

Service Design

Roadmap 2022



Observações:

- O objetivo é mapear pontos de melhorias nos processos de Service Design, para evoluirmos em 2022;
- A dinâmica foi realizada com todo o time de Service Design
- Este trabalho trata-se de: “**O que precisamos**”
- A viabilidade das interações serão trabalhadas no decorrer de 2022

- Precisamos melhorar
- Precisamos criar
- Matriz de Esforço X Impacto
- Priorização
- Outros

Precisamos Melhorar



Visibilidade sobre nosso trabalho

Como agregamos valor ao negócio e usuário ao mesmo tempo

Ter acesso mais fácil as ferramentas importantes no dia-a-dia. Ex: software de teste, hotjar, GA e etc.

Comunicação / Interação / Informação / Trabalho com os PO

Visão de negócio dos produtos

Atuação mais próximas com os POs e Agilistas (são figuras BEM importantes no nosso dia-a-dia), de repente criando dinâmicas entre nós.

Entregas Demandas & Reuniões (das squads)

Desburocratizar processos, principalmente na área de Research

Rotinas de testes

Processos ágeis nas squads

Proximidade com times de Designer terceiros

Testar mais rápido o que estamos fazendo

Processos de pesquisas

3

Visibilidade sobre nosso trabalho

2

Como agregamos valor ao negócio e usuário ao mesmo tempo

1

Ter acesso mais fácil as ferramentas importantes no dia-a-dia. Ex: software de teste, hotjar, GA e etc.

1

Comunicação / Interação / Informação / Trabalho com os PO

Visão de negócio dos produtos

1

Atuação mais próximas com os POs e Agilistas (são figuras BEM importantes no nosso dia-a-dia), de repente criando dinâmicas entre nós.

Entregas Demandas & Reuniões (das squads)

3

Desburocratizar processos, principalmente na área de Research

1

Rotinas de testes

Processos ágeis nas squads

Proximidade com times de Designer terceiros

1

Testar mais rápido o que estamos fazendo

1

Processos de pesquisas

Precisamos Criar



Design Ops

Guilda de DS

Ter uma conexão aberta com o time de marketing (pra decisão de visual design.)

Beta testers

Criação de PDI

Mais profissionais de UX (Research e Writer)

Definições de metas de UX para os produtos e ter um match melhor com as metas mais macros da companhia.

Métricas do DS

Foco em design Ops.

Lab de UX

Welcome kit

Design System

Integração com todos os Designers (internos e externos) "Chapter"

Repositório de pesquisa

Critérios de aceitação de demandas

Guilda de Acessibilidade

3

Design Ops

Guilda de DS

1

Ter uma conexão aberta com o time de marketing (pra decisão de visual design.)

Beta testers

Criação de PDI

Mais profissionais de UX (Research e Writer)

3

Definições de metas de UX para os produtos e ter um match melhor com as metas mais macros da companhia.

Métricas do DS

Foco em design Ops.

Lab de UX

Welcome kit

1

Design System

Integração com todos os Designers (internos e externos) "Chapter"

Repositório de pesquisa

4

Critérios de aceitação de demandas

1

Guilda de Acessibilidade

Precisamos Melhorar

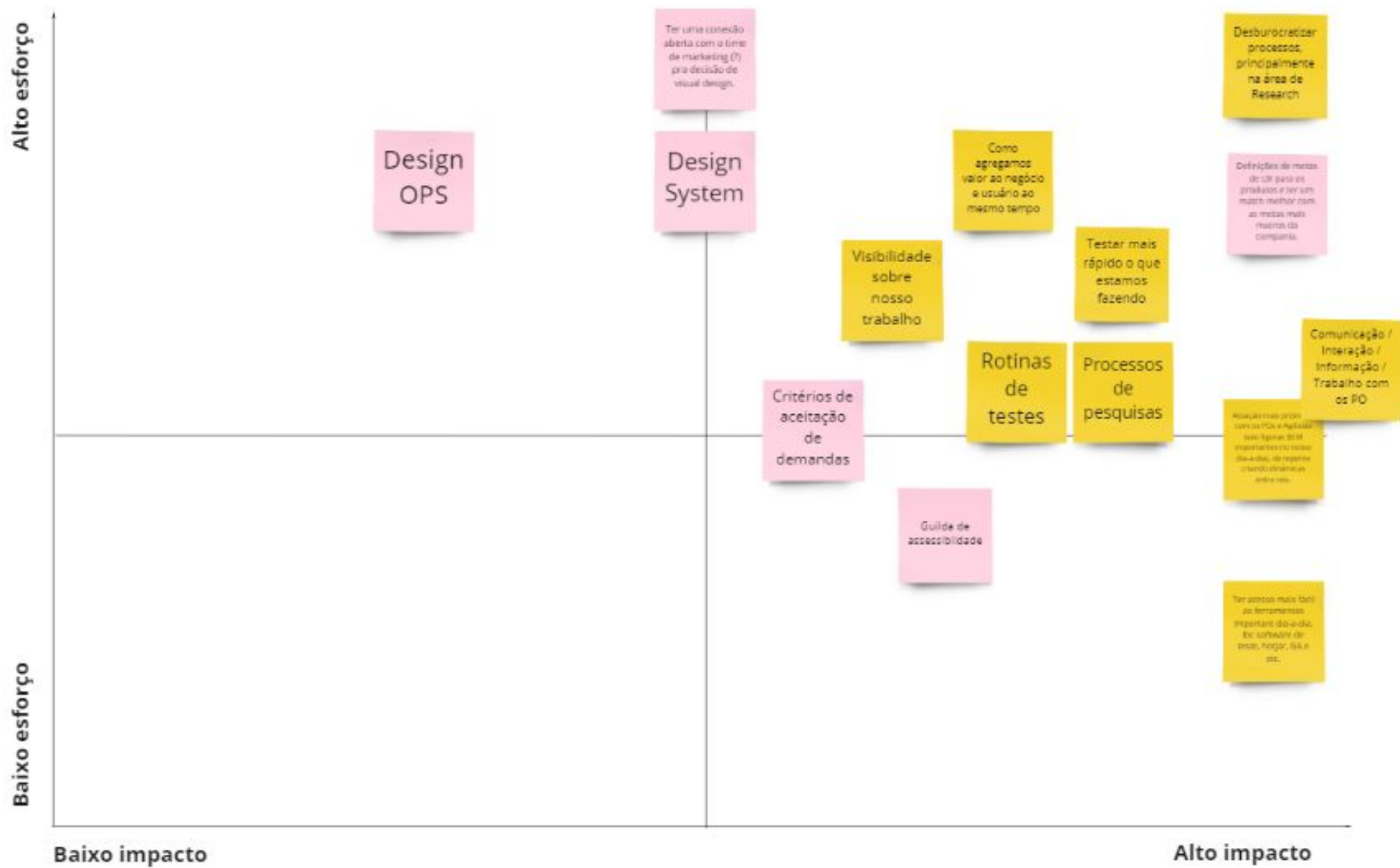
- 3 Visibilidade sobre nosso trabalho
- 3 Desburocratizar processos, principalmente na área de Research
- 2 Como agregamos valor ao negócio e usuário ao mesmo tempo
- 1 Processos de pesquisas
- 1 Ter acesso mais fácil as ferramentas importantes no dia-a-dia. Ex: software de teste, hotjar, GA e etc.
- 1 Comunicação / Interação / Informação / Trabalho com os PO
- 1 Atuação mais próximas com os POs e Agilistas (são figuras BEM importantes no nosso dia-a-dia), de repente criando dinâmicas entre nós.
- 1 Rotinas de testes
- 1 Testar mais rápido o que estamos fazendo

Precisamos Criar

- 4 Critérios de aceitação de demandas
- 3 Design Ops
- 3 Definições de metas de UX para os produtos e ter um match melhor com as metas mais macros da companhia.
- 1 Ter uma conexão aberta com o time de marketing (pra decisão de visual design.)
- 1 Guilda de Acessibilidade
- 1 Design System

Matriz





Priorização

Curto prazo **até 6 meses**, Médio prazo **de 6 a 12 meses**, Longo prazo **de 1 a 3 anos**



Curto Prazo

Até 6 meses

4

Critérios de aceitação de demandas

3

Definições de metas de UX para os produtos e ter um match melhor com as metas mais macros da companhia.

1

Guilda de Acessibilidade

1

Ter acesso mais fácil as ferramentas importantes no dia-a-dia. Ex: software de teste, hotjar, GA e etc.

1

Comunicação / Interação / Informação / Trabalho com os PO

1

Atuação mais próximas com os POs e.

1

Testar mais rápido o que estamos fazendo

Curto Prazo

Até 6 meses

- 4 Critérios de aceitação de demandas
- 3 Definições de metas de UX para os produtos e ter um match melhor com as metas mais macros da companhia.
- 1 Guilda de Acessibilidade
- 1 Ter acesso mais fácil as ferramentas importantes no dia-a-dia.
Ex: software de teste, hotjar, GA e etc.
- 1 Comunicação / Interação / Informação / Trabalho com os PO
- 1 Atuação mais próximas com os POs e
- 1 Testar mais rápido o que estamos fazendo

Médio Prazo

De 6 - 12 meses

1

Ter uma conexão aberta com o time de marketing (pra decisões de visual design.)

3

Visibilidade sobre nosso trabalho

3

Desburocratizar processos, principalmente na área de Research

2

Como agregamos valor ao negócio e usuário ao mesmo tempo

1

Processos de pesquisas

1

Rotinas de testes

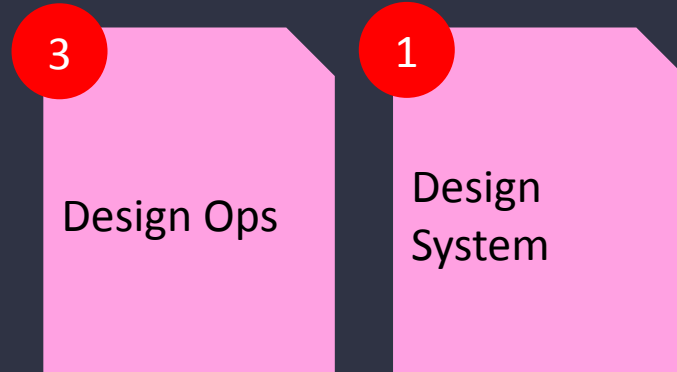
Médio Prazo

De 6 - 12 meses

- 1 Ter uma conexão aberta com o time de marketing (pra decisões de visual design.)
- 3 Visibilidade sobre nosso trabalho
- 3 Desburocratizar processos, principalmente na área de Research
- 2 Como agregamos valor ao negócio e usuário ao mesmo tempo
- 1 Processos de pesquisas
- 1 Rotinas de testes

Longo Prazo

De 1 a 3 anos



Longo Prazo

De 1 a 3 anos

- 3 Design Ops
- 1 Design System

Pontos extras



Entregas
Demandas
& Reuniões
(das squads)

Processos ágeis nas
squads

Proximidade
com times de
Designer
terceiros

Visão de
negócio dos
produtos

Beta
testers

Criação de
PDI

Mais
profissionais
de UX
(Research e
Writer)

Guilda de
DS

Métricas
do DS

Foco em
design Ops.

Lab de
UX

Welcome
kit

Integração com
todos os Designers
(internos e
externos) "Chapter"

Repositório
de pesquisa

Obrigado!

GRUPO
DPSP

