

Call Prototipagem (13/10 - 19h)

terça-feira, 13 de outubro de 2020 19:02

Apresentadora Marion - Boa mentora para ideias/sugestões de bench

Fundação trabalha pela conservação da natureza

Quanto mais longe do valor do capital, mais difícil é fazer o projeto ter sucesso e conscientizar as pessoas

Conceitos de Produção da Natureza -> Qualquer ação dentro da Grande Reserva

Impacto no Turismo, Negócios. Como eles podem se aproveitar de uma maneira sustentável disso

Na natureza está tudo interligado. Exemplo proibir caça preserva o ecossistema, causa mais aparecimento dos animais o que aumenta o turismo

Elefante Branco - Construir algo que ninguém vai utilizar

Quando olhamos para as três verticais do desafio, a primeira coisa que vem à cabeça é uma **ideia**

Geralmente essa ideia é acompanhada de uma "super estimação" do que ela realmente é

Na hora da execução o processo é BEM mais complicado -> Surgiram assim metodologias ágeis.

Desafio Difícil / Características Incertas - Precisa construir algo da forma mais didática possível

Prototipagem

Faz parte de uma disciplina da gestão de produtos / projetos (Ver imagem gmail)



Primeira Regra : Não Existem regras claras para a gestão de produto

Devemos fugir de regras claras na metodologia pois o método pode engessar o fluxo

O que existem são as boas práticas para acompanhar o projeto

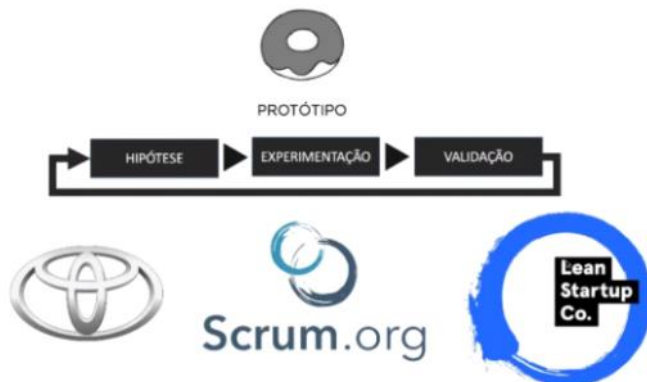
Ferramentas Corretas na Hora correta

Protótipo como um desenho inicial de um Produto/Entrega

- 1) Fase de Prototipagem ocorre dentro de um "grande laboratório", começa a ilustrar e dar vida à sua ideia através de hipótese e testes

Função única de **gerar aprendizado - entender mais sobre a sua solução e sobre o seu problema**

Dados do funil de validação servem para questionar o começo : O que funcionou e não funcionou



Prototipagem é a fase de desenvolvimento de um produto com o menor esforço possível para validar de forma explícita se as teses defendidas são verdadeiras ou falsas

Nada mais é do que mostrar como a ideia funciona.

Fail Fast, Learn Faster

Hackaton e Pesquisa e Desenvolvimento a falha não tem um grande custo pois é feita em pouco tempo (falha incremental)

Prototipo não necessariamente é um Produto/Tecnologia

Prototipo pode ser uma simulação, uma maquete, uma ilustração

Protótipo é a MENOR UNIDADE DE UM PRODUTO, e muitas vezes pode ser um "Frankstein" - Tem licença poética para isso

E o que é o APRENDIZADO? Existe o problema x solução - A forma como eles se conectam é o **aprendizado**

Problema #01 - Quando a ideia começa errado, precisamos corrigi-lo da forma mais rápida possível, o protótipo pode servir para voltar ao eixo e conectar o problema com a solução de uma forma **clara**.

E como prototipar? **MATA A IDEIA**

Quanto mais rápido você matar, menos o custo em caso de falha

Caso seja difícil destruir a ideia após muito stress dela, também é um indicativo que a **ideia é boa**

Sempre tente correlacionar com dados e embasamento

Tentar sempre comprovar por meio de unidades de medida (números atuais podem ter impacto)

Ex : Número de microempresas na região, tempo de vida delas, por que elas abrem e quebram?

Verificou que há um problema de fluxo de caixa. Avaliar um fluxo de caixa sazonal de forma a respeitar essa sazonalidade do Turismo



PERGUNTAS DIFÍCEIS



DEFINIR PRIMEIRAS MÉTRICAS



DEFINIR APRENDIZADO VÁLIDO



LEI DO MÍNIMO ESFORÇO

Lei do Mínimo Esforço

Qual a menor quantidade de passos para gerar o maior aprendizado no processo

Software - Não construir muita coisa, mas testar as teses de uma forma diferente

No lugar de você construir um produto, pegue soluções do mercado para agrupar e gerar um produto

Criatividade conta muito - correlacionar as soluções com o que já temos no mercado (Frankstein)

Exemplo : Na plank parte da plataforma ainda não foi desenvolvida ainda. O Discord foi integrado na plataforma deles é diversos processos são feitos pela ferramenta (Login, Entregas, Montagem de Times, Comunicação).

Não é necessário desenvolver códigos complexos. Grandes empresas fazem isso o tempo todo



ROADMAP (Mapa do Produto)

Basicamente, você pega o seu monstro (protótipo) e a partir desse aprendizado você começa a entender quais tecnologias você pode utilizar no futuro.

TECNOLOGIA É CARO.

Serve para não limitar a visualização no produto e sim começar a olhar

CASE #01

SPACEX

Baseado no conceito dos aviões, ao construir um foguete que decola e pousa foi possível reduzir o gasto de construção de novas unidades

Processo incremental de Protótipo - Testes gerando aprendizados

Dinâmica da Chave de Fenda

Utilizar um teste com as facas para avaliar em campo o feedback do cliente/processo e assim aprimorar a primeira versão do seu produto

Vantagem : Aprendizado e Custo Reduzido

O processo de inovação é construir algo com as ferramentas que você tem

2) MVP (Minimum Valuable Product)

Minimamente **funcional**

Menor unidade e que entrega algum valor dentro do cenário X. Algo que as pessoas podem usar e sentir de valor

3) Produto Final

Diferença entre Protótipo e MVP - Um é funcional (entrega para o cliente), além de aprender outras dinâmicas da sua solução que não necessariamente é da relação de solução/problema. MVP também pode servir para entender a implementação/resposta do mercado. Por isso o MVP é de uma escala maior/mais avançada

Dúvidas Prototipagem

Case Electric Cow (Tema Energia Renovável)

Solução Piezoelétricos

Conceito sendo validado no Minecraft

Vencedor do Último Hackathon

Exemplo metodologia

Produto : Alavancar Rodada de Investimento em Start ups novas

O que é necessário para rodar isso? 1 Startup

Pergunta Final : No final do processo a startup conseguiu investimento?

Por quê sim? Avaliar

Por quê não? Avaliar

Resumo **Sempre avaliar por que um projeto deu certo e por que um projeto deu errado.**

Como fazer uma boa prototipagem para projetos para educação ecológica?

Longo Prazo - Planta hoje e colhe amanhã

Prototipagem envolve monitorar durante um ano as validações

Educação como sendo um **processo**, não sendo um produto.