

O guia "PLAYBOOK: Craft stories to teach & explain", criado pelo designer Kurt Bostelaar, apresenta uma metodologia estruturada para transformar conceitos complexos em narrativas educativas eficazes, baseando-se na premissa de que uma história é a união entre um enredo (plot) focado em complicações e a transformação de um personagem através de uma lição de vida. Utilizando ferramentas como o **Storyline Canvas** e a técnica de **engenharia reversa**, o material orienta o autor a começar pela mensagem central para depois construir um arco dramático que leve o protagonista de uma crença errada inicial até à compreensão plena, utilizando elementos de tensão e variações entre narrativas de resumo e de cena para maximizar o impacto e a clareza do ensino. O PI utiliza a metodologia de storytelling do "PLAYBOOK" para narrar a transição de um modelo de gestão de e-commerce arcaico e fragmentado para uma inteligência de dados democratizada, pois transita da **rigidez técnica** (bancos de dados) para a **democratização da inteligência** (RAG/IA). Através do **Storyline Canvas** e da **engenharia reversa**, que é um método estratégico para criar narrativas com o objetivo específico de **ensinar ou explicar algo**, logo em vez de começar a escrever a história pelo início (pelo que acontece primeiro), você começa pelo **final**. Essa narrativa posiciona o gestor como o protagonista que supera a "crença errada" de que dados transacionais (PostgreSQL) e subjetivos (MongoDB) devem operar isoladamente, revelando como a arquitetura de **RAG** e a **Persistência Poliglota** funcionam como o ponto de virada técnico que resolve conflitos de análise, e ajuda a garantir que o avaliador entenda não só *o que* você fez (PostgreSQL, MongoDB, RAG), mas *por que* isso muda o jogo para quem usa o sistema. O resultado final é uma síntese que transforma a complexidade técnica em uma "lição de vida" corporativa: a evolução de um sistema de depósitos de dados para uma interface inteligente capaz de gerar insights estratégicos instantâneos. Para preencher o **Storyline Canvas** de forma eficaz para o PI é preciso cruzar a **evolução técnica** (Enredo) com a **mudança de visão do gestor** (Personagem).

"Dados isolados geram ineficiência; a integração via IA gera inteligência estratégica."

Comece pela Mensagem (Lição de Vida)

O primeiro passo é definir claramente qual é a **lição de vida** ou o conceito que deseja transmitir. Nesse caso, por exemplo, a lição é: "Dados isolados geram ineficiência; a integração via IA gera inteligência estratégica."

Defina o "Depois" (O Personagem Transformado)

Visualizar como o personagem se comporta após aprender essa lição. Quais são as atitudes de um gestor que já domina a inteligência de dados? Ele toma decisões rápidas e baseadas em fatos cruzados.

Defina o "Antes" (A Crença Errada / Misbelief)

Com engenharia reversa propriamente dita: para que a história tenha impacto, o personagem deve começar no extremo oposto. Criar uma "Crença Errada" que seja o oposto da lição final.

- *Exemplo:* Se a lição é integração, a crença errada é achar que "olhar apenas o faturamento no SQL é o suficiente para entender o negócio".

Mapeie a Jornada de Transformação

Com o ponto A (Crença Errada) e o ponto B (Entendimento), são construídos os obstáculos e os conflitos necessários para forçar o personagem a abandonar a crença antiga e adotar a nova.

Por que usar Engenharia Reversa?

- **Garante a clareza:** Você não se perde em detalhes irrelevantes; cada ponto do enredo serve para reforçar a mensagem central.
- **Cria Arcos Fortes:** A transformação do personagem fica muito mais evidente quando o "antes" e o "depois" são planejados como opostos diretos.
- **Foco Educativo:** Como o objetivo do seu projeto é explicar uma solução técnica complexa, a engenharia reversa garante que o interlocutor entenda a *utilidade* da tecnologia através da mudança de mentalidade do gestor.

Camada do Personagem (O Gestor do E-commerce)

O personagem é o lojista/gestor.

- **Estado Inicial/A Crença Errada (Misbelief):** "Para entender meu negócio, preciso de relatórios estáticos ou saber programar queries complexas. Dados de vendas e opiniões de clientes são coisas separadas." O gestor acredita que os dados transacionais (vendas) são a única verdade. Ele vê os comentários dos clientes como "ruído subjetivo" difícil de medir e aceita que, para ter respostas complexas, precisa depender de relatórios lentos do TI.
- **Ponto de Viragem/O Insight (Percepção):** "O uso de bases isoladas (silos) está me fazendo perder dinheiro porque não vejo a conexão entre o que o cliente diz e o que eu vendo." Durante a jornada, ele percebe que está perdendo vendas porque não consegue conectar *por que* um produto de alto valor está sendo devolvido (visto no MongoDB) com o impacto financeiro imediato (visto no PostgreSQL). Ele entende que o problema não é a falta de dados, mas o **isolamento** deles.
- **Estado Final/A Compreensão (Understanding):** "A tecnologia (RAG + Persistência Poliglota) é uma ponte. Agora eu falo com os meus dados e eles me dão estratégia, não apenas números." O gestor agora vê os dados como uma conversa fluida. Ele entende que a tecnologia (RAG) democratizou a

informação, permitindo que ele tome decisões estratégicas em tempo real sem barreiras técnicas.

Camada do Enredo (A Solução Técnica)

- **O Início (Setup):** O cenário atual do e-commerce. Apresentação do ecossistema bifacetado (transacional vs. subjetivo).
- **O Incidente Incitante (Problema):** A constatação de que os dados não "conversam". O fracasso dos bancos relacionais tradicionais em lidar com essa diversidade.
- **O Meio / Conflito (A Jornada Técnica):**
 - Implementação da **Persistência Poliglota**: O PostgreSQL cuidando do rigor e o MongoDB cuidando da flexibilidade.
 - Classificação via **Framework Cynefin**: Separar o "Complicado" do "Complexo".
- **O Ponto de Não Retorno:** A introdução do **RAG**. Aqui o sistema deixa de ser um "depósito" e começa a virar uma "interface inteligente".
- **O Clímax (Resolução):** O momento em que o gestor faz uma pergunta complexa ("Quais produtos de alto valor têm críticas de durabilidade?") e o sistema responde instantaneamente unindo as duas bases.
- **O Fim (Conclusão):** A vantagem competitiva consolidada e a democratização dos dados.

Visualização do PI no Storyline Canvas

1. **Use a "Narrativa de Cena" no Clímax:** Em vez de apenas dizer que o RAG funciona, descreva a cena: *"Imagine um gestor, em uma segunda-feira de manhã, digitando uma pergunta simples em linguagem natural e recebendo um diagnóstico que antes levaria semanas de análise de TI."*
2. **Aumente a Tensão:** Destaque o risco de ignorar os dados subjetivos. O PDF menciona que "obstáculos aumentam a intriga". No seu caso, o obstáculo é a perda de contexto e a baixa performance dos sistemas antigos.
3. **Foco na Lição de Vida (Mensagem Central):** A lição do seu projeto integrador é que **"Dados sem integração são apenas ruídos; dados com IA são inteligência acionável."**

Preenchimento (Engenharia Reversa):

Ao montar sua apresentação ou texto, comece pelo **Clímax**:

1. **Defina o Resultado:** "O lojista agora sabe instantaneamente por que produtos caros estão falhando."
2. **Volte para o Início:** "Para chegar aqui, primeiro tivemos que separar os dados (Poliglota) e depois ensiná-los a falar a mesma língua (RAG)."
- **Ponto de Partida: Crença Errada (Misbelief)**

- *O que ele pensa:* "Dados de faturamento (SQL) e o que os clientes falam (NoSQL) são mundos diferentes. Eu preciso de um analista de TI para me dizer por que as vendas caíram."
- *A dor:* Ele se sente cego diante da complexidade, operando com base em relatórios atrasados.
- **O Ponto de Virada: Percepção (Insight)**
 - *A descoberta:* Ao ser apresentado ao conceito de **Persistência Poliglota**, ele percebe que o problema não era a falta de dados, mas o fato de eles estarem "presos" em silos que não se comunicam.
- **Ponto Final: Compreensão (Understanding)**
 - *A lição aprendida:* Com o **RAG**, ele entende que a tecnologia pode ser uma interface natural. Ele não precisa mais "minerar" dados; ele pode "conversar" com eles para obter estratégia imediata.