

ABC do Produto: Um glossário dos termos comuns da área de produto para organizações de notícias

Uma introdução ao produto

24 de março

Escrito por Mary Tyler March

Este glossário de termos de produto para pessoas que trabalham em organizações de notícias foi apresentado originalmente por Mary Tyler March e Jessica Morrison no **News Product Alliance Summit**, em março de 2021. Na maioria dos casos, as definições têm um tom informal, como o que normalmente utilizamos com colegas de trabalho. O glossário é atualizado periodicamente com informações da Comunidade News Product Alliance.

Observação da tradução: Muitos dos pensadores por trás da mentalidade de produto e das metodologias ágeis são de países de língua inglesa. Por isso, é comum que os times de produto empreguem expressões em inglês no seu dia a dia de trabalho, mesmo em outras regiões do globo. Por isso, esta tradução apresenta termos em inglês e português. Não existe certo ou errado: escolha as expressões que a sua equipe se sinta mais confortável em utilizar.

Ágil: Um estilo de desenvolvimento de produto com lançamentos frequentes e iterativos.

Asana, Trello, Jira, Aha, Monday, etc: Ferramentas de gestão de projetos. Cada pessoa tem sua favorita, mas a melhor ferramenta é aquela que funciona melhor para todo o time.

Average revenue per user, ARPU (Receita média por usuário): Total de receita dividido pelo número de inscritos durante um período de tempo definido: um mês, um trimestre, etc.

Backlog: Uma lista das correções de bugs, novos recursos, alterações de recursos atuais, revisões sistemáticas ou outros itens de desenvolvimento nos quais uma equipe está trabalhando. Eles geralmente são priorizados internamente com base na demanda ou disponibilidade de recursos.

Backlog grooming (Refinamento do backlog): Um processo regular no qual o product owner e os membros-chave da equipe revisam o backlog para garantir que os itens



sejam priorizados adequadamente, atualizados e prontos para serem entregues durante o próximo ciclo de trabalho.

Beta Testing: Um processo de pesquisa no qual a equipe disponibiliza um produto para um grupo fechado de usuários para entender como ele se desempenha em um cenário do mundo real, além de descobrir possíveis problemas de usabilidade ou bugs antes do lançamento oficial.

Blocker: Um evento que interrompe ou retarda o desenvolvimento do produto.

Bridge role (“Funções ponte”): Funções híbridas em organizações de notícias que trabalham na interseção de vários departamentos e são capazes de entender e traduzir as necessidades de diferentes times. Essas posições geralmente dão suporte à colaboração entre equipes e processos interdepartamentais.

Casos de uso: Uma descrição de como os usuários devem interagir com um produto ou recurso.

Churn: A quantidade de usuários que deixaram de usar um produto.

Ciclo de vida do produto: As etapas do desenvolvimento de um produto, ou seja: idealização, descoberta, desenvolvimento (pré-lançamento e pós-lançamento), crescimento, manutenção, aposentadoria.

Cross-functional team (Times multidisciplinares): Um grupo de pessoas de diferentes departamentos e conhecimentos que colaboram desde o início do ciclo de vida de um produto para atingir um objetivo comum. As equipes multidisciplinares quebram as normas tradicionais e aumentam a chance de sucesso ao reunir perspectivas especializadas e diversas desde o início.

DACI: Uma estrutura de tomada de decisão que inclui um Driver (líder do projeto), um Approver (pessoa que toma a decisão), Contributors (pessoas com especialidades técnicas que podem ser consultadas durante o desenvolvimento do produto) e os Informed (outras equipes e áreas que não estão diretamente ligadas ao produto, mas que podem ter seu trabalho ser impactado pelas decisões).

Dependência: Uma conexão entre duas tarefas que requer que uma seja concluída antes da outra.

Deployment: O processo de publicação do código que libera um produto ou recurso.

Design empático: Uma abordagem de design de produto centrada no usuário. A estratégia é focada nas necessidades dos usuários durante todo o processo de desenvolvimento e em como eles interagem com o produto.

Diagrama de Gantt: Uma linha do tempo com barras horizontais que mostra quanto trabalho foi ou será concluído em algum período de tempo; permite que você visualize a dependências entre tarefas.



Documentação: Um registro sobre políticas da empresa, procedimentos, fluxos de trabalho, decisões ou outras informações que incluem instruções ou referências. Geralmente se trata de um documento escrito, mas pode ser um vídeo informativo ou outro formato gravado.

Feature (Funcionalidade): Uma unidade de design que agrega algum recurso e valor à experiência do usuário.

Gerenciamento dos Stakeholders: O processo de identificar as necessidades das partes interessadas e alinhar as prioridades conflitantes.

Inclusive ideation (Ideação inclusiva): Um processo de geração de ideias e soluções que utiliza a diversidade de perspectivas para ajudar a eliminar vieses inconscientes e estimular a inovação.

Kanban: Um estilo de gerenciamento de fluxo de trabalho que prioriza a eficiência e a entrega contínua, no lugar de lançamentos programados. As tarefas são colocadas em colunas como "Ainda não iniciadas", "Em etapa de pesquisa", "Em etapa de design", "Em desenvolvimento", "Em revisão" ou "Concluídas" para mostrar o andamento do trabalho.

Key performance indicator - KPI (Indicador-chave de desempenho): Uma medida quantitativa de desempenho para ajudá-lo a entender se seu produto está atingindo a uma meta previamente definida, por exemplo a porcentagem de conversão de usuários para sustentar um programa de membros, o engajamento de usuários em newsletters, etc.

Level of effort - LOE (Nível de esforço - NDE): Uma estimativa do esforço necessário para terminar uma tarefa durante um período de tempo definido. Equipes estimam o esforço de muitas maneiras diferentes. Os métodos mais comuns incluem o uso de pontuações, que são definidas arbitrariamente pelo time ou usando como referência, por exemplo, tamanhos de camiseta como XS, S, M, L ou XL.

Manutenção: Uma fase do ciclo de vida do produto que começa depois que ele foi desenvolvido e lançado e que requer pouco ou nenhum desenvolvimento de produto para continuar sendo benéfico para o público ou para o negócio, mas que pode incluir a eliminação de bugs ou outros problemas, conforme seja necessário.

Minimum viable product, MVP (Produto Mínimo Viável, PMV): Uma versão do produto apenas com os recursos necessários para obter feedback e guiar os próximos passos do desenvolvimento. Um MVP pode retificar o valor do seu produto para os usuários ou ajudá-lo a reorientar ideias para minimizar trabalhos desnecessários.

MOCHA: Uma estrutura de gerenciamento de projetos que inclui um Manager (que mantém o owner no caminho certo, monitora o progresso e dá feedback), um Owner (que é responsável por levar o desenvolvimento do produto adiante), os Consulted (pessoas que fornecem feedback), um Helper (alguém ativamente envolvido no desenvolvimento do produto) e um Approver (a pessoa ou grupo responsável pela aprovação final do produto).

Necessidades do usuário: Os objetivos que um produto deve atender para que o usuário alcance o resultado desejado.

Net promoter score (NPS): Uma métrica de pesquisa utilizada para descobrir o que seu público pensa sobre um produto. É o resultado obtido por meio daquela pergunta comum de formulários de avaliação: “qual a probabilidade de você recomendar esta newsletter a um amigo ou colega?”.

Objectives and key results, OKRs (Objetivos e Resultados-Chave): Uma estrutura de definição de metas que descreve o que você deseja alcançar e como fazê-lo. A ferramenta também pode ser usada para criar metas correlacionadas, por exemplo: Objetivo: Aumentar o engajamento da newsletter → Resultados-Chave: Aumentar a taxa de cliques de 3% para 6% em 1 ano.

Persona: Uma pessoa fictícia que representa um público-alvo. Personas são projetadas para representar as qualidades, necessidades e objetivos de um segmento de público mais amplo.

Sample user persona



Name: Alexis

Age: 32

Occupation: Web manager

Bio: Alexis has been running the organization's social feed and is looking for new challenges and opportunities with a more less chaotic hours.

Goals:

Stable hours

Clear goals

Less harassment

Spend less time on

social media

Frustrations:

Lack of training

Social goals are vague

Toxic environment

"ON" all the time

Portfólio de produtos: Um documento com a visão geral dos produtos em uma organização que lista cada produto, define suas características e a que time pertence, e rastreia seu status ou o ciclo de vida. Um portfólio de produtos em uma redação pode incluir categorias como newsletters, podcasts e programas de membros.

Postmortem: Um processo organizado e colaborativo para identificar as causas do sucesso ou fracasso de um produto. Utilizado para a iteração de processos e para otimizar o desenvolvimento de produtos.

Priorização: Processo de decisão sobre a importância ou urgência de uma tarefa em relação a outras. As organizações fazem isso de várias maneiras. No site Chemical & Engineering News, por exemplo, o time de stakeholders utiliza emojis de frutas (maçã, tangerina, limão) no Slack para priorizar as solicitações recebidas.

Processo iterativo: Uma série de etapas usadas para desenvolver e melhorar um produto ao longo de seu ciclo de vida. No desenvolvimento de produtos, isso geralmente significa ciclos curtos de testes com feedbacks de usuários, com o objetivo de acompanhar o progresso do produto e a necessidade de atualizações.

Produto: Uma solução tangível para um problema do mundo real que agrega algum valor às pessoas. Pode ser técnico, como um aplicativo, um sistema ou ferramenta, ou pode estar na interseção de necessidades e objetivos para impulsionar uma estratégia de negócios, como um programa de membros.

Product brief (Briefing de produto): Um resumo que define as metas, os planos e as motivações para o desenvolvimento de um produto.

Product launch (Lançamento de produto): O esforço planejado e coordenado para apresentar seu produto ao mundo. Os lançamentos de produtos geralmente envolvem pesquisa e análise pré-lançamento, estratégia de comunicação para o(s) público(s)-alvo e o desenvolvimento de planos para ajudar nas dúvidas e necessidades do usuário após o lançamento.

Product manager (Gerente de produtos): A pessoa responsável por coordenar o desenvolvimento de produto em uma organização, com a contribuição de equipes internas e externas. Um gerente de produto trabalha com os times de uma redação (editorial, marketing, negócios, liderança, tecnologia, etc.) para definir e alcançar as metas do produto.

Product owner (Dono do produto): A pessoa responsável pela visão e direção de um produto. O product owner garante que o trabalho que está sendo feito esteja alinhado com as necessidades do público-alvo do produto. Ele também pode trabalhar com o gerente de produto, priorizando e organizando os itens do backlog.

Project manager (Gerente de Projetos): A pessoa que desempenha o papel principal no planejamento, execução e supervisão de um projeto, desde o desenvolvimento até o lançamento e a conclusão. Essa pessoa geralmente coordena várias equipes e cria objetivos claros e tangíveis com base em um roadmap.

Proposta de valor: Uma descrição do benefício que o usuário terá com o seu produto. Uma ferramenta fundamental para entender e definir o produto antes de começar seu desenvolvimento.

Protótipo: Um rascunho funcional de um produto que pode ser usado para entender como ele será projetado e utilizado. É uma etapa útil para identificar quaisquer bugs ou problemas potenciais durante o desenvolvimento.

Prova de conceito: Um rascunho inicial de um produto que pode ser usado para determinar sua viabilidade ou se um produto, ou funcionalidade, podem ser desenvolvidos.

RACI/RASCI: Uma matriz de atribuição de responsabilidade que inclui o Responsável (uma pessoa que fazendo um trabalho para concluir uma tarefa), o Accountable (uma pessoa que delega e revisa o trabalho), o Consultado (as pessoas que fornecem feedback

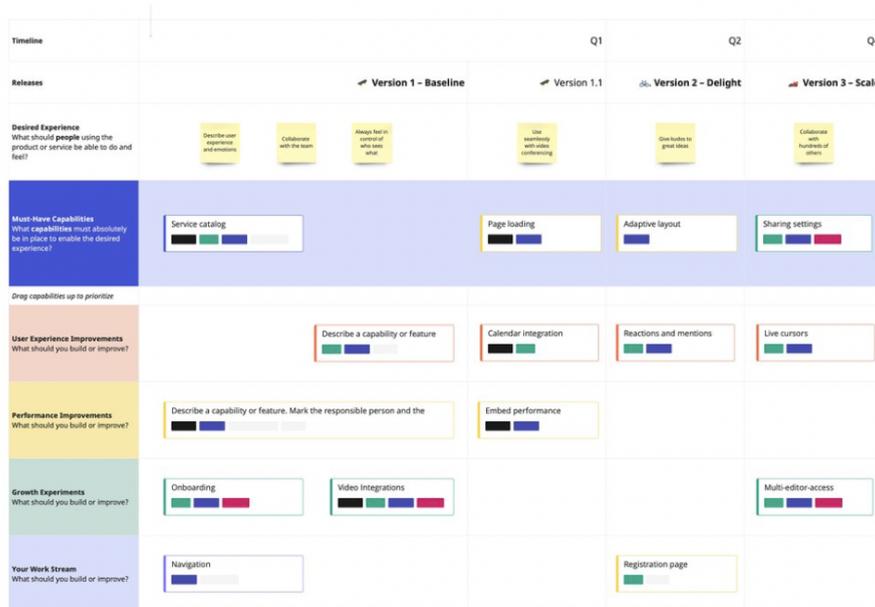
sobre como seu trabalho será afetado) e o Informado (as pessoas que precisam ser mantidas atualizadas sobre o progresso).

Release (lançamento): O ato de colocar algo que você construiu no mundo. Pense nisso como clicar em publicar em uma reportagem ou uma atualização dela.

Requisitos: Uma lista detalhada e descritiva de recursos ou ações utilizada para definir a forma de um projeto técnico; geralmente organizada e documentada antes do início do desenvolvimento.

Retrospectiva: Uma revisão organizada e colaborativa de como foi um projeto. Entre as perguntas mais comuns respondidas durante uma retrospectiva estão: o que deu certo, o que não deu tão certo e o que deve ser diferente da próxima vez?

Roadmap: Uma lista prospectiva de prioridades de negócios ou produtos, geralmente disponibilizada para as equipes, a empresa ou o público. As iniciativas ou tarefas do roteiro podem ser agrupadas por tempo ou recurso.



Scope (Escopo): Os parâmetros de um projeto conforme definido nos requisitos.

Scope creep ("Requisitos imprevistos"): Uma mudança nos requisitos, muitas vezes a pedido de um time, que pode resultar em tempo ou recursos adicionais para a conclusão do projeto.

Scrum master: A pessoa responsável por garantir que uma equipe siga os processos e práticas padronizadas de desenvolvimento de produtos. O scrum master é responsável por resolver os blockers; promover um bom relacionamento entre o product owner, a equipe e os diversos stakeholders; e manter o time no caminho certo.

Scrum: Uma metodologia para ajudar equipes a desenvolver, lançar e manter produtos por meio de ciclos de teste, aprendizado e iteração.

Sprint: Um período definido de tempo em que uma equipe trabalha para concluir uma determinada quantidade de tarefas; comum em metodologias ágeis de desenvolvimento.

Stakeholder: As pessoas que têm interesse ou que podem ser afetadas pelo resultado de um produto. Os stakeholders podem ser internos e interdepartamentais (por exemplo, editorial, marketing, desenvolvimento, etc.); e externos (por exemplo, público-alvo do produto/base de usuários).

Teste de usabilidade: O processo de avaliação de um produto por meio de testes com o público-alvo. Envolve a definição de objetivos de aprendizado e de exercícios de design de usabilidade que permitem observar como os usuários interagem com seu produto, sem que haja qualquer orientação de como ele deve ser utilizado. Isso ajuda a identificar se seu produto atende aos objetivos definidos, se são necessárias alterações funcionais para melhorar a experiência do usuário, além de fornecer um feedback valioso para saber se o produto atende às necessidades do público.

User experience, UX (Experiência do Usuário): Como é para uma pessoa interagir com um produto ou recurso com base em seu design, função e usabilidade.

User journey (Jornada do usuário): Um diagrama utilizado para visualizar a relação de uma pessoa com um produto ao longo do tempo, permitindo que os desenvolvedores entendam melhor o produto da perspectiva do usuário. Ele representa os vários pontos de contato (interações do usuário) com um produto e considera também os sentimentos, dores e prazeres de uma pessoa ao longo de sua relação com o produto.

User stories (História do usuário): Uma descrição curta e objetiva de um recurso, escrita a partir da perspectiva do usuário.

UX research: Uma disciplina voltada a entender as necessidades, comportamentos e objetivos do público por meio de observação e feedback.

Sobre este guia

Product Kit é um catálogo crescente de guias de produtos criados pela comunidade para organizações de notícias e desenvolvido por Jessica Morrison em colaboração com **News Catalyst** and **News Product Alliance**. Com o apoio da Knight-Lenfest Local News Transformation Fund.

Edição por **Jessica Morrison, Heather Bryant** e **Feli Carrique**.

Gerenciamento de projetos e produção por **Madison Karas**.

Projeto de **Tony Elkins**.

O guia foi traduzido para o português pela **AJOR**.

