

# fast

Formação Acelerada em  
Soluções de TechDesign

**START**

**METODOLOGIAS DE DESIGN  
DESIGN SPRINT**



C E S A R  
school





### **Ana Karine**

Designer Sênior no CESAR e professora na CESAR School



### **Gustavo Rodrigues**

Professor na graduação em Design da CESAR School. Especialista e Mestre em Design pela CESAR School



### **Taís Nascimento**

Designer no CESAR e Professora na CESAR School  
Especialista em Design de Interação pela CESAR School



### **Yvana Alencastro**

Pesquisadora de design cultural e novas tecnologias. Mestra pela UFRGS. Professora da CESAR School e designer sênior ISI-TICs



### **Danilo Vitorino**

Mestre e Doutorando em Design pela UFPE  
Professor da CESAR School



# Agenda do Dia

- O que é Design Sprint ?
- Objetivo do Ds
- Acordos do DS
- Preparativos para o Ds
- Papéis do time no DS
- Etapas do processo
- Mão na Massa
- Design Sprint 2.0



## Vamos reforçar nossos acordos?

### Dicas simples para usarmos o Zoom

- Dúvidas, sugestões, comentários? Use o chat, estaremos atentos/as para te responder!
- Mantenha o microfone no mute, só ative quando precisar falar.
- E quando precisar falar, use o recurso "Raise hand" (Levantar a mão);
- Fique à vontade para abrir a câmera, queremos conhecer você!
- Todo o material será disponibilizado para você ao final, não se preocupe;
- E as aulas serão gravadas =)

# O que é **Design Sprint** ?

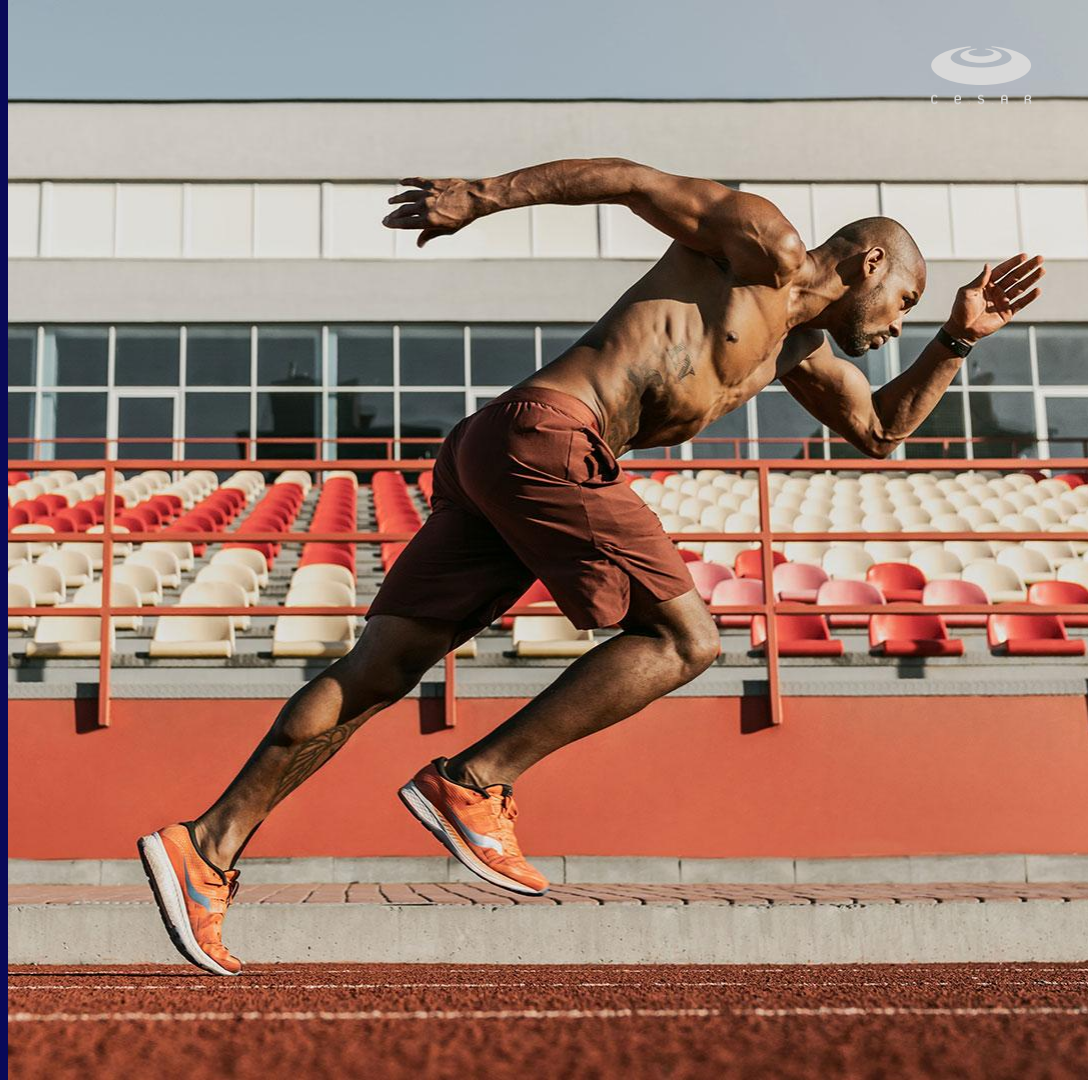


O Design sprint é um processo criado pelo Google Venture para desenvolver por meio do design prototipagem, ideias e testes com o cliente.



# DESIGN SPRINT

Método ágil usado  
para testar e aplicar  
novas ideias em 5  
dias, de forma  
colaborativa,  
multidisciplinar e  
centrada no usuário.





Jake Knapp

Criador do Design Sprint  
Autor do NYT Bestseller SPRINT





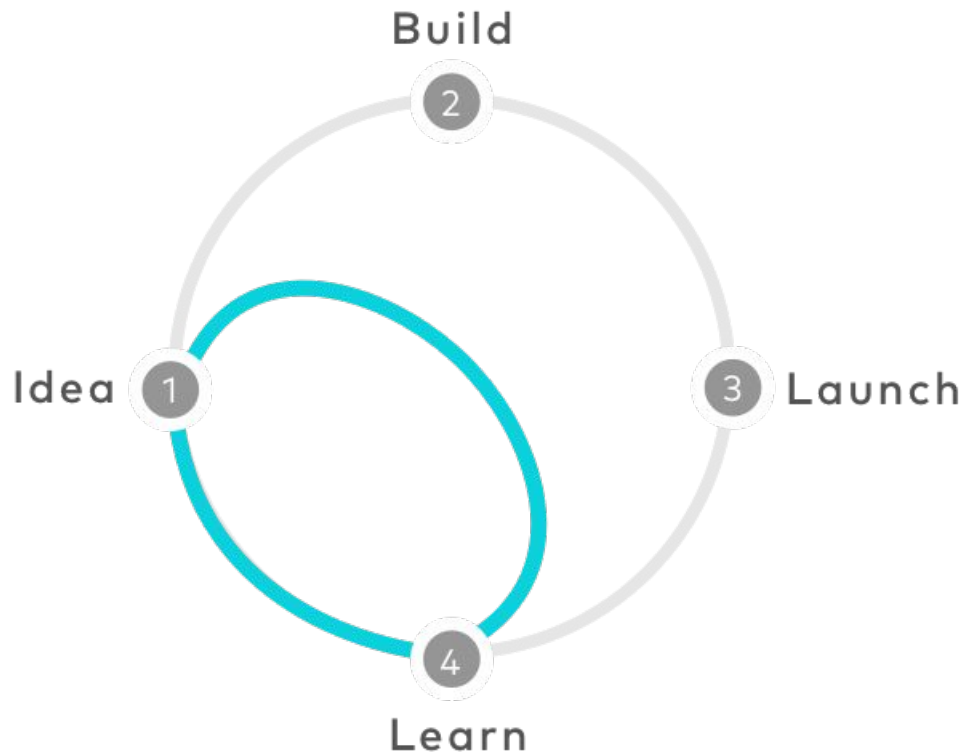




**Google Venture**



O design sprint  
possibilita um atalho  
para aprender sem  
construir ou lançar.



# Objetivo da Design Sprint

O Design sprint tem como objetivo a compreensão do desafio que será encarado para desenvolver uma ideia para a solução de forma colaborativa através de **times multidisciplinares**.

Além disso poderemos medir a sua eficácia com testes da solução com pessoas usuárias para coletar feedbacks e aprender com as informações obtidas

# Acordos da DS

**Estimular os participantes** a compartilharem com os times/grupo ideias durante as atividades

Discussões que houverem entre e os participantes no momento da sprint devem ser acompanhadas para **não perder o foco** e para contribuir com a ideia;

Está aberto a novas aprendizagem;

Aproveitar o momento com o time/participantes para desenvolver **novas habilidades**.



# Preparativos da DS

## **Agenda dos participantes**

Alinhar com os participantes quando será os dias da semana que será desenvolvida o design sprint;

## **Engajamento dos participantes**

Aproveitar o momento para estimular as pessoas participantes a contribuírem com suas skills;

## **Preparar as ferramentas**

Preparar a ferramenta que será utilizar na semana;

# Papéis da DS

Para realizamos uma DS devemos assumir papéis conduzir a semana de atividades. A seguir vamos listar os papéis e funções que toda sprint terá segundo as regras dos seus criadores:

**Facilitador:** conduzir a equipe pelas atividades se certificando que tudo está sendo feito no tempo correto;

**Decisor:** tomar decisões finais ao longo do Sprint para direcionar as soluções do projeto;

O Design sprint pode ser realizado em 5 dias com uma duração de **6h** por dia iniciando de **segunda até a sexta** com as seguintes etapas:

## Etapas do processo

dia 1



entender  
definir

2



divergir

3



decidir

4



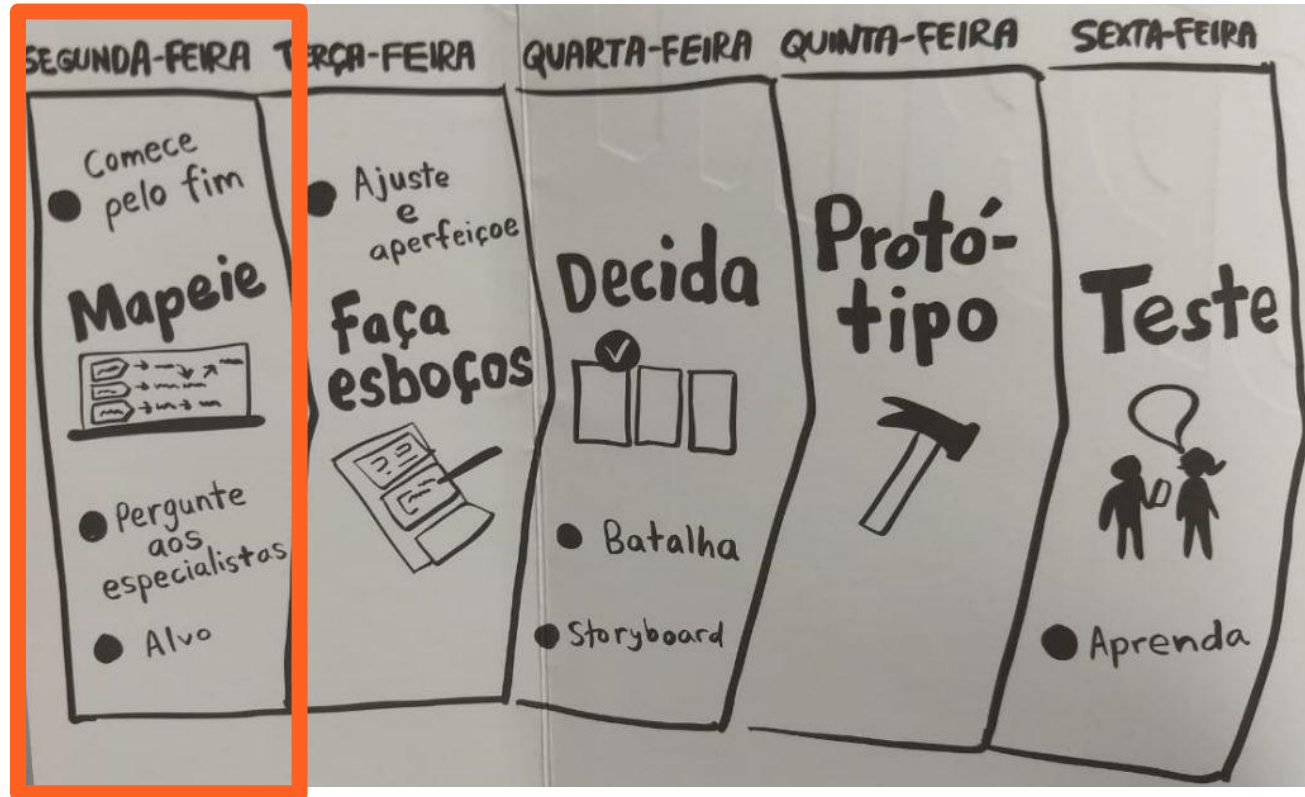
prototipar

5



validar

# Etapas da semana



# Diferenciais do método

- Prazo curto e impreterível;
- Equipe multidisciplinar e colaborativa;
- Foco no trabalho individual;
- Tempo para prototipação e protótipos mais realistas;
- Validação com usuários potenciais.



# Para quem e para quê?

- **Para clientes diversos**, da área de saúde a finanças;
- **Para as distintas etapas de um produto**, para produzir a primeira versão ou para aprimorar produtos já consolidados;
- **Para testar a viabilidade** de um negócio/produto, de forma rápida;
- **Para identificar falhas críticas** em um curto tempo antes de um grande investimento;

# Quando um Design Sprint pode ajudar?

- Quando é necessário um pontapé inicial para um projeto longo;
- Diante de grandes problemas, em que a solução vai demandar muito tempo e dinheiro;
- Em projetos de curto prazo, para se achar e validar rapidamente uma solução;
- Para impulsionar o ritmo de um projeto, que se encontra estagnado;



# 1º Dia

# Segunda-Feira

# 1º Dia - Segunda-Feira:

## Olhar para o futuro

No primeiro dia, iniciaremos a nossa sprint com uma atividade **de olhar para o futuro** respondendo as perguntas abaixo:

- **Por que estamos realizando este projeto?**
- **Onde queremos estar daqui a seis meses, um ano ou até cinco anos?**

Após observarmos as respostas devemos definir um objetivo do time





**Cliente:**  
**Startup da área de**  
**construção civil**

## **DESAFIO**

Criar um meio que  
auxilie na gestão de  
obra para construtoras  
de pequeno portes

## **Objetivo**

Promover uma solução que  
organize para uma pequena  
construtora os processos da  
obra em 2 anos





# 1º Dia - Segunda-Feira:

## Lista de perguntas

Agora vamos pensar o que pode dar errado na nossa sprint respondendo as perguntas abaixo:

- **O que pode levar o projeto ser um fracasso ou dar errado?**
- **A quais questões queremos responder nesse sprint?**
- **Para alcançar nosso objetivo de longo prazo, o que precisa acontecer?**
- **Imaginem que possamos viajar para o futuro e vejamos que nosso projeto fracassou. O que pode ter causado isso?**

Nesse momento é para pensarmos o que pode dar errado e saber o que podemos fazer para dar certo.

## Perguntas

Como é possível construir uma solução de permita a gestão de materiais, gestão de pessoas e gestão da execução?

Como é possível um engenheiro também realizar gestão de projetos?

Como é possível saber se a obra vai bem?

Como desenvolver uma solução que possa ser adotada na realidade da obra?



# 1º Dia - Segunda-Feira:

## Entrevista com Especialistas

Nesse momento é de fazer perguntas para pessoas que possam contribuir com a resolução do problema ou desafio.

Como sugestão o Google sugere que tenhamos pessoas que representem cada tópico relacionado abaixo:

**Estratégia;**  
**Voz do cliente;**  
**Processos;**



# 1º Dia – Segunda-Feira:

## Como poderíamos ?

Durante as mini-entrevistas devemos anotar os **pontos importantes que foram observados pelas pessoas entrevistadas**. Assim vamos evitar que possamos escrever no formato de problema ou solução precoce durante o processo.

Depois que tivermos todas as observações o próximo passo que vamos fazer é agrupar em temas comuns.



## Como podemos?

Como podemos fazer com que o planejado pelo projetista seja executado?

Como é possível que o engenheiro/mestre de obras saiba o progresso de cada serviço da obra?

Como podemos reduzir a perda de materiais pela equipe de execução durante a obra?





# 1º Dia - Segunda-Feira:

## Agrupar os como podemos?

- Agrupar os como podemos em categorias;
- Para facilitar a compreensão de todos;
- Votar nos como podemos mais promissores;
- Peçam para todos revisem os objetivos e perguntas da sprint;

## CATEGORIA

### Planejamento

Como podemos fazer com que o planejado pelo projetista seja executado?

### Acompanhamento

Como é possível que o engenheiro/mestre de obras saiba o progresso de cada serviço da obra?

### Controle de materiais

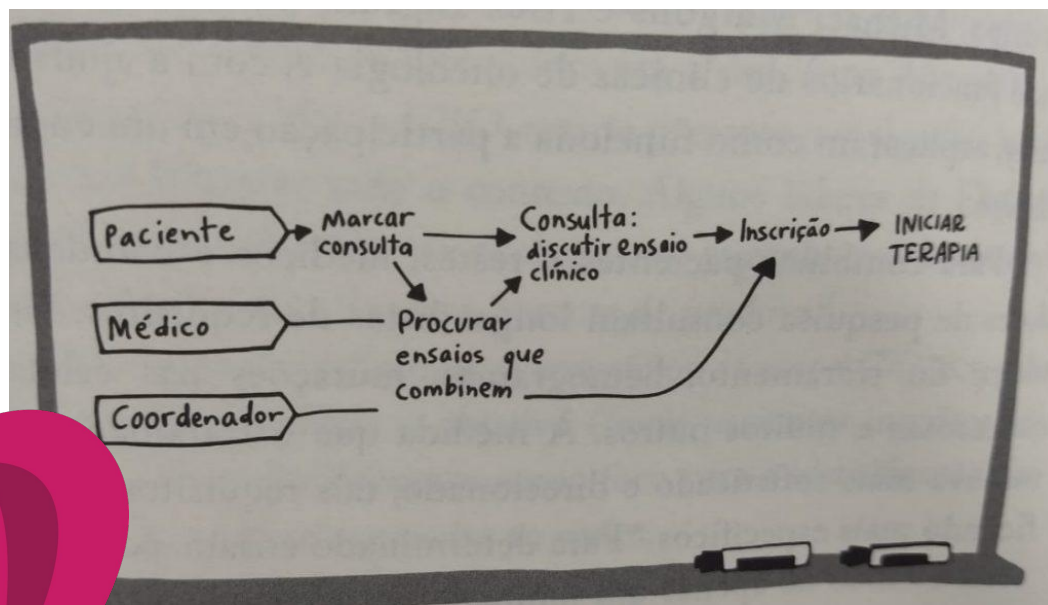
Como podemos reduzir a perda de materiais pela equipe de execução durante a obra?



# 1º Dia - Segunda-Feira:

## Mapeie

Agora chegou o momento de mapearmos todos os envolvidos no processo que envolve o problema ou desafio a ser resolvido na sprint. Exemplo do mapa que deve ser desenvolvido ;D



# 1º Dia - Segunda-Feira:

## Dicas para a construção do mapa

- **Escreva o fim no lado direito do quadro: É mais fácil enxergar o fim do que o meio da história, então, comece com o fim.**
- **Palavras, setas e caixas: Isso é o que deve conter no mapa, ele tem que ser de fácil compreensão.**
- **Não complique: Coloque em torno de cinco a quinze passos no seu mapa, ele não precisa ser complicado.**
- **Peça ajuda: É bom estar sempre confirmando com a equipe se o mapa que está sendo desenhado está correto.**





## Quem são os envolvidos

**Planejador**

Executor da obra

Acompanhador

Almoxarife



# 1º Dia - Segunda-Feira:

## Alvo

Depois de finalizadas todas as atividades do dia devemos observar qual o ponto teve mais oportunidade de fazer algo importante e talvez seja o lugar onde mais se concentra perguntas do “Com Poderíamos”.

Quem toma a decisão final da escolha do alvo é o **decisor** mas se ele estiver em dúvida pode pedir para a equipe suas de forma rápida sua pesquisa de intenção de voto.

Ao final do primeiro dia vamos ter o **alvo definido**. Como dica é bom revisarmos as perguntas da sprint para fazer as alterações se precisarem de **mudança**.



# Mão na Massa



# 2º Dia Terça-Feira



## 2º Dia - Terça-feira:

# Demonstrações Relâmpagos

No início da terça-feira os membros das equipes devem realizar apresentações de 3 min das suas ideias favoritas de outros produtos, de áreas diferentes ou dentro da empresa.

O objetivo desse exercício é encontrar matéria prima e não copiar.

### Como fazer o exercício ?

- Faça uma lista: Peça a todos da equipe que criem uma lista de produtos ou serviços a serem analisados em busca de **soluções inspiradoras**.



**Trello**

**MsProject**

**Obra prima web**

**Sienge**



## 2º Dia - Terça-feira:

# Demonstrações Relâmpagos

### Como fazer o exercício ?

- Faça demonstrações de três minutos: Uma de cada vez, as pessoas que sugeriram os produtos fazem uma apresentação para mostrar à equipe os **pontos interessantes**. É uma boa ideia usar um cronômetro: cada apresentação deve ter cerca de três minutos.
- Registre as boas ideias à medida que as apresentações são realizadas. Lembre-se de registrar tudo e faça anotações no quadro branco. Alguém deve fazer anotações no quadro branco dos pontos **mais importantes** de cada apresentação, pode ser um desenho simples no quadro da ideia principal com um título.

## 2º Dia - Terça-feira:

# Dívida ou Agrupe

Uma boa dica para antes de tomar a decisão de dividir ou agrupar é realizar uma rápida análise se o **problema a ser solucionado** possui muitos elementos secundário envolvidos, no caso a resposta desse questionamento, positiva talvez seja melhor manter a equipe dividida e focando em partes específicas do problema.

Vejam com o grupo se é necessário realizar a divisão do problema. Se o time achar melhor a realização da divisão pergunte a ela qual parte ela que trabalhar.

Em seguida escreva o nome dela no mapa próximo a parte do mapa ela quer trabalhar.

## 2º Dia - Terça-feira:

# Façam Esboços

Nesse momento da sprint devemos rever tudo que foi colocado no quadro para dar uma refrescada na memória em tudo já foi realizado na sprint.

Vamos utilizar o **Crazy 8's** para esboçamos as nossas ideias. Cada integrante deve pegar as suas ideias para rabiscar a variação dessas suas ideias. Cada rabisco deve ser realizado em **1min.** para no final da dinâmica conseguirmos possuir as 8 variações da ideia.

No nosso caso como estamos fazendo uma versão pocket do google sprint vamos pegar uma ideia e trabalhar em cima dessa ideia.



3º Dia  
Quarta-Feira

## 3º Dia - Quarta-feira: Decida

Para facilitar o processo de decisão vamos colocar os rabiscos das ideias para que todos possam ver as ideias do participantes da sprint

- Se tiverem alguma dúvida ou preocupação os participantes devem colocar abaixo do desenho.
- Os participantes da sprint votam nas ideias que eles gostarem;
- Relembre os objetivos a longo prazo das ideias e as perguntas da Sprint;
- O voto do definidor tem o supervoto;
- Os rabiscos que tiveram pelo menos um supervoto é a ideia escolhida.

## 3º Dia - Quarta-feira:

# Storyboard

Depois de escolhermos as ideia ou juntar as ideias para desenhá-la em um storyboard mostrando como o usuário utilizará.

- **Mostrando com o protótipo será utilizado pelo usuário;**
- **limite-se a história em 15 minutos;**
- **Use apenas o que tem, resista a criar novas ideias**
- **Não seja específico no momento de criação dos storyboard colocando apenas o necessário.**





# 4º Dia Quinta-Feira

## 4º Dia – Quinta-feira:

# Protótipo

O protótipo é a primeira versão de um produto/serviço que utilizamos para testar e observar como as pessoas interagem com o que estamos projetando. Também para realizarmos as correções necessárias antes de avançarmos para as versões finais.

Agora chegou o momento de materializarmos o que estamos pensando como ideia. O objetivo da dinâmica é transformarmos a nossa ideia em algo real para realizarmos os testes.



## 4º Dia – Quinta-feira:

# Protótipo

O protótipo é a primeira versão de um produto/serviço que utilizamos para testar e observar como as pessoas interagem com o que estamos projetando. Também para realizarmos as correções necessárias antes de avançarmos para as versões finais.

Agora chegou o momento de materializarmos o que estamos pensando como ideia. O objetivo da dinâmica é **transformarmos a nossa ideia** em algo **real** para realizarmos os testes.

Dicas para a construção dos protótipos:

- Os protótipos são descartáveis;
- Construa o necessário para aprender;
- Você pode fazer um protótipo de qualquer coisa

## 4º Dia – Quinta-feira:

# Protótipo – Dividir o Time

Precisamos dividir o time para conseguirmos realizar a **construção do protótipo** para todos possam contribuir nessa etapa.

Definir no time quem assumirá os papéis

- Executores;
- Costureiro;
- Escritor;
- Coletor de recursos;
- Entrevistador

## 4º Dia - Quinta-feira:

# Testando o protótipo antes do teste com a pessoa usuária

É interessante realizarmos o teste para assim seja possível realizar correções se necessário. Além de conseguir reunir toda a equipe focar sua atenção e trabalho realizado no protótipo, é um momento pertinente de ter a presença do **Definidor** para averiguar se as suas expectativas foram satisfeitas.





5º Dia  
sexta-Feira

## 5º Dia - Sexta-feira:

# Entrevistas

Precisamos dividir o time para conseguirmos realizar a **construção do protótipo** para todos possam contribuir nessa etapa.

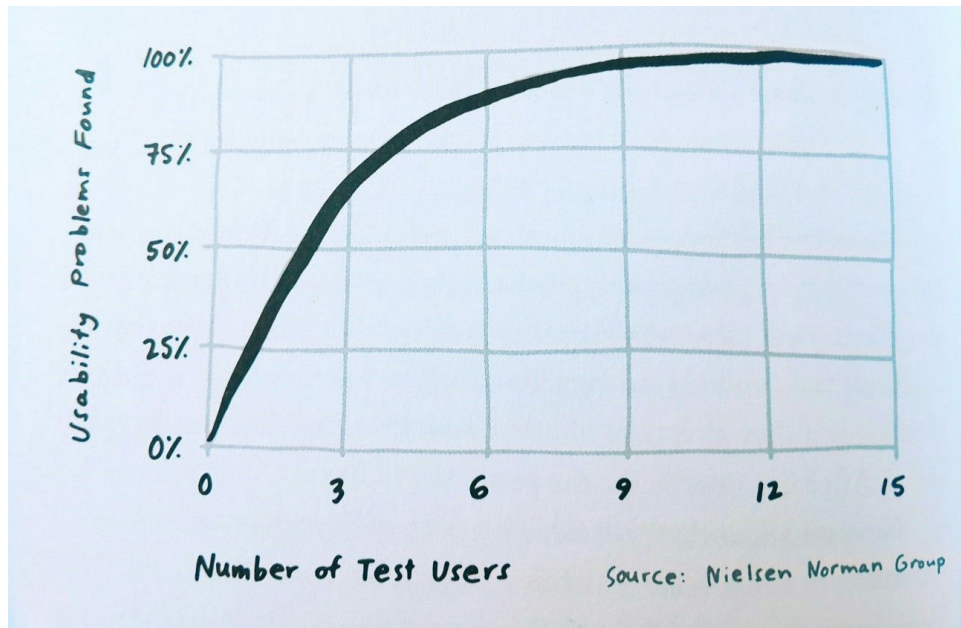
Definir no time quem assumirá os papéis

- Executores;
- Costureiro;
- Escritor;
- Coletor de recursos;
- Entrevistador

# Com quantos usuários validar?

Nielsen recomenda que, fazer rodadas de testes com 5 usuários já nos trará respostas suficientes para seguir em frente.

O número 5 também é muito conveniente para a Design Sprint, que sugere que sejam realizadas 5 entrevistas no último dia, com um rápido intervalo entre cada uma e uma reunião final de *debriefing* sobre as conclusões do que foi observado.





# Como executar as entrevistas de validação em 5 atos

1. Um cumprimento amigável de boas-vindas para dar início;
2. Uma série de perguntas de contextualização sobre o cliente;
3. Apresentação dos protótipos;
4. Tarefas detalhadas para que o usuário reaja ao protótipo;
5. Debriefing para registrar os pensamentos e impressões dos usuários

- Jake Knapp, *Sprint*





C . E . S . A . R

Pessoas impulsionando inovação.  
Inovação impulsionando negócios.

# Obrigado!

Time Cesar School

