

Mini-Playbook de Product Discovery

Etapa 1: Alinhar o Problema

Objetivo

Garantir que todo mundo entenda o 'porqu' estamos fazendo Discovery e qual problema estamos tentando resolver.

- Defina a meta do produto/negcio
- Faa um Kickoff do Discovery com todos os envolvidos
- Mapeie os principais stakeholders

Ferramentas: Product Vision Board, OKRs, Problem Statement Canvas

Etapa 2: Entender o Usurio

Objetivo

Coletar dados reais e empticos sobre o usurio e o contexto em que ele vive o problema.

- Conduza entrevistas com usurios
- Acompanhe o uso real do sistema
- Organize achados em mapas de empatia ou jornada do usurio

Ferramentas: Mapa de Empatia, Jornada do Usurio, JTBD Canvas, Notion ou Miro

Etapa 3: Gerar e Priorizar Ideias

Objetivo

Transformar o que voc aprendeu em hipteses de soluo que realmente podem ajudar.

- Faa um brainstorming de hipteses
- Organize em uma Opportunity Solution Tree
- Priorize com base em impacto vs. esforo

Ferramentas: OST, Matriz Esforo x Impacto, Storyboarding, Crazy 8s

Etapa 4: Criar Prototipos

Objetivo

Criar algo testvel (mesmo que seja s visual) para validar se a ideia realmente resolve o problema.

- Construa prototipos de baixa ou mdia fidelidade
- Use papel, Figma ou qualquer ferramenta simples
- Valide com stakeholders internos antes de mostrar ao usurio

Ferramentas: Figma, Balsamiq, PowerPoint/Google Slides

Etapa 5: Testar com Usurios

Objetivo

Coletar feedback direto sobre o prototipo antes de codificar qualquer coisa.

Mini-Playbook de Product Discovery

- Conduza testes com 35 usuarios
- Use o formato: Tente fazer isso e observe
- Anote frustraes, elogios, dvidas

Ferramentas: Maze, Zoom ou Meet, Hotjar ou Fullstory

Etapa 6: Decidir e Iniciar Delivery

Objetivo

Com base nos testes, decidir o que ser de fato construdo e planejar a entrega.

- Atualize o backlog com as ideias validadas
- Escreva histrias de usuario com critrios de aceitao
- Avalie com o time tech o que precisa de spike ou POC

Ferramentas: -

Recursos Extras

Ferramentas: Miro templates, Figma templates, ProductTalk.org, Google Design Sprint, artigo da Melissa Perri

Leituras recomendadas:

- 'Escaping the Build Trap' - Melissa Perri
- 'Sprint' - Jake Knapp
- 'Lean Startup' - Eric Ries
- 'Continuous Discovery Habits' - Teresa Torres