



Sara Vieira



DESIGN SPRINT

e

LEAN INCEPTION

Aula 1

ALINHAMENTOS

- Vamos nos aprofundar nos métodos só até certo ponto
- Pode ser que vocês tenham níveis de conhecimentos diferentes
- Tudo bem não entender tudo de primeira
- Se souber muito sobre o tema, se abra pra aprender um pouquinho mais
- Anotem dúvidas pra podermos conversar depois
- Tem teoria bruta + pílulas de experiência
- Tentem extrapolar o uso das ferramentas para além dos momentos de oficinas
- Sorry pelos termos em *english*...

O OBJETIVO É QUE VOCÊS

vejam rapidamente as fases do Design Sprint e Lean Inception

identifiquem em quais projetos e momentos usar cada um deles

sintam-se capazes de aplicar o método nos projetos do dia a dia de trabalho

que se divirtam no processo!

NOSSO CRONO

28/03 - sex - manhã - Design Thinking, Design Sprint e Lean Inception

31/03 - seg - manhã - Teoria do Design Sprint - parte 1

02/04 - qua - noite - Exercícios Práticos

04/04 - sex - manhã - Teoria do Design Sprint - parte 2

07/04 - seg - manhã - Teoria do Lean Inception

09/04 - qua - noite - Exercícios Práticos

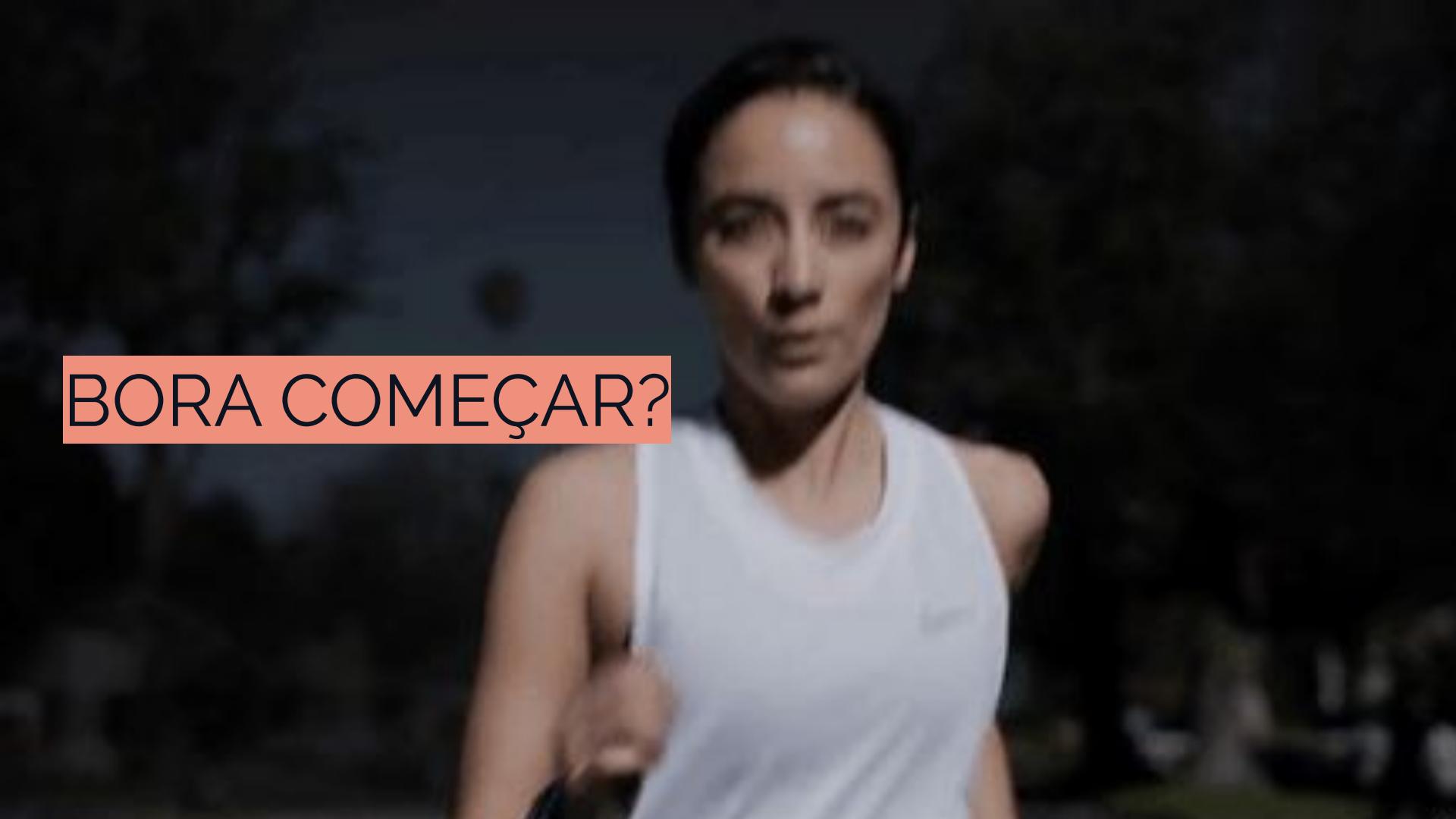
COMO VOCÊS SERÃO AVALIADOS

Trabalho 1 - 3 pontos

Trabalho 2 - 3 pontos

Trabalho 3 - 3 pontos

Participação em aula - 1 ponto

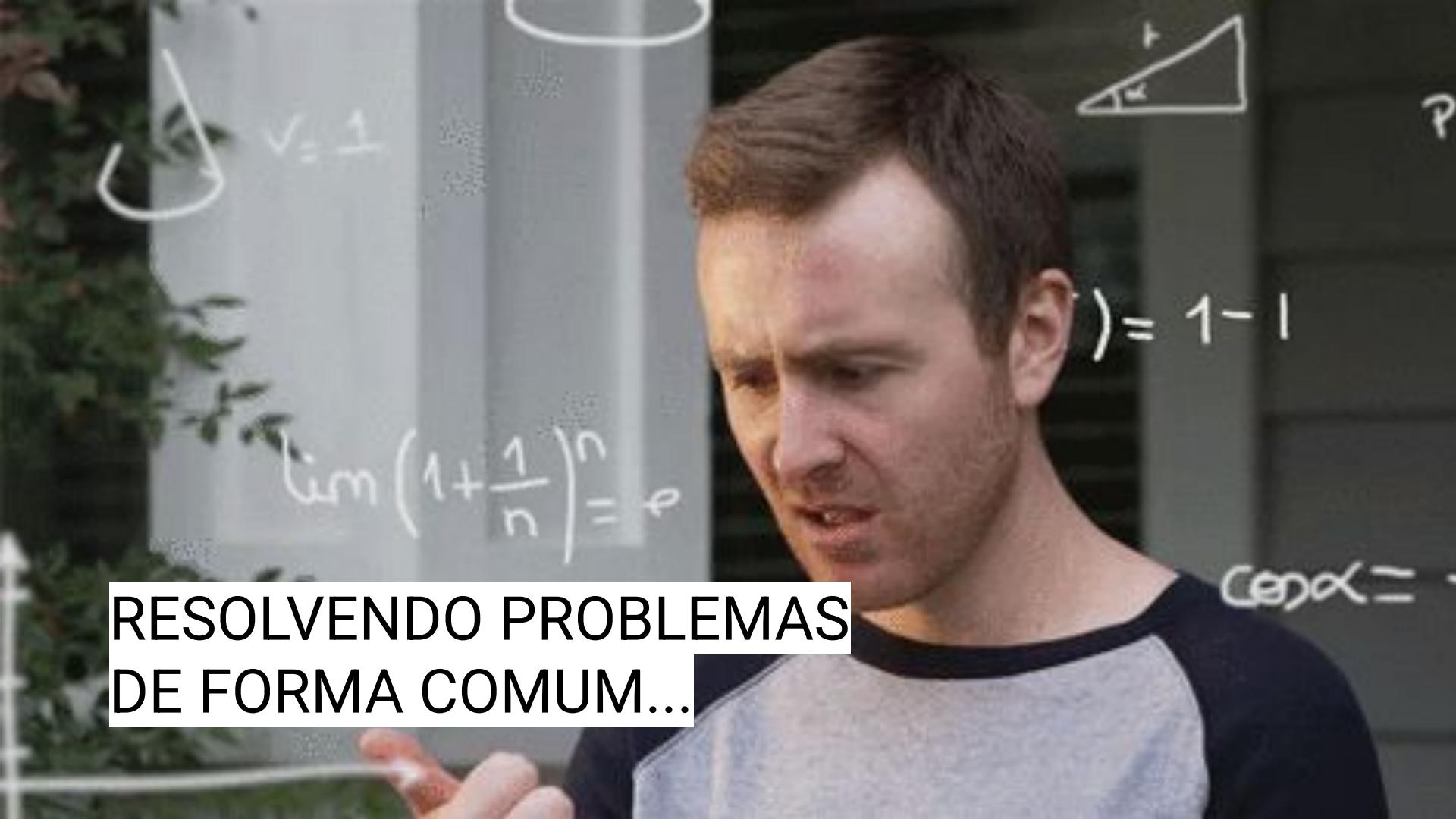
A woman with dark hair tied back is running towards the camera at night. She is wearing a white tank top and shorts. The background is dark and out of focus.

BORA COMEÇAR?

ANTES DE TUDO...
O DESIGN THINKING

O quanto você
conhece sobre
DESIGN THINKING?





RESOLVENDO PROBLEMAS
DE FORMA COMUM...

NORMALMENTE FAZEMOS ASSIM:

TENHO UM
DESAFIO

ESCOLHO A
SOLUÇÃO

ME
APROFUNDO
NA SOLUÇÃO
E NÃO NO
PROBLEMA

E COMEÇO A
INCLUIR UM
MONTE DE
SOLUÇÕES
DENTRO DA
SOLUÇÃO

CRIAMOS
UM
MONSTRO!

UMA MANEIRA MELHOR DE FAZER SERIA:

RECEBO A DEMANDA

BUSCO ENTENDER O CONTEXTO DAQUELA

QUAIS OS PONTOS DE VISTA TEMOS

QUAL PROBLEMA ESTAMOS RESOLVENDO

FOCO NO PONTO CHAVE

PENSO EM SOLUÇÕES POSSÍVEIS

ESCOLHO UMA

VERIFICO A EXPECTATIVA DE ENTREGA COM O USUÁRIO

DEU CERTO? MASSA

NÃO DEU? TENTO OUTRA OPÇÃO...

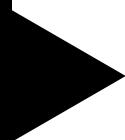
ESSA FORMA DE RESOLVER PROBLEMAS,
ESSA ABORDAGEM,
ESSE MODELO MENTAL TEM NOME:

A close-up photograph of a young girl with shoulder-length, wavy, reddish-brown hair. She has light-colored eyes and is looking directly at the viewer with a neutral expression. The background is blurred, showing what appears to be a coastal or beach environment with soft lighting.

DESIGN THINKING

“O design thinking é uma abordagem para a inovação centrada no ser humano, baseada no kit de ferramentas do design para integrar as necessidades das pessoas, as possibilidades da tecnologia e os requisitos para o sucesso do negócio” –Tim Brown, IDEO

**FAZER AS
PESSOAS
DESEJAREM
COISAS**



**FAZER COISAS
QUE AS
PESSOAS
DESEJEM**

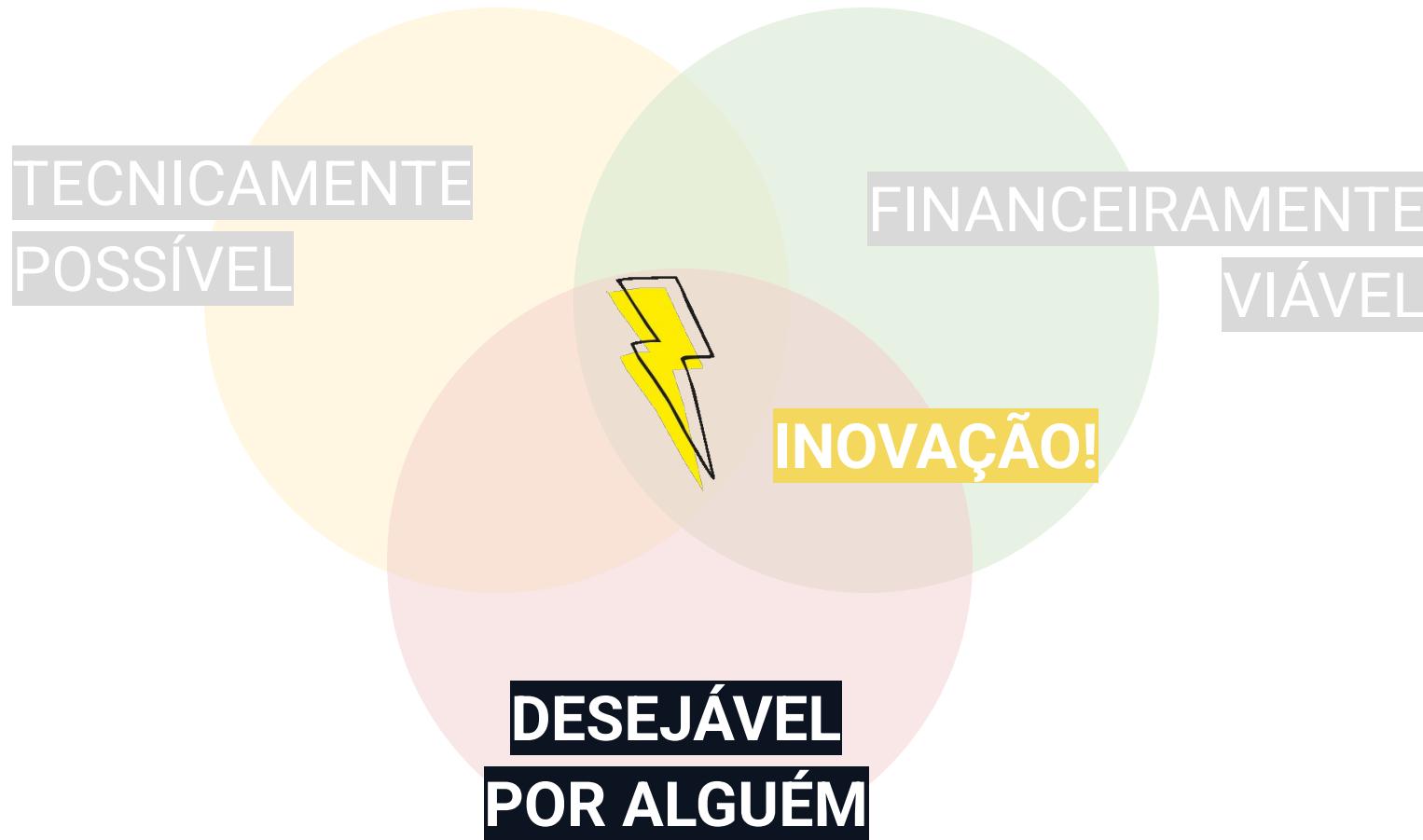
AS 3 LENTES DA INOVAÇÃO

TECNICAMENTE
POSSÍVEL

FINANCEIRAMENTE
VIÁVEL

DESEJÁVEL
POR ALGUÉM

AS 3 LENTES DA INOVAÇÃO





EMPATIA



COLABORAÇÃO



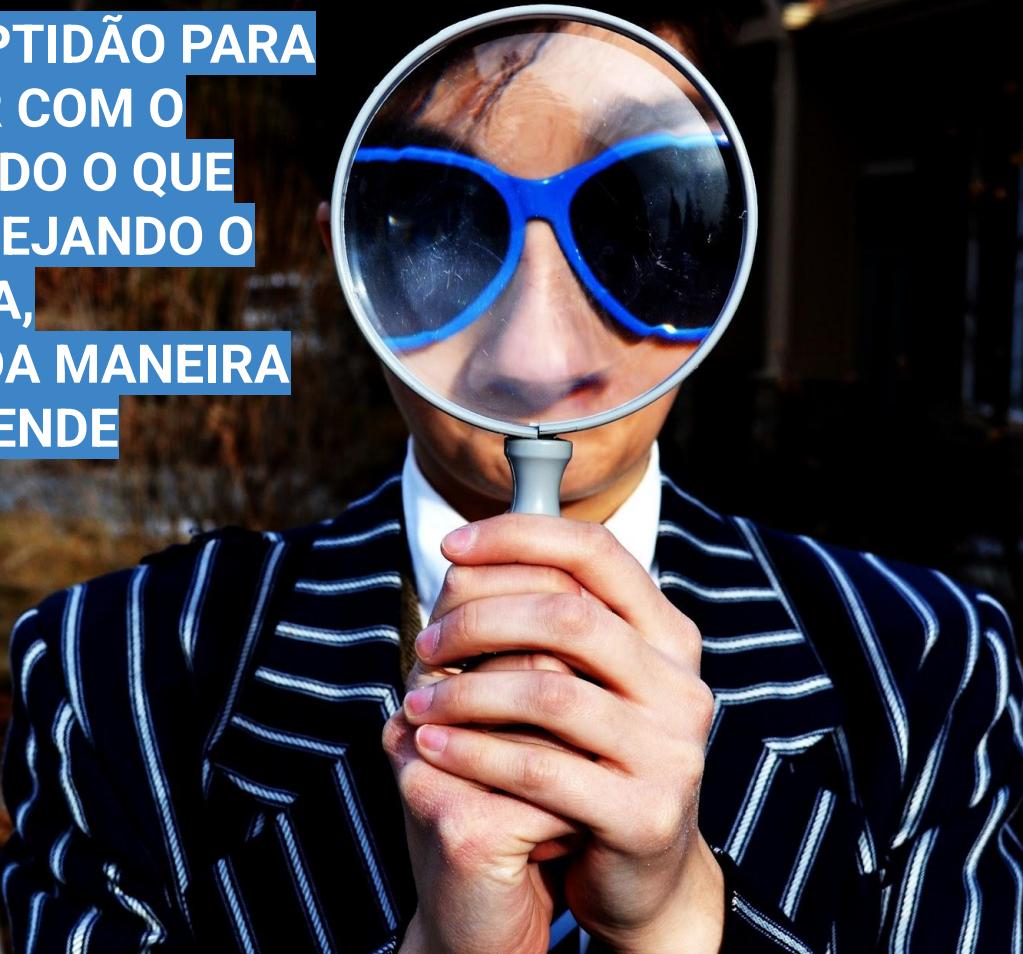
EXPERIMENTAÇÃO

EMPATIA

ENTENDER



**EMPATIA É A APTIDÃO PARA
SE IDENTIFICAR COM O
OUTRO, SENTINDO O QUE
ELE SENTE, DESEJANDO O
QUE ELE DESEA,
APRENDENDO DA MANEIRA
COMO ELE APRENDE**





COLABORAÇÃO
COMBINAR POTENCIALIDADES



**COLABORAÇÃO É PENSAR JUNTO, CRIAR
SOLUÇÕES EM EQUIPES MULTIDISCIPLINARES
PARA QUE NOSSO PENSAMENTO E CAPACIDADES
SE MULTIPLIQUEM**



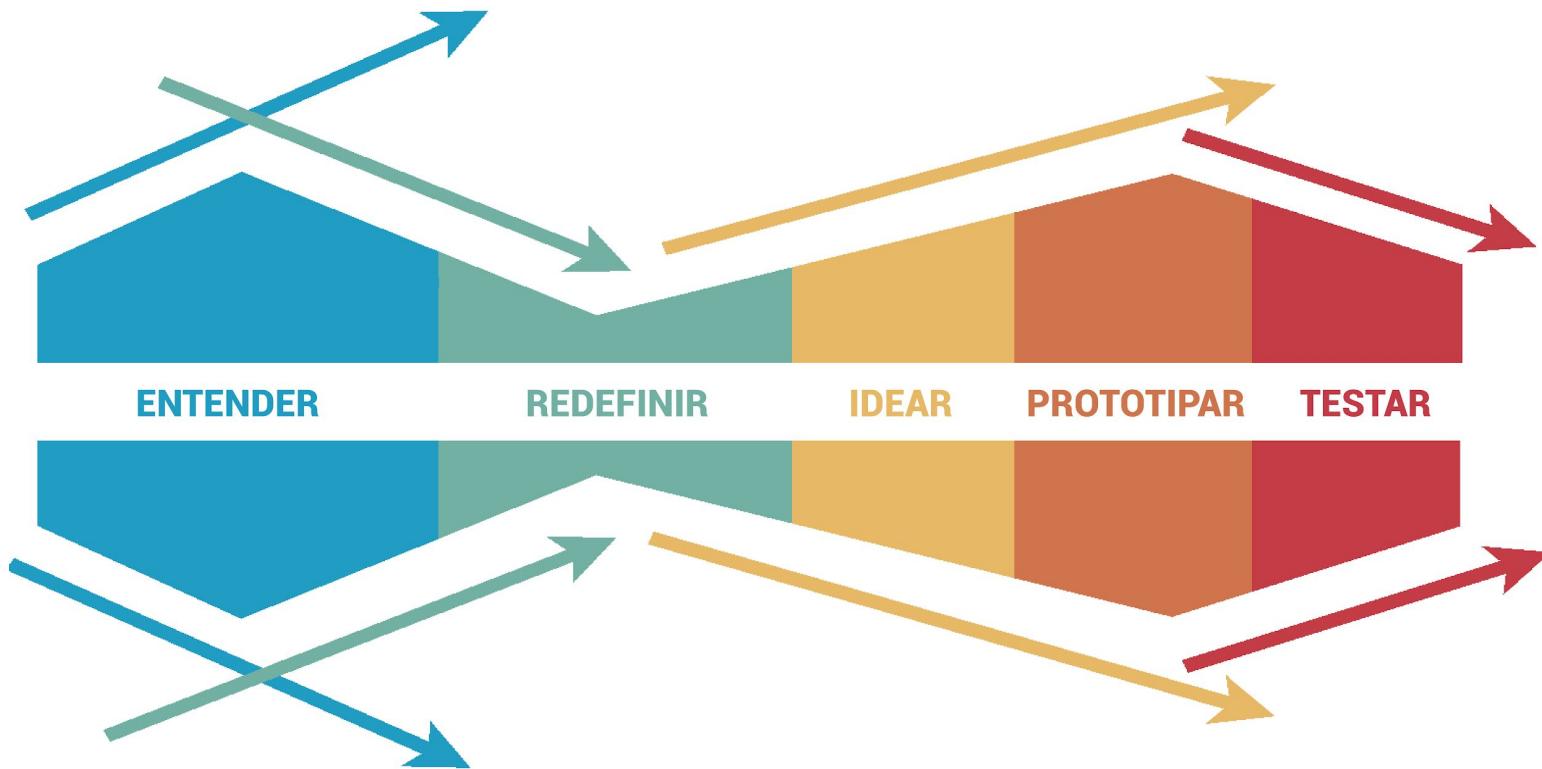
EXPERIMENTAÇÃO

ERRO COMO APRENDIZADO

DANDO NOME AOS BOIS...



DUPLO DIAMANTE





ATIVIDADE

FERRAMENTA

MÉTODO

ABORDAGEM

MODELO MENTAL

A close-up photograph of numerous lemon and grapefruit slices. The majority of the slices are yellow lemons, while one prominent slice in the lower center is a vibrant pink grapefruit. The slices are arranged in a overlapping, scattered pattern across the frame.

ATIVIDADE

FERRAMENTA

MÉTODO

ABORDAGEM

MODELO MENTAL



ATIVIDADE

FERRAMENTA

MÉTODO

ABORDAGEM

MODELO MENTAL

A close-up photograph of numerous lemon and grapefruit slices. The majority of the slices are yellow lemons, while one slice in the lower center is a vibrant pink grapefruit. The slices are arranged in a overlapping, scattered pattern across the entire frame.

ATIVIDADE

FERRAMENTA

MÉTODO

ABORDAGEM

MODELO MENTAL

A close-up photograph of numerous lemon and grapefruit slices. The majority of the slices are yellow lemons, while one prominent slice in the lower center is a vibrant pink grapefruit. The slices are arranged in a overlapping, scattered pattern across the frame.

ATIVIDADE

FERRAMENTA

MÉTODO

ABORDAGEM

MODELO MENTAL

DANDO NOME AOS BOIS...

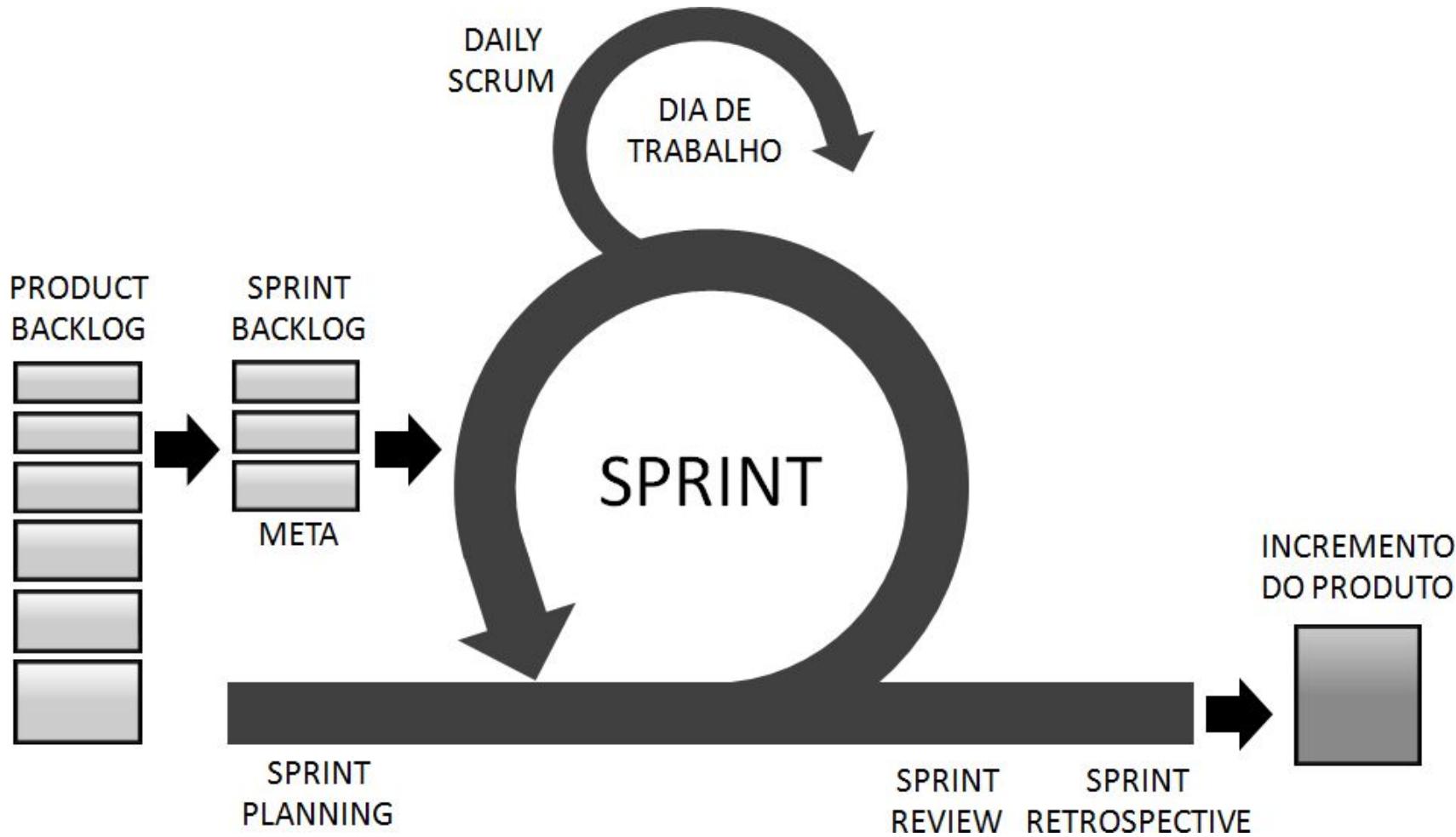


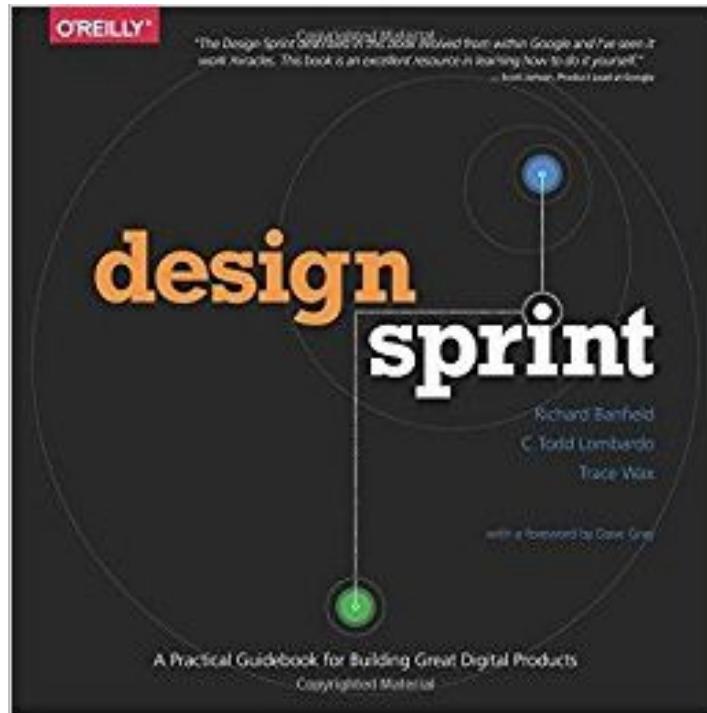
A background image showing numerous slices of citrus fruit, likely lemons and grapefruits, arranged in a overlapping, circular pattern. The colors range from bright yellow to vibrant pink.

DESIGN SPRINT



SPRINT DO SCRUM







MÉTODO É TRILHA

NÃO É TRILHO

DESIGN SPRINT

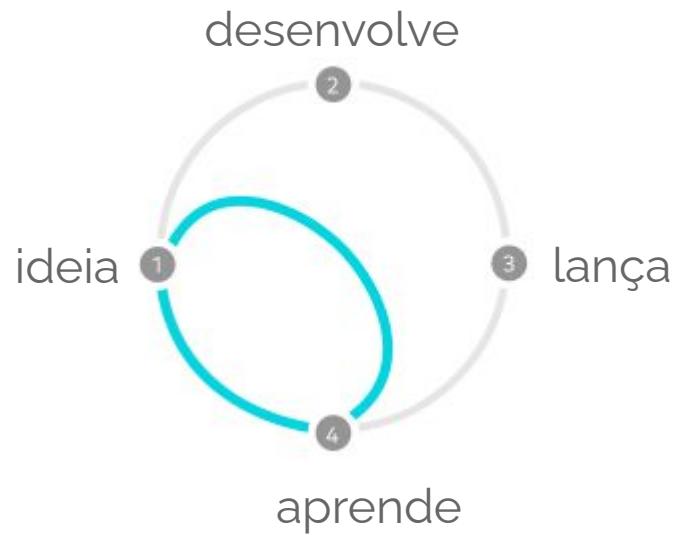
e

LEAN INCEPTION

O QUE É DESIGN SPRINT?

MÉTODO

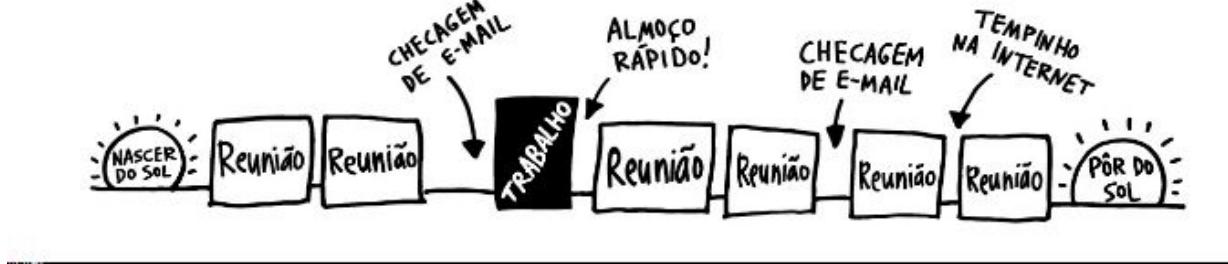
s解决 grandes problemas e
testa soluções em apenas 5 dias







QUAL É O PROCESSO DO DS?





1º dia Mapear

2º dia Esboçar

3º dia Decidir

4º dia Prototipar

5º dia Testar





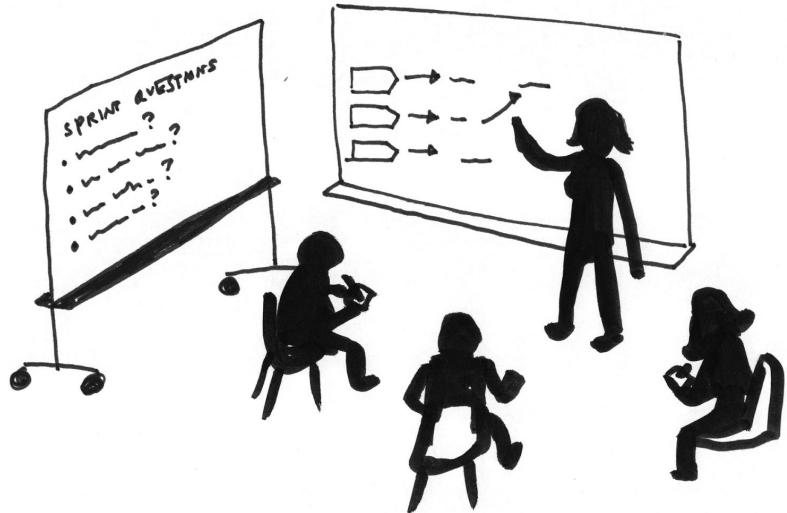
DIA 1: MAPEIE



ninguém sabe tudo, então vamos compartilhar



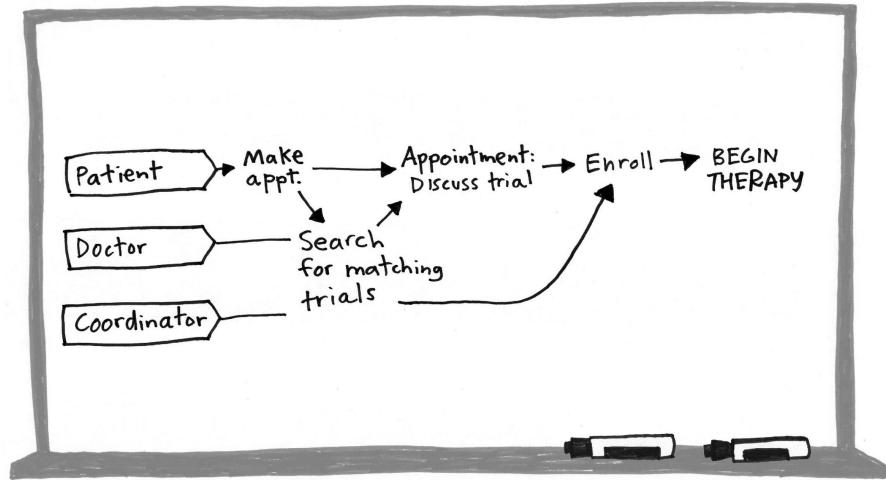
ouvimos os especialistas



vamos fazer muitas anotações durante as *palestras relâmpago*



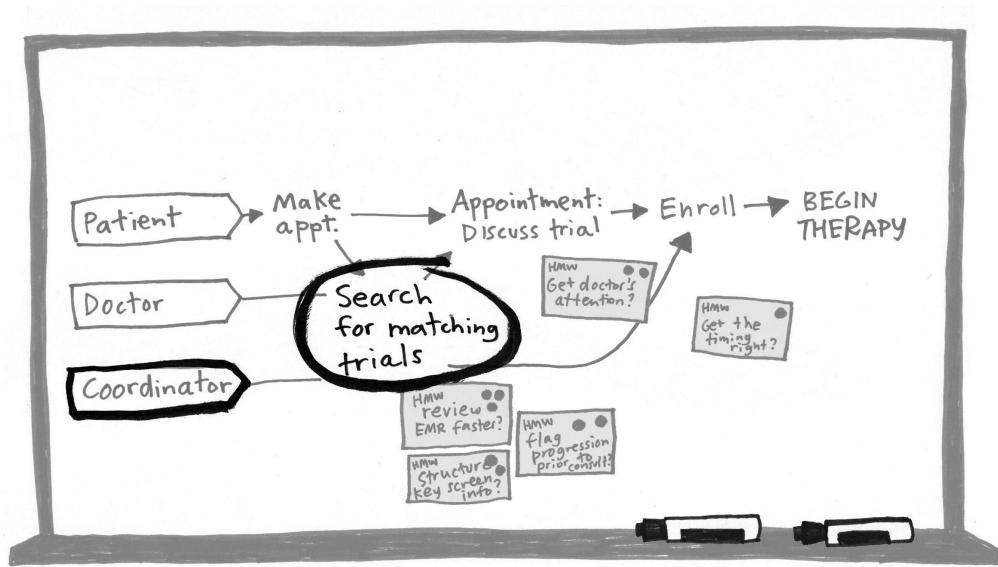
montamos um Mapa



um diagrama simples de 5 a 15 passos



escolhemos um Foco



DIA 2: FAÇA ESBOÇOS



brainstormings em grupo nem sempre são a melhor forma
faremos esboços individuais

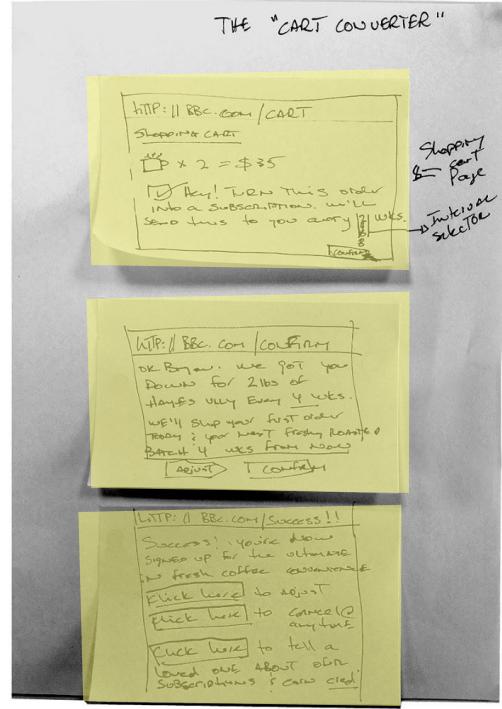
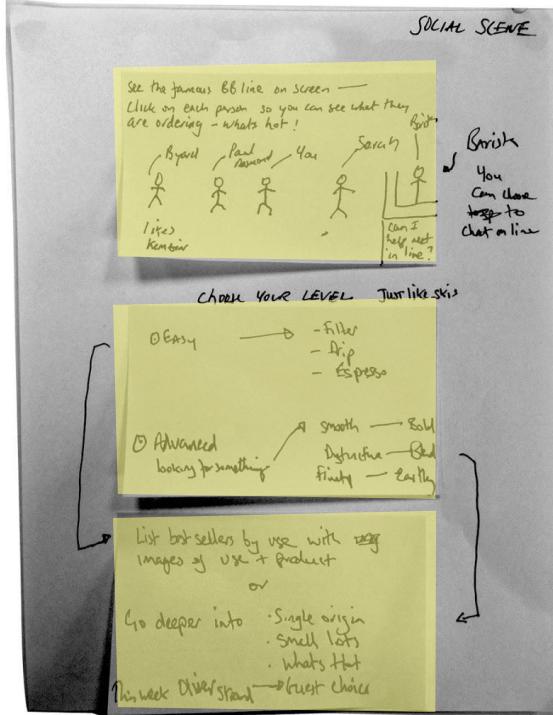
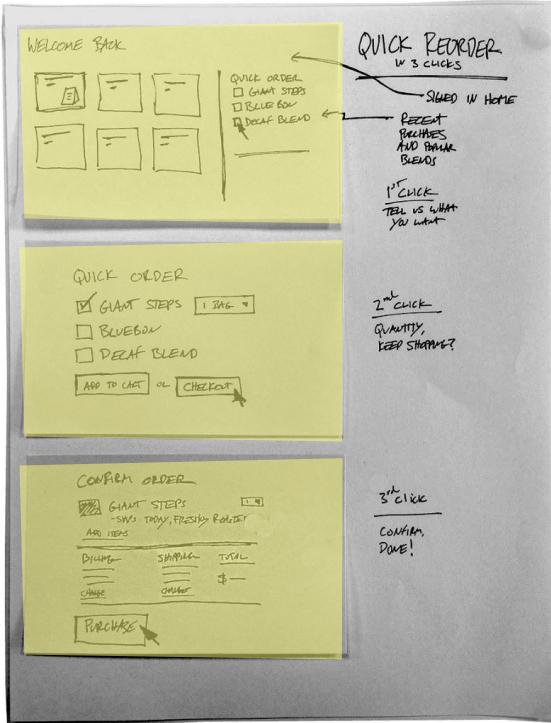


esboçamos ideias

+ passo-a-passo



o desenho fica mais ou menos assim:



DIA 3: DECIDA



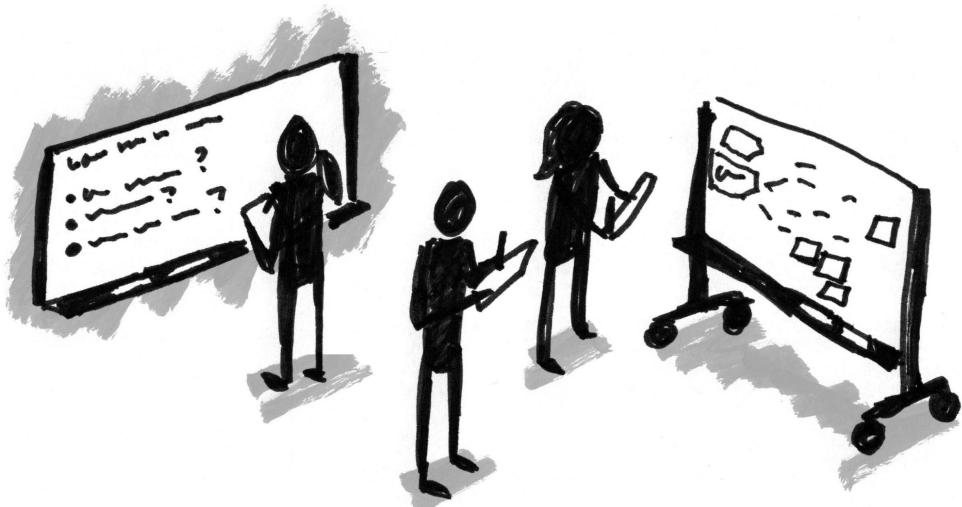


tomaremos decisões rápidas.

nada de discussão em grupo ou *pitchs*



decidimos por uma ideia

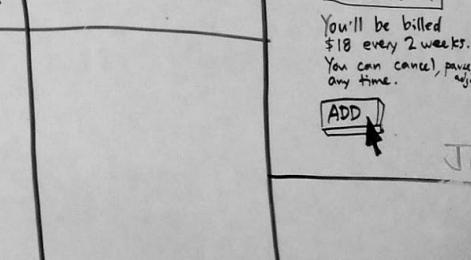
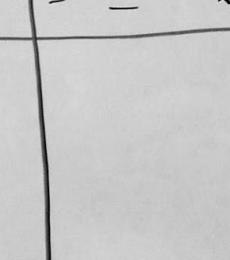
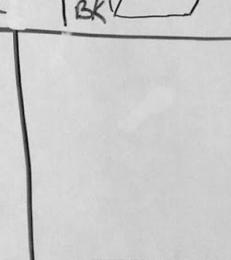
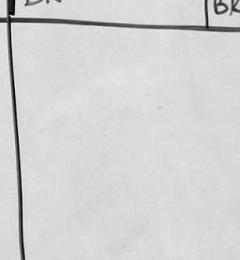
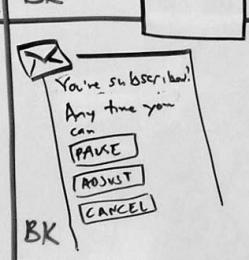
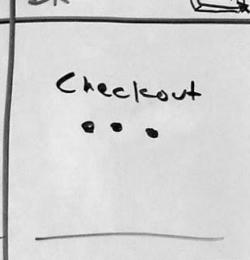
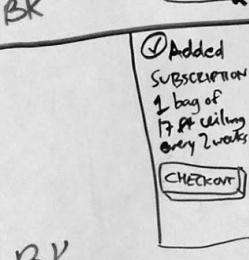
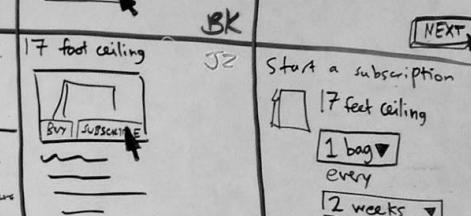
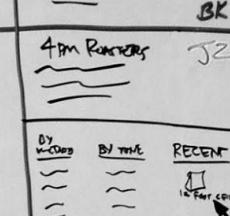
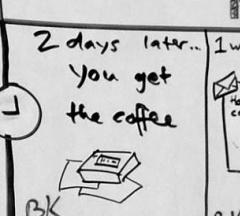
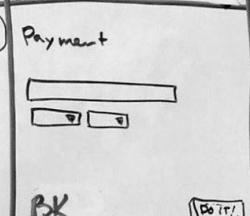
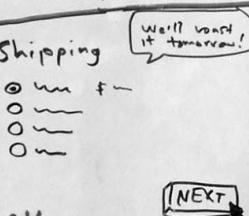
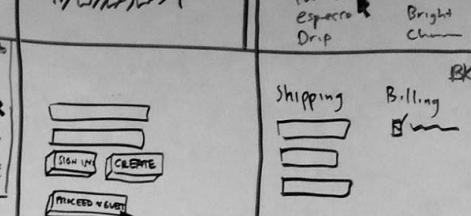
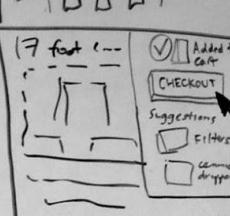
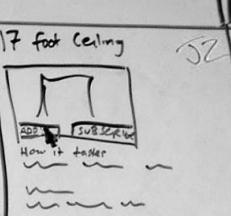
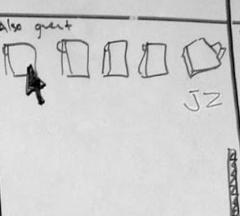
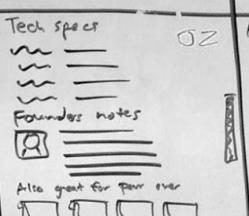
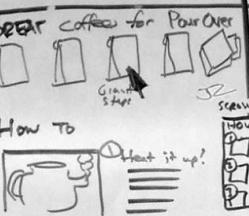
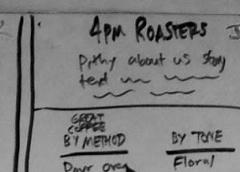
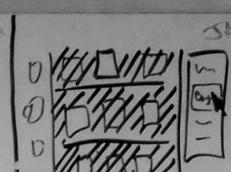
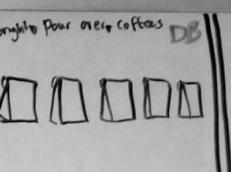
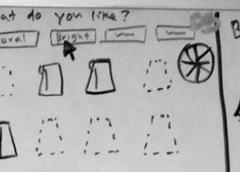
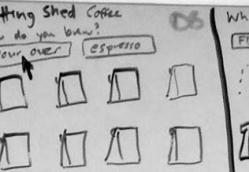
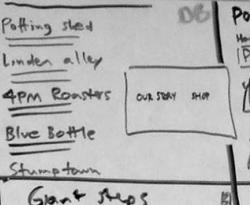
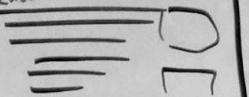


cada um escolhe sua preferida em silêncio

transformamos a ideia escolhida em *storyboard*

New York Times

• posters you should
know about





DIA 4: PROTOTIPE



um protótipo fiel é o que precisamos para um teste com aprendizado



a ideia aqui é causar uma sensação



DIA 5: TESTE



5 testes com 5 clientes

são suficientes para revelar padrões

e a partir daí, tomar decisões

PRA QUE TIPO DE DESAFIO?

pra qualquer desafio...

que seja grande e importante o suficiente.:

quanto maior o desafio, melhor o *Sprint*



as pessoas não vão se engajar

se o desafio não for importante

em geral, funciona melhor:

- quando o risco é alto
- quanto não se tem muito tempo
- quando tá travado



se o desafio tem uma solução pronta e detalhada:

"apenas" protótipo e faça testes ou siga para o Lean Inception

se o desafio está tudo muito amplo:

segmente e priorize



DICAS:

se nem sabemos direito sobre qual é o desafio:
faça pesquisas e entrevistas

ou uma Oficina de levantamento de problemas #LDJ
ou até uma Oficina de geração de ideias



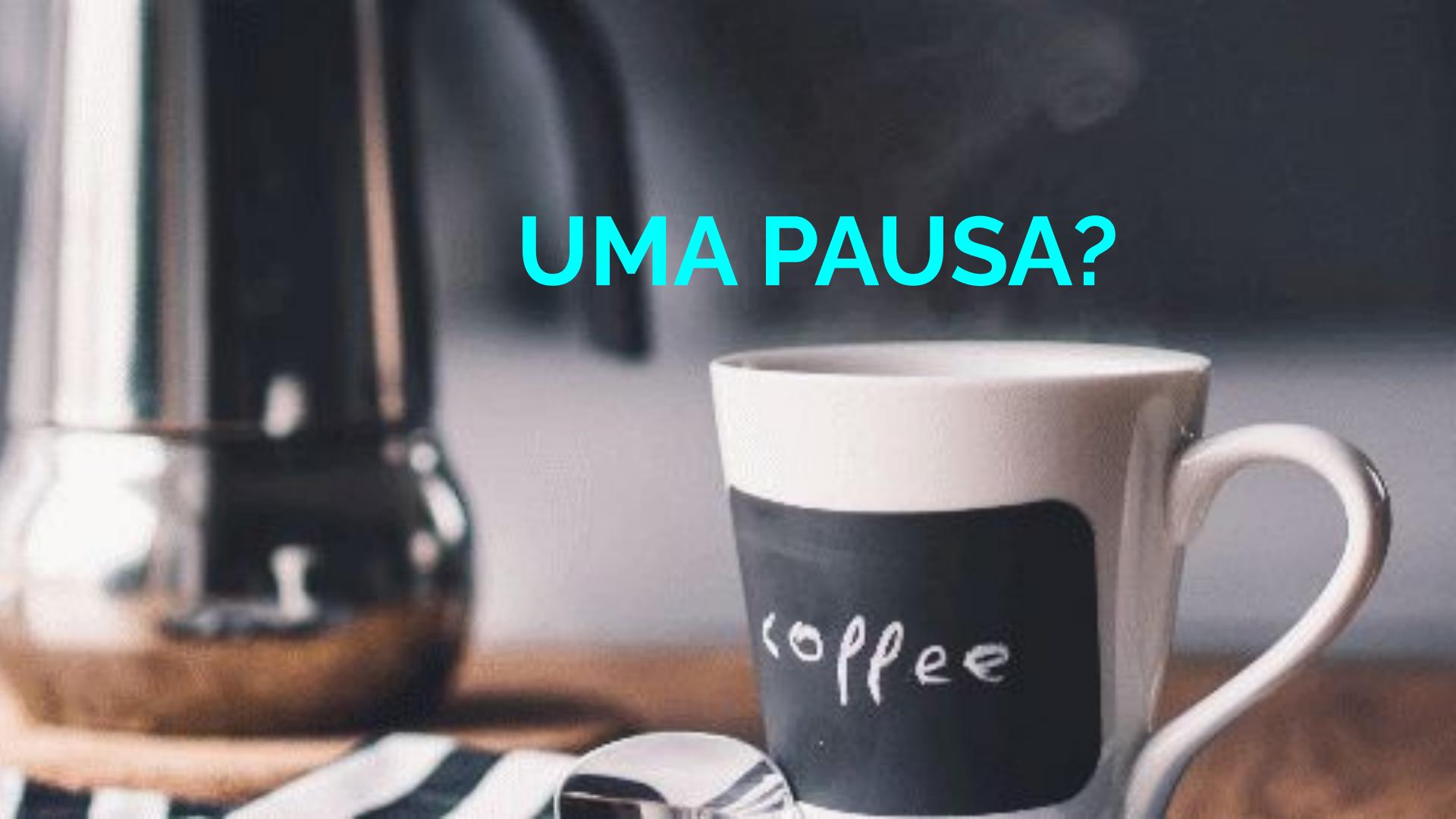
se o desafio está claro e

tenho insumos que confirmam o problema: está na hora!

NÃO FAÇA PARA:

- detalhar um projeto já pensado
- um projeto sem prioridade
- organizar um projeto em andamento
- apenas para gerar ideias
- completar uma tarefa que requer pouca ou nenhuma colaboração
- desafios que não estão claros
- só pra "ser inovador"

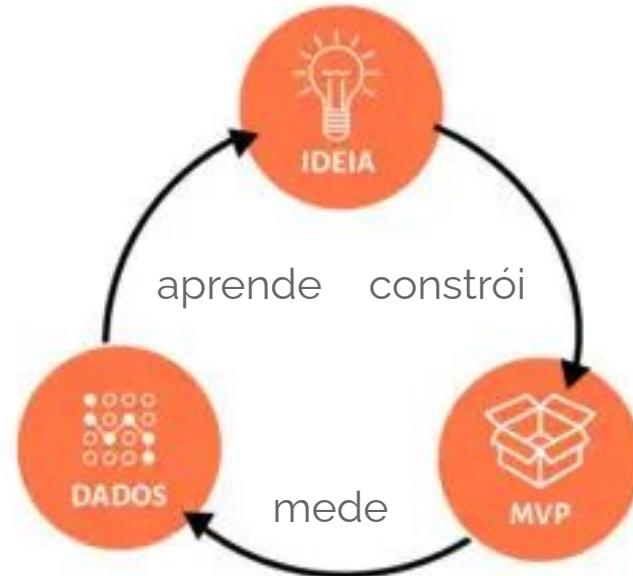
UMA PAUSA?

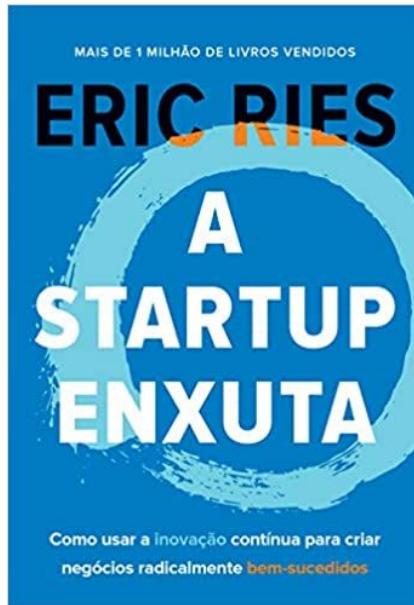


O QUE É LEAN INCEPTION?

MÉTODO

workshop colaborativo para
alinhar um grupo de pessoas
sobre o produto mínimo viável
(MVP) a ser construído







QUAL É O PROCESSO DO LI?

serviço influenciado pelos objetivos de negócio

MANHÃ

SEG

Kick off

Visão do Produto

TER



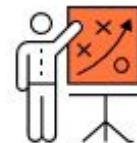
Persona

QUA



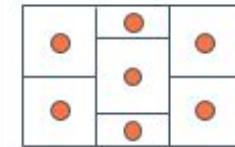
Revisão
Técnica, de UX
e de Negócio

QUI



Features nas
Jornadas

SEX



Canvas MVP

ALMOÇO

TARDE

É	Não É
Faz	Não Faz

O Produto
É - Não É
Faz - Não Faz



Brainstorming
de Features



Jornadas do
Usuário



Sequenciador

Showcase



serviço influenciado pelas jornadas do usuário



VISÃO DO PRODUTO

Para: Cliente Final

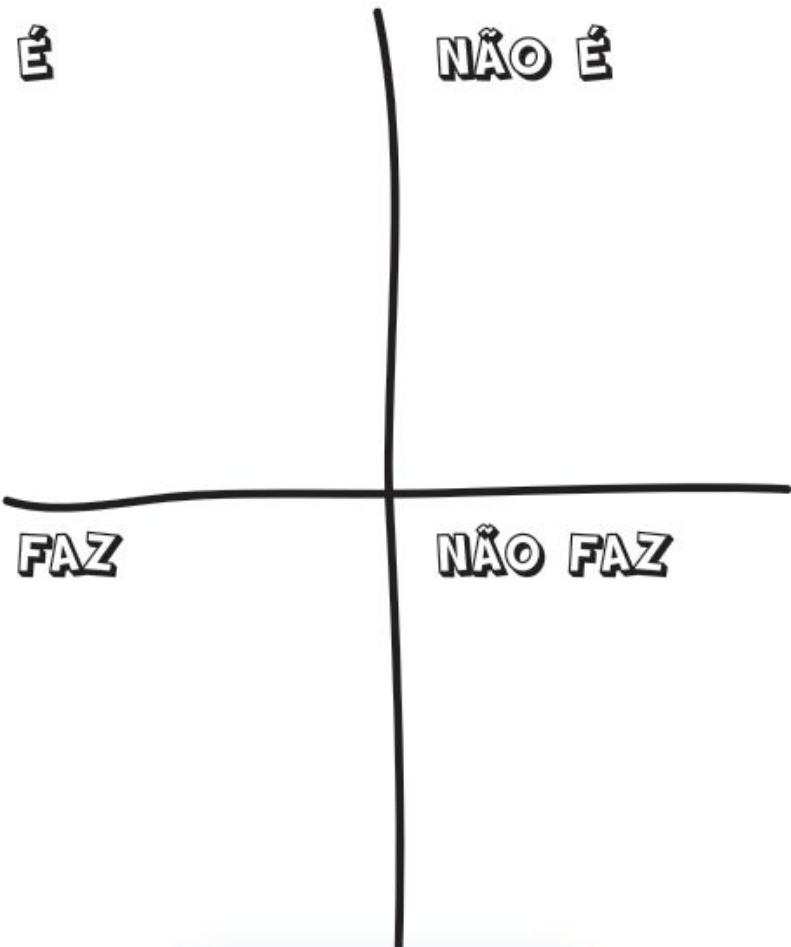
cujo: problema que precisa ser resolvido

o: nome do produto, é um: categoria do produto

que: benefício-chave, razão para adquiri-lo

Diferentemente da: alternativa da concorrência

o nosso produto: diferença-chave

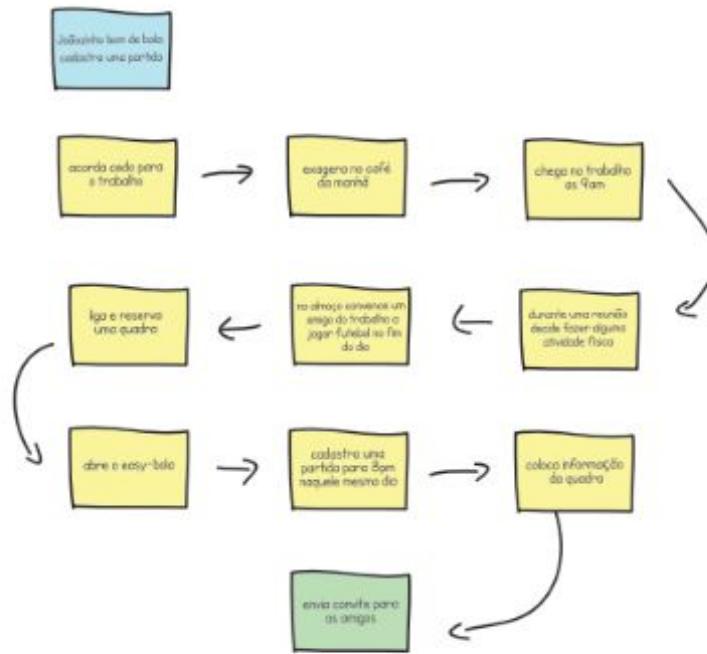


Para efetivamente identificar as funcionalidades de um produto, é importante ter em mente os usuários e seus objetivos.



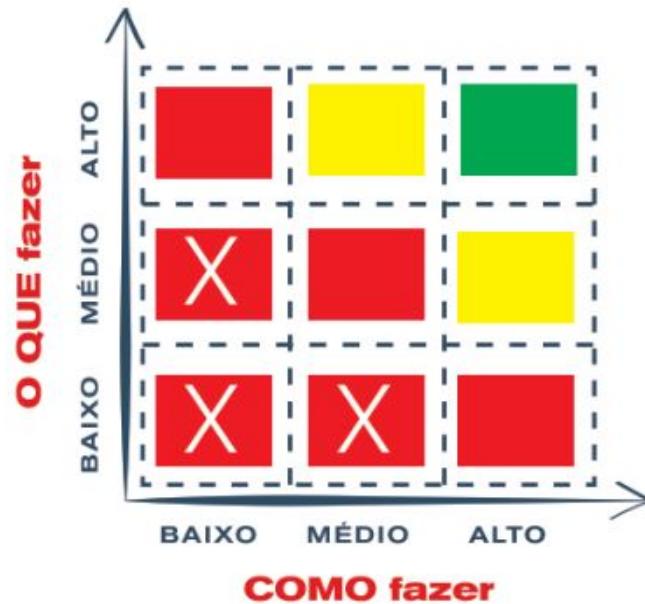
PERSONAS

JORNADA DO USUÁRIO



A jornada do usuário descreve o percurso de um usuário por uma sequência de passos dados para alcançar um objetivo.

REVISÃO TÉCNICA, DE NEGÓCIO E DE UX



ESFORÇO	E	EE	EEE
NEGÓCIO	\$	\$\$	\$\$\$
UX	♥	♥♥	♥♥♥



CANVAS MVP



PERSONAS SEGMENTADAS	PROPOSTA DO MVP	RESULTADO ESPERADO
JORNADAS	FUNCIONALIDADES	MÉTRICAS PARA VALIDAR AS HIPÓTESES DO NEGÓCIO
	CUSTO E CRONOGRAMA	

PRA QUE TIPO DE DESAFIO?

Foi aprovada a liberação de verba para execução do seu serviço digital

Seu órgão está modernizando algo e vai remodelar um produto ou serviço já existente

Um grupo anterior fracassou para criar o produto, agora é segunda tentativa, com mais pressão e menos recursos

FAÇA QUANDO::

- a ideia já está madura para ir a público
- Já foram feitas muitas descobertas com o usuário
- Quando está tendo descoberta contínua e entrega contínua.
- Alto nível de inovação combinado com alto impacto para o negócio
- Projeto já aprovado para execução

NÃO FAÇA PARA:

- pesquisar preferências do cliente
- decidir um protótipo
- um projeto sem prioridade
- apenas para gerar ideias
- só pra "ser inovador"

QUAIS AS VANTAGENS?

encurta ciclos

visita o futuro

acompanha a mudança dos clientes

(e eles mudam o tempo todo)



para os casos de rotatividade,

tira o projeto da mão de uma pessoa só

em 5 dias

constrói e testa

um protótipo de alta fidelidade

ou

define o MPV e

prioriza o que é mais importante primeiro



menos investimento

de tempo
de dinheiro
de pessoas

"o Sprint lhe dá um superpoder: você pode avançar no futuro para ver o produto final e as reações do cliente".

(gv.com)

SEMELHANÇAS ENTRE
DS & LI

- Resolvem problemas complexos
- workshop colaborativo de design thinking bem orquestrado
- valorizam muito a compreensão do contexto de negócio e do problema antes de buscar uma solução
- Foco em primeiro entender as opções, para, depois, estreitar em direção a uma solução proposta.
- Time multidisciplinar: negócio, design, TI, etc.

DIFERENÇAS ENTRE DS & LI

- DS tem uma pessoa tomadora de decisão. LI não
- O resultado do DS é um protótipo.
No LI é um plano para construção do o MVP

DANDO NOME AOS BOIS...



A close-up photograph of numerous lemon slices, some of which are pink grapefruit slices, arranged in a overlapping pattern.

PROTOTIPO



MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL (MVP)

PRODUTO FINAL



4^A_{DO} DONNUT'S

PROTÓTIPO



TODO
DIA É DIA
DE
PADARIA



MVP



IMAGENS MÉRAMENTE ILUSTRATIVAS.

USANDO DE FORMA
SEQUENCIAL



Lean Inception
geralmente tá no meio...
tipo um sanduíche...
algo antes, LI, algo depois

DUPLO DIAMANTE

+

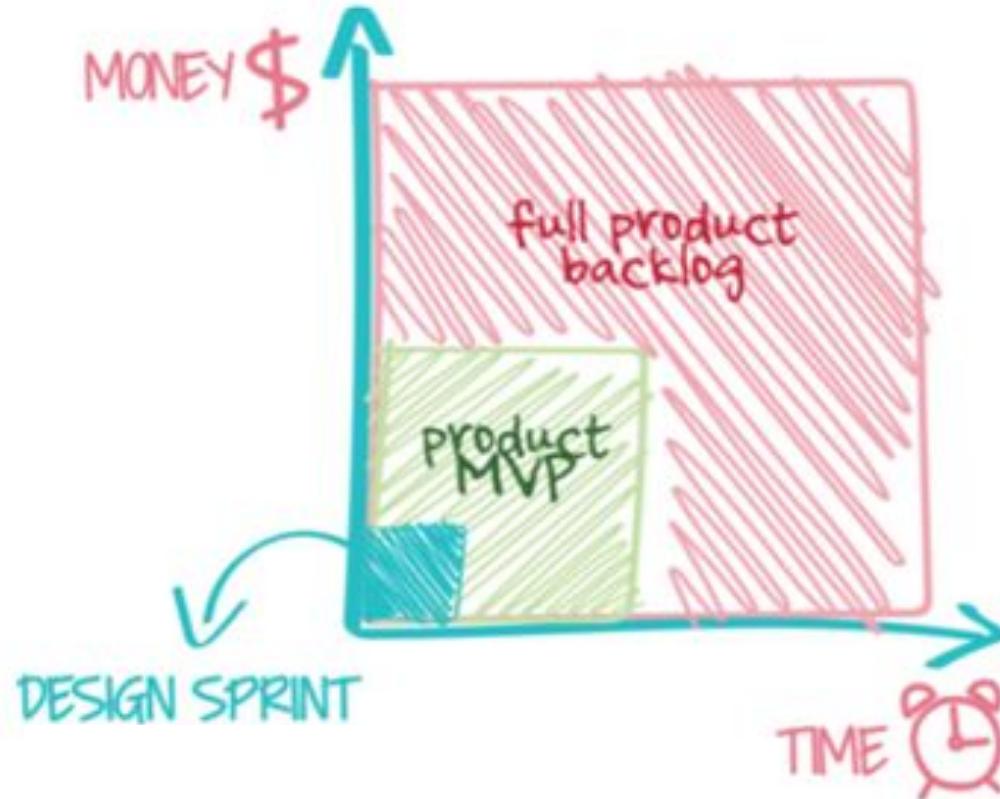
DESIGN SPRINT

+

LEAN INCEPTION

+

SCRUM



5 DIAS?!

NA MINHA ÁREA É
IMPOSSÍVEL

- É possível adaptar
- Conceito de Time Box
- É melhor fazer algo do que não fazer nada

CASOS

CRIAÇÃO DO APP DE LOTERIAS CAIXA



REVENDEDORAS DE COSMÉTICOS COMO CORRESPONDENTES BANCÁRIAS





SELO SEMPE PARA EMPREENDEDORES

O QUE ACHARAM?

QUE BOM!

QUE PENA...

QUE TAL?



CONTATO

Sara Vieira

insta: @mob.work

sitedamob.com.br