

Ideação 7: Mínimo Produto Viável (MVP)

Esta lição pode ajudá-la a ganhar pontos nas linhas "Experiência e design do usuário" e Potencial impacto nos usuários diretos & indiretos" da [rubrica de julgamento](#).

Nesta lição, você vai ...

- Aprender o que é o mínimo produto viável e por que ele é importante;
- Escolha os recursos mais importantes do seu aplicativo para construir primeiro

Termos e Conceitos Chaves

- **Priorizando** - Descobrir quais são as partes mais importantes do seu aplicativo e trabalhar nelas primeiro
- **Mínimo Produto Viável (MVP)** - é um aplicativo que possui apenas recursos suficientes para realizar o trabalho e testar com os usuários para que melhorias possam ser feitas posteriormente.
- **Recursos futuros** - recursos que serão criados assim que o primeiro protótipo do seu aplicativo for concluído.

Aprender



Produto com mínima viabilidade

Atividade



Decidir sobre um MVP

Reflexão



Refleta sobre o seu MVP

Recursos adicionais



Design Centrado no Usuário e Histórias de Usuários

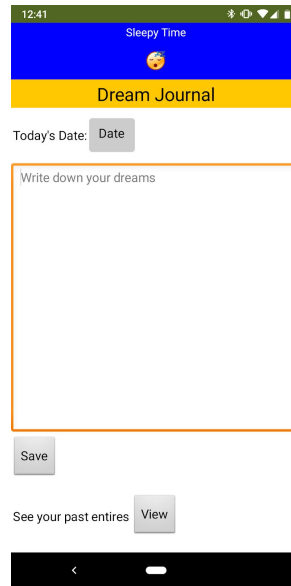
Inspiração

Agora que você tem uma ideia para seu aplicativo e uma descrição do problema, provavelmente deseja começar a codificar imediatamente. Mas espere! Antes de começar, você pode economizar muito tempo fazendo um pouco de planejamento. É melhor criar um aplicativo que faça uma ou duas coisas muito bem do que tentar criar um aplicativo que faça tudo. Aqui está um exemplo.

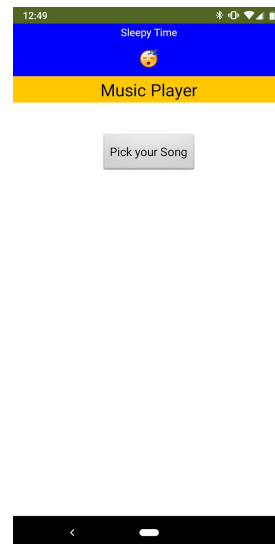
Imagine que sua amiga lhe diga que sempre acorda tarde e chega tarde à escola. Você cria um aplicativo para ela que tem:

<p>Um despertador para acordá-la a tempo para a escola;</p>	
<p>Uma notificação que diz a ela quando ela deve dormir para que ela possa acordar na hora certa;</p>	

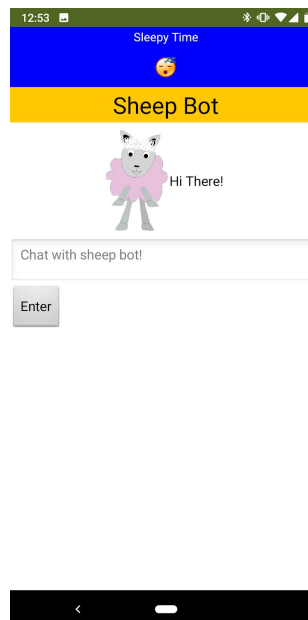
Um diário para que sua amiga possa anotar seus sonhos se ela acordar no meio da noite;



Um player de música que toca música relaxante para ajudar sua amiga a adormecer mais rapidamente;



Um chatbot com o qual sua amiga pode bater um papo se ela não conseguir dormir.



Você mostra seu aplicativo para sua amiga e ela fica muito animada para usá-lo! Ela usa o aplicativo por alguns dias e depois diz a você o que pensa. Ela diz que realmente gosta do recurso de despertador e da notificação que diz quando ela deve dormir. No entanto, a notificação nem sempre funciona corretamente e às vezes é enviada no meio da noite, o que a acorda. Ela também deseja que o aplicativo a deixe escolher um som personalizado para o despertador. Ela também lhe diz que a música relaxante a mantém acordada e ela não tem sonhos, então não usou o diário de sonhos. Além disso, o chatbot tem erros e ela não gosta de usá-lo.

Você acabou de passar várias semanas trabalhando em todos esses recursos interessantes para o seu aplicativo, mas muitos deles não ajudaram a resolver o problema da sua amiga e agora ela nem os está usando! Você poderia ter criado um aplicativo muito mais simples e economizado muito tempo. Com esse tempo extra, você poderia ter melhorado o despertador e o sistema de notificações, para ter certeza de que funcionam muito bem.

Criar um aplicativo que faz apenas uma ou duas coisas realmente bem o ajudará a resolver seu problema e a criar algo que seus usuários gostem. Você tem apenas algumas semanas para fazer seu aplicativo no Technovation Girls, por isso é especialmente importante que você **use esse tempo com sabedoria**. Nesta lição, você aprenderá como **priorizar recursos diferentes** de seu aplicativo ou trabalhar nos recursos mais importantes primeiro.

O **Mínimo Produto Viável (MVP)** é um aplicativo que tem recursos suficientes para fazer o trabalho e testar com os usuários para que melhorias possam ser feitas posteriormente. Nesta lição, você decidirá quais recursos incluirá em seu MVP e quais recursos criará posteriormente, como recursos futuros .

No momento, você provavelmente tem uma longa lista de desejos de coisas que deseja que seu aplicativo faça. Para criar um MVP, você decidirá **qual desses recursos é mais importante construir primeiro**. Você precisará pensar sobre quais desses recursos realmente resolvem o seu problema e quais recursos os usuários disseram querer. Antes de começar, revise sua declaração de problema e sua pesquisa de usuário nas Lições 5 e 6 de Ideação.

Atividade: Decidindo sobre um MVP

Link para a [[PLANILHA DE TRABALHO](#)]

O que você precisa:

- Canetas e papel
- Escreva diretamente nessa [planilha de trabalho](#)

O que você vai fazer:

1. Crie uma lista de todas as coisas que você deseja que seu aplicativo faça. Certifique-se de dividir as grandes ideias em recursos menores.
 - a. *Por exemplo:*
 - i. Grande Ideia:
 1. Rede social que permite aos usuários se tornarem amigos, postar fotos e trocar mensagens privadas
 - ii. Recursos menores:
 1. Os usuários podem se conectar a outros usuários
 2. Os usuários podem tirar fotos via aplicativo e publicá-las em seus perfis
 3. Os usuários podem ver um feed de fotos que outras pessoas postaram
 4. Os usuários podem enviar mensagens uns aos outros
2. Agora com sua equipe, discuta seus recursos. Quais são os recursos mais importantes para construir? Considere:
 - a. Quais recursos são necessários para resolver o problema?
 - b. Quais recursos seus usuários disseram que usariam?
 - c. Quais recursos ajudarão você a se destacar dos concorrentes?
3. Quando terminar, anote os recursos que seu aplicativo vai ter, em ordem de importância e tendo 1 recurso sendo o mais importante.
4. Para o seu MVP, você deve se concentrar apenas nos dois primeiros recursos. Concentrar-se em um número menor de recursos permitirá que você os construa muito bem e lhe dará mais tempo para testar seu aplicativo com os usuários e obter seus comentários.

Lembre-se, menos é mais! Concentrar-se em um número menor de recursos permitirá que você os construa muito bem e lhe dará mais tempo para testar seu aplicativo com os usuários e obter seus comentários.

5. É hora de verificar novamente se seu MVP resolverá seu problema.
 - a. Peça a um membro de sua equipe que finja ser alguém que tem o problema que você está tentando resolver. Apresente o MVP a ela sem mencionar seus recursos futuros.
 - b. Isso ajuda a resolver o problema dela? Seja o mais crítico que puder sobre seu MVP.
 - c. Se seu MVP não resolver seu problema, você pode precisar tentar priorizar seus recursos novamente.

REFLEXÃO

Agora você deve ter uma ideia melhor do que incluirá em seu MVP. Lembre-se, seu MVP é apenas seu primeiro protótipo, e você sempre pode iterar nele para torná-lo melhor, mesmo depois que a temporada de Technovation Girls terminar!

- Você e sua equipe lutaram para priorizar os melhores recursos para seu aplicativo? Por que ou por que não?
- Como você comprometeu seus recursos favoritos versus os melhores recursos para resolver seu problema?
- Quais são as suas próximas etapas para codificar alguns dos recursos do seu MVP?

Depois de terminar seu MVP, você pode querer obter o feedback do usuário sobre ele. Siga as atividades nos recursos adicionais para aprender como coletar comentários e histórias de usuários.

Recursos adicionais: Design centrado no usuário e histórias de usuários

Design Centrado no Usuário

UX Design (abreviação de experiência do usuário) ajuda as pessoas a criar uma tecnologia fácil e intuitiva de usar. Tem a ver com a qualidade da experiência que alguém tem ao usar um sistema ou uma peça de tecnologia. Você pode pensar nisso como uma melhoria da 'experiência do usuário', o que significa que o usuário terá um tempo fácil usando a tecnologia e continuará usando-a. Você deseja que seu aplicativo seja fácil e divertido de usar e, ao mesmo tempo, resolva seu problema. Você vai querer torná-lo utilizável.

Mas o que torna um aplicativo utilizável?

Não é apenas uma questão de o que você acha que pode parecer bom ou o que você acha que gostaria, porque se considera um usuário do aplicativo que estará criando. É uma questão de contexto. Pense em quem mais usará o aplicativo e quais são suas necessidades. As pessoas vão usá-lo uma vez por ano, uma vez por semana ou uma vez por dia?

Onde as pessoas o usarão? Costumávamos pensar em aplicativos como algo que as pessoas usam enquanto estão sentadas em suas mesas. Quais são alguns de seus aplicativos favoritos e o que eles fazem? Onde e como você os usa? Eles fazem muitas coisas ou fazem algumas coisas realmente bem?

Acionistas / Stakeholders

Primeiro, você precisa definir seus **stakeholders** , que são as pessoas que usariam seu aplicativo ou seriam impactadas por ele. Essas são as pessoas com quem você precisa conversar para saber mais sobre o que elas precisam que o aplicativo faça. Você e sua equipe podem pensar que são usuários típicos, mas ainda assim você deve conversar com outras

pessoas, entrevistá-las, obter seus comentários e observá-los no ambiente em que estariam usando seu aplicativo, quando possível.

Imagine que você esteja fazendo um aplicativo que permite que os alunos encomendem comida no refeitório da escola para ajudar a reduzir a fila de espera. Os alunos podem usar o aplicativo para solicitar a comida pela manhã e depois ir buscá-la na hora do almoço. As partes interessadas em potencial para este aplicativo seriam:

- Alunos (que usarão o aplicativo de telefone)
- Equipe da cafeteria (que receberá solicitações por meio do aplicativo)
- Pais (que precisam comprar um smartphone para seus filhos para que possam usar o aplicativo)
- Administradores escolares (que podem achar que os telefones não devem ser usados durante o horário escolar)
- Suporte de TI escolar (quem precisa ajudar os alunos que não conseguem descobrir como trabalhar com o aplicativo ou se conectar à rede)

Você está pronta para experimentar isso em seu aplicativo? As duas atividades a seguir o ajudarão a identificar quem são seus stakeholders e como você pode reunir entrevistas e histórias de usuários sobre eles.

Atividade 1: Faça um mapa de seus Stakeholders (partes interessadas)

O que você vai precisar:

- Post-its
- Marcadores

O que você vai fazer:

- Faça um brainstorm e anote todos os possíveis interessados para o seu projeto - um por post-it
- Agrupe as partes interessadas em grupos semelhantes, como "adultos", "crianças", "funcionários da escola"
- Decida em quais partes interessadas você se concentrará em seu aplicativo
- Escreva as perguntas que deseja fazer a eles
- Planeje entrevistas com as partes interessadas - os membros da sua equipe podem entrevistar as pessoas separadamente para economizar tempo, ou vocês podem ir juntos, se for mais confortável para você.

Depois de esclarecer seu objetivo e identificar as partes interessadas que gostaria de entrevistar, você estará pronto para aprender mais sobre como elas pensam.

Atividade 2: Realizar entrevistas com as partes interessadas, Reunir Personas e histórias de usuários.

Para descobrir o que os stakeholders querem que o aplicativo faça, você precisará entrevistá-los. Você pode fazer perguntas para ajudá-lo a encontrar alguns requisitos funcionais de seu aplicativo. **Requisitos funcionais** são coisas que o aplicativo precisa fazer. Usando o exemplo do refeitório acima, o aplicativo precisa permitir que os alunos escolham a comida que desejam pedir. Deverá então enviar o pedido ao refeitório, junto com o nome do aluno para que sejam facilmente identificados na hora de retirar a comida.

Entreviste um conjunto de pessoas que são potenciais interessados em seu aplicativo para saber mais sobre o problema e obter suas ideias sobre a solução. Se você conhece aplicativos que já existem para ajudar a resolver o problema em que sua equipe está se concentrando, pergunte aos usuários sobre o aplicativo e o que eles gostam nele ou o que não funciona tão bem para eles.

O que você vai precisar:

- Uma impressão das perguntas que você anotou na atividade do mapa das partes interessadas
- Impressões do [modelo Persona](#)
- Impressões do [modelo de história de usuário](#)
- Papel
- Algo para escrever
- Gravador de voz ou aplicativo se você quiser gravar a entrevista

O que você vai fazer:

Apresente-se e dê à pessoa que você está entrevistando uma breve visão geral do que trata o seu projeto. Por que você está interessado em receber o feedback dela?

Faça as perguntas que sua equipe preparou.

Use o modelo [Persona do Goldman Sachs Web UI Toolkit](#) para reunir mais informações. Persona é a descrição de uma pessoa (real ou fictícia) que usará o aplicativo. Uma persona permite que você projete com um usuário específico em mente, em vez de projetar para 'todos'. Crie quantas personas você precisar para capturar as principais categorias de pessoas que usarão o aplicativo. Certifique-se de perguntar a eles quais seriam seus objetivos para seu aplicativo, quais são suas necessidades específicas e quais são seus pontos fracos. Pontos de dor são problemas, reais ou percebidos, contra os quais as pessoas lutam. Seu aplicativo tentará essencialmente ajudar a fornecer soluções para esses pontos problemáticos.

Use o [User Story Template do Goldman Sachs Web UI Toolkit](#) para se aprofundar um pouco mais nas funções que seu usuário gostaria que o aplicativo tivesse e por quê.

Juntem-se novamente como uma equipe e compartilhem suas experiências do processo de entrevista, junto com suas personas e modelos de histórias de usuário.

Se houver mais partes interessadas que você acha que precisa entrevistar para obter as informações, faça isso agora antes de passar para a próxima etapa, que é o design! Em breve você criará um protótipo de papel, o que é um processo divertido e criativo.

Próximos passos

Depois de coletar essas informações, você deve fazer a atividade desta lição novamente para ver o que mudou e quais recursos você acha que são mais importantes para seu aplicativo. Lembre-se de que o design centrado no usuário é um processo iterativo, o que significa que você provavelmente ficará cada vez melhor a cada ciclo de desenvolvimento e teste de seu aplicativo! Depois de criar seu MVP, você deve testá-lo com as partes interessadas para ver o que pensam.