



BOOTCAMP

EMPREENDEDORISMO EM AÇÃO

MÓDULO

04

PROTOTIPAGEM E MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL

Transformar ideias em protótipos e testar rapidamente com clientes para **aprender**, **validar** e **evoluir** soluções que geram valor.

“

Sempre em Beta.



Construir
protótipos



Testar com
clientes



Aprender e
iterar



Validar com
dados reais



Caminhar
para o MVP



Evoluir e
gerar valor



GUIA DO BOOTCAMPER

/ PROTOTIPAGEM E
MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL



@josejunior.lima





BOOTCAMP

EMPREENDEDORISMO EM AÇÃO



ATÉ AQUI

RESUMO DA NOSSA JORNADA

No **Módulo 3**, aprendemos que boas soluções nascem da compreensão profunda dos **problemas dos clientes**.

Utilizamos ferramentas para identificar tarefas, dores e ganhos, construir uma **proposta de valor**, validar hipóteses e **aprender** continuamente por meio de **testes reais**.



OS PRINCIPAIS TÓPICOS DO MÓDULO 3



JOB TO BE DONE

Descobrir o verdadeiro trabalho que o cliente deseja realizar.



TAREFAS, DORES E GANHOS

Compreender o que o cliente faz, quais dificuldades enfrenta e quais resultados espera.



PROPOSTA DE VALOR

Conectar produtos e serviços às dores e aos ganhos do cliente por meio do Value Proposition Canvas.



HIPÓTESES

Transformar suposições sobre clientes e soluções em hipóteses que precisam ser validadas.



TESTES E APRENDIZADO

Aplicar experimentos, registrar evidências e aprender com clientes reais.



LEAN STARTUP

Construir → Medir → Aprender, evoluindo continuamente a solução com base em evidências e não em opiniões.



GUIA DO BOOTCAMPER
/ PROBLEMA E SOLUÇÃO



@josejunior.lima





BOOTCAMP

EMPREENDEDORISMO EM AÇÃO

Linha do Tempo

Veja o caminho que percorreremos juntos no Bootcamp até transformar sua ideia em um negócio de valor.



GUIA DO BOOTCAMPER
/ PROTOTIPAGEM E
MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL



@josejunior.lima





BOOTCAMP

EMPREENDEDORISMO EM AÇÃO



PROTOTIPAR SOLUÇÕES

Um caminho que começa com **empatia** e gera valor real para os clientes.
Observe. Descubra **oportunidades**. Prototipe **soluções**.



EMPATIA

Colocar o cliente no centro.
Ouvir, observar e compreender
suas necessidades reais.



DESCOBRIR OPORTUNIDADES

Identificar problemas reais,
tarefas, dores e ganhos que
geram oportunidades de valor.



PROTOTIPAR SOLUÇÕES

Transformar ideias em protótipos
e testar com clientes para aprender
rápido e evoluir continuamente.



GUIA DO BOOTCAMPER
/ PROTOTIPAGEM E MVP



@josejunior.lima



PROTOTIPAGEM E MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL

ou
Sempre em Beta



Ideias não precisam ser perfeitas.
Elas precisam ser **testadas**.





O QUE É MVP?

MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL

MVP é a versão mais simples do seu produto ou serviço que permite **testar sua ideia** com clientes reais o quanto antes, gastando pouco e **aprendendo rápido**.

Não é o produto final. É um **experimento** para validar se o problema existe, se sua solução faz sentido e se as pessoas estão dispostas a usá-la ou pagar por ela.

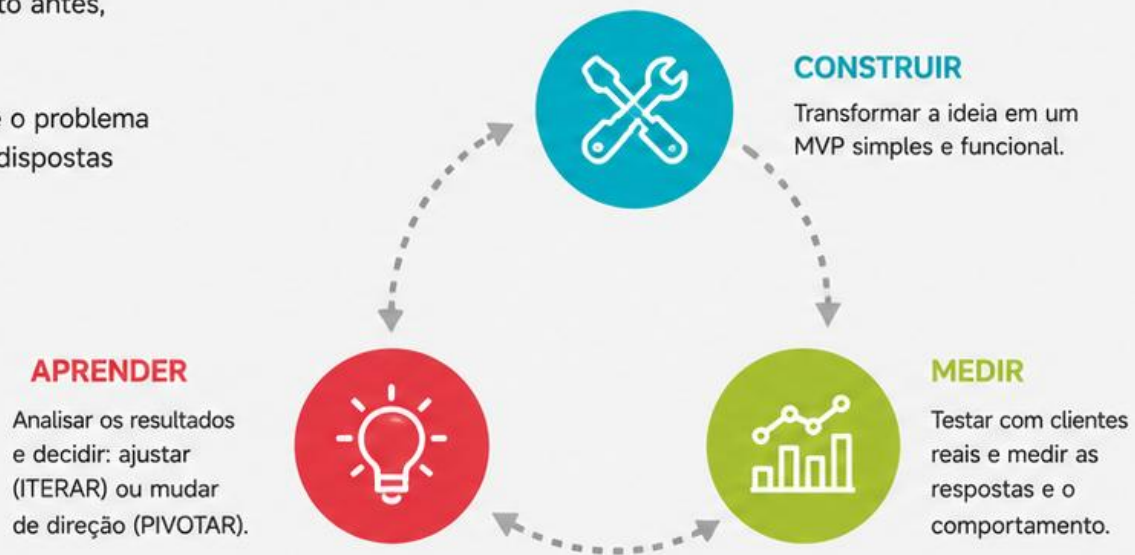


POR QUE USAR MVP?

- ✓ Reduz riscos e custos.
- ✓ Evita perder tempo com algo que ninguém quer.
- ✓ Gera aprendizado real com clientes reais.
- ✓ Acelera a evolução do produto ou serviço.

MVP = APRENDER + VALIDAR + EVOLUIR

A lógica do MVP está no ciclo Construir → Medir → Aprender.
Cada rodada gera aprendizado para ajustar sua solução.





Protótipos: princípios

Princípios para criar, testar e aprender com os protótipos



Faça de maneira visual e tangível

ninguém é obrigado a entender um produto complicado



Aceite ser um principiante

ninguém sabe tudo ou tem visão além do alcance



Não se apegue à idéias

a única coisa importante é a execução



Fique confortável em estado líquido

empreendedores precisam se adaptar ao meio



Comece simples, repita e repita

até chegar em um produto final



Mostre seu trabalho o quanto antes

não tenha medo de dividir uma ideia



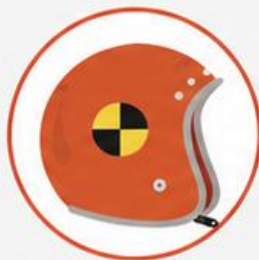


BOOTCAMP

EMPREENDEDORISMO EM AÇÃO

Protótipos: princípios

Princípios para aprender e evoluir com os protótipos



Aprenda mais errando mais, com maior frequência e mais barato

experimentos rápidos reduzem riscos
e aumentam as chances de acerto



Crie monstrinhos

crie produtos feios, tortos e simples
que servem como testes



Aprenda a ser criativo

aprenda técnicas de criatividade,
questione o óbvio e se dedique
a isso todos os dias



Registre seu aprendizado

you will forget what you learned
if you do not register



GUIA DO BOOTCAMPER
/ PROTOTIPAGEM E MVP



Experimente, aprenda e melhore.
Pequenos testes, **grandes aprendizados.**





TIPOS DE PROTÓTIPOS

Os protótipos podem variar desde representações simples e baratas até versões funcionais e muito próximas do produto final.

BAIXA FIDELIDADE



ALTA FIDELIDADE



Protótipos de um mesmo produto médico produzido pela IDEO.





Tipos de Protótipos

Escolha o nível de fidelidade ideal para aprender e evoluir com mais rapidez.



Baixa fidelidade

Representações simples e rápidas para testar ideias, validar conceitos e aprender cedo com poucos recursos.



Quadro de Histórias

1



Conduza o carro até a bomba de gasolina

2



Retire a mangueira da bomba...

3



...e insira-a no tanque

4



Aperte o gatilho da mangueira até o tanque ficar cheio

5



Recoloque a mangueira na bomba quando o tanque estiver cheio

6



Pague no caixa





TIPOS DE PROTÓTIPOS

Os protótipos podem variar desde **representações simples** e **baratas** até **versões funcionais** e muito próximas do produto final.

BAIXA FIDELIDADE

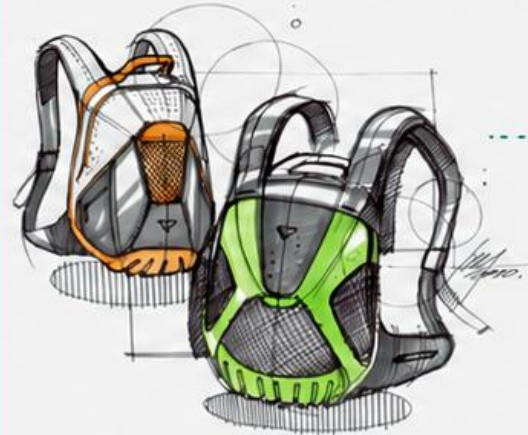


DESENHOS

Representações simples e econômicas para testar ideias rapidamente.



ALTA FIDELIDADE



DESENHOS

Representações detalhadas e próximas do produto final para validar soluções.



Escolher o tipo certo de protótipo depende do **objetivo do teste** e do **estágio da sua ideia**.





BOOTCAMP

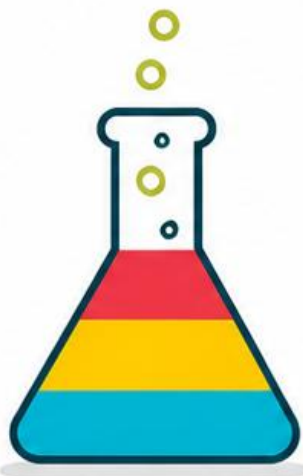
EMPREENDEDORISMO EM AÇÃO

Tipos de Protótipos

Existem diferentes níveis de fidelidade para cada etapa da jornada.



Baixa fidelidade

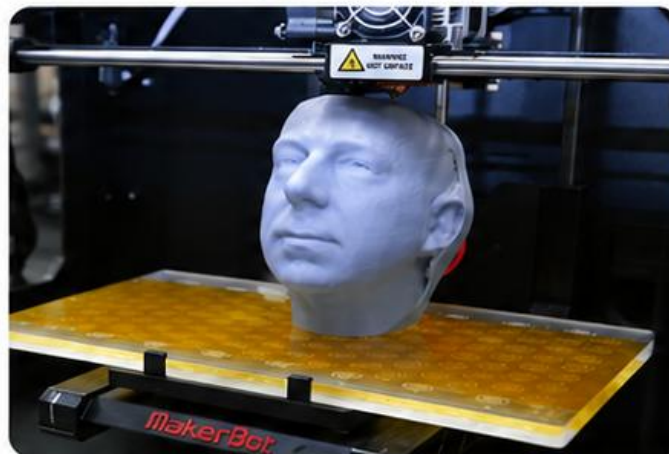


Representações simples e rápidas para testar ideias, validar conceitos e aprender cedo com poucos recursos.



Alta fidelidade

Impressora 3D



GUIA DO BOOTCAMPER
/ PROTOTIPAGEM E MVP



Experimente, aprenda e melhore.
Pequenos testes, **grandes aprendizados.**





MÓDULO 04

PROTOTIPAGEM E
MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL

TIPOS DE PROTÓTIPOS



Usamos protótipos para **aprender rápido** com o cliente e reduzir riscos.
Eles variam conforme o **nível de fidelidade** e o **objetivo do teste**.

BAIXA FIDELIDADE

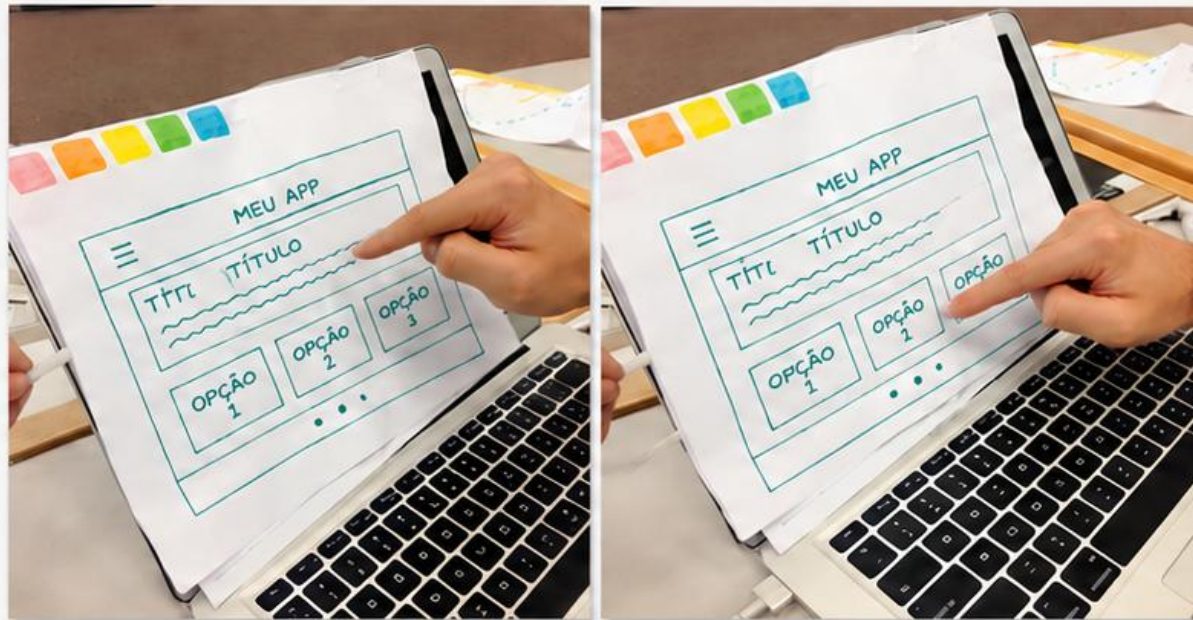
Representações **simples e rápidas**
para testar ideias e conceitos.



Ideias para testar hipóteses iniciais,
fluxos, funcionalidades e validar
suposições com o mínimo de tempo
e recursos.

CARTÕES (PROTÓTIPOS DE PAPEL)

Representações **visuais** em papel que simulam telas,
funcionalidades ou interações.



OBJETIVO:

Validar ideias, entender necessidades e
aprender com o cliente o mais cedo possível.



LEMBRE-SE DO CICLO LEAN STARTUP:

Construir → Medir → Aprender
e iterar ou pivotar.





MÓDULO 04

PROTOTIPAGEM E
MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL

TIPOS DE PROTÓTIPOS



Os protótipos podem variar desde **representações simples e baratas** até **versões funcionais** e muito próximas do produto final.

BAIXA FIDELIDADE



DESENHOS

Representações simples e econômicas para testar ideias rapidamente.



Ideais para testar hipóteses iniciais, fluxos, funcionalidades e validar suposições com o mínimo de tempo e recursos.



OBJETIVO:

Validar ideias, entender necessidades e aprender com o cliente o mais cedo possível.



ALTA FIDELIDADE



LANDING PAGE

Representações detalhadas e próximas do produto final para validar soluções.



LEMBRE-SE DO CICLO LEAN STARTUP:

Construir → Medir → Aprender
→ iterar ou Pivotar.



GUIA DO BOOTCAMPER
/ PROTOTIPAGEM E MVP



@josejunior.lima



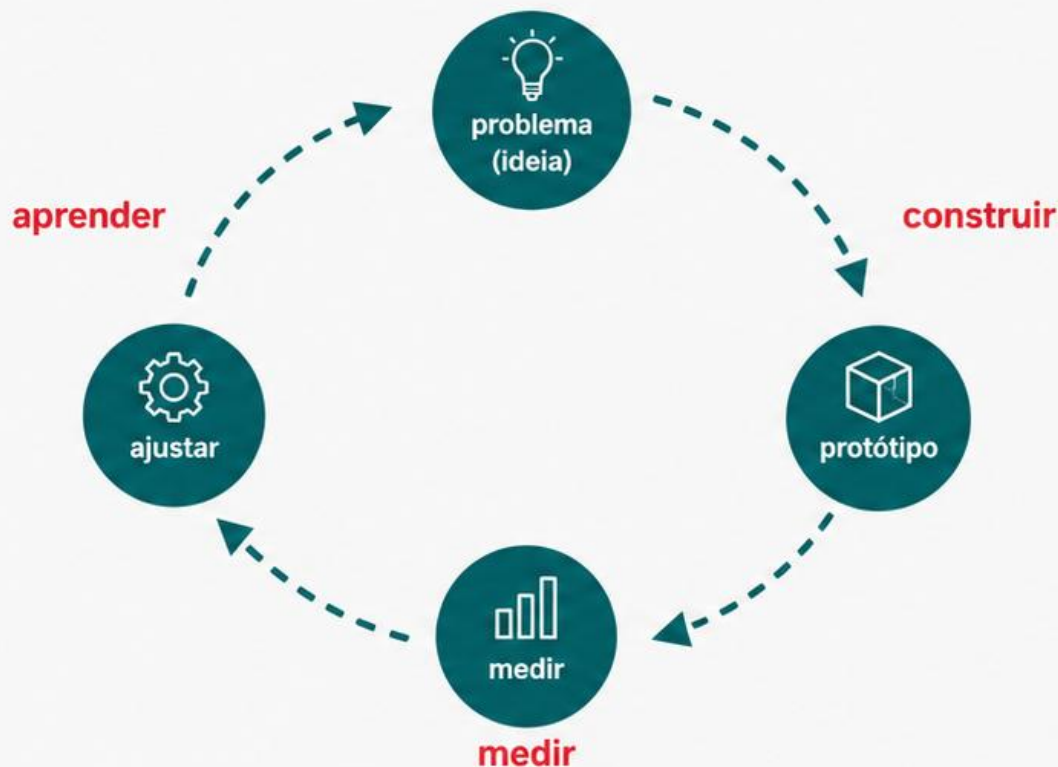


MÓDULO 04

PROTOTIPAGEM E
MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL

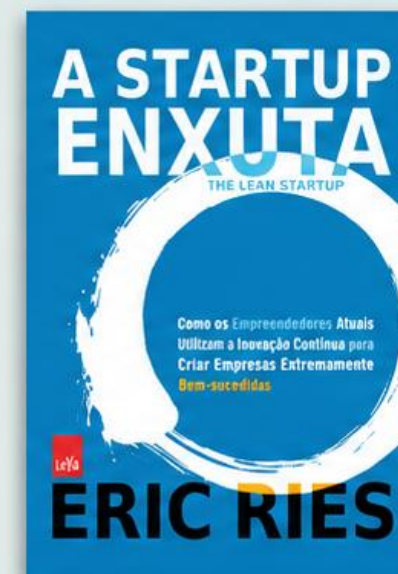
LEAN STARTUP – ERIC RIES

Metodologia que propõe um **ciclo contínuo** para transformar ideias em soluções **validadas com o cliente** o mais rápido possível.



i O ciclo **Construir** → **Medir** → **Aprender** deve ser repetido continuamente. Ao final de cada ciclo, a equipe deve **Iterar** (melhorar) ou **Pivotar** (mudar de direção).

LEITURA RECOMENDADA





TESTANDO HIPÓTESES

do seu projeto



CARTÃO DE TESTE

nome do teste	prazo
responsável	duração

Passo 1: Hipótese
Acreditamos que...

Fundamental:
▲ ▲ ▲

Passo 2: Teste
Para verificar isso, vamos...

Custo do Teste: Confiabilidade dos Dados:

Passo 3: Métrica
E mensurar...

Tempo necessário:

Passo 4: Critérios
Estaremos certo se...

Copyright Business Model Foundry AG

1 Preencha o Cartão de Teste

Registre a hipótese que deseja validar, o teste que será realizado, a métrica e os critérios.

2 Defina aproximação ao público alvo

Escolha a melhor forma de se aproximar do seu público para realizar o teste.

3 Vá para a rua!

Converse, observe e valide suas hipóteses com pessoas reais.



A mesa que tiver maior número de validações ganha uma caixa de bombons!





BOOTCAMP

EMPREENDEDORISMO EM AÇÃO



Até amanhã!

Foi um prazer **compartilhar ideias**
e **aprender** com você!



31 99587-4540



@josejunior.lima



www.josejuniorlima.com.br



@josejunior.lima

