

FASES >>	CONCEPÇÃO			DESENHO DA SOLUÇÃO		CONSTRUÇÃO		EVOLUÇÃO
ETAPAS >>	PROBLEM DISCOVERY	SOLUTION DISCOVERY	CONCEPÇÃO DO MVP	LEVANTAMENTO DE REQUISITOS	PROTOTIPAÇÃO	DESENVOLVIMENTO	LANÇAMENTO	EVOLUÇÃO
Objetivo	Identificar e compreender completamente os problemas que um cliente ou usuário enfrenta, de modo a encontrar soluções eficazes. Isso envolve explorar as necessidades, desafios e pontos problemáticos que as pessoas enfrentam em determinado contexto, muitas vezes por meio de entrevistas, pesquisas e análises.	Encontrar a melhor solução possível para um problema específico e complexo, considerando diferentes perspectivas e necessidades dos usuários.	Identificar as características essenciais do produto que podem ser desenvolvidas rapidamente e com baixo custo, de modo a testar a viabilidade do produto no mercado.	Etapa de entendimento e refinamento das regras de negócio, requisitos funcionais e não funcionais necessários para a fase de construção. Garantindo que o produto final atenda às necessidades e expectativas dos usuários, seja funcionalmente correto, seguro, confiável e fácil de usar.	Criar versões simplificadas e de baixa/média fidelidade do produto final. Esses protótipos são utilizados para testar e validar ideias, conceitos, funcionalidades e usabilidade do produto. Reduzindo erros, riscos, economizando tempo e recursos, permitindo identificar e corrigir problemas antes que se tornem mais difíceis e caros de resolver.	Criar as funcionalidades e componentes necessários para o sistema, assegurando que ele corresponda às necessidades e expectativas dos usuários conforme definido nos estágios anteriores. Este processo envolve codificação, integração de sistemas, testes de unidade e testes de aceitação do usuário.	Momento que marca a transição do produto da fase de desenvolvimento para a fase de produção ou implantação. Durante o lançamento, os desenvolvedores podem realizar atividades como preparação de documentação, treinamento de usuários, configuração de servidores e distribuição do software.	Fase/Etapa no qual as equipes de desenvolvimento trabalham em ciclos iterativos para planejar, implementar, testar e lançar atualizações do software de forma incremental.
Metodologias e técnicas	Dinâmicas de entendimento do problema UX Research Identificação de riscos Reuniões e entrevistas Design Thinking	Entrevistas/Observações UX Research Mitigação de riscos User Story Mapping Design Thinking	Lean Inception Design Sprint Customer Development Analytics-driven Jobs to be Done (JTBD) Pirate Metrics (AARRR) Qualitative Research	PBB Entrevistas, Observações e Questionários UX Research User Stories ModalGR Wireframing Jobs to be Done (JTBD)	Prototipação de baixa/ Média fidelidade Prototipação Iterativa Testes de Usabilidade Crazy 8 Storyboarding Wireframing	Framework Ágil Jobs to be Done (JTBD)	Jobs to be Done (JTBD)	CONTINUOUS DISCOVERY Jobs to be Done (JTBD)
Profissionais	APM (Associate Product Manager)	APM (Associate Product Manager) Analista UX/UI Analista desenvolvedor	APM (Associate Product Manager) Analista UX/UI Analista desenvolvedor	APM (Associate Product Manager)	APM (Associate Product Manager) Analista UX/UI	APM (Associate Product Manager) Líder Técnico Desenvolvedores QA	APM (Associate Product Manager) Líder Técnico Desenvolvedores QA	APM (Associate Product Manager) UX/UI Líder Técnico Desenvolvedores
Entregáveis	Matriz CSD Canvas de Valor Mapa de Empatia Diagrama de Ishikawa	Diagrama de blocos da solução MFS (Minimum Features Set) Protótipo de telas estratégicas User Flow Estimativa de esforço e prazo User Story Mapping	MVP Canvas PoC (Proof of Concept) Métricas do Produto	PBB Canvas Organização Inicial do Product Backlog Histórias do usuário Wireframe	Jornada do usuário Protótipo Inicial (estrutura) Protótipo de média/alta fidelidade Resultado dos testes	Produto em evolução e teste Cadena/Progressão de testes Diagramas arquiteturais	Produto em produção Treinamento Manuais Distribuição do Software	Novas funcionalidades Novo backlog