



DESIGN

O uso do Design Sprint para soluções de problemas

BY REDAÇÃO THE BAKERY



Se você leu nosso artigo **Como potencializar a jornada de inovação através do design** já sabe que o design é um dos catalisadores mais robustos da inovação. Sabe também que o **Design Thinking** é uma metodologia que tem como objetivo final criar soluções inovadoras, criativas e eficientes para os usuários ao levar em consideração suas necessidades e desejos. Agora, vamos conhecer outra metodologia: o **Design Sprint**.

Desenvolvido pelo Google Ventures, esse é um **processo intenso de cinco dias em que equipes centradas no usuário lidam com problemas exclusivos de design**. Trabalhando com insights de especialistas, as equipes idealizam, prototipam e testam soluções em usuários selecionados. Entre os participantes estão os stakeholders-chave do projeto, aqueles que serão impactados diretamente com o projeto.

Essa metodologia é geralmente utilizada quando uma corporação percebe que há um **atraso muito grande entre conceito e entrega**. Através desse atalho de aprendizado, é possível evitar o gasto de tempo de semanas com o processo de desenvolvimento de um produto, lançamento no mercado e posterior validação da ideia inicial.

Etapas do Design Sprint

Em cinco dias, o **Design Sprint** ajudará as equipes a:



Entender o problema

A primeira etapa visa determinar o **propósito do sprint e as abordagens** que a equipe usará para alcançá-lo. Além disso, fornece uma compreensão dos pontos problemáticos do público, especificidades do mercado e expectativas do cliente. Por fim, esta fase determina como as decisões afetam o design geral do seu produto e vice-versa.

Esboçar soluções

Nesta fase, as equipes preparam **demos e esboços para debater suas ideias**. Sprints mais complexas e duradouras exigem uma pesquisa profunda do usuário. O objetivo é idealizar a funcionalidade do produto e encontrar as soluções mais eficazes com base na análise preliminar.

Decidir a melhor opção

Uma vez encontradas as soluções, os membros da equipe **discutem as opções e avaliam sua eficiência**. Eles determinam quais são as mais apropriadas e que devem ser implementadas durante as próximas etapas do Design Sprint. Isso ajuda a delinear a arquitetura futura do produto.

Prototipar a ideia

O resultado deve incluir todas as funções principais e revelar suas decisões de UI/UX para que o proprietário do produto possa testá-la e verificar sua relevância para as ideias iniciais. O objetivo da quarta fase é **implementar sua ideia e visualizá-la** com o UI/UX Design.

Testar com o público-alvo

Por fim, quando a UI/UX é construída, é hora de **validar sua eficiência e cumprimento dos objetivos** definidos no backlog. Normalmente, o proprietário do produto é quem verifica as entregas e toma as decisões finais. Nos Design Sprints focados na construção de produtos mais complexos e maduros, o estágio final geralmente requer o envolvimento real dos usuários.

Projetos rodados pela The Bakery Brasil

Nós executamos **dois projetos de Design Sprint** para uma empresa global produtora de cimento e agregados sustentáveis. Os projetos foram nomeados de Control Tower e Green Procurement.

A corporação, que utiliza uma plataforma terceirizada, entendia que o produto não estava atendendo de maneira adequada os seus usuários. Assim, nosso time esteve alocado no escritório do fornecedor para resolver as dores desse cliente.

Nos dois projetos, o processo inicial seguiu o mesmo procedimento, com entrevistas com diferentes stakeholders de diversas regiões para entender quais eram essas dores dos usuários finais. As entrevistas foram feitas de maneira semiestruturada, contendo algumas perguntas-chave para direcionar os entrevistados.

Outros procedimentos importantes na criação ou reformulação de um produto são a **análise do ecossistema e pesquisas de benchmark**. Isso permite saber como os concorrentes e outros players do mercado encontraram soluções para dores semelhantes às quais mapeamos, o que facilita muito o processo criativo e de inovação. Nada é criado do zero, mas sim transformado a partir de necessidades específicas.

No final dos cinco dias de sprint, a solução foi criada pelos próprios stakeholders e desenhada por um UI Designer, que traduziu todo o fluxo criado em um protótipo.



“Para a Design Sprint, trouxemos os insights gerados a partir das entrevistas com mapeamento das dores reais de cada persona e as análises de ecossistema e benchmark. Em ambos os projetos, constatamos algo que acontece com frequência: **a dor inicial apresentada pelo cliente não era, de fato, a dor do usuário final.**”



Projeto Control Tower

A dor inicial do nosso cliente nesse projeto era a **construção de um dashboard dentro da plataforma** que já era utilizada para fazer e administrar os contratos com as transportadoras. Esse dashboard deveria permitir que os líderes globais tivessem uma visibilidade das operações nas diferentes regiões do mundo de acordo com KPIs.

Por se tratar de uma empresa global com uma dor global, fizemos 25 entrevistas em 9 regiões diferentes do mundo. As sessões com os stakeholders foram híbridas, sendo presencial somente com os stakeholders-chave.

Ao longo das entrevistas e até mesmo durante a **Design Sprint** foi constatado que o simples fato de criar um dashboard não daria a visibilidade esperada, na ótica de melhorar os resultados dos indicadores.



Vinicius Ribeiro

UX/UI Designer na
The Bakery Brasil

“O problema encontrado foi que, além de uma visão global, **era necessário mudar todo o fluxo de como os analistas administravam e fechavam novos contratos.** A plataforma utilizada por eles não era satisfatória e não dava aos analistas a possibilidade de agir nos indicadores apresentados pela liderança.”



Projeto Green Procurement

Nosso cliente é conhecido por ter **reduzido as emissões de Escopo 1 e 2 em praticamente 100%**. Porém, quando se trata de Escopo 3, a companhia tem diversos fatores impeditivos no processo de se tornar sustentável. O transporte final de cimento e agregados feito pelas transportadoras parceiras de nosso cliente, em sua maioria, ainda era feito por veículos a diesel.

Vale explicar que Escopo 1, 2 e 3 é como o GHG Protocol (Greenhouse Gas Control) divide a emissão de gases causadores do efeito estufa no planeta.

As entrevistas para esse projeto foram necessárias para entender as características dos contratos de cada região e identificar as dores que cada região tinha para criar um processo que fosse aplicável em qualquer país. **Por ser uma dor mais específica,** foram selecionados menos participantes que o projeto anterior, levando em consideração suas áreas de atuação. As sessões foram realizadas presencialmente.

Além de incluirmos CO2 como um KPI importante nas tomadas de decisão de novos contratos, **criamos um portal específico para os transportadores,** com gamificação e podendo analisar a emissão de CO2 da sua frota.



Vinicius Ribeiro

UX/UI Designer na
The Bakery Brasil

“Inicialmente, o cliente queria somente que acrescentássemos o consumo de CO2 como um dos KPIs a serem analisados nas operações diárias do analista. **Mas identificamos que iria além disso**, pois precisaríamos ajudar também os transportadores, como parceiros, a se conscientizarem em relação aos seus veículos e iniciativas para trocarem suas frotas por frotas menos poluentes.”



Agora você já sabe como funcionam as sessões de **Design Sprint** e tem ótimos dois cases para se inspirar. Saiba também que temos um **time de especialistas nessa metodologia** e estamos prontos para entregar as melhores soluções para a sua empresa.

Entre em contato com a gente e entenda porque somos apaixonados pelos problemas. Visite nosso [site](#) e nosso [LinkedIn](#).

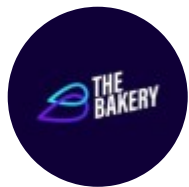


Leia também nosso artigo **“Como potencializar a jornada de inovação através do design”** e saiba mais sobre **Design Thinking**.



COMPARTILHAR





REDAÇÃO THE BAKERY

Somos especialistas em ajudar corporações a obterem resultados com inovação através de soluções customizadas, que englobam desde o desenho da estratégia até metodologias de Inovação, Corporate Venture Building e Corporate Venture Capital.