

Design Sprint



Curso de formação em Metodologias Ativas na Educação:
estimulando o pensamento científico

Mediadora:
Raquel Cavalcante Neris

Como você sabe se a **ideia**
do seu produto é **boa**?

Fazer o que
achamos que
as pessoas
querem



Fazer o que
as pessoas
realmente
querem

DCH

O que é
Design Centrado
no Humano

é uma abordagem que integra experts multidisciplinares na busca por melhorar o bem-estar do ser humano e empoderar pessoas. Faz com que sistemas, máquinas, produtos, serviços e processos tornem-se intuitivos nos aspectos físico, perceptivo, cognitivo e emocional.

O DCH envolve técnicas que comunicam, interagem, enfatizam e estimulam as pessoas envolvidas, obtendo uma compreensão de suas necessidades, desejos e experiências que frequentemente transcendem o que elas realmente sabem e realizam.

FONTE: HUMAN CENTERED DESIGN INTITUTE

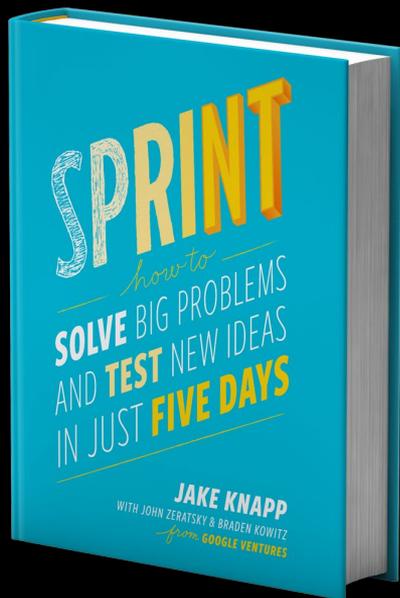
DCH

Origem do Design
Centrado no Humano

Pós guerra - início dos anos de 1950

Produtos produzidos em série e com características funcionalistas, pertencentes à era industrial, passaram a ser considerados bens de consumo, informação e identidade. Os designers perceberam que os produtos não eram coisas, mas que tinham se tornado então práticas sociais, preferências e símbolos, e que os mesmos não atenderiam mais às necessidades de usuários racionais, e sim de compradores, consumidores e determinados públicos. Sendo assim o DCH preocupa-se com a maneira que as pessoas vêem, interpretam e convivem com artefatos (KRIPPENDORFF, 2000).

Design Sprint: o que é



Autores: JAKE SNAPP, JOHN ZERATSKY E BRADEN KOWITZ

Metodologia usado pelo Google para testar e aplicar novas ideias em **apenas 5 dias.**

Adotado pela Google Ventures para desenvolver startups.

O objetivo do sprint é resolver um problema por meio de protótipos e testes de ideias com clientes.

Processo de 5 dias



SEGUNDA-FEIRA

Compreender o problema

TERÇA-FEIRA

Explorar ideias para resolver o problema

QUARTA-FEIRA

Escolher a melhor ideia e desenvolvê-la

QUINTA-FEIRA

Fazer um protótipo

SEXTA-FEIRA

Teste com consumidores

COMEÇAMOS COM UM DESAFIO



CONCLUÍMOS APRENDENDO ALGO

Preparando o terreno

DESAFIO

Altos riscos

Tempo insuficiente

Simplesmente estagnado

EQUIPE

Escolha um Definidor

Equipes pequenas (até 7) e multidisciplinares

Escolha um Facilitador

TEMPO

Menos pausas
Mais produtividade

5 dias / média
6h cada

ESPAÇO

Use recursos que ajudem sua memória visual e espacial: lousas/quadros brancos, post-its, cronômetro, canetões

Nenhum problema é grande demais

Aprenda da superfície do que seria um produto final

Todos devem manter o foco em resolver questões importantes

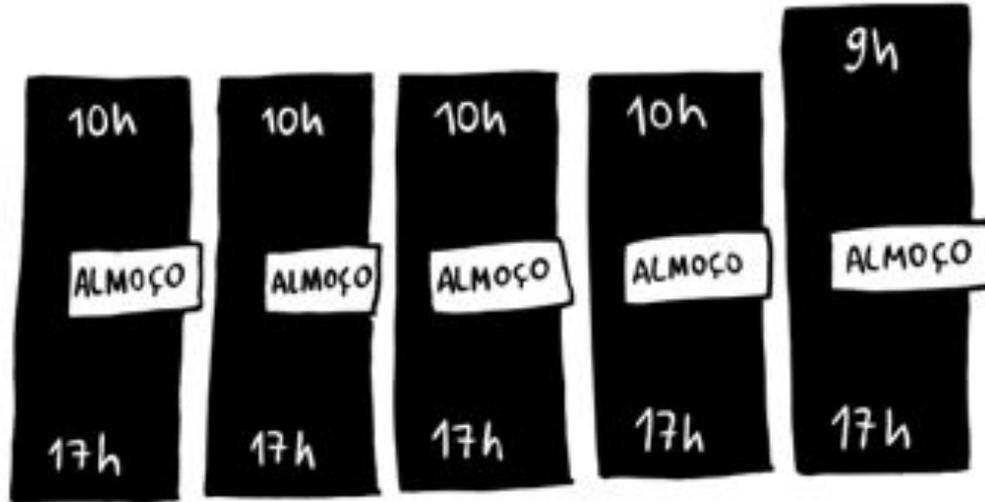
Sensação urgência corta debates desnecessários

Tempo suficiente para testar protótipo sem trabalhar à exaustão

É recomendável usar um mesmo espaço para as atividades

Evite o celular ou outros eletrônicos que distraiam

A semana do Sprint



O dia do Sprint



Exemplo



RELAY - robô (Savioke Labs) que faz entregas em hotéis

Receios da equipe:

“Será que o robô vai assustar os hóspedes?”

Estratégias do sprint:

- Produziram e avaliaram ideias concorrentes
- Protótipo realista em um dia
- Teste improvisado com potenciais clientes em hotel vizinho ao local de trabalho

Sprint do robô Relay



Segunda-feira: revisão do problema; criação de mapa com experiência do atendimento ao cliente; escolha de um momento para o sprint: a entrega.

Terça-feira: esboços individuais de soluções.

Quarta-feira: votação das soluções e discussão estruturada. Criação de hipóteses testáveis em protótipo.

Quinta-feira: preparação do protótipo que demonstrasse fazer uma tarefa: entregar a escova de dentes. Uso de apresentação em Ipad para fazer o rosto do robô e movimentos com controle de PlayStation.

Sexta-feira: preparação de local improvisado para testes: colocação de câmeras adesivas num quarto de hotel; validação de hipóteses para a construção da versão real do produto.

— RUN YOUR OWN —

DESIGN SPRINT



Nosso “Dia 1”

1

Dividam-se em grupos de até 7 pessoas e de áreas diferentes.
Definam quem será o Definidor (“dono da solução”) e o Facilitador. 5’

2

Comecem pelo fim: a partir das sugestões do Definidor, escolham um objetivo de longo prazo (motivação do projeto, onde se espera estar em 6 meses, 1 ano, 5 anos...) e o anotem no topo da folha de flip-chart. 15’

3

A partir do objetivo, busquem responder às seguintes perguntas:

O que queremos responder nesse sprint?

Para alcançar nosso objetivo de longo prazo, o que precisa acontecer?

Imaginando um futuro em que o projeto fracassou, o que pode ter causado isso?

15’

OBJETIVO DE LONGO PRAZO:

Automatizar os serviços em hotéis por robôs.

PERGUNTAS DO SPRINT:

As pessoas vão gostar de ver robôs circulando nos hotéis?

Os hotéis vão confiar em substituir seus profissionais por robôs?

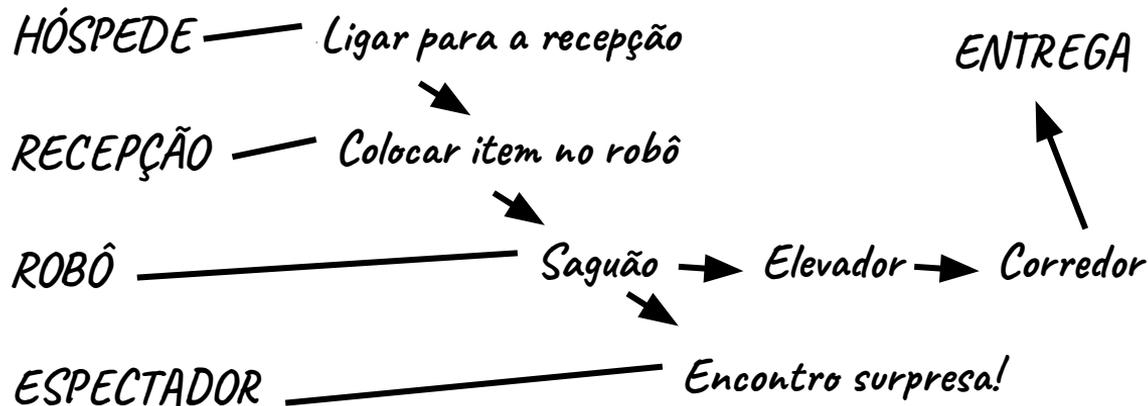
Os profissionais da indústria hoteleira vão aceitar conviver com robôs?

Nosso “Dia 1”

4

Na mesma folha, façam um mapa da experiência da solução proposta:

- 1) Liste os atores do lado esquerdo;
- 2) Escreva o fim da experiência do lado direito;
- 3) Coloque palavras e setas em tudo o que tem no meio;
- 4) Não complique (tenha de 5 a 7 passos no máximo). 15'



Nosso “Dia 1”

5

Pergunte aos especialistas: valide seu mapa com outras pessoas que entendem dos assuntos envolvidos na solução.
Em nosso caso, podemos validar nossa ideias com as opiniões de pessoas de outros grupos.

Ao receber os especialistas:

- 1) Apresente rapidamente o objetivo de longo prazo, as perguntas do sprint e o mapa;
- 2) Peça que os especialistas que contem tudo o que sabem sobre o desafio;
- 3) Pergunte aos especialistas onde estão errando;
- 5) Faça os ajustes necessários no objetivo geral, nas perguntas, no sprint ou no mapa.

15'

Nosso “Dia 1”

6

Dinâmica “Como poderíamos?”

Torne os problemas em oportunidades da seguinte forma:

1) Cada participante da equipe faz uma anotação por post-it respondendo à pergunta “Como poderíamos?”, identificando com a sigla “CP”;

CP

*fazer com que o
hóspede sorria ao
ver o robô?*

CP

*deixar fácil para o
hóspede conversar
com o robô?*

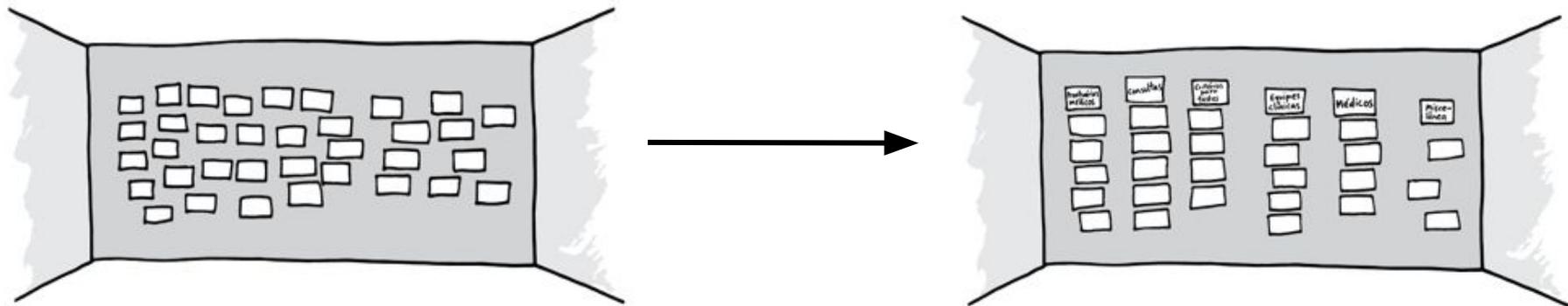
CP

*entender como se
retira o produto do
robô?*

2) Agrupem as notas por categorias;

3) Votem e selecionem as mais interessantes. **O voto do Definidor é duplo.**

Nosso “Dia 1”



ATIVIDADE FINAL:

Depois que todos votarem, o definidor deve definir o objetivo do sprint escolhendo:

UM PÚBLICO-ALVO

UM EVENTO ALVO

(No exemplo do robô Relay, foi escolhido o momento da entrega do objeto ao hóspede).

5'

Nosso “Dia 2”

TRABALHO INDIVIDUAL PARA CASA

Cada participante deve, até o próximo encontro, pensar em uma solução para alcançar o objetivo do sprint.

Algumas recomendações:

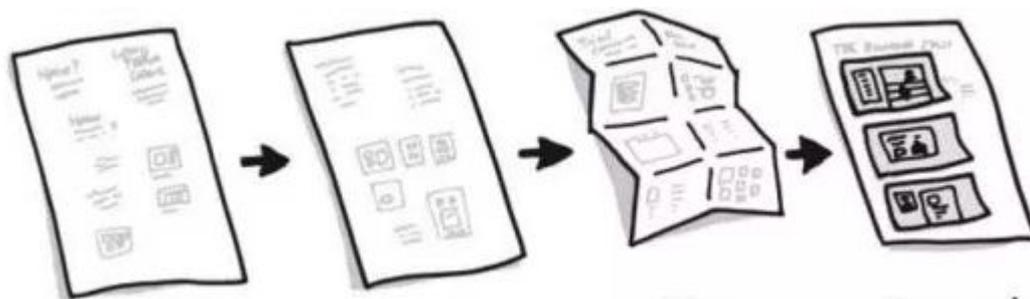
- 1) Faça um rascunho da solução proposta;
- 2) Busque fazer um esquema autoexplicativo.

No próximo encontro, você deverá expor sua ideia ao grupo, mas não poderá apresentá-lo verbalmente.

DICA: para ter insights de como propor sua solução, pense em produtos/serviços de sucesso e como eles entregam valor para os seus clientes.

Nosso "Dia 2"

DICA: CRAZY 8



**ANOTAÇÕES
GERAIS**

20'

**RASCUNHOS
SIMPLES**

20'

**VARIAÇÕES
RÁPIDAS EM**

8'

**RASCUNHO
DETALHADO**

30'+

Referências

NAPP, J.; ZERATSKY, J.; KOWITZ, B. **Sprint - How to solve big problems and test new ideas in just five days**. 2016. Arquivo Kindle.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no usuário: uma necessidade cultural**. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, p. 87-98, 2000.

Obrigada.



Curso de formação em Metodologias ativas na Educação:
estimulando o pensamento científico

Mediadora:
Raquel Cavalcante Neris