

Estratégia

14 min de leitura

por Aelaschool.com

Design Sprint: Como Acelerar o Desenvolvimento de um Produto?

Em um lançamento de produto, por mais que tenham sido feitas todas as pesquisas necessárias, sempre existe uma certa ansiedade para ver o resultado e como o usuário final irá reagir. Assim, ficamos imaginando se não haveria uma maneira de viajar até o futuro, observar as interações do usuário e voltar. Apesar da viagem no tempo ainda ser coisa de filme de ficção, existe uma metodologia que consegue encurtar o processo de lançamento para efetuar os testes necessários com o usuário final. Não é literalmente uma ida ao futuro, mas já nos dá boa ideia da eficiência do produto. Essa...

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: Como Acelerar o Desenvolvimento de um Produto?

Por Editorial Aela 4 Jun, 2020 14 min de leitura

Índice do Conteúdo

1. O que é Design Sprint?
2. Como funciona o processo de Design Sprint?
3. Organização de dias de uma Design Sprint
4. Design Sprint Master: dicas essenciais

Em um lançamento de produto, por mais que tenham sido feitas todas as pesquisas necessárias, sempre existe uma certa ansiedade para ver o resultado e como o usuário final irá reagir.

Assim, ficamos imaginando se não haveria uma maneira de viajar até o futuro, observar as interações do usuário e voltar.

Apesar da viagem no tempo ainda ser coisa de filme de ficção, existe uma **metodologia que consegue encurtar o processo de lançamento para efetuar os testes necessários com o usuário final**. Não é literalmente uma ida ao futuro, mas já nos dá boa ideia da eficiência do produto.

Essa metodologia se chama Design Sprint!

Que tal aprender a usar a metodologia para acelerar o desenvolvimento do seu produto, economizando tempo e dinheiro?

O que é Design Sprint?

Design Sprint é uma metodologia criada por Jake Knapp (autor do livro 'Sprint'), sendo utilizada em diversas startups do portfólio da [Google Ventures](#), uma empresa-braço do Google.

Tal metodologia tem como **objetivo prototipar, testar e validar um produto/solução**, de uma maneira **rápida**, a fim de **economizar tempo e dinheiro**.

Apesar de ser uma metodologia relativamente nova, ela **tem como base diversas outras metodologias** com as quais já estamos mais acostumados. Por exemplo:

- [Brainstorming](#);
- Innovation Workshop;
- Hackathon;
- Ideation Session;
- [Design Thinking](#).

Contudo, o diferencial do Design Sprint é que ele **agrega as melhores práticas dessas outras metodologias** e tem foco na obtenção de algo tangível — **protótipo**—, ao final do processo.

Qual a proposta dessa metodologia?

Como o próprio nome já diz, o Design Sprint tem tudo a ver com **design e agilidade**.

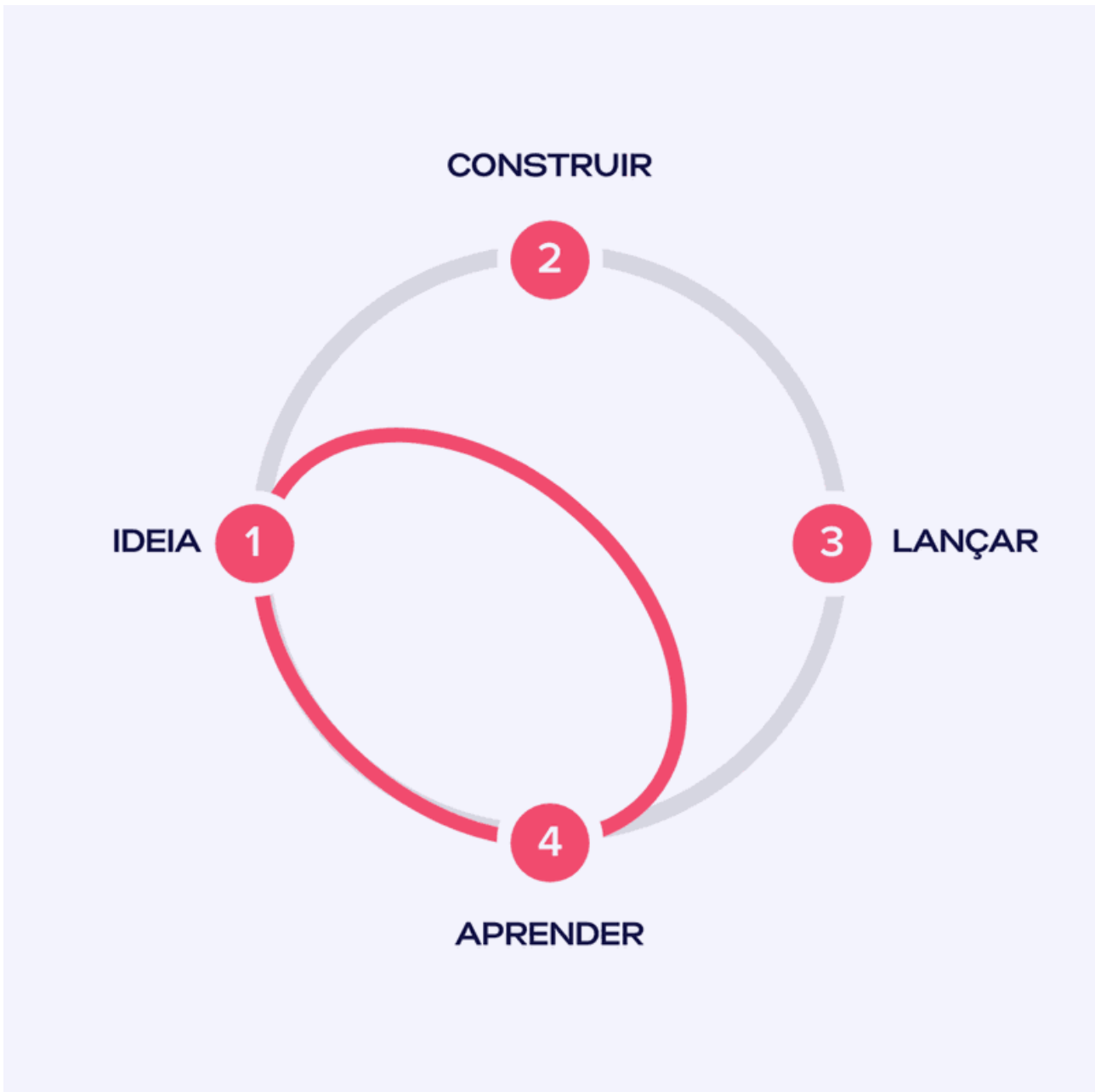
A proposta dessa metodologia é estabelecer um **processo de 5 dias para validar uma ideia de produto**, por meio de **protótipos e testes com usuários**.

Geralmente, o processo de desenvolvimento de um produto possui algumas etapas padronizadas:

1. **Ideia da solução;**
2. **Construção do produto;**
3. **Lançamento;**
4. **Aprendizado.**

Contudo, este processo pode ser **bastante longo e consumir muitos recursos**.

Dessa forma, o **Design Sprint funciona como se fosse um atalho**, entre as etapas de ideia e aprendizado, economizando o tempo e dinheiro das outras etapas.



Como parâmetro, é comum dizer que os **5 dias propostos pelo Design Sprint equivalem de 4 a 6 semanas do processo normal** de desenvolvimento de produto.

Portanto, não há dúvidas de que o Design Sprint é uma metodologia que traz rapidez.

[Dica de Leitura: Como aplicar o Design Thinking em seus projetos de UX?](#)

Quais são seus resultados?

Como visto, um dos principais produtos finais do Design Sprint é um **protótipo**. Mas, além disso, existem outros resultados importantes consequentes dessa metodologia, como:

- **Realização de testes dentro de um contexto**, junto com os usuários finais. Ou seja, há aprendizado e criação de conhecimento;
- **Envolvimento de todo o time do Design Sprint, criando alinhamento** entre todas as pessoas sobre todas as etapas do processo;
- **Criação de solução tangível** — artefato — para [testes com o usuário final](#).

Quando usar?

Os Design Sprints **podem ser utilizados em 4 situações**:

1. **No começo de um projeto**, para definir qual produto desenvolver e qual necessidade do usuário solucionar;
2. **No meio de um projeto**, quando você se depara com algum obstáculo ou se vê preso em algum parte do processo;
3. **Para fazer as coisas com mais rapidez e agilidade**. Ou seja, é bastante utilizado caso você precise injetar um pouco de velocidade nos processos;
4. Ou, ainda, pode ser usado **para alinhar os integrantes de uma nova equipe**, para que todos fiquem na mesma página de um projeto.

Quem faz parte do time de Design Sprint?

Um time de Design Sprint deve ser **diverso e contemplar todos os papéis que existem dentro de um processo normal de desenvolvimento de produto**. Por exemplo:

- Product Manager;
- Engenheiros;
- UX/UI Designers;
- Pesquisadores;
- *Stakeholders*.

Claro que a diversidade do time **depende do projeto e da empresa**. Pode haver casos onde se faça necessário alguém da área jurídica, vendas, logística, etc.

Além disso, é obrigatória a presença de um **Sprint Master**.

O Sprint Master é a pessoa que **ajudará a operar o Sprint e a administrar o seu progresso**. Ele age de forma independente e não possui outras responsabilidades dentro do

Design Sprint que ele conduz.

Mais adiante, no artigo, abordaremos com mais profundidade as responsabilidades do Sprint Master.

[Dica de Leitura: Por Que Times Balanceados São Importantes em UX Design?](#)

Como funciona o processo de Design Sprint?

Enquanto outras metodologias priorizam somente o trabalho coletivo ou somente o trabalho individual, o Design Sprint trabalha com as duas situações. Há momentos de trabalho em grupo e há momentos de trabalho individual.

A ideia é absorver as melhores características de cada um desses tipos de trabalho.

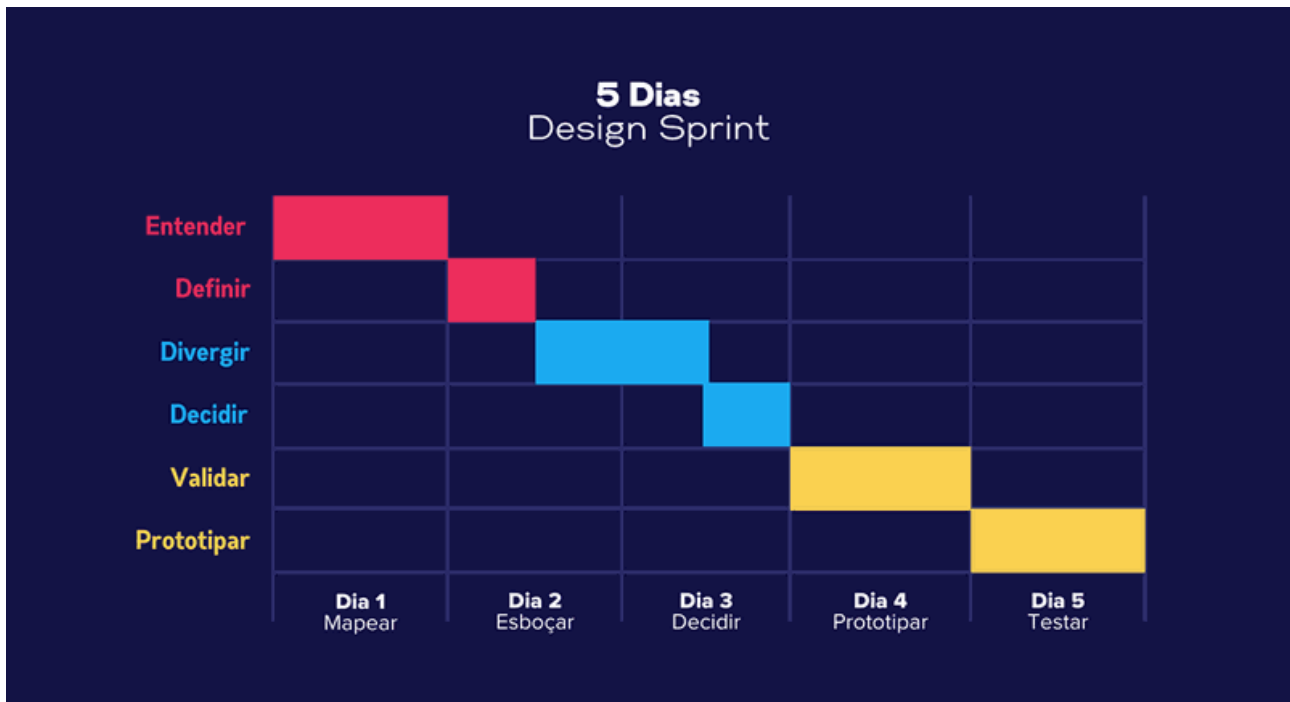
Dessa forma, o processo de Design Sprint é composto por **3 estágios**, onde cada um desses estágios é dividido em **2 etapas**. Resultando em **6 passos** ao total:

- **Entendimento (*Understand*);**
- **Definição (*Define*);**
- **Divergir (*Diverge*);**
- **Decidir (*Decide*);**
- **Protótipo (*Prototype*);**
- **Validação (*Validate*).**



Portanto, a proposta do Design Sprint é concluir este processo em **5 dias**. Então, dentro de um

cronograma temos a seguinte visão:



Organização de dias de uma Design Sprint

Jake Knapp propõe em seu livro que a metodologia seja realizada em 5 dias, cada dia com um tópico principal e exercícios a serem realizados com o time.

- **Dia 1 - Mapear:** O foco é em **entender o problema**, realizando pesquisa com especialistas e explorando a fundo as necessidades, para então definir o que o time irá resolver nesse projeto;
- **Dia 2 - Esboçar:** No segundo dia, o objetivo está em **desenhar ideias de possíveis soluções**, explorando o máximo de possibilidades em um tempo limitado e realizando algumas atividades para ajudar a todos do time a criarem ideias;
- **Dia 3 - Decidir:** Nesse dia, o **propósito é de decidir 1 ideia principal que será levada a diante, para prototipagem e teste**. Para isso são realizados também diversos exercícios de priorização de ideias com o time. É importante que apenas 1 ideia seja escolhida e o time esteja de acordo com ela;
- **Dia 4 - Prototipar:** Dia de **criar protótipo rápido da ideia de solução escolhida**. Esse protótipo deve se parecer com um possível resultado final (alta fidelidade), mas deve ser feito da forma mais simples possível no tempo permitido;
- **Dia 5 - Testar:** Esse é o dia de **realizar testes e entrevistas com potenciais usuários, para validar e invalidar hipóteses geradas** ao longo da sprint, utilizando o protótipo criado. O **objetivo final é gerar um aprendizado rápido** e verificar se esse projeto deve ter um maior investimento pela empresa, ou não.

É importante também lembrar que a proposta do Design Sprint é ter a **equipe dedicada em 100% do tempo**.

Que tal aprofundarmos um pouco mais em cada etapa da metodologia?

[Dica de Leitura: Como o UX Design Agrega Valor ao Negócio?](#)

1ª Etapa: Entendimento - *Understand*

A etapa de Entendimento tem como objetivo **reunir o máximo de informações possíveis sobre o tema abordado no projeto.**

Dessa forma, são feitas **diversas pesquisas e entrevistas com os usuários finais** a fim de entender melhor a [jornada do usuário](#) e começar a **identificar possíveis problemas e necessidades.**

Além das pesquisas e [entrevistas](#), é possível também fazer um **Lightning Talk**, onde especialistas sobre o assunto são convidados para **conversar e compartilhar seus conhecimentos e experiências.**

Ao mesmo tempo, durante as pesquisas, entrevistas e *Lightning Talk*, os membros da equipe devem fazer anotações no formato **How Might We (HMW).**

How Might We



Anotações *How Might We* são essenciais para **ajudar na identificação de algum problema** ou necessidade que o usuário possui durante a jornada.

Tais anotações possuem esse formato, onde:

- *How*: assume a **existência de uma oportunidade**;
- *Might*: assume que **não há a obrigação** em achar a solução para o problema;
- *We*: traz o conceito de **coletividade**, envolvendo todo o time.

Vamos a um **exemplo prático**:

Em uma entrevista com o usuário, ele comenta que há dificuldade para gerenciar os e-mails dos projetos.

Dessa forma, uma possível anotação *How Might We* seria: **“Como podemos melhorar a categorização de emails no software?”**.

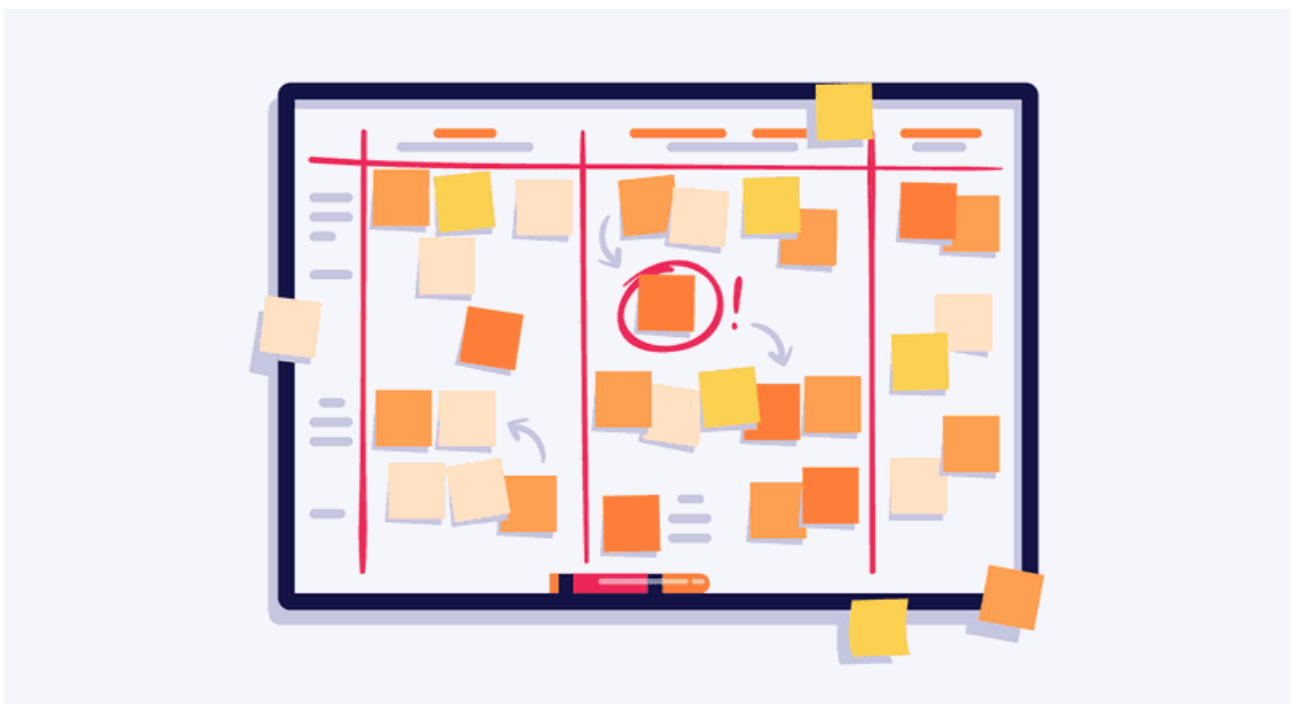
O principal foco das anotações é **procurar oportunidades de melhorar a vida do usuário**.

2ª Etapa: Definição - *Define*

Na etapa de Definição, acontece o momento de **escolher com qual problema ou necessidade a equipe do Design Sprint vai trabalhar**.

Contudo, fazer essa escolha pode ser um pouco complicado. Para isso, existem algumas **ferramentas** interessantes que podem ser utilizadas nessa etapa.

Sharing and Affinity Mapping



A ideia desta ferramenta é **compartilhar com a equipe todas as notações HMW** e entender **quais são as oportunidades mais interessantes** dentre elas.

Assim, todos os membros da equipe colocam suas anotações *HMW* em um quadro ou mesmo na

parede.

Fica claro que muitas anotações estarão sob um mesmo tema, dessa forma, é importante **criar categorias para agrupar as anotações semelhantes**.

Em seguida, após agrupar as anotações, fica fácil de visualizar qual das categorias possuem mais comentários e que são mais interessantes para se trabalhar.

Agile Stories

As **Agile Stories** têm como objetivo **organizar as experiências do usuário** em pequenos fluxos onde são colocadas as oportunidades e os seus respectivos benefícios.

É possível trabalhar com essa ferramenta a partir de um modelo de história simples, tal qual:

Como usuário final, eu quero conseguir categorizar melhor os meus emails, para poder, então, gerir melhor os meus projetos.

Future Press Release

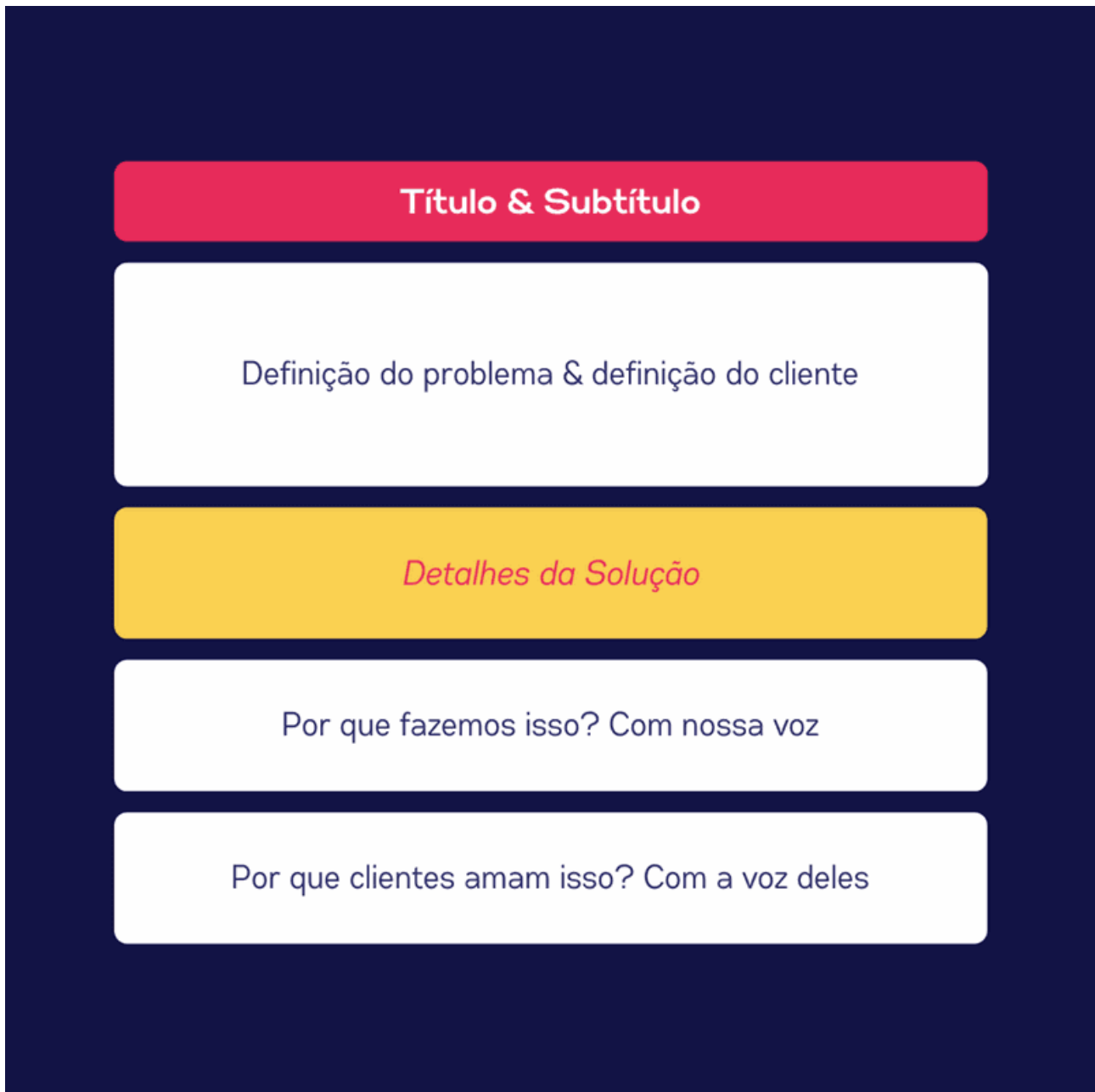
Outra ferramenta que pode ser utilizada para definir qual oportunidade escolher, é o **Future Press Release**.

Com essa ferramenta, o time inteiro do Design Sprint ajuda a criar uma **imagem do futuro**, onde o **usuário já está satisfeito com a sua experiência a partir do uso de algum produto** ou interface.

A ideia é colocar o time inteiro na mesma página, alinhado com o objetivo do projeto e em qual problema deve-se solucionar.

Dessa forma, o Future Press Release possui um formato como se fosse uma manchete de jornal. Contemplando:

- Título e subtítulo;
- Qual o problema e quem é o usuário;
- Detalhes da solução desenvolvida;
- Porque esta solução foi desenvolvida;
- Porque o usuário gostou dessa solução.



[Dica de Leitura: Brainstorming - Técnicas Para Destruir Suas Ideias](#)

3ª Etapa: Divergir - Diverge

Depois de já ter a definição de qual é o problema a resolver, chega o momento de começar a **idealizar** algumas soluções.

Nesse sentido, durante toda essa etapa, a proposta é ter o **máximo de ideias possíveis**, sem critérios ou julgamentos.

A recomendação aqui é não guardar nada para si e expor toda e qualquer solução imaginada.

Portanto, para evitar qualquer tipo de julgamento, nesta fase do Design Sprint, existem algumas **regras** que podem ajudar a quebrar a introversão:

1. **Sem julgamentos.** Sempre pense “sim, e...” ao invés de “não, mas...”;
2. **Não pense demais,** a proposta é criar quantidade e não qualidade, nesse momento;
3. **Combine, copie e roube** ideias!
4. **Não pense em viabilidade,** não restrinja as ideias;
5. **Todos da equipe** devem participar;
6. **Sem distrações!**

Assim, depois de colocar todas as ideias para fora, como organizá-las? Para isso, é comum usar uma técnica chamada **Crazy 8s**.

Crazy 8s

Essa é uma **dinâmica** rápida que tem como objetivo o aprofundamento um pouco mais detalhado das ideias propostas na etapa Divergir.

Segundo o conceito escrito pelo próprio Google, a proposta é **criar esboços que superem as ideias iniciais** e criar uma **ampla variedade de soluções para o problema**.

Então, como esse exercício funciona:

1. Cada membro da equipe recebe uma folha de papel e uma caneta;
2. A folha deve ser dobrada 4 vezes, de modo que se formem 8 quadrados;
3. Os membros terão 8 minutos para esboçar 8 soluções para o problema;
4. O tempo deve estar visível para todos.

Ao final do *Crazy 8s*, aplica-se um outro exercício chamado **Solution Sketch**.

Neste exercício mais simples, cada membro escolhe as **2 melhores ideias** e seus *sketches* e os desenham novamente, com mais detalhes e profundidade.

É importante que todos participem, a desculpa de não saber desenhar não cola!

4ª Etapa: Decidir - Decide

Com várias ideias e *sketches* em mãos, chegou a hora de **decidir qual ideia passará para a etapa de prototipagem**.

Contudo, tomar decisões nem sempre é uma tarefa fácil. Na verdade, muitas vezes não é.

Nesse sentido, existem algumas **ferramentas** e **exercícios** que podem ajudar a equipe a fazer uma escolha. São elas:

- **Dot Voting:** é a votação por meio de adesivos. Cada membro recebe três votos. Os votos

podem ser secretos ou não;

- **Gráfico Valor x Dificuldade:** esta técnica é mais analítica e envolve colocar as ideias em um gráfico cujos eixos são Valor ao Usuário e Dificuldade Técnica. A ideia do quadrante 1, que possui maior valor para usuário e menor dificuldade técnica para desenvolvimento, deve ser a primeira a ser testada em fase de prototipagem.



5ª Etapa: Protótipo - *Prototype*

Como o próprio nome já diz, esta etapa é focada na **construção de protótipos da solução escolhida**.

Portanto, é hora de escolher os **tipos de protótipo** que mais se adequam às necessidades do projeto. Abaixo, alguns exemplos que podem ser utilizados nessa etapa do Design Sprint:

Protótipos de Papel

Por ser um tipo de protótipo de **baixa fidelidade**, não há tanta preocupação com elementos visuais. Dessa forma, há bastante foco na interação e na jornada do usuário.

Protótipos Funcionais

É interessante também construir protótipos mais interativos, como os Digitais.

Esses tipos de protótipos trazem a **visão mais próxima** de como seria o produto final.

Contudo, é importante lembrar que o tempo é curto em um Design Sprint. Dessa forma, é essencial **criar soluções criativas e mais rápidas para a construção desses protótipos** mais realistas.

Já que o desenvolvimento de interfaces pode tomar bastante tempo e não queremos desperdiçar este recurso.

Protótipos Físicos

Dependendo da solução escolhida, pode ser necessária a construção de um protótipo físico para avaliar e entender melhor a interação do usuário com o hardware.

[Dica de Leitura: Protótipos: O Que Você Precisa Saber Para Seus Projetos de UX/UI](#)

6ª Etapa: Validação - Validate

A última etapa do Design Sprint contempla, finalmente, o processo de **validação da solução e aprendizado**.

Assim, é nesta fase que são feitos os **testes com os usuários finais**, observando sua interação e identificando as oportunidades de melhoria.

Design Sprint Master: dicas essenciais

Como dito, além da equipe que realizará o Design Sprint, existe também a figura do Sprint Master.

O Sprint Master é o responsável por coordenar o Design Sprint, administrando os exercícios e dinâmicas e o tempo dos processos.

Apesar de não ser um papel difícil de ser desempenhado, é importante ter em mente algumas **dicas** para facilitar o trabalho.

Separe os materiais necessários



Não há a necessidade de materiais complexos, na verdade, nos Design Sprints, são utilizados instrumentos bem simples como:

- Quadro, lousa ou flipchart;
- Post-it;
- Papel A3 e A4;
- Caneta, lápis, borracha e apontadores;
- Fita adesiva;
- Adesivos redondos;
- Relógio.

Todos os materiais acima são importantes para o desenvolvimento das atividades do Design Sprint. Mas um item que realmente é imprescindível é o **relógio**.

Todas as atividades devem ser **cronometradas** para que o processo como um todo consiga ser realizado nos 5 dias propostos.

Você não é Sprint Master do seu próprio Design Sprint

Como regra, **você não pode ser Sprint Master de um Design Sprint do qual é membro do time.**

Principalmente porque participar do Design Sprint requer dedicação total de tempo. Ser membro do time e Sprint Master são duas responsabilidades distintas, e isso poderia afetar o seu **desempenho** em ambas as funções.

Contudo, o papel de Sprint Master não é complexo. Existem alguns checklists a serem seguidos, portanto, basicamente, **qualquer pessoa pode ser um Sprint Master.**

Tenha a clareza do problema e do objetivo

É preciso ter o **total entendimento do objetivo do Design Sprint**, sem isso, todo o processo não será eficiente.

Ter clareza dos detalhes e dos entregáveis também é essencial.

Reúna as pessoas certas para o Design Sprint

A proposta para realizar o Design Sprint deve contemplar a área foco do projeto.

Dessa forma, e com isso em mente, é essencial entender **quais as pessoas mais apropriadas para compor o time de Design Sprint**.

Lembre-se de que **o time deve ser diverso e as habilidades e competências** tem que estar de acordo com a área do projeto.

Administre os estágios e etapas com clareza

Para cada exercício ou dinâmica propostos nos estágios do Design Sprint, explique o **objetivo** de cada um deles e dê exemplos.

A equipe tem que ter o entendimento dos motivos da realização deles e porque eles são importantes.

Tenha um cronograma de Design Sprint realista

O processo do Design Sprint já tem uma proposta de tempo **arrojada**. É rápido e trabalhoso. Portanto, **administre o tempo de forma realista**, sem colocar prazos que não serão possíveis de serem cumpridos.

Assim, faça um bom planejamento do Design Sprint. Mas tenha em mente que há **imprevistos** e que muitas vezes o planejamento precisa ser revisto e **flexibilizado**.

[Dica de Leitura: Entenda as Diferenças Entre Outcomes e Outputs](#)

Acredite no Design Sprint e motive as pessoas



Uma equipe com clareza dos objetivos e motivada para fazer acontecer é bastante importante. Portanto, mantenha sempre a **moral** das pessoas elevadas. É importante:

- Tem que ser divertido;
- Permita pausas;
- Garanta recompensas.

Além disso, para fazer com que a equipe esteja motivada, o Sprint Master é o primeiro que deve **comprar a ideia e acreditar no projeto.**

Neste artigo, abordamos **como funciona o processo de Design Sprint e como conseguir aplicá-lo com algumas dinâmicas e ferramentas.** Mas caso queira aprender ainda mais, você pode acessar o site [Design Sprint Kit](#), do Google. Lá, você encontra mais explicações e alguns conceitos e ferramentas diferentes.

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>