



Conceito Working Backwards

Eduardo Ariel

Conceito *Working Backwards*

Introdução

Abordagem chamada *Working Backwards* é muito utilizada na Amazon.

O desenvolvimento de um produto deve sempre começar com as necessidades e benefícios que pode ser gerado para o cliente.

Obs.: Use no início da concepção.

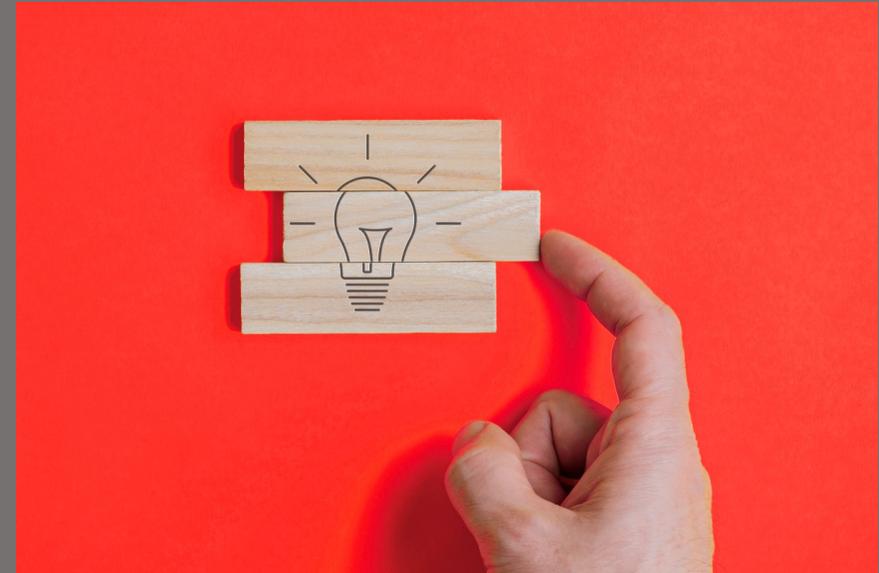


Conceito *Working Backwards*

Objetivo

A ideia principal de qualquer boa especificação é sempre focar no cliente, fazendo com que a *feature* seja totalmente centrada nele. Dai surgiu a ideia de **especificar ao contrário**.

Nota: Esse método pode ser usado para tomar qualquer decisão específica de um produto, mas a eficácia da técnica vai variar do contexto que você está inserido – se for um contexto mais técnico que envolva integrações talvez não faça tanto sentido.



Conceito *Working Backwards*

Perguntas importantes

Então se você, gerente de produto, vai lançar algo novo. O que você faz por último?

Escreve uma release pra divulgar o que foi feito e quando vai ser lançado. Então, utilizando a abordagem *Working Backwards*.



Conceito *Working Backwards*

Perguntas importantes

Qual tipo de release se deve usar?

Pode ser uma **release interna** caso seja uma funcionalidade voltada para os seus colegas de trabalho, ou pode ser uma **release externa** que você pode testar com alguns usuários para ter um feedback imediato.



Conceito *Working Backwards*

Perguntas importantes

O que deve estar nas releases?

Essas releases devem ser focados no problema central do cliente (interno ou externo). Nela você deve mostrar como as soluções atuais não suprem o problema e como o novo produto ou funcionalidade vai resolver isso.

Nota: Coloque *screenshots* que pareçam com funcionalidades finais – crie *mockups* bem reais.





Depois de montar a release

A dinâmica é simples!

Se os benefícios não parecerem interessantes para os clientes, então talvez não seja mesmo. É claro que isso vai dar apenas indícios, não quer dizer que a falha da release seja uma resposta definitiva.

Por isso você deve continuar iterando essa release até que essas novas funcionalidades pareçam benefícios reais e encante todo mundo.

Conceito *Working Backwards*

Recomendações

Release em detalhes

- Se o release tiver mais de uma página ele provavelmente é muito grande.
 - Faça 3-4 sentenças por parágrafo.
 - É uma boa prática incluir um FAQ que responda todas as dúvidas de negócio para que a release seja focada no usuário final.
-
- Se a release é difícil de escrever, provavelmente é porque o produto não vai ser bom.
 - Escreva a release de uma maneira simples - sem linguagem técnica.
 - Vai ajudar se você conversar com alguns clientes antes de fazer essa release.

Conceito *Working Backwards*

Modelo

Exemplo de release

Título: Nome do produto ou funcionalidade escrita de uma maneira que o cliente possa entender assim que ele bater o olho no título.

Subtítulo: Descreva os usuários que vão usar a funcionalidade e os benefícios que ela vai oferecer. Tente colocar em uma sentença logo abaixo do título.

Resumo: Faça um resumo do produto/funcionalidade ressaltando os benefícios. Assuma que o leitor não vai ler nada além disso. Então esse parágrafo tem que ser impecável.

Problema: Descreva o problema que você está resolvendo.

Conceito *Working Backwards*

Modelo

Exemplo de release

Solução: Descreva, de uma maneira elegante, como você está resolvendo esse problema através dessa funcionalidade ou produto.

Citação de alguém da empresa: Uma citação rápida do gestor do projeto ou de alguém importante na empresa (**ressaltando as vantagens**).

Como começar a usar a nova funcionalidade:

Descreva como é simples começar a usar.

Citação de algum cliente: Crie uma citação hipotética de algum usuário que usou a funcionalidade e ficou feliz (**esse sentimento deve ser perseguido**).

Resumo final e Call to Action: Considerações finais rápidas e desdobramentos para *Call to Action* (após uma com diagramas de navegação).



Release feita!

Apontamentos & dicas.

Conceito *Working Backwards*

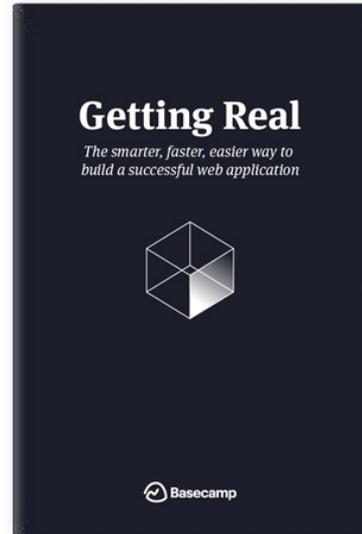
Sugestões

Release feita. E agora?

Após começar o desenvolvimento do projeto, depois de ter definido, testado e iterado a release, ela pode servir como um guia (faça integrado com os outras técnicas – Personas & Cenários; Canvas; Mapa de Empatia).

Com ela a equipe vai poder sempre perguntar **"Estamos criando coisas que foram definidas na release?"** E isso é uma pergunta muito importante!





Getting Real

A must read for anyone building a web app. Getting Real is packed with keep-it-simple insights, contrarian points of view, and unconventional approaches to software design. This isn't a technical book or a design tutorial, it's a book of *ideas*. Anyone working on a web app - including entrepreneurs, designers, programmers, executives, or marketers - will find value and inspiration in this book.

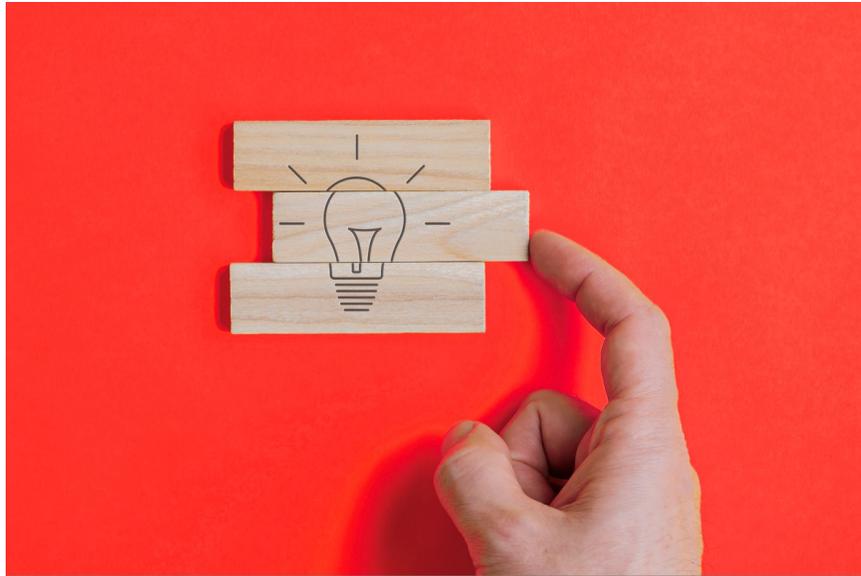
[Read it online](#)

[Download a PDF](#)

“I got more out of reading this little e-book than just about any other computer-related book I’ve ever read on any topic that I can possibly think of. Whoa.”

-Jared White

[Livro Getting Real](#)



Obrigado