



THE DEVELOPER'S  
CONFERENCE

Trilha UX Design



# PO e UX Designer atuando juntos em favor da entrega de valor

**Lídia Ferreira**

PO na dti digital



✓ PO na dti digital

✓ UX Designer (3 anos de experiência)

✓ Pesquisadora em IHC –  
Interação Humano-Computador





# VUCA

Volátil

Volatility

Incerto

Uncertainty

Complexo

Complexity

Ambíguo

Ambiguity






# Case 1

## Cenário:

- Sistema acadêmico de gestão
- Programa de pós graduação de BH



**Time  
Autônomo**

PO (gerente)

UX Designer (Scrum Master)

Arquiteto

Time de desenvolvimento



# Cliente

---

Usuário chave

Tomador de decisão

Personas à disposição para testes e validações





# O que deu certo?



PO e UX em todas as reuniões de requisito



PO com autonomia para definição de MVP e fatiamentos



Contato direto com todas as personas



Soluções conjuntas criadas por UX e PO



Testes com usuários com impacto direto no backlog



Cultura ágil forte e consolidada no time



Time centrado no usuário





Ser ágil é

**decepcionantemente**

simples.

Difícil é seguir o  
**PROCESSO**







# CENÁRIOS

PO do  
cliente

Liderança  
Técnica e UX

PO/UX meio  
período

Sem PO

Sem UX



O trabalho que é de  
**todos**

é o trabalho que  
**ninguém faz**



# Case 2

## Cenário:

- Sistema de gestão e venda
- Setor varejista de BH





## Squad

Gerente de Projeto

Líder técnico

UX Designer (não dedicado)

Arquiteto (não dedicado)

Time de desenvolvimento

## Cliente

Demandas definida pela diretoria

Várias pessoas com possibilidade de opinar no produto

Sensível a mudanças de mercado com necessidade de reação rápida

Possibilidade de teste e validação com clientes reais



A group of four business professionals in a meeting, with a dark overlay and the word 'CONFLITO' in red. The image shows a man in a suit, a woman in a dark suit, and another man in a white shirt, all looking at a laptop. The word 'CONFLITO' is written in large, bold, red capital letters across the center of the image.

**CONFLITO**





E o foco no usuário?









# Product Owner



Manter vivo o Backlog



Entender o que é valor para o cliente



Priorizar o Backlog



Fazer o coach do Cliente



Trabalhar para o time



Otimizar a produtividade do time



Falar não



Ser dono do produto, não do processo

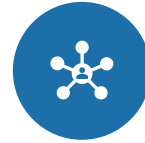
# UX Designer



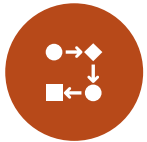
Aplicar  
ferramentas  
de facilitação



Pesquisar  
contextos e  
personas



Levantar  
hipóteses



Propor fluxos  
e soluções



Prototipar



Validar com o  
time de  
desenvolvimento



Testar e  
homologar  
com os  
usuários



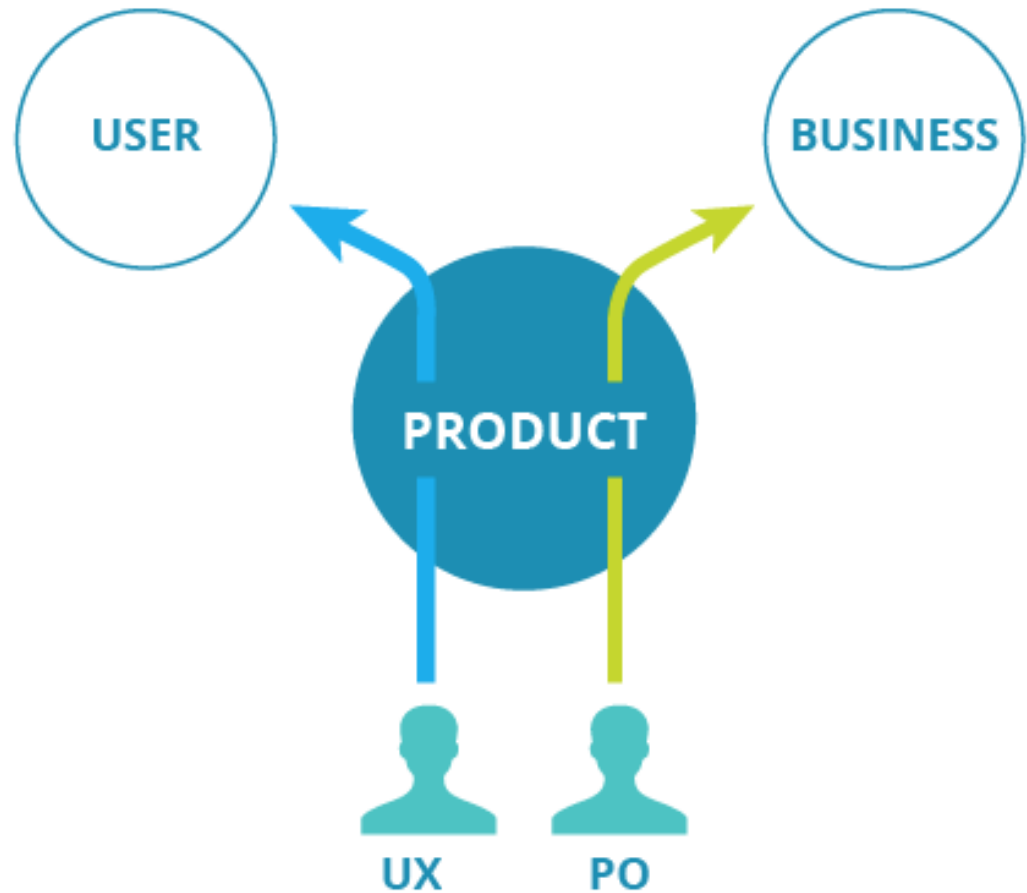
Zelar pela  
experiência  
dos usuários

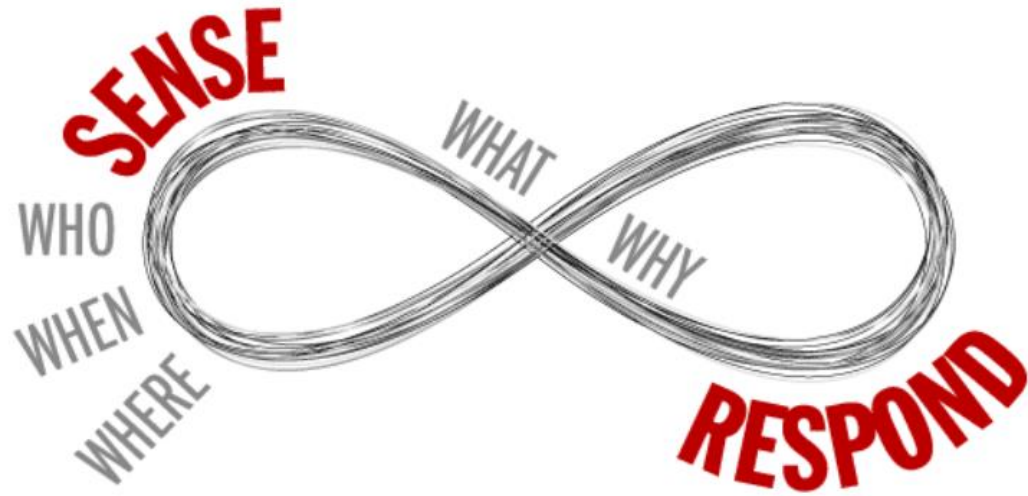


Catequisar  
time e cliente



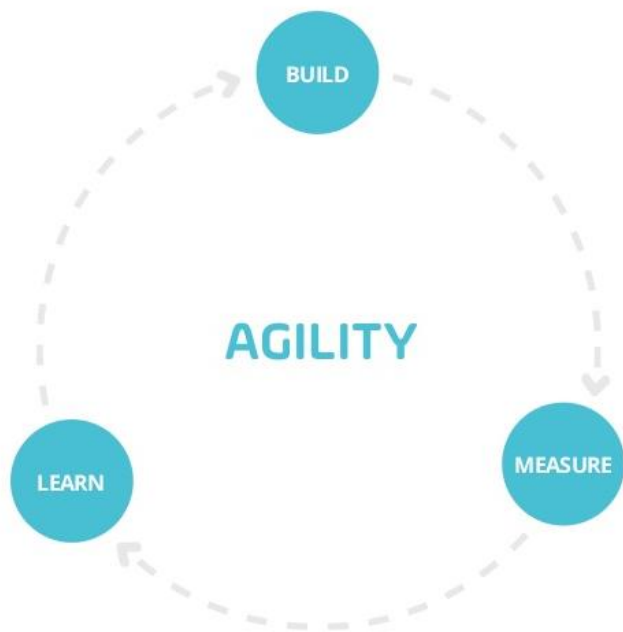
Diferentes  
focos sobre  
o mesmo  
produto





WHO quem?  
WHEN quando?  
WHERE onde?

WHAT o quê?  
WHY por que?



Entregar rápido  
Testar rápido  
Falhar rápido

**APRENDER COM ISSO**



FATIAR O PRODUTO





# O que aprendi?



## UX Designer

Agindo ao invés de reagir

Coleta de métricas antes e depois de implantação

Implantações assistidas com análise de impacto

**Atuação estratégica**



## PO

Possibilidade de fatiar, descartar, repriorizar

Foco no backlog

Time blindado de problemas de negócio

**Entrega de valor para o usuário em toda sprint**



## Time

Fortalecimento da cultura ágil no time e no cliente

Uso de OKR's vinculados as entregas das sprints

Execução dos ritos

**Foco no desenvolvimento com qualidade**



Times que se **divertem**  
trabalhando juntos,  
produzem **melhores**  
resultados.

JEFF GOTHELF

# Obrigada!



**Lídia Ferreira**

PO na dti digital

lidia.ferreira@dtidigital.com.br

LinkedIn: lidiasilvaferreira