



A importância do designer em sessões de refining de produto

TDC SP - Julho 2019

Rafael Xavier



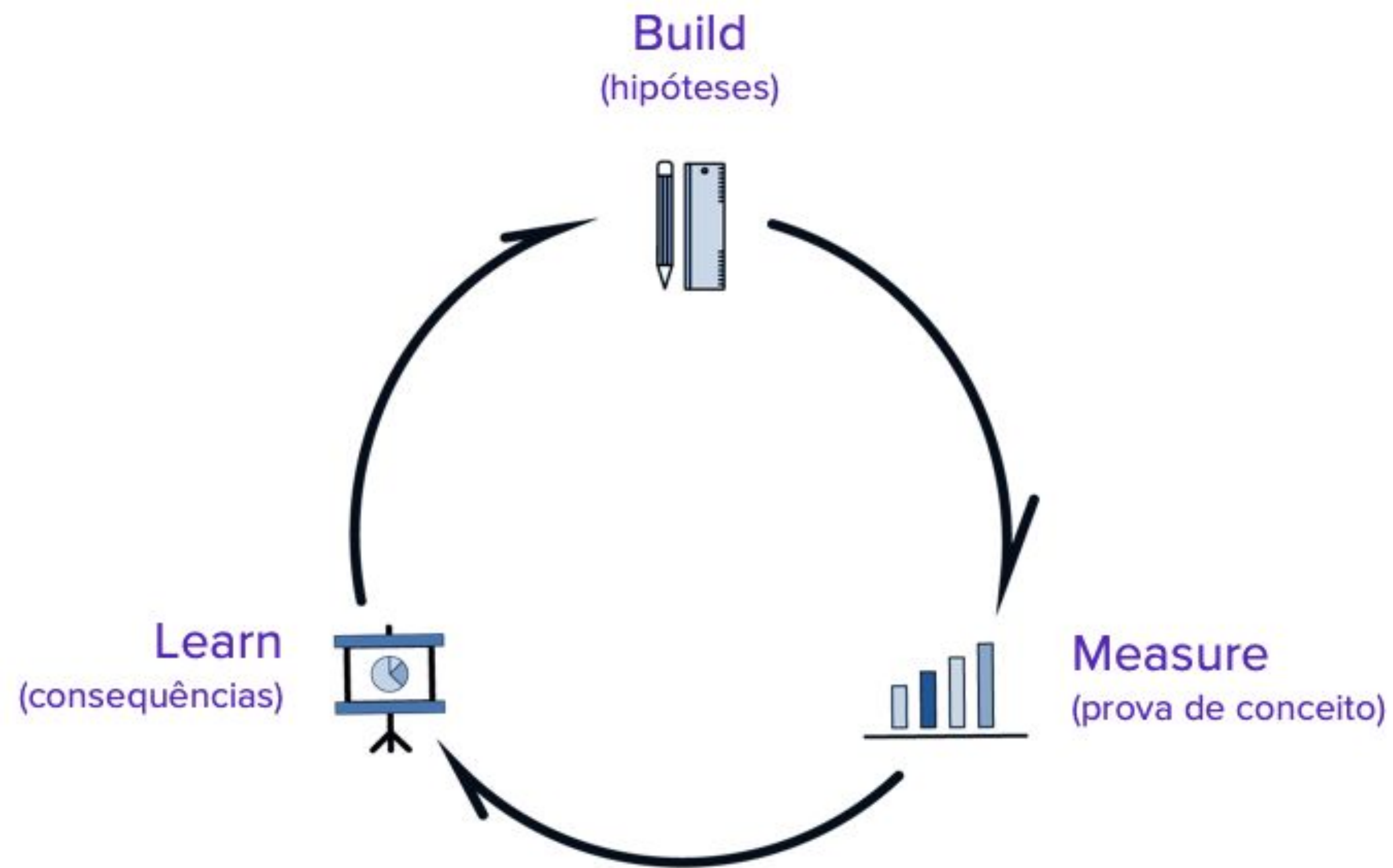
- +20 anos experiência em design
- Gerente capítulo design na Concrete (+-40 designers)
- Formação em design, gestão de negócios, gerência de projeto software e mestrado em IHC
- Pai, pai de novo, pai de cachorro
- Piloto frustrado
- Tech + Design + Produto



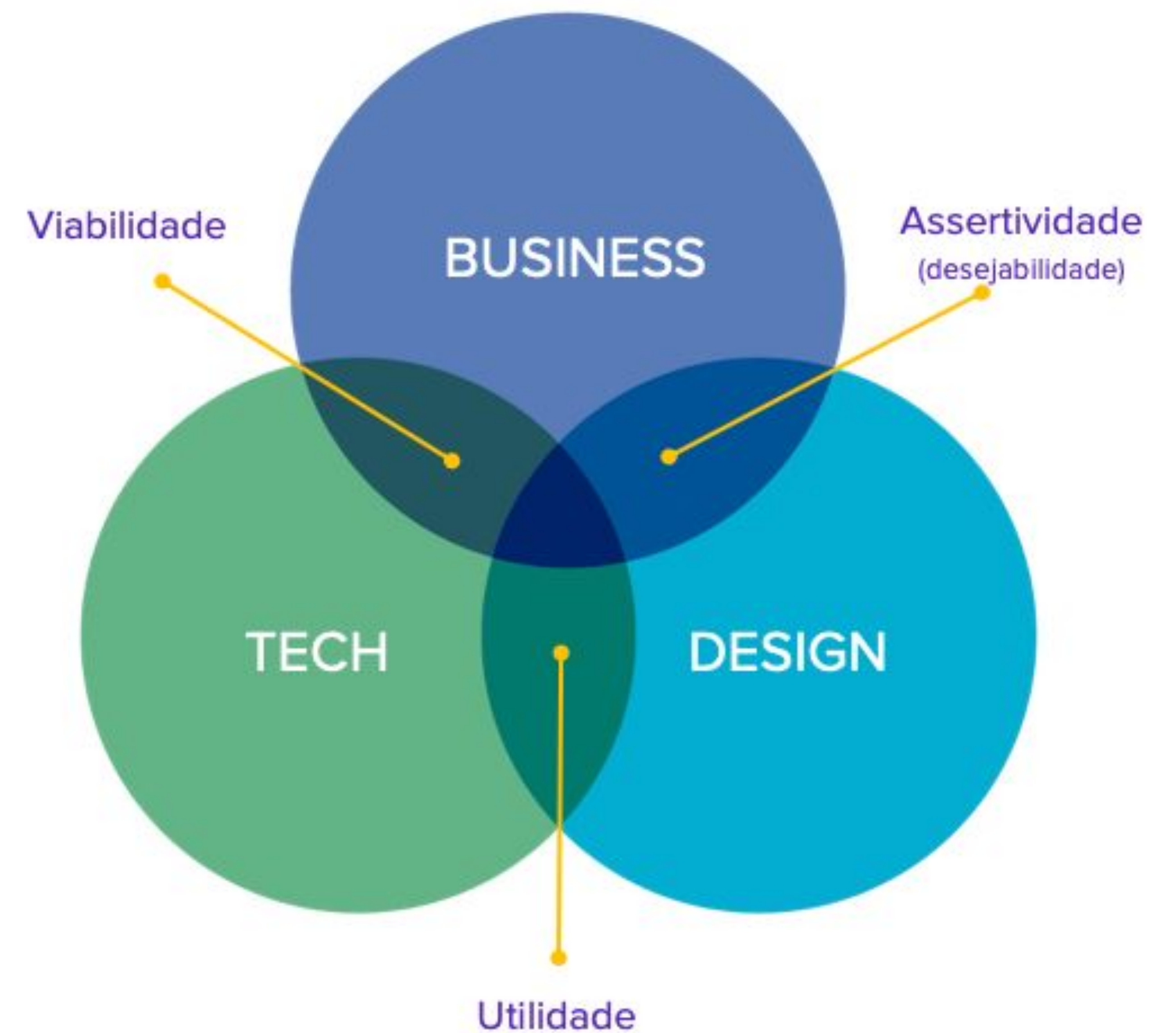
Quando o refining bateu na minha porta...

...E surgiu o artigo "Tríade de Produto" no TDC17.

Relembrando Lean



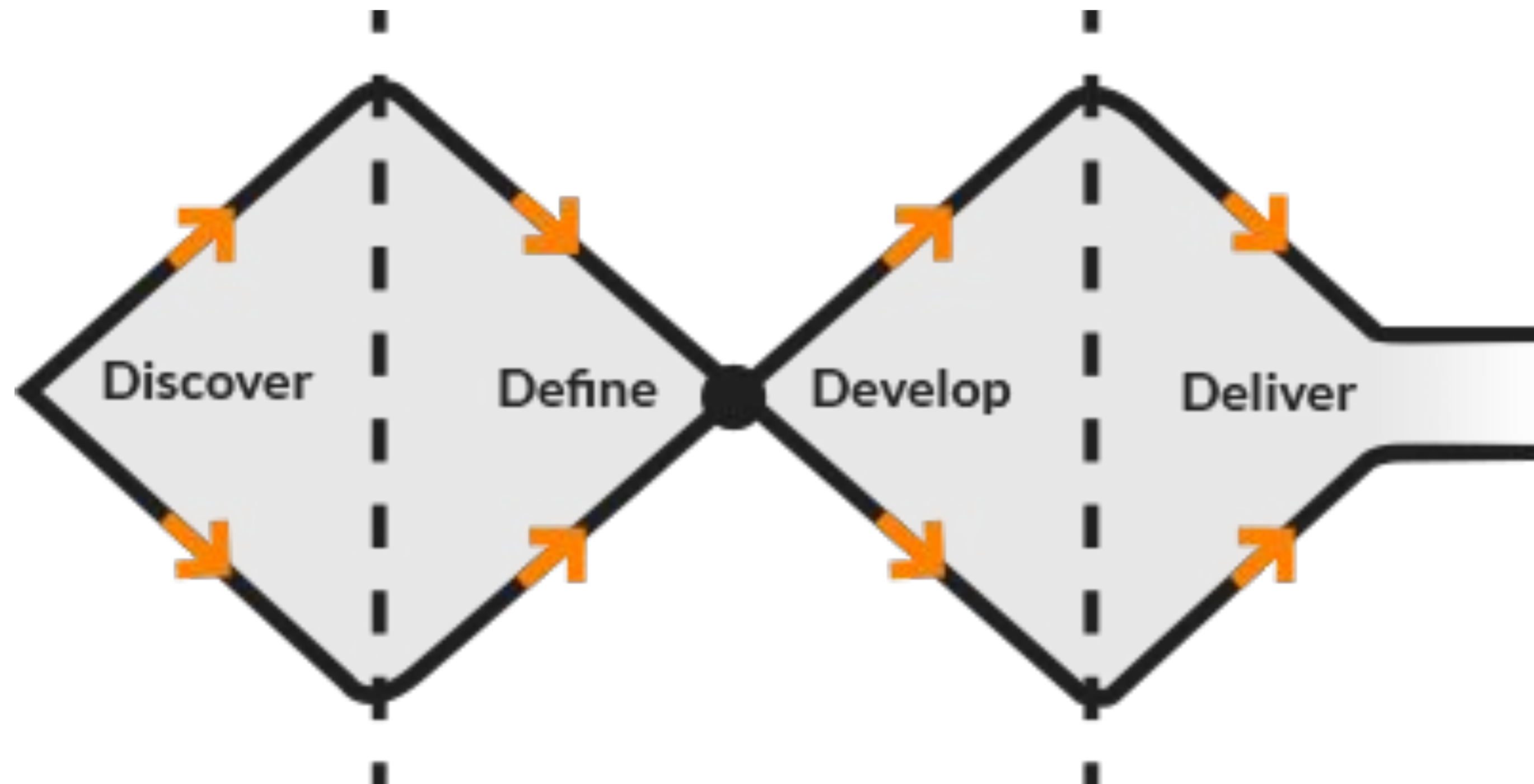
Construir, testar, medir e aprender!



Designer hoje precisa também...

- Criar **parceria** não apenas com outros designers.
- Ser medido pelo **sucesso e valor do produto** e não pela entrega do design.
- Colaborar **constantemente** com POs + engenheiros em **discovery** e **delivery**.

Discovery & Delivery



<https://i2.wp.com/blog.handrailux.com/wp-content/uploads/2018/01/twitter-dual-track-2.png?resize=440%2C220>
<https://seanvantlyne.com/2016/07/17/marty-cagan-and-continuous-discovery-and-delivery/>
<https://sites.google.com/site/dongwhiyoo/home/servicedesign/engine>

Discovery & Delivery

DISCOVERY



STAKEHOLDER
INTERVIEWS



USER
RESEARCH



PERSONAS



SCENARIOS



STORY
MAPPING

DELIVERY



RAPID
PROTOTYPE



INFORMAL
TESTING



RESEARCH
INPUTS

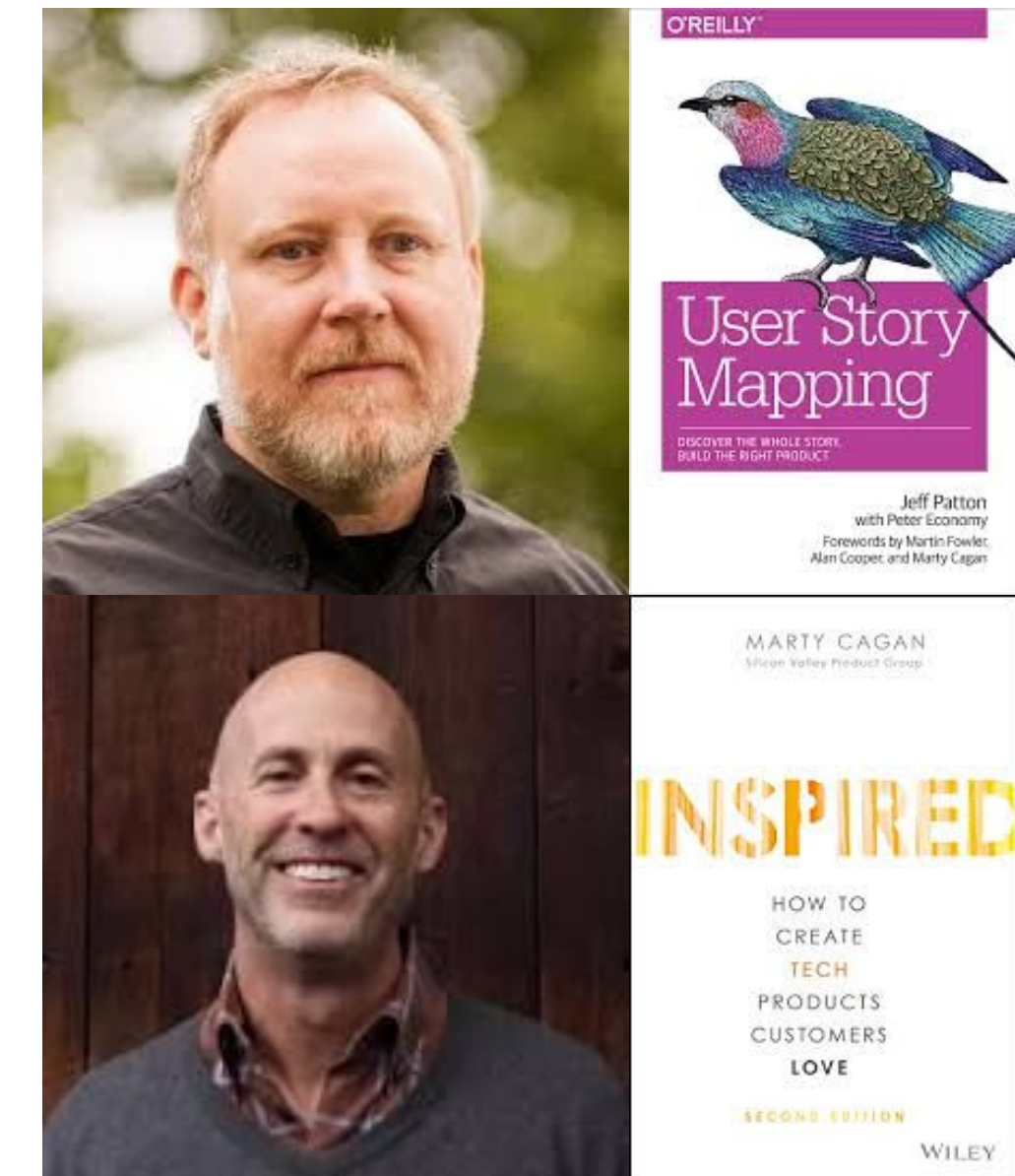
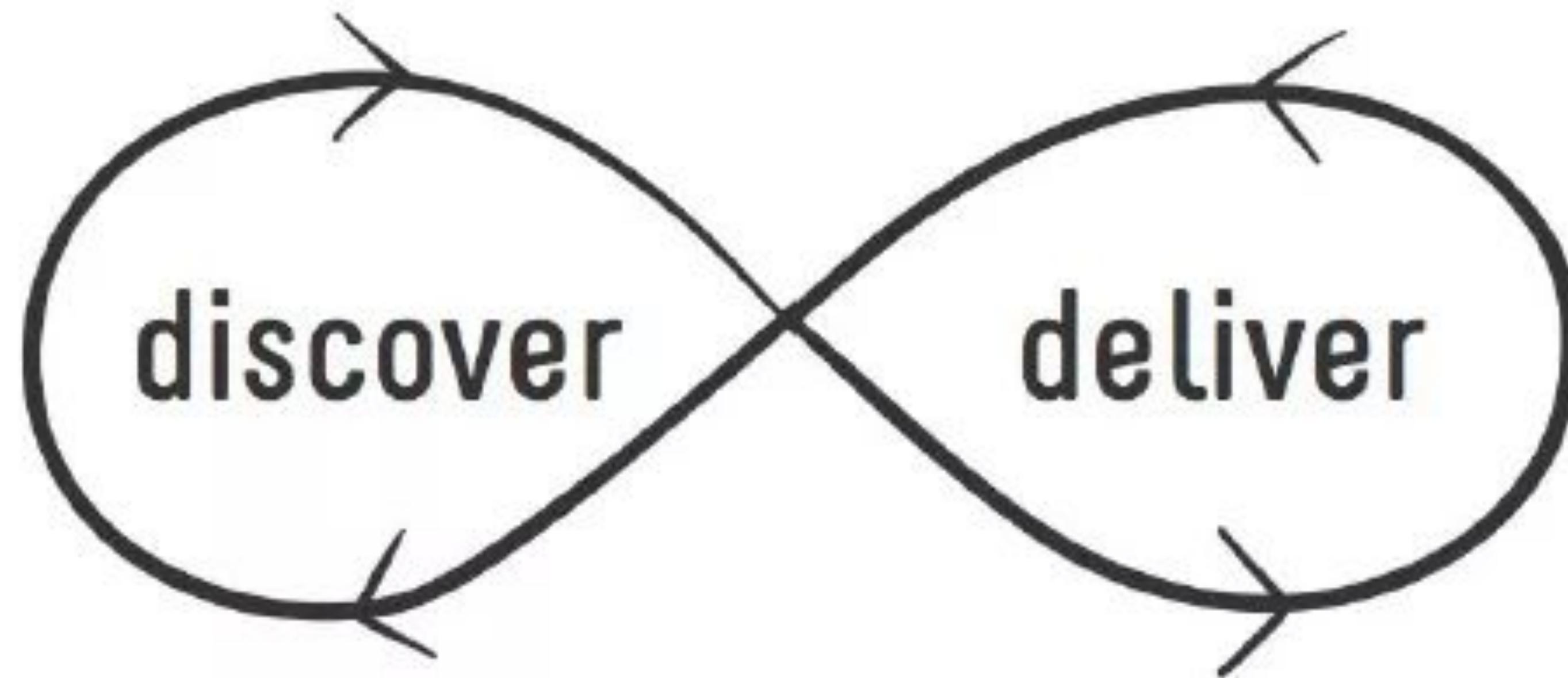


CONCEPT
ITERATION



UI POLISH

Continuous Discovery & Delivery

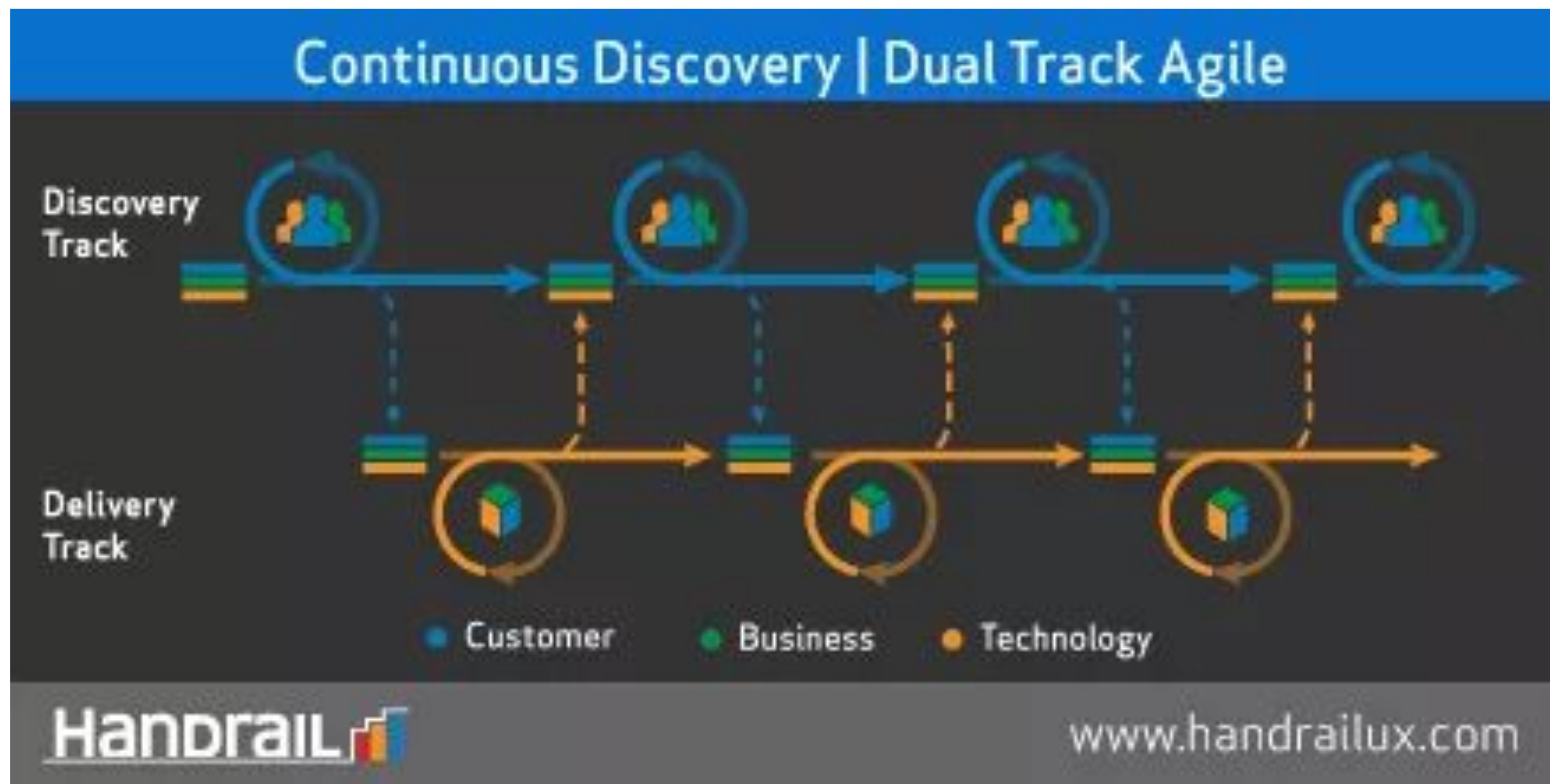


"Bons product designers pensam sobre a **jornada do usuário** pela **interação com o produto** e **com a companhia** como um todo."

Marty Cagan,

INSPIRED: How to Create Tech Products Customers Love

Continuous Discovery & Delivery



Lean UX & Agile na Concrete

Conceituar, prototipar e validar um produto/funcionalidade antes do desenvolvimento com participação do time e de usuários.



Entregar valor rápido para usuários e stakeholders em ciclos curtos de desenvolvimento e validação.

"When working in a Dual-Track Agile environment, ~~the Discovery team, including a~~ product manager, user experience designer and engineerS, works ahead of the Delivery or Development team to understand and test user requirements, iterate designs and integrate ~~customer~~ feedback."

Desenvolver um produto com alto grau de adaptabilidade em relação ao usuário, ao negócio e à tecnologia

Valor não é entregar features ou tasks no JIRA ou Trello, e sim entregar o que é necessário e com valor do produto



Mas traduz isso no dia a dia?

Saca aquela visão "cross", então...

Exemplo de um projeto atual...

- Sessões de refining 2x por semana (técnico e negócio)
- Junto com PO puxar o stakeholder do negócio para discussão
- Discutir APIs, regras e fluxos com stakeholder + time
- Propor testes de usabilidade/guerrilha: travou? teste!!!
- Participar da criação das métricas e por que usá-las
- Participar de framework de priorização: RUT / RICE / etc
- Incentivar dual track e estar de 1 a 2 sprints ahead
- Buscar a melhor experiência (UI, UX e Tech)

Refining (Negócio & Técnico)

Revisar os itens no backlog com PO para garantir que eles estejam prontos para a próxima planning (ou não, pois o backlog é vivo).

Designers devem **facilitar técnicas de ideação** que podem ajudar o time a resolver os problemas em conjunto: card sorting, co-criação, user stories...

Elaborar, realizar e apresentar resultados de testes com usuários.

Timebox: 60 min

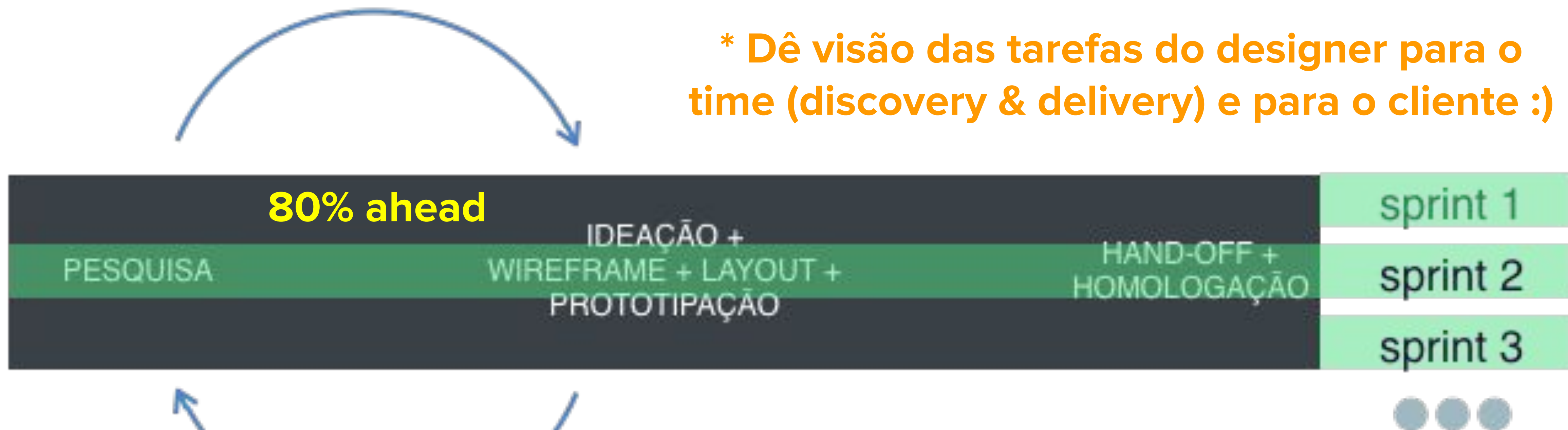
RUT - Relevância, Urgência e Tendência



Valor	1	2	3	4	5
Relevância (qual é o valor para o produto?)	não faz parte do conceito do produto. Seria bom ter, mas ficamos bem sem ele	é relacionado ao conceito do produto, seria bom ter	importante para o conceito do produto	muito importante, o produto fica desfalcado sem isso	Não há produto sem este item
Urgência (qual é o <i>timing</i> para o negócio?)	implementar agora não faz diferença. Dá para esperar	não é bom ficar sem, mas dá para esperar	É desejável lançar em breve, na próxima release talvez	teremos problemas se não estiver na próxima release	É imediato, não podemos esperar a próxima release
Tendência (qual é a perspectiva do usuário)	a primeira impressão não é boa, mas o usuário se acostuma	pode ser problemático para o usuário continuar sem isso	é certo que o usuário será prejudicado sem isso	O prejuízo para o usuário não só é certo como aumenta com o tempo	piora muito a cada dia, é extremamente desgastante para o usuário

Modelo de dual track que amamos!

* Dê visão das tarefas do designer para o time (discovery & delivery) e para o cliente :)



PESQUISA

80% ahead

IDEAÇÃO +
WIREFRAME + LAYOUT +
PROTOTIPAÇÃO

HAND-OFF +
HOMOLOGAÇÃO

sprint 1

sprint 2

sprint 3

validações /
refinamentos



Exemplo de dinâmicas em um projeto mobile

E depois? Acaba aí? Não, temos uma **planning**...

Participar apresentando as **soluções** criadas, seja incrementos para a sprint atual ou **originada na sprint ahead**, explicando fluxos, regras de negócios, envolvendo o time na análise da história e das tarefas e, please, **pontuando em conjunto!!!**

- * designer não pontua separado
- * designer não pontua separado
- * designer não pontua separado
- * designer não pontua separado
- * designer não pontua separado

...

Uma review, uma retro, uma daily...

Oportunidade para apresentar o que foi pensando na sprint ahead para o time e cliente.

Apoiar **PO** sempre e **captar feedbacks** dos usuários e stakeholders e mostrar ao time.

Listar **débitos de design/UX** após testes para próximas sprints.



E o resultado?

É feedback que chama? Então toma....

"Eu estou encantada!"

Usuária de um app no final da review ao ver uma feature que pode economizar alguns R\$ K / ano. E ela ainda deu sugestão de nova feature.

"Designer olhando API e backend sprint ahead é um ganho para o time e produto!!!"

Sobre atuação de um designer junto com backend como diferencial de negócio olhando até 3 sprints ahead.

"Se tirar o designer do time não vai renovar."

Executivo de um programa sobre retirar um designer no time que atuou como PO em diversos momentos pensando no produto.

"UX é um diferencial e poucas empresas possuem(...) é um tema super novo (em QA) (...) 80% não sabe o que o UX faz, muito menos pensando no delivery e a frente da sprint."

QA de um time sobre atuação de uma designer focada em dual track

"Obrigado por se importar conosco!"

Usuário cego de um fantasy game após envolver ele no projeto como beta tester.

Obrigado :) Perguntas?

rafael.xavier@concrete.com.br
rafaelxavier@gmail.com

concrete
PART OF ACCENTURE

NÓS MOVEMOS O MUNDO.

RIO

Centro

Av. Presidente Wilson, 231
29º andar

(21) 2240-2030

SÃO PAULO

Cidade Monções

Av. Nações Unidas, 11.541
3º andar

(11) 4119-0449

BH

Savassi

Av. Getúlio Vargas, 671
Sala 800 - 8º andar

(31) 3360-8900

RECIFE

Ilha do Leite

Rua Sen. José Henrique, 199
2º andar

(81) 3018-6299

WWW.CONCRETE.COM.BR