



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTA CATARINA

NOMBRE: NATALIA BENITO ARCADIO

MATRICULA: 13657

GRUPO: IDGS 10-A

CATEDRÁTICO: DEYANIRA ALEJANDRA CASTILLO

ALVARADO

ASIGNACIÓN: INTEGRADORA

ACTIVIDAD 2: DEFINICIONES DE MVP

MVP(Producto Mínimo Viable)

Que es el MVP:

El MVP es la versión mínima de un producto ,cuyas características básicas satisface a las necesidades del cliente.

Permiten que las empresas a recolectar una gran cantidad de información, para mejorar el producto lo más pronto posible ,antes de salir el mercado. Este es uno de los requisitos que deben implementan bajo la metodología lean startups para cumplir y reducir riesgos de emergencia y así poder mejorar los niveles con las que cuenta el producto.

Para esto se deben tomar en cuenta la funcionalidad, la fiabilidad, la usabilidad y el diseño, para despertar el interés del cliente.

CARACTERÍSTICAS DEL MVP

Conocer sus características ayuda a no desperdiciar los recursos en algo que el cliente no quiere o no le interesa pagar.

Un producto mínimo viable debe contener las siguientes características:

DISEÑO

Esta es una parte importante ya que lo que se busca es conseguir la experiencia del usuario con del aspecto visual y la iteración.

FUNCIONALIDAD

Tiene que contar con funciones necesarias que el consumidor necesita para resolver sus necesidades, implementar la innovación en un producto es muy importante en esta fase.

FIABILIDAD

Aquí es donde se entran los early adopters los primeros clientes que avalan que el producto cubre las necesidades del consumidor.

USABILIDAD

Es aquí donde el consumidor aplica por qué comprar el producto y para que le sirve al comprarlo.

Entonces la hacer uso del MVP ayuda a:

- Que el producto diseñado sea lanzado en el menor tiempo posible.
- Reducción de costos.
- Antes de lanzar el producto se hacen estudios de demanda en el mercado.
- Se busca evitar los fracasos y perdidas muy grandes.
- Se trabaja con el cliente de manera directamente y se estudian comportamientos de producto y consumidor.

PROTOTIPO

QUE ES UN PROTOTIPO:

Es un modelo de interacción de lo que será el producto final ,aquí se muestra el diseño con baja precisión del producto.

Es una herramienta que sirve para ver el funcionamiento del producto y demostrar como se desenvolverá ante el usuario y así tener una idea generalizada de como será el diseño del producto.

Al diseñar un prototipo ayuda a evaluar y descubrir los fallos que se pueden tener en el diseño del producto y se determina si viabilidad.

Entonces prototipo quiere decir que son ideas que consisten en crear un producto o servicio que pueda ser tangible para poder mostrarlo ante los usuarios.

Como lo hace ,analizando como interactúa el producto con usuario.

DESIGN THINKING

Es una herramienta o metodología que se encarga de involucrar al publico en el proceso de la creación de un producto.

Su objetivo general es generar soluciones que verdaderamente lleguen a satisfacer las necesidades del público objetivo.

Muchas empresas utilizan esta metodología ya que les ayuda a resolver los problemas con más precisión. Lo utilizan en donde se requieran equipos de trabajo con más innovación y creatividad.

Es utilizada en la fase de diseño para los siguientes casos:

- 1.-Testar y verificar si verdaderamente el producto, aplicación o servicio encajan con las necesidades del consumidor.
- 2.-Favorece el posicionamiento ante el publico para poder generar empatía con el producto y consumidor.

3.-Es clave para poder obtener socios e inversores.

4.-Resolver problemas de forma creativa.

5.-Implementar nuevos startups.

Se compone de 5 fases:

DESCUBRIR/EMPATIZA

Se comprenden a las personas. Es decir que debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para poder generar soluciones consecuentes con su realidad.

EMPATIZA	DEFINE	IDEA	PROTOTIPA	TESTEA
Mapa de actores	Inmersión cognitiva	Interacción constructiva	Mapa Mental	Moodboard
Observación encubierta	¿Qué, cómo, por qué?	Preparación de la entrevista	Entrevistas	Usuarios Extremos
Mapa de empatía	SCAMPER	Visualización empática	Mundo café	

DEFINIR

Los puntos de vista pueden definirse con claridad. Se identifican los problemas para los cuales las soluciones deben de ser totalmente innovadoras para la obtención de resultados.

EMPATIZA	DEFINE	IDEA	PROTOTIPA	TESTEA
Perfil de usuario	Mapa de interacción de usuarios	Mapa Mental	Moodboard	Personas
Mapa de empatía	Actividades de reactivación	¿Cómo podríamos...?	Historias compartidas	Satura y agrupa

IDEAR

Se crean alternativas lo cual implica un desafío para los diseñadores ya que se trata de ir mejorando e implementado mejoras continuas para el usuario y cumplir estas necesidades.

EMPATIZA	DEFINE	IDEA	PROTOTIPA	TESTEA
Perfil de usuario	Dibujo en grupo	Tarjetas	Mapa Mental	Maquetas
Moodboard	Mapa de ofertas	Personas	Prototipado en bruto	Cuenta Cuentos
Actividades de reactivación	Lluvia de ideas	¿Cómo podríamos....?	Satura y Agrupa	SCAMPER
Selección	Seis sombreros para pensar	Brainwriting	Consejo de Sabios	Lego® Serious Play®
Storytelling	Impact Mapping	Customer Journey	Flor de Loto	Mundo Café

PROTOTIPAR

Generar prototipos

Se generan ideas palpables para generar soluciones con visión.

EMPATIZA	DEFINE	IDEA	PROTOTIPA	TESTEA
Perfil de usuario	Inmersión cognitiva	Interacción Constructiva	Mapa de interacción de usuarios	Dibujo en grupo
Evaluación controlada	Mapa Mental	Maquetas	Matriz de motivaciones	Mapa de ofertas
Personas	Juego de roles	Prototipado en bruto	Prototipo en imagen	Cuenta Cuentos
Storyboard o guión gráfico	Mapa del sistema	Casos de Uso	Actividades de reactivación	Lego® Serious Play®
Storytelling	Impact Mapping			

EVALUAR

Se aplica el aprendizaje y la interacción del producto. Ayuda a identificar mejoras significativas para poder mejorar el producto para convertirlo en una solución que estamos buscando.

EMPATIZA	DEFINE	IDEA	PROTOTIPA	TESTEA
Interacción Constructiva	Prototipado de la experiencia	Maquetas	Matriz de motivaciones	Mapa de ofertas
Póster	Juego de roles	Prototipado en bruto	Prototipo en imagen	Prototipado de un Servicio
Storyboard o guión gráfico	Mapa del sistema	Prueba de usabilidad	Casos de Uso	Observación encubierta

DIFERENCIAS ENTRE PROTOTIPO Y MVP

- 1.- El prototipo se realiza con objetivo normalmente de ser desechable, solo para probar. Sin embargo, el MVP a es la base de lo que se monta después.
- 2.-El prototipo se realiza en muy poco tiempo y a la ligera mientras que el mvp se evalúan distintos casos que pueden tener fallos antes de lanzar el producto directo al consumidor.
- 3.-Tambien el prototipo se centra más en el producto o servicio que está en desarrollo y no en segmentos que pueden ayudar al éxito del proyecto en pocas palabras trabaja con o sin un modelo de negocio.
- 4.-El MVP en cambio si lo hace sigue la secuencia de un modelo de negocio ,sigue de cerca el desarrollo tanto del producto fisico y mide sus alcances en el mercado ,trabaja directamente con el cliente tomando mas en cuenta los aspectos de riesgo o fracaso.
- 5.-Un prototipo no puede ser viable y el MVP sigue una escala siguiendo las funcionalidades mínimas para que el producto sea viable.
- 6.-Un prototipo se utiliza para ver los volúmenes, testear funcionalidades y contrastar su uso.
- 7.-Mientras que el MVP buscar testar otros elementos más allá del propio producto o servicio.

HERRAMIENTAS PARA HACER UN PROTOTIPO

1.-DIBUJAR

Utilizar los dibujos como parte del proceso creativo, para activar otros tipos de inteligencias no verbales y las maquetas del producto.

2.-ORIGAMI/CARTÓN

Utilizar esta técnica hace que el prototipado muy interesante ya que a través de dibujos se basan para hacer diversas maquetas para saber cómo será el diseño del producto.

3.-MATERIAL DE MANUALIDADES

Utilizar Cartulina, plastilina, palillos, pegamento, tijeras también ayuda a concretar todo el prototipado.

4.-LEGO

Esta es una herramienta muy divertida ya que aquí se construye con piezas y se puede apreciar a detalle como quedara el producto final.

5.-IMPRESIÓN 3D

Esta es una de las técnicas que más se utilizan en procesos industriales desde hace tiempo, sobre todo en plástico. También se utiliza bastante en arquitectura.

6.-STORYBOARDS

Crear comics que representan cómo funcionará el producto o servicio, se puede hacer en papel a mano o utilizar alguna aplicación en la nube.

7.-SKETCH

Es una herramienta de creación de interfaces de usuario y de prototipos usada por millones de diseñadores a nivel mundial.

Es una herramienta basada en vectores con una interfaz intuitiva para editar estilos, plantillas y otras características importantes para tu diseño, con alta calidad, y en poco tiempo.

8.-INVISION

Es una de las herramientas, para crear prototipos, más usadas por diseñadores y organizaciones en el mercado actual.

Es compatible con diferentes tipos de ficheros y su funcionalidad de hacer clic y arrastrar, proporciona eficiencia y prototipos de alta fidelidad.

9.-FIGMA

Es otra de las herramientas para crear prototipos más recientes del mercado.

Es una solución todo en uno con funcionalidades que te permiten colaborar donde los equipos diseñan juntos desde el primer momento.

Figma es fácil de usar y posee plugin que permiten añadir características adicionales a la herramienta.

10.-ADOBE XD

Permite crear wireframes, animaciones, crear prototipos, diseños de sitios web, aplicaciones web, juegos y colaborar con equipos en tiempo real.

Todo esto es tan solo algunas herramientas que se pueden utilizar para hacer este tipo de prototipos de un servicio o producto.

CONCLUSIONES

El MVP y Prototipo son metodologías que ayudan a los usuarios o empresas a medir las probabilidades de algún tipo de riesgo y sobre todo poder entender la manera como demos de enfrentar al mercado existente, para poder cubrir sus necesidades. Entonces va más allá de querer hacer un producto fácil.