

# STARTUP ONE





---

# VALIDAÇÃO DO PROTÓTIPO: Ideação, Prototipação e Teste

## AULA 3

PLATAFORMA DIGITAL

CAPÍTULO 5

Como testar e evoluir sua ideia de negócio?



## AGENDA AULA 3

### STARTUP ONE!



- Apresentação dos resultados das
- pesquisas de campo (Value
- Proposition Canvas e Business Model
- Canvas)
- Jornada do cliente
- Storyboard
- Prototipação e MVP
- Pivotagem

Ferramentas para prototipação

Desafio para a aula 4



# COMO ESTÁ O PROJETO?

- Canvas da proposta de valor      ☐ Feito      ☐ Pendente
- Canvas do modelo de negócio      ☐ Feito      ☐ Pendente
- Mapa de Validação      ☐ Feito      ☐ Pendente
- Validações/pesquisa de campo      ☐ Feito      ☐ Pendente

# Jornada do cliente



RECEBE UM  
CÓDIGO DE  
RASTREAMENTO  
NA NOTA FISCAL

FAZ O PAGAMENTO  
COM CARTÃO

DIRIGE DE  
VOLTA PARA  
CASA

# Storyboard

## Objetivo:

- i) Identificar a importância de se estar atento à situação comunicativa, que envolve: interlocutores, contexto, finalidades e outras circunstâncias de interlocução.
- ii) Reconhecer que as escolhas feitas ao produzir um discurso não são aleatórias, mas decorrentes das condições em que o discurso é realizado.

Dica do Professor Apresenta:



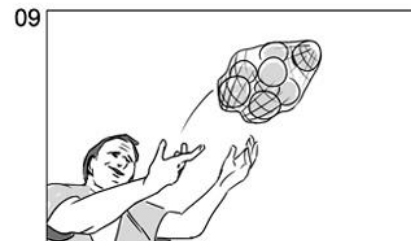
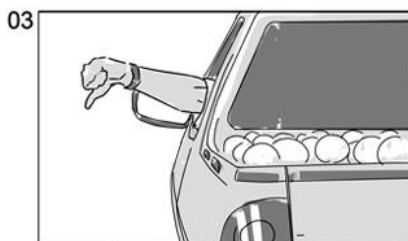
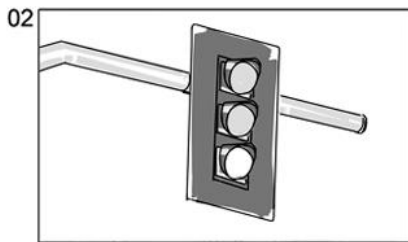
Os quadros ilustrados em sequência indicam várias informações muito úteis para o diretor do filme, como:

- Ângulos de câmera
- Posição dos atores
- Iluminação da cena

O desenho desses quadros deve ser rápido e claro, comunicando muito bem os tópicos acima.

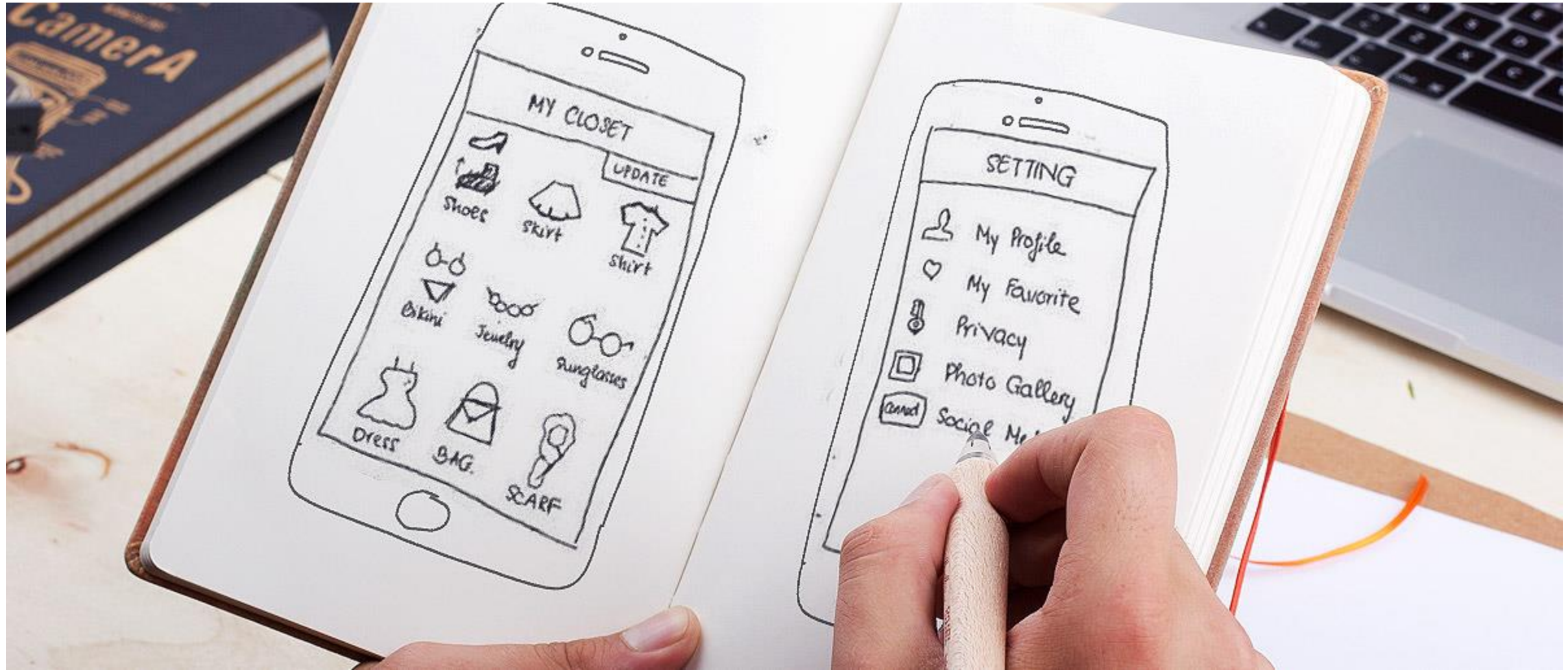
O desenhista deve conhecer e lidar muito bem com os planos de enquadramento fotográficos e cinematográficos.

Isto ajuda na comunicação com o diretor do filme e na representação dos ângulos de câmera no papel.



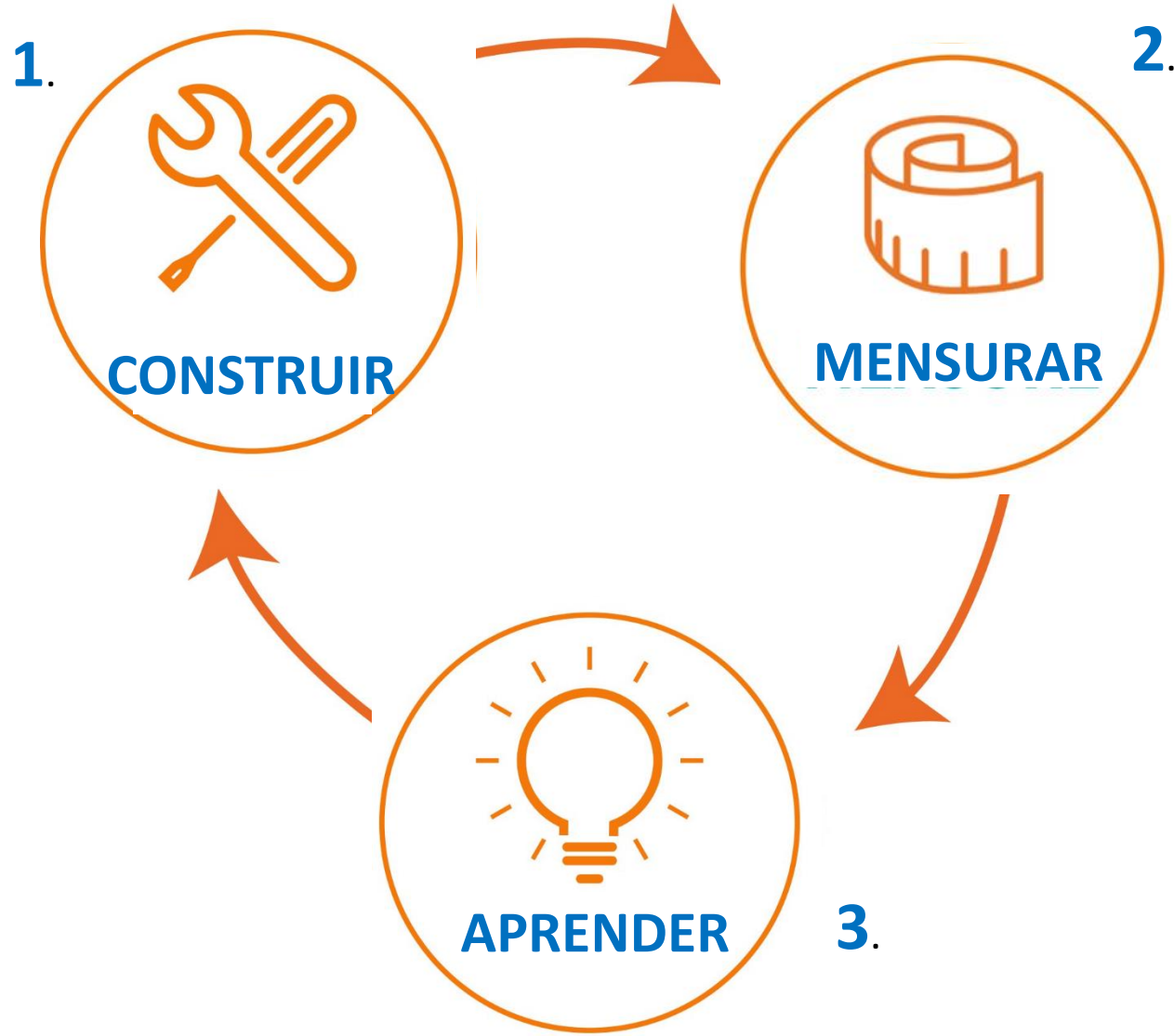


# Qual o objetivo da prototipação ?

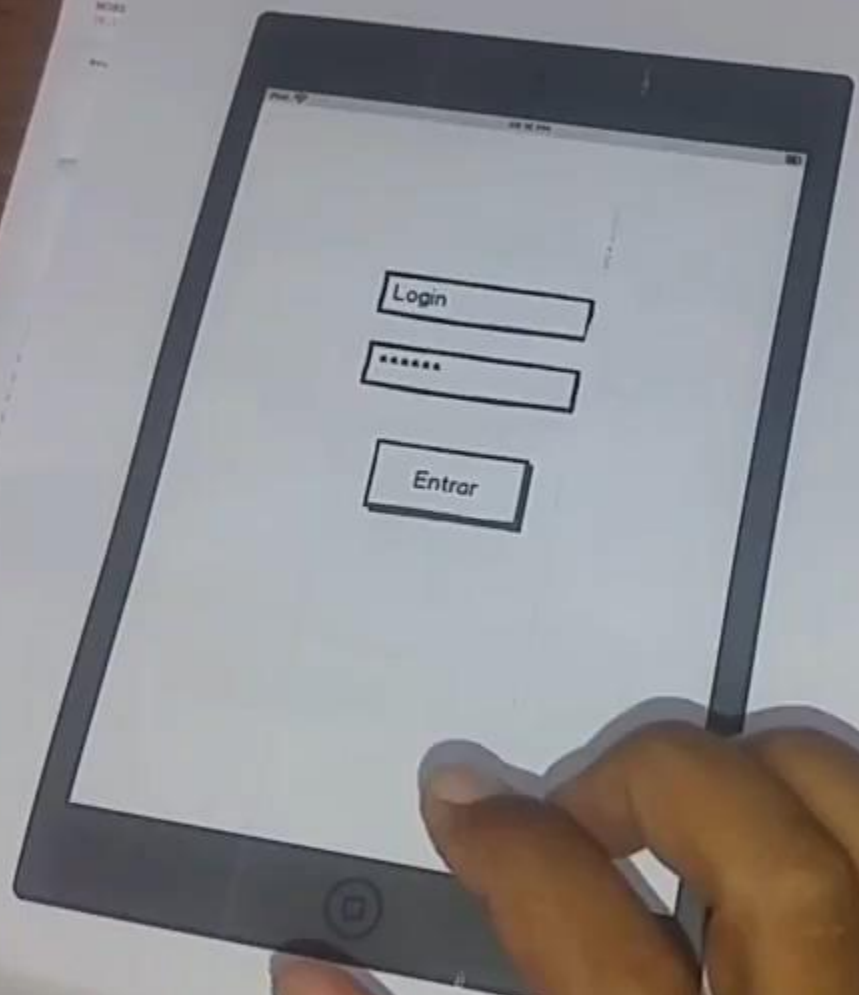




# CICLO DE APRENDIZAGEM



# Protótipos de Baixa Fidelidade



Para o Rafael  
30/06/2015  
Café da Manhã  
10h30

**Nº Pedido: 394636**

DATA: 02/12/2015  
Mesa: 07-29-40

Pront. / Assend.  
23/65 / 7

Número da Bagaçete  
2015-035935

Entrada	hora	Valor
15	Somente das 10 às 18 horas	10,1
15	Somente das 18 às 18 horas	9,1
5	Somente das 18 às 18 horas	5,8
5	Somente das 18 às 18 horas	25,1
5	Somente das 18 às 18 horas	18,3
5	Somente das 18 às 18 horas	18,3
<b>Total</b>		88,1

02/12/2015 02:14:01:18

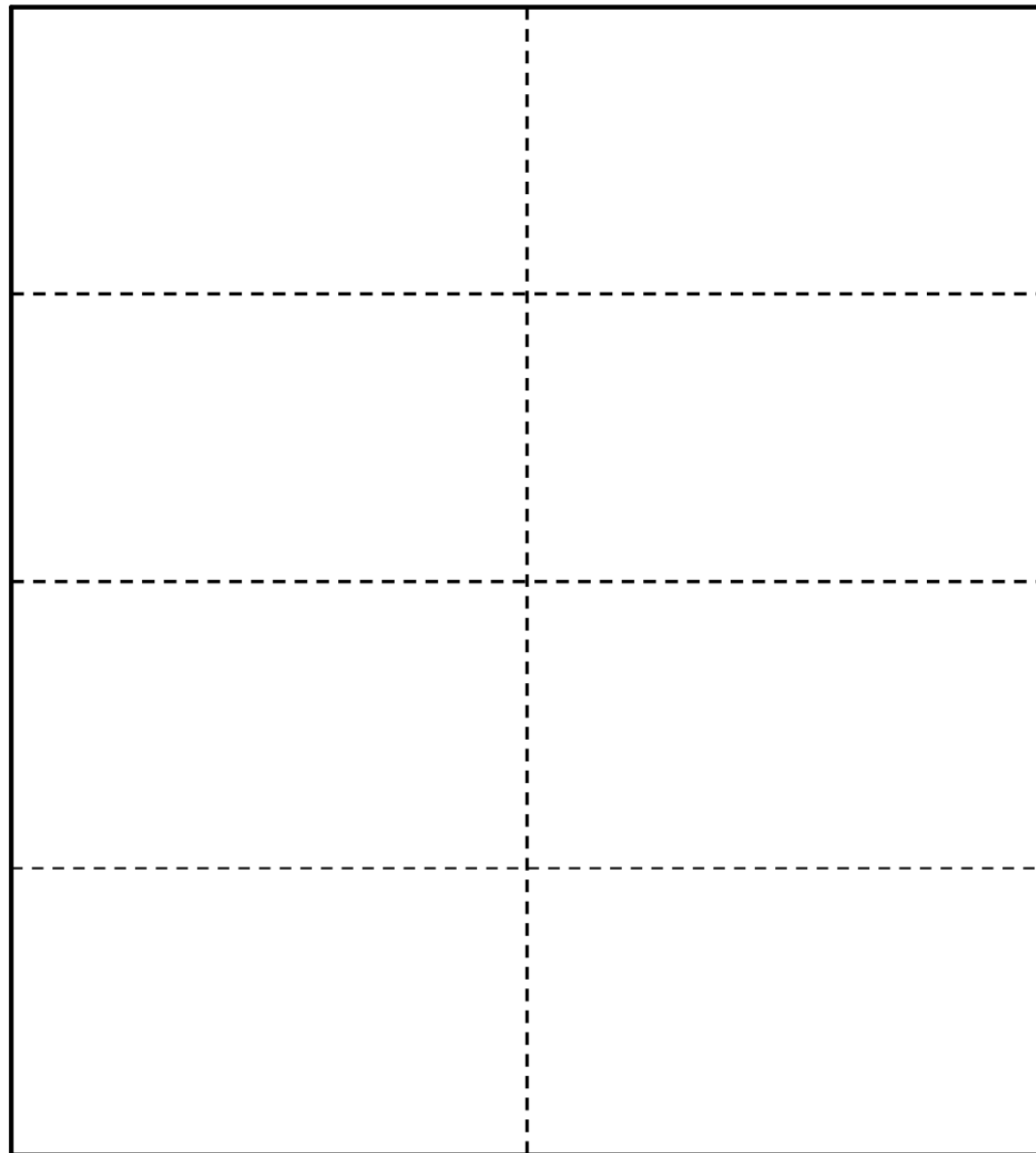
# Protótipo de alta fidelidade



<https://www.coursera.org/lecture/ux-ui-design-de-interface/o-que-e-um-prototipo-de-alta-fidelidade-l3z7N>

# Dinâmica do Papel A4

Dobre um A4 em 3  
e desdobre, terá 8  
retângulos, que  
representarão uma  
sequência da  
jornada.





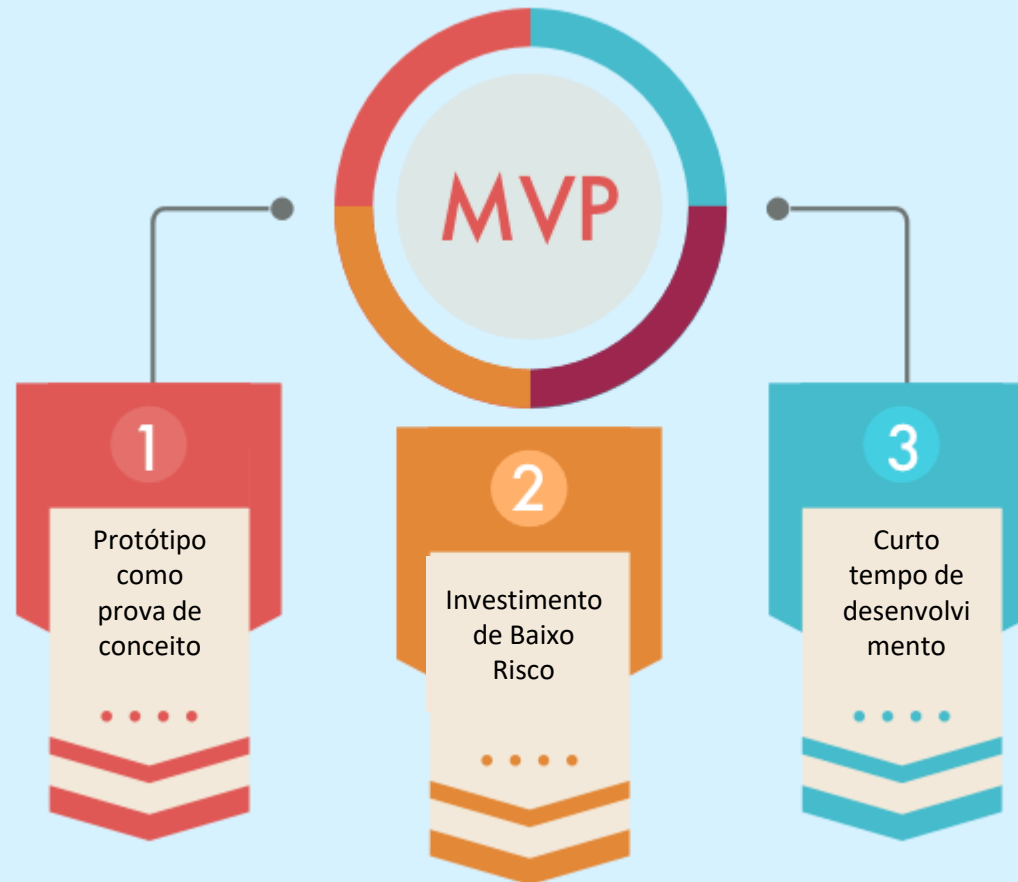
Pensem num momento-  
chave da jornada para  
desenhar essa sequência  
de processos.

Essa dinâmica servirá de  
base para o desenho de  
um primeiro protótipo,  
que ajudará na  
validação.



# Mínimo Produto Viável

“o mínimo conjunto de funcionalidades que permite uma ação e aprendizado sobre os clientes ou usuários” (Blank & Dorf, 2012).



# Customer Development

## Customer Discovery

### MVP – Etapas



Fonte: Escola de Negócios Sebrae-SP (Oficina de Desenvolvimento de Cliente).

# O que não é um MVP

MVP não é uma versão apenas estética de seu produto.

MVP não é uma versão barata do seu produto.

MVP não é um protótipo com funcionalidades mais “simplificadas”.

# O MVP

- Deve conter aspectos psicológicos.
- Bem como as funções ligadas às percepções sensoriais.
- E, principalmente, ele deve conter os aspectos principais do problema que está sendo estudado (matriz de priorização).



# DIFERENCIANDO ESTÉTICA DE FUNCIONALIDADE/FUNCIONALIDADE PERCEBIDA



MVP DO GOOGLE GLASS

PODE TER PREOCUPAÇÃO ESTÉTICA, MAS O DESEMPENHO (A FUNÇÃO) É O REAL VALOR A SER TESTADO NO MVP.



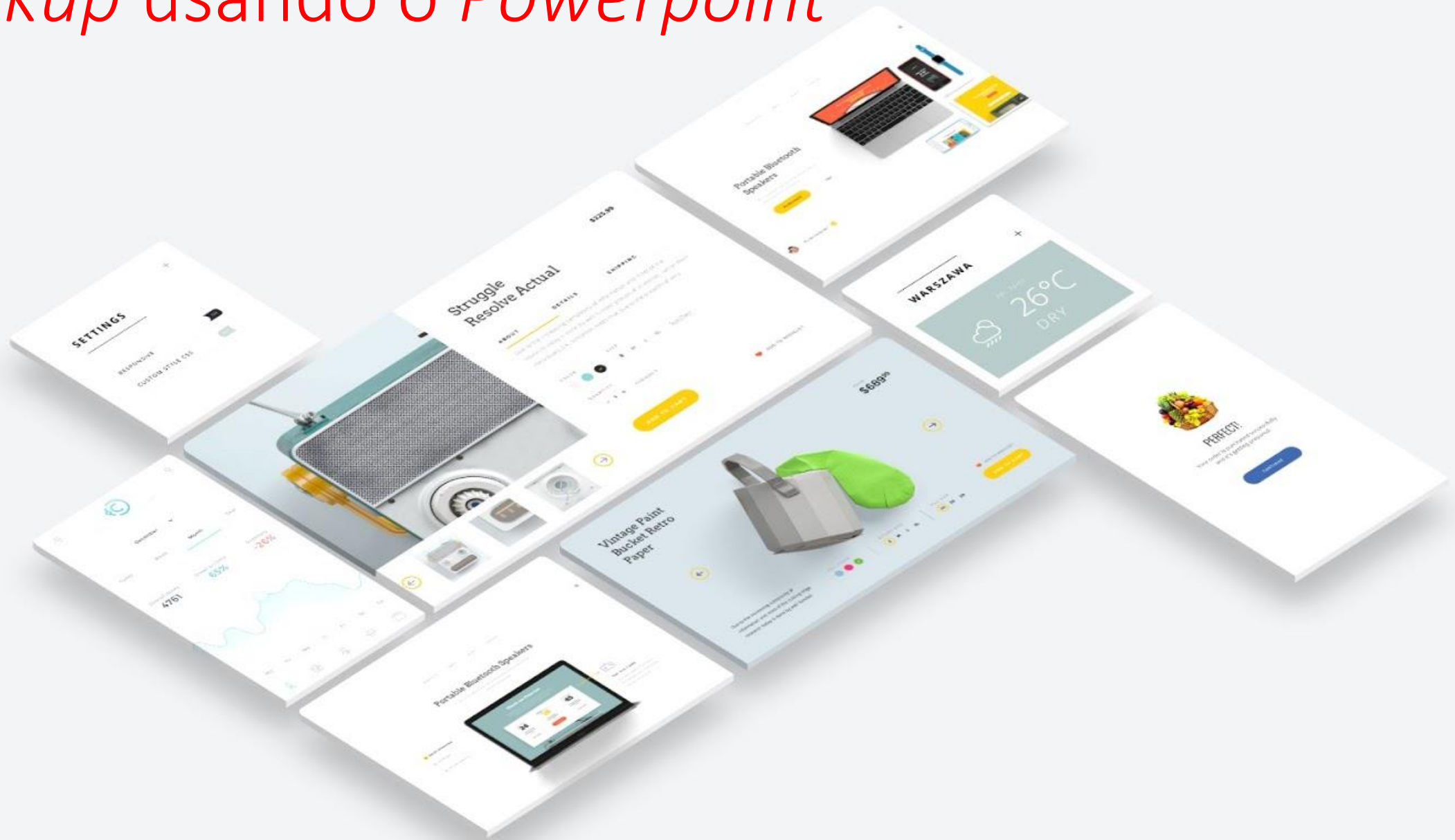
# Mockup

Em manufatura e design, um mockup ou mock-up, é um modelo em escala ou de tamanho real de um projeto ou dispositivo, usado para ensino, demonstração, avaliação de design, promoção e outros propósitos. Um mockup é um protótipo se ele fornece pelo menos parte da funcionalidade de um sistema e permite o teste de um projeto.

Mockups são usados por designers principalmente para adquirirem um [feedback](#) dos usuários.

(Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mockup>).

# Mockup usando o Powerpoint



# ◀ Nada de programação ▶

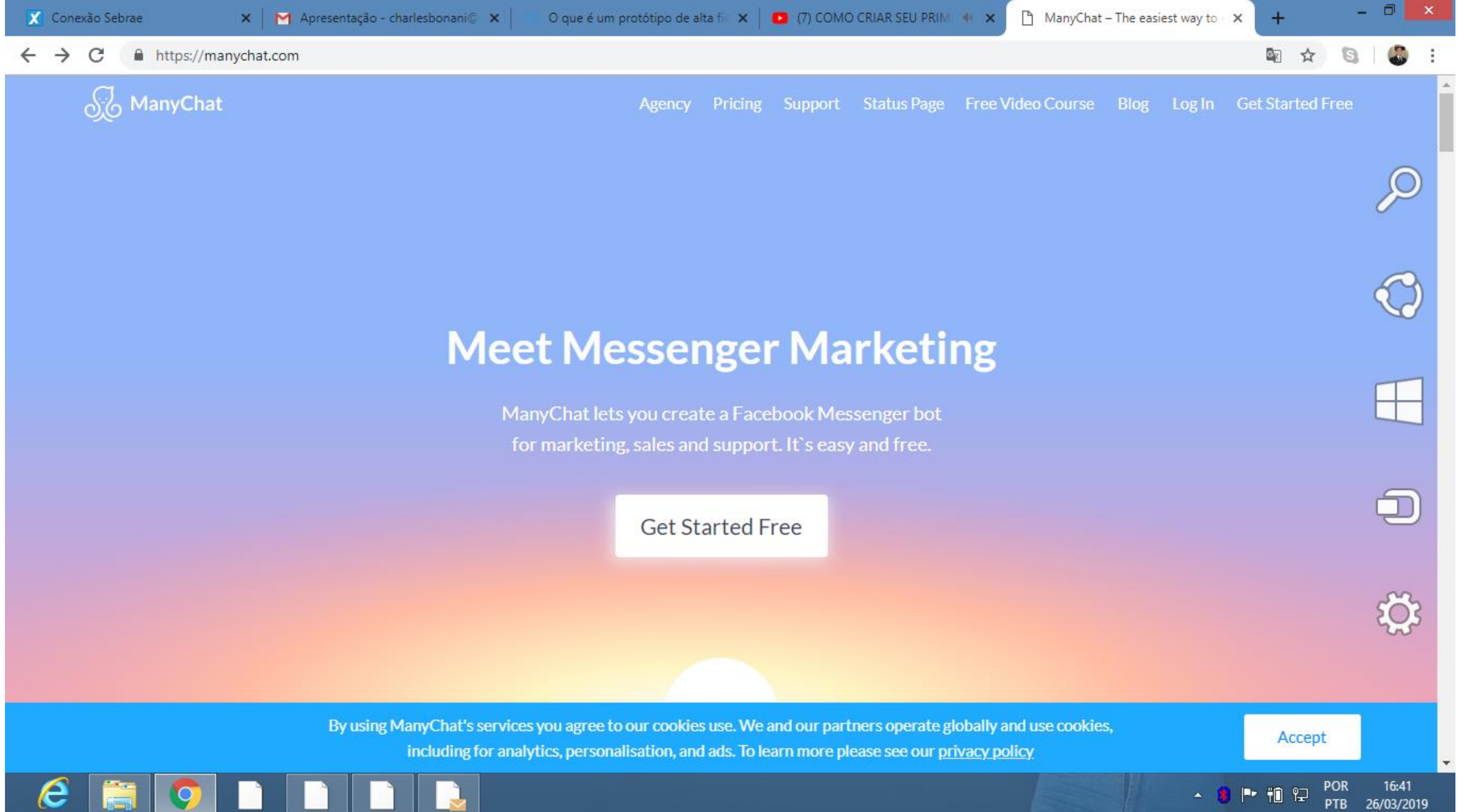
Para ter um aplicativo **você só precisa de uma ideia!**

Criar meu app grátis



450 mil apps





<https://www.youtube.com/watch?v=5UjPIb2Qu40>

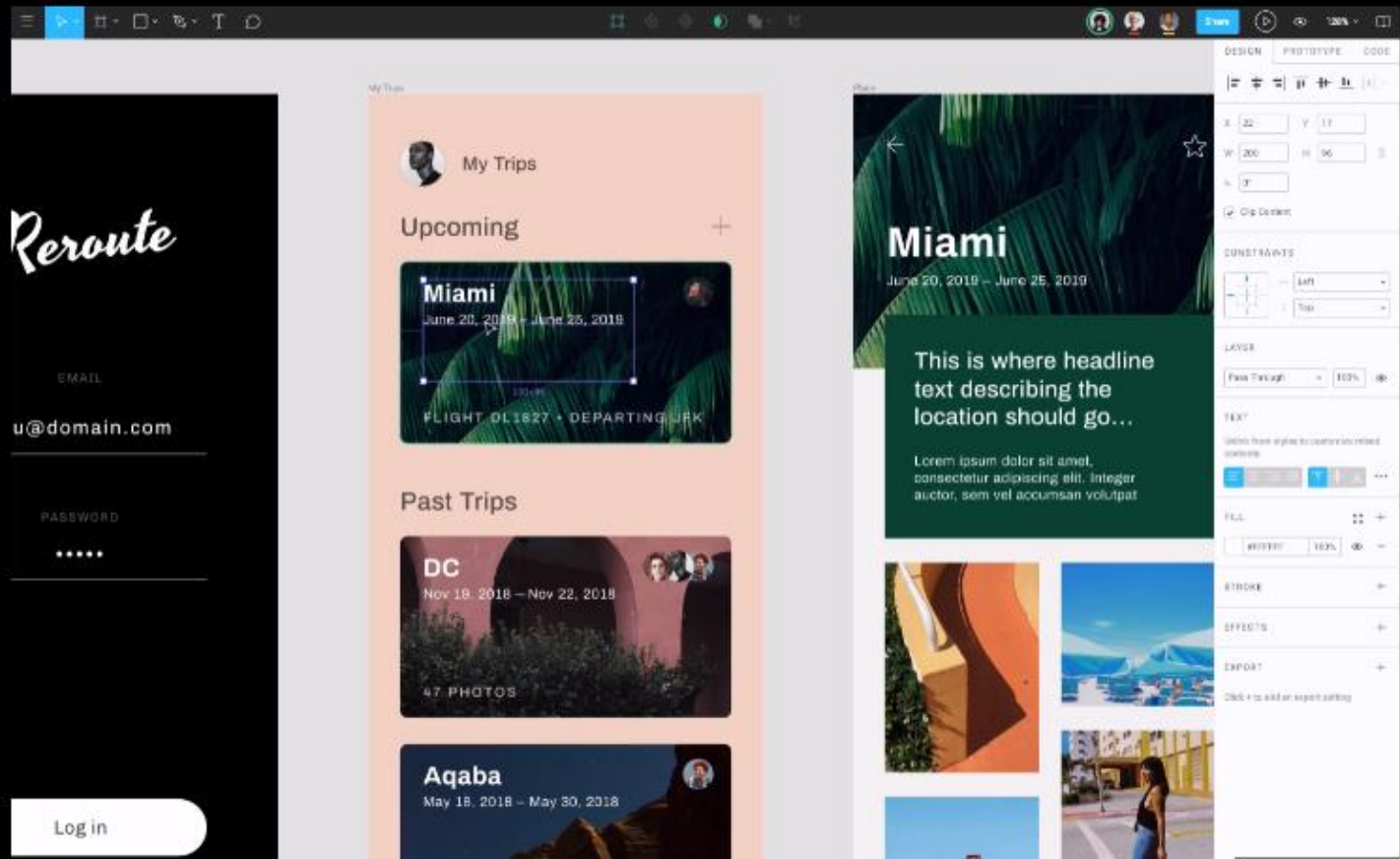




# A better way to design.

Design, prototype, and collaborate all in the browser—with Figma.

Try Figma for free





# Com quem testar?



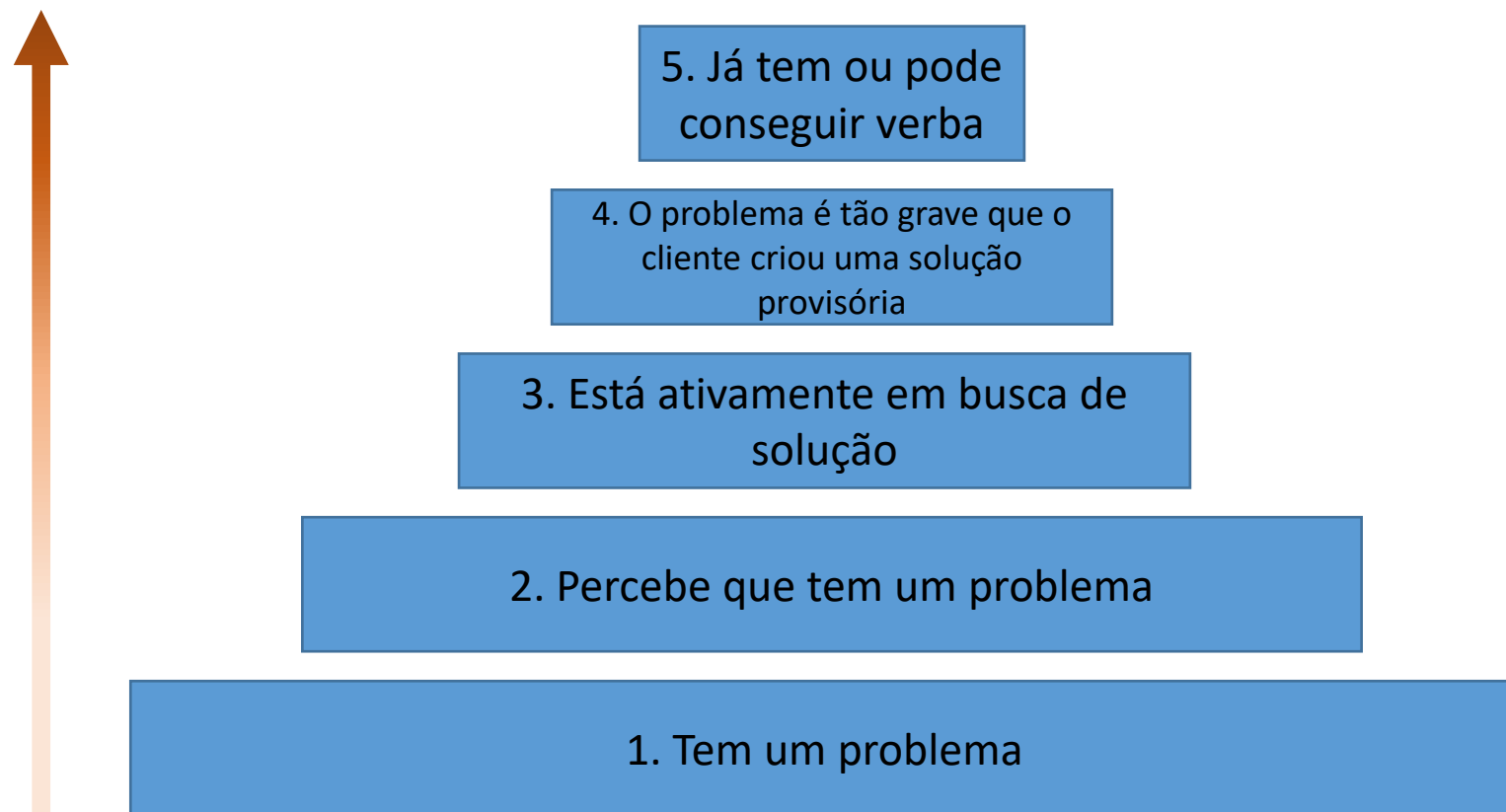
Foco do desenvolvimento e do esforço inicial de venda no pequeno grupo de clientes pioneiros que “comprou” a visão do produto.



*Earlyvangelists* =  
entusiastas de  
novos produtos,  
que espalham a  
novidade.

# Escala de “sofrimento” do cliente

A definição da gravidade do problema nessa escala é uma parte crítica da descoberta do cliente.  
Na visão de Blank, os primeiros evangelistas são a partir dos pontos 4 e 5.



## Desafio para Aula 4

1. Imersão para definição, construção e validação do protótipo (conceitual ou funcional).
2. Testar com possíveis clientes (preferência os evangelistas).

*Enviar para [charlesbonani@gmail.com](mailto:charlesbonani@gmail.com) até 1 semana antes da próxima aula, para feedbacks.*

# Obrigado

 /charlesbonani

## STARTUP ONE

Copyright © 2018 | Professor Charles Bonani

Todos os direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento, é expressamente proibido sem consentimento formal, por escrito, do professor/autor.