

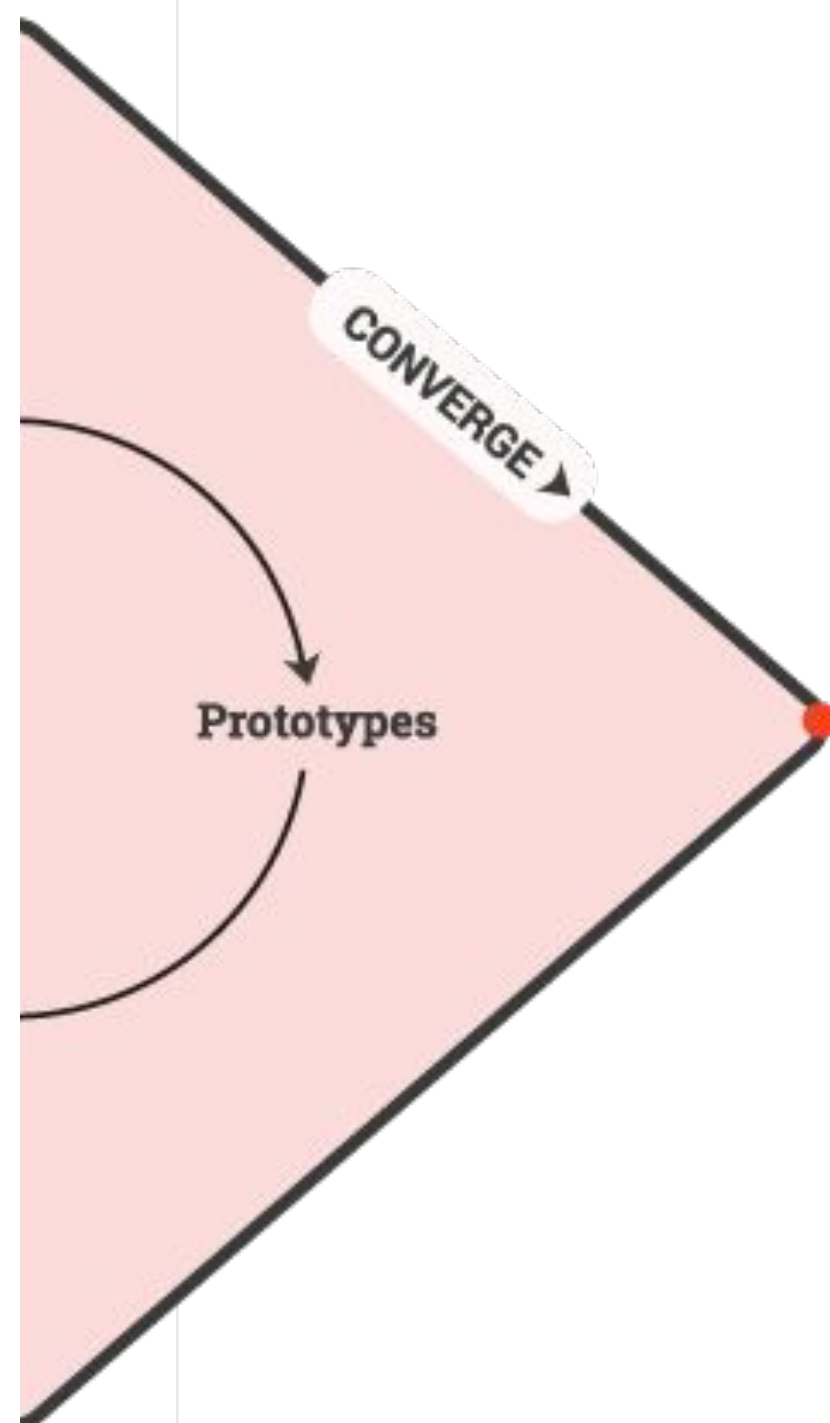
# Validação de ideias



“Queremos aprender se o usuário realmente tem os problemas que nós achamos que ele tem, como ele os resolve e o que o levaria a trocar.”

**Marty Cagan**

**Deliver**



Interactive Prototypes  
Test, Iterate, Validate  
Evaluation and Feedback

# Design

Chegamos na última etapa do Duplo Diamante: a ENTREGA, dando sequência com a prototipação e VALIDAÇÃO.

Aqui, temos a oportunidade de interagir com potenciais usuários para coletar feedbacks, encontrar possíveis falhas e realizar os ajustes necessários no protótipo, antes de iniciar a construção de um MVP (Minimum Viable Product), ou seja, o Mínimo Produto Viável a ser lançado no mercado.

O grande propósito de validar a ideia por meio de protótipos e experimentos é apresentar algo para o possível usuário, de forma rápida e barata, que forneça alguma evidência que vale a pena seguir pelo caminho definido e construir um MVP.



# Como validar uma ideia?



Para maximizar este processo de aprendizagem e definição da estratégia do seu MVP, você pode construir um **quadro visual**, físico ou virtual, como:  
Business Model Canvas, Lean Canvas, Lean UX Canvas ou Canvas MVP.

**Canvas MVP** é uma ferramenta para validar ideias de produtos nas imersões de Lean Inception, sendo uma adaptação do Paulo Caroli do Lean UX Canvas de Jeff Gothelf.

O Canvas MVP auxilia no alinhamento e definição da estratégia do MVP com a utilização de dois métodos com abordagens complementares:

O Design Thinking, que você aprendeu até aqui, como processo colaborativo para gerar e organizar ideias.

E o método Lean Startup, abordagem para idealização de produtos baseada em aprendizado e na validação de hipóteses.



Canvas MVP é composto por sete blocos e, cada um deles busca responder a certas perguntas.



## Para quem é esse MVP?

Preencha com as personas segmentadas definidas nas etapas anteriores e, se possível, **clusterize esse grupo**.

Mesmo que sua ideia de produto futuro seja voltado para qualquer profissional da saúde, por exemplo, considere agora a **persona early adopter** ou a que você tem **maior conhecimento para validação** do seu protótipo e mínimo produto viável.

Personas Segmentadas	Proposta do MVP	Resultado Esperado
	Funcionalidades	
	Custo & Cronograma	
Jornadas		Métricas de negócio





Personas Segmentadas	Proposta do MVP	Resultado Esperado
	Funcionalidades	
	Jornadas	Custo & Cronograma

[Canvas MVP - Paulo Caroli.](#)

**Quais são as jornadas atendidas ou melhoradas com esse MVP?**

Descreva neste bloco as jornadas possíveis do usuário e pontos de contato desde o momento de descoberta, aquisição, ativação até retenção e recomendação.



Qual a visão de produto e proposta de valor do MVP?

Resgate a ficha da Visão de Produto e a proposta de valor definidas na etapa de consolidação.





# Ficha Visão de Produto

**Para** \_\_\_\_\_  
(público-alvo)

**Que** \_\_\_\_\_  
(necessidade/oportunidade)

**O/A** \_\_\_\_\_ **é um(a)** \_\_\_\_\_  
(nome da ideia) (categoria)

**Que** \_\_\_\_\_  
(principal benefício)

**Diferente do(a)** \_\_\_\_\_  
(principal competidor)

**Nossa ideia** \_\_\_\_\_  
(principal diferencial)

## Quais funcionalidades foram priorizadas para o MVP?

Insira aqui todas as funcionalidades priorizadas para a entrega de valor do seu produto.

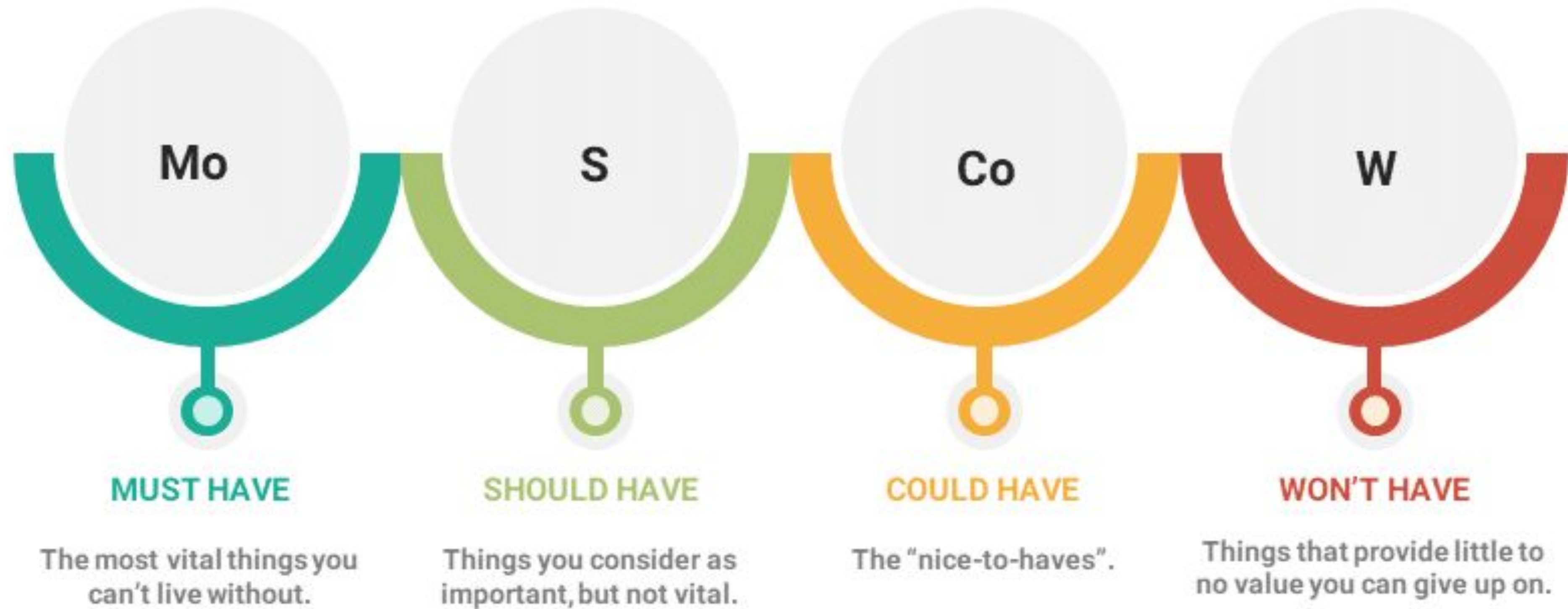
Utilize a ferramenta **MoSCoW** e as iniciativas **MUST HAVE**, ou seja, as funcionalidades obrigatórias e não negociáveis para que seu produto entregue valor.

Personas Segmentadas	Proposta do MVP	Resultado Esperado
Jornadas	Funcionalidades	Métricas de negócio
	Custo & Cronograma	





# Ferramenta MoSCoW



## Quais funcionalidades foram priorizadas para o MVP?

Insira aqui todas as funcionalidades priorizadas para a entrega de valor do seu produto.

Utilize a ferramenta **MoSCoW** e as iniciativas **MUST HAVE**, ou seja, as funcionalidades obrigatórias e não negociáveis para que seu produto entregue valor.

Personas Segmentadas	Proposta do MVP	Resultado Esperado
Jornadas	Funcionalidades	Métricas de negócio
	Custo & Cronograma	



## Qual é o custo e a data prevista para a entrega deste MVP?

Nesse bloco incluímos o esforço, tempo, custo e a data estimada para a entrega do MVP.

Caso você não tenha dados suficientes para definir isso nessa etapa, não se preocupe, é importante ter em mente que em algum momento isso deve ser definido.

Supondo que temos budget e prazo limitados para construção e lançamento do MVP, logo, teremos que pensar enxuto em todas frentes.



## Quais são os resultados esperados com o MVP?

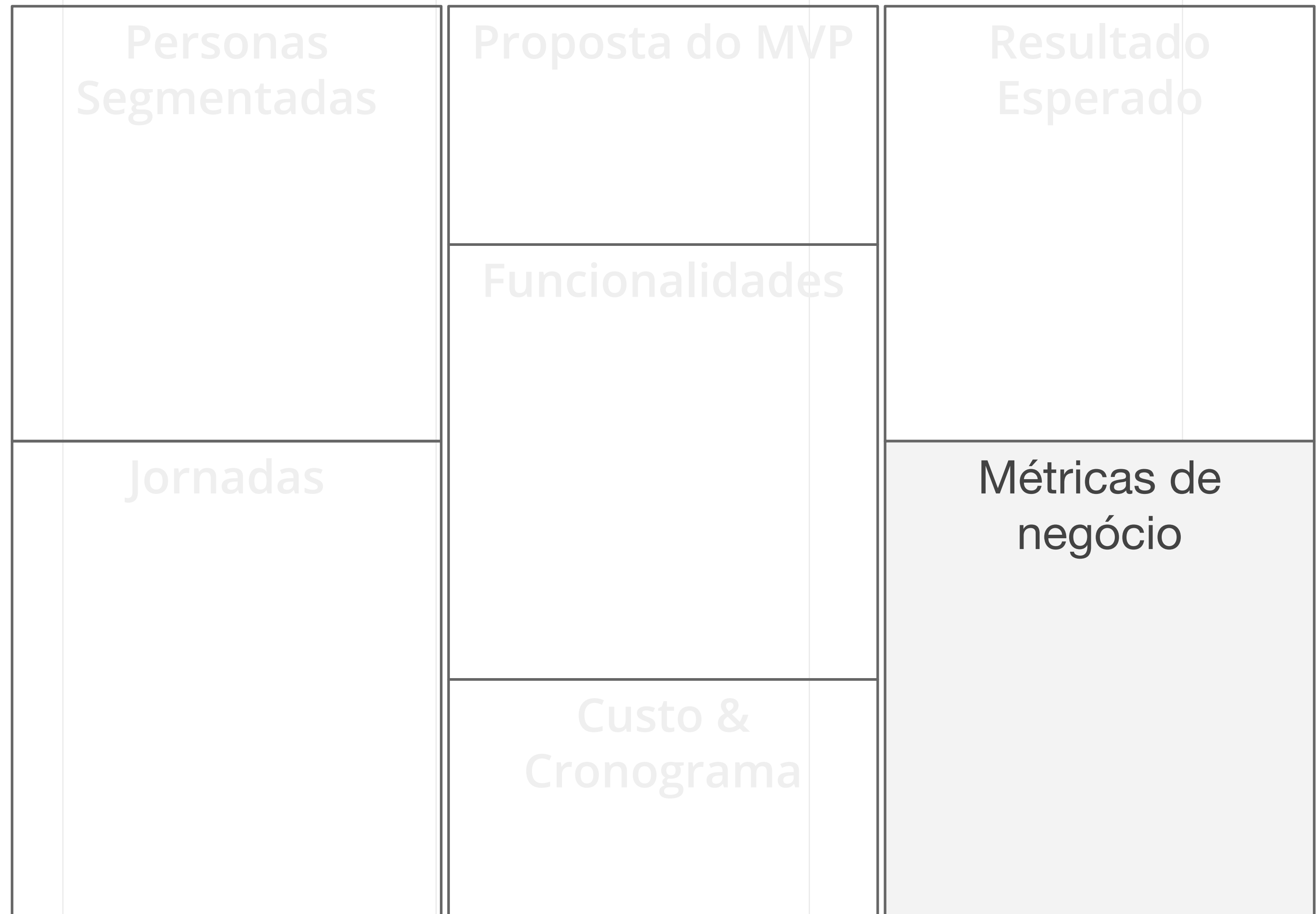
Descreva neste bloco as principais tarefas que você espera que o usuário conclua com sucesso, como também, os **objetivos e metas esperadas**.

Personas Segmentadas	Proposta do MVP	Resultado Esperado
	Funcionalidades	
Jornadas	Custo & Cronograma	Métricas de negócio

Como serão medidos os resultados do MVP, qual será a métrica usada?

Como saber que estamos atingindo os resultados esperados e melhorar o MVP?

Somente com **análise de dados** será possível identificar o comportamento e experiência do usuário com seu produto e assim **identificar oportunidades de melhoria**





# Como validar ideias por meio de protótipos?





A validação de ideias por meio de experimentos e testes com **protótipos de alta fidelidade são aplicações mais indicadas para gerar resultados confiáveis** (Inspired, de Marty Cagan).

Uma pessoa, potencial usuário, que não conhece sua ideia deve conseguir interagir com o produto sem muitas explicações.

Para realizar esse experimento, aplicamos um **Teste de Usabilidade**.



Teste de usabilidade é uma das **técnicas de pesquisa com usuários** utilizada para **avaliar um produto ou serviço.**





Os testes são realizados com **potenciais usuários** representativos do público-alvo e personas definidas.

Cada participante deve realizar **tarefas pré-definidas** enquanto o **entrevistador conduz** e o **observador realiza anotações**.

Basicamente, é a prática utilizada para validação de uma funcionalidade, fluxo ou produto a partir da observação da forma que seus usuários interagem com ele.

Outra possibilidade de realizar o teste de usabilidade seria por meio de exposição do usuário ao protótipo **sem orientação de tarefas para coleta de percepções na sua interação com o produto.**



# Como aplicar um teste de usabilidade?



Faça um planejamento e avalie todos os recursos disponíveis, como também as limitações de tempo e dinheiro.

1. O que deseja validar com o teste?
2. O que quer descobrir?
3. O que espera aprender?

Para melhores resultados, o ideal é ter **três pessoas por sessão** de testes

1. A pessoa entrevistadora
2. A pessoa observadora
3. Usuário.

Faça um **screenener**, uma triagem pré-entrevista para selecionar os participantes do estudo, sempre tendo em mente o objetivo do teste e recrutamento de potenciais usuários com base nas personas definidas.



## Quais perfis de usuários selecionar para o teste?

Você pode encontrar suas pessoas usuárias em todo lugar como rede de amigos, redes sociais, grupos específicos relacionados ao seu produto no Facebook, por exemplo.

Mas não adianta realizar o teste com seus familiares e amigos caso não tenham o mesmo perfil de usuário definido, ok? Provavelmente você vai obter feedbacks enviesados que podem comprometer o resultado final."

**“5 usuários descobrirão 80% dos problemas”**

**Jakob Nielsen**



## 5 usuários descobrirão 80% dos problemas

Essa é uma recomendação do Jakob Nielsen, que mostrou que com 5 participantes é possível encontrar 80% dos problemas de uma interface.

A partir daí, os problemas começam a ser recorrentes e o aprendizado diminui, assim uma amostra com 5 participantes tem um bom custo benefício.

Os melhores resultados vêm de testes rápidos para **obter feedbacks, realizar ajustes de protótipos e rodar outras sessões** de testes até obter resultados satisfatórios para seguir os próximos passos.

**“Se você tem orçamento para testar com 15 pessoas, faça 3 rodadas com 5 pessoas — e vai aprender mais.**

# Faça um roteiro

Elabore bem as suas questões de forma clara, direta e direcionadas ao objetivo do teste.  
Lembre que **você está testando a interface e não a pessoa que está usando ela.**

Bons exemplos de tarefa:

- Encontre a lista de médicos disponíveis para agendamento de consultas.**
- Agende uma consulta médica no horário de sua escolha**
- Confirme o agendamento da consulta.**

Lembre disso: **Você está testando a interface e não a pessoa que está usando ela."**



# Escolha o ambiente

O teste pode ser realizado em diversos ambientes dependendo do protótipo do produto ou serviço que deseja validar, como **laboratório** ou **sala espelho**.

Um moderador conduz a pesquisa, realizando as perguntas em voz alta, enquanto outro pode fazer anotações e observar a experiência. Se o teste for em sala de espelho, outras pessoas do time ou stakeholders podem observar ao vivo.

Mas no mundo digital, tornou-se comum a realização dos **testes de usabilidade de forma remota e automatizada**. O teste é aplicado por meio de um link do protótipo navegável com a gravação da navegação e da reunião. O ideal é ter um profissional para conduzir o teste e realizar as perguntas e outro para anotar e observar o usuário.

**Anote o que aconteceu, o que deu certo, o que deu errado, o que deveria ter acontecido e feedbacks. Tudo pode gerar insights!**

# Defina o sucesso do teste

Você deve procurar três casos importantes:

- Se o usuário terminou a tarefa com sucesso sem nenhum problema e nenhuma ajuda
- Se o usuário teve dificuldade, mas ele eventualmente realizou a tarefa
- Se o usuário ficou frustrado, não conseguiu concluir a tarefa e desistiu.
- 

Às vezes, as pessoas podem querer desistir de realizar a tarefa, você pode encorajá-las para continuar tentando um pouco mais. Porém, de forma alguma, ofereça qualquer ajuda ou orientação para facilitar que a tarefa seja concluída.



# Mensure os resultados

No teste de usabilidade você pode medir a **taxa de sucesso** de uma tarefa, o **tempo** que o usuário leva para completá-la e a **satisfação** do usuário com o produto.

Após realizar todos os testes, **analisar os dados coletados**, é o momento da equipe se reunir para priorizar as melhorias do protótipo e se vai ser realizada uma outra rodada de testes após os ajustes ou se esta será a versão final para handoff e iniciar a etapa de **desenvolvimento do MVP**.

Lembre-se de que o MVP deve ser um **produto mínimo e viável** que atenda o mercado acessível, o **SOM (Serviceable Obtainable Market)**, e não agradar um usuário específico.

Para realizar um teste de usabilidade realmente eficiente, você deve começar definindo um **objetivo**, entender quem são os **participantes** do teste e suas funções, definir o **perfil do usuário e quantos participarão**.

Em seguida, montar um **roteiro** do teste e definir o **ambiente**, seja de forma presencial ou remoto.

E, só depois de todas as etapas concluídas, **aplicar** o teste e, então, **analisar** as informações levantadas.

# Teste o design e o valor do produto

Vamos imaginar o cenário que o teste de usabilidade foi um sucesso, todos os usuários realizaram as tarefas de forma fácil e rápida, com ótimos feedbacks do design de interface e experiência.

**Isso significa que essas pessoas usariam seu produto caso ele estivesse disponível no mercado?**

Infelizmente não, **não é porque o usuário pode ou consegue usar o produto que ele vai abandonar uma provável solução** que já utiliza para resolver o mesmo problema e escolher seu produto.

O potencial usuário ou futuro cliente deve perceber o **valor do produto** e considerar que é melhor que os concorrentes para motivá-los a escolher e consumir para minimizar o esforço de migração da sua antiga solução.



Não basta construir produtos fáceis de usar, e sim produtos que resolvem problemas e tornam a vida das pessoas melhores.



**Obrigada!**

Thiemy Sugawara

[thiemy.sugawara@handmade.design](mailto:thiemy.sugawara@handmade.design)