

ANEXO IV - REFERÊNCIA DE ESFORÇO PARA TAREFAS

1. METODOLOGIA

- **1.1.** A unidade de esforço adotada nos referenciais acima denomina-se Ponto de Trabalho de Design (PTD).
 - 1.1.1. Cada PTD equivale a 1 hora de trabalho de um profissional com qualificação média. Essa unidade foi estabelecida com base na experiência da CGU com o desenvolvimento de software e com base em *benchmarks* de contratações similares.
- **1.2.** A qualquer tempo durante a vigência do contrato, tanto a CONTRATANTE como a CONTRATADA poderá solicitar o ajuste nas estimativas de esforço para as tarefas descritas na tabela 2 ou poderá solicitar a inclusão de novas tarefas.
- **1.3.** A alteração das estimativas de esforço das atividades só será realizada caso haja anuência das duas partes, em comum acordo.
- **1.4.** A inclusão de novas tarefas, bem como a definição das estimativas de esforço dessas novas tarefas, só ocorrerá com a anuência das duas partes, em comum acordo.

2. TABELA DE TAREFAS (UX/UI, Líder Técnico e DPM)

REFERENCIAIS DE ESFORÇO PARA TAREFAS							
Grupo	Tarefa	Complexidade	Mensuração	Descrição da complexidade e entregáveis	Esforço estimado	Perfil do Especialista	Observações
Ritos Ágeis	Planning	N/A	Por sessão	Registro de reunião realizada.	1-4 PTD	UX/UI	
	Daily	N/A	Por sessão	Registro de reunião realizada.	0,25-1 PTD		
	Review	N/A	Por sessão	Registro de reunião realizada.	1-2 PTD		
	Retrospectiva	N/A	Por sessão	Registro de reunião realizada.	1-2 PTD		
Usabilidade	Elaborar esboço de telas	Baixa	Por tela	O artefato pode ser comprovado por foto, documento	1-3 PTD	UX/UI	Nível de fidelidad e muito baixa.
		Média			4-6 PTD		

		Alta		escaneado, ou ilustração simples (JPG, PNG, etc.).	7-8 PTD		Finalidade e discussão de entendimento de história ou demonstração de ideia.
	Elaborar wireframe	N/A	Por tela	O wireframe pode ou não conter linkagem para navegação entre as telas.	4-6 PTD	UX/UI	O wireframe é o “esqueleto” de qualquer interface.
	Elaborar Design Aplicado de interfaces Web/Mobile em alta definição	Média	Por tela	Criação de layout de interface que envolva a aplicação design System (Guia de Estilo) pré-existente.	1-3 PTD	UI/UX	É a parte de direção de arte de uma interface. Normalmente é realizado e aprovado antes da prototipação.
		Alta		Criação de layout de interface que contemple elementos não previstos no Design System (Guia de Estilos) e a definição de novos componentes, comportamentos ou estilo visual a ser utilizado	3-8 PTD		
	Produzir protótipo	Média	Por tela	Protótipo elaborado em ferramenta como Adobe XD, Marvel App, Figma, Sketch, etc.	2-3 PTD	UX/UI	Protótipos de média complexidade são normalmente as primeiras

							versões de uma interface.
		Alta		Protótipo em alta fidelidade usando Adobe XD, Marvel App, Figma ou aplicativo similar, que contemple o design final e com todas as interações, transições e animações previstas.	3-6 PTD		Protótipo de alta complexidade é normalmente a versão final do protótipo, mas isso não é uma regra.
	Design de ícone	N/A	Por ícone	Criação ou alteração de ícones.	1-2 PTD	UI	
	Teste de Usabilidade	2 - Baixa	Por funcionalidade	Apresentação de resultados estatísticos em relatório e apresentação de slide com até 2 participantes	1-20 PTD	UX/UI	Cabe ao responsável pelo teste definir quais ferramentas ou parâmetros serão avaliados.
		Média	Por funcionalidade	Apresentação de resultados estatísticos em relatório e apresentação de slide com até 5 participantes	20-40 PTD		
		Alta		Apresentação de resultados estatísticos em relatório, apresentação de slides e vídeo compilado dos testes e/ou com mais de 5 participantes	40-70 PTD		
	Percurso Cognitivo	Média	Por tarefa	Fluxo de até 3 telas e 1 tarefa. Relatório com os	2-3 PTD	UX	O percurso cognitivo

				problemas encontrados no fluxo de entendimento e completude das tarefas estipuladas			é uma técnica simples que pode ajudar aos projetistas na validação de fluxo de tarefas. É possível utilizar esta técnica na fase de projeto com protótipos de baixa fidelidade e ou até mesmo em produtos já consolidados.
		Alta	Por tarefa	Fluxo de mais de 3 telas e 1 tarefa. Relatório com os problemas encontrados no fluxo de entendimento e completude das tarefas estipuladas	4-6 PTD	UX	
	Análise Heurística	Baixa	Por funcionalidade ou módulo	Até 5 pessoas e interface com até 5 telas	2-4 PTD	UX	Uma análise heurística tem como objetivo validar preceitos essenciais em uma interface para que o usuário tenha uma
		Média		Até 5 pessoas e interface com 6 a 15 telas	4-8 PTD		
		Alta		Até 5 pessoas e Interface com 16 a 30 telas	8-16 PTD		
		Muito Alta		Mais de 5 pessoas e/ou mais de 30 telas	17-32 PTD		

							experiência minimamente compreensível. Para fins de mensuração do esforço, uma interface, também pode ser entendida com uma funcionalidade. Por exemplo, um cadastro com suas telas de consultar inserir, editar, excluir etc.
	Aplicar técnica Card Sorting Presencial	Média	Por sessão	Aplicação de card sorting presencial.	2-3 PTD	UX	O card sorting consiste em uma dinâmica onde o aplicador solicita ao usuário que ele organize, da forma que preferir, uma
		Alta		Aplicação de card sorting presencial.	3-6 PTD	UX	

							série de elementos pré-definidos, ou não, de uma tela. Cabe ao aplicador fazer o registro do resultado final de cada participante.
Descoberta	Canvas Proposta de valor	N/A	Por projeto	Elaborar canvas com proposta de valor. Entrega: Canvas preenchido	2 PTD	UX	Um canvas de proposta de valor é uma ferramenta que tem o objetivo de verificar se a demanda (interface, produto, serviço) está aderente às necessidades, valores e hábitos do usuário.
	Jornada do Usuário	Baixa	Por Jornada	Observar ou entrevistar e preencher a	2 PTD	UX	A jornada do usuário é

				jornada com até 2 participantes. Entrega: Documento Jornada do Usuário			uma lista de tarefas proposta ao usuário para testar como o usuário interage, ou poderia interagir, com a interface em questão.
		Média		Observar ou entrevistar e preencher a jornada de 3 a 4 participantes, Entrega: Documento Jornada do Usuário	3-4 PTD		
		Alta		Observar ou entrevistar e preencher a jornada de 5 a 10 participantes. Entrega: Documento Jornada do Usuário	5-10 PTD		
	Blueprint	Baixa	Por Blueprint	Observar ou entrevistar e preencher o blueprint com até 2 participantes. Entrega: Blueprint	2 PTD	UX	Blueprint é uma ferramenta utilizada para mapear a interação do usuário com uma interface /serviço a fim de resolver falhas e identificar oportunidades de melhoria.
		Média		Observar ou entrevistar e preencher o blueprint de 3 a 4 participantes. Entrega: Blueprint	3-4 PTD		
		Alta		Observar ou entrevistar e preencher o blueprint de 5 a 10 participantes. Entrega: Blueprint	5-10 PTD		

		Muito Alta		Observar ou entrevistar e preencher o blueprint de mais de 10 participantes. Entrega: Blueprint	10-20 PTD		
	Grupo Focal (Planejar/ Aplicar)	Alta	Por sessão	Definir os perfis dos grupos, recrutar participantes, roteirizar, preparação da atividade (objetivo/hipótese/perguntas), pré-teste para validação do roteiro e execução. Entrega(s): Documento de Planejamento / gravação da sessão ou ata de reunião.	10 – 20 PTD	UX	Entrevista de grupo focal é uma pesquisa qualitativa e temporária por objetivo entender as opiniões de um perfil específico de usuário em relação a uma interface ou serviço. O entrevistador deve registrar detalhadamente (normalmente as sessões são gravadas) a percepção e

							opinião de um determinado grupo.
	Relatório de Entrevista: Grupo Focal	Média	Por relatório	Compilar as informações de uma sessão de grupo focal. Entrega: Relatório de Grupo Focal	10 - 40 PTD	UX	
	Mapa de empatia	N/A	Por mapa	Levantar informações e produzir documento de mapa de empatia	2-4 PTD	UX	
	Criar persona/prototipo-persona para um perfil de usuário.	Média	Por perfil	Levantar informações e produzir documento Proto-persona	2-4 PTD	UX	Personas são modelos que descrevem
		Alta	Por perfil	Levantar informações e produzir documento Persona	4-6 PTD	UX	usuários criados a partir de dados de pesquisas. Proto-persona é criado a partir de dados que a empresa possui ou do conhecimento do analista e não é embasado em pesquisas

	Realizar Entrevista	Muito Baixa	Por sessão	Até 5 usuários. Entrega: Ata e/ou gravação da reunião com lista de presentes.	1-5 PTD	UX/UI	A entrevista do usuário é o processo em que se tem o contato com o usuário para a coleta de informações.
		Baixa		6 a 10 usuários. Entrega: Ata e/ou gravação da reunião com lista de presentes.	5-10 PTD		
		Média		11 a 15 usuários. Entrega: Ata e/ou gravação da reunião com lista de presentes.	10-20 PTD		
		Média		16 a 20 usuários. Entrega: Ata e/ou gravação da reunião com lista de presentes.	20-40 PTD		
		Alta		21 a 25 usuários. Entrega: Ata e/ou gravação da reunião com lista de presentes.	40-60 PTD		
		Muito Alta		A partir de 26 usuários. Entrega: Ata e/ou gravação da reunião com lista de presentes.	60-80 PTD		
	Entrevista: Planejamento	Alta	Por projeto	Definir os perfis a serem entrevistados, recrutar participantes, roteirizar, preparação da atividade (objetivo/hipóteses/perguntas), pré-teste da entrevista para validação. Entrega: Documento de	2 – 4 PTD	UX	Muitas vezes dois, ou mais, analistas se ajudam em um mesmo projeto. Para que ambos possam cobrar por suas entregas,

				Planejamento de Entrevista			as atividades relacionadas a entrevista de usuário podem ser cobradas separadamente, também.
	Entrevista: Aplicar/Executar	Baixa	Por usuário	Pode ser realizada por vídeo, telefone ou presencial.	0,5 – 3 PTD	UX	-
	Entrevista: Relatório	Muito Baixa	Por relatório	8 a 10 usuários. Entrega: Relatório de Entrevista	5-10 PTD	UX/UI	-
		Baixa		11 a 15 usuários. Entrega: Relatório de Entrevista	10-20 PTD		
		Média		16 a 20 usuários. Entrega: Relatório de Entrevista	20-40 PTD		
		Alta		21 a 25 usuários. Entrega: Relatório de Entrevista	40-60 PTD		
		Muito Alta		A partir de 26 usuários. Entrega: Relatório de Entrevista	60-80 PTD		
	Questionário: Planejar/ Aplicar/Executar	Alta	Por questionário	Definir os perfis, preparação da atividade e preenchimento do documento de planejamento (objetivo/hipótese/perguntas),	10 – 30 PTD	UX	A Relevância estatística do questionário deve ser:

				elaborar o questionário, realizar o pré-teste do questionário para validação e aplicação (envio da pesquisa para os usuários).			Margem de erro – entre 5% à 10% Nível de confiança – entre 90% à 99%
	Questionário: Relatório	Média	Por relatório	Elaborar relatório com resultados de questionário	5-10 PTD	UX/UI	Documento que irá nortear as decisões em um projeto, podendo ser utilizado como base de dados futura.
	Card Sorting: Planejamento / Execução / Relatório	Baixa	Por sessão	Elaborar relatório com análise dos resultados das sessões de card sorting para até 4 usuários	4-10 PTD	UX	O resultado do card sorting ajuda a entender o modelo mental dos usuários e como estes categorizam os conteúdos de um espaço informacional.
		Média		Elaborar relatório com análise dos resultados das sessões de card sorting para até 10 usuários	6-15 PTD		
		Alta		Elaborar relatório com análise dos resultados das sessões de card sorting para mais de 10 usuários	8 - 20 PTD		
	Workshop : Planejamento	Média	Por sessão	Definir os perfis, recrutar os usuários, criação do roteiro,	1 – 5 PTD	UX/UI	O workshop é uma espécie design

				preparação da atividade.			sprint que tem duração máxima de 1 dia. É uma maneira ágil de lidar com projetos mais simples.
	Proposta para trabalho de UX	Baixa	Por projeto	Entendimento, análise e elaboração da proposta de atuação de UX	1 – 5 PTD	UX	Documento que é resultado do entendimento da demanda e servirá como acordo entre ambas as partes, contemplando o problema a ser solucionado e quais metodologias sugeridas para resolução do mesmo por parte dos responsáveis de UX. O documento pode ser

							alterado ao longo do projeto caso seja necessário.
	Apresentação de resultados de UX	Baixa	Por sessão de apresentação	Elaborar apresentação (PowerPoint ou similar) visando explicar os resultados	1 – 3 PTD	UX/UI	-
	Reunião Técnica	7 - N/A	Por sessão	Registro de reunião realizada.	1-4 PTD	UX/UI	Reunião técnica para definição , apontamentos, alterações, entendimentos, dentro outros, entre P.O, Stakeholders, Técnicos e outras pessoas envolvidas no projeto.
	Processo de trabalho melhoria/ Evolução	7 - N/A	Por sessão	Relatorio Word, Power Point, Figma, Miro, dentro outras ferramentas de modelagem de processos.	5-60 PTD	UX/UI	Criação e ou alterações de modelos, padrões, definições no processo de

							trabalho de UX UI.
	Evolução de documentação do processo de trabalho.	7 - N/A	Por sessão	Alteração de Documentação/ migração de ferramenta, de processos ou aretefatos	5-60 PTD	UX/UI	Criação e ou alterações de modelos, padrões, definições no processo de trabalho de UX UI.
	Recebimento e entendimento da demanda	7 - N/A	Por projeto	Recebimento das demandas pelo cliente, realizado o entendimento da demanda para em seguida traçar os objetivos para o andamento da demanda,	0,5-4 PTD	UX/UI	
	Plano de Pesquisa	7 - N/A	Por projeto	Plano de pesquisa contendo informações sobre o contexto do projeto, metodologias utilizadas, datas das atividades bem como as hipóteses que serão validadas. Espera-se que ao final deve se ter um relatório com insights e informações que ajudem a nortear e apoiar os times técnicos, de negócios, porém sem perder o foco na experiência do usuário.	0,5-50 PTD	UX	-

	Desk Research	7 - N/A	Por tema	Documentos necessarios para entendimento de um projeto, tema ou defio, as fontes podem ser vcariadas, primarias, secundarias, de mercado, livros, videos artigos cientificos etc. Não há nenhum entregavael nessa tarefa, mas espera que ao final o designer ja esteja familiariazo com temas e desafios do projeto	1-50 PTD	UX	-
	User Flow - Fluxograma - Task Flow	7 - N/A	Por projeto	O fluxo do usuário é uma visualização digital ou escrita das opções que podem ser realizadas durante o uso do aplicativo ou site. Esse fluxo começa quando um usuário entra no produto e chega à tela inicial ou página e termina quando um usuário realiza o ato final, como fazer o pedido do produto e se inscrever. A visualização do fluxo do usuário possibilita analisar e	1-5 PTD	UX	-

				melhorar a experiência do usuário e as taxas gerais do aplicativo.			
	Benchmark	7 - N/A	Por tema	O benchmarking de UX é o processo de avaliação da experiência do usuário de um produto ou serviço usando métricas para avaliar seu desempenho relativo em relação a um padrão significativo. Essas métricas geralmente são coletadas usando testes quantitativos de usabilidade, análises ou pesquisas.	1-20 PTD	UX	-
	Métricas de UX	7 - N/A	Por projeto	As métricas de UX são dados quantitativos usados para monitorar, medir e comparar a experiência do usuário de um produto ao longo do tempo. Ao contrário de outros tipos de métricas, como vendas, finanças ou marketing, elas são difíceis de quantificar, pois refletem o	1-10 PTD	UX	-

				comportamento e a atitude humana.			
	Matriz CSD	7 - N/A	Por projeto	O que é a Matriz CSD? A sigla CSD significa Certezas, Suposições e Dúvidas. A Matriz CSD serve para elencar os pontos de atenção do projeto e que facilitam definir onde a equipe deve se concentrar ou no que ela deve focar.	1-10 PTD	UX	-
	Arquitetura da Informação	7 - N/A	Por projeto	arquitetura da informação é uma disciplina que se concentra na organização da informação dentro de produtos digitais. Por exemplo, quando os designers criam aplicativos e sites, eles organizam cada tela individual para que o usuário possa encontrar facilmente as informações de que precisa. E pode ser extrapolada também as paginas suas	1-20 PTD	UX	-

				hierarquias e encontrabilidade de conteúdo usando técnicas de taxonomias da informação			
	Handoff	7 - N/A	Por projeto	Para qualquer designer de UX, a transferência para um desenvolvedor é a etapa final e crucial de um projeto. Quando um handoff é feito corretamente, economiza tempo e esforço tanto para o desenvolvedor quanto para o designer, além de melhorar a qualidade do produto final e a felicidade do usuário.	1-5 PTD	UX	-
	Mapa da Jornada do Usuário	7 - N/A	Por Jornada	Um mapa de jornada de UX se concentra na experiência do usuário de um produto específico, geralmente um aplicativo ou site. Com esses tipos de mapas, você pode obter informações sobre como um cliente interage com seu software e o que ele pode achar útil ou frustrante.	1-10 PTD	UX	-

				Isso, por sua vez, ajuda você a projetar um software mais simples e fácil de usar			
Workshops	Planejar workshop	N/A	Por Sessão	Recrutar participantes, planejar pauta e conteúdo, propor dinâmicas, estabelecer prazos, etc.	3-5 PTD	UX	O workshop ou oficina é uma sessão de trabalho coletiva destinada ao alcance de um objetivo. Pode ser baseada em metodologias como Design Thinking, Design Sprint, Lean Inception, entre outras. Servidores da CGU poderão apoiar a atividade co-facilitando os workshops ou apoiando a facilitação
	Idear, Desenvolver design de interação e/ou protótipo em workshop	N/A	Por Sessão	Elaboração de conteúdo relacionado a UI em uma sessão.	6 PTD	UX/UI	
	Planejar, conduzir e consolidar testes em workshop	N/A	Por Sessão	Aplicação de metodologias de UX em uma sessão	12 PTD	UX	
	Aplicar/Executar workshop	Baixa	Por sessão	Facilitar workshop de 1 dia	8 PTD	UX	
		Média		Facilitar workshop com duração entre 1 e 2 dias	8 – 16 PTD		
		Média		Facilitar workshop com duração entre 2 e 3 dias	16 – 24 PTD		
		Alta		Facilitar workshop entre 3 e 5 dias	24 – 40 PTD		

							o. Mais de um designer pode ser facilitar os trabalhos , então, neste caso, o esforço da tarefa deve ser computado por cada profissional
	Produzir relatório de workshop	N/A	Por Sessão	Elaborar relatório com resultados do workshop: Entrega: Relatório de Workshop	10 – 20 PTD	UX/UI	-
Interfaces	Criação de telas em HTML, CSS, bootstrap e JavaScript	Alta	Por tela	Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos criados pelo Designer de UX e as guias de estilo do projeto com mais de 5 sessões.	6-8 PTD	UI	<i>Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos criados pelo Designer de UX e as guias de estilo do projeto. Criar telas nas tecnologias</i>
		Média		Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos criados pelo Designer de UX e as guias de estilo	4-6 PTD		

				do projeto de 3 a 5 sessões.			mencionadas utilizando os protótipos criados e especificados pelo UI Designer.
		Baixa		Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos criados pelo Designer de UX e as guias de estilo do projeto com até 2 sessões.	1-3 PTD		
	Alteração de telas em HTML, CSS, bootstrap, e JavaScript	Alta	Por tela	Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos criados pelo Designer de UX e as guias de estilo do projeto com mais de 5 sessões.	2-4 PTD	UI	
		Média		Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos criados pelo Designer de UX e as guias de estilo do projeto de 3 a 5 sessões.	1-2 PTD		
		Baixa		Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos	0,5-1 PTD		

				criados pelo Designer de UX e as guias de estilo do projeto com até 2 sessões.			
	Evoluir o design de páginas HTML	Alta	Por tela	Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos criados pelo Designer de UX e as guias de estilo do projeto com mais de 5 sessões.	4-6 PTD	UI	
		Média		Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos criados pelo Designer de UX e as guias de estilo do projeto de 3 a 5 sessões.	2-4 PTD		
		Baixa		Criação de uma tela nas tecnologias mencionadas utilizando por base os protótipos criados pelo Designer de UX e as guias de estilo do projeto com até 2 sessões.	1-2 PTD		
	Adequar páginas HTML de sistemas e	Alta	Por componente de página	Evidência da adequação de mais de 12 componentes.	7-16 PTD	UI	

	portais aos requisitos de acessibilidade (padrão eMAG)	Média		Evidência da adequação de mais de 7 a 12 componentes.	3-6 PTD		
		Baixa		Evidência da adequação de mais de 1 a 6 componentes.	1-3 PTD		
	Criar e organizar a estrutura de estilos (CSS / SASS)	Muito Alta	Por arquivo CSS / SASS	Evidência da adequação de mais de 12 componentes.	1-2 PTD	UI	Realizar alterações em arquivos de estilos (ou arquivos de pré-processadores) no intuito de organizar a estrutura do documento.
		Alta		Evidência da adequação de 7 até 12 componentes.	0,5 – 1 PTD		
		Média		Evidência da adequação de mais de 4 a 6 componentes.	0,25 – 0,5 PTD		
		Baixa		Evidência da adequação de mais de 1 a 3 componentes.	0,25 PTD		
	Tornar a interface do sistema/Portal responsiva	Alta	Por página	Adaptação de uma página existente para funcionamento em diversos tamanhos de tela	6-10 PTD	UI	Requer conhecimentos avançados em tecnologias front-end como CSS e HTML
		Média			4-6 PTD		
		Baixa			2-4 PTD		
		Média			6-8 PTD		
		Baixa			4-6 PTD		
Liderança	Trabalho de Discovery Semanal	N/A	Por semana	Atuação imersiva em diagnóstico de problemas, pesquisas com usuários, análise de dados e ideação de soluções. Entrega de relatório de	40 PTD	Líder Técnico / DPM	Utilizado para semanas dedicadas exclusivamente à fase de descoberta.

				insights ou mapa de oportunidades.			
	Criação e Gestão de Roadmap de Produto	N/A	Por semana	Planejamento estratégico, alinhamento com stakeholders, priorização de backlog e definição da visão de longo prazo do produto de dados.	40 PTD	Líder Técnico / DPM	Garante a conexão entre as necessidades de negócio e a execução técnica.
	Liderança Técnica e Governança Semanal	N/A	Por semana	Supervisão técnica, revisão de código e design, mentoria dos times e garantia da aderência aos padrões institucionais.	40 PTD	Líder Técnico / DPM	Atividade exclusiva para coordenação e garantia de qualidade e técnica.
Gestão e Estratégia de Produto de Dados	Definição da visão e estratégia do Produto de Dados	N/A	Por semana	Elaboração da visão, objetivos estratégicos, hipóteses iniciais, requisitos de alto nível e direcionadores de valor do produto de dados. Inclui alinhamento com stakeholders e priorização de iniciativas.	40 PTD	DPM	
	Planejamento e Gestão de Roadmap de Produto de Dados	N/A	Por semana	Construção e atualização contínua do roadmap com base no ciclo de vida do produto, métricas e descoberta	40 PTD	DPM	

				contínua. Inclui decisões de priorização e gestão do backlog.			
	Governança do Ciclo de Vida do Dado	Alta	Por processo	Acompanhamento de etapas de coleta, limpeza, modelagem semântica, qualidade e disponibilidade dos dados para consumo. Inclui interface técnica com cientistas de dados e analistas.	10-30 PTD	DPM	
	Descoberta de Dados (Data Discovery)	Média	Por tema	Identificação de fontes de dados, regras de negócio, aspectos semânticos e limitações de uso. Envolve reuniões técnicas e análise colaborativa com áreas de dados.	5-15 PTD	DPM	
	Gestão do Backlog de Produto de Dados	N/A	Por sprint	Priorização contínua, refinamento de épicos/requisitos, alinhamento entre negócio, UX e equipes de desenvolvimento.	3-8 PTD	DPM	

4. CONSIDERAÇÕES ADICIONAIS

- 3.1.** Para atividades cujo valor do esforço é estabelecido como um intervalo, cabe a CONTRATADA em comum acordo com a CONTRATANTE definir o esforço dentro desse intervalo após a avaliação da tarefa a ser executada.

- **3.2.** Atividades não listadas terão seu esforço definido em comum acordo entre o PO e o Líder Técnico da CONTRATADA, utilizando a complexidade desta tabela como referência.
- **3.3.** A entrega da tarefa só será contabilizada para fins de IPS (Índice de Produção da Sprint) após a homologação definitiva pelo Product Owner.