



# **Inovação e Design Thinking 2**

Aula Tira Dúvidas

**Prof. Vinícius Roman**

- ❑ Estrutura do projeto aplicado:
  - Explorando a oportunidade.
  - Construindo a solução.

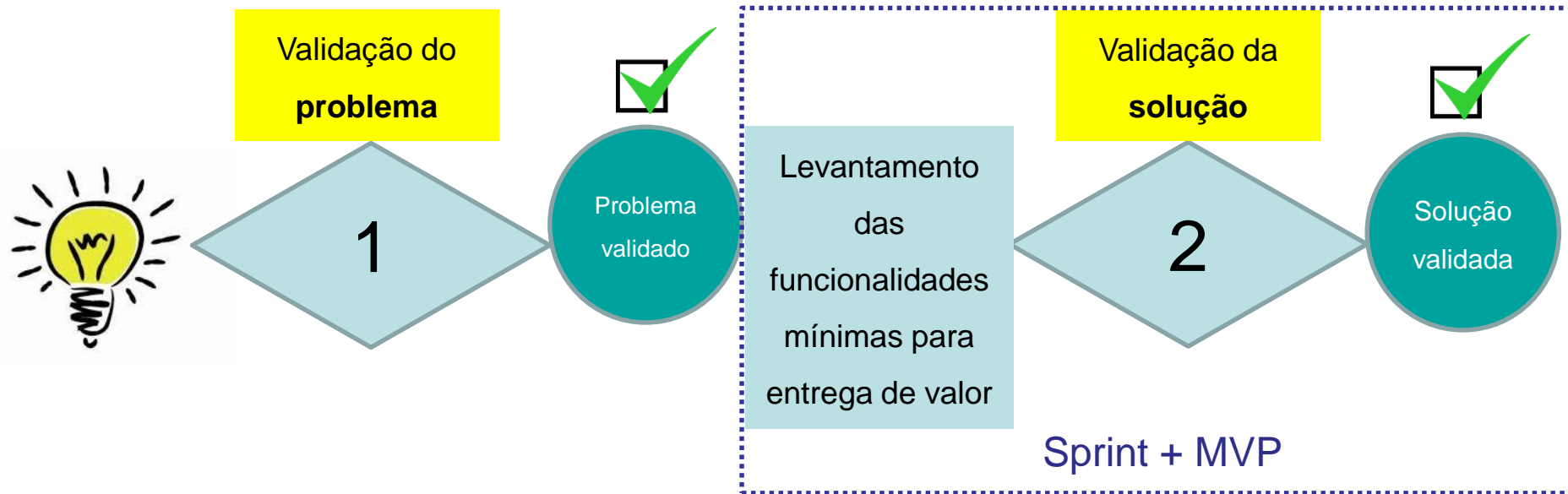


## □ Estrutura do projeto aplicado:

- Explorando a oportunidade.
- Construindo a solução.



# Da validação do problema ao MVP



# Dicas para fazer uma boa validação



- Comece pelo desafio ou problema, e não pela solução!
  - O problema existe?
  - Como as pessoas resolvem hoje?
  - Quem realmente é seu cliente?



**Seja um bom  
ouvinte!**



**Explore as  
histórias e  
casos!**



**Converse com  
muitas pessoas!**



**Tire suas  
conclusões!**



Ação específica e replicável +  
resultado esperado mensurável  
+ prazo

=

Hipótese mensurável

Experimento deve conter



**Risco:** empresas que já vendem cursos online serão clientes?

**Ação:** realizar venda

**Amostra:** 10 empresas

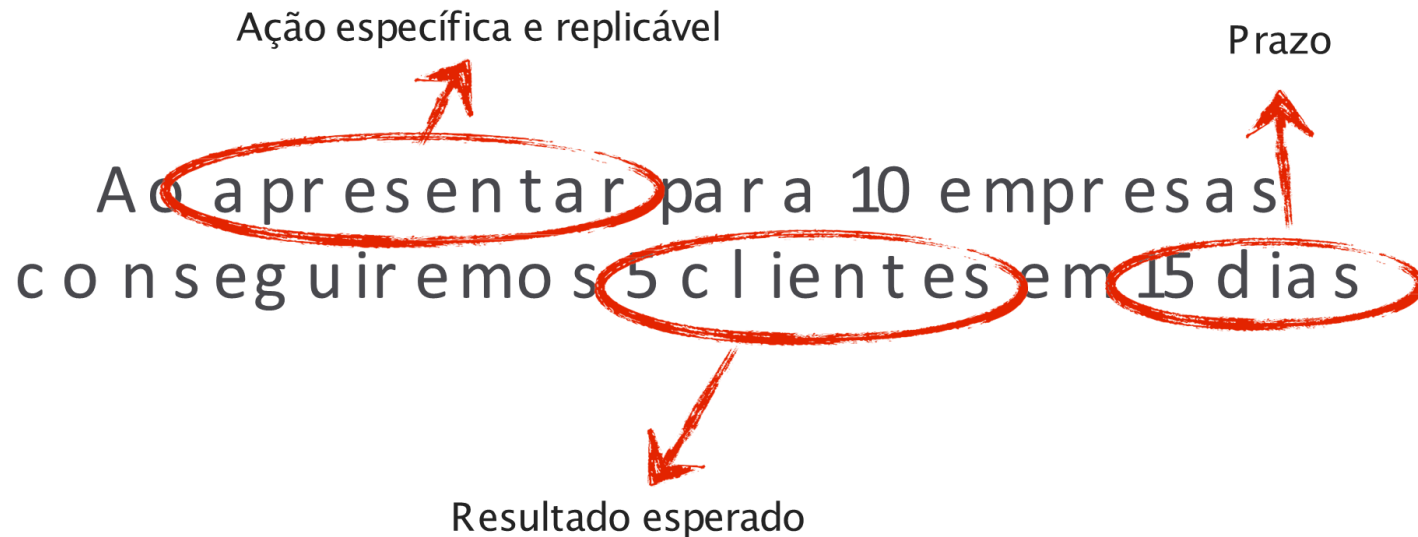
**Resultado esperado:** 5 clientes

**Início:** 10/08

**Fim:** 25/08

Exemplo: Experimento





**Exemplo: Hipótese mensurável**



# Compreendendo as dores



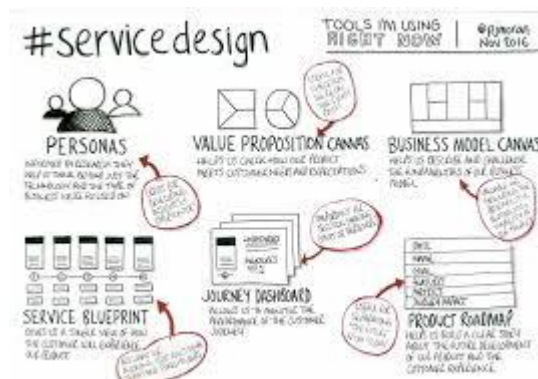
- Onde dói?
- Por que dói?
- Dói muito ou pouco?



- Quais são os principais desafios do cliente durante sua jornada?
- Quais são as ações que evidenciam tais desafios?

\_\_\_\_\_

CERTEZAS (eu já sei)	SUPosição (talvez seja útil)	DÚVIDA (preciso descobrir)
  	  	  
  	  	  
  	 	  
  		
 		

[illegible]

# Benefícios da solução



*“A solução proposta tem o potencial de reduzir os custos do processo em X%, que representa cerca de Y mil reais.”*



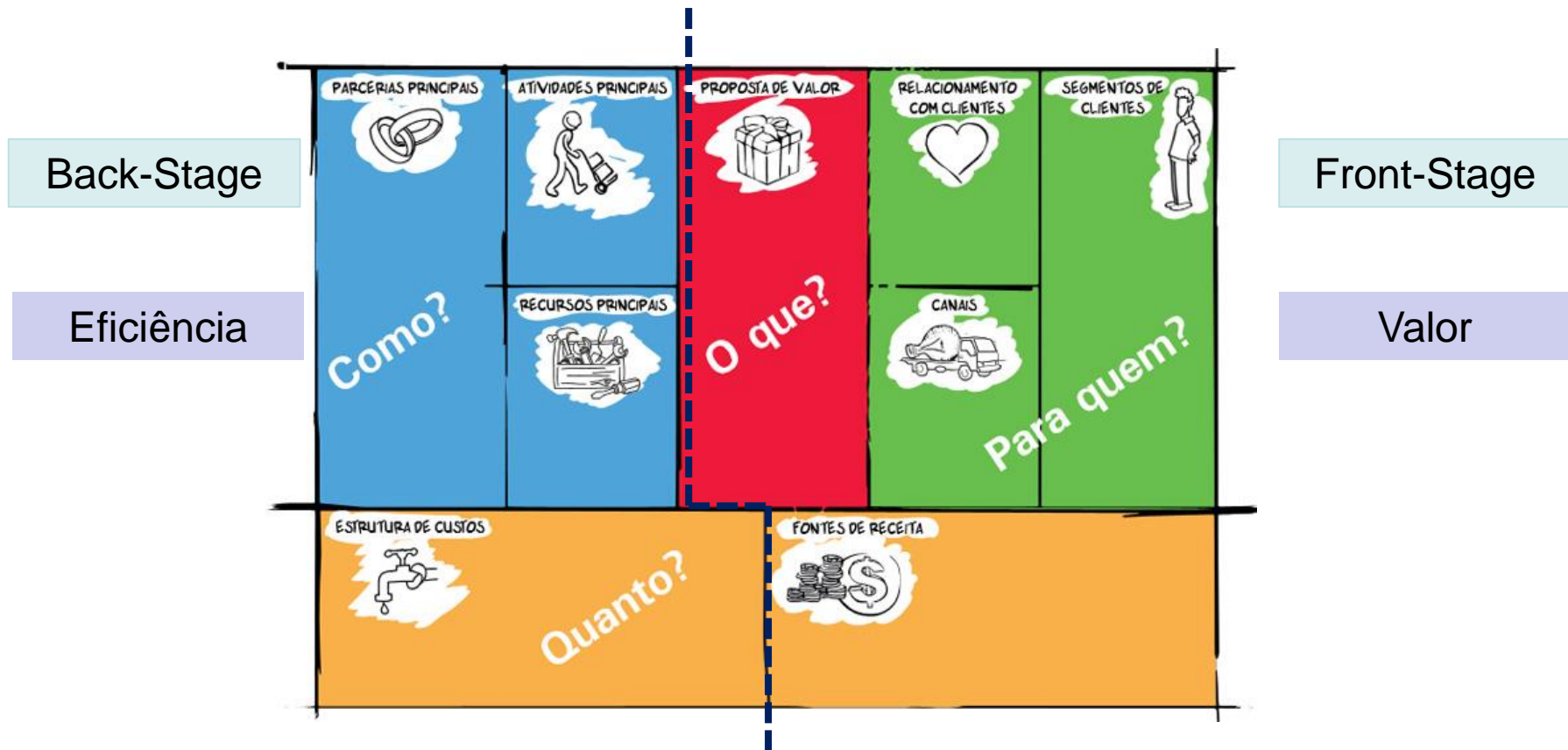
*“Com a nova solução iremos variar nosso modelo de negócios, alcançando novos clientes, com potencial de receita adicional de Z milhões de reais.”*



*“Além de reduzir os custos do processo, a nova solução irá zerar a emissão de gases poluentes e fortalecer a imagem da empresa no mercado.”*



# Ferramenta: CANVAS

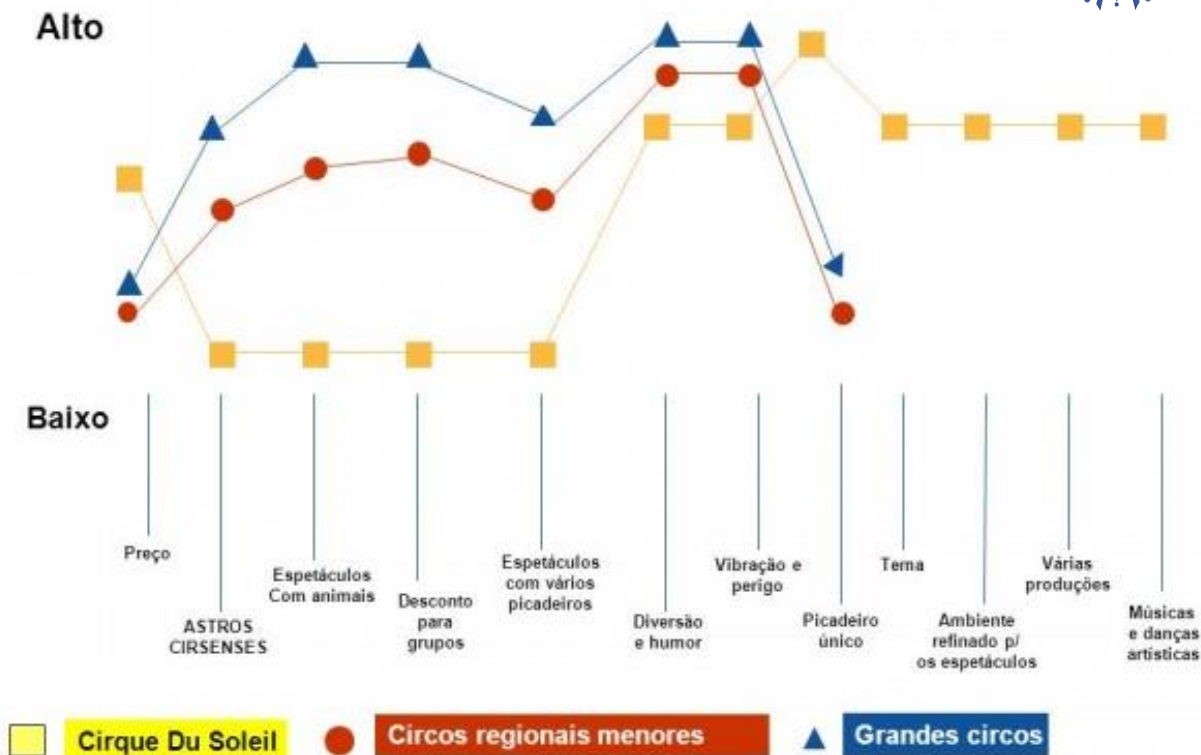


# Matriz de valor

CIRQUE DU SOLEIL



IGTi



# Sobre a solução



❑ Estrutura do projeto aplicado:

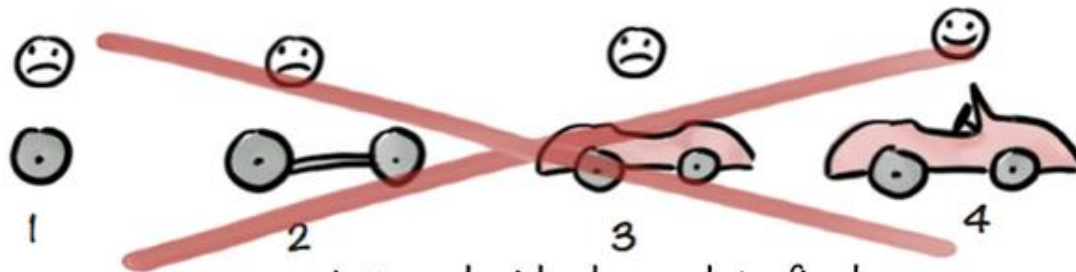
❑ Explorando a oportunidade.

❑ Construindo a solução.



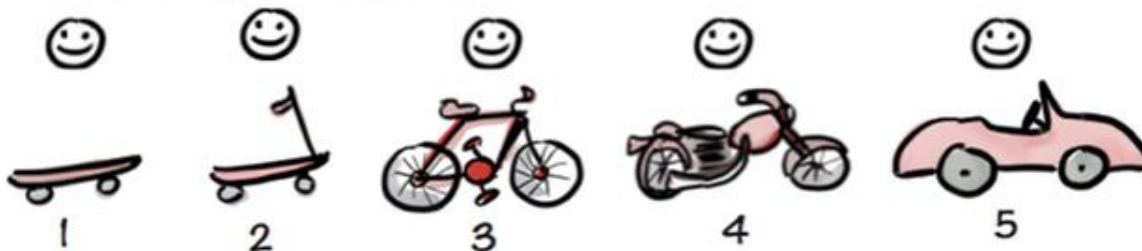
# O que é o MVP

**MVP não é assim...**



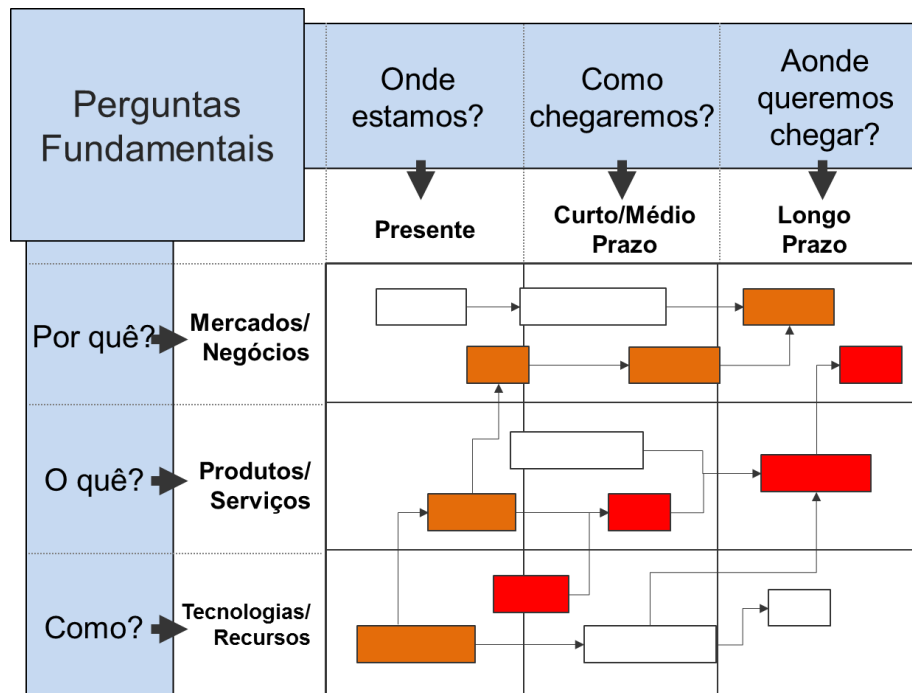
uma visão reduzida do produto final

**Isso sim é um MVP!!**



Uma visão simplificada do produto final

# Planejando novas versões - TRM



“Assim como um mapa permite a um viajante decidir sobre rotas alternativas para chegar a um destino, o TRM permite a criação e execução de um plano para atingir metas.” - CGEE, 2008




# Planejando novas versões – TRM ágil



## THE GO PRODUCT ROADMAP

romanpichler

 <b>DATE</b> The release date or timeframe	Date or timeframe	Date or timeframe	Date or timeframe	Date or timeframe
 <b>NAME</b> The name of the new release	Name/version	Name/version	Name/version	Name/version
 <b>GOAL</b> The reason for creating the new release	Goal	Goal	Goal	Goal
 <b>FEATURES</b> The high-level features necessary to meet the goal	Features	Features	Features	Features
 <b>METRICS</b> The metrics to determine if the goal has been met	Metrics	Metrics	Metrics	Metrics

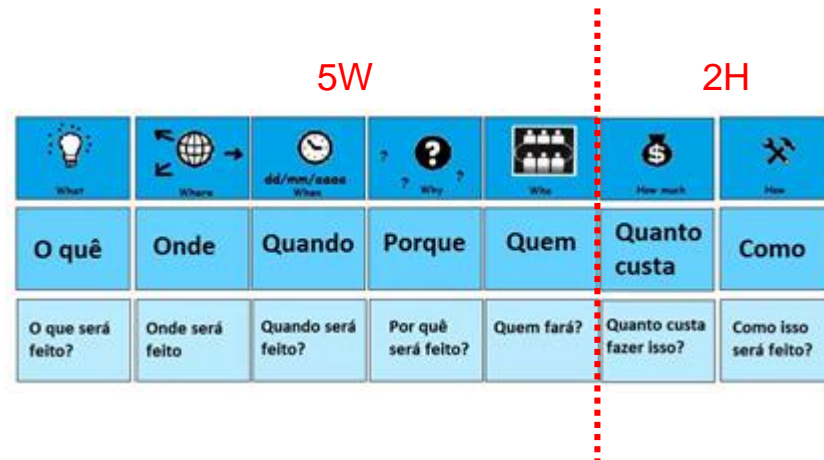
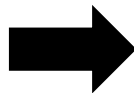
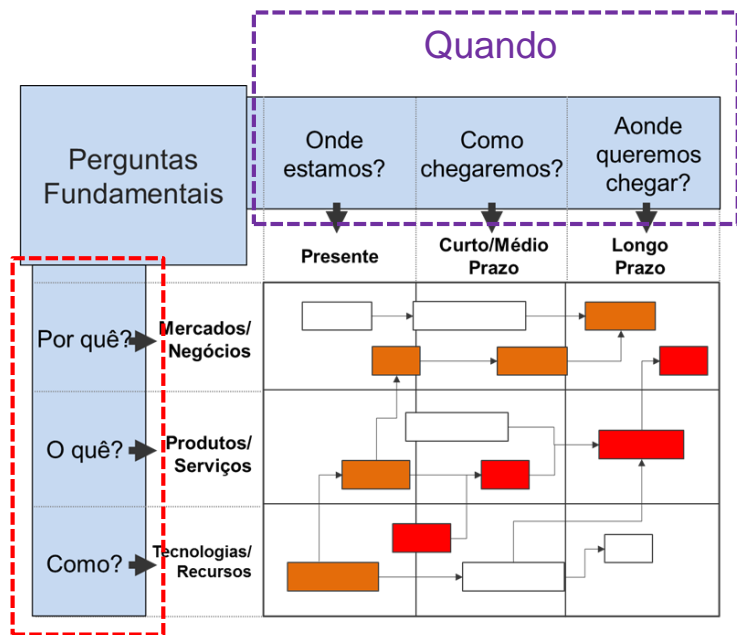
www.romanpichler.com  
Template version 10/16

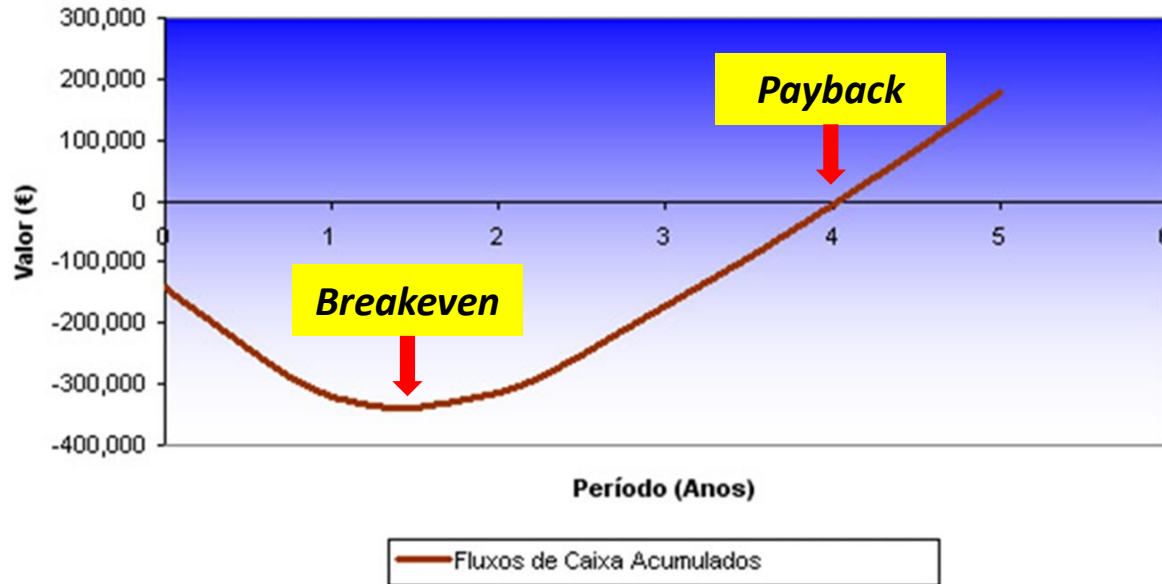
This work is licensed under a Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License



Fonte: <https://www.romanpichler.com/tools/product-roadmap/>

# Do TRM ao plano de ação







## Por quê?

Tudo o que nós fazemos é desafiar o que está no mercado e fazemos pensando diferente.

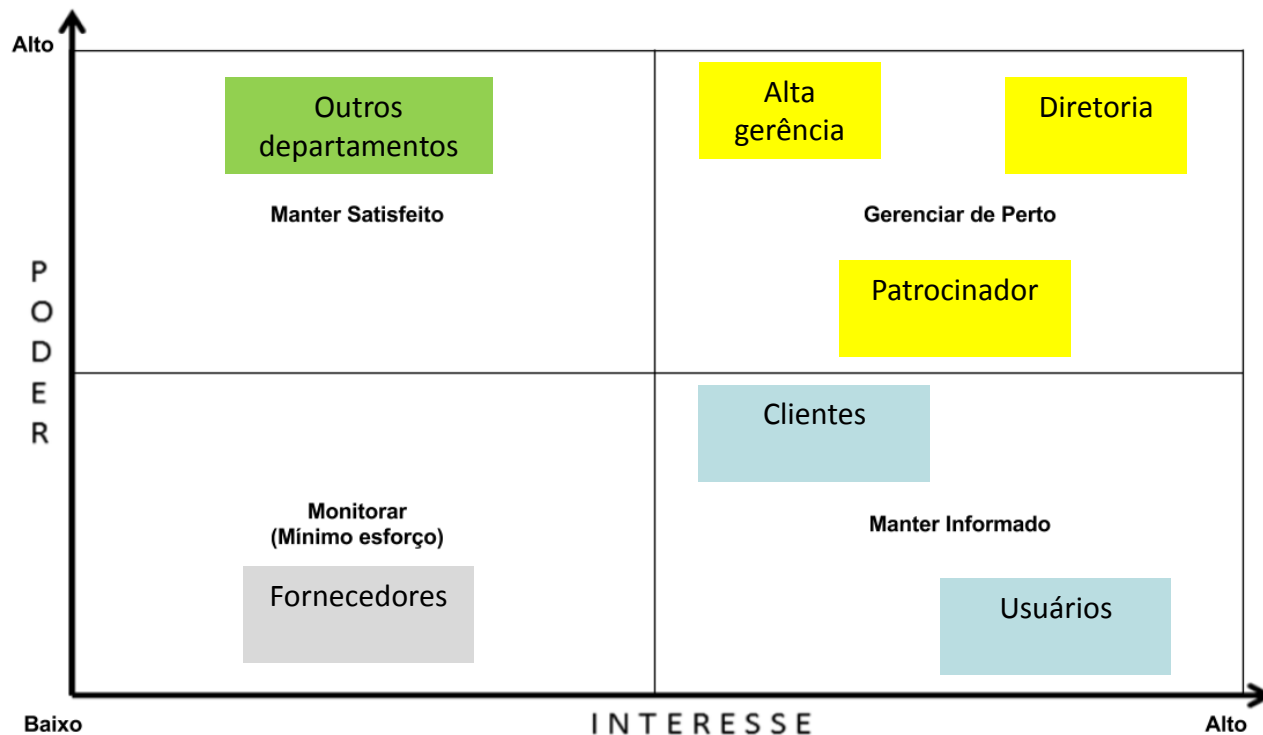
## Como?

Desenvolvemos produtos lindos e fáceis de usar.

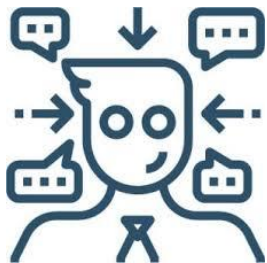
## O quê?

Computadores, celulares, mp3 players, serviço de venda de apps e música.

# Classificação dos stakeholders



Fonte: Adaptado de Barbi, 2010.



Alinhamento de  
expectativas



Transparência e  
confiança



Conversa  
presencial



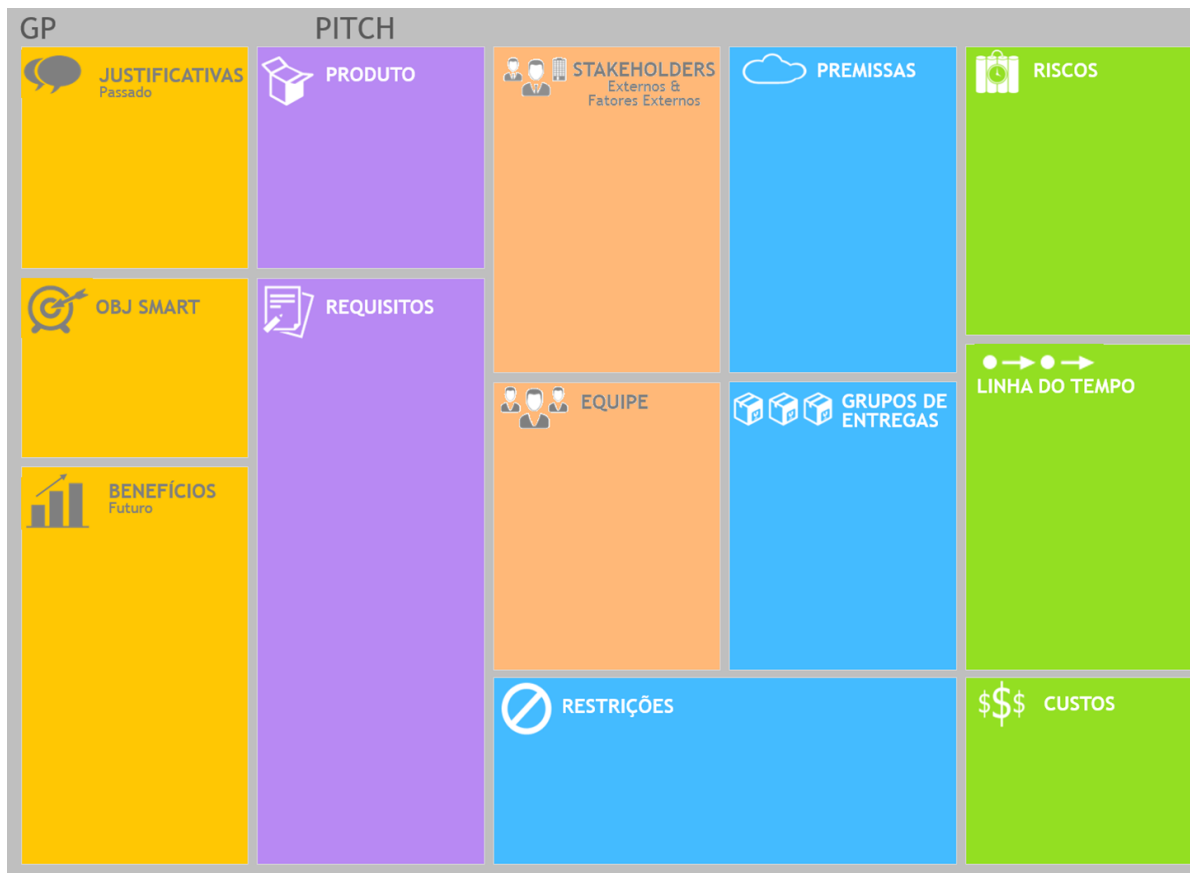
E-mail

Construa bons **relacionamentos** e saiba **dialogar** com  
diferentes tipos de pessoas de maneira eficiente!

**Muito obrigado!**



# PM CANVAS





# Matriz de concorrentes



# Etapas do Design Sprint



SEGUNDA

**Entender**



TERÇA

**Desenhar**



QUARTA

**Decidir**



QUINTA

**Prototipar**



SEXTA

**Testar**

