

Aula 6 - Prototipação + MVP



Revisão Aula 5

-BMC: 9 Blocos, cada um tendo conteúdos diferentes sobre o produto ou negócio que está sendo construído.

Bloco 1: Tipos de Segmentação

Bloco 2: Diretrizes para estabelecer uma proposta de valor

Bloco 3: 5 Fases dos Canais

Bloco 4: Categorias de Relacionamento

Bloco 5: Tipos de fonte de Renda

Bloco 6: Recursos: O que é essencial?

Bloco 7: Atividades Chave: O que realmente precisamos fazer?










Bloco 8: Quais tipos e motivações de parceria existem

Bloco 9: Como funcionam os custos

Business Model Canvas

Name:

's *Personal Business Model Canvas*

<p>Who helps you (Key Partners)</p>  <p>8</p>	<p>What you do (Key Activities)</p>  <p>7</p>	<p>How you help (Value Provided)</p>  <p>2</p>	<p>How you interact (Customer Relationships)</p>  <p>4</p>	<p>Who you help (Customers)</p>  <p>1</p>
	<p>Who you are & what you have (Key Resources)</p>  <p>6</p>		<p>How they know you & how you deliver (Channels)</p>  <p>3</p>	
<p>What you give (Costs)</p>  <p>9</p>			<p>What you get (Revenue and Benefits)</p>  <p>5</p>	



Proof of Concept x Prototipação x MVP

Percebemos a importância de atingir o Product Market Fit antes mesmo de lançar um produto.

Queremos que nosso produto atinja os resultados e resolvam problemas dos usuários.

Entendemos alguns riscos de um produto.

Podemos utilizar PoC (proof of concept), protótipo ou MVP (Produto mínimo viável) para diminuir riscos, aumentar a velocidade de aprendizado e até melhorar a experiência do usuário.



Proof of Concept

PoC: verificar se uma ideia é viável tecnicamente.

Prova de conceito, um mini projeto utilizado pelos times de Produto e Tecnologia para validar a proposta ou verificar se é viável de ser desenvolvida.

É a primeira versão dos testes internos antes de se aprofundar no desenvolvimento do produto. Essencial em produtos Early-stage.

Nem sempre é necessário, principalmente se a empresa já exista no mercado ou tenha outra empresa fazendo o que está sendo proposto



Proof of Concept

Quais as vantagens?

Economia de tempo e dinheiro, pois garante que a ideia é **funcional** antes de ser investido mais recursos.

As PoC ajudam a reduzir os riscos de viabilidade e permite testar tecnologias e maneiras de se fazer algo.



Proof of Concept

Quando fazer uma PoC?

- Criando um produto novo com uma ideia que ainda não foi testada na empresa
- Confirmar viabilidade da ideia antes de mais investimentos
- Evoluir o produto e conhecimento junto aos membros da equipe



Protótipo

Objetivo: Como será o produto na primeira entrega?

Protótipo seria a primeira materialização do produto. Através desse método, pode-se testar primeiros fluxos do funcionamento.

Exemplo: Em caso de desenvolvimento de um app, primeiro rascunho de telas para entender a navegação do usuário dentro da plataforma.

Na PoC, o objetivo é entender se conseguimos construir. Aqui no protótipo, queremos entender *como* será desenvolvido.



Protótipo

Por que fazer?

Claro, economia de recursos. Porém, aqui no protótipo já conseguimos ter feedbacks de usuários, percebendo falhas na utilização que permitem ser corrigidas para se chegar no resultado esperado.

Nem todo protótipo é igual, observar sempre cenário em que vai ser utilizado.



Protótipo

Quando Fazer?

- Quer visualizar como será um produto e como pode ficar no longo prazo
- Tempo limitado para mostrar ideia, design do produto, fluxo de experiência do usuário
- Quer projetar um produto/feature com excelente experiência do usuário desde o início.



Protótipo

Tipos principais:

Protótipos de Baixa, Média ou Alta Fidelidade (entender qual o propósito):

- Baixa Fidelidade: Muito simples, normalmente feitos a mão e um dos objetivos é realmente não entrar em muitos detalhes. Visar como seria a interação do usuário com produto sem se preocupar com design. Pode ser usado para levantamento de requisitos.

É tangível para o usuário começar a entender. O papel desse tipo é entender a funcionalidade, não a aparência.



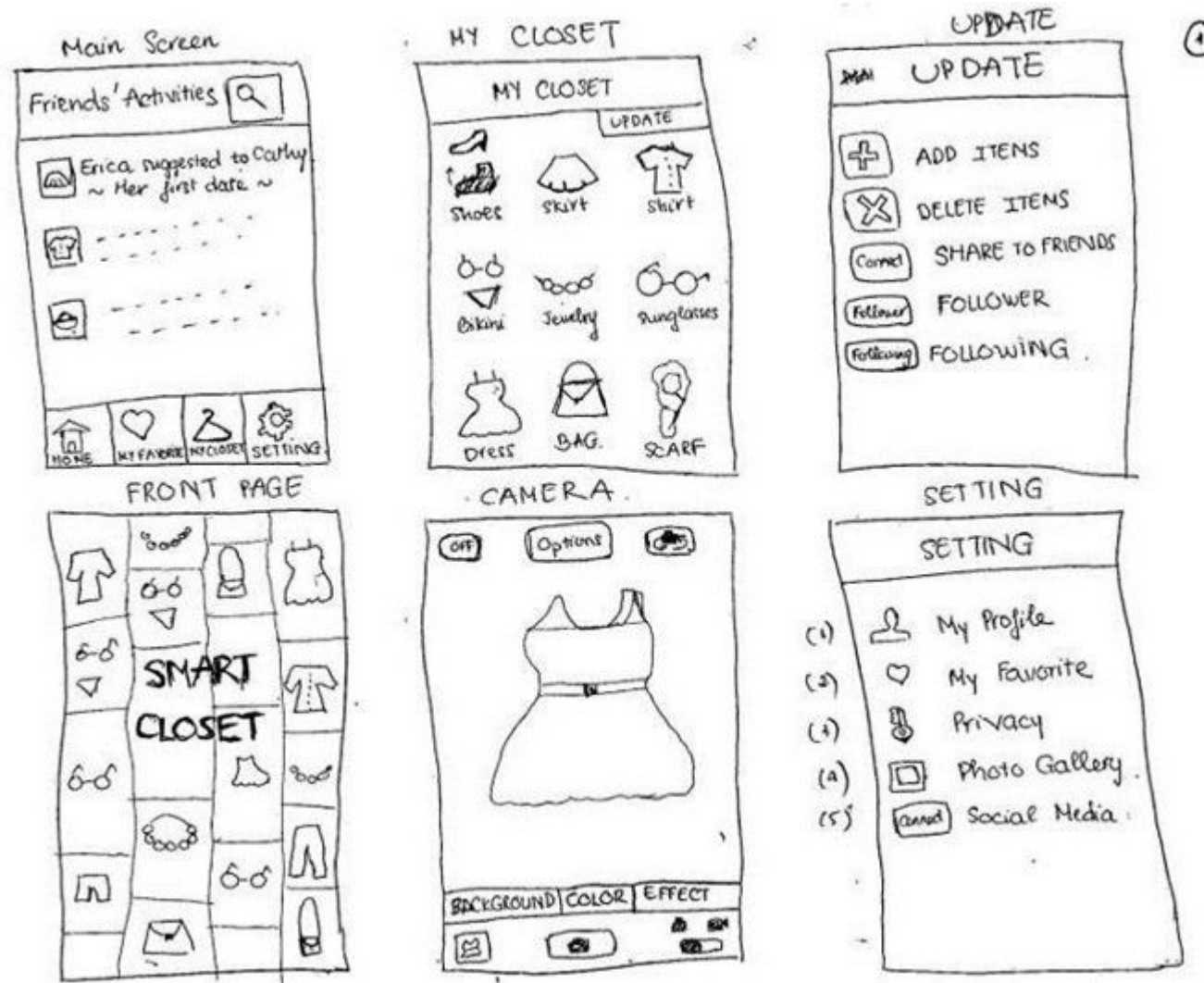
Protótipo de Baixa Fidelidade:

Visual: Apenas alguns atributos do produto são apresentados

Conteúdo: Somente elementos chave são inclusos.

Interatividade: O protótipo *deve* poder ser usado por alguém. Uma pessoa pode ajudar o usuário alterando as telas (puxando um papel ou em um powerpoint por exemplo).

Protótipo de Baixa Fidelidade



Fonte: <https://brasil.uxdesign.cc/hackeando-a-prototipagem-29b8abab5f01>

Protótipo de Baixa Fidelidade



Fonte: <https://blog.adobe.com/en/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use>



Protótipo

Média Fidelidade:

É utilizado para começar a se entender também aspectos visuais da interação do usuário com o produto. Possibilita também navegação no fluxo da experiência. Funcionalidade limitada.

Geralmente construídos em storyboards. A descrição do conteúdo é importante. Uma das vantagens é que já começa-se a entender como o produto ficará.

Balsamiq Mockups

Protótipo

Real Estate Finder

1

Define Criteria

2

Select Houses

3

Compare Houses

Your Criteria

Cost

Min

Max

Bedrooms

☒ 2

☒ 3

☒ 4+

Bathrooms

☒ 1

☒ 2

☒ 3+

Year Built

1950s

2016

Lot Size

.25 acre

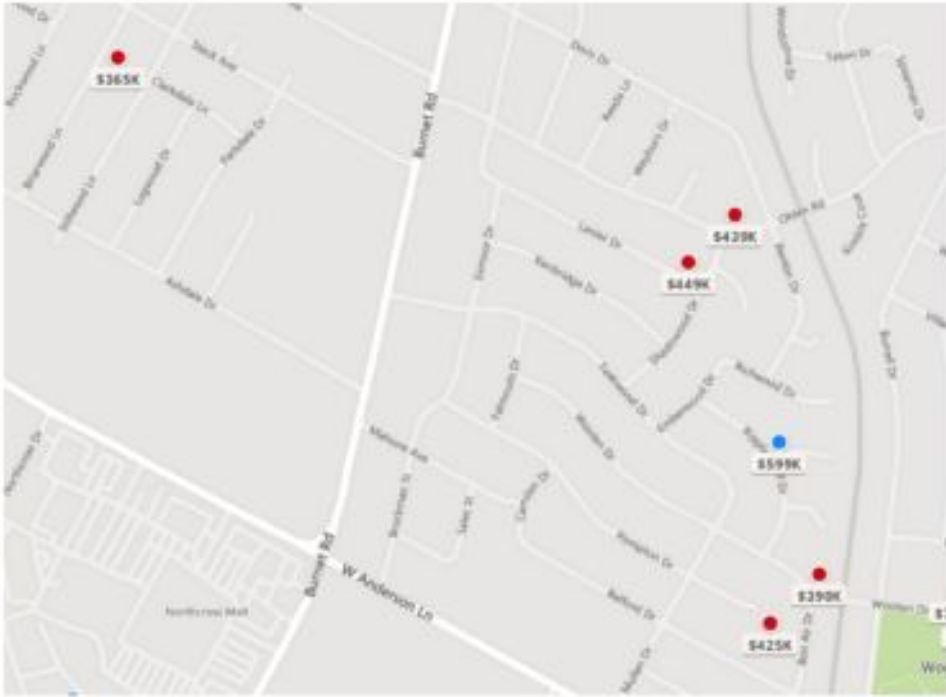
8 acres

Select Houses

Select your favorite houses to compare.

Best Houses (25)

All Houses (90)



Your Selected Houses

2102 Lanier Drive, \$448K

Back

Next Step

Fonte: <https://brasil.uxdesign.cc/hackeando-a-prototipagem-29b8abab5f01>



Protótipo de Alta Fidelidade

Alta Fidelidade

A representação de como produto ou serviço será é bem mais próxima de como deverá ficar.

Normalmente é possível simular o fluxo completo de todas as funcionalidades.

É bom para apresentar o produto a stakeholders.



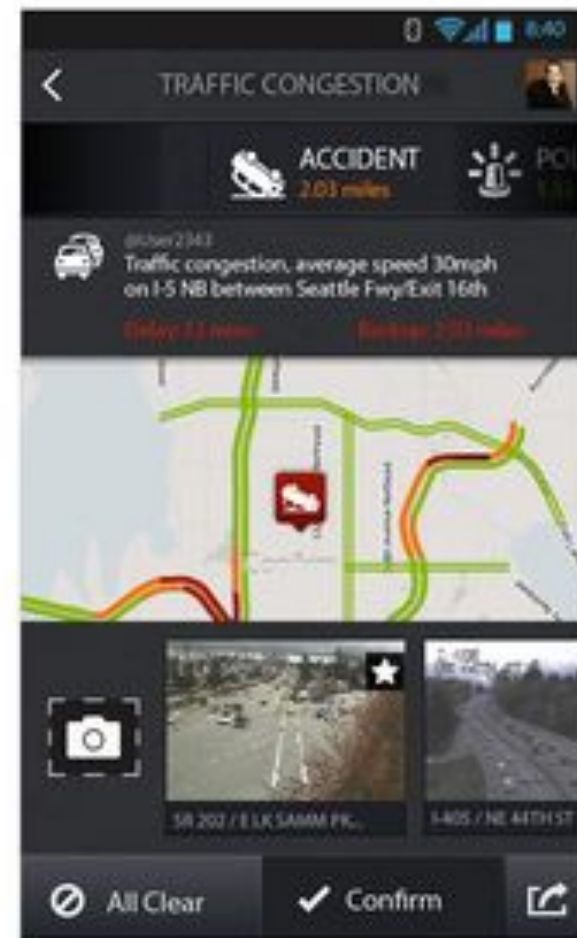
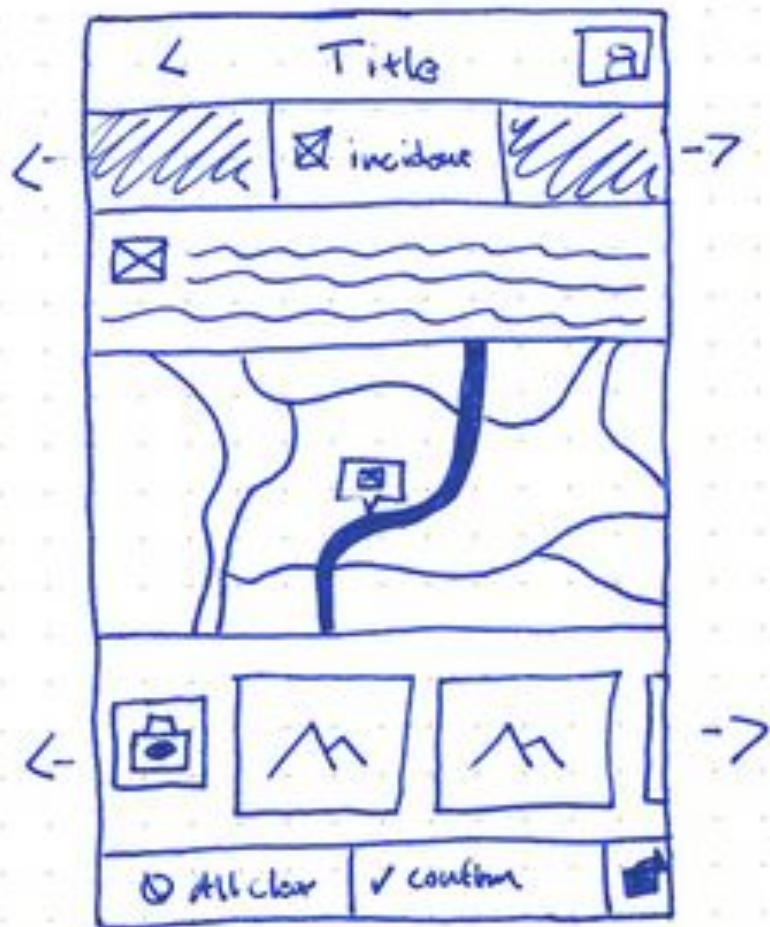
Protótipo de Alta Fidelidade

Visual: Realístico e detalhado. Todos os elementos devem estar presentes. Espaçamento e gráficos devem tentar ser iguais a como produto vai ser.

Conteúdo: Usar conteúdo real ou similar ao real. Incluir o máximo de conteúdo que vai aparecer na versão final.

Interatividade: Máximo de realidade possível.

Protótipo



Fonte: <https://static.imasters.com.br/wp-content/uploads/2015/09/mockups-2.png>



Protótipo

Quanto mais baixa a Fidelidade:

Prós: Menor custo para alterações, mais rápido para trocas.
Quando se está com um rascunho, mais liberdade para opiniões.
Muito foco no problema (e não no produto em si).

Contras: Incertezas muito altas. Testes podem confundir o usuário caso sejam feitos. Interatividade quase nula.



Protótipo

Quanto mais ALTA a Fidelidade:

Prós: Melhor qualidade das informações leva a um comportamento mais natural do usuário.

Pode ser usado em apresentações mais elaboradas.

Melhor interação com usuário por possibilidade de ter animações e transições.

Contras: Custo de criação e alteração. Tempo para desenvolver. Envolvidos podem se sentir menos confortáveis a criticar o que foi feito ou como está.



MVP

Objetivo: Lançar e iterar com base no feedback do usuário

- É o produto mais simples em recursos que entreguem o máximo de valor possível para o usuário na proposta principal.

- MVP, ao contrário do protótipo, é funcional e vai ser utilizado em pequena escala com usuários para colher feedbacks.

Pergunta: Qual o mínimo que eu consigo fazer para testar na prática o produto, entregando o máximo que ele se propõe?



MVP

Por que fazer MVPs?

- É uma ótima ferramenta para diminuir despesas no lançamento de produtos, além de facilitar a priorização.
- Permite melhorias rápidas e interações com usuário
- Ótimo para testar PSF e/ou PMF: Será que pessoas vão usar? Será que vão gostar?



MVP

Quando fazer MVP?

- Quando ele ainda não for um produto pronto.
- Fazer quando desejar ter feedback rápido, já com um produto utilizável. Serve para testar também ativação e retenção.

Quando quiser validar se existe a dor.

“Se não tiver vergonha da sua primeira versão, é porque demorou para lançar”

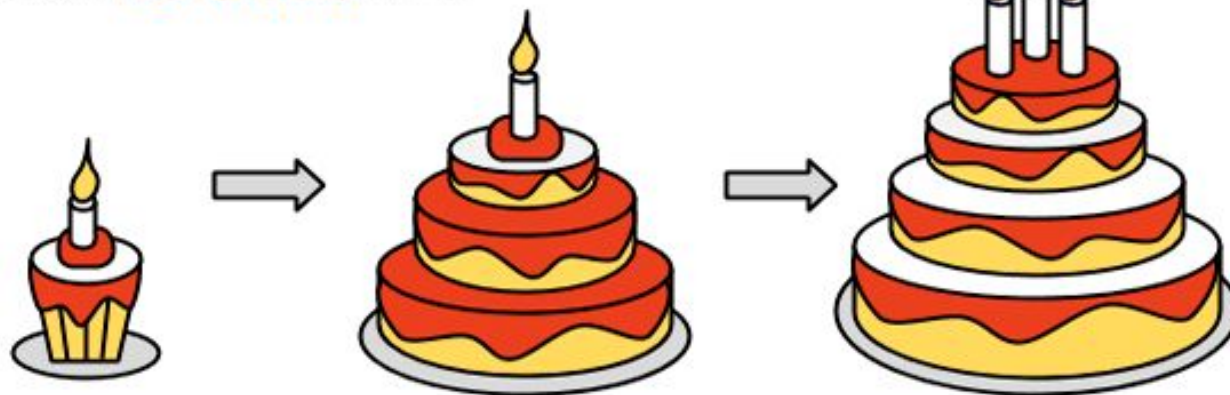
Algumas Técnicas de MVP/Prototipação

How **not to build** MVP

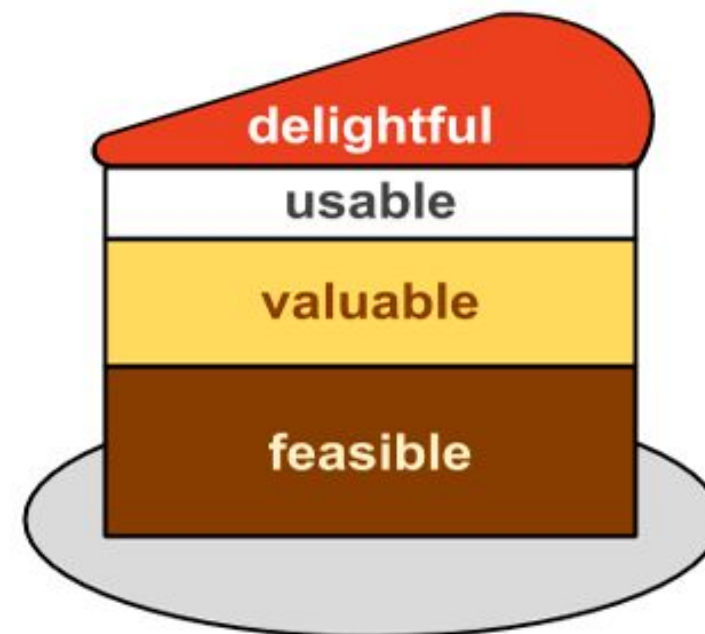


vs

How **to build** MVP



How **to design** MVP



Fonte:

<https://jorgeaudy.com/2021/08/15/pretotipo-prototipo-poc-proof-of-concept-mvp-mmp-piloto-beta/>

Algumas Técnicas de MVP/Prototipação

	QUANDO USAR	DICAS
TESTES EM ESBOÇO DE CICLO RÁPIDO Consiste na simulação física de uma experiência, muitas vezes criada com objetos comuns como papel, papelão...	Para soluções novas: Antes de qualquer codificação. Utilize para medir a "energia" do cliente com relação ao conceito geral (amor ou ódio). Ou para quando grandes melhorias são exigidas.	Concentrar no comportamento real observado. Utilizar Excel para fazer protótipos rápidos. Fornecer caminhos para o usuário se desvincule ou desista do protótipo.
	VANTAGENS	CUIDADOS
	Barato. Rápido, e normalmente sem código. Evolução rápida, quatro ciclos em uma tarde são possíveis.	Pequenos efeitos não podem ser medidos. Bom para avaliar se uma ideia é ruim, mas difícil de ter certeza que uma ideia é boa. Não fazer entrevistas, mas sim observar.

Algumas Técnicas de MVP/Prototipação



Algumas Técnicas de MVP/Prototipação

TESTES DE PORTA DA FRENTE Envolve uma apresentação mínima do benefício, em que o cliente é convidado a agir para indicar interesse. Landing page	QUANDO USAR	DICAS
	Para soluções novas: Testa se o cliente deseja o benefício de uma solução proposta. Pode usar para testar mensagens de marketing e canais efizacazes. Mostra se clientes querem novos	Descrever de forma simples qual o benefício atrás da "porta". Apresente uma call to action. Exija que o usuário "pague" para continuar, cadastrando o email por exemplo.
	VANTAGENS	CUIDADOS
	Barato e rápido, existem provedores SaaS com modelos e sistemas de medição para executar. Dados quantitativos podem ser gerados com usuários.	Nem sempre claro se os usuários não entendem os benefícios, ou se vão enxergar valor. Evite se concentrar em métricas de vaidade. Olhar o "porquê"

Algumas Técnicas de MVP/Prototipação

Try Logikcull for Free with No Commitment

Setting up your account is free and fast.

- Start a project in minutes from anywhere.
- Automate investigations & disputes from end to end.
- Achieve data reduction of 97% on average.
- Get 24/7/365 customer support - from real humans!

Your account will include sample data, but you can always take advantage of a free trial as well. No payment information

Create your free Logikcull account

First Name*

Last Name*

Work Email*

Sign up

Algumas Técnicas de MVP/Prototipação

TESTES DE BACK END FALSO (MAGO DE OZ)	QUANDO USAR	DICAS
	Para soluções novas: Determina se a solução proporciona o valor real ao usuário, e o que pode ser requerido para projetar a solução.	Utilize técnicas manuais, mas entregue valor real aos clientes, como se fosse automatizado. Pode ser flexível em atributos como o tempo, mas não com relação ao benefício. Outputs como PDF.
	VANTAGENS	CUIDADOS
	De certa forma é barato. Pode ser criado em poucas horas. Ajuda a determinar o que precisará ser automatizado no futuro. Captura dados qualitativos.	Administre bem os dados do cliente, caso coletados. Capacidade limitada para expandir o escopo das experiências e a quantidade de usuários.

Algumas Técnicas de MVP/Prototipação



Algumas Técnicas de MVP/Prototipação

TESTES DE PONTA A PONTA Muitas vezes chamados de MVP, o objetivo é simular uma experiência de ponta a ponta para aprender como o cliente responde. Frequentemente combina Porta da frente com Back End Falso	QUANDO USAR	DICAS
	Para soluções novas, modela o fluxo de ponta a ponta, desde a conscientização do cliente até quando ele recebe o benefício, e como interage com a solução. Mede a resposta de melhorias, em detalhes	Adapte tecnologias produzidas em série como WordPress, email, texto, google sheets ou soluções tecnológicas mínimas semelhantes. Reduza o escopo, mas não reduza o impacto.
	VANTAGENS	CUIDADOS
	A experiência parece real para o usuário. Esse método é um bom indicador do comportamento real. As vezes esse teste pode gerar receita.	Quase sempre as equipes projetam em excesso. Meça o que importa, evite métricas de vaidade. Talvez seja necessário refazer.

Algumas Técnicas de MVP/Prototipação

Dry Wallet	QUANDO USAR	DICAS
	Quando o modelo de receita ou precificação precisar ser testado.	<p>Criar uma experiência muito realística sobre o checkout.</p> <p>Não precisa processar o pagamento, apenas simular.</p>
	VANTAGENS	CUIDADOS
	Como o pagamento ou compra é um obstáculo grande, se o cliente chegou até o checkout, é um ótimo indicador. Pode ser testado com formulários ou meios de pagamentos de terceiros.	Testar modelos de receita muito cedo pode limitar ideias da equipe e influenciar negativamente algumas decisões, por se concentrar em métricas financeiras/comerciais.

	PoC	Protótipo	MVP
Responde a pergunta:	Minha ideia é tecnicamente viável?	Como o produto será e como poderá ser usado?	Meu produto será viável?
Objetivo	Validação Técnica	Validação de design e fluxo	Validar se usuários gostam e se resolve a dor
Cenário de uso	Ruptura digital. Cenários que não foram testados antes	Oportunidades de atrair investidores, identificar gargalos	Lançamento mais rápido e análise de feedbacks
Implementação	Tecnologia com interface simples	Visual, sem código	Versão inicial do produto
Interação com User	Uso interno	Mostra como ficará o produto. Público alvo são stakeholders	Usuário consegue usar e testar. Público alvo são clientes potenciais
Recursos	Alguém técnico para desenvolver	Menos recursos técnicos, pois não tem desenvolvimento	Precisa de equipe normalmente, projeto é "completo"
Riscos	Menor risco de problemas durante desenvolvimento	Menor risco de fluxo mal desenhado	Reduz risco de desperdício de tempo e recursos
Entendimento do User	Não tem, apenas uso interno	Visão geral do produto, entender como continuará	Melhor para visão detalhada de áreas selecionada
Quando usar?	Quando há dúvidas da viabilidade das ideias, ou várias opções	Quando está confiante na viabilidade e quer entender conceito de design do produto	Tem certeza das possibilidades e design e quer lançar no mercado
Aproveitamento	Pode ser usado para criar o MVP	Se incluir UI, pode ser usado com time de desenvolvimento	Pode ser mantido quando o produto tiver em versões posteriores



Exercício

Após conclusão do Problem Solution Fit Template e do BMC com o tema do trabalho, identificar quais protótipos poderão ser usados para testar hipóteses sobre o qual vão construir o produto.



Material Complementar

Alguns exemplos de MVP que deram certo adotados em empresas que cresceram:

<https://curiosum.com/blog/11-best-examples-successful-minimum-viable-product-mvp-case-studies-real-business>