



Estratégia

8 min de leitura

por Aelaschool.com

Design Sprint na Prática: 2º dia - Esboçar

No artigo anterior, nós mergulhamos no primeiro dia do Desafio Design Sprint, cujo princípio era encontrar o objetivo, o contexto e efetuar pesquisas para nos ajudar a encontrar a melhor solução para a ONG Miaudota. Agora, estamos partindo para o segundo dia, com novas dinâmicas, ferramentas e desafios! Mas antes de avançarmos, vamos lembrar um pouco sobre o Desafio e sobre o Primeiro dia. Semana do Design Sprint e desafio A ideia da Semana do Design Sprint é conseguir mostrar os gaps entre a teoria e a prática, no processo de Design Sprint. Dessa forma, o canal Design Team e...

A jornada ao sucesso começa com um passo

Gostaria de expressar minha sincera gratidão por ter baixado esse ebook da Aela School. É uma honra ter você como parte da nossa comunidade de aprendizes dedicados e apaixonados por design.

Na Aela, acreditamos que o design é mais do que apenas criar coisas bonitas. É uma forma de resolver problemas, de criar soluções inovadoras e de fazer a diferença no mundo. E é isso que buscamos ensinar - a arte de transformar ideias em realidade, a habilidade de comunicar ideias de maneira efetiva e a confiança para colocar suas habilidades em prática.

O ebook que você baixou é apenas o começo de uma jornada incrível em direção ao seu sucesso como designer. Nossa escola está determinada em fornecer todos os recursos que você precisa para alcançar seus objetivos.

A Aela é mais que uma escola, é uma comunidade. Uma comunidade de pessoas que compartilham o mesmo sonho de se tornarem designers fenomenais e de mudarem o mundo para melhor. Nós acreditamos que, juntos, podemos fazer a diferença.

Estou animado para acompanhar seu progresso e trabalhar com você para atingir seus objetivos. Tenha uma ótima leitura!

Grande abraço,



Felipe Guimarães
fundador da Aela





Design Sprint na Prática: 2º dia - Esboçar

Por Editorial Aela 13 Aug, 2020 8 min de leitura

Índice do Conteúdo

1. Semana do Design Sprint e desafio
2. O segundo dia do Design Sprint: esboçar
3. 1º passo: Ideação
4. 2º passo: votação
5. Quais os principais erros no dia de esboçar?
6. Fim do segundo dia do desafio Design Sprint

No artigo anterior, nós mergulhamos no [primeiro dia do Desafio Design Sprint](#), cujo princípio era encontrar o objetivo, o contexto e efetuar pesquisas para nos ajudar a encontrar a melhor solução para a ONG Miaudota.

Agora, estamos partindo para o segundo dia, com novas dinâmicas, ferramentas e desafios!

Mas antes de avançarmos, vamos relembrar um pouco sobre o Desafio e sobre o Primeiro dia.

Semana do Design Sprint e desafio

A ideia da **Semana do Design Sprint** é conseguir mostrar os *gaps* entre a teoria e a prática, no processo de Design Sprint.

Dessa forma, o [canal Design Team](#) e a Aela promoveram essa semana com muitos aprendizados práticos e na qual abordaremos **todos os 5 dias do processo de Design Sprint**.

Para ter mais detalhes sobre essa semana/desafio, acesse nosso primeiro artigo dessa série:

- [Design Sprint na Prática: 1º dia — Mapear](#)

E se você quiser saber mais sobre a parte teórica do Design Sprint como um todo, leia esse nosso artigo:

- [Design Sprint — Como Acelerar o Desenvolvimento de um Produto?](#)

O segundo dia do Design Sprint: esboçar

Uma vez definido qual o problema que se deve solucionar, partimos para a parte de produção de ideias.

O segundo dia do Design Sprint tem como objetivo **criar ideias e expandir os horizontes**.

Dessa forma, é bastante importante nessa fase **deixar de lado os julgamentos e manter a mente aberta para toda e qualquer ideia**. Sem críticas e observando todas possibilidades.

Para tanto, podemos dividir o segundo dia em dois passos: **Ideação e Votação**.

1º passo: Ideação



Antes de mais nada, é importante entendermos que **Ideação é diferente de *Brainstorming***.

Enquanto *Brainstorming* possui um conceito de **criação de ideias mais aberto e pouco focado**, a Ideação está voltada para um **objetivo e resolução de um problema**.

Portanto, nunca devemos esquecer que **a criação de ideias precisa estar atrelada ao objetivo que queremos atingir com o Design Sprint**. Caso contrário, todo o processo pode acabar desvirtuando e as expectativas não serão atendidas.

Dessa forma, o passo de ideação consiste em **colocar no papel** todas as ideias possíveis para solucionar o problema.

Lembrando que é um momento onde **não pode haver preconceitos nem julgamentos**. Portanto, caso necessário, é relevante conversar com os membros da equipe para que haja este alinhamento.

É necessária a participação de todos da equipe. Assim como também é importante não haver julgamentos, também é essencial vencer a timidez ou a insegurança.

[Dica de Leitura: Como Efetuar o Benchmarking em UX Design?](#)

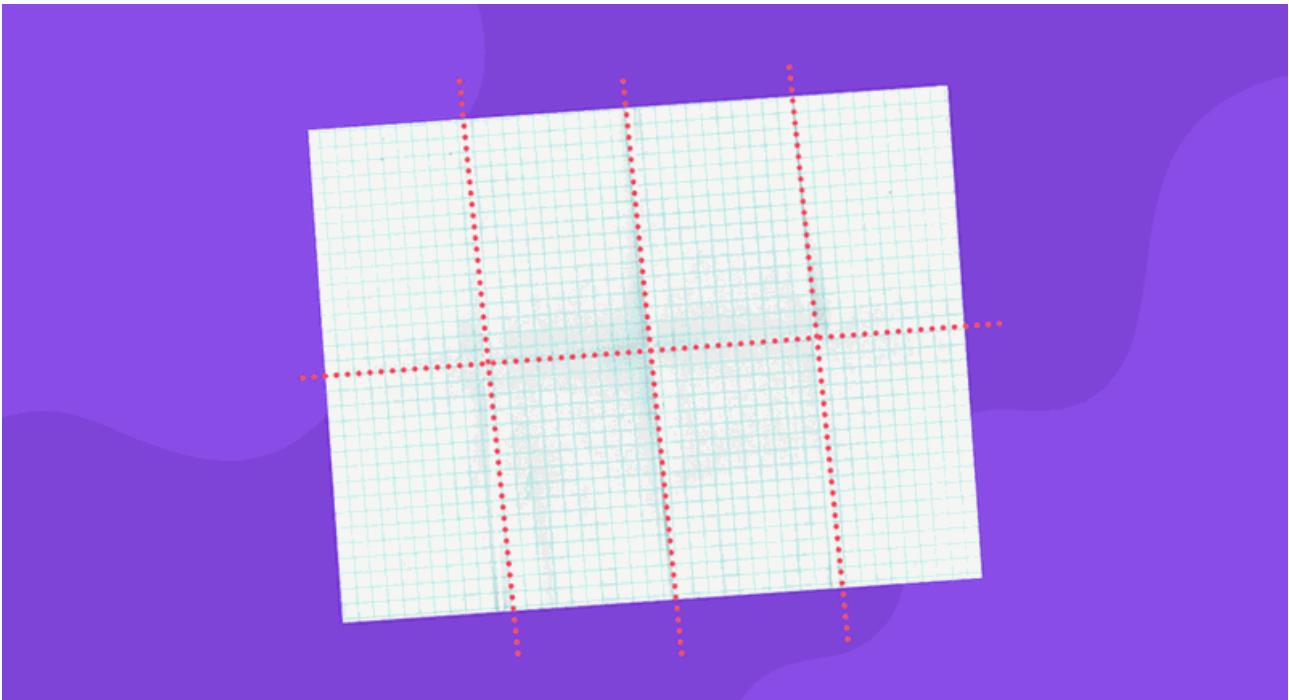
Quais ferramentas usar na etapa de Ideação?

Ter ideias nem sempre é um processo simples. Mas existem algumas ferramentas e dinâmicas que ajudam na criação de ideias e soluções.

Nesse sentido, é importante deixar claro que não existe um processo ou ferramenta correta para essa etapa. Na verdade, é necessário **analisar o contexto** da equipe para definir a melhor dinâmica e ferramenta. Entenda quem são e como são os membros do time, além de analisar o tempo e o cronograma do dia.

Desse modo, vamos explicar uma ferramenta mais simples e comum, a qual pode ser usada em diferentes contextos: **o Crazy 8**.

Como utilizar o Crazy 8 para criar ideias?



O Crazy 8 é um tipo de ferramenta/ dinâmica bastante utilizada nos processos de Design Sprint. Ele é simples e não exige muitos recursos para ser aplicado. **Basta apenas papel e caneta.**

Cada membro da equipe deve estar com uma folha de papel e deve dividi-la em **8 partes**. Em seguida, devem desenhar em cada uma dessas partes uma **ideia de solução** para o problema do Design Sprint.

É importante **estipular um tempo** para o desenho das 8 ideias. De 1 a 2 minutos é o suficiente. A proposta é estressar com um tempo curto para que as pessoas coloquem tudo o que vier na cabeça, sem filtro.

Na sequência, cada membro **apresenta para o resto do time** todas as ideias que colocaram no papel. Ressaltamos que essa ainda não é a fase de votação da ideia, portanto o compartilhamento das ideias deve ser feito sem julgamentos ou críticas.

Após essa primeira rodada, cada participante **escolhe a melhor ideia das 8** que desenhou e a desenvolve melhor. Aqui, é importante **descrever o contexto da solução**, a experiência e qual o resultado final da ideia.

Logo depois do detalhamento da melhor ideia, é feita mais uma rodada de apresentação para todos da equipe. A questão dessa rodada é cada participante defender a sua ideia com um **pitch**.

[Dica de Leitura: O Que é Empatia e Por Que é Importante em UX Design?](#)

2º passo: votação



Após a realização das apresentações das ideias, o próximo passo é o da escolha. Para tanto, o método utilizado mais comum é o mais democrático: a **votação**.

Além disso, para que as pessoas não se sintam pressionadas ou inclinadas a votar em uma ideia, é recomendável que o voto seja **secreto**. Dessa forma, os participantes ficam mais à vontade para votar sem serem influenciados por fatores externos.

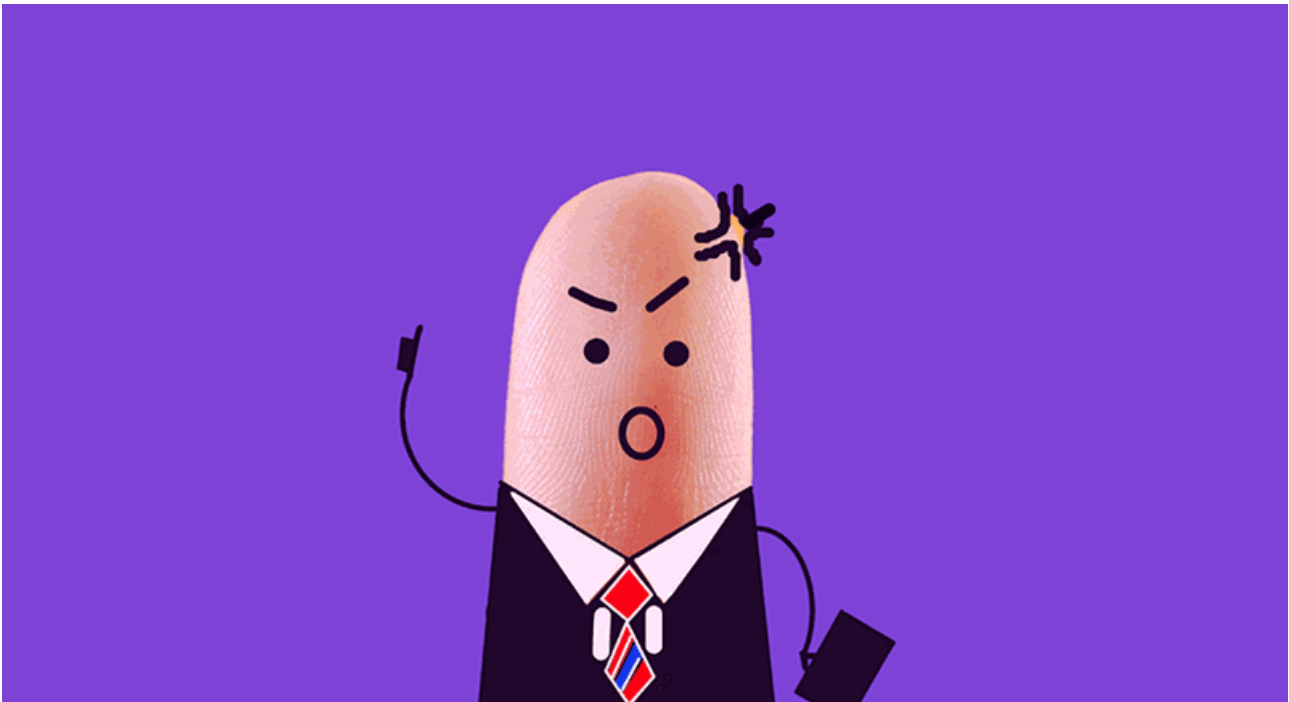
É importante ressaltar, também, que não necessariamente cada participante tem direito a apenas 1 voto. O processo pode definir que cada participante pode votar nas 3 ou 5 melhores ideias apresentadas.

Apesar de ser um processo simples, é importante durante a votação sempre deixar claro qual o objetivo do Design Sprint e qual o problema a ser resolvido. Desse modo, a equipe entende a importância de **votar com seriedade** e não apenas escolher uma ideia aleatória.

Adicionalmente, a votação não precisa escolher uma solução completa. Mas um **apanhado de ideias** diferentes que podem convergir em uma solução mais **robusta**. Claro que, para isso, as ideias escolhidas devem conversar entre si.

Sendo a votação a escolha de várias ideias relacionadas, é possível fazer **várias rodadas de voto**. Conforme as ideias forem selecionadas, os participantes podem se juntar e criar uma solução completa, considerando essas ideias. Se houver mais de uma solução, há mais um processo de voto, e assim sucessivamente, até restar apenas uma ideia.

O Stakeholder quer que a ideia dele seja escolhida, sem votação. O que fazer?



É bastante comum o stakeholder fazer certa **pressão** para que a ideia dele seja escolhida sem que haja votação. E nesse cenário, a ideia dele ainda pode não ter base em pesquisa e nem em fatos. Pode ser apenas uma questão **pessoal**.

Caso isso ocorra, vale **conversar com ele**, mostrar as pesquisas, argumentos e fatos para convencê-lo de que a ideia dele pode não ser o melhor caminho.

Além disso, vale explicar que o processo de Design Sprint não é apenas para encontrar e validar uma solução. Mas também serve para **invalidar** ideias.

O facilitador do Design Sprint tem que deixar claro para o stakeholder que o DS é algo **colaborativo** e que a construção da solução é algo que deve ser feito em **conjunto**.

Claro que, essa conversa deve ser levada com bastante **cautela** e sem **imposições**. No final do dia, pode ser que o stakeholder não saia convencido e que a equipe tenha que se dedicar a ideia dele.

Por mais que isso seja um pouco frustrante, lembre-se de que você participará de outros Design Sprint e que às vezes, no mundo corporativo, teremos que acatar as decisões que vêm de cima. Portanto, não se deixe abalar caso isso ocorra.

[Dica de Leitura: OKR — Defina, Acompanhe e Alcance seus Objetivos](#)

Qual a melhor ferramenta para fazer a votação?

Para efetuar o processo de votação, os **adesivos e post-its** são bastante eficientes e simples.

Contudo, se o projeto está sendo feito remoto ou para facilitar o voto secreto, é possível utilizar alguns softwares para ajudar.

O [Mural App](#) é uma excelente ferramenta para facilitar seu processo de votação. Com ele você consegue efetuar o voto secreto e escolher quantos votos cada participante tem direito.

Quais os principais erros no dia de esboçar?



Apesar de parecer um dia mais simples, o segundo dia do Design Sprint não está a salvo de erros.

Nesse sentido, colocamos abaixo os principais erros que devem ser evitados na etapa de Esboçar.

- **Apego às ideias:** é muito comum as pessoas ficarem apegadas às suas próprias ideias. É importante deixar claro, portanto, que o processo de Design Sprint visa o trabalho em **conjunto** e a **colaboração**. A ideia é do grupo e não apenas de um indivíduo;
- **Dispersão do grupo:** como essa fase possui muitas dinâmicas, é comum o grupo ficar disperso durante elas. Cabe ao facilitador sempre reforçar a **importância** do processo e do **foco** no trabalho;

- **Má gestão de conflitos:** a criação e escolha de ideias dentro de um grupo pode fazer com que haja **conflitos**. O que é **normal**. Contudo, é papel do facilitador não deixar que esses conflitos se agravem e desgastem o grupo;
- **Timidez:** expor as ideias e colocá-las em votação é um processo que pode **incomodar** as pessoas mais tímidas e inseguras. Contudo, **todos os membros devem participar do processo**. A falta de ideias pode ser crucial para o andamento do projeto. Portanto, é preciso deixar claro para as pessoas que o ambiente é seguro e sem julgamentos, para que elas possam vencer a timidez.

Fim do segundo dia do desafio Design Sprint

Chegamos ao fim do segundo dia do Desafio Design Sprint e com este artigo esperamos que você consiga sentir na prática como é o processo de Ideação e Votação.

Não se esqueça de que o processo todo leva **5 dias!** Portanto, acompanhe a próxima etapa no artigo:

- [Design Sprint na Prática: 3º dia — Decidir](#)

Parabéns por concluir a leitura desse ebook! Temos agora duas recomendações para você aprender ainda mais.

No nosso site, você encontrará diversos outros ebooks sobre Design Digital e Experiência do Usuário. Recomendamos que você acesse <https://aelaschool.com> e encontre sua próxima leitura!

Caso você goste de vídeos, recomendamos a inscrição no nosso canal do Youtube, onde tem diversos conteúdos e entrevistas sobre Design Digital e UX. Acesse:

<https://youtube.com/@aelabrasil>