

Online

Transformação Digital no Setor Público

Aula 5 — Design Sprint 2.0: Processo, Etapas e Atividades para o Setor Público

Aula 5 | 90 min

Objetivos de Aprendizagem

1. **Lembrar** — Identificar as fases do Design Thinking, as etapas do Double Diamond e as 4 fases do Design Sprint 2.0 com suas atividades e entregáveis
2. **Compreender** — Explicar a lógica de divergência/convergência e como o Sprint operacionaliza o Design Thinking em 4 dias
3. **Analisar** — Relacionar os mecanismos do Sprint 2.0 (timeboxing, ideação silenciosa, dot voting, Decisor) com barreiras do setor público
4. **Avaliar** — Julgar a viabilidade e limites do Sprint 2.0 em organizações públicas brasileiras (Lei 14.129/2021)
5. **Criar** — Projetar o escopo, equipe e cronograma de um Sprint adaptado para um serviço público

Agenda

Bloco	Tema	Tempo
1	Abertura: "A inovação que morre na reunião"	0–10 min
2	Design Thinking e o Double Diamond	10–25 min
3	Do Design Thinking ao Design Sprint	25–35 min
4	As 4 fases do Design Sprint 2.0	35–65 min
5	Barreiras e antídotos no contexto brasileiro	65–75 min
6	Síntese e encerramento	75–90 min

BLOCO 2 — Design Thinking e o Double Diamond

Da filosofia ao mapa conceitual

Design Thinking — Origens

- **Herbert Simon** (1969) — *The Sciences of the Artificial*: raciocínio projetual formalizado
- **IDEO / David Kelley** (1991) — empresa de design que democratizou o método
- **d.school Stanford** (2005) — ensino de design thinking para não-designers
- **Tim Brown, CEO da IDEO** (2008/2009) — artigo na HBR + livro *Change by Design*
 - define o perfil do pensador de design (design thinker) como alguém que possui forte empatia, pensamento integrativo, otimismo, espírito colaborativo e foco em experimentação.
 - detalha o processo de inovação em três espaços contínuos: inspiração (entender o problema), ideação (gerar e testar soluções) e implementação (levar a ideia ao mercado).
 - inovação surge da interseção entre o que é desejável pelas pessoas, viável financeiramente para os negócios e tecnicamente possível de ser executado

Herbert Simon e o Design Thinking

- **O Design como Ciência:** Em *The Sciences of the Artificial* (1969), Simon define o design como a atividade de transformar situações existentes em situações desejadas, preocupado com **como as coisas devem ser** para atingir objetivos.
- **Resolução de Problemas:** Entendeu e legitimou o design como um processo metodológico rigoroso de solução de problemas.
- **Processo Estruturado:** Descreveu o design como um processo de busca, geração e teste de soluções, influenciando posteriormente metodologias como o Design Thinking.
- **Universalidade:** Estendeu o design para além das áreas tradicionais, argumentando que qualquer profissão que projeta cursos de ação para atingir objetivos está, na verdade, fazendo design.

Racionalidade Limitada (principal obra de Herbert Simon)

1. O ponto de partida: crítica ao *Homo Economicus*

A teoria clássica assume que o indivíduo:

- tem **informação completa**
- consegue **processar tudo perfeitamente**
- tem **preferências claras e estáveis**
- sempre **maximiza utilidade**

👉 Herbert Simon diz: *isso não existe na prática.*

1. Informação Incompleta

A Teoria (Homo Economicus): Toma decisões conhecendo 100% dos dados opcionais.

A Prática: Comprar um carro usado. O vendedor conhece os defeitos, mas você não (assimetria). A decisão é feita no "escuro", e não com clareza matemática.

2. Capacidade de Processamento

A Teoria: Conseguir calcular perfeitamente todas as variáveis cruzadas.

A Prática: Escolher um plano de saúde ou celular. Com dezenas de combos, nosso cérebro entra em colapso. Usamos heurísticas (atalhos cognitivos) e escolhemos a marca pela qual fomos impactados por último.

3. Preferências Instáveis e Intransitivas

A Teoria: Preferências são fixas no tempo e matematicamente transitivas (Se prefere $A > B$ e $B > C$, então obrigatoriamente $A > C$).

A Prática (Instabilidade): O viés do presente nas dietas. No domingo, a utilidade projetada é "comer salada amanhã". Na segunda com fome, a preferência se inverte magicamente para "hambúrguer".

A Prática (Intransitividade): Escolhendo celulares/carros/casas: você prefere o A ao B (pela câmera), e o B ao C (pela bateria). Mas quando compara o A direto com o C, escolhe o C (porque a diferença somada de preço pareceu inaceitável). A lógica linear entra em colapso.

4. Satisficing

A Teoria: Explora *todas* as opções do mercado até achar a mais proveitosa e barata.

A Prática: O "Scroll" do iFood ou da Netflix. Para maximizar, você teria que ler 300 cardápios e resenhas. Em vez disso, você rola a tela por 3 minutos e pede no primeiro que ache "bom o bastante" (você *satisfaz*, não maximiza).

Simon: Racionalidade Limitada e "Satisficing"

- **Racionalidade Limitada (*Bounded Rationality*)**: Sua teoria substitui o agente onisciente maximizador por decisores com informação, tempo e capacidades cognitivas limitadas, que buscam soluções apenas satisfatórias.
- **Satisficing**: Na prática, significa buscar alternativas sequencialmente e parar quando encontramos a primeira que atende critérios mínimos predefinidos.
- **O Elo com o Design/Agile**: À luz da racionalidade limitada, podemos entender práticas Agile e de design iterativo como estratégias de *satisficing*: entregas intermediárias 'boas o suficiente' para gerar aprendizado sob forte restrição de tempo e informação.
- **Reconhecimento Universal**: Recebeu o Prêmio Turing da ACM em 1975 (com Allen Newell) por contribuições fundamentais à IA e à psicologia cognitiva, e o Nobel de Economia em 1978 por sua pesquisa pioneira em decisão sob racionalidade limitada em organizações.

As 3 Lentes do Design Thinking



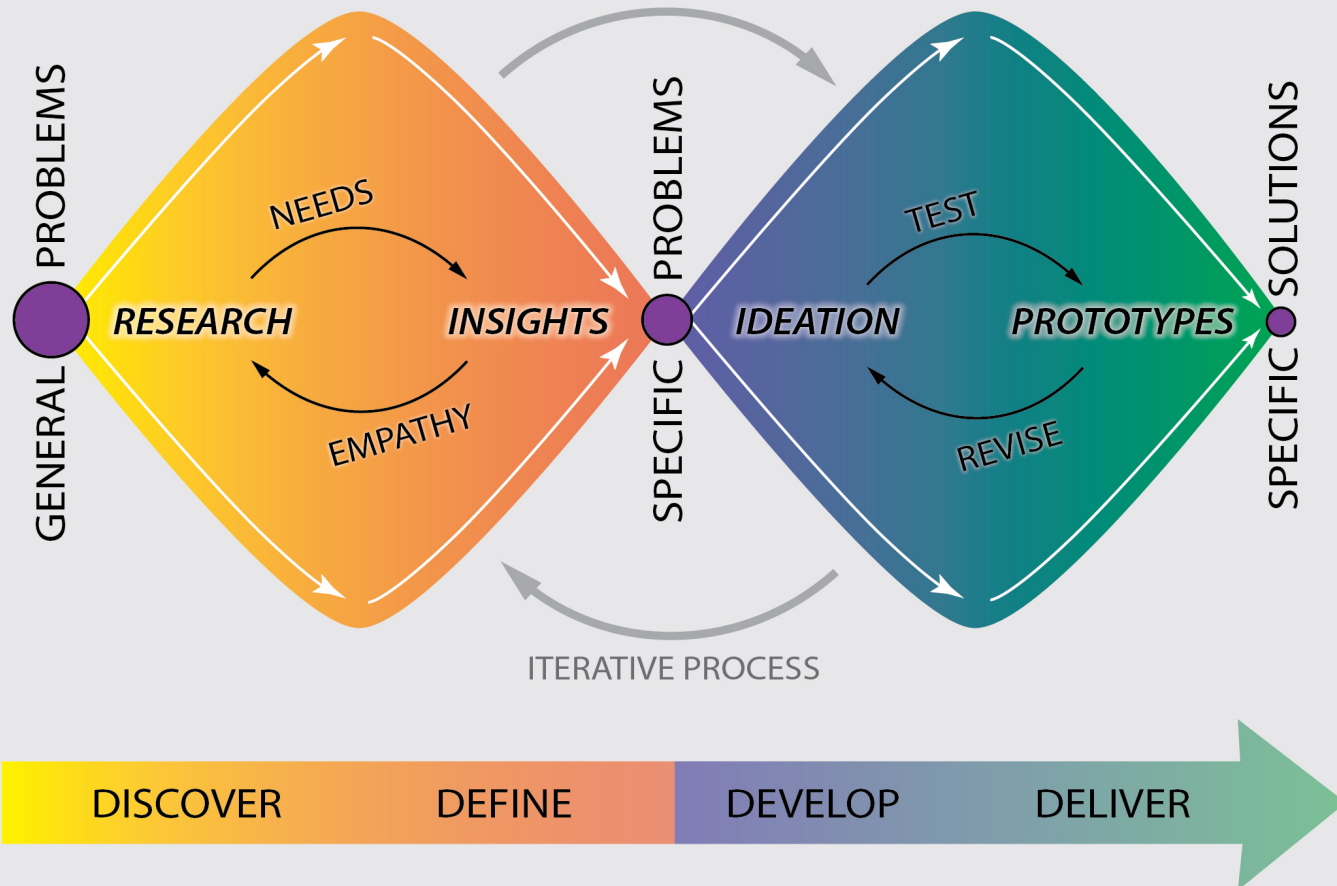
Os 3 Espaços do Design Thinking (IDEO)

- **Inspiração** — pesquisa de campo, observação, entrevistas
- **Ideação** — brainstorming, sketching, cenários
- **Implementação** — prototipagem, teste, iteração

--

Double Diamond — Design Council UK (2004)

DESIGN MODEL

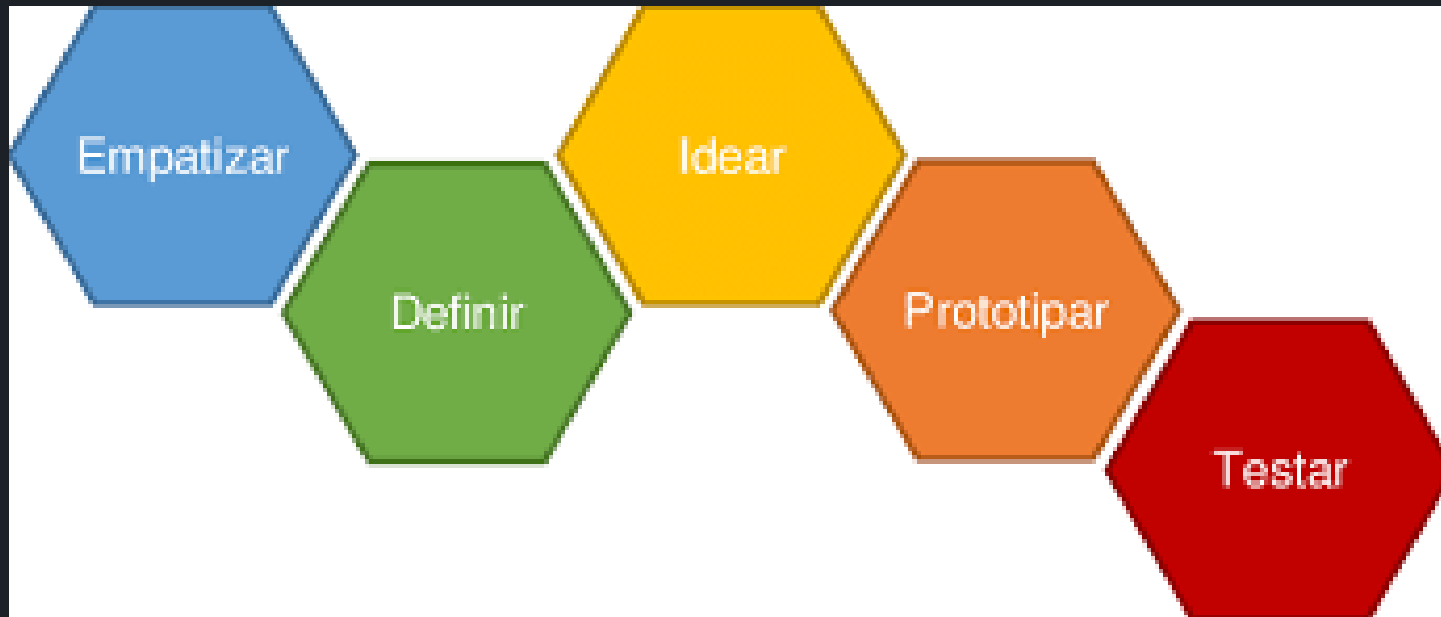


Double Diamond — Design Council UK (2004)

- **Discover** (Descobrir) — Momento divergente de questionar o problema inicial, observar o cenário e ter empatia com os usuários.
- **Define** (Definir) — Fase convergente para analisar as descobertas da fase anterior e criar uma declaração clara e específica do problema a ser resolvido ("projetar a coisa certa"). Sintetizar insights (dor) → pergunta "Como Poderíamos...?" (HMW)
- **Develop** (Desenvolver) — Novo momento divergente focado em ideação intensa, explorando múltiplas soluções possíveis, testando hipóteses e criando protótipos rápidos.
- **Deliver** (Entregar) — Fase convergente final para refinar, revisar e lançar a solução final que melhor atende às necessidades descobertas ("projetar a coisa da maneira certa").

O erro mais comum em governo: pular Discover e ir direto para Develop — "resolver o problema errado com eficiência perfeita"

O Modelo de 5 Etapas (d.school)



O Modelo de 5 Etapas (d.school de Stanford)

- **Empatia (Empathize):** Entender profundamente as necessidades, dores e o contexto das pessoas para quem você está projetando, através de observação e imersão.
- **Definição (Define):** Sintetizar as descobertas da fase de empatia para focar no problema central que precisa ser resolvido.
- **Ideação (Ideate):** Fase de "brainstorming" sem julgamentos, onde a equipe multidisciplinar gera a maior quantidade possível de ideias e soluções fora da caixa.
- **Prototipagem (Prototype):** Construir versões baratas, rápidas e táteis das melhores ideias para pensar com as mãos e materializar os conceitos.
- **Teste (Test):** Colocar os protótipos nas mãos dos usuários reais para aprender o que funciona, o que falha e refinar a solução de forma iterativa.

BLOCO 3 — Do Design Thinking ao Design Sprint

A filosofia ganha um cronômetro

A Gênese do Design Sprint

- **2009** — Jake Knapp, projeto em Estocolmo (futuro Google Meet): 1 semana estruturada > 2 anos de desenvolvimento convencional
- **2010-2012** — Método aplicado no Gmail, Chrome, Google Search, Google X
- **2012** — Knapp leva o processo ao **Google Ventures** com Braden Kowitz e John Zeratsky
- **2016** — Livro *Sprint* (NYT Bestseller, 500.000+ cópias, 20+ idiomas)
- **2018** — **AJ&Smart** (Jonathan Courtney) + Knapp → **Design Sprint 2.0**

Por que funciona

O DIA TRADICIONAL



O DIA DO SPRINT



Por que funciona (onde está a entropia?)

Sprint 1.0 vs. Sprint 2.0

Dimensão	Sprint 1.0 (2016)	Sprint 2.0 (2018)
Duração	5 dias (seg–sex)	4 dias
Equipe completa	Todos os 5 dias	Apenas Dias 1 e 2
Papel do Decisor	Voto final solo	2 supervotos informados pelo mapa de calor
Recrutamento	Durante a semana	Pré-requisito antes do Dia 1
Origem	Google Ventures / Knapp	AJ&Smart + Knapp
Ideal para	Startups, equipes ágeis	Grandes organizações, governo

A liberação de gestores após o Dia 2 resolve o que a OECD (2017) identificou como barreira central:
a escassez de tempo de liderança para inovação.

Segurança Psicológica como Infraestrutura

Amy Edmondson (1999): "crença compartilhada de que você não será punido, humilhado ou julgado por expressar uma ideia, fazer uma pergunta "boba", expor uma preocupação ou cometer um erro."

Project Aristotle (Google, 2012-2014): segurança psicológica é o fator **mais fortemente associado** à eficácia de equipes

Design Sprint precisa e cria segurança psicológica por design.

Como o Sprint cria segurança por design:

Barreira	Mecanismo do Sprint
Dominância vocal	Ideação silenciosa
Viés de status	Sketches anônimos
Pressão hierárquica	Dot voting equaliza poder
Medo de crítica pessoal	Teste avalia o protótipo, não a pessoa
Paralisia por consenso	Timeboxing implacável

BLOCO 4 — As 4 Fases do Design Sprint 2.0

Map & Sketch → Decide → Prototype → Test

Fase 1 — Map & Sketch (Dia 1)

Equipe completa (4–7 pessoas + Decisor) · ~6–8 horas

Atividades do Dia 1:

Atividade	Duração	Entregável
Expert Interviews + notas HMW	60–90 min	Post-its "Como Poderíamos...?"
Long-Term Goal + Sprint Questions	30 min	Meta de longo prazo + hipóteses testáveis
Map do desafio	30–45 min	Fluxo do cidadão + alvo selecionado
Lightning Demos	30–40 min	Referências cross-setoriais
Sketch em 4 passos	60–90 min	Solution Sketches anônimos

1. Expert Interviews & Notas HMW

Objetivo: Extrair conhecimento estruturado das pessoas que mais entendem do problema (ou negócio, tecnologia, usuário).

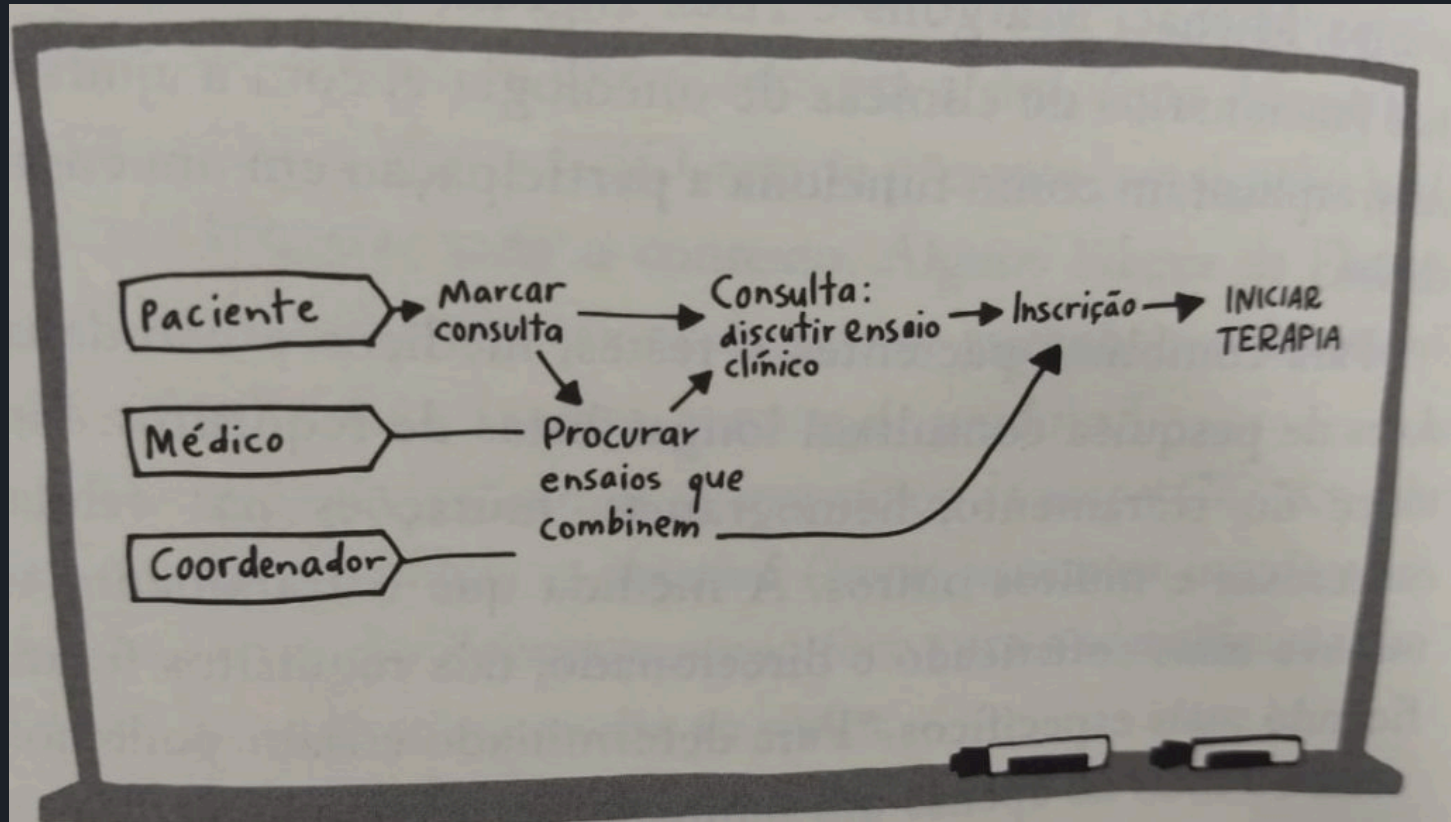
- **Como funciona:** A equipe entrevista de 3 a 5 especialistas convidados.
- **Notas HMW ("Como Poderíamos...?"):** Enquanto o expert fala sobre problemas, a equipe os transforma silenciosamente em oportunidades estruturadas em post-its.
 - *Em vez de anotar:* "O sistema atual cai toda hora e o cidadão desiste."
 - *Anotação HMW:* "Como poderíamos (HMW) garantir que o cidadão conclua o serviço mesmo offline?"
- **Resultado:** Parede preenchida com desafios priorizados e acionáveis, em vez de uma lista paralisante de reclamações.

2. Long-Term Goal & Sprint Questions

Objetivo: *Começar pelo fim.* Definir uma estrela-guia e levantar os maiores riscos do projeto com total transparência.

- **Long-Term Goal (Meta de Longo Prazo):** Declaração otimista do que a equipe quer alcançar.
 - *Exemplo:* "Daqui a 2 anos, seremos a plataforma mais rápida e confiável de emissão de alvarás do país."
- **Sprint Questions (Perguntas da Sprint):** Um exercício de "pessimismo estratégico". Se nosso projeto falhar catastroficamente, o que deu errado? Transformamos isso em perguntas testáveis.
 - *Exemplo:* "A infraestrutura legada vai suportar o carregamento ágil?" ou "O cidadão de fato entenderá essa linguagem jurídica?"
- **Resultado:** A Sprint será considerada um sucesso se conseguir responder a essas perguntas cruciais no teste final no Dia 4.

3. Map do Desafio (Sprint Map)



3. Mapa do Desafio (Sprint Map)

Objetivo: Criar colaborativamente um diagrama incrivelmente simples da jornada do usuário para gerar alinhamento e definir o foco de ataque da semana.

- **Estrutura Básica (5 a 15 passos):**
 - **Atores (Esquerda):** Quem interage? (ex: Cidadão, Servidor da Triagem).
 - **Final (Direita):** Qual o objetivo/conclusão final? (ex: Benefício concedido).
 - **Meio (Setas):** Passos centrais que conectam os atores ao final.
- **Síntese e Decisão:** A equipe vota nos post-its HMW, posiciona os mais votados no mapa, mostrando onde estão os maiores problemas. O *Decisor* então seleciona **um único alvo** (um passo específico no mapa) para a equipe focar.

4. *Lightning Demos (Divergir)*

Objetivo: Buscar inspiração fora do escopo atual e encher a "biblioteca mental" da equipe instantes antes de desenhar soluções.

- **A premissa:** Inovações disruptivas não surgem do nada; elas dependem da recombinação de ideias de outras áreas (*remix*).
- **A Dinâmica:**
 - Cada membro possui 20-30 min para buscar serviços ou produtos inspiradores.
 - Foco **cross-setorial**: *Estamos desenhando uma fila de hospital? Vamos ver o app da Disney.*
 - Todos têm cerca de **3 minutos** para apresentar para o grupo de 1 a 2 boas ideias que encontraram.
- **Resultado:** O facilitador desenha elementos úteis das demos num quadro. Eles serão um cardápio livre para a última fase do dia: os esboços de solução.

5. Sketch (rascunho) em 4 Passos

1. **Notes** (20 min) — revisar mapa, HMW, demos; anotações livres
2. **Ideas** (20 min) — rascunhos desestruturados, diagramas, fluxos
3. **Crazy 8s** (8 min) — folha A4 dobrada em 8: **1 minuto por variação**
4. **Solution Sketch** (30–45 min) — storyboard de 3 painéis, autoexplicativo e **anônimo**

*Por que anonimato? Williams & Yecalo-Teclé (2020): a **hostilidade de supervisores a ideias de subordinados** é a principal restrição à inovação em governo. Sketches anônimos contornam essa barreira estruturalmente.*

5.1. Notes (Anotações Livres) — 20 minutos

- **O objetivo:** Esvaziar a memória de curto prazo e "coletar os blocos de montar".
- **Como funciona:** Você passou a manhã inteira discutindo. A cabeça está cheia de informações, metas otimistas e preocupações (Sprint Questions). Em total silêncio, cada participante apenas caminha pela sala com uma prancheta de papel.
- **O que eles escrevem?** Eles olham para as paredes e basicamente copiam tudo o que acharam interessante. Eles anotam os post-its HMW mais votados, pedaços do Mapa, ou elementos dos Lightning Demos.
- **Regra de Ouro:** Não é para desenhar a solução ainda! Esse papel vai ficar uma bagunça enorme com fontes cursivas, setas rabiscadas e palavras soltas. E o principal: *ninguém mais vai ver esse papel*. É um mapa mental só seu.

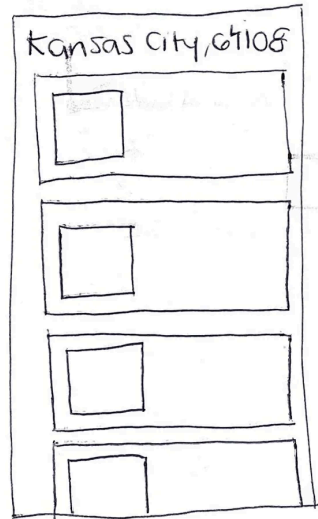
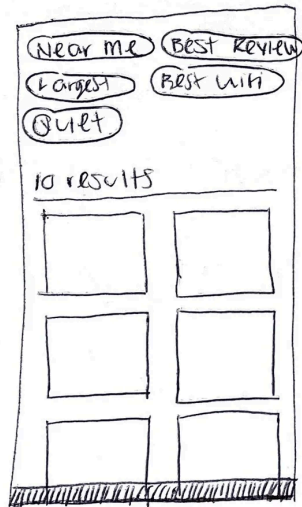
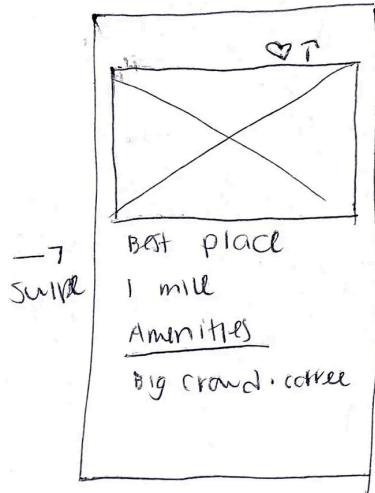
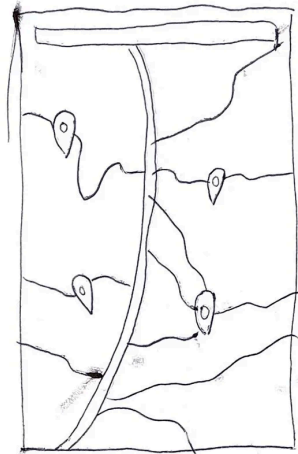
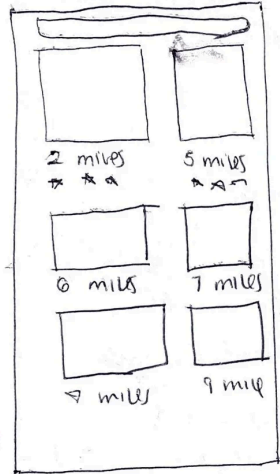
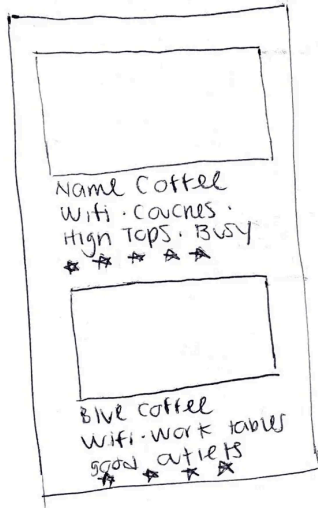
5.2. Ideas (Ideias e Rascunhos) — 20 minutos

- **O objetivo:** Começar a conectar as peças do Lego que você acabou de separar.
- **Como funciona:** Ainda em silêncio e usando as anotações que você acabou de fazer, é hora de começar a rascunhar fragmentos de solução.
- **O que eles desenham?** Ainda não é o esboço final e limpo. A pessoa pode rascunhar o botão de um app, criar um fluxograma bagunçado de como o cidadão andaria numa repartição pública, ou escrever um roteiro de um chatbot. Pode também rabiscar títulos curtos.
- **Regra de Ouro:** Não há censura aqui. É o chamado "rascunho feio". As ideias ainda podem ser vagas. Esse papel é o seu campo de testes seguro antes dos passos mais agressivos (como os 8 minutos dos Crazy 8s, que vêm logo a seguir). Como o passo anterior, *ninguém na sala vai ver ou julgar esses esboços.*

5.3. Crazy 8s (Ideação Rápida) — 8 minutos

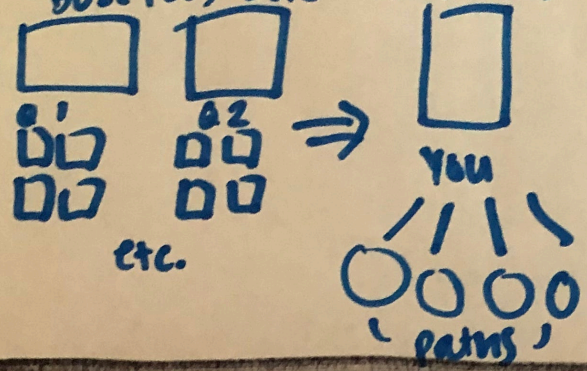
- **O objetivo:** Desligar a "voz crítica" através da urgência e forçar o cérebro a ir além do que é óbvio.
- **Como funciona:** O participante dobra uma folha A4 em branco ao meio três vezes, criando 8 retângulos. O facilitador marca **exatamente 1 minuto** no cronômetro para cada quadro, totalizando 8 minutos ininterruptos.
- **O que eles desenham?** Eles observam suas próprias "Ideas" (passo anterior), escolhem a sua favorita e desenham 8 variações alternativas dela. Ou, então, desenham um fluxo visual de 8 etapas.
- **A Psicologia da Pressão:** Ninguém desenha bem em 60 segundos. O tempo apertado não serve para criar pânico, mas para impedir o julgamento ("isso tá muito feio" ou "não vai dar certo"). O único objetivo é a quantidade, extraindo opções antes inimagináveis. *Ninguém vai ver esse rascunho.*

Crazy 8s (Na Prática)



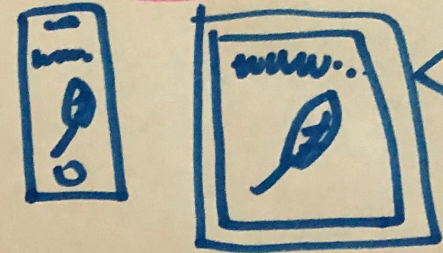
Crazy 8s (Na Prática)

"BUZZ FEED QUIZ" RESULTS!



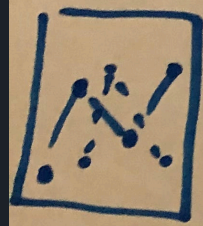
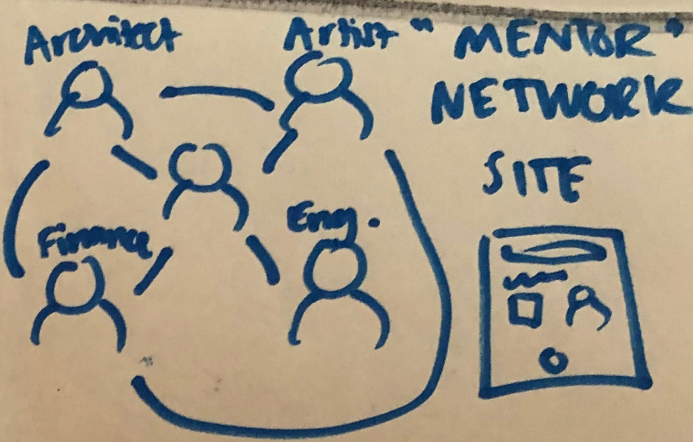
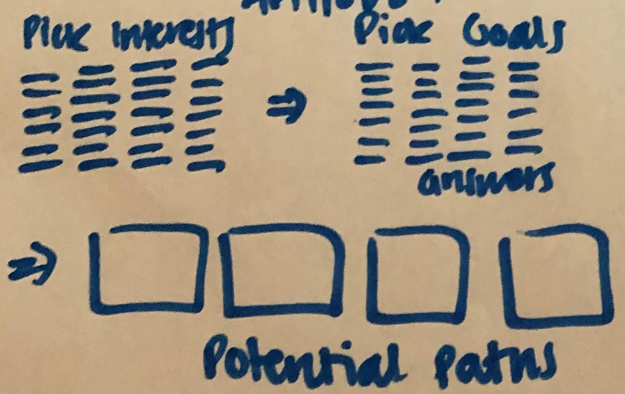
SLVA

Sustainable
College
Work
Life



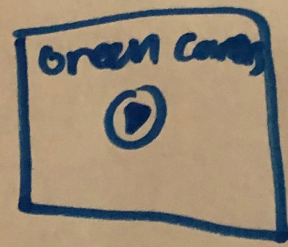
"GREEN CAREERS WEBSITE"

"APTITUDE"

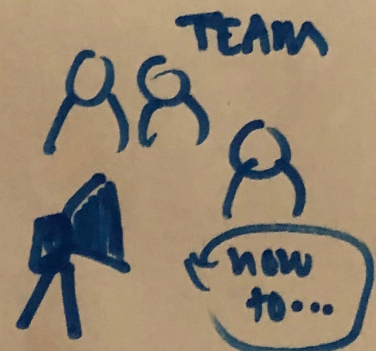


"CAREER MAP"

mem → Post → Grad etc.



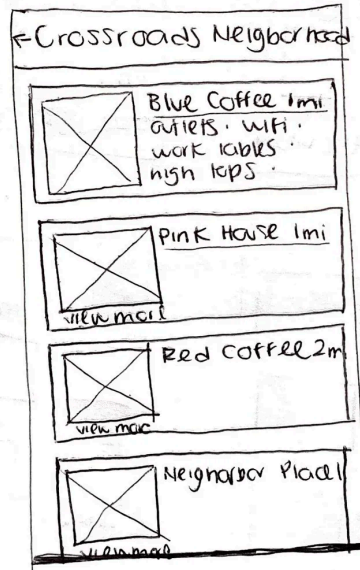
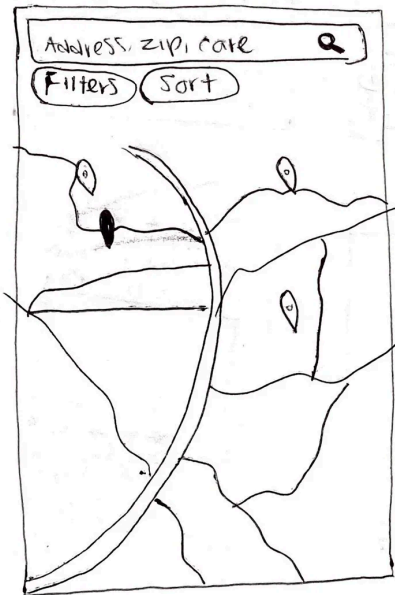
"HOME VIDEO"



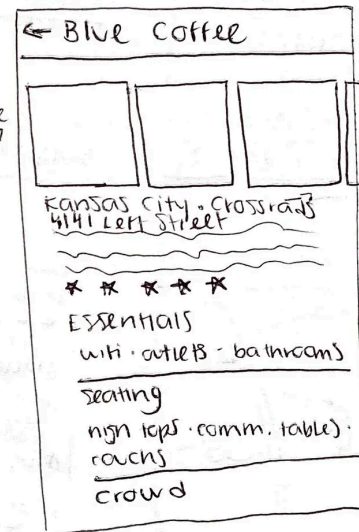
5.4. Solution Sketch (Esboço da Solução) — 30 a 45 min

- **O objetivo:** Transformar aquela maratona exaustiva de rascunhos em um conceito claro e palpável. **Esta é a única coisa que será exposta na parede no transcorrer do Dia 2.**
- **Como funciona:** A pessoa junta três folhas A4 lado a lado (formato *storyboard*). Ali, desenha uma "história em quadrinhos" de 3 painéis (limpa e com um grau maior de detalhes) contendo a sua solução final.
- **As três regras de ouro do esboço final:**
 1. **Seja Autoexplicativo:** O autor *não vai* explicar sua ideia oralmente no dia seguinte. Bons conceitos precisam vencer por si sós, não pela lábia de quem os apresenta.
 2. **Textos Reais:** Proibido usar rabiscos genéricos (*Lorem ipsum*). É obrigatório escrever as frases exatas e os botões que o cidadão leria na tela ou na vida real.
 3. **Anonimato Absoluto:** Os papéis não são assinados. Assim, o esboço do estagiário concorre em pé de igualdade com a ideia genial do Diretor, destruindo ativamente o "viés de autoridade".

Solution Sketch (Na Prática)



swipe →



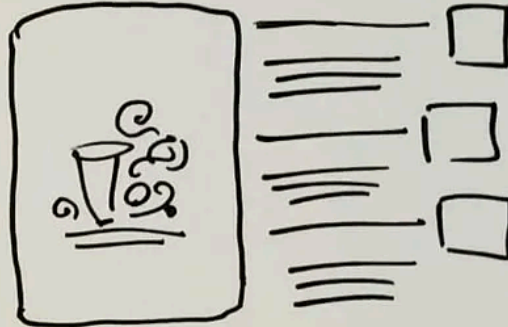
Solution Sketch (Autoexplicativo)

GREEN Remedies.

#1

Breakdown
of ingredients &
how it reacts with
your condition.

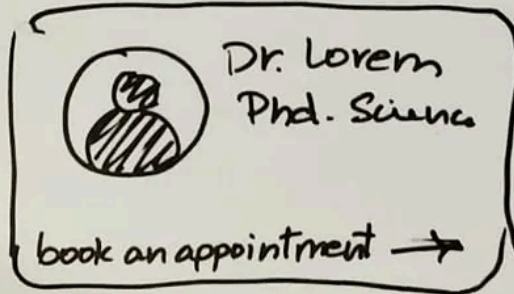
BREAKDOWN & EDUCATE.



#2

A doctors badge
approval of
credibility.

CREDIBILITY.



#3

AI CHATBOT.

Fase 2 — Decide (Dia 2, manhã)

Equipe completa + Decisor · ~3 horas

Atividade	Duração	Como funciona
Art Museum + Heat Map	30 min	Sketches na parede → dots silenciosos em elementos específicos
Speed Critique	30–45 min	3 min/sketch — facilitador narra , não o autor
Straw Poll + Supervote	15 min	Equipe: 1 voto · Decisor: 2 supervotos (decisão final)
Storyboard	60–90 min	10–15 quadros da jornada do cidadão com o protótipo

*O facilitador narra o sketch — não o criador — para que **habilidades retóricas não influenciem** a avaliação (proteção anti-HiPPO).*

A Dinâmica de Votação

- **Museu de Arte & Mapa de Calor (Heatmap):** Todos colam bolinhas adesivas nas partes dos desenhos que gostaram.
- **Crítica Rápida (Speed Critique):** O facilitador passa por cada desenho discutindo rapidamente as partes mais votadas.
- **Votação de Palha (Straw Poll):** Cada membro da equipe ganha UM adesivo grande e vota na sua ideia favorita.
- **O Supervoto (Supervote):** Por último, o Decisor vota. 1 a 3 supervotos. Vota em partes das ideias ou na ideia inteira (Ex.: combinar a funcionalidade do Desenho A com a interface do Desenho B).

A Diferença: Straw Poll vs. Supervote

A diferença fundamental não é apenas de peso numérico, mas de autoridade final.

- **Straw Poll (A Equipe) é Consultiva:** termômetro rápido. Mostra ao *Decisor* qual caminho os especialistas acreditam ser o melhor.
 - Analogia com medir a direção do vento com uma palha seca
- **Supervote (O Decisor) é Vinculativo & Definitivo:** O Decisor não é obrigado a seguir a maioria.
 - O que ganha o Supervoto é o que será prototipado.

Por que o método faz isso?

- A inovação de ponta raramente nasce de **consenso absoluto**.
- Se tentarmos agradar as dezenas de restrições de todos, terminaremos com um produto genérico e quebrado (o famoso *Frankenstein*).
- Confia-se na genialidade da equipe para gerar opções, mas exige-se um líder isolado com (*skin in the game*) para abraçar o risco final e garantir que o protótipo fará sentido.

Fase 3 — Prototype (Dia 3)

Apenas **1-2 prototipadores** · Equipe liberada · ~6-8 horas

Princípio: Fidelidade "Goldilocks"

- Realista o suficiente para provocar reações autênticas
- Simples o suficiente para ser construído em 1 dia

5 Tipos de Protótipo para Governo

Tipo	Quando usar	Ferramenta	Exemplo
Digital navegável	Interfaces web/mobile	Lovable, Replit, Bolt.new	Novo fluxo de agendamento no gov.br
Papel/cartolina	Espaços físicos, fluxos presenciais	Papel, canetas, fita	Sinalização e triagem em UBS
Serviço (roleplay)	Interações humanas	Roteiro + encenação	Novo script de atendimento do 156
Documento	Formulários, comunicações	Google Docs, Canva	Carta de notificação em linguagem simples
Vídeo	Experiência futura complexa	Smartphone + editor	Jornada da nova aposentadoria (90s)

Prototipação com Vibe coding

Apps funcionais a partir de prompt em linguagem natural
(Karpathy, 2025)

- Ferramentas:
 - **Lovable** — frontend em React sem código, ideal para não-técnicos
 - **Replit** — frontend + backend + banco, deploy instantâneo
 - **Bolt.new / v0.dev** — componentes de UI profissionais via prompts

Fase 4 — Test (Dia 4)

1–2 entrevistadores + equipe observando · ~5–6 horas

5 usuários reais (heurística de Nielsen) — fase exploratória qualitativa

5 atos da entrevista (60 min cada):

1. **Boas-vindas** (5 min) — "estamos testando o protótipo, não você"
2. **Contexto** (10 min) — experiência atual do cidadão com o serviço
3. **Introdução ao protótipo** (5 min) — sem explicar como funciona
4. **Tarefas** (30 min) — cidadão tenta completar 3–4 tarefas; **nunca ajudar**
5. **Debrief** (10 min) — "O que achou? Usaria? O que mudaria?"

Padrão = 3/5 usuários com o mesmo comportamento. Resultado: mapa de aprendizagem — hipóteses validadas ou invalidadas.

BLOCO 5 — Barreiras à Inovação e os Antídotos do Sprint

O Design Sprint no contexto brasileiro

Barreiras × Mecanismos do Sprint

Barreira documentada	Fonte	Antídoto do Sprint 2.0
Aversão ao risco	Mulgan & Albury (2003)	Prototipagem — falhar com protótipo custa zero
Silos departamentais	Borins (2014)	Equipe cross-funcional de 4–7 pessoas
Dominância hierárquica	Williams & Yecaló-Teclé (2020)	Ideação silenciosa + sketches anônimos + dot voting
Paralisia por análise	OECD (2017)	Timeboxing — cada atividade tem tempo fixo
Falta de contato com usuário	Cinar, Trott & Simms (2019)	Teste com 5 cidadãos reais no Dia 4
Ciclos orçamentários longos	Mulgan & Albury (2003)	Custo mínimo — post-its, 4 dias, ferramentas gratuitas

BLOCO 6 — Síntese e Encerramento

○ Sprint em um único diagrama

Design Sprint 2.0 — Visão Completa

Fase	Dia	Quem	Atividades-chave	Entregável
Map & Sketch	Dia 1	Equipe + Decisor	HMW, Goal, Map, Demos, Sketch	Solution Sketches anônimos
Decide	Dia 2 (manhã)	Equipe + Decisor	Art Museum, Critique, Supervote	Storyboard 10–15 quadros
Prototype	Dia 3	1–2 makers	Construção do protótipo	Protótipo fidelidade adequada
Test	Dia 4	1–2 entrevistadores	5 entrevistas × 60 min	Mapa de aprendizagem

"O sprint não garante que você terá a ideia certa. Ele garante que você saberá se a ideia está errada antes de gastar milhões."

Jake Knapp

Recursos Complementares

- **Sprint** — Knapp, Zeratsky & Kowitz (2016)
- **Change by Design** — Tim Brown (2009/2019)
- **Design Council — Double Diamond** — designcouncil.org.uk
- **Google Design Sprint Kit** — designsprintkit.withgoogle.com
- **ENAP Guia de Facilitadores** — repositorio.enap.gov.br/handle/1/4501
- **AJ&Smart — Sprint 2.0** — ajsmart.com/design-sprint-2-0/
- **Google re:Work — Project Aristotle** — rework.withgoogle.com
- **Misbehaving: A Construção da Economia Comportamental** — Richard Thaler (2015)

