticar

3 Criação do protótipo e teste

Na última fase, as ideias geradas são **validadas** e **testadas**. Esta fase pode ser **adaptada** de acordo com o problema, nesse caso, foi realizado o **Modelo de Negócio Canvas** para **mapear** as duas ideias e **identificar** as hipóteses, este mapeamento foi adaptado para se adequar, definir a ideia, o diferencial, as atrações visuais, os parceiros, a atividade, a proposta de valor e o custo.

■ Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking

Vamos praticar

4 Resultado

Como resultado do **Design Thinking**, a Voitto Lamp dividiu os colaboradores nos quatro grupos elencados na fase de ideação, lançando um protótipo e testando as ideias:

- Primeiro Grupo: responsável pela **organização** geral da empresa
- Segundo Grupo: responsável pelo **desenvolvimento** do time
- Terceiro Grupo: responsável por **direcionar** as atividades
- Quarto Grupo: responsável pela **união** de todos

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ **Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas**
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



▣ Design Thinking nas grandes empresas

Cases

Empresas que utilizam o **Design Thinking** são focadas no usuário a fim de **solucionar sua dor/problema** e, por isso, se colocam à frente dos concorrentes, além de fazer com que os profissionais se sintam **valorizados**, gerando **resultados significativos** com relação a **produtividade**, ao **produto final** e ao **lucro**.

▣ Design Thinking nas grandes empresas

Cases



- ✓ A **Natura**, empresa de cosméticos mundialmente reconhecida, utilizou o **Design Thinking** na prática para desenvolver **novas soluções em produtos e serviços**, buscando adotar uma abordagem leve e divertida, com o objetivo de ampliar e fortalecer o relacionamento com o público mais jovem.
- ✓ Reuniu uma equipe multidisciplinar para **pensar em soluções que**, de fato, **fossem relevantes para o consumidor** que a marca queria atingir, dando foco nas dores do seu público.

▣ Design Thinking nas grandes empresas

Cases



- ✓ Em 2009, o **Airbnb**, serviço online comunitário para as pessoas anunciarem, descobrirem e reservarem acomodações e meios de hospedagem, enfrentava momentos difíceis com uma receita semanal de apenas 200 dólares. Em uma **reunião com diferentes pessoas**, os fundadores **identificaram um problema**: a baixa qualidade das fotos, que não geravam uma boa impressão do cliente.
- ✓ Utilizando o **Design Thinking**, **solucionaram o problema dobrando a receita da empresa**, deixando os clientes mais satisfeitos e propensos à compra. Foi o primeiro avanço que colocou a Airbnb no caminho certo para **crescer**.

■ Design Thinking nas grandes empresas

Cases



- ✓ Em 2016, um exercício realizado por 14 pessoas, entre médicos, enfermeiras e técnicos do setor de emergência de **Stanford**, como parte de um curso de dois dias de **Design Thinking** trouxe alguns problemas à tona como a ansia dos pacientes por uma comunicação mais eficiente e transparente durante o período de atendimento.
- ✓ Após o experimento, o Design Thinking ajudou no planejamento do novo Hospital de Stanford, que foi inaugurado em 2018, além de ser utilizado também para redesenhar duas unidades de enfermagem do antigo hospital, para atender apenas aos pacientes com câncer, a fim de suprir os problemas dos pacientes.

Módulo 3

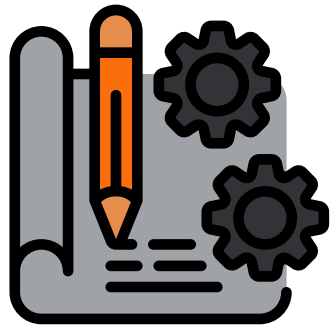
Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ **Lição 8: Design Sprint na solução de problemas**
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



■ Design Sprint na solução de problemas

Como funciona?



Design Sprint

É um processo de **cinco fases**, com **restrição de tempo**, que usa o Design Thinking, definindo o que fazer para **resolver** uma necessidade ou dor do **usuário** de um modo **rápido** e **iterativo** e entregando da maneira mais adequada para o usuário, priorizando funcionalidades a partir de **feedbacks reais** e ajudando a evitar o **desperdício** de recursos, definindo **metas claras**, **validando** suposições e **decidindo** sobre um roteiro de produto antes de iniciar o desenvolvimento.

■ Design Sprint na solução de problemas

Quando usar?

Questionar a equipe para entender se o Design Sprint é **aplicável** na situação atual da empresa é fundamental para confirmar o processo que deve ser seguido. Algumas **perguntas** para se guiar:



- ✓ Vocês tem um problema específico que precisa de uma solução?
- ✓ O problema é complexo e sem solução óbvia?
- ✓ Vocês precisam de uma equipe multidisciplinar para resolver o problema?
- ✓ O problema vale a pena investir 5 dias?
- ✓ É preciso inovar para se expandir ou criar um produto novo?
- ✓ A equipe tem diferentes projetos acontecendo?
- ✓ Os prazos de entrega estão ameaçados?

■ Design Sprint na solução de problemas

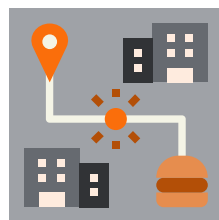
Indicação



Uma boa leitura para se aprofundar mais sobre o Design Sprint é “**Sprint: O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas 5 dias**”, Essa obra lhe mostrará como tirar suas ideias do papel de uma **maneira simples**, fácil e em apenas **cinco dias**, explicando o passo a passo do processo.

■ ■ Design Sprint 1.0

Etapas



Dia #1 - Mapear



Dia #2 - Esboçar



Dia #3 - Testar



Dia #4 - Prototipar



Dia #5 - Decidir

■ Design Sprint 2.0

Você conhece?



- ✓ Criado pela agência AJ&Smart, esse modelo de Design Sprint propõe o **mesmo resultado** do tradicional, mas com o **tempo otimizado** e uma equipe formada de **4 a 7 pessoas**, entre **Decisores**, que lideram o processo e tomam decisões, e **Facilitadores**, que direcionam e mediam as atividades.
- ✓ Além disso, para as etapas de prototipagem e testagem, **nem todos** da equipe permanecem, apenas designers, escritores e gerentes do produto.

🚧 Hora de aprofundar seus conhecimentos!

Indicação



Aprenda como utilizar a técnica do **Design Sprint** e saiba como essa metodologia pode contribuir para a **eficiência da gestão de projetos do seu negócio.**

[Clique aqui e acesse o artigo completo!](#)

Módulo 3

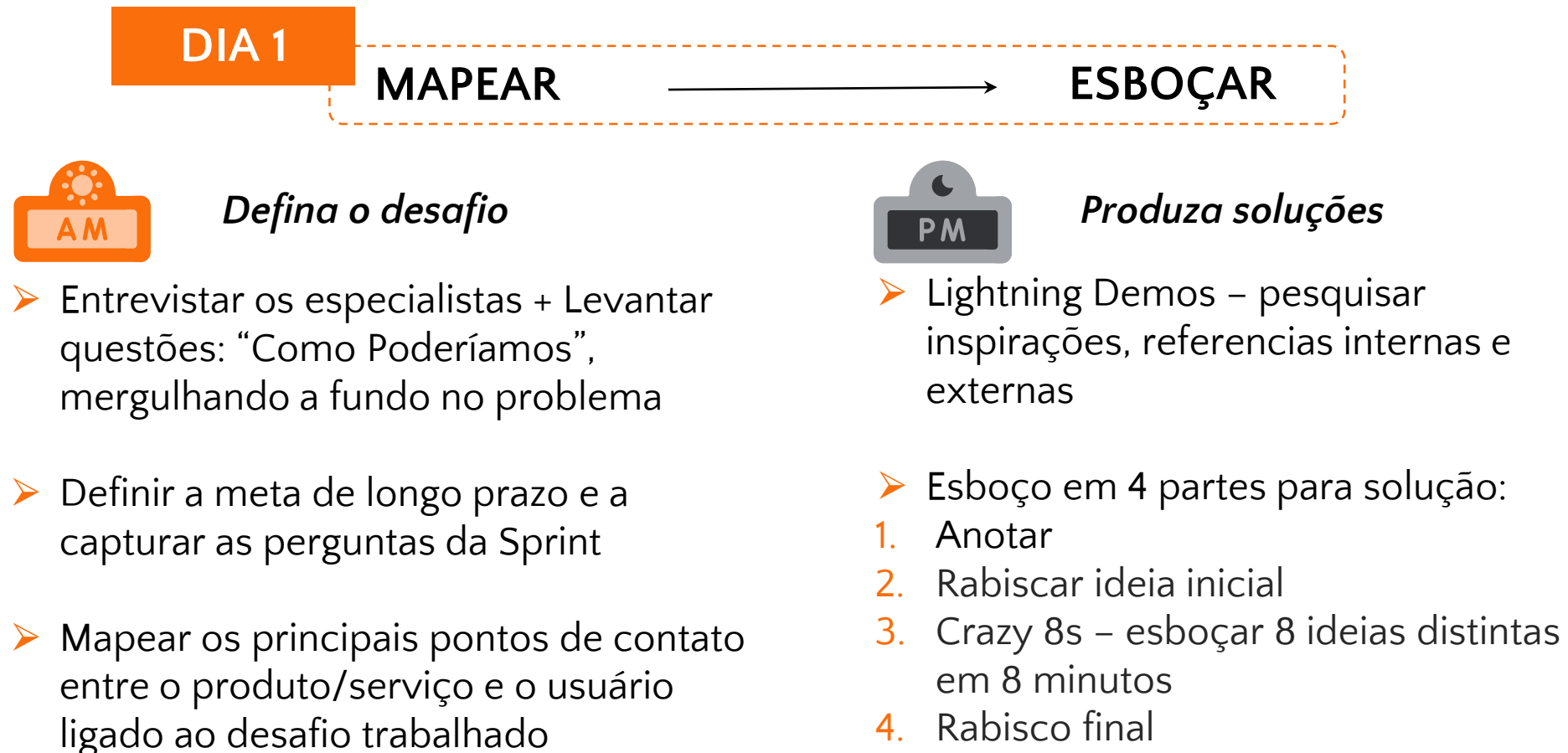
Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ **Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas**
- ✓ Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação



■ Design Sprint 2.0: Etapas

Definição



■ Design Sprint 2.0: Etapas

Definição

DIA 2

DECIDIR



STORYBOARD



Vote nas soluções

- **Votação do Mapa de Calor** – votação em 5 minutos dos melhores esboços de ideias, sem limite de votos por pessoa.
- **Apresentação da solução** – destacando as ideias inspiradoras levantada.
- **Votação** – todos votam na solução que deve avançar.
- **Voto final** – pessoa decisora escolhe um ou dois pra prototipar.



Crie o Storyboard

Todos projetam seu próprio Storyboard da **jornada completa do produto** e depois todos **votam** em um ou dois que acabam se tornando protótipos.

■ Design Sprint 2.0: Etapas

Definição

DIA 3

PROTOTIPAR



Simulação do Produto

- Construção do **protótipo navegável** que tem como objetivo **testar a ideia** desenvolvida com **usuários reais**, junto de uma equipe multidisciplinar responsável por diferentes funções, desde designer até entrevistador;
- Algumas **dicas** presentes no livro Sprint de Jake Knapp:
 1. “Você pode fazer um protótipo de **qualquer coisa**”;
 2. “Protótipos são **descartáveis**”;
 3. “**Construa** o bastante para aprender, e só”;
 4. “O protótipo deve parecer **real**”.

■ Design Sprint 2.0: Etapas

Definição

DIA 4

TESTAR



Entrevista com usuário

- Inicie preparando o local, depois realize **entrevistas** com **5 pessoas** ao longo do dia, com cerca de **40 minutos cada**, observando todas as suas **reações** e **anotando os feedbacks** sobre o protótipo;
- Após os testes, crie uma **matriz** com os resultados. Anote em post-its e **procure os padrões, agrupe e sugira mudanças** para cada grupo.

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 1: Objetivo do módulo
- ✓ Lição 2: Por que trabalhar em equipe?
- ✓ Lição 3: Invertendo o processo: Brainstorming Reverso
- ✓ Lição 4: Como fazer um Brainstorming Reverso?
- ✓ Lição 5: Design Thinking na solução de problemas
- ✓ Lição 6: Passo a passo prático de aplicação do Design Thinking
- ✓ Lição 7: Design Thinking nas grandes empresas
- ✓ Lição 8: Design Sprint na solução de problemas
- ✓ Lição 9: Design Sprint 2.0: Etapas
- ✓ **Lição 10: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Ideação**



■ Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0

Vamos praticar

A **Voitto Medicine** é uma empresa que **conecta** fornecedores à instituições da saúde, auxiliando em uma melhor gestão e transparência na aquisição de produtos, possuindo um **processo complexo** de compra, tornando-se um **problema** para o fluxo. Então, foi aplicado o **Design Sprint 2.0** com a área de gestão de clientes, desenvolvedores, designers e Product Managers do produto.

■ Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint

Ideação

DIA 1

Manhã – Definição do problema

- ✓ Para dar início, um timebox de **20 minutos** foi colocado e todos os colaboradores teriam que comentar o problema. Enquanto um falava os outros anotavam em **post-its**, em forma de **pergunta**, sempre iniciando a frase com "**Como poderíamos... ?**";
- ✓ Foi dado **15 minutos** para que todos organizassem os post-its em **categorias**, garantindo que todos tenham lido o que os outros escreveram;
- ✓ **Note and vote**: Cada participante, diante de todas as anotações agrupadas na lousa, votaram em 2 problemas e, depois, a decisora da Sprint, a PM do produto, teve 4 votos para distribuir;

■ Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0

Ideação

DIA 1

Manhã – Definição do problema

- ✓ Foi usado também o “Note and vote” para definir o **objetivo de longo prazo** da Sprint e as questões a serem respondidas, sendo destacados na lousa para **guiar** todos os dias;
- ✓ Para finalizar a manhã, foi feito o **mapa da jornada do usuário** com o objetivo de **destacar** qual **parte** estava o problema a ser atacado;
- ✓ Depois de montado, foi colado os post-its mais votados na dinâmica de "como poderíamos" no mapa e ficou claro o **ponto** que deveríamos atuar: **análise e seleção de respostas dos fornecedores**.

■ Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0

Ideação

DIA 1

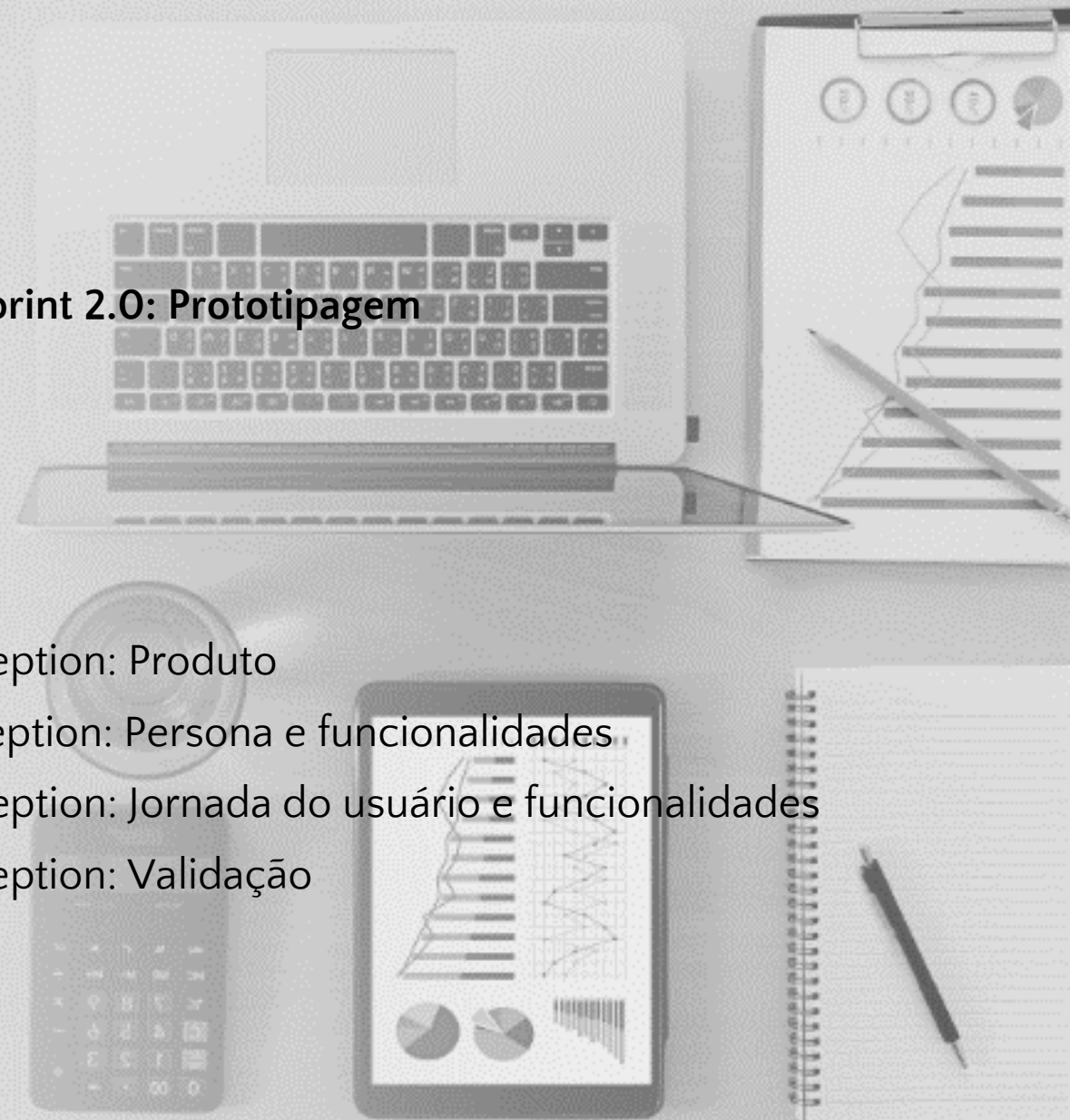
Tarde – Gerar soluções

- ✓ **Lighting demos:** foi dado **25 minutos** para que cada um na sala pesquisasse **3 referências**, de produtos internos ou externos, e anotasse em um post-it a **principal ideia** de cada um. Ao final da pesquisa cada um teve **3 minutos** para **apresentar** cada solução, que geraram ótimas discussões sobre **ideias diversas**;
-
- ✓ **Sketch:** após os insights, foi a hora de colocar as ideias no papel e cada um foi responsável por **rabiscar** uma solução para o problema. Esta etapa é dividida em **4 partes**: **anotações**, **rabisco** da ideia inicial, **crazy 8s** e o **rabisco da solução final**, sem revelar quem fez a solução, para as pessoas se sentirem abertas a **criticar**.

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



■ Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0

Prototipagem

DIA 2

Manhã – Votar nas soluções

- ✓ Com todas as soluções penduradas na parede, foi dado **20 minutos** para que cada um **analisasse os desenhos** propostos e **marcassem** com um adesivo de bolinha os pontos de maior interesse;
- ✓ **Speed critique**: em **1 minuto** foi sintetizado cada sketch, abrindo para uma **rápida discussão** sobre o que foi proposto, o resultado foram **10 ideias diferentes** e **criativas** de como melhorar o fluxo de trabalho do usuário, todas com pontos muito pertinentes.
- ✓ Por fim, mais uma sessão de votação para decidir qual seria a **solução prototipada** e **testada**, onde foram escolhidas **2 ideias**.

☐ Voitto Medicine: Passo a passo de aplicação do Design Sprint

Prototipagem

DIA 2

Tarde – Criar Storyboard

- ✓ **Storyboard:** na segunda parte do dia foi feito o **desenho do fluxo** para testes e, para facilitar o trabalho, ocorreu uma **dinâmica** onde cada um deveria escrever um fluxo em post-its e, depois, foi **votado** no que seria mais aderente;
- ✓ Surgiram divergências nessa etapa, mas foi decidido que a equipe focaria no **fluxo de compra conjunta**, onde um consolidador é encarregado de fazer as compras para vários hospitais diferentes.

☐ Voitto Medicine: Passo a passo de aplicação do Design Sprint

Prototipagem

DIA 3

Prototipar

- ✓ Para criação do **protótipo**, as tarefas foram divididas e cada **designer** ficou responsável por uma parte do fluxo a ser desenhado, os **gestores de clientes** ficaram responsáveis por trazer dados e textos que seriam usados no protótipo e os **desenvolvedores** e os **PMs** fizeram o roteiro do teste de usabilidade;
- ✓ No final do dia, o resultado foi um **protótipo navegável** com todo o **fluxo necessário**, com **dados reais** trazidos pela equipe e um **roteiro de tarefas** para o teste de usabilidade e, antes de terminar o dia foi aplicado o **teste internamente** para ver se não havia nenhum problema.

❏ Voitto Medicine: Passo a passo de aplicação do Design Sprint

Prototipagem

DIA 4

Testar

- ✓ Para os **testes de usabilidade** foi feito um **frame** na lousa indicando os **usuários** que seriam testados e as **tarefas** que seriam aplicadas, depois tudo foi **observado** e **anotado** nos post-its, os pontos positivos e negativos de cada tarefa;
- ✓ Após o teste, os post-its foram colados no quadro indicado e, logo em seguida, passaram a limpo os **pontos fortes** e **fracos** das ideias.
- ✓ A **conclusão** foi que a ideia no geral **atendia o esperado**, mas era necessário alguns **ajustes** para que fosse mais aderente ao dia a dia dos usuários;
- ✓ No final da Sprint, às anotações feitas no primeiro dia foram **retomadas** e foi discutido sobre o que **foi ou não atendido** com o **protótipo final**.

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ **Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas**
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



■ Design Sprint nas grandes empresas

Case



- ✓ A **Electrolux** é uma multinacional sueca, líder global no **ramo de eletrodomésticos** e aparelhos para uso profissional, com várias unidades no Brasil.
- ✓ O CD da Electrolux possui uma **grande quantidade de cargas** que chegam todos os dias e **garantir a eficiência no recebimento, armazenamento e distribuição** é uma grande preocupação dentro da operação.
- ✓ Com a aplicação do **Design Sprint**, houve **grandes melhorias no tempo** de movimentação das empilhadeiras e também na **qualidade de vida** dos colaboradores do centro de distribuição da Electrolux em Água Vermelha, tendo como **resultado** uma estimativa de **aumento da entrada de mais 16 mil produtos por mês, eliminação de listas** em papel e uma **comunicação mais assertiva** em todo o processo.

■ Design Sprint nas grandes empresas

Case



- ✓ Criada em 1996, a **Ambev** surgiu da união da Companhia Antarctica Paulista e da Companhia de Bebidas das Américas, tornando-se a **primeira multinacional brasileira**, a **terceira maior indústria** cervejeira e quinta **maior produtora** de **bebidas** do mundo.
- ✓ Com o propósito de **valorizar os colaboradores**, a empresa buscou formas de **gerar autonomia** e **aumentar o engajamento**, tendo como foco aqueles que estão ligados a **todas as fases** de produção das cervejarias, visando **integrar** de maneira mais eficiente áreas que trabalham em conjunto.
- ✓ Ao final do **Design Sprint**, os times conseguiram entender que tinham **total capacidade** de melhorar a sua própria **rotina de trabalho** com ações que **demandam baixo esforço e alto impacto**.

Módulo 3

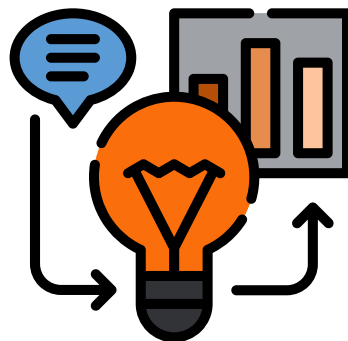
Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ **Lição 13: Lean Inception na solução de problemas**
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



❏ Lean Inception na solução de problemas

Definição

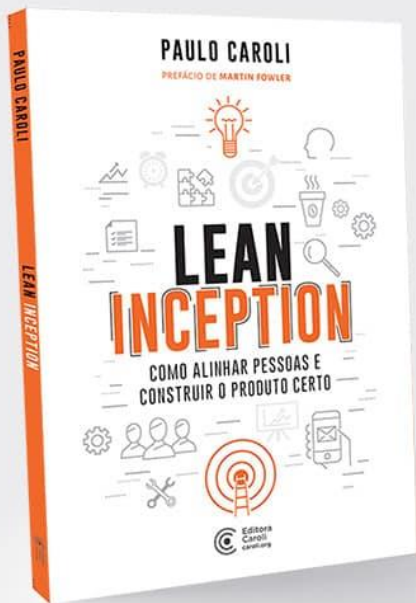


Lean Inception

É um **workshop colaborativo**, tendo duração de **uma semana**, com uma sequência de atividades para **alinhar e definir** objetivos, estratégias e o **escopo do produto**, que **solucionará** as **dores do usuário**. Com isso, os membros de desenvolvimento do produto e stakeholders irão compreender de forma colaborativa, aprofundando **O QUE** é esse produto e, ao final, todos estarão **alinhados** e prontos para desenvolver o **MVP**.

❏ Lean Inception na solução de problemas

Indicação



“Como um livro de receitas, com uma sequência de atividades rápidas e eficazes, a Lean Inception vai permitir que a equipe entregue o MVP.”

– Paulo Caroli

▣ Lean Inception na solução de problemas

Vantagens

- 1 Definir **colaborativamente** os **objetivos do produto**, contribuindo para a **integração** do time;
- 2 **Todos** podem participar e **opinar** sobre as **decisões**;
- 3 Maior **alinhamento** entre a equipe, **foco e clareza** do produto;
- 4 Definir os **principais usuários** e **mapear o escopo** funcional de alto nível e o **plano de entrega** incremental dos MVPs em **pouco tempo**

❏ Lean Inception na solução de problemas

Diferença

Lean Inception

- O resultado é um **alinhamento sobre o MVP**;
- O design do protótipo não é decidido, para isso pode ser rodado uma Sprint;
- **Facilitação mais difícil**, pois participam membros de negócios, UX e engenharia;
- **Não há uma pessoa Decisora**, tudo é alinhado ao final;
- a Lean Inception estaria na parte de Define, convergir sobre **O QUE fazer**.



Design Sprint

- O resultado é um **protótipo**;
- Há a **construção do design** do protótipo;
- **Tem um número menor de participantes**, focando nos designers ao final do processo;
- **Possui uma pessoa Decisora**, que toma as decisões no processo;
- Design Sprint estaria no Design, divergir sobre **COMO fazer**.

🔲 Hora de aprofundar seus conhecimentos!

Indicação



Lean inception é uma sequência de **atividades**, chamado de *workshop*, para **alinhar** uma equipe e **executar tarefas** para criar um produto.

[Clique aqui e acesse o artigo completo!](#)

Módulo 3

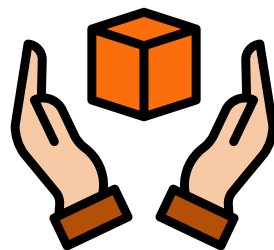
Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ **Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável**
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



❏ Lean Inception: O Mínimo Produto Viável

Mas o que é MVP?



O MVP é aquela **versão do produto** que permite uma volta completa do ciclo **construir-medir-aprender**, com o **mínimo** de esforço e o **menor** tempo de desenvolvimento

❏ Lean Inception: O Mínimo Produto Viável

Mas o que é MVP?

The Lean Startup

O livro “**The Lean Startup**” ou “**A Startup Enxuta**” de Eric Ries, foi lançado em 2011 e descreve um **roteiro** para todos os inovadores, administradores e líderes empresariais, que buscam **lançar produtos** mais bem-sucedidos **sem desperdiçar** tempo, talento e recursos.



❏ Lean Inception: O Mínimo Produto Viável

Entendendo

Todo MVP é um protótipo, mas nem todo protótipo é um MVP



Protótipo



MVP



Produto final

O **protótipo** se relaciona com a **visibilidade técnica**, o **conceito inicial** de um produto para ser **mostrado ao cliente** e feito **melhorias** através dos feedbacks

🔲 Hora de aprofundar seus conhecimentos!

Indicação



Descubra o que é, os tipos e como **desenvolver** o **MVP (Produto mínimo Viável)** do seu negócio que ajude na **aquisição** de seus primeiros clientes.

[Clique aqui e acesse o artigo completo!](#)

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ **Lição 15: Como fazer um Lean Inception?**
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



❏ Como fazer um Lean Inception?

Etapas

DIA 1

AM

Kick-off e Visão do Produto

O início da Inception é realizado por meio de uma **reunião**, chamada de kick-off, na qual é ideal **todos estarem presentes** ou, pelo menos, **os stakeholders** e tem o objetivo de **alinhar e orientar** os participantes dos principais objetivos. Logo em seguida, deve-se decidir quais **características** do produto vão ser exploradas no caminho inicial e sua **estratégia de posicionamento** através da **visão do produto**.

PM

É-Não é- Faz- Não faz

Após esse alinhamento é discutido o que o produto **é-não é-faz-não faz**, levantando aspectos **positivos e negativos** sobre o produto para que todos tenham uma visão sobre o que o **produto faz ou não**, clareando visões estratégicas com relação a sua funcionalidade e facilitando a **definição do objetivo**

❏ Como fazer um Lean Inception?

Etapas

DIA 2

AM

Descreva as personas

Descreva as personas que irão utilizar o produto, seus **potenciais compradores**, criando **mapas de empatia** para **explorar** e **entender** os diferentes tipos de persona, atualizando sempre essas definições.

PM

Brainstorming de funcionalidades

O que deve ter o produto para dar resposta as necessidades da persona? Que funcionalidades devemos construir para atingir este objetivo do produto? O objetivo é descobrir as **funcionalidades** necessárias para **corresponder aos objetivos** e as persona através de um brainstorming.

❏ Como fazer um Lean Inception?

Etapas

DIA 3



Revisão técnica de negócios e de UX

Detalhe as funcionalidades e desenvolva o seu entendimento, **classificando** cada funcionalidade elencada através do nível de confiança de como fazer e o que fazer e da comparação entre custos e o quanto o usuário amaria cada funcionalidade.



Jornada do usuário

Que objetivo quer esta persona alcançar? Como é que ela começa o seu dia? O que é que ela faz antes disto? O que é que ela faz depois disto? O objetivo é **descrever o percurso de uma persona** para alcançar seu objetivo, **verificando** se as funcionalidades elencadas respondem ou melhoram algo nessa jornada.

❏ Como fazer um Lean Inception?

Etapas

DIA 4



Sequenciador de funcionalidades

Construa o sequenciador, a ordem em que se acredita que esse produto deve ser criado, **elencando** as funcionalidades em ordem de prioridade.



Canvas MVP

Preencha o Canvas MVP, **detalhando** o MVP e as suas **funcionalidades**, sob as perspectivas de Design Thinking e Lean Startup, onde o sequenciador **organiza** as entregas do produto, deixando claro as funcionalidades do MVP.

❏ Como fazer um Lean Inception?

Etapas

DIA 5



Showcase da Lean

No último dia da semana é o momento de **apresentar o modelo Canvas** do MVP para os stakeholders e será por meio dessa reunião que será **visualizado** se a proposta está alinhada com as **ideias do cliente**.



Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ **Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto**
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 1

AM

Kick-off

- ✓ O dia começou com um **quebra-gelo** para que todos se conhecessem e uma **apresentação** sobre as **etapas do Lean Inception** e o **conceito do MVP**.
- ✓ Em seguida, foi perguntado aos participantes quem tinha **ideia de produto** e queria explorá-lo durante o dia e três ideias de produto foram apresentadas, onde todos os participantes **votaram** em qual ideia queriam utilizar como **exemplo de produto** para o workshop.

■ Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 1

AM

Visão do Produto

- ✓ O produto mais votado foi um **app para peladeiros**, pessoas que gostam de jogar uma partida de futebol e, pensando em ajudar os idealizadores a **descrever suas ideias, fomentar a participação** de todos, **e prover uma votação** com um **bom entendimento** das ideias, foi utilizado o **template de visão do produto** para cada ideia de produto.
- ✓ Em grupos de **sete pessoas**, os idealizadores e outros participantes **descreveram** a visão de cada produto.

Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 1

AM

Visão do Produto – Resultado

✓ O **resultado** foi o seguinte:

“Para os peladeiros que tem dificuldade de encontrar partidas de futebol, o easy-bola é um app mobile que facilita encontrar jogos diferentemente de um boca-a-boca. O nosso produto maximiza as chances do acontecimento das peladas.”

❏ Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 1

PM

Produto É – Não é – Faz – Não faz

- ✓ Na sequência, foi realizada a atividade **É – Não é – Faz – Não faz** para auxiliar com a **definição do easy-bola**, ajudando a esclarecer mais sobre a **ideia do produto**, focando em MVP e eliminado um excesso inicial de funcionalidades.

Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 1

PM

Produto É – Não é – Faz – Não faz

O produto é...

- ✓ App
- ✓ App Mobile
- ✓ Multiplataforma
- ✓ Facilitador para organizar peladas
- ✓ Gratuito

O produto não é...

- ✓ Facebook, twitter, whatsapp
- ✓ Site
- ✓ Não é chat
- ✓ Messenger (chat)

O produto faz...

- ✓ Marca jogos (agenda)
- ✓ Agenda quadras
- ✓ Lista partidas
- ✓ Localiza peladas próximas
- ✓ Geolocalização
- ✓ Avisos sobre ocorrências
- ✓ Notifica usuários
- ✓ Rating usuário
- ✓ Guarda reputação

O produto não faz...

- ✓ Organiza jogos
- ✓ Define times por ordem de pedido
- ✓ Organiza jogos e times
- ✓ Cria times
- ✓ Gerencia pagamentos
- ✓ Pagamento online da pelada
- ✓ Não faz jogos privados
- ✓ Não organiza campeonatos

❏ Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 1

PM

Objetivo do Produto

Para finalizar o dia, foi realizado a atividade para esclarecer o **objetivo do produto**. Neste momento foi solicitado a todos participantes que compartilhassem o entendimento que tinham para os **três principais objetivos do produto**, onde cada participante escreveu três post-its e, ao recolher eles e colocá-los em grupos de afinidade, foi identificado três principais objetivos para o produto:

Encontrar peladas

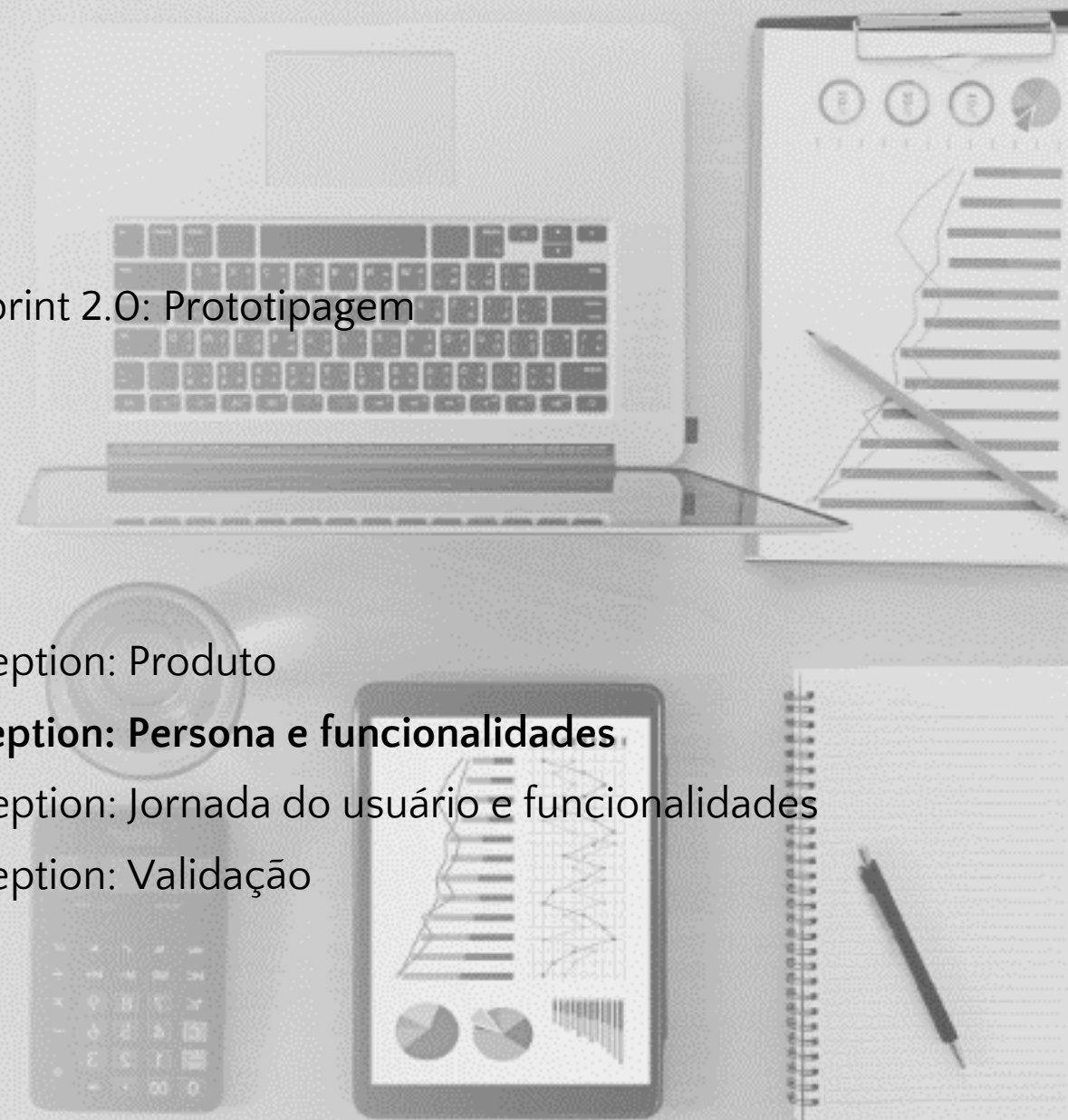
Divulgação

Opções de partidas

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ **Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades**
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



❏ Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 2

AM

Descreva as personas

- ✓ Após um **bom entendimento do produto**, foi a hora de entender as **personas**, os usuários do sistema. Para isso, foi utilizado o **template dos quadrantes** para identificar os tipos de personas, onde os **20 participantes** foram divididos em **3 grupos menores** e cada grupo criou **duas ou três personas** e apresentou-as a todos participantes.
- ✓ Em seguida, personas muito parecidas foram descartadas e todos participantes **votaram** nas **top quatro personas** para o produto.

Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 2

AM

Descreva as personas – Resultado



Joãozinho bom de bola

- ✓ **Perfil:** 28 anos, casado, jogador frustrado, bancário e formado.
- ✓ **Comportamento:** reclamação, competitivo, assíduo, exigente com a quadra e passa horas nas redes sociais.
- ✓ **Necessidade:** jogar toda semana com qualquer pessoa e local, mas procura partidas de alto nível e prefere jogar à noite nos fins de semana.

❏ Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 2

PM

Brainstorming de Funcionalidades

- ✓ Após esses passos foi chegada a hora de pensar e deixar surgir as **funcionalidades previstas** para o produto enxuto, através de um Brainstorming de funcionalidades.

O que precisa ter no produto para atender tal persona? e para alcançar tal objetivo?

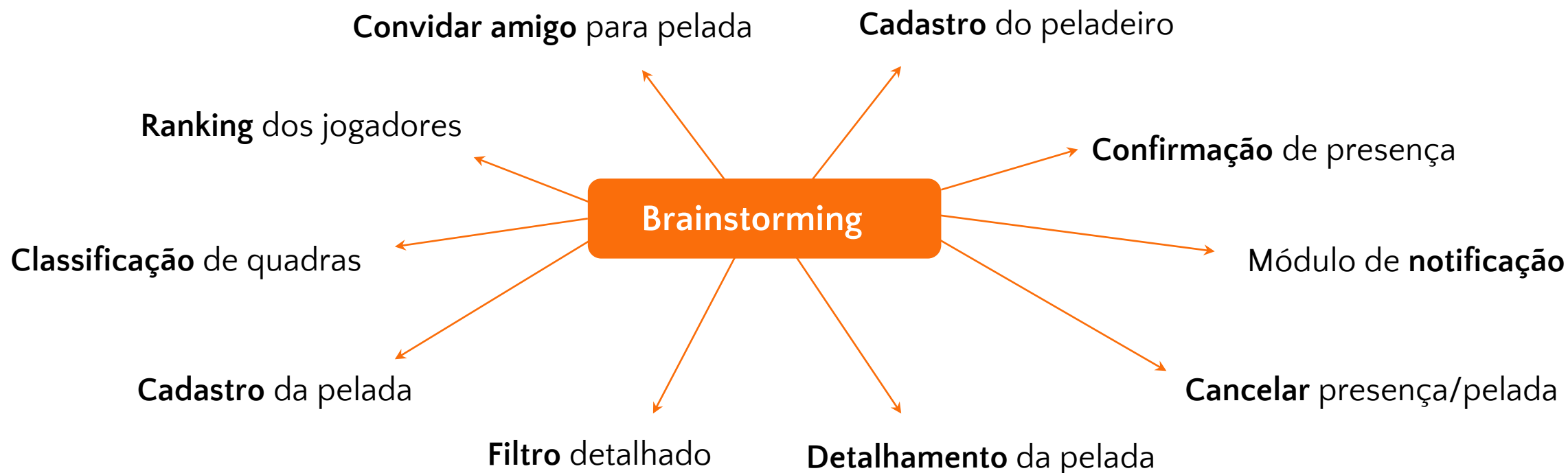
- ✓ Com essas perguntas, a discussão é **guiada** para que se descubram quais funcionalidades são necessárias para **atender objetivos e personas**. As mesmas são anotadas em post-it e colocadas no Canvas. A pergunta é **repetida** para cada combinação de persona e objetivo, com isso, **priorizando** os principais objetivos e as principais personas.

Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 2

PM

Brainstorming de Funcionalidades – Resultado



Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ **Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades**
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



❏ Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 3

AM

Revisão Técnica, de Negócio e de UX

- ✓ As funcionalidades foram listadas, entretanto **não foram filtradas**, fazendo anotações e conversando sobre **incertezas, esforço, valor de UX e valor para o negócio**. A Revisão Técnica, de Negócio e de UX através do **Gráfico do Semáforo** e da **Tabela Esforço, Negócio e UX** busca tal informação de forma rápida e eficiente.
- ✓ Cada funcionalidade passa pelo gráfico, e com isso recebe uma **cor** representando o **nível de confiança**. Na Tabela, a funcionalidade recebe **marcações de esforço, valor de Negócio e valor de UX, denotados por cores ou símbolos**.

Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 3

PM

Jornada do Usuário

- ✓ Neste momento houve um retorno à **perspectiva das personas**, mas focando nas suas **jornadas**, o passo a passo realizado para alcançar um objetivo. Os participantes foram novamente separados em **grupos**, cada grupo selecionou uma persona e identificou os **principais cenários** para tal persona **alcançar seus principais objetivos**, onde o passo a passo de cada cenário foi descrito com post-its.
- ✓ As seguintes **perguntas** ajudaram com o início da descrição das jornadas:
 1. Qual objetivo tal persona quer alcançar?
 2. Como ela começa seu dia?
 3. O que ela faz depois disso até alcançar seu objetivo?

Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 3

PM

Jornada do Usuário - Resultado

Amigo do trampo: aceita convite para uma pelada

- ✓ **Acorda atrasado** para o trabalho, come uma **barra de cereal** no metro, chega no trabalho as **9:30am**
- ✓ Vai para a **academia** na hora do almoço
- ✓ Durante uma reunião, recebe uma **notificação do easy-bola**
- ✓ **Verifica as informações da pelada**, verifica a classificação da quadra, confirma sua presença na pelada
- ✓ Sai da reunião para outra reunião
- ✓ As 5:14 pm recebe a confirmação da pelada

Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 3

PM

Encaixe as Funcionalidades

Este foi o momento de verificar toda a análise até este momento, comparando esses pontos de contato com o produto dentro da jornada do usuário com as funcionalidades e suas informações.

Amigo do trampo: aceita convite para uma pelada *NOTAÇÃO: Passo – Funcionalidade*

- ✓ acorda atrasado para o trabalho –
- ✓ come uma barra de cereal no metro –
- ✓ chega no trabalho as 9:30am –
- ✓ vai para a academia na hora do almoço –
- ✓ durante uma reunião, recebe uma notificação do easy-bola – **módulo de notificação**

❏ Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 3

PM

Encaixe as Funcionalidades

- ✓ verifica as informações da pelada – detalhamento da pelada (local, horário e data)
- ✓ verifica a classificação da quadra – classificação de quadras
- ✓ confirma sua presença na pelada – confirmação de presença
- ✓ sai da reunião para outra reunião –
- ✓ as 5:14 pm recebe a confirmação da pelada – notificação de pelada confirmada

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ **Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação**
- ✓ Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



■ Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 4

AM

Construa o Sequenciador

- ✓ Enfim, os participantes **escolheram** e **ordenaram** as funcionalidades no **sequenciador de funcionalidades**. O facilitador escreveu em um post-it: MVP e, logo após, pediu que todos verificassem quando uma **composição de funcionalidades alcançava uma versão simples do produto** que poderia ser disponibilizada para **validar uma hipótese do negócio**.
- ✓ Os participantes colaram o post-it identificando as **funcionalidades de um MVP**, também colando outros post-its MVP 2, MVP3 e MVP4 indicando **incrementos do produto**.

Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 4



Canvas MVP

Após a decisão sobre o MVP no sequenciador de funcionalidades, chegou a hora de **detalhar** o mesmo e **validar a sua estratégia**.

Proposta do MVP

- ✓ Validar se pessoas do bairro Pinheiros usariam o app para marcar peladas

Personas segmentadas

- ✓ Joãozinho bom de bola, o jogador solitário, somente no bairro Pinheiros

Jornadas

- ✓ Joãozinho cadastra uma pelada
- ✓ jogador se cadastra e procura uma pelada

Funcionalidades

- ✓ cadastro de pelada, somente Android
- ✓ cadastro do peladeiro, somente Android
- ✓ consulta de peladas sem Geolocation, somente Android

Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception

Dia 4



Canvas MVP

Resultado Esperado

- ✓ 200 usuários em até um mês
- ✓ 50 peladas em até um mês
- ✓ 300 downloads em até um mês

Métricas para validar as hipóteses de negócio

- ✓ número de usuários cadastrados no banco de dados
- ✓ número de peladas cadastradas no banco de dados
- ✓ número de contagem de downloads no play store

Custos & Cronograma

- ✓ 2 semanas para criar o app; 2 devs
- ✓ R\$10.000,00 em marketing online e panfletos (nas quadras do bairro)

Módulo 3

Resolvendo Problemas em Equipe

- ✓ Lição 11: Passo a passo prático de aplicação do Design Sprint 2.0: Prototipagem
- ✓ Lição 12: Design Sprint nas grandes empresas
- ✓ Lição 13: Lean Inception na solução de problemas
- ✓ Lição 14: Lean Inception: O Mínimo Produto Viável
- ✓ Lição 15: Como fazer um Lean Inception?
- ✓ Lição 16: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Produto
- ✓ Lição 17: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Persona e funcionalidades
- ✓ Lição 18: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Jornada do usuário e funcionalidades
- ✓ Lição 19: Passo a passo prático de aplicação do Lean Inception: Validação
- ✓ **Lição 20: 5 passos para trabalhar em equipe na prática**
- ✓ Lição 21: Entrevista com especialista



■ 5 passos para trabalhar em equipe na prática

Just Do It!

1. **Monte** uma equipe com **opiniões diversas**, que **questione** e seja **transparente** para alcançar boas entregas;
2. Utilize **ferramentas online** para **facilitar equipes** remotamente;
3. **Identifique** a **melhor técnica** a ser utilizada na **resolução de um problema**;
4. **Entenda a técnica** e **explique** para toda a equipe se manter **alinhada** durante o processo;
5. **Facilite todo o processo** para **nortear** a equipe dos passos a serem seguidos a cada atividade, seja de um workshop colaborativo ou um processo mais simples.



A escola de negócios mais completa do mercado.

Aprenda uma nova habilidade hoje mesmo:

www.voitto.com.br

