

Educação Profissional Paulista



Execução, acompanhamento e avaliação

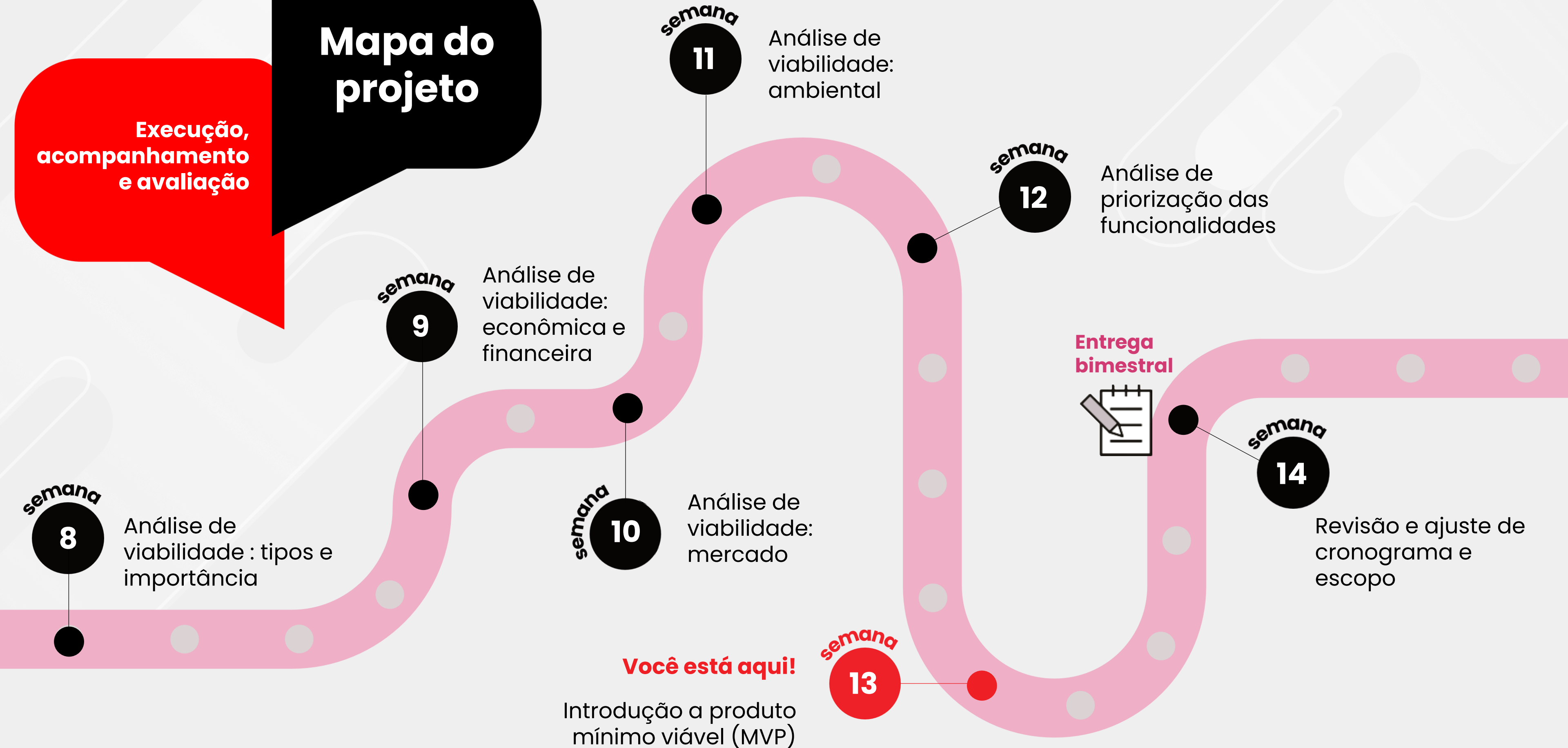
Introdução a produto mínimo viável (MVP)

Aula 2: Tipos de MVP

Código da aula: [PMD]ANO2B2S13A2

Mapa do projeto

Execução,
acompanhamento
e avaliação



Mapa do projeto

Execução,
acompanhamento
e avaliação

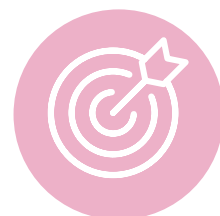
Você está aqui!

Introdução a produto
mínimo viável (MVP)

Aula 2 – Tipos de MVP

Código da aula: [PMD]ANO2B2S13A2

13



Objetivos da aula

- Explorar tipos de MVP.



Recursos didáticos

- Caderno ou folhas de papel sulfite;
- Canetas ou lápis;
- Computador ou tablet com acesso à internet para pesquisa, se possível.



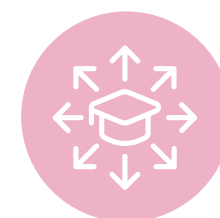
Duração da aula

50 minutos.



Habilidades técnicas

- Definir MVP.



Habilidades socioemocionais

- Desenvolver pensamento criativo, solução de problemas e flexibilidade.

Construindo o conceito

Tipos de MVP: concierge MVP

É uma estratégia em que a empresa oferece um serviço manual, sem ter um produto totalmente desenvolvido. Significa que, ao invés de um aplicativo ou ferramenta automatizada, as interações são feitas diretamente por pessoas.

1

Exemplo

Imagine que você tem uma ideia para um novo aplicativo de organização de eventos e, ao desenvolvê-lo, você entrevista usuários potenciais para entender suas necessidades e preferências. Com essas informações, você pode adaptar sua ideia antes de investir em tecnologia.



FICA A DICA

O concierge MVP é uma abordagem útil para testar se há interesse real por um produto antes de gastar muito dinheiro em seu desenvolvimento. Dessa forma, a empresa pode aprender diretamente com os feedbacks dos clientes.

Continua...

Tipos de MVP: MVP Mágico de Oz

Neste tipo de MVP, o cliente vê um produto que parece estar funcionando, mas, na verdade, por trás disso, há uma operação manual. É como uma magia, em que o que parece ser automático é, na verdade, controlado por pessoas.

2

Exemplo

Um exemplo disso seria uma página da web (*landing page*) em que os usuários podem solicitar um serviço. Embora possa parecer que está tudo em ordem, uma equipe de pessoas está respondendo, manualmente, a essas reclamações. Isso permite entender a demanda antes de construir um sistema mais complexo.



FICA A DICA

Este modelo é usado para validar se as pessoas realmente gostariam de usar o produto, mesmo que ele não funcione totalmente sozinho. Ajuda a apresentar um design atraente enquanto a funcionalidade é testada manualmente.

Continua

Tipos de MVP: MVP duplo

O MVP duplo envolve criar duas versões de um produto para comparar qual delas é mais atraente para os clientes. É uma forma de descobrir o que os consumidores preferem.

3

Exemplo

Pense em um site de e-commerce que apresenta duas versões da mesma camiseta, mas com cores diferentes. Ao ver qual versão vende mais, a empresa pode decidir qual produto produzirá em maior quantidade.



FICA A DICA

Essa abordagem é ótima para realizar testes A/B, que ajudam a entender o que funciona melhor em termos de design ou funcionalidades.

Continua ...

Tipos de MVP: MVP *single feature*

O MVP *single feature* é focado em mostrar apenas uma característica específica de um produto. A ideia é apresentar uma funcionalidade principal que vai atrair os usuários.

4

Exemplo

Imagine um aplicativo que ajuda os usuários a criar lembretes para diferentes compromissos e demandas. Ao invés de desenvolver um aplicativo completo, você cria apenas a função de lembrete do horário das aulas de PMD e pede aos usuários para testá-la. Isso permite saber se a ideia realmente funciona antes de adicionar mais recursos.



FICA A DICA

Esta é uma forma de a empresa pode obter feedback sobre essa única funcionalidade e fazer melhorias antes de lançar um produto completo.

Continua ...

Construindo o conceito

Tipos de MVP: MVP fumaça

O MVP fumaça é uma maneira de mostrar aos consumidores a proposta de valor de um produto, mesmo que ele ainda não esteja pronto. É uma forma de medir o interesse sem ter um produto finalizado.

5

Exemplo

Imagine que você está interessado em abrir um negócio de comida natural para *pets*. Antes de criar o negócio propriamente dito, você deseja medir se há interesse por esse produto. Então, você grava um vídeo explicando a proposta e grava nas redes sociais. A partir da quantidade de visualizações, e-mail e mensagens, é possível medir se há ou não interesse do público pelo produto/serviço.



FICA A DICA

Este tipo de MVP é útil para validar se as pessoas estão interessadas em um produto ou serviço antes de investir tempo e recursos em seu desenvolvimento.



Colocando
em **prática**

MVP na prática



COM SUAS PALAVRAS

Nesta semana, discutimos a importância de desenvolver uma versão simplificada do projeto, o MVP (produto mínimo viável).

Vamos aplicar o que aprendemos em um tipo específico de MVP, para planejar a simulação do funcionamento do projeto de cada grupo.

Objetivo da atividade: planejar a simulação do funcionamento de um MVP, focando nas funcionalidades essenciais para obter insights práticos sobre a experiência do usuário.

Material necessário: papel, canetas e, se possível, um computador ou tablet para pesquisa.



Durante a aula



Em grupo



Enviar uma fotografia das anotações individualmente, por meio do AVA



© Getty Images

O que nós
**aprendemos
hoje?**

Então ficamos assim...

- 1** Aprendemos que existem **diferentes tipos de MVP**, cada um com características específicas para testar e validar ideias no mercado de forma eficiente.
- 2** Compreendemos que escolher o tipo certo de MVP ajuda a **identificar o interesse dos usuários** sem investir em um produto completo.
- 3** Observamos que a simulação do MVP permite **entender melhor a interação do usuário**, oferecendo insights valiosos para futuras melhorias.

Saiba mais

ASSISTA

Quer saber mais sobre MVPs bem-sucedidos? Assista ao vídeo **“G4 Educação: exemplo de um MVP bem feito! (2022)”**, apresentado por Heitor Siviero no podcast “Excepcionais”, de Marcelo Toledo.

Nesse episódio, Siviero discute os desafios e estratégias por trás do desenvolvimento de MVPs, com exemplos detalhados de como um produto pode ser criado e aprimorado com um investimento inicial mínimo, focado na solução do problema central do cliente.

Acesse: EXCEPCIONAIS PODCAST – MARCELO TOLEDO.
G4 Educação: exemplo de um MVP bem feito! | Heitor Siviero. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=2yals-ZQWDs>.
Acesso em: 17 dez. 2024.

Referências da aula

GUSHIKEN, A. Tipos de MVP: concierge, Mágico de Oz, duplo, single feature e fumaça. **G4 Educação**, 18 abr. 2024. Disponível em: <https://g4educacao.com/blog/tipos-de-mvp>. Acesso em: 17 dez. 2024.

PONCIANO, T. M. **Aplicação do método teste de conceito em um projeto de user-centered design**. Dissertação (Mestrado em Processos e Gestão de Operações). Universidade de São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18156/tde-07022022-172521/pt-br.php>. Acesso em: 17 dez. 2024.

VELHO, A. G.; GIACOMELLI, G. **Empreendedorismo**. Porto Alegre: SAGAH, 2017.

Identidade visual: imagens © Getty Images

Orientações ao professor

Slide 6



Orientações: Professor, informe aos estudantes que, agora que já conhecem o conceito de MVP, serão apresentados diferentes tipos. Este slide aborda o conceito do MVP concierge, uma forma de MVP em que as interações são feitas manualmente em vez de serem automatizadas por um produto completo. Explique que o MVP concierge permite que uma empresa valide o interesse dos usuários sem um alto investimento inicial, fornecendo insights diretos através de interações humanas. Utilize o exemplo prático para ilustrar como essa abordagem pode ajudar a adaptar um produto às necessidades do usuário antes de investir em tecnologia e desenvolvimento.



Tempo previsto: 13 minutos.



Gestão de sala de aula:

- Mantenha o foco na importância da abordagem do MVP concierge como ferramenta de aprendizado e ajuste com feedback direto do cliente.
- Caso algum estudante comece a debater sobre outros tipos de MVP ou metodologias de desenvolvimento, retorne o foco para a importância específica do MVP concierge nas fases iniciais.
- Promova uma atmosfera colaborativa, incentivando que todos reflitam sobre como poderiam usar o conceito de MVP concierge para validar uma ideia de projeto, especialmente no contexto do projeto multidisciplinar.

Slide 7



Orientações: Professor, este slide apresenta o conceito do MVP Mágico de Oz, que simula uma automação para o cliente, mas, nos bastidores, é operado manualmente. Explique que essa abordagem permite validar a atratividade e a facilidade de um produto ao mesmo tempo em que as funcionalidades são testadas de forma manual.



Gestão de sala de aula:

- Mantenha a interação interativa sem benefício de criar uma experiência atraente para o cliente, mesmo sem a automação completa.
- Caso perceba os estudantes discutindo sobre outros tipos de MVP ou sobre automação em geral, redirecione o diálogo para o valor da "experiência mágica" no MVP Mágico de Oz como teste inicial.
- Incentive os estudantes a refletirem sobre como poderiam aplicar o MVP Mágico de Oz em suas próprias ideias, promovendo um ambiente colaborativo no qual possam compartilhar suas propostas e trocar ideias sobre abordagens de validação para o projeto multidisciplinar.

Slide 8



Orientações: Professor, este slide apresenta o conceito de MVP duplo, em que duas versões de um produto são criadas para verificar qual é mais atraente para os clientes. Explique que essa abordagem permite realizar testes A/B para identificação de preferências do consumidor, seja em termos de design, funcionalidades ou até mesmo usabilidade. Reforce que o MVP duplo é especialmente útil para decidir qual versão do produto é mais promissora antes de investir em produção em maior escala.



Gestão de sala de aula:

- Encoraje uma discussão sobre a importância de entender a preferência do cliente e como pequenas variações podem impactar a percepção e o sucesso do produto.
- Caso a discussão se desvie para testes A/B complexos ou detalhados, redirecione o foco para o MVP duplo, que é uma comparação inicial e simplificada.
- Incentive os estudantes a pensarem em exemplos de como poderiam aplicar um MVP Duplo em suas próprias ideias no contexto do projeto multidisciplinar, promovendo um ambiente em que todos possam expressar suas ideias e receber feedback dos colegas.

Slide 9



Orientações: Professor, este slide aborda o conceito de MVP *single feature*, focado em desenvolver e testar apenas uma funcionalidade específica de um produto. Explique que essa abordagem permite à empresa validar a principal característica do produto com um menor investimento inicial, possibilitando ajustes com base no feedback dos usuários antes de expandir para um produto completo. Utilize o exemplo prático do aplicativo de lembretes para ilustrar como a funcionalidade principal pode ser testada de forma isolada para verificar sua acessibilidade.



Gestão de sala de aula:

- Incentive os estudantes a refletir sobre como uma única função essencial pode atrair ou não o usuário, e a discutir o valor de testar uma característica principal antes de lançar um produto completo.
- Caso surjam discussões sobre funcionalidades adicionais ou sobre expansão do MVP, redirecione o foco para o objetivo do MVP *single feature* de validar uma função-chave.
- Estimule os estudantes a pensarem em uma funcionalidade que considerariam essencial em suas próprias ideias de projeto para o projeto multidisciplinar, promovendo uma troca de ideias sobre como aplicar o MVP *single feature*.

Slide 10



Orientações: Professor, este slide explora o conceito de MVP fumaça, que apresenta uma proposta de valor de um produto antes mesmo de ele ser desenvolvido. Explique que essa abordagem permite medir o interesse do público sem um investimento completo, ajudando a validar se a ideia gera curiosidade ou demanda. Destaque que o MVP fumaça é uma ferramenta para obter uma primeira evidência e verificar o potencial de mercado antes de iniciar o desenvolvimento completo. Use o exemplo do vídeo promocional para ilustrar como apresentar um conceito pode ajudar a captar o interesse.



Gestão de sala de aula:

- Pergunte aos estudantes se já assistiram a vídeos ou viram materiais de promoção de produtos que ainda não estavam disponíveis e incentive-os a compartilharem como isso afetou suas percepções.
- Encoraje os estudantes a refletirem sobre como é possível atrair interesse e validar uma ideia com uma apresentação visual, mesmo sem o produto pronto.
- Caso a discussão desvie para a criação do produto em si, redirecione o foco para o valor do MVP fumaça como uma forma de testar o acessível inicial.
- Ao final, informe aos estudantes que, agora que aprofundaram o entendimento sobre o MVP, eles irão simular o funcionamento do produto ou serviço escolhido pelo grupo no projeto multidisciplinar, na atividade a seguir.
- Incentive os grupos a pensar em maneiras de simular o funcionamento ou propor seus próprios projetos no projeto multidisciplinar, promovendo um ambiente em que possam discutir estratégias para captar interesse e medir as previsões iniciais de suas ideias.

Slide 11



Orientações: Professor, esta atividade tem como objetivo ajudar os estudantes a desenvolver uma versão simplificada de seu projeto por meio do MVP (produto mínimo viável). Isso permitirá que os estudantes planejem uma simulação prática, focando as funcionalidades essenciais para testar a experiência do usuário. Incentive-os a escolher o tipo de MVP que melhor se ajuste ao contexto do projeto de cada grupo e guie-os na criação de cenários e diálogos que reflitam interações reais.

1. **Divisão em grupos:** oriente os estudantes a permanecerem em seus grupos já formados para o projeto multidisciplinar.
2. **Escolha do tipo de MVP:** explique cada tipo de MVP (conciERGE, Mágico de Oz, duplo, single feature, fumaça) para que eles possam selecionar aquele que mais se adapta ao projeto. Ajude-os a perceber as características de cada tipo para que a escolha seja mais fundamentada.
3. **Planejamento da simulação:** incentive os estudantes a definir cenários específicos e a criar diálogos simples, que demonstrem a interação do usuário com o MVP, com papéis claros (usuário, observador, produto). Esse exercício de simulação será uma oportunidade de identificar potenciais pontos de melhoria e verificar o funcionamento básico da solução.
4. **Anotações para apresentação:** lembre aos estudantes da importância de fazer anotações detalhadas no caderno, incluindo o tipo de MVP escolhido, os cenários definidos e os diálogos elaborados. Essas anotações serão utilizadas na apresentação, na Semana 15.
5. **Envio por meio do AVA:** instrua-os a registrar as anotações com uma foto e fazer o envio por meio do AVA para garantir o acesso de todos os membros do grupo.



Tempo da seção: 34 minutos.



Gestão de sala de aula:

- Divida a turma em seus grupos do projeto multidisciplinar e assegure-se de que cada grupo tenha um entendimento claro sobre o tipo de MVP que está utilizando.
- Circule pela sala durante o planejamento da simulação, prestando suporte aos grupos e oferecendo ajuda caso eles precisem esclarecer dúvidas sobre o procedimento da simulação.
- Ao final, verifique se todos concluíram as anotações para a apresentação.



Condução da dinâmica:

Divida o tempo da atividade em três partes principais:

1. **Escolha do tipo de MVP (10 minutos):** instrua cada grupo a discutir e decidir qual tipo de MVP utilizar.
2. **Planejamento da simulação (20 minutos):** auxilie os grupos na criação de cenários e diálogos. Certifique-se de que todos os membros compreendam o papel que desempenham na simulação.
3. **Registro e envio das anotações (5 minutos):** instrua os estudantes a fotografarem e enviarem as anotações por meio do AVA, assegurando que o material esteja disponível para todos.



Expectativas de respostas:

- Espera-se que os estudantes escolham um tipo de MVP de acordo com as características do seu projeto e demonstrem um entendimento prático das etapas da simulação.
- Durante a atividade, os estudantes devem definir cenários e elaborar diálogos que demonstrem a interação do usuário com o MVP, destacando as funcionalidades essenciais.
- É desejável que compreendam a importância dessa simulação para prever desafios e coletar insights sobre a experiência do usuário.

Slide 12



Orientações: Professor, a seção **Então ficamos assim...** tem o objetivo de reforçar e esclarecer os conceitos principais discutidos na aula. Esta dinâmica pode ser uma ferramenta de avaliação informal do aprendizado dos estudantes, identificando áreas que podem precisar de mais atenção em aulas futuras.



Tempo da seção: 1 minuto.



Gestão de sala de aula:

- Mantenha um tom positivo e construtivo, reforçando o aprendizado em vez de focar correções.
- Seja direto e objetivo nas explicações para manter a atividade dentro do tempo estipulado.
- Engaje os estudantes rapidamente, pedindo confirmações ou reações breves às definições apresentadas.



Condução da dinâmica:

- Explique que a seção, Então, ficamos assim..., é um momento de reflexão e esclarecimento sobre os conceitos abordados na aula.
- Informe que será uma rápida revisão para assegurar que o entendimento dos estudantes estão alinhados com as definições corretas dos conceitos.
- Finalize resumindo os pontos principais, reiterando a importância de cada conceito e mostrando como ele se encaixa no contexto maior da aula.
- Reforce a ideia de que esta revisão ajuda a solidificar o entendimento dos estudantes e prepará-los para aplicar esses conceitos em situações práticas.



Expectativas de respostas:

- Os estudantes devem sair da aula com um entendimento claro e preciso dos conceitos principais.
- A atividade serve como uma verificação rápida do entendimento dos estudantes e uma oportunidade para corrigir quaisquer mal-entendidos.

Slide 13



Orientações: Professor, é importante motivar os estudantes a explorarem a seção Saiba mais após as aulas. Quanto mais diversificado for o conhecimento deles, mais longe poderão chegar. Sinta-se à vontade para sugerir outros temas.



Tempo da seção: 1 minuto.

Slide 14



Orientações: Professor, este slide é destinado à exibição das **referências bibliográficas** que foram utilizadas na elaboração da aula. Isso permite que os estudantes conheçam as fontes de informação que embasam o conteúdo apresentado, incentivando a pesquisa e o aprofundamento nos temas abordados.



Tempo da seção: 1 minuto.

Educação Profissional Paulista

