PRODUTO

+1 PONTO

AÇÃO EMPREENDEDORA

CRIAÇÃO DE PROTÓTIPO DIGITAL

Dá para testar um aplicativo antes de programar uma linha de código?



PENSE ASSIM

A MAQUETE DO PRÉDIO



Antes de construir um prédio, o arquiteto faz uma maquete para todo mundo "visitar". O protótipo digital é a maquete do app ou do site.

PERGUNTA PARA A TURMA

Qual aplicativo vocês acham mais fácil de usar? O que ele faz de diferente?

Conversem 1 minuto em dupla e compartilhem

O QUE É

MOSTRAR COMO O PRODUTO FUNCIONA USANDO TELAS

Protótipo é um modelo de teste do produto. O digital é feito no computador: telas de um aplicativo, páginas de um site ou um modelo em 3D.

POR QUE FAZER ISSO?

VISUALIZAR

Todos enxergam a ideia.

TESTAR CEDO

Erros aparecem antes de gastar.

CONVENCER

Um protótipo impressiona clientes e investidores.

NA VIDA REAL

INSTAGRAM

O app começou como Burbn, cheio de funções. Ao testar, os criadores perceberam que as pessoas só usavam a parte das fotos. Cortaram o resto e lançaram um app simples, só de fotos.

A LIÇÃO PARA A STARTUP

Testar telas com usuários mostra o que importa de verdade e o que pode sair.

☆ CASO REAL

25 mil

pessoas no primeiro dia

COMO FAZER

PASSO A PASSO

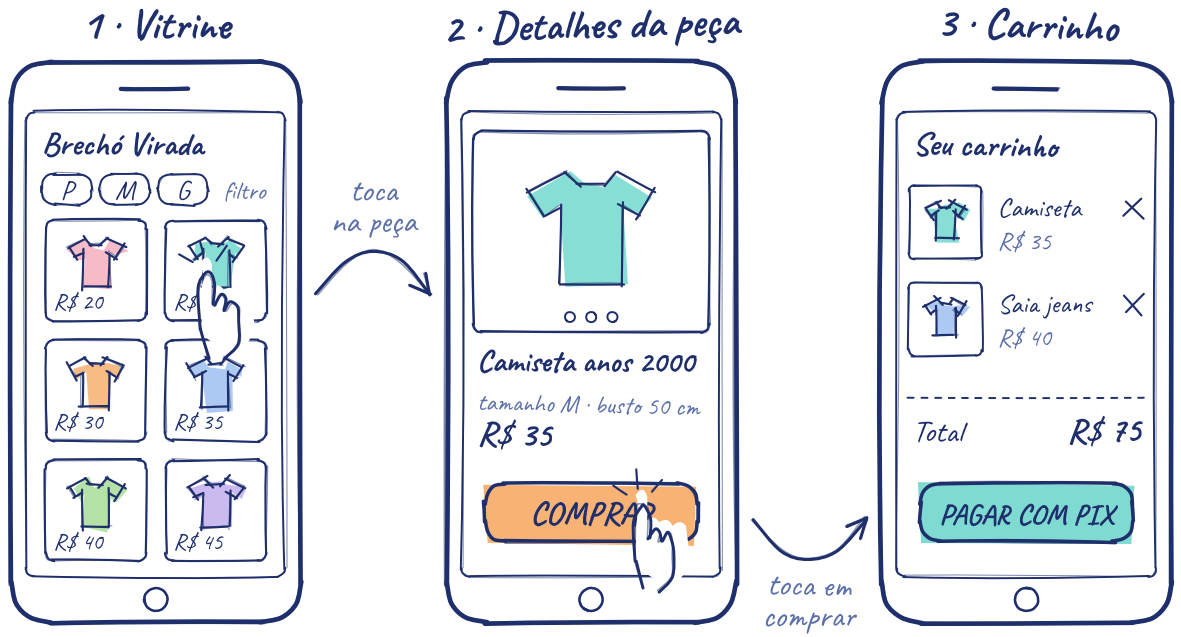
1. Decidam o que o protótipo precisa mostrar: as telas principais ou o formato do produto.
2. Escolham uma ferramenta gratuita, como Canva, Figma, Tinkercad ou até slides.
3. Montem o caminho que o usuário faz, do começo ao fim.
4. Peçam para alguém de fora usar e anotem onde a pessoa teve dificuldade.

Tempo sugerido: 50 min em equipe + 5 min de apresentação

EXEMPLO

COMO FICARIA NO BRECHÓ VIRADA

Uma Startup imaginária: um brechó online de roupas para jovens.



No exemplo: O Brechó Virada fez no Canva as telas do app: vitrine, detalhes da peça e carrinho.

O que apresentar: O protótipo (ou imagens dele) e as mudanças feitas depois do teste.

DICAS

PARA FAZER BEM FEITO

✓ NA PRÁTICA

- Desenhe as telas no papel primeiro. Depois passe para o Canva, Figma ou slides.
- No Figma ou nos slides, dá para ligar os botões entre as telas e simular o app funcionando.
- Teste com alguém de fora e não explique nada: observe onde a pessoa trava.

✕ EVITE

- Começar direto no computador, sem rascunho.
- Telas cheias de texto.
- Não testar com alguém de fora.
- Explicar tudo durante o teste.

MÃOS À OBRA!

AGORA É A VEZ DE VOCÊS

O QUE APRESENTAR

O protótipo (ou imagens dele) e as mudanças feitas depois do teste.

FORMATOS POSSÍVEIS · COMBINEM COM O PROFESSOR

- PROTÓTIPO NO CANVA OU FIGMA
- SLIDES
- FICHA DE APOIO

VALE

+1 ponto em Produto

FICHA DE APOIO E PASSO A PASSO

empreendedorismo.guru