



Por que Design Sprint?

- Tudo que requer criatividade é passível de se perder o foco
- De gerar debates inúteis
- Debates sem fim
- Levar a discussões desestruturadas



Por que Design Sprint?

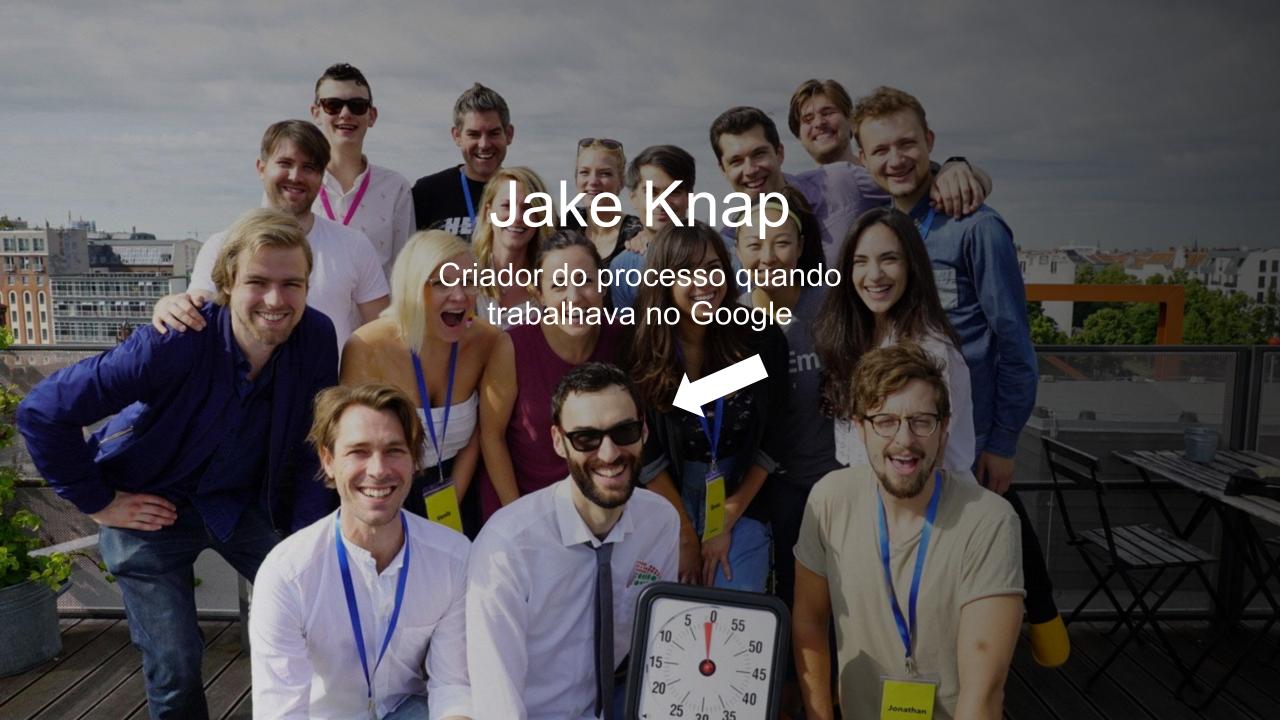
- Projetos ficam estagnados
- Times perdem a motivação
- Custo do projeto se eleva
- Projetos são lançados após a data
- Comprometimento da principal funcionalidade
- Time desgastado por trabalhar em uma história sem fim



Troque discussões abertas por processos claros

- Discussões abertas podem parecer o caminho à criatividade
- Elas são as reais inimigas
- Estruturação e disciplina são necessários para ser criativo











































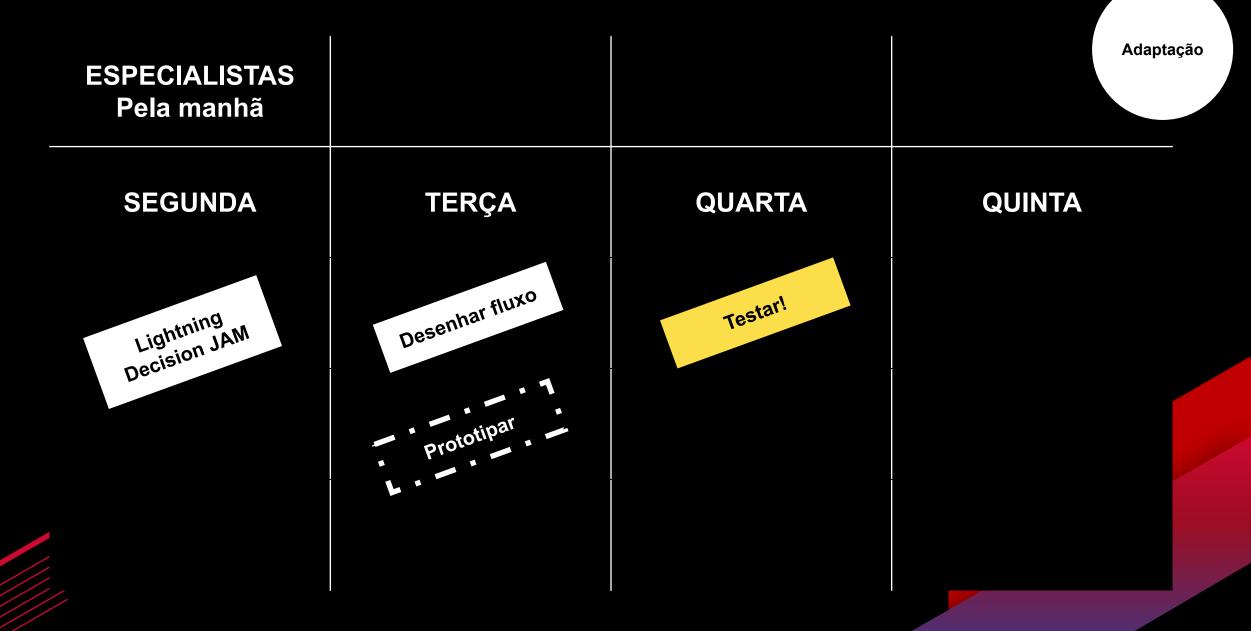




McKinsey&Company



ESPECIALISTAS	ESPECIALISTAS		2.0
SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA
Mapear Rascunhar	Decidir Desenhar fluxo	Prototipar	Testar!





Lightning Decision JAM (LDJ)

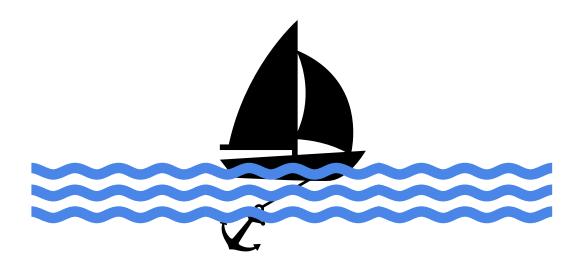
- Trabalho em grupo, mas sozinho
- Coisas tangíveis são melhores que discussões sem fim
- Dar os primeiros passos é melhor que estar certo
- Não dependa da criatividade

Pausas a cada 60 minutos

Lanche light das 15h às 15h15? Celulares no bolso, ok?

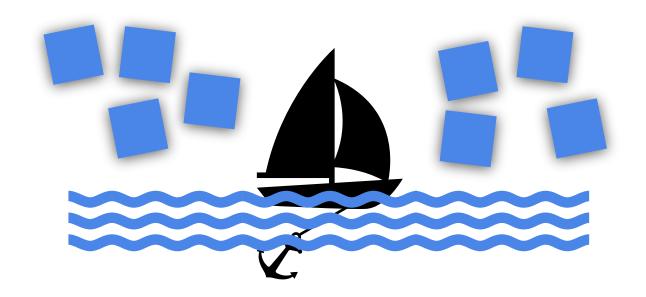
Coisas que estão funcionando

~4 minutos escrevendo, em silêncio, o máximo que conseguir — uma por post-it



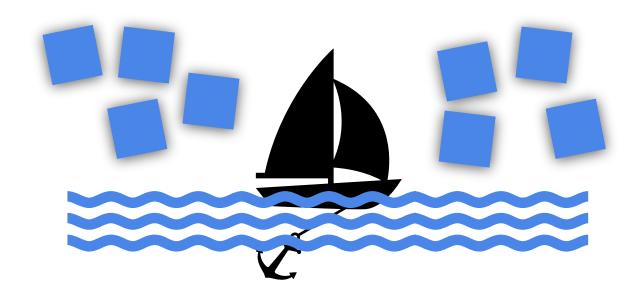
Colocar no quadro e explicar

~1 minuto por pessoa



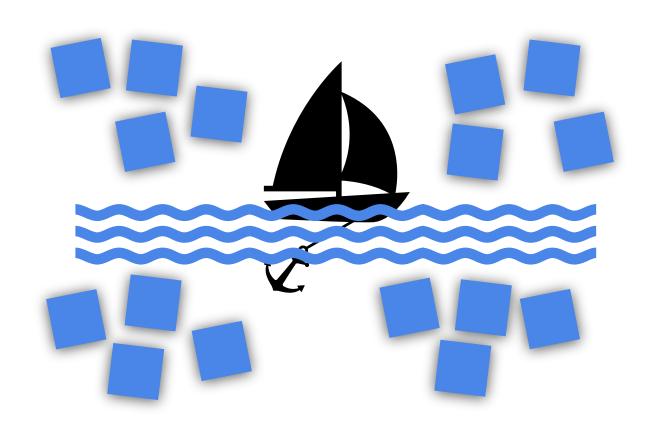
Problemas, desafios, **erros** e preocupações

~4 minutos escrevendo, em silêncio, o máximo que conseguir — um por post-it



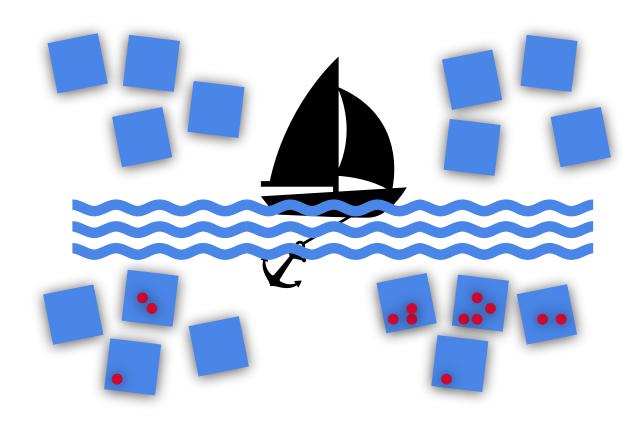
Todos colocam no quadro

~1 minuto para colocar abaixo d'água, em silêncio

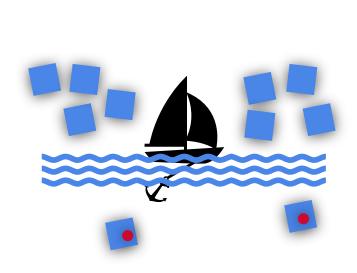


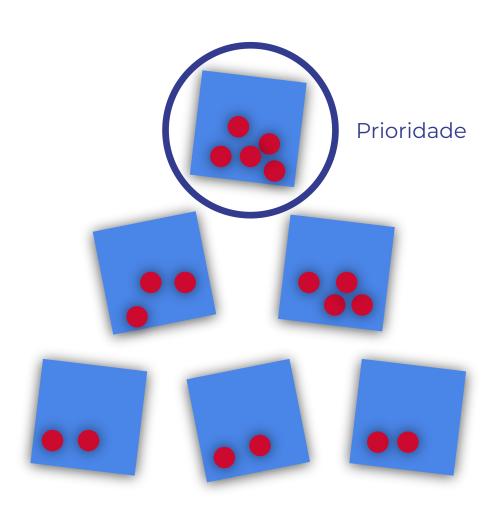
Priorização dos problemas

~3 minutos votando nos desafios, em silêncio 3 dots por pessoa — pode repetir se julgar muito importante



Reorganizar os problemas





Reestruturar os mais votados

~3 minutos para o moderador reescrever Alguns problemas podem ir para o backlog — a sprint pode reiniciar futuramente a partir dessa etapa





Ideação de soluções

~5 minutos escrevendo, em silêncio, o máximo que conseguir — uma por post-it Nesse momento o que importa é a quantidade, não a qualidade das idéias — legíveis, rs ~1 minuto para colocar correndo na parede 🏃

Colocar a funcionalidade no App

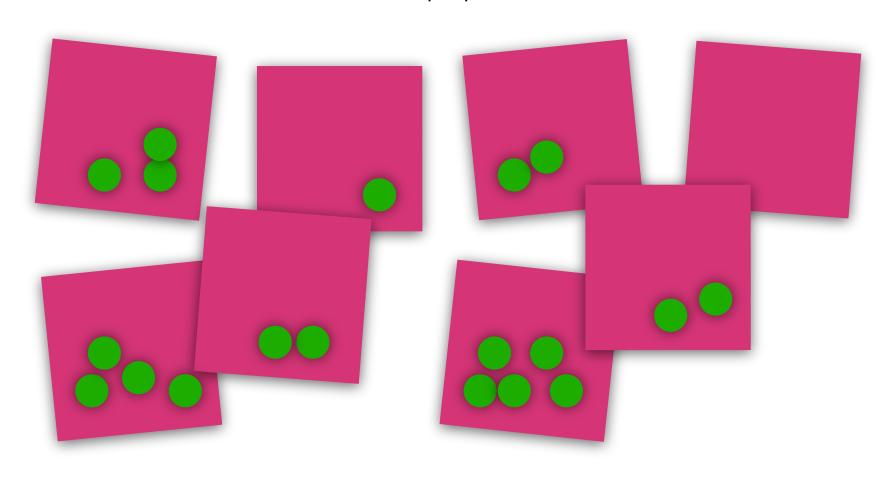
Permitir a operação na versão Web

Adaptar a funcionalidade já existente de outra área

Integrar com serviços já existentes

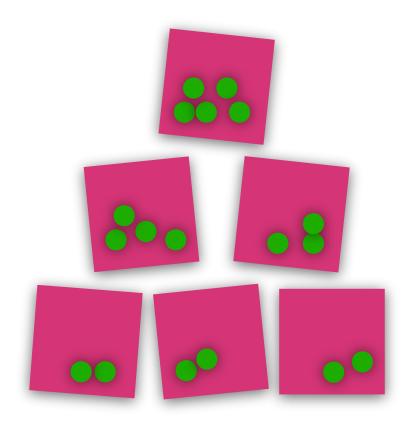
Priorizar as soluções

~4 minutos votando nas soluções que resolvam o "como poderíamos..." 6 dots por pessoa



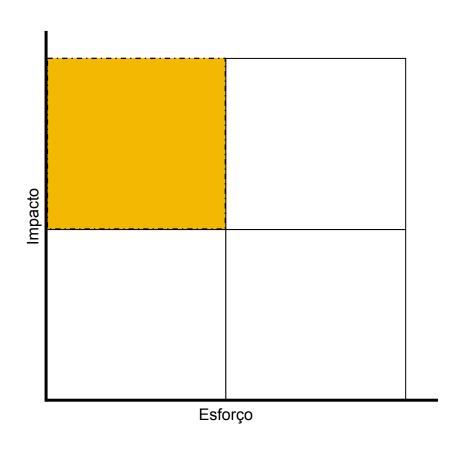
Reorganizar as soluções

Ignorar tudo com apenas 1 voto



Decisão sobre o que fazer

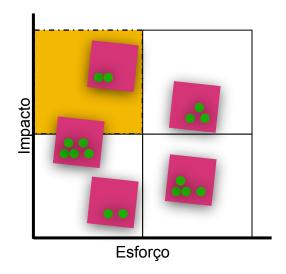
Desenhar o quadrante



Decisão sobre o que fazer

~10 minutos

- Selecionar o post-it de solução mais votado
- Centralizá-lo no quadrante
- Perguntar se essa solução tem muito ou pouco impacto
- Mover até as pessoas pararem de dizer muito/pouco
- Não permitir discussões por mais de 20 segundos
- Repetir o processo para cada solução bem votada



Viabilização das soluções

~5 minutos

- 3 etapas acionáveis para cada solução bem encaixada no quadrante
- Quem sugeriu tal solução pode começar

Vamos usar serviços já existentes

Plugar com o serviço X (começar 19/07)

- Backend faz a ponte
- UX em paralelo (protótipo e teste)
- Frontend inicia ao final da Sprint

- Não pense muito sobre a primeira etapa da solução
- Ela deve ser a mais simples e por isso a mais rápida de ser implementada
- As demais soluções, não tão bem encaixadas no quadrante, podem virar backlog ou serem executadas em paralelo caso seja viável

Estrutura e disciplina libertam

Em um curto espaço de tempo o time foi capaz de:

- Definir desafios importantes
- Identificar possíveis soluções
- Priorizar o que executar sem discussões vazias

