

ECHOS / IN-COMPANY

Sprints para aprender fazendo

Uma proposta de experimentação focal para destravar um workflow, serviço, produto ou decisão crítica.

Documento de escopo inicial · 14/08/2026

Navegação

1	A decisão que este Sprint apoia	1
2	Para quem	1
3	Cadência de um Sprint	1
4	Como trabalhamos	1
5	Entregáveis	1
6	Como começamos	1

1 A decisão que este Sprint apoia

Quando existe urgência e uma hipótese precisa ser testada, um Sprint In-Company cria foco. Em vez de iniciar uma transformação ampla sem evidência, a organização concentra um time em um recorte de valor, aprende rápido e decide o que escala, muda ou encerra.

2 Para quem

Lideranças e times multifuncionais com uma oportunidade, fricção de workflow, serviço ou produto que precisa de clareza, prototipagem e decisão em um ciclo curto.

3 Cadência de um Sprint

01

Enquadrar valor

02

Investigar contexto

03

Prototipar opções

04

Testar e decidir

4 Como trabalhamos

Momento	Função
Enquadramento	Alinha a pergunta, o valor em jogo e os critérios de decisão.
Pesquisa rápida	Torna visíveis evidências, usuários, contexto e restrições.
Prototipagem	Transforma opções em artefatos que podem ser discutidos ou testados.
Decisão	Define o que aprender, o que mover e quem segue responsável.

5 Entregáveis

- Recorte estratégico e critérios de valor.
- Evidências e insights relevantes para a decisão.
- Protótipos, cenários ou fluxos de trabalho conforme o desafio.
- Decisão documentada e plano de continuidade.

6 Como começamos

1. Conversa de enquadramento com o patrocinador e o time responsável.

2. Definição do recorte, participantes, acesso a evidências e ritmo do Sprint.
3. Proposta final com agenda, equipe, investimento e condições comerciais.

Nota comercial

A duração e o investimento dependem do recorte, da disponibilidade de evidências e da necessidade de prototipagem ou teste.

Próxima decisão: escolher o menor experimento que pode mudar a qualidade de uma decisão importante.