Para validar o protótipo do aplicativo da EduDesign e garantir que atenda às expectativas reais dos envolvidos, aqui estão algumas estratégias que podem ser utilizadas na etapa de Validação do Design Thinking:

Teste de Usabilidade: Realize testes de usabilidade com usuários reais, como gestores escolares, professores, alunos e responsáveis, para avaliar a experiência do usuário com o protótipo. Esses testes podem ser realizados por meio de entrevistas individuais ou testes em grupo, onde os usuários são convidados a realizar tarefas específicas no aplicativo enquanto um observador registra suas interações.

Feedback dos envolvidos: Realize entrevistas individuais com os envolvidos, como gestores escolares, professores, alunos e responsáveis, para obter feedback sobre o protótipo. Pergunte sobre suas impressões e experiências usando o aplicativo e peça sugestões para melhorá-lo.

Teste de campo: Faça um teste de campo com a equipe da escola Atena para testar o protótipo em um ambiente real. Isso permitirá que a equipe da EduDesign observe a experiência do usuário em um ambiente de uso real e faça ajustes finais no aplicativo.

MVP (Minimum Viable Product): Considere a criação de um MVP, que é uma versão simplificada do aplicativo com apenas as funcionalidades mais importantes. Isso permitirá que a equipe valide a solução de forma mais ágil e economizando tempo e recursos.

Análise de Dados: Analise os dados coletados durante os testes de usabilidade e feedback dos envolvidos para identificar padrões e tendências. Esses dados podem ser usados para iterar e melhorar o protótipo.

Ao seguir essas estratégias, a equipe da EduDesign poderá validar o protótipo do aplicativo, garantindo que atenda às expectativas reais dos envolvidos e que a solução esteja pronta para ser implementada.