

[← Voltar](#)

## POC, MVP, protótipo e piloto: qual a diferença e quando utilizar cada um?

10 de fevereiro de 2023

Qual a diferença entre POC, MVP, protótipo e piloto? Entenda melhor cada conceito e saiba quando aplicar aqui neste artigo!



**Vanessa Lopes**

Product Owner na Tmov

🕒 5 minutos de leitura

Compartilhe esse artigo:



Quando falamos em inovação e agilidade, precisamos sempre pensar em novas formas de pivotar (mudar direção, testar novas hipóteses) a fim de que seja possível alcançar diferentes



benefícios que trazem para o processo de trabalho com **produtos digitais**.

## POC – Proof of Concept (Prova de Conceito)

Trata-se de um exercício, uma maneira de verificar se uma ideia é, antes de tudo, viável num determinado contexto de negócio. Esse método é excelente, sobretudo ao lidarmos com **inovação envolvendo alto risco de entraves e problemas** (o que eu diria é o mais comum de se vivenciar no processo de desenvolvimento de *software*).

Como pessoa de Produto, precisamos pensar na **priorização** das nossas atividades, bem como avaliar se o que pretendemos construir **agrega valor e vale o investimento**. Parte de se alcançar a aprovação ou ter certeza que se está caminhando na direção certa envolve a atividade de avaliar e, com isso, convencer.

Pensando em desenvolvimento de *software* e gestão de produto digital, uma POC pode ser uma opção no processo de **Discovery**. Decidindo o que iremos construir, somamos esforços técnicos para avaliar se a solução mais indicada está, de fato, alinhada aos objetivos da empresa, metas do produto e requisitos de negócio, por exemplo. Aprofundando tecnicamente, também é uma maneira dos engenheiros colocarem à prova, literalmente, uma solução antes de despendar tempo em testes extensos.

Precisamos ter em mente e sempre nos perguntarmos se o que perseguimos **efetivamente resolve o problema do nosso negócio/usuário** ou não, e se é escalável e extensível para melhorias e/ou novos desdobramentos dos nossos objetivos. Afinal, gestão de produto é lidar com extrema **adaptabilidade e maleabilidade**.

Mas, afinal, como realizar uma POC? Gosto muito de pensar que métodos e ferramentas devem ser utilizadas da maneira que conseguimos adaptar para nossa realidade, com foco em fazer funcionar e trazer resultados, mais do que seguir uma receita de bolo. Porém é importante frisar alguns pontos que envolvem, inevitavelmente, a realização de uma prova de conceito:

- Documentação que delimite bem o objeto/solução e como será realizada a prova de conceito;
- Definição de critérios de sucesso, ou seja, o que pode ou não demonstrar que aquele objeto/solução serve para o que pretendemos.



principal do usuário, bem como na experiência dele.

Embora possa parecer, não se confunde com uma versão simplificada ou um protótipo de produto, muito menos uma POC. Pelo contrário é um produto **completo com seu mínimo necessário**, ou seja, feito com mais rapidez e menos demanda de desenvolvimento, porém que é para ser lançado e tem-se o intento de ser utilizado pelo consumidor final.

É a partir dele que um novo produto vai buscar seu **Product Market Fit**, verificando se satisfaz uma demanda de mercado e se há realmente interesse no seu uso. A partir dele, seguimos incrementando um produto digital, adicionando funcionalidades e potencializando o seu valor, porém o mínimo necessário já estava ali.

Dica: Você pode ler um artigo sobre **como construir um MVP** aqui mesmo, no blog da PM3.

## Protótipo

Quando falamos em protótipo, aí sim, entramos numa **esfera mais visual e prática** de uma ideia. Enquanto realizamos uma POC com a intenção de verificar se uma ideia/solução é ou não viável para o contexto técnico e de negócio, um protótipo nada mais é do que uma forma de tornar uma ideia/solução uma versão simplificada e real, que serve para fins de teste de design, usabilidade, funcionalidade e experiência, não necessariamente englobando todos esses elementos, mas **focando em pelo menos um** deles.

Aqui sim temos o rascunho da solução final, longe de completa ou complexa, mas que exemplifica e serve para alinhamento e aprovação, principalmente quando falamos sobre deixar todos os interessados numa mesma página, quando lidamos com **gestão de stakeholders**. Protótipos são, definitivamente necessários para visão, alinhamento e aprovação de minúcias de experiência e design.

## Piloto (Try&Buy)

Se fossemos seguir uma cronologia, o piloto **viria muito após todos os outros conceitos citados**. Aqui já não se fala mais em validação de conceitos, ideias, testes ou aperfeiçoamento. O piloto é usado para que clientes **testem uma solução já comercialmente madura** (o que também é chamado de “experimente e compre”).

É uma estratégia totalmente **ligada à parte comercial do negócio**, oferecida ao mercado para **confirmar parâmetros de performance** visando o cálculo de **ROI** (Return of Investment,

