Roteiro para resolver o desafio

Para concluir o desafio existem vários caminhos. Vocês estão livres para escolher qual caminho seguir. A equipe sempre é soberana e deve decidir a melhor estratégia para atacar o problema. Vocês precisarão obrigatoriamente:

* Deixar claro o problema
* Deixar claro como chegaram na solução e como validaram
* Apresentar a solução prototipada e testada

Não sabe por onde começar? Recomendo passar pelo menos pelas seguintes etapas (material de estudo recomendado abaixo).

**Bônus: Exemplos construídos a partir do roteiro:**

1. [Decoreux - O Papel do Design nos Serviços de Arquitetura e Decoração de Ambientes](https://inkmustache.us7.list-manage.com/track/click?u=3dfd06920ce0fbb929de47d64&id=09064d301a&e=83d22dbb42)
2. [Usando o design para encontrar a creche certa para seu filho](https://inkmustache.us7.list-manage.com/track/click?u=3dfd06920ce0fbb929de47d64&id=ee42f0bb16&e=83d22dbb42)
3. [Como usamos o design para ajudar pessoas a economizarem nas suas compras de mercado](https://inkmustache.us7.list-manage.com/track/click?u=3dfd06920ce0fbb929de47d64&id=3be808297f&e=83d22dbb42)
4. [Como usei processos de UX para ajudar as pessoas a manterem hábitos saudáveis de alimentação](https://inkmustache.us7.list-manage.com/track/click?u=3dfd06920ce0fbb929de47d64&id=0f939474d3&e=83d22dbb42)

Exemplos

Primeiro encontro - Problema e Validação

1. Definir o problema e alinhar a visão de futuro entre vocês
   1. Aula 157 - Definição de Problemas
   2. Aula 17 e 18 - Pixar Storytelling
2. Alinhar qual é o público alvo
   1. Aula 19 e 20 - Personas
3. Criar o Mapa da Jornada do Usuário para entender as oportunidades no contexto desse público
   1. Aula 26 a 29 - Jornada do Usuário
4. Ir a campo e entrevistar público para validar se a jornada está correta

Segundo Encontro -  Solução e Validação

1. Revisar os artefatos anteriores com base nos aprendizados das entrevistas
2. Definir conceitualmente as possíveis soluções para atender as oportunidades levantadas
   1. Aula 52 e 53 - Como nós poderíamos (HMW)
3. Definir o objetivo do produto e fixar a visão com o time
   1. Aula 22 e 23 - Future Press Release
4. Definir as metas e métricas de sucesso
   1. Seção 9 - Métricas de Sucesso
5. Definir o roadmap de entregas com job stories de 2 semanas dessas possíveis soluções
   1. Aula 65 a 69
6. Combinar uma forma de validar (antes de construir - ex: concierge, rabiscoframes) se a primeira solução realmente resolve o problema e ir a campo
   1. Seção 6 - Usar a melhor validação para seu cenário

Terceiro Encontro - Protótipo e Validação

1. Desenhar o rabiscoframe final, wireframe e criar o protótipo funcional do MVP
   1. Seção 7
2. Ir a campo validar se o protótipo cumpre o objetivo
   1. **Seção 6**

Quarto Encontro - Preparação da apresentação

1. Revisão da apresentação do protótipo. Preenchimento do caderno de respostas.

Entrega final

1. Gravar um vídeo de 5min apresentando a solução com o embasamento dos estudos