



DESIGN SPRINT

PROFESSIONAL CERTIFICATION



DSPC™ Versão 012022

...

DESIGN SPRINT PROFESSIONAL CERTIFICATION DSPC™



DSPC™ Versão 012022



Quem é Certiprof®?

Certiprof® é um órgão organismo de certificação fundado nos Estados Unidos em 2015, atualmente localizada em Sunrise, Flórida.

Nossa filosofia se baseia-se na criação de conhecimento em comunidade e, para isso, sua rede colaborativa é composta por:

- **Nossos Lifelong Learners (LLL)** se identificam como Continuous Learners (Alunos Contínuos), demonstram seu compromisso inabalável com o aprendizado contínuo, que é de vital importância no mundo digital atual, em constante mudança e expansão. Independentemente de serem aprovados ou não o exame.
- Universidades, centros de treinamento e facilitadores de todo o mundo fazem parte de nossa rede de **ATPs (Authorized Training Partners)**.
- **Os autores (co-criadores)** são especialistas ou profissionais do setor que, com seu conhecimento, desenvolvem conteúdo para a criação de novas certificações que atendem às necessidades do setor.
- **Equipe interna:** nossa equipe distribuída com operações na Índia, no Brasil, na Colômbia e nos Estados Unidos é encarregada de superar obstáculos, encontrar soluções e fornecer resultados excepcionais.



Nossas Afiliações

Memberships



Digital badges issued by



IT Certification Council – ITCC

Certiprof® é um membro ativo do ITCC.

Um dos aspectos importantes de fazer parte do ITCC é a forma como os líderes do setor colaboram entre si em um formato aberto para explorar maneiras novas ou diferentes de fazer negócios que inspiram e incentivam a inovação, estabelecendo e compartilhando práticas recomendadas que nos permitem estender esse conhecimento à nossa comunidade. A Certiprof contribuiu com white papers na Career Path Ways Taskforce, uma força-tarefa que foi implementada internamente para oferecer aos alunos a oportunidade de saber que caminho seguir após uma certificação.

- **IBM**
- **CISCO**
- **ADOBE**
- **AWS**
- **SAP**
- **GOOGLE**
- **ISACA**



Essa aliança permite que indivíduos e empresas certificados pela Certiprof® tenham uma distinção mundial por meio de um crachá digital.

A Credly é a maior emissora de crachás do mundo e as principais empresas de tecnologia, como IBM, Microsoft, PMI, Nokia, Universidade de Stanford, entre outras, emitem seus crachás com a Credly.

Empresas que emitem crachás de validação de conhecimento com a Credly:

- **IBM**
- **Microsoft**
- **PMI**
- **Universidad de Stanford**
- **Certiprof**



Certiprof® é um membro corporativo da Agile Alliance.

Ao aderir ao programa corporativo da Agile Alliance, continuamos a capacitar as pessoas, ajudando-as a atingir seu potencial por meio da educação. Todos os dias, fornecemos mais ferramentas e recursos que permitem que nossos parceiros treinem profissionais que buscam aprimorar seu desenvolvimento e suas habilidades profissionais.

<https://www.agilealliance.org/organizations/certiprof/>



Lifelong Learning

- O Certiprof criou um selo especial para reconhecer os alunos consistentes.
- Até 2024, mais de 1.000.000 desses crachás terão sido emitidos em mais de 11 idiomas.

Objetivo e filosofia

- Este selo é para pessoas que acreditam firmemente que a educação pode mudar vidas e transformar o mundo.
- A filosofia por trás do emblema é promover o compromisso com o aprendizado contínuo ao longo da vida.

Acesso e obtenção do crachá

- O selo Lifelong Learning é concedido gratuitamente àqueles que se identificam com essa abordagem de aprendizagem.
- Qualquer pessoa que se considere um aluno consistente pode reivindicar seu distintivo visitando o site:

<https://certiprof.com/pages/certiprof-lifelong-learning>



Selos digitais



Selos digitais:
o que são?

De acordo com o estudo do IT Certification Council (ITCC), anos atrás, as pessoas sabiam muito pouco sobre os selos digitais. Hoje, grandes empresas e instituições educacionais do mundo todo emitem selos.

Os selos digitais contêm metadados detalhados sobre quem os recebeu, as competências exigidas e a organização que os emitiu. Alguns selos estão até mesmo vinculados às atividades necessárias para obtê-los.

Para empresas e instituições educacionais, os selos e as informações que eles fornecem são tão importantes que muitas decisões, como as de recrutamento ou admissão, são baseadas nos dados que eles fornecem.



Por que eles são importantes?



- **Facilidade de compartilhamento e verificação de conquistas:**

Os selos digitais permitem que os profissionais mostrem e verifiquem suas conquistas instantânea e globalmente. De acordo com um relatório da Credly, **os perfis do LinkedIn com emblemas digitais recebem 40% mais atenção dos recrutadores e empregadores.**

- **Visibilidade em plataformas digitais:**

Em uma pesquisa realizada pela Pearson e pela Credly, **85%** dos usuários que ganharam selos digitais os **compartilharam no LinkedIn** e **75%** relataram que isso aumentou **a credibilidade profissional em suas redes.** Além disso, **76%** dos empregadores pesquisados disseram que os selos digitais os ajudam a identificar rapidamente habilidades específicas.



Por que eles são importantes?

- **Impacto na contratação:**

um estudo da **Associação Internacional de Gerenciamento de Projetos (PMI)** constatou que os candidatos que exibem selos digitais de gerenciamento de projetos têm **60%** mais chances de serem contratados em comparação com aqueles que apenas mencionam suas habilidades sem verificação digital.



Por que eles são importantes?

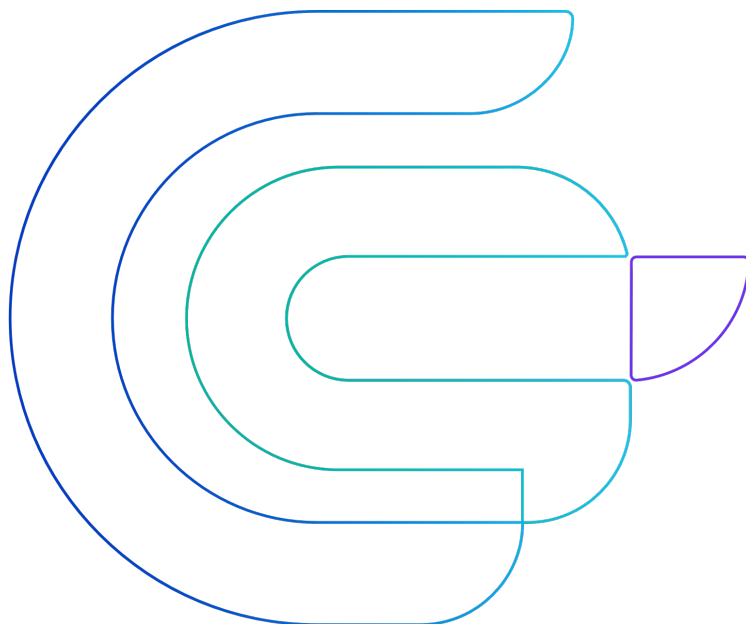


- **Fortalecimento da marca pessoal:**

A visibilidade e a verificação instantâneas proporcionadas pelos selos digitais permitem que os profissionais não apenas demonstrem suas habilidades, mas também criem uma marca pessoal forte. De acordo com um estudo do LinkedIn, os profissionais que usam selos digitais **têm 24%** mais chances de progredir em suas carreiras.

A certificação e os selos digitais não são apenas uma validação do conhecimento, mas também uma ferramenta poderosa para o aprimoramento contínuo e a empregabilidade. Em um mundo em que a aprendizagem contínua se tornou a norma, essas credenciais são fundamentais para o desenvolvimento profissional e a competitividade no mercado de trabalho global.





Nem todos os selos são iguais e, na **Certiprof**, temos o compromisso de oferecer a você mais do que apenas reconhecimento digital. Ao receber um selo emitido pelo **Certiprof**, você estará recebendo uma validação do seu conhecimento com o respaldo de um dos principais órgãos de certificação profissional do mundo.

Dê o próximo passo e obtenha o selo que abrirá portas e o posicionará como um especialista em sua área.



Por que é importante pagar por seu certificado:

- **Prova de experiência:** Seu certificado é um reconhecimento formal das habilidades e do conhecimento que você adquiriu. Ele serve como prova verificável de suas qualificações e demonstra seu compromisso com a excelência em sua área.
- **Credibilidade e reconhecimento:** no mercado de trabalho competitivo de hoje, os empregadores e colegas valorizam as credenciais que o diferenciam dos demais. Um certificado de uma instituição reconhecida, como o Certiprof, proporciona credibilidade instantânea e aumenta sua reputação profissional.
- **Avanço na carreira:** ter seu certificado pode abrir portas para novas oportunidades. Seja uma promoção, um aumento de salário ou um novo emprego, as certificações são um diferencial importante que os empregadores consideram ao avaliar os candidatos.



Por que é importante pagar por seu certificado:

- **Oportunidades de networking:** Ter uma certificação o conecta a uma rede de profissionais certificados. Muitas organizações têm grupos de ex-alunos ou de networking onde você pode compartilhar experiências, trocar ideias e expandir seu círculo profissional.
- **Realização pessoal:** obter uma certificação é uma grande conquista, e seu certificado é um lembrete tangível do trabalho árduo, da dedicação e do progresso que você fez. É algo de que você pode se orgulhar e mostrar aos outros.





Earn this Badge

Design Sprint Professional Certification - DSPC™

Issued by [Certiprof](#)

CertiProf Design Sprint Certification holders demonstrate that they are familiarized with the experimentation and innovation process. They understand the practical step-by-step for the development of solutions, whether is service, product, or problem solving witch is based on design thinking and agile framework.

[Learn more](#)

 Certification

\$ Paid

Skills

Agile

Design Thinking

Effectiveness

Innovation

Leadership

Lean Startup

Mindset

MVP

Problem Solving

<https://www.credly.com/org/certiprof/badge/design-sprint-professional-certification-dspc>



Objetivos de Aprendizagem

- Contribuir com entregas que agregam valor
- Como decidir quais problemas resolver primeiro
- Como produzir um grande número de soluções para qualquer problema
- Ferramentas e técnicas de como criar e testar protótipos de produtos / serviços em apenas 4 dias
- Como testar, validar e iterar no seu protótipo
- Como tomar as melhores decisões sob pressão de tempo
- Dicas valiosas de como moderar e facilitar um sprint nas iniciativas que participa



Quem deve Participar desta Certificação?

- Todas e todos que trabalham com inovação, desenvolvimento de produtos ou criação de soluções inovadoras, agilistas, entusiastas ou curiosos, e que desejam conhecer um método eficaz de obter resultados em menos de uma semana.



Agenda

Módulo 01 - Introdução

A importância de um mindset para inovação

Design Thinking

Lean e conexões

Lean Startup

MVP

Módulo 02 - Introdução ao Design Sprint

Design Sprint: O que é?

Onde surgiu o método?

Quando devo executar?

A importância do protótipo!



Módulo 03 - Design Sprint 2.0

E o Design Sprint 2.0?

As fases do método

Mapeamento / Entender

Elaborando Soluções

Decisão e Priorização

Protótipo

Testes com usuários

Showcase e próximos passos

Referências



...

COMPARTILHE E VERIFIQUE
SUAS REALIZAÇÕES DE
APRENDIZAGEM
COM FACILIDADE

#DSPC #certiprof



...

Módulo 01

Introdução



A Importância de um Mindset para Inovação

Alguém já construiu algum produto que NUNCA foi usado?

As empresas necessitam enfrentar um mercado cada vez mais competitivo, de forma mais eficaz e ágil, a fim de maximizar seus resultados.

Produtos de valor entregues aos clientes e métodos para definição do produto certo contribuem para potencializarmos os resultados de uma organização.



Mas será que Temos o Mindset Criativo?

Os modelos social, educacional e organizacional não privilegiam o pensamento criativo, mas sim a eficiência na reprodução de processos.



Modelo Educacional Literalmente “Forma”

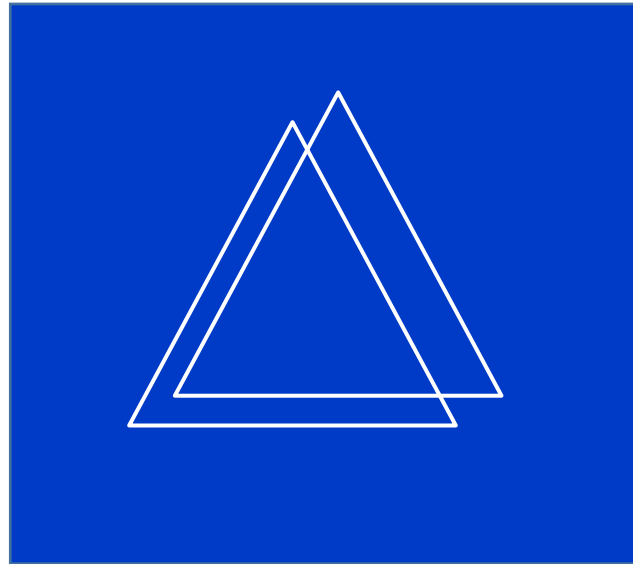


Gestão Tradicional Pune Erros, Inibe a Experimentação e Mata a Inovação!



A Gestão Tradicional Pune Erros, Inibe a Experimentação e Comumente Mata a Inovação!

É preciso ter um novo olhar. O que precisamos?
+ Experimentação + Colaboração + Confiança + Empatia

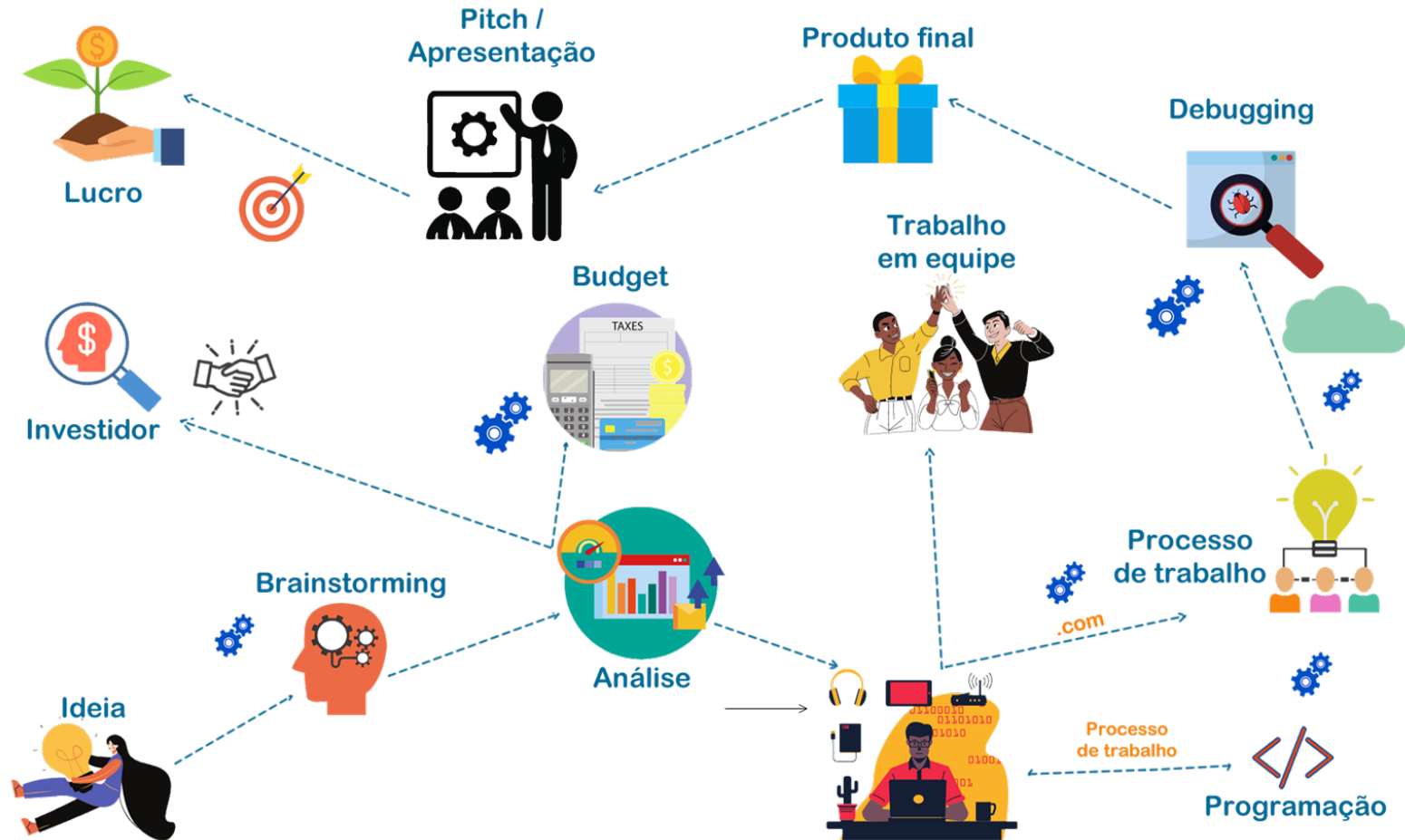


Fail Fast, Learn Faster!

Lema das mais inovadoras e exponenciais empresas e startups do Vale do Silício.



Iteração e Colaboração



Combinando as Abordagens



Figura Combinação para encontrar a efetividade.
Fonte: traduzida e adaptada de Schneider (2017).

Lean

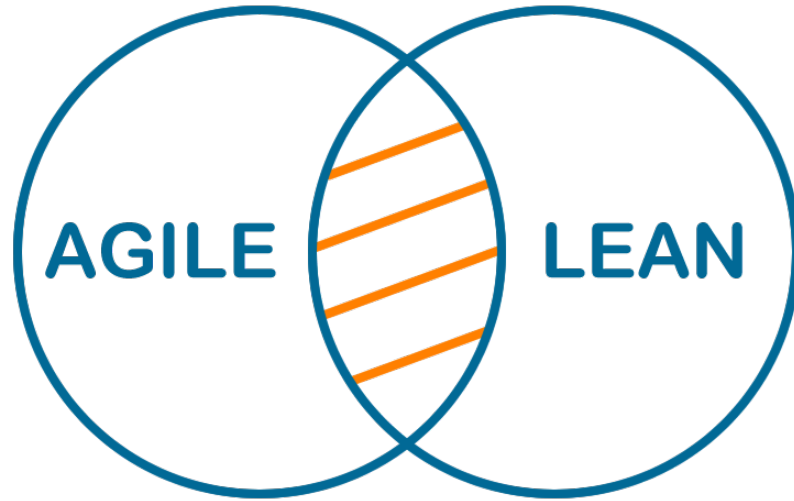
Lean é uma filosofia de gestão baseada no TPS (Sistema Toyota de Produção). É focado na criação de um fluxo / estratégia de negócios para aumentar a satisfação e entrega de valor aos clientes, utilizando o mínimo de recursos necessários.



Figura Lean Thinking



Lean + Agile = Efetividade



- Entregas rápidas
- Produtos de valor
- Melhoria contínua
- Construir com qualidade
- No respeito às pessoas

Figura Agile + Lean

Design Thinking

Design Thinking é uma abordagem prática para a solução de problemas complexos através de um olhar mais humano.

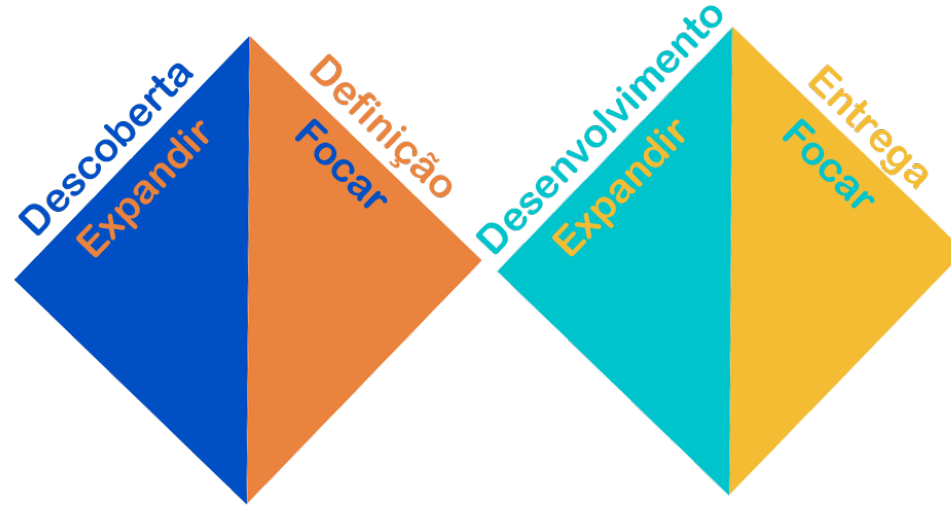


Figura Duplo diamante.

Fonte: traduzida e adaptada de Design Council (2019).

É um dos métodos mais recomendados para o desenvolvimento do mindset digital, uma vez que sua base está centrada nas pessoas, além do foco em experimentação e colaboração.



Certificação Profissional em Design Thinking

Benefícios

- Expansão do portfólio de serviços, consolidação da marca, melhores resultados comerciais.

Habilidades desenvolvidas

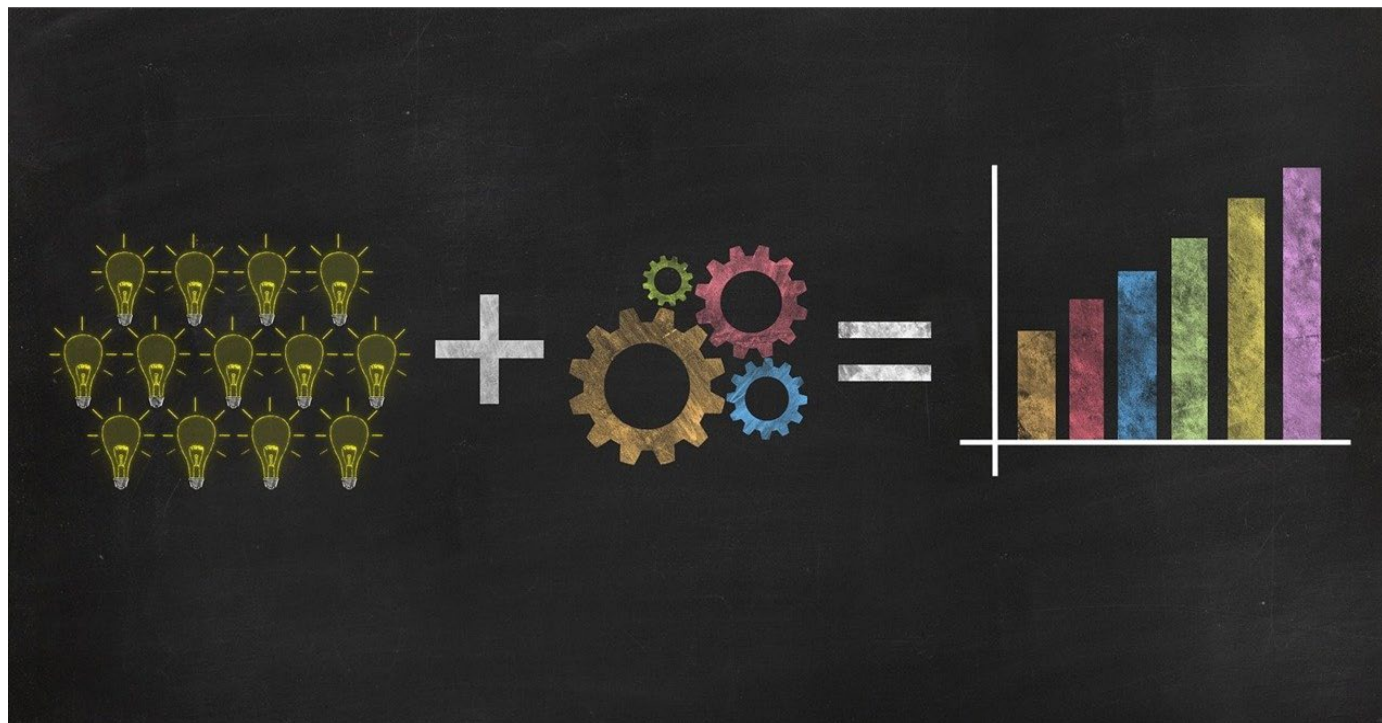
- Criatividade e colaboração, empatia, centralização no ser humano, experimentação, otimismo, solução de problemas. Conhecimento das fases do Design Thinking (empatia, definição, ideação, protótipo, avaliação), técnicas de inovação e habilidades para conectar os conceitos do Design Thinking com a era digital.



<https://certiprof.com/collections/agile/products/design-thinking-professional-certificate-dtpc>



Inovação com Foco no Ser Humano!



+ Empatia + Colaboração + Experimentação

Traga o cliente para o centro do processo para validar a sua ideia!



Desejabilidade + Viabilidade + Praticabilidade = Entrega de valor

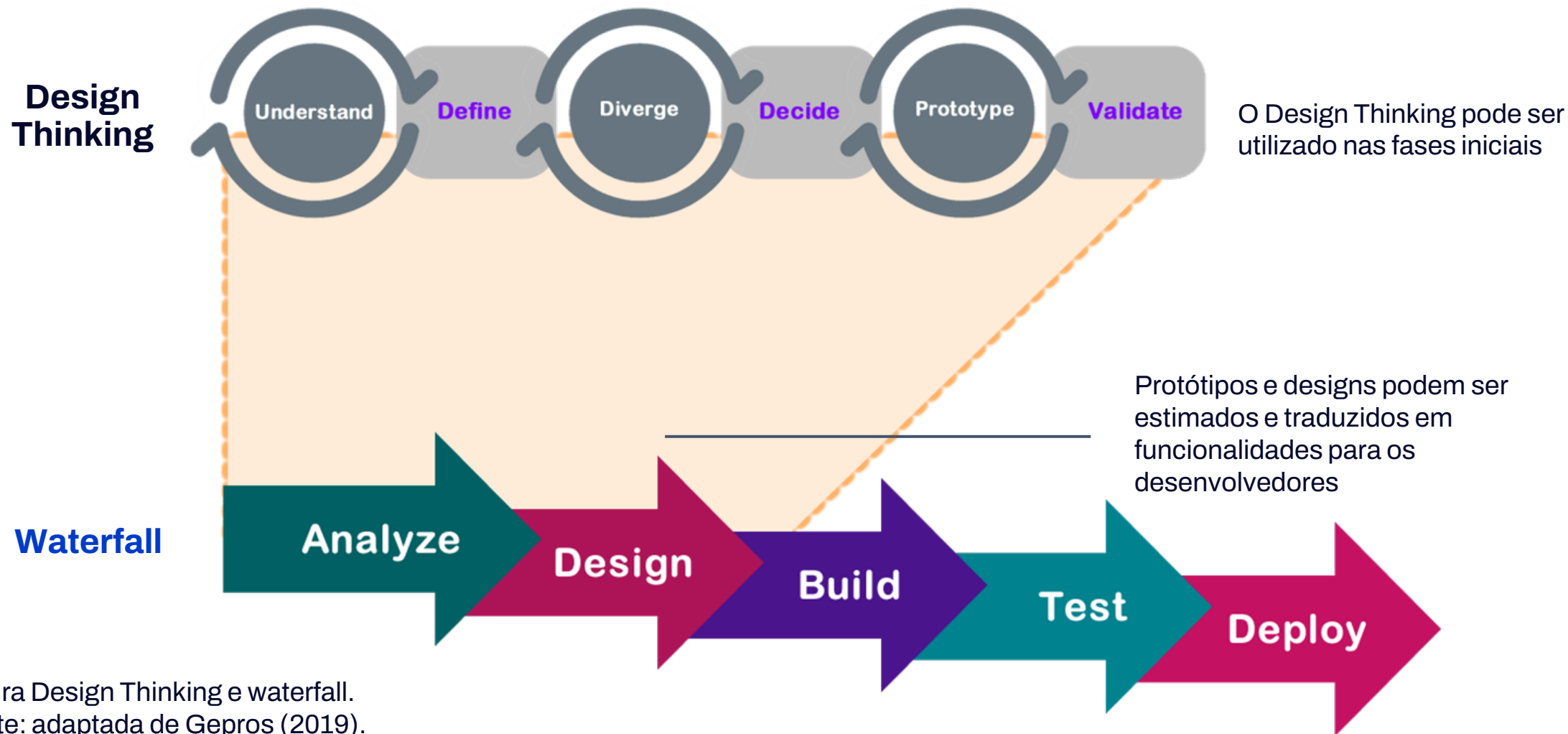


Figura Design Thinking e waterfall.
Fonte: adaptada de Gepros (2019).

Combinando Design Thinking, Lean Startup e Ágil

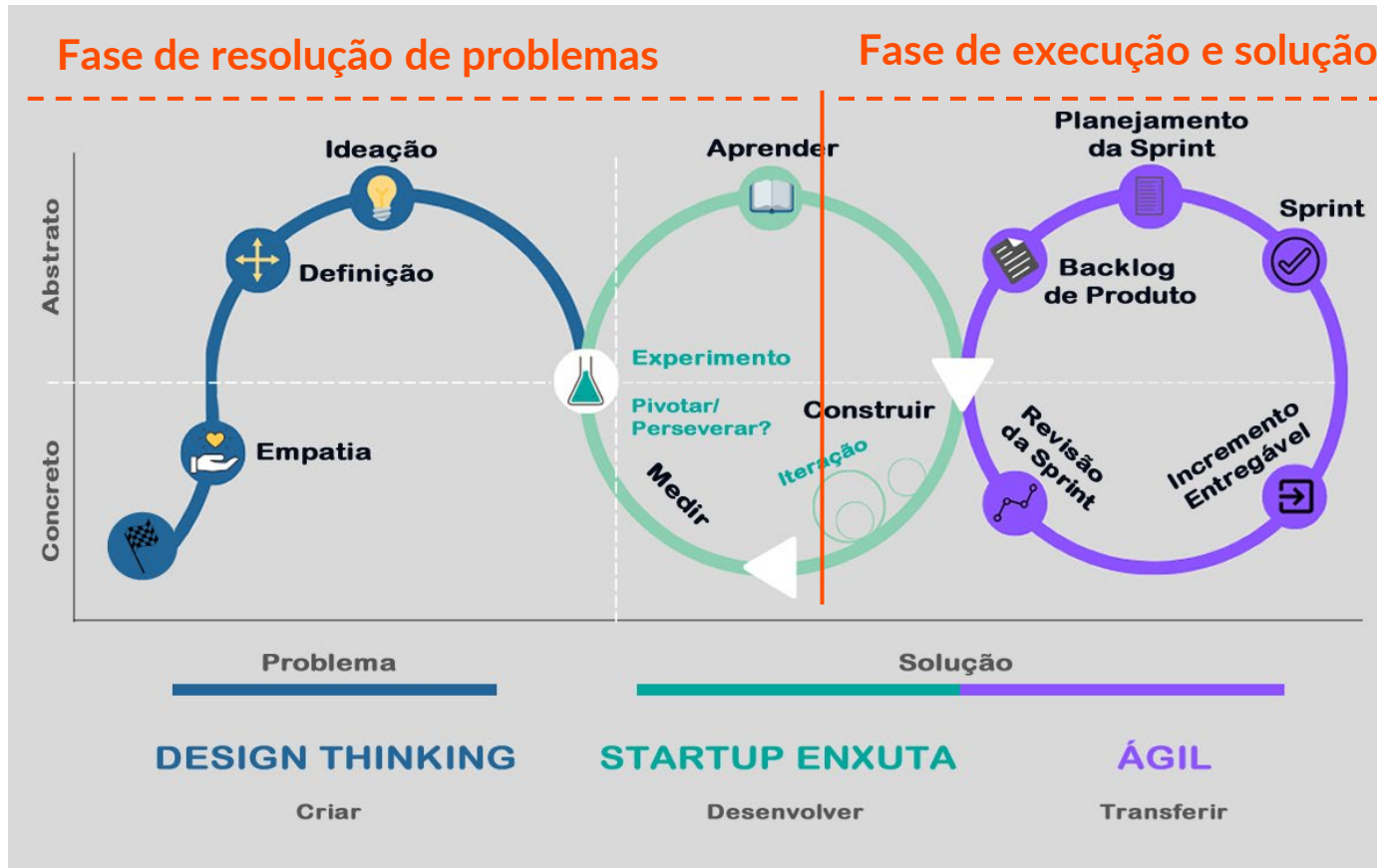


Figura Combinando Design Thinking, Lean Startup e Ágil.
Fonte: adaptado de GARTNER (2017).



3 Mindsets Agrupados

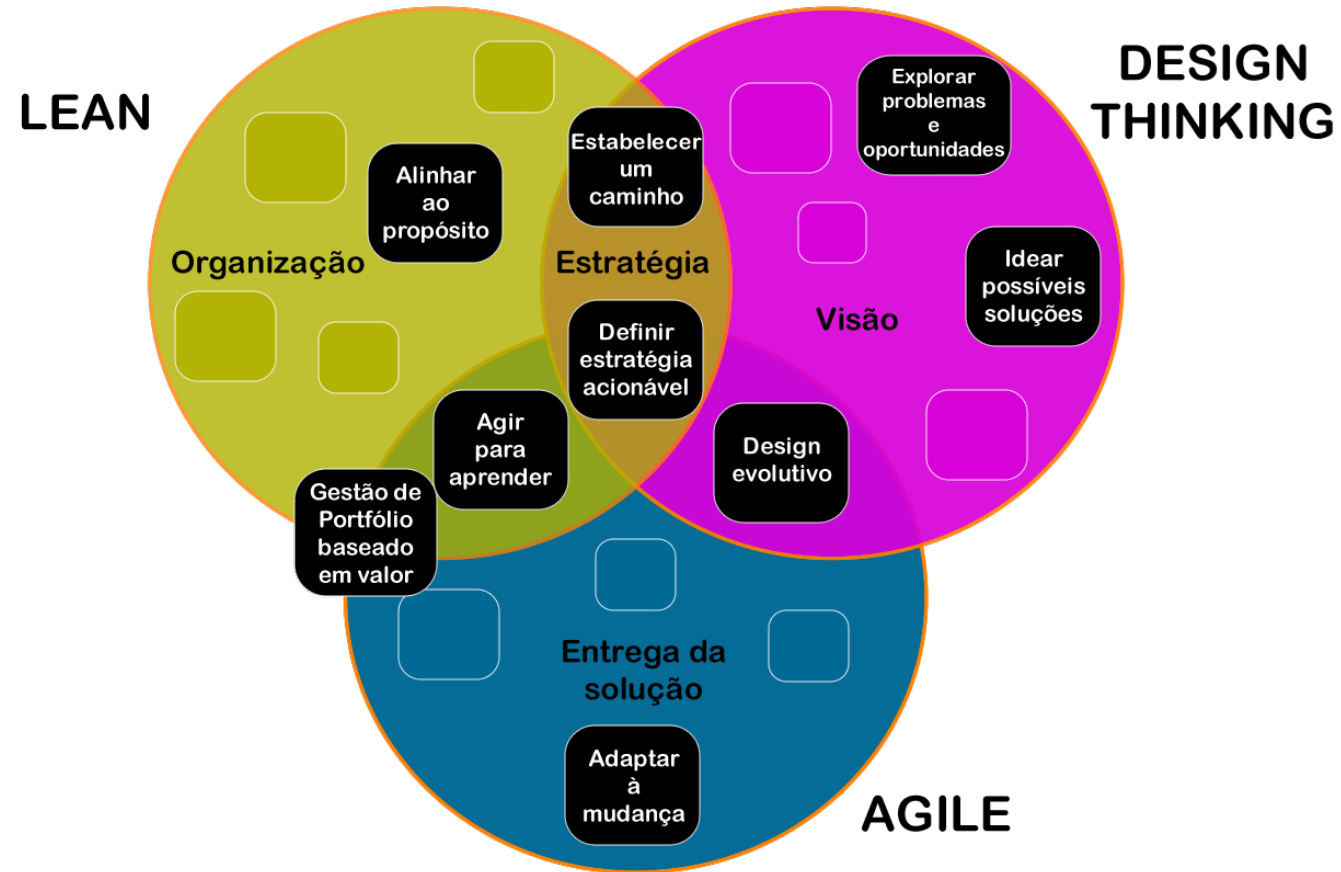


Figura 3 Mindsets agrupados.
Fonte: traduzida e adaptada de Almeida (2020).

Lean Startup

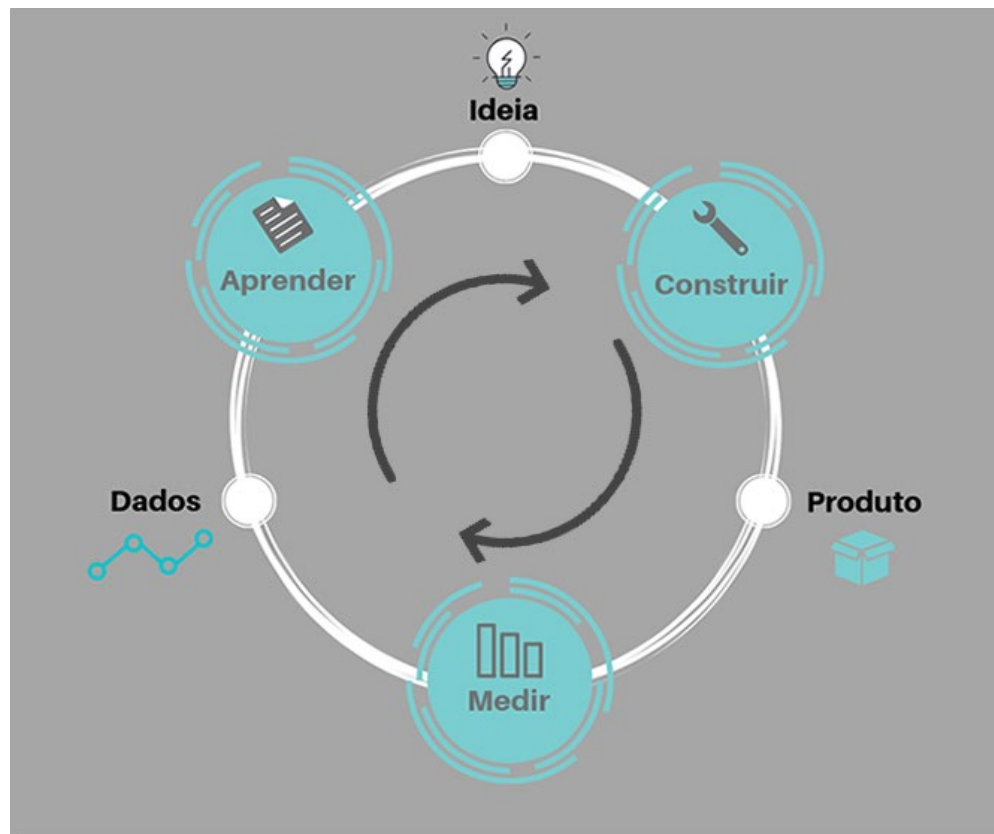
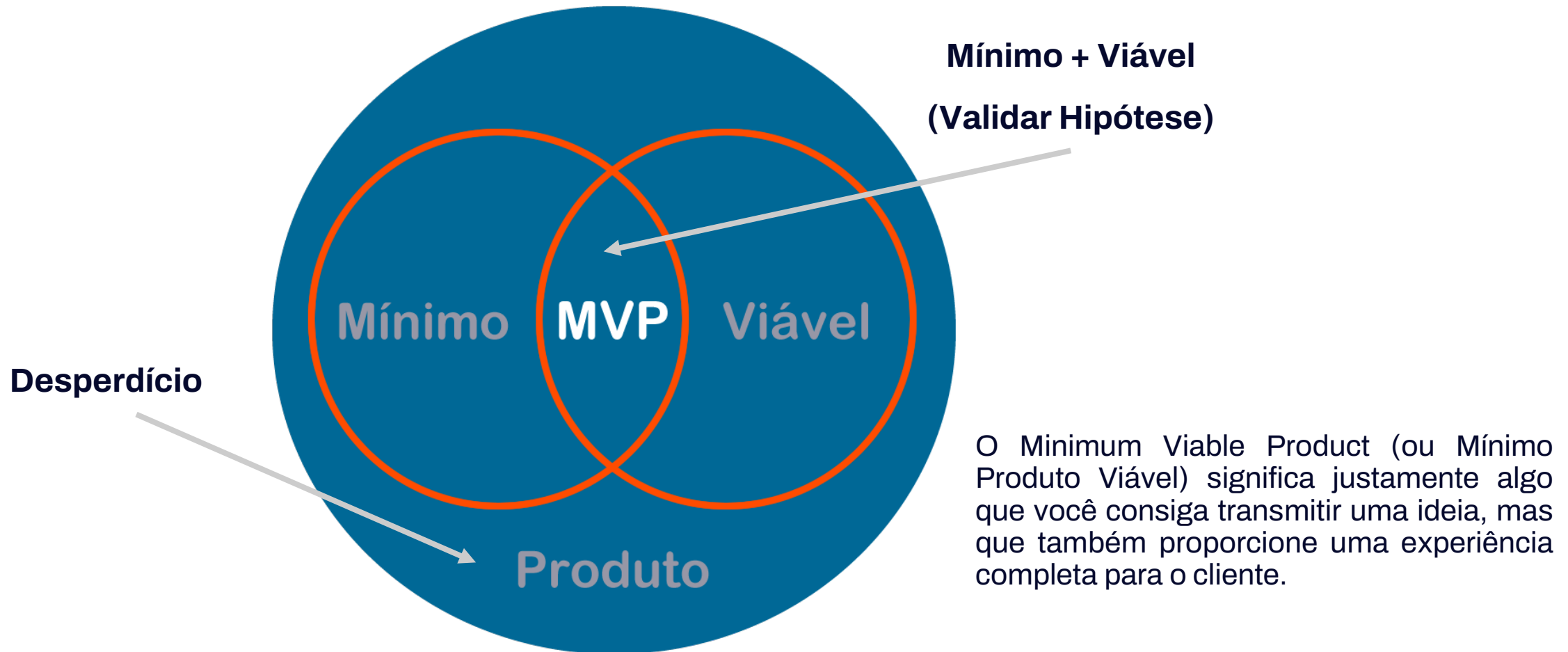


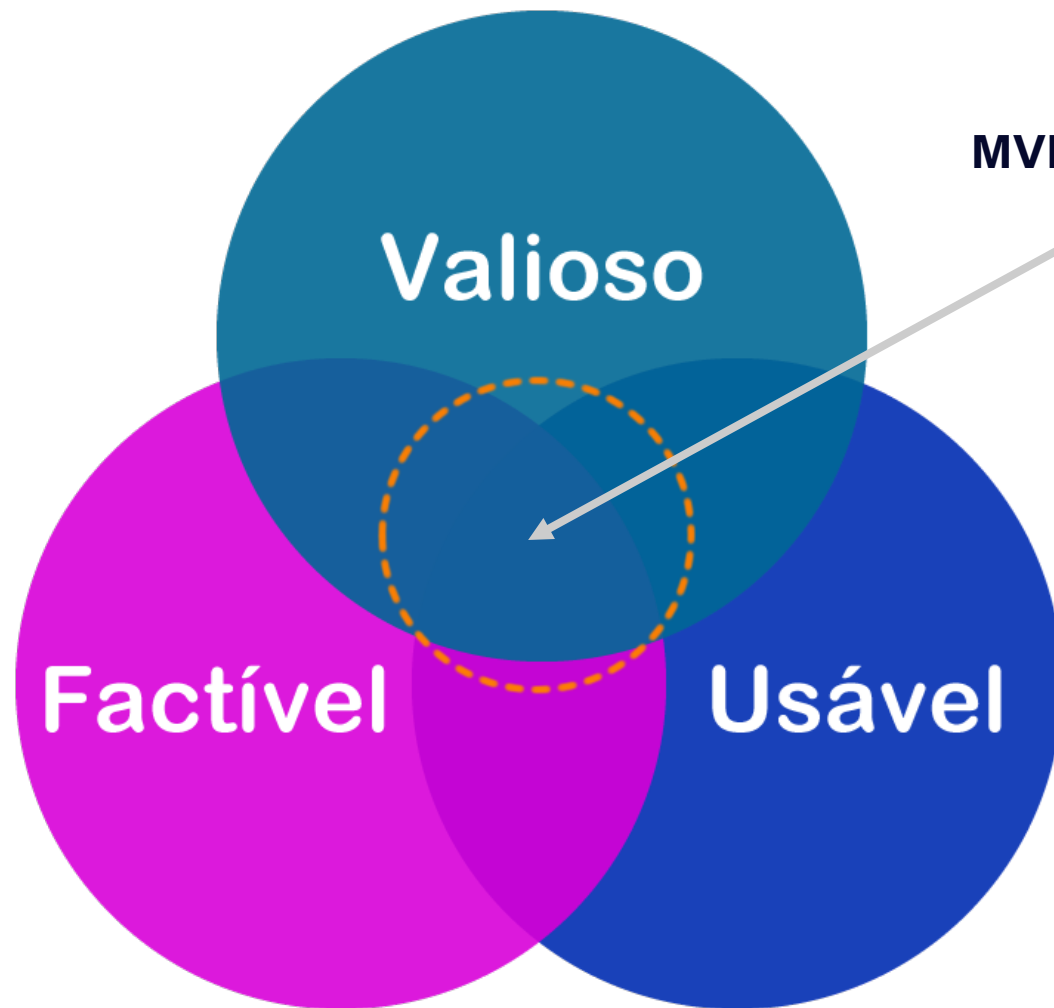
Figura Ciclo de feedback (Construir-Medir-Aprender).
Fonte: adaptado de Ries (2012).

Lean Startup (ou Startup Enxuta) busca evitar desperdício de tempo e recursos em um produto obtendo mais qualidade em seu processo final.

MVP (Mínimo Produto Viável)



MVP (Mínimo Produto Viável)

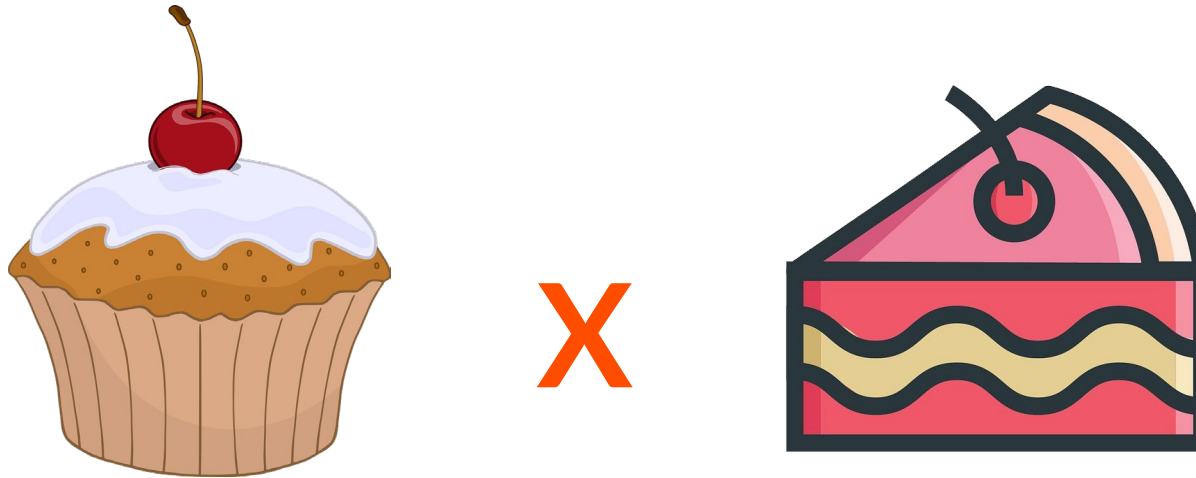


MVP está aqui

Valor é quando seu cliente percebe, em termos monetários e sociais, os ganhos que terá com os benefícios e diferenciais dos seus produtos / serviços!



MVP Deve Passar a Experiência Completa!



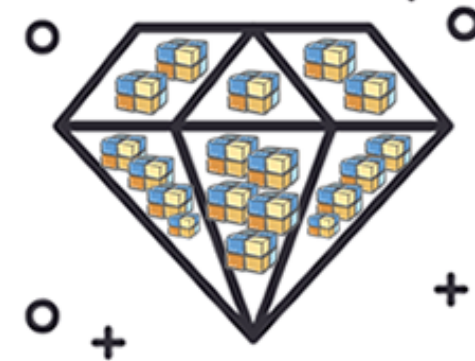
Entregas de valor

MVP



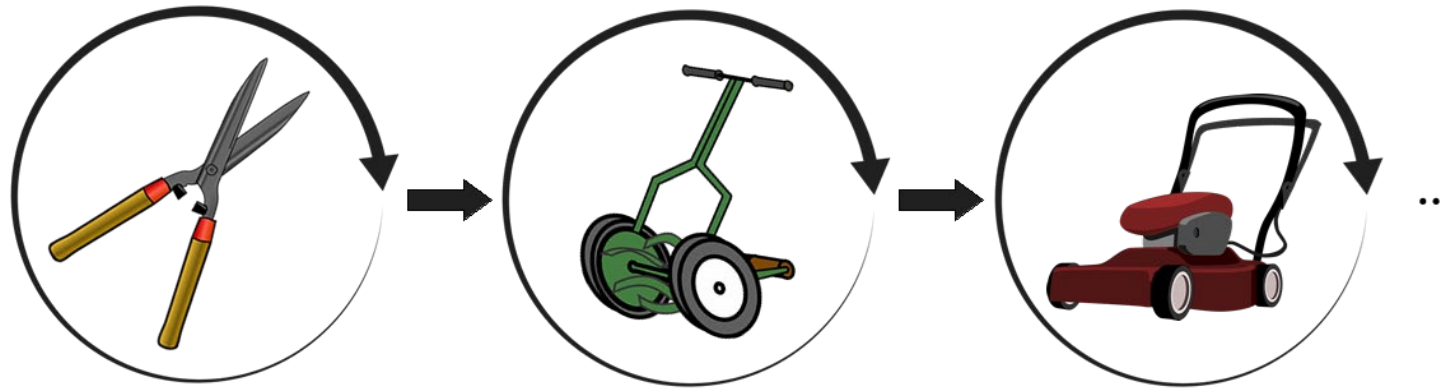
**Diminuir ciclo de feedback
+
Aprendizado com o cliente**

Produto



Valor desde a Primeira Entrega!

Evolução com MVP



**Criar experimento
rápido e barato: MVP**

**Aprender o que
funciona e o que não
funciona**

**Aprender com cada
experimento e
recomeçar**

**Identificar hipóteses
que precisam ser
validadas**

**Avaliar se continua ou
muda estratégia:
PIVOTAR**



Certificação Profissional Agile Leader

Benefícios

- Aprimoramento das habilidades de liderança, aumento da eficiência da equipe e promoção de uma cultura de melhoria contínua.

Habilidades desenvolvidas

- Liderança ágil, tomada de decisões em ambientes ágeis, facilitação de equipes, desenvolvimento de uma mentalidade de crescimento.



<https://certiprof.com/collections/agile/products/agile-leader-professional-certification-alpc>



Módulo 02

Introdução ao Design Sprint



Design Sprint

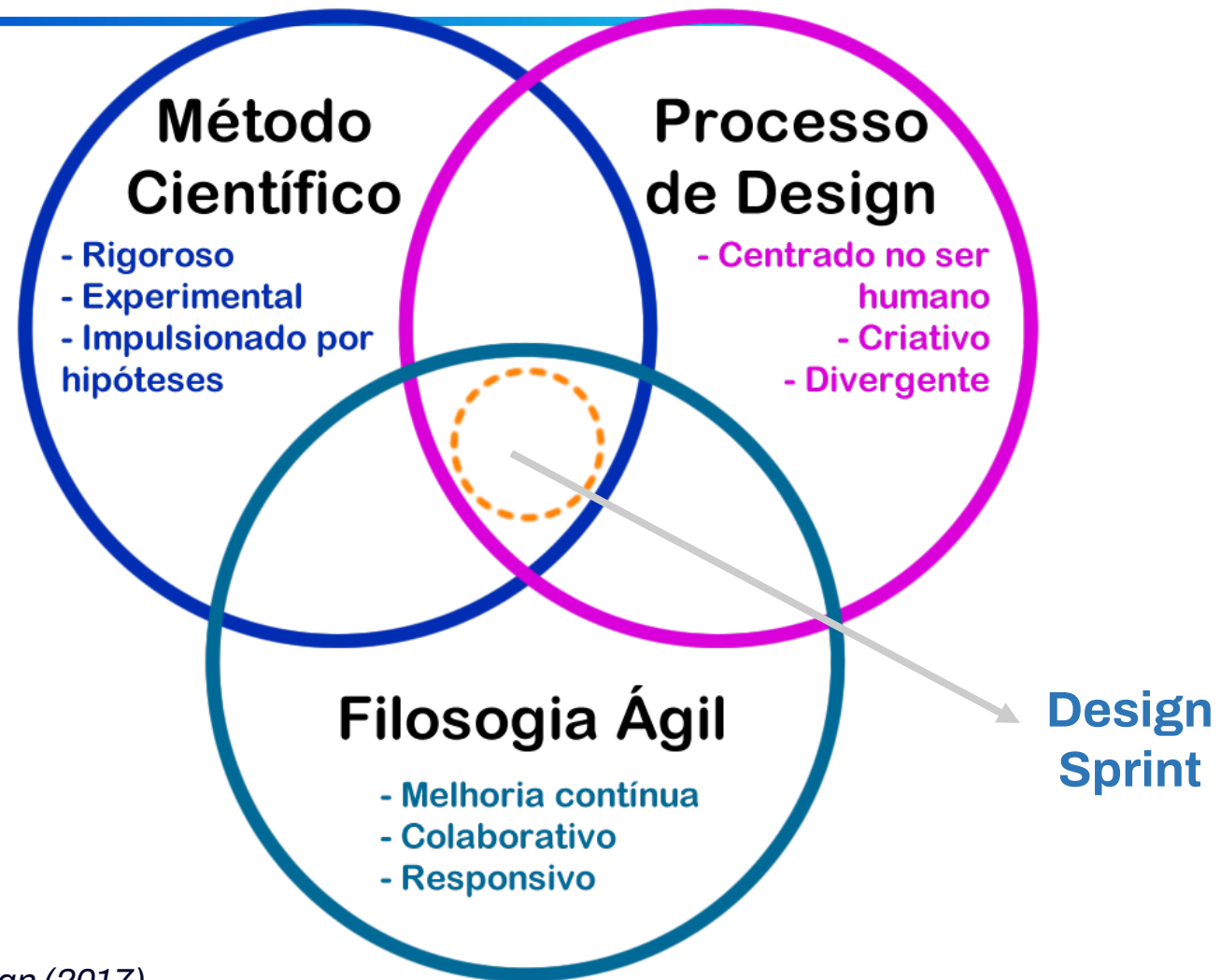


Figura Design Sprint.

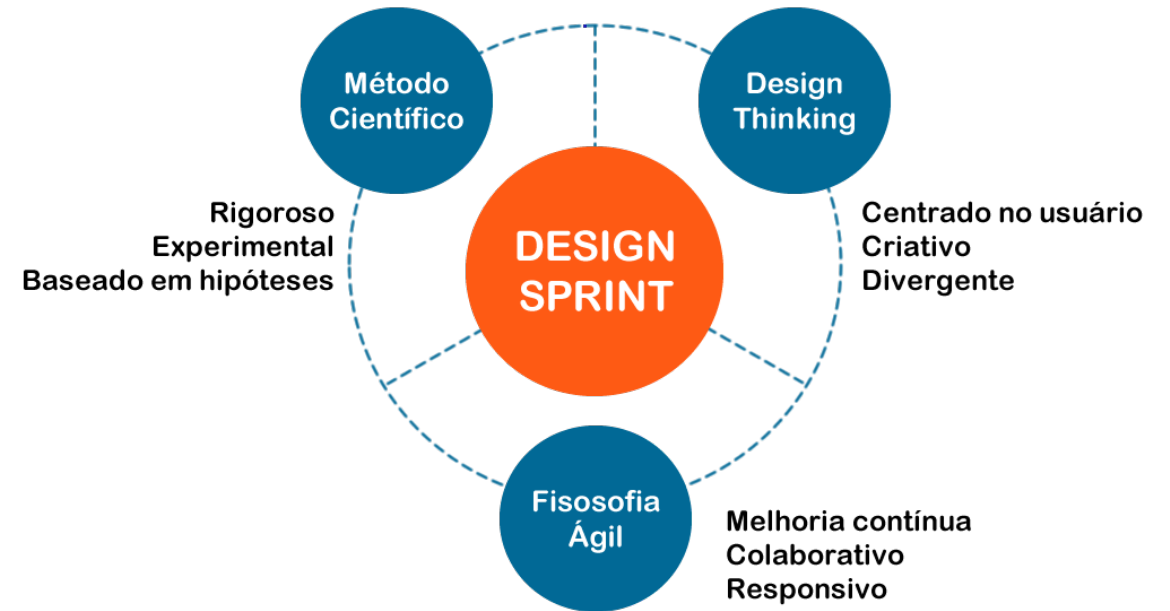
Fonte: traduzida e adaptada de Ryan (2017).



Design Sprint

Com base em interações rápidas e testes de usuários, o Design Sprint surgiu como uma alternativa para o processo de experimentação e inovação, permitindo validar uma ideia com o usuário final em apenas cinco dias.

O DS se apresenta como um passo a passo prático para o desenvolvimento de soluções, seja serviço, produto ou resolução de um problema, que tem como base o Design Thinking e o framework ágil.



*Figura Processo de Design.
Fonte: adaptado de Kuebler (2017).*



Design Sprint: O que é?



O Design Sprint é um método que foi desenvolvido por Jake Knapp quando trabalhava no Google Ventures, uma divisão do Google que trabalha investindo em startups promissoras. Foi popularizado no livro “Sprint” (2017), escrito junto aos seus parceiros John Zeratsky e Braden Kowitz.

O método foi desenvolvido em um cenário onde a tecnologia e a inovação se uniram para gerar bons resultados, com o objetivo de testar e acelerar ideias que ainda estão em um estágio inicial de desenvolvimento, como um atalho para aprender sem construir e lançar de fato a solução.



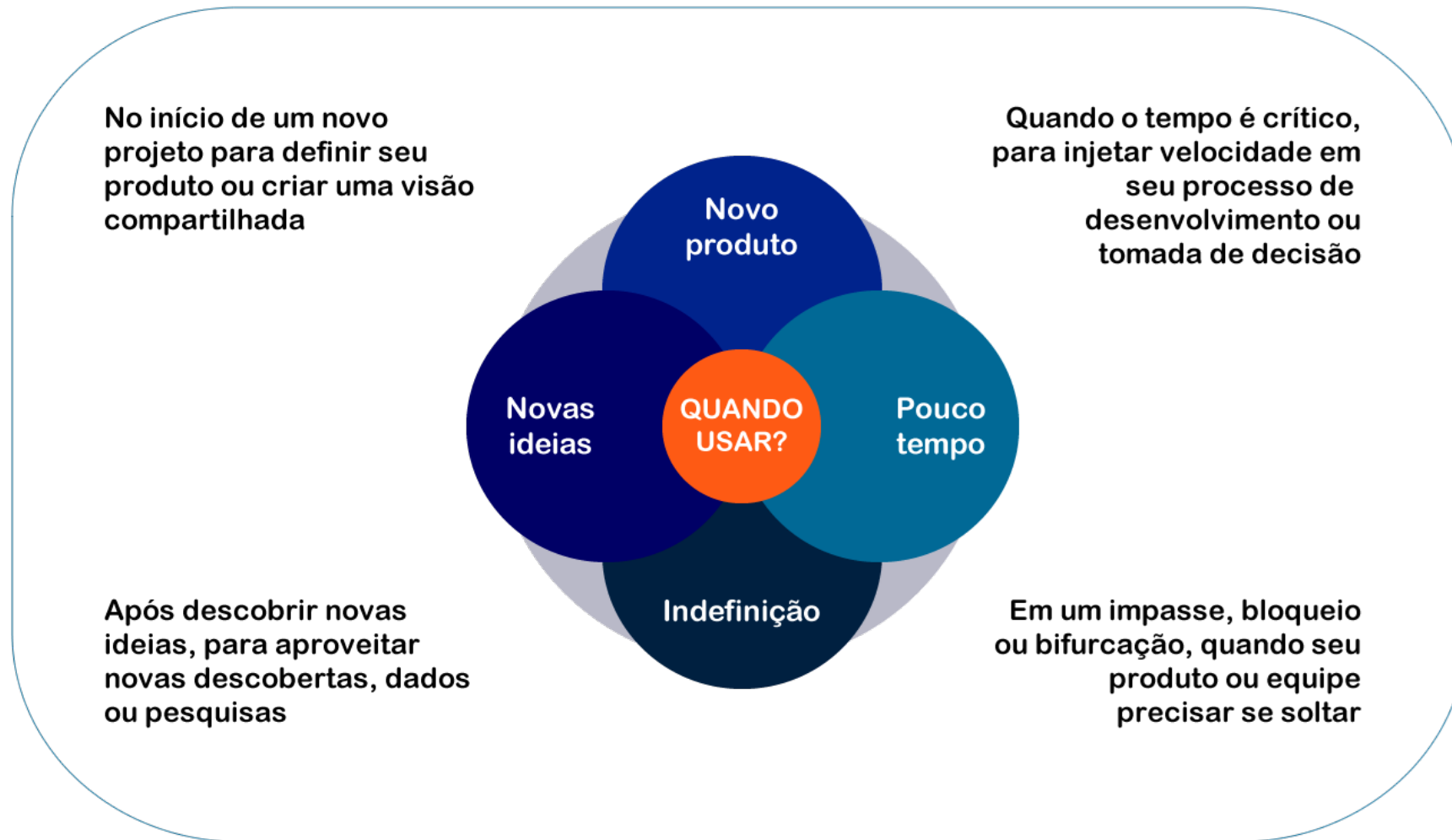
Design Sprint: O que é?

Sendo uma empresa de investimentos, o slogan “time is money” mais do que nunca fazia sentido e era a tônica dos negócios, não sendo viável aguardar o processo normal de ideação, desenvolvimento e lançamento de uma ideia para então saber se esta teria ou não viabilidade.

Embora seja possível sua aplicação em soluções bem definidas, em validações por meio de protótipos, o Design Sprint se torna especialmente ideal para novas ideias, produtos ou quando não se tem tempo ou definição clara.

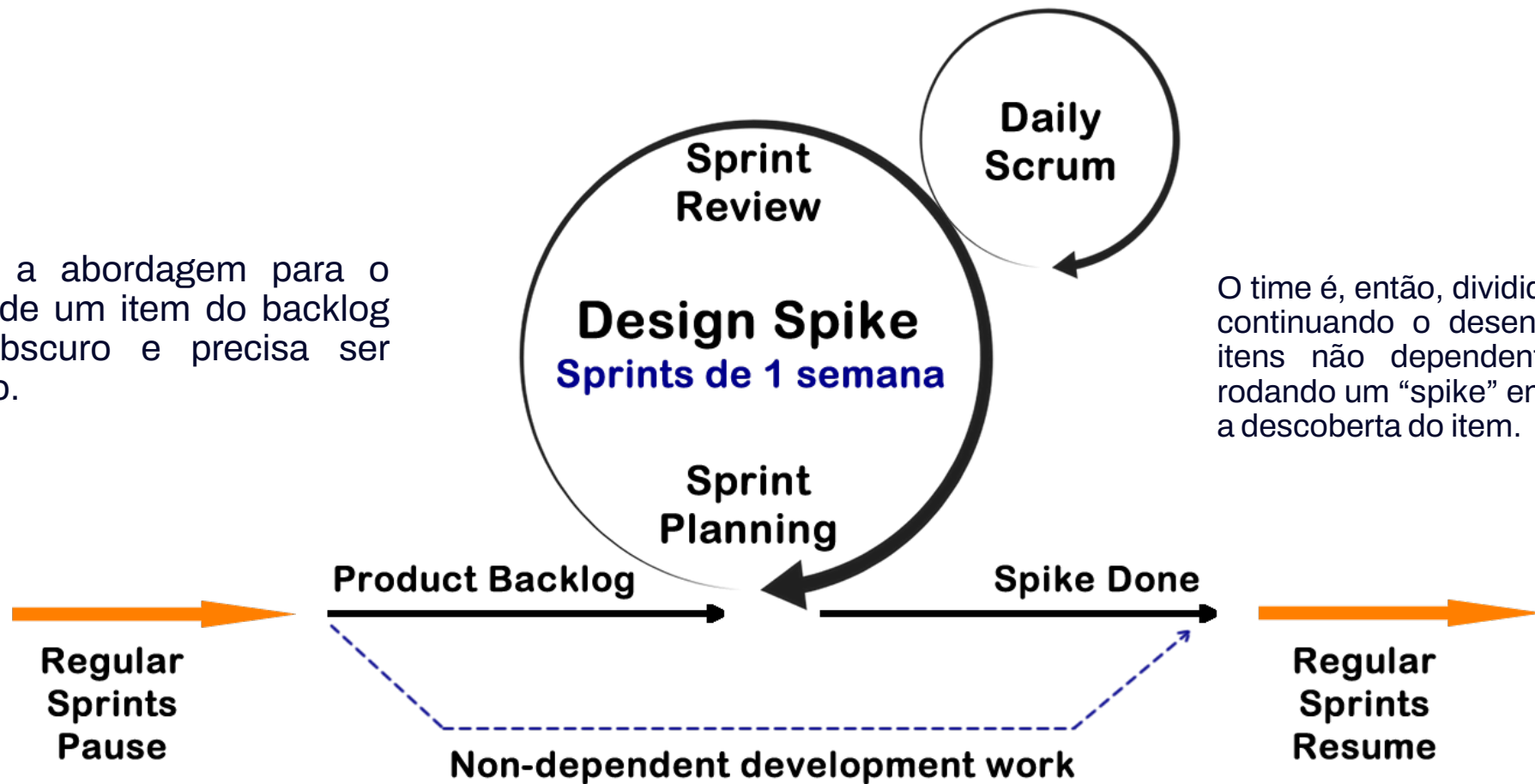


Design Sprint – Quando Usar?



Design Sprint – Quando Usar?

Pode-se usar a abordagem para o detalhamento de um item do backlog que esteja obscuro e precisa ser melhor definido.



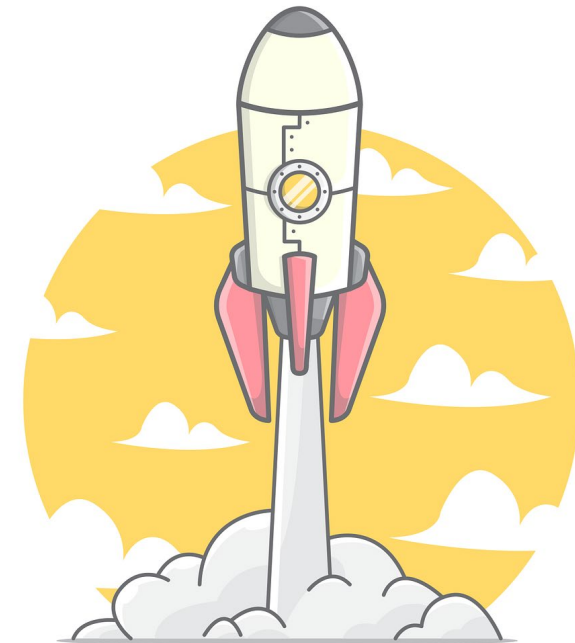
O time é, então, dividido, com alguns continuando o desenvolvimento de itens não dependentes, e outros rodando um “spike” em paralelo para a descoberta do item.

Figura Design Spike.
Fonte: adaptada de Dimmick (2012).

Design Sprint – Quando Usar?

O Design Thinking destaca as fases de descoberta (divergência) e definição (convergência) sobre o problema, para que se chegue a uma ideia e, partindo dela, desenvolver (divergência) e distribuir (convergência) uma solução que será implementada.

O Design Sprint, dessa forma, se baseia nesta filosofia com uma metodologia que acelera o processo de design de forma centrada no usuário e na entrega de valor, com foco na inovação e cocriação de maneira colaborativa.



Design Sprint e Etapas do Design Thinking

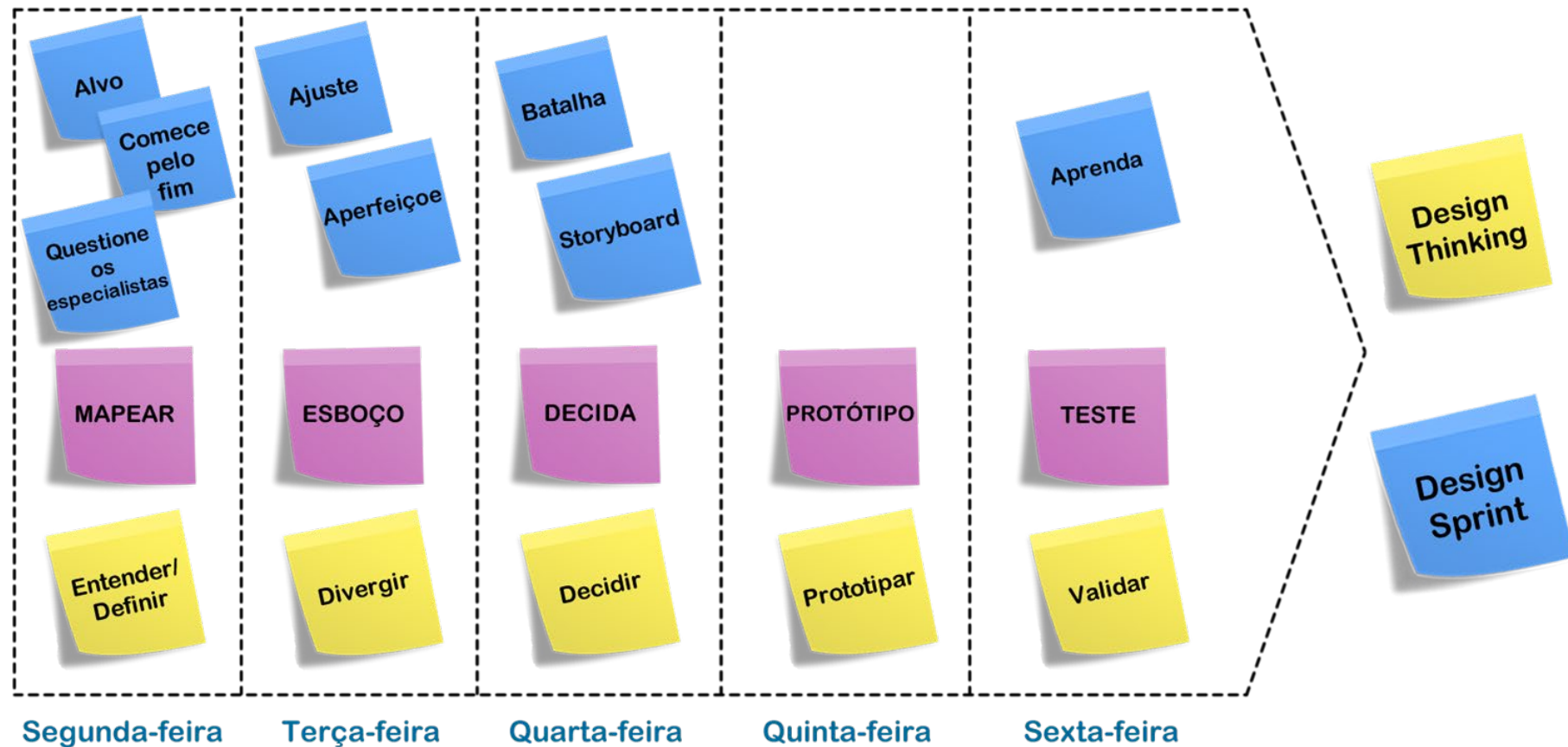


Figura Design Sprint e etapas do Design Thinking.
Fonte: adaptado de Knapp; Zeratsky; Kowitz (2017).



Design Sprint e Etapas do Design Thinking

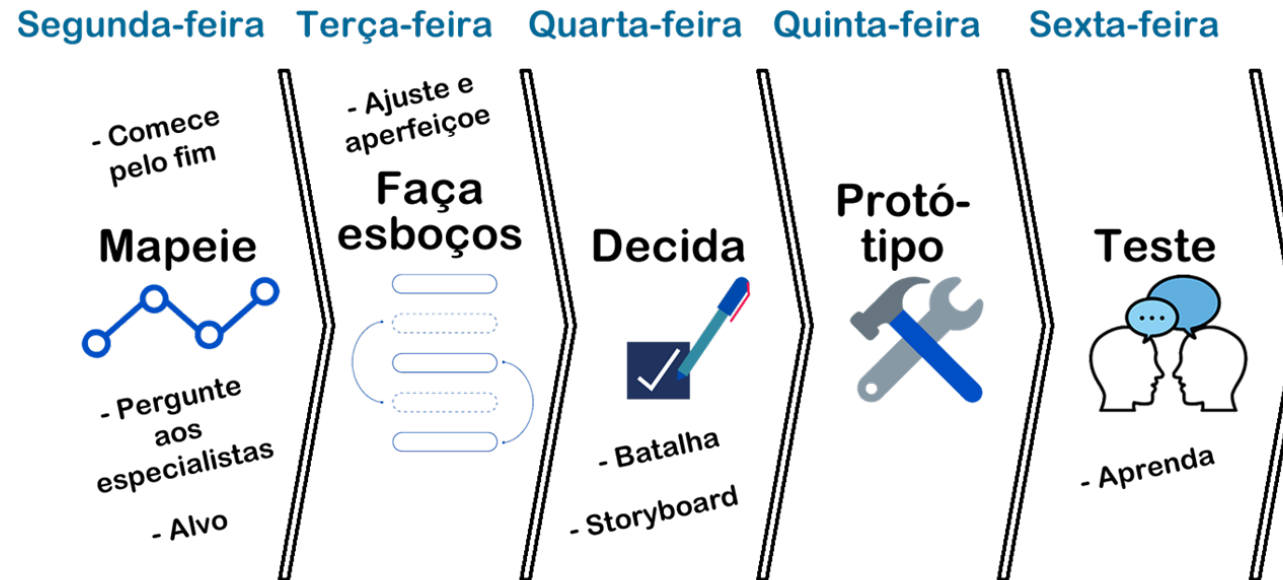


O Design Sprint possui como algumas das suas premissas o trabalho colaborativo, multidisciplinar e imersivo, além da realização de dinâmicas que não seguem o padrão de brainstorming que comumente é observado onde existe a colaboração.

Isto porque seus criadores não pretendiam que fosse considerado o chamado group thinking (pensamento grupal), onde demais participantes poderiam enviesar seus próprios resultados, alterando sua ideia por causa de alguma outra apresentada anteriormente (KNAPP; ZERATSKY; KOWITZ, 2017).



Design Sprint

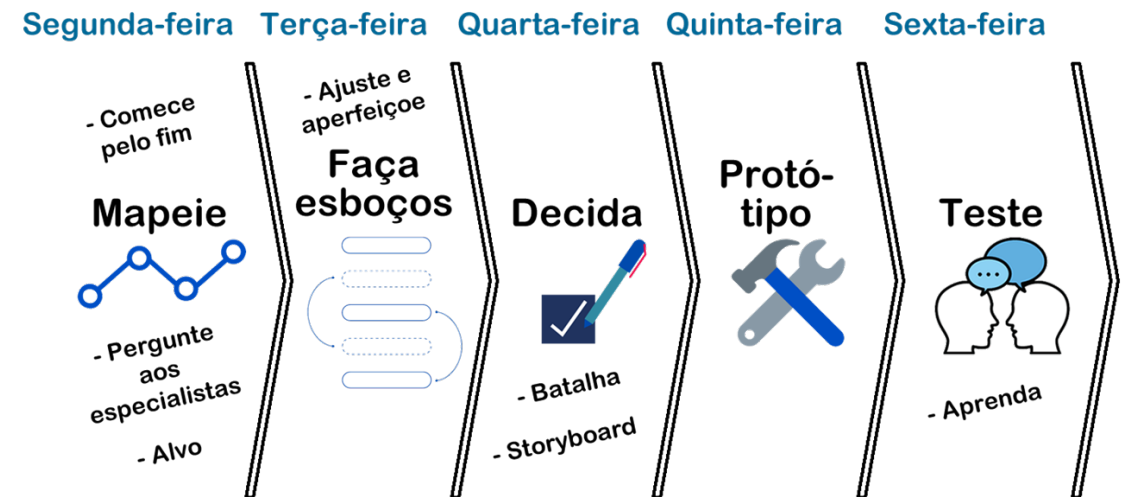


*Figura Resumo do Design Sprint.
Fonte: adaptado de Knapp; Zeratsky; Kowitz (2017).*

Se baseia na filosofia do Design Thinking, com uma metodologia centrada no usuário e na entrega de valor.

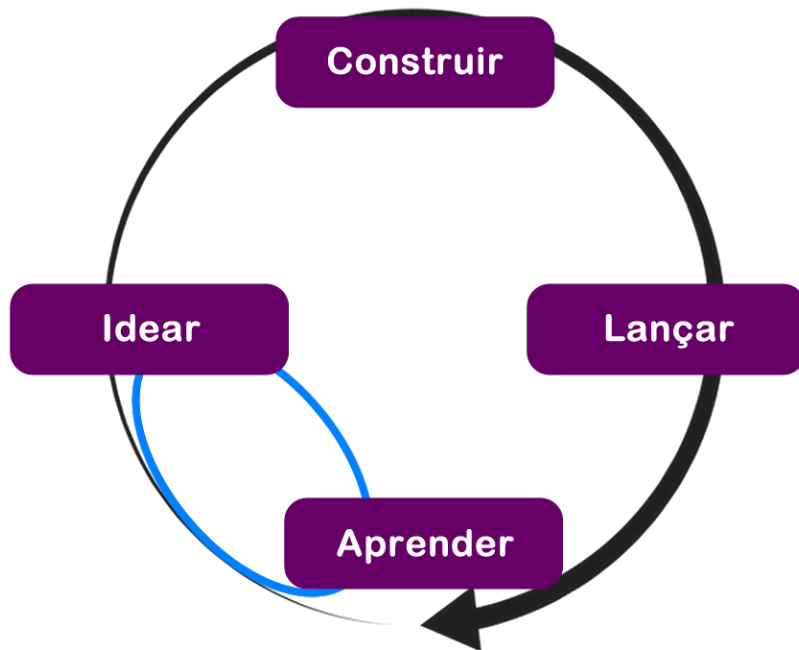
Design Sprint

Foco na inovação e co-criação de forma colaborativa, para a criação de produtos de sucesso, com o uso de protótipos.



*Figura Resumo do Design Sprint.
Fonte: adaptado de Knapp; Zeratsky; Kowitz (2017).*

Design Sprint



Entrega antecipada de valor e obtenção do feedback dos usuários!

Aprendizagem

*Figura Ciclo de feedback e aprendizado.
Fonte: traduzido e adaptado de GV (s.d.).*

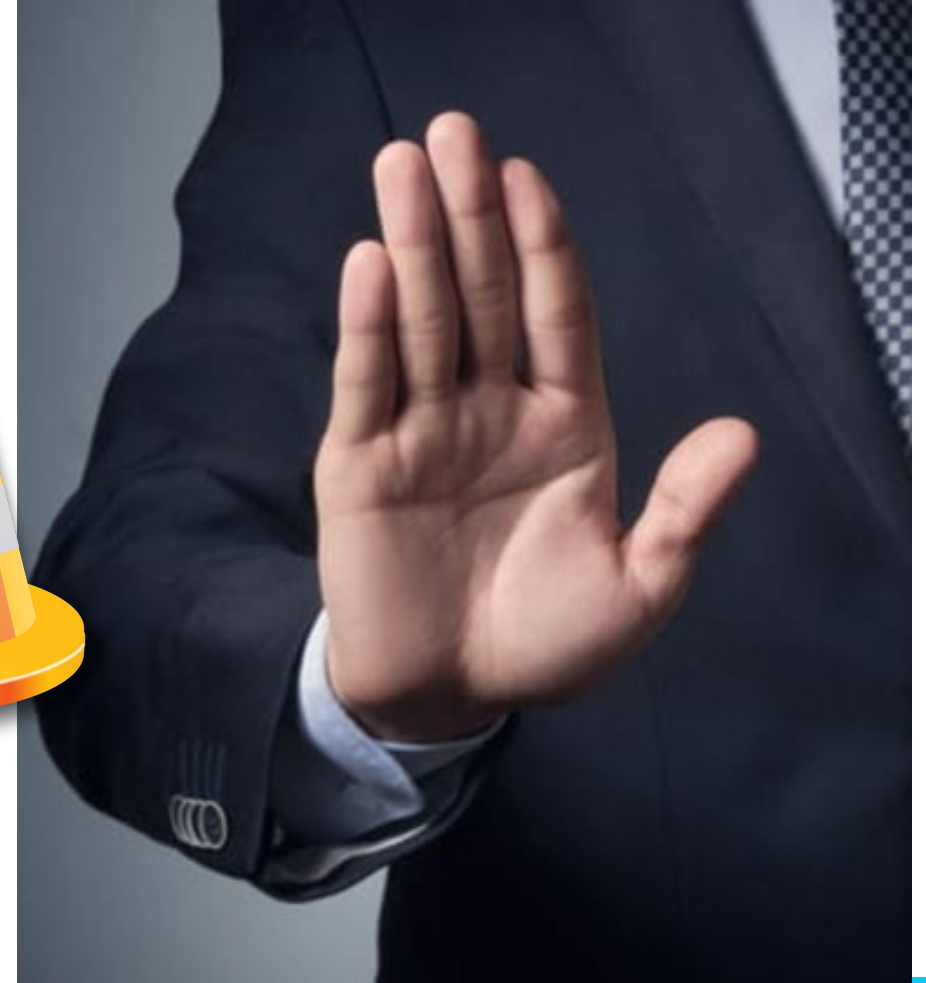


Design Sprint – Quando NÃO Usar?

Sem pesquisa de usuários ou entendimento de sua base de clientes.

Se tem uma direção clara do produto e precisa apenas de um tempo de projeto dedicado.

Se você não tem participação de liderança.



Protótipo x MVP x Produto

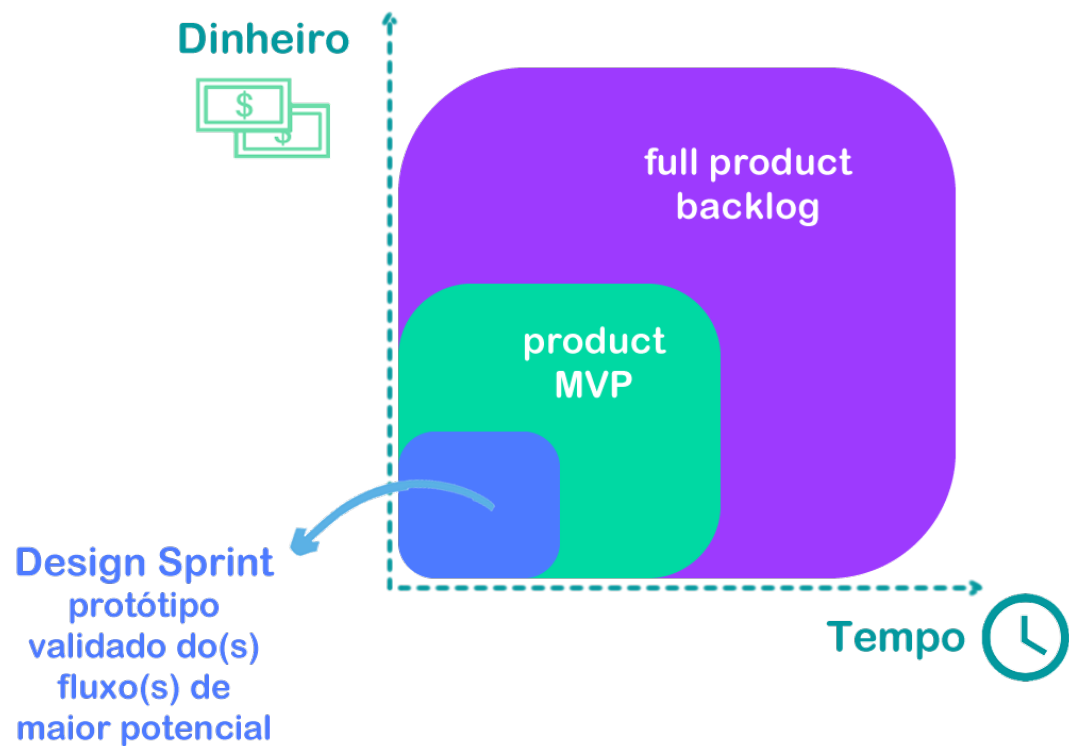


Figura Design Sprint - protótipo validado.
Fonte: adaptado Souza (2018).

Qualidade do protótipo

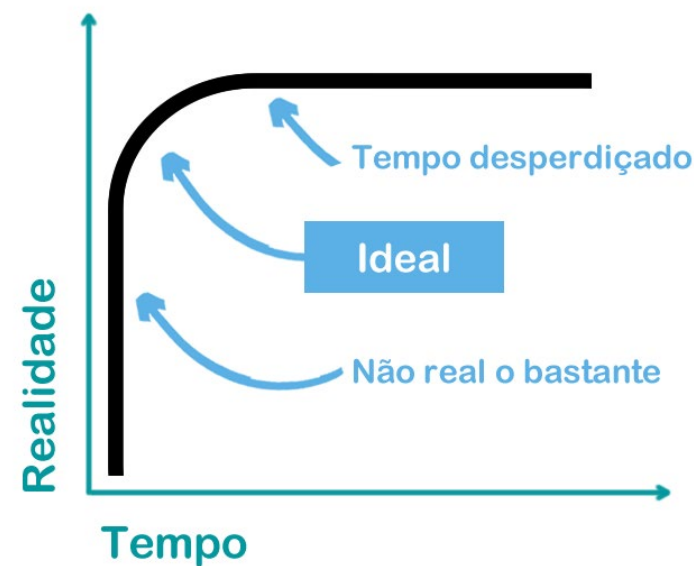


Figura Qualidade do protótipo.
Fonte: adaptado de Knapp; Zeratsky; Kowitz (2017).



Certificação Agile HR Professional

Benefícios

- Gerenciamento de talentos aprimorado, maior satisfação e retenção dos funcionários, otimização dos processos de RH.

Habilidades Desenvolvidas

- Implementação de práticas ágeis de RH, gerenciamento de mudanças, desenvolvimento de equipes de alto desempenho, técnicas ágeis de contratação.



<https://certiprof.com/collections/agile/products/agile-hr-certified-professional-ahrpc>



Modulo 03

Design Sprint 2.0



Design Sprint

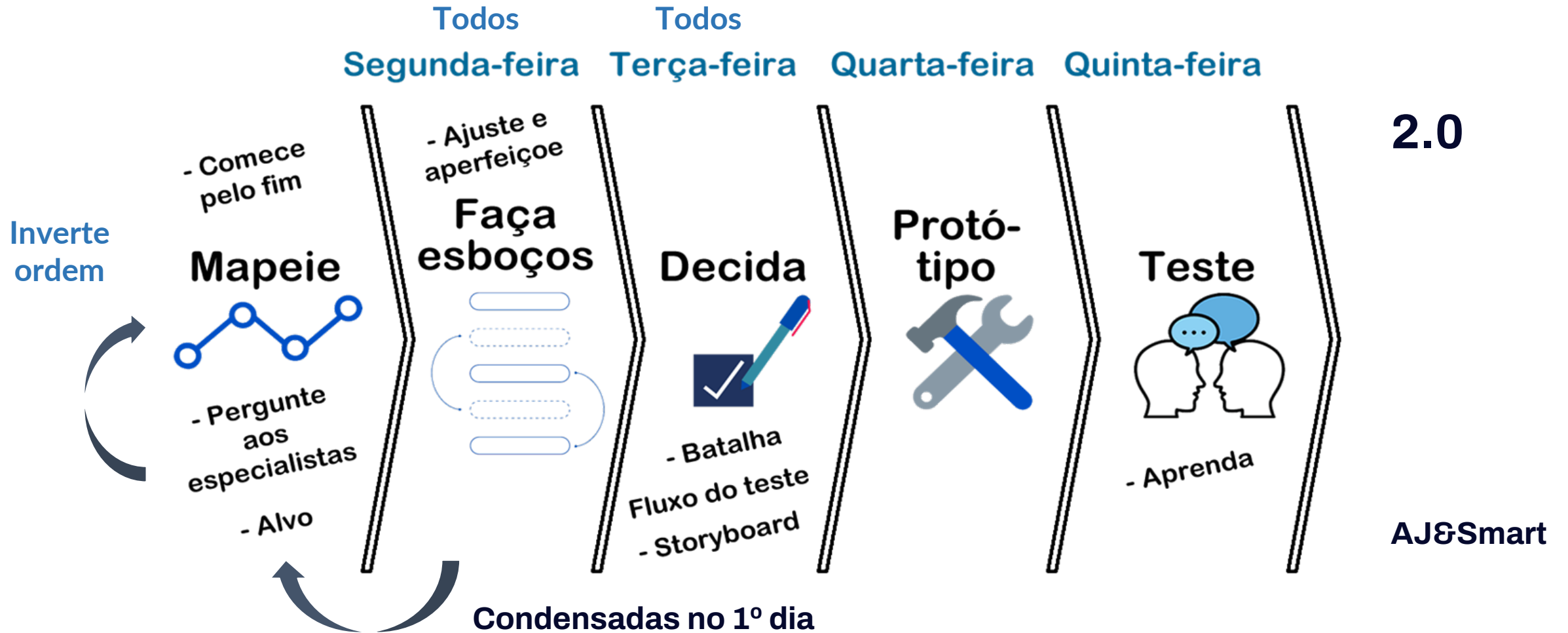
A versão 2.0 do Design Sprint foi uma atualização proposta através de uma parceria entre Jake Knapp e a agência AJ&Smart. Após experiências com a aplicação do método original diversas vezes, perceberam que seria possível unir algumas etapas e simplificar outras, efetivando sua aplicação em quatro dias.

A diferença entre o método original criado na Google Ventures e o adaptado pela AJ&Smart se dá pela redução da imersão para quatro dias, concentrando os dois primeiros dias em um só e invertendo a ordem entre as atividades “Mapeie” e “Pergunte aos especialistas”.

Foi inserida, ainda, uma dinâmica chamada de “Fluxo de Teste de Usuário”, que objetiva descrever cada etapa que o usuário irá percorrer ao longo do teste, para então detalhar tudo em um storyboard até o fim da tarde (AJ&SMART, s.d.).



Design Sprint 2.0



Agenda do Design Sprint 2.0



Figura Agenda do Design Sprint 2.0.
Fonte: baseado em AJ&Smart (s.d.).



Agenda do Design Sprint 2.0



Zero

- Faça uma pesquisa sobre os usuários
- Compartilhe um briefing sobre o DS e o objetivo
- Comunique previamente a agenda e garanta presença
- Providencie materiais e lanche/café
- Defina o time e os papéis...



Saia Pelo Mundo e Busque Experiências



- Colha inspirações
- Observação
- Empatize
- Ouça com os olhos
- Coisas que iniciam um comportamento
- Procure por adaptações que pessoas fazem
- Procure pelo que as pessoas se preocupam
- Escute a linguagem corporal
- Procure padrões
- Procure pelo inesperado



Sala de Guerra



Prepare o local!
Evite distrações!
Registre tudo!
Trabalho individual em conjunto!



Papéis para Design Sprint



7 ou menos pessoas:

- Facilitadora
- Definidora (1 ou 2 pessoas)
- Especialistas:
 - Finanças
 - Marketing
 - Consumidor
 - Tecnologia/logística
 - Design
- Criadora de caso (crítica e que tenha ponto de vista discordante)



Papéis para Design Sprint

Tratando-se de um processo colaborativo, é imprescindível que se reserve a agenda de pessoas-chave (entre três e sete) para que o trabalho seja produtivo, como um patrocinador ou representante (tomador de decisão), pessoas de negócio, especialistas, conhecedores do método (facilitadores), além de pessoas aptas a criarem um protótipo adequado para a validação da ideia.

É primordial que estes participantes liberem suas agendas, que seja reservada uma sala exclusiva para a realização deste trabalho, além da distribuição dos materiais, como post-its, papel, caneta e quadros brancos, como exemplos.



Dia 01 – Começando os Trabalhos

Iniciamos com o questionamento aos especialistas para compreender mais sobre o problema / projeto e os participantes descrevem suas observações no formato “Como poderíamos” resolver tais situações, que são categorizadas e priorizadas.

Desta maneira é possível definir o desafio com o objetivo de longo prazo estruturado de forma mais clara e as perguntas que a sprint precisa resolver, garantindo que nada impeça que se alcance o resultado.

Seguindo, os usuários ou personas são alocados na extremidade esquerda do quadro e o objetivo ao lado direito, e então apontados os passos para “conectar” as extremidades, considerando-se os itens “Como poderíamos” listados.



Dia 01 – Começando os Trabalhos

Conseguimos assim alcançar as definições de alvo e os atores que serão considerados mais tarde para a construção das soluções que cada um dos participantes irá elaborar. Previamente os envolvidos deverão buscar soluções já existentes no mercado, como um benchmarking com outros players, mercados, onde for.

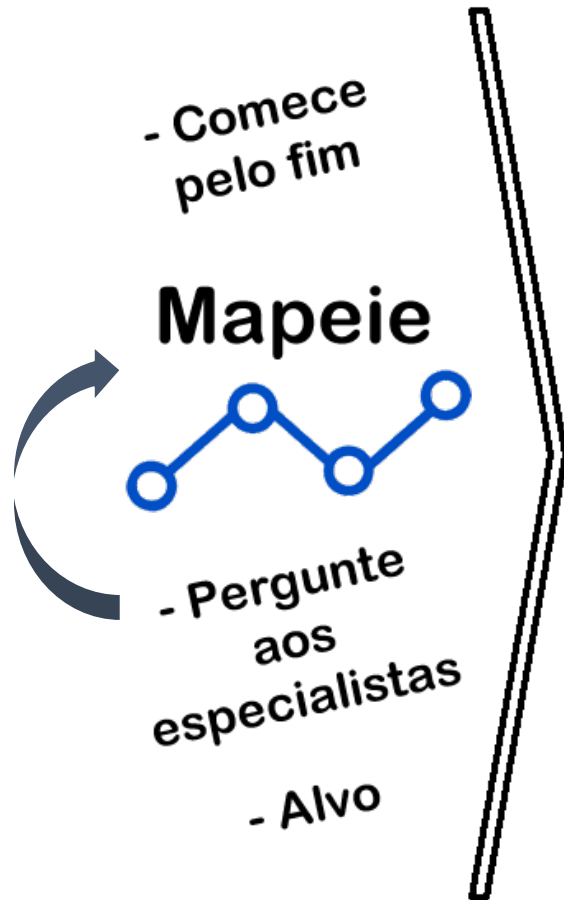
O propósito é que se tenha o máximo de inspiração possível nessas referências, que serão apresentadas aos demais participantes e ficarão expostas para que seja possível realizar anotações antes de partirem para o rascunho.

O objetivo deste dia é que cada envolvido tenha produzido sua própria solução, baseado nos insights, informações e conhecimentos apresentados.



Dia 01 – Começando os Trabalhos

Segunda-feira



Entender / definir

- Objetivo de longo prazo
- Perguntas do Sprint - o que quer responder?
- Como poderíamos?

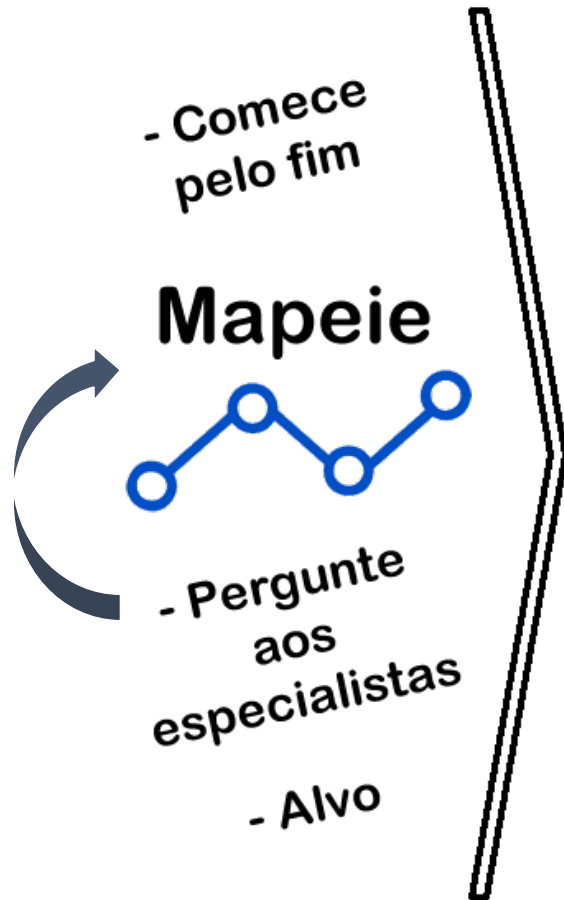


Dia 01 – Começando os Trabalhos



Dia 01 – Começando os Trabalhos

Segunda-feira



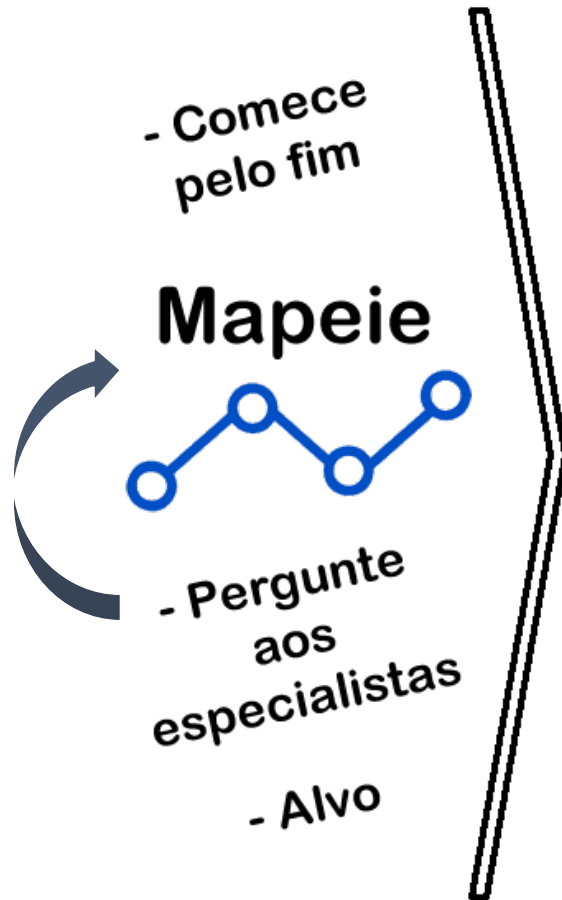
Como poderíamos (CP)?

- Levantar questões
- Organizar por temas e priorizar



Dia 01 – Começando os Trabalhos

Segunda-feira



Mapa - defina Público e ALVO!

- Diagrama simples
- Listar atores - esquerda
- Escrever o fim - direita
- Palavras e setas no meio
- Alocar no mapa CP prioritários
- Não complicar - de 5 a 15 passos



Dia 01 – Começando os Trabalhos



*Figura Criando o Mapa.
Fonte: Site Design Sprint Kit do Google.*

Dia 01 – Começando os Trabalhos

Segunda-feira
Continuação



Divergir

- Lista de referências
- Demonstrações relâmpago
- Registrar ideias num quadro
- Dividir ou agrupar

Escolher os participantes do teste!

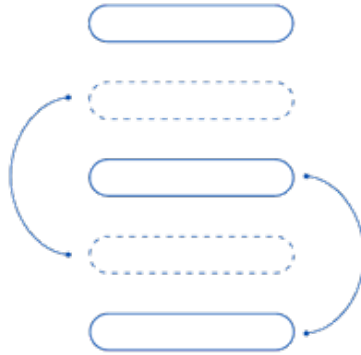


Dia 01 – Começando os Trabalhos

Segunda-feira
Continuação

- Ajuste e
aperfeiçoe

**Faça
esboços**



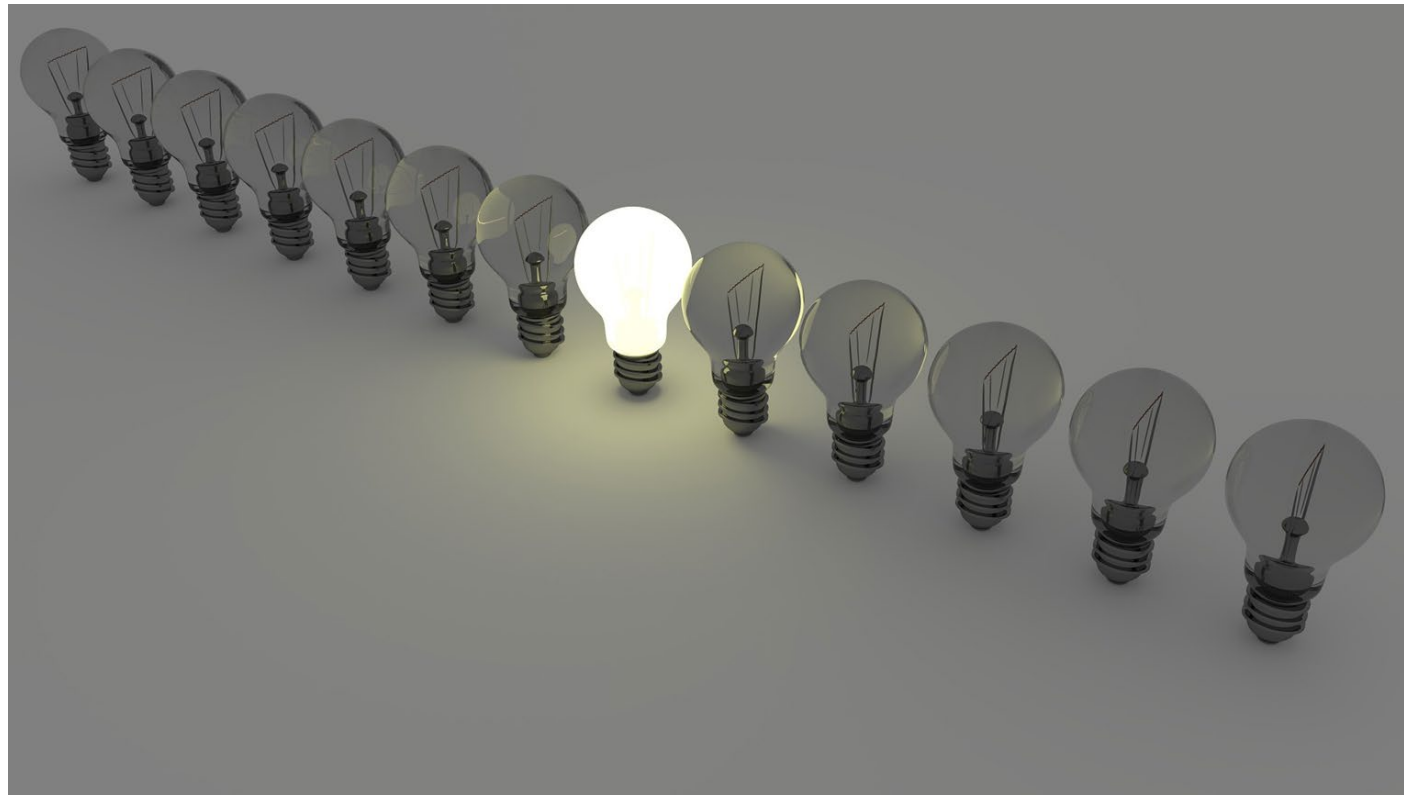
Demonstrações relâmpago

- Apresentar as referências
- Registrar ideias num quadro



**"A melhor maneira de ter uma
boa ideia é ter muitas idéias".**

**LINUS PAULING
PRÊMIO NOBEL EM QUÍMICA**



Dia 01 – Começando os Trabalhos

Segunda-feira
Continuação



Esboço

- Anotações
- Ideias
- Crazy 8s
- Esboço da solução

Qualidade da solução e não dom artístico!



Dia 01 – Começando os Trabalhos



Esboço

- Autoexplicativo
- Anônimo
- Pode ser feio
- Ter palavras
- Título marcante

*Figura Criando Esboço.
Fonte: Site Design Sprint Kit do Google.*



Dia 02 – Vamos Contar a História

As soluções criadas serão analisadas para que se entenda qual está mais alinhada com o objetivo traçado, pois ficaria inviável considerar todas e prototipá-las, para que então pudessem ser testadas com o público.

Uma votação é realizada para a formação de um mapa de calor e as soluções apresentadas, partes escolhidas elencadas e que o decisor possa dar a palavra final com o seu super voto. Em seguida é elaborado o Fluxo de Teste do Usuário para auxiliar a compreender como o usuário irá navegar ao longo do teste, facilitando a criação do storyboard, um plano passo a passo com todas as etapas para a construção do protótipo.

A intenção é facilitar a prototipagem e, conseqüentemente, a validação do usuário final, escrevendo todo o conteúdo, descrevendo o tipo de imagem e a interação que se espera que seja realizada com o protótipo.



Dia 02 – Vamos Contar a História

Terça-feira

Decida



- Batalha
Fluxo do teste
- Storyboard

Decidir

- Críticas aos esboços
- Super voto
- Batalha ou tudo em um
- Fluxo de Teste
- Storyboard



Dia 02 – Vamos Contar a História

Decisão que cola

- Museu de arte
- Observe
- Bolinhas
- Críticas relâmpago
- Pesquisa de voto
- Super voto - Definidor
- Facilitador: Aponta aglomerados de bolinha e narra
- Escrevente: Coloca as ideias de destaque em notas autoadesivas
- Cronômetro visível: (3 minutos por solução)
- Equipe: Chama a atenção para ideias de destaque

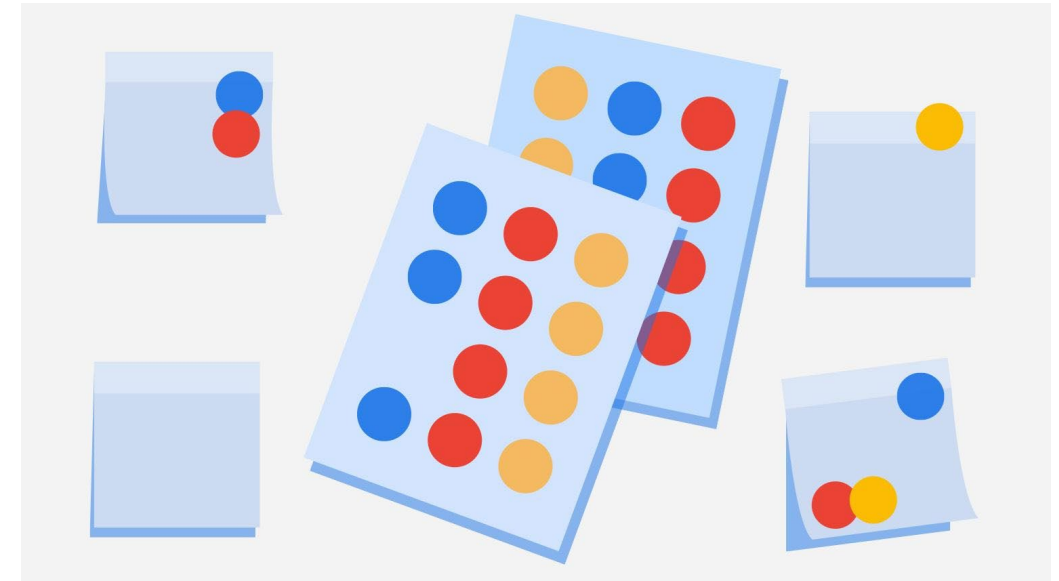


Figura Decisão que cola.

Fonte: Site Design Sprint Kit do Google.

Fluxo de Teste de Usuário

Final user test flow



Proposed user test flows

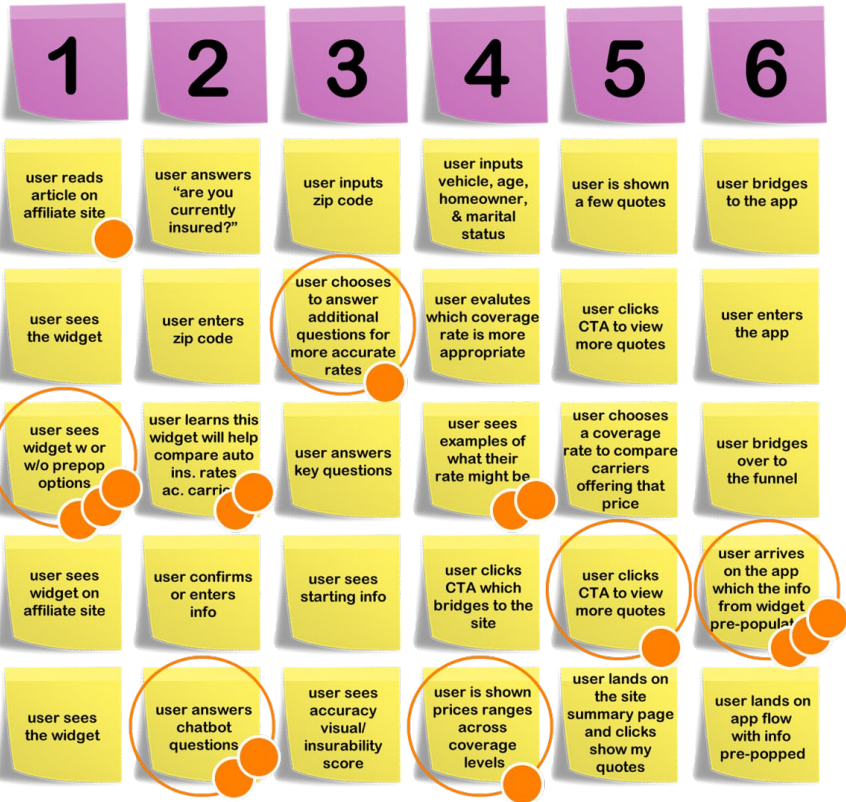
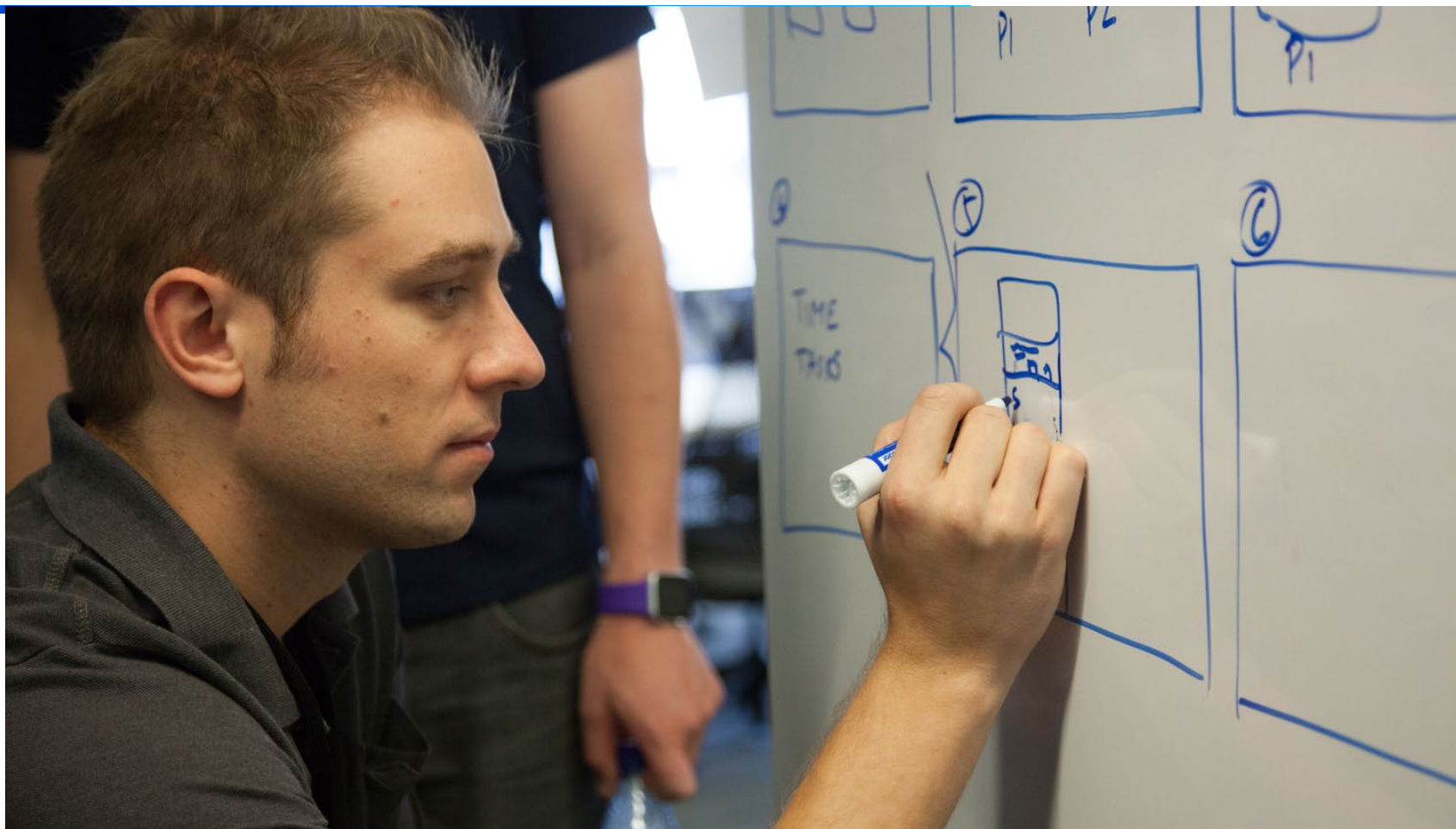


Figura Exemplo de Fluxo de teste de usuário.
Fonte: adaptado Stephens (2018).



Storyboard



*Figura Storyboard.
Fonte: Site Design Sprint Kit do Google.*

Dia 03 – Mão na Massa

Este é considerado o dia mais tenso e exaustivo da imersão, pois todo o trabalho realizado ao longo da semana tem por objetivo validar a ideia com o usuário, por meio de um protótipo desenvolvido em alta fidelidade, simulando ao máximo uma experiência real.

Nos dias anteriores, todos da equipe deveriam participar. Neste, a tarefa fica mais restrita aos designers e/ou engenheiros que irão desenvolver o protótipo, sem obrigatoriedade para os demais participantes.

Entretanto, existem alguns dos papéis considerados imprescindíveis para que a tarefa seja completada, caminhando na linha do “dividir para conquistar”: executores, costureiro (que vai juntar tudo), escritor, coletor de recursos (irá buscar fontes de materiais, figuras, dentre outros) e entrevistador.



Dia 03 – Mão na Massa

O entrevistador já deverá ter levantado os cinco usuários (número considerado ideal) que irão participar do teste no dia seguinte, garantindo propriamente a participação destes e realizando um teste final com o protótipo, simulando a entrevista para assegurar seu entendimento e realizar eventuais ajustes necessários.

É importante que se tenha uma mentalidade de protótipo, que significa considerar que eles são descartáveis, possibilitam fazer qualquer coisa, só o suficiente para aprender, realista ao máximo e usar ferramentas adequadas para tal, sendo viável obter uma qualidade ideal em somente um dia de trabalho.



Quarta-feira

**Protó-
tipo**



Prototipar

- Mentalidade de protótipo
- Ferramentas corretas
- Dividir para conquistar
- Costure tudo e teste

Quarta-feira

Protó- tipo



Mentalidade de protótipo

- pode fazer para qualquer coisa
- são descartáveis
- só o bastante pra aprender
- parecer o mais real possível

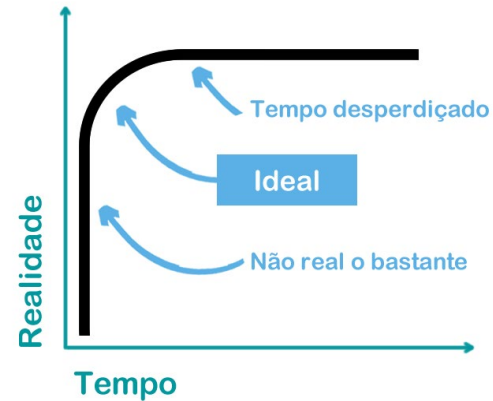
Ferramentas corretas - PowerPoint

Papéis - executores, costureiro, escritor, coletor de recursos, entrevistador



Dia 03 – Mão na Massa

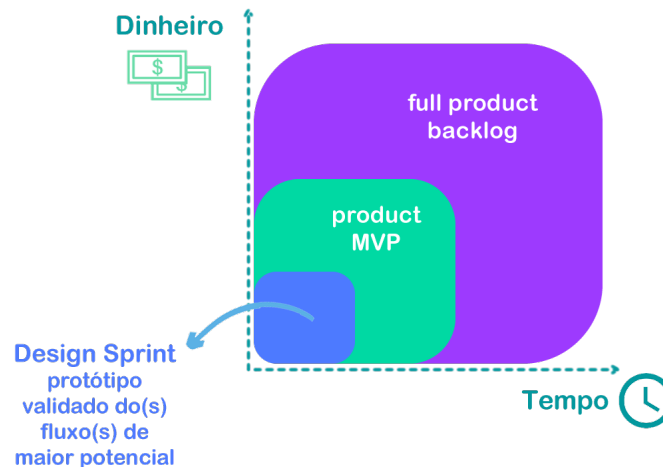
Figura Qualidade do protótipo.
Fonte: adaptado de Knapp;
Zeratsky; Kowitz (2017).



Prototipar

- Costure tudo - garantir consistência
- Teste - simular a entrevista com o protótipo, com tempo para ajustar se precisar

Figura Design Sprint -
protótipo validado.
Fonte: adaptado Souza
(2018).



Dia 04 – De Cara com os Usuários

As entrevistas deverão ser realizadas com cinco usuários, limitando-se em uma hora para cada, iniciando com perguntas sobre o cliente, apresentando o protótipo e as tarefas detalhadas para obter a reação de cada um, separadamente, na sua vez.

A equipe deve assistir, através de algum aplicativo de transmissão online, ao entrevistador e ao cliente, que estarão em outro ambiente. Também é importante que eles vejam o protótipo, assistam juntos e façam anotações em um quadro (positivas, negativas e neutras), com pequenas pausas entre cada entrevista para discutir os pontos levantados e identificar padrões.

O resultado deve ser a revisão do objetivo de longo prazo e das perguntas da Sprint, para verificar se foram respondidas, e a definição dos próximos passos. É importante estar aberto para os fracassos eficientes ou sucesso com falhas, pois é primordial aprender com o resultado e evoluir a ideia.

O Design Sprint deve, portanto, ser uma fase prévia ao desenvolvimento em si da solução, que poderá ser implementada por meio de uma abordagem ágil, como o Scrum, para validar a ideia e definir o escopo do problema a se resolver, de acordo com o espectro da inovação.



Dia 04 – De Cara com os Usuários

Espectro da inovação.

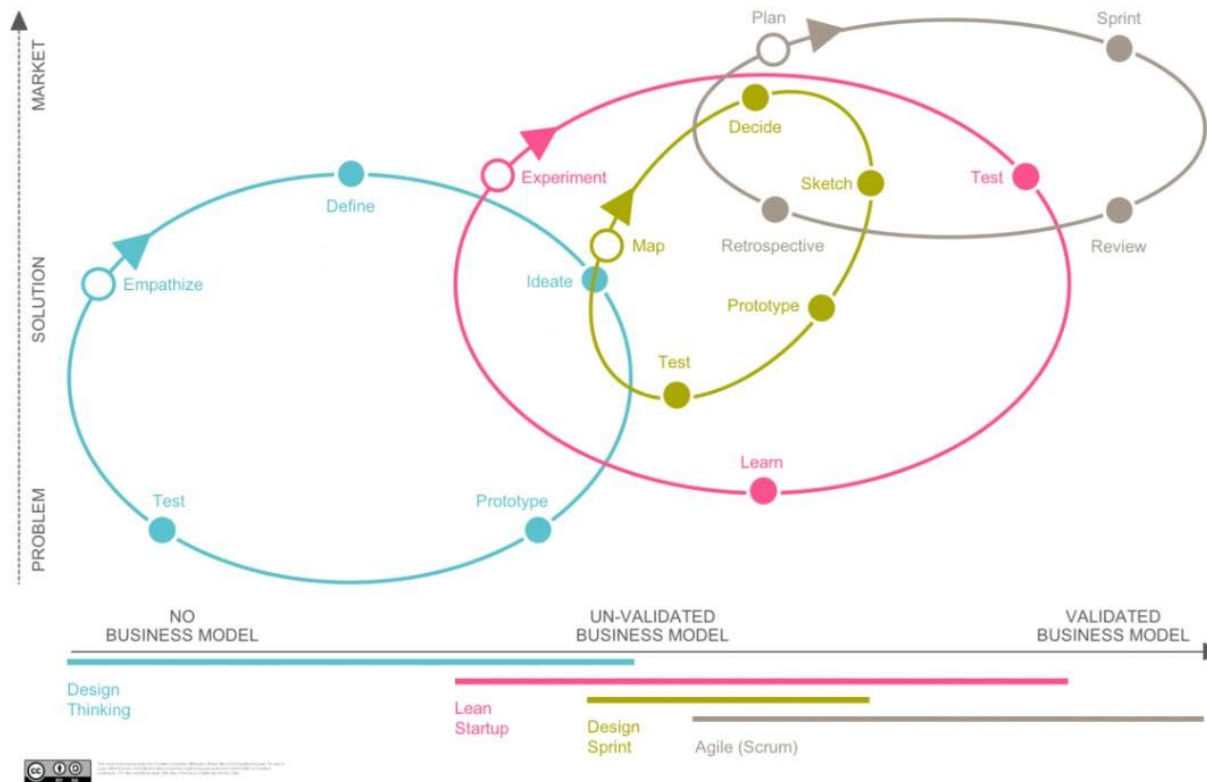


Figura Espectro da inovação.

Fonte: Claes (2017) sob licença Creative Commons.



Dia 04 – De Cara com os Usuários

Embora pareça, o Design Sprint não deve ser encarado como uma simples receita de bolo que precisará sempre utilizar as mesmas (ou todas as) técnicas. As atividades devem ser escolhidas de acordo com o que se encaixa melhor para a resolução de um determinado problema.

O mesmo vale para o resultado final da solução, pois nem sempre será um novo recurso ou produto, podendo ser a melhoria de um processo, um fluxograma, uma mudança estrutural ou de equipamentos.



Dia 04 – De Cara com os Usuários

Quinta-feira

Teste



- Aprenda

Validar

- Entrevistas com 5 usuários - 1h máximo
- Equipe assiste junto
- Faça anotações (+ ou -)
- Identifique padrões



Dia 04 – De Cara com os Usuários



Figura Validação.

Fonte: Site Design Sprint Kit do Google.

Validar

- Boas vindas
- Perguntas sobre o cliente
- Apresentação do protótipo
- Tarefas detalhadas para ter reação
- Debriefing



Dia 04 – De Cara com os Usuários

Showcase

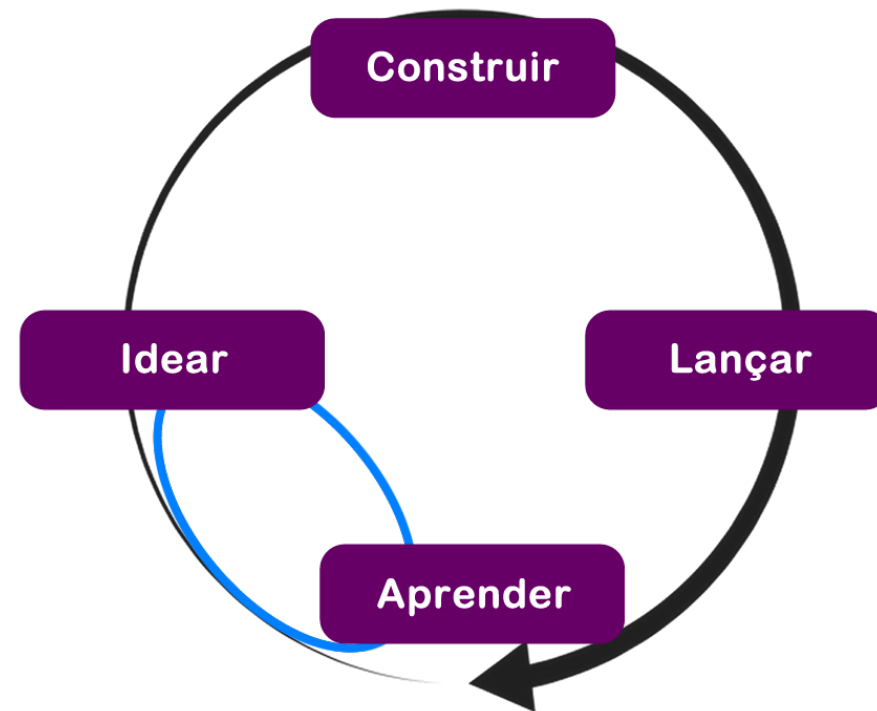
- Revise objetivo de longo prazo e perguntas da Sprint, e ver se foram respondidas
- Fracasso eficiente ou sucesso com falhas

Roadmap - próximos passos



Dia 04 – De Cara com os Usuários

Atalho para aprender sem construir e lançar de fato a solução!



*Figura Ciclo de feedback e aprendizado.
Fonte: traduzido e adaptado de GV (s.d.).*



Lançou o Produto?

Empresas líderes se matam ao acreditarem que o sucesso é eterno!



Certificação Profissional em Business Agility

Benefícios

- Maior capacidade de resposta e adaptabilidade às mudanças, alinhamento estratégico e maior eficiência operacional.

Habilidades desenvolvidas

- Estratégias de agilidade nos negócios, tomada de decisões baseadas em dados, liderança ágil, gerenciamento de mudanças organizacionais.



<https://certiprof.com/collections/business-it-certifications/products/business-agility-professional-certification-bapc%E2%84%A2>





★ Sucesso na sua
jornada
com a aplicação do
Design Sprint



Fontes / Referências

- AJ&SMART. Design Sprint. Disponível em: <<https://ajsmart.com/design-sprints/>>. Acesso em: 17 set. 2021.
- ALMEIDA, Rafael. Agile Design Thinking. Disponível em: <<https://blog.landing.jobs/agile-design-thinking-buzzword-bingo-or-is-it-worth-your-time-555915519027>>. Acesso em: 17 set. 2021.
- CLAES, Geert. When, witch... Design Thinking, Lean, Design Sprint, Agile? Medium, Oct. 03, 2017. Disponível em: <<https://medium.com/@geertwlcles/when-witch-design-thinking-lean-design-sprint-agile-a4614fa778b9>>. Acesso em: 17 set. 2021.
- Design Council. What is the framework for innovation? 2019. Disponível em: <<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>>. Acesso em: 17 set. 2021.
- DIMMICK, Damon. Fitting big-picture UX into agile development. Smashing magazine, Nov. 6, 2012. Disponível em: <<https://www.smashingmagazine.com/2012/11/design-spikes-fit-big-picture-ux-agile-development/>>. Acesso em: 17 set. 2021.



Fontes / Referências

- GARTNER. Enterprise Architecture and Technology Innovation Leadership Vision for 2017. Gartner, 2017. Disponível em: <https://www.gartner.com/binaries/content/assets/events/keywords/enterprise-architecture/epaeu17/enterprise_architecture_and__tech-innovation.pdf>. Acesso em: 17 set. 2021.
- GEPROS. Design Sprint versus Design Thinking: A comparative analysis. Disponível em: <<https://repositorio.usp.br/directbitstream/f999d422-4fba-4a0d-aa3d-a2a291b2674e/Design%20Sprint%20versus%20Design%20Thinking.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2021.
- GOOGLE (Estados Unidos). Design Sprint Kit: Phases & Methods. 2018. Disponível em: <<https://designsprintkit.withgoogle.com/>>. Acesso em: 17 set. 2021.
- GV. The Design Sprint. Disponível em: <<https://www.gv.com/sprint/>>. Acesso em: 17 set. 2021.



Fontes / Referências

- ISMAIL, Salim; MALONE, Michael S.; VAN GEEST, Yuri. Organizações Exponenciais: por que elas são 10 vezes melhores, mais rápidas e mais baratas que a sua (e o que fazer a respeito). Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.
- KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. Sprint: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas 5 dias. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.
- KUEBLER, Greg. Bluepoint Design Sprint Program. 2017. Disponível em: <http://gregkuebler.com/portfolio-item/startup-accel/bluepoint-design-sprint-program/750/>. Acesso em: 17 set. 2021.
- RIES, Eric. A startup enxuta: como os empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem sucedidas. São Paulo: Lua de Papel, 2012.
- RYAN, Evan. Demystifying the Design Sprint. Slideshare, Jun. 21, 2017. Disponível em: <https://www.slideshare.net/FreshTilledSoil/demystifying-the-design-sprint>. Acesso em: 17 set. 2021.



Fontes / Referências

- SCHNEIDER, Jonny. Understanding how Design Thinking, Lean and Agile Work Together. Mind the Product, Sep. 20, 2017. Disponível em: <<https://www.mindtheproduct.com/understanding-design-thinking-lean-agile-work-together/>>. Acesso em: 17 set. 2021.
- SOUZA, Mayra. Design Sprint e Lean Inception se complementam. Como? Slideshare, Oct. 11, 2018. Disponível em: <<https://www.slideshare.net/MayraRodriguesDeSouz/design-sprint-e-lean-inception-se-complementam-como-119060018>>. Acesso em: 17 set. 2021.
- STEPHENS, Matthew. How the Zebra runs remote Design Sprints. Medium, Jun. 26, 2018. Disponível em: <<https://medium.com/the-zebra/running-design-sprints-with-a-remote-team-79de11c78887>>. Acesso em: 17 set. 2021.



...

COMPARTILHE E VERIFIQUE
SUAS REALIZAÇÕES DE
APRENDIZAGEM
COM FACILIDADE

#DSPC #certiprof



 certiprof®

...



Siga-nos, entre em contato!



www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of Certiprof,
LLC in the United States and/or other countries.