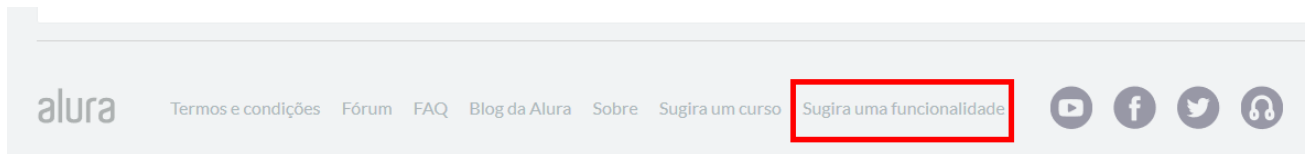


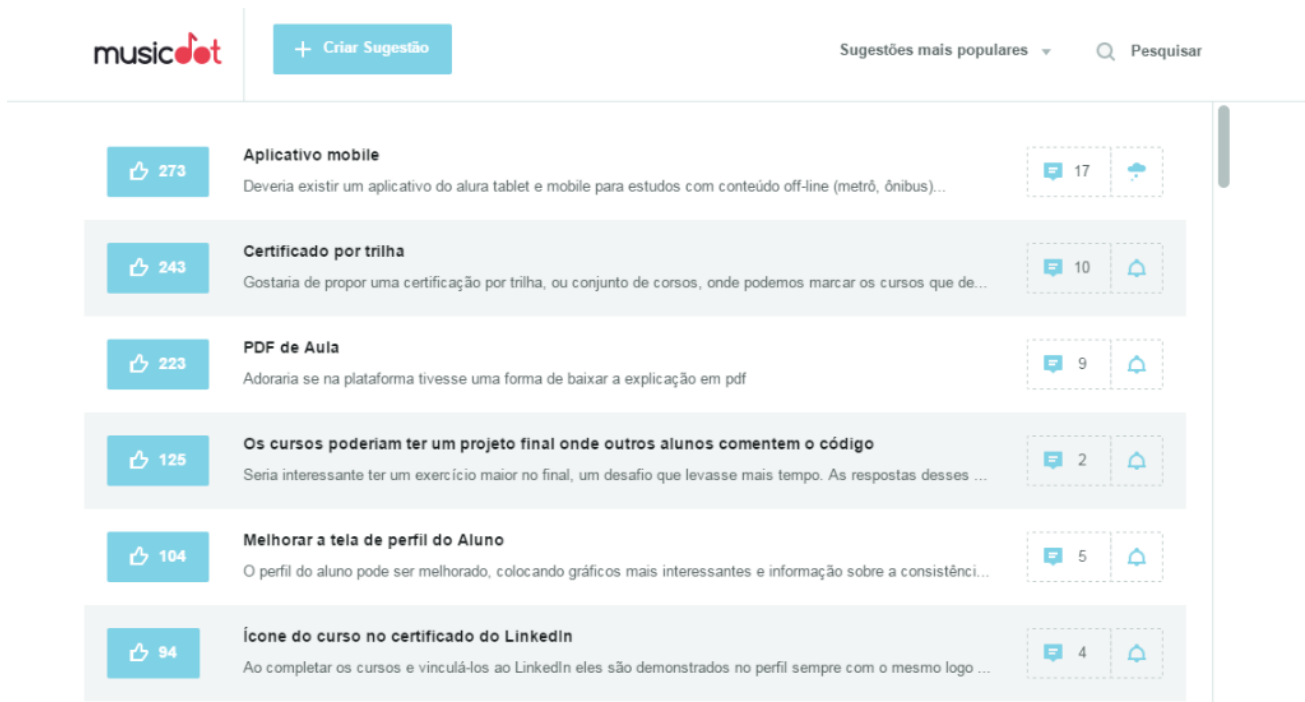
1- Validar idéia

Transcrição

Imagine a situação em que seu chefe informa a necessidade de criar um aplicativo para a empresa e a justificativa é "já que toda empresa tem app, nós também teremos". Você pode já ter passado por uma situação parecida, talvez, não com um aplicativo... Mas às vezes, podem ter solicitado a criação de um funcionalidade que não tinha uma demanda real. Mas será que existe a demanda para um aplicativo da MusicDot? Vamos ouvir a opinião do nosso usuário para respondermos a questão. Poderíamos perguntar pessoalmente, mas seria trabalhoso. Na plataforma da Alura, existe uma seção em que os usuários podem sugerir uma nova funcionalidade.

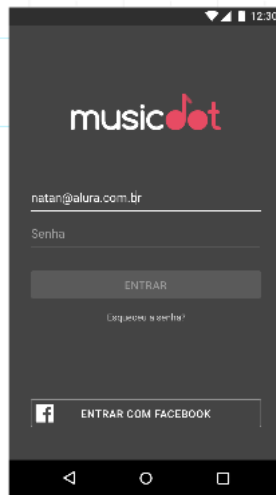


Imagine que colocamos a funcionalidade de sugestão na plataforma da MusicDot e ela ficou da seguinte forma:

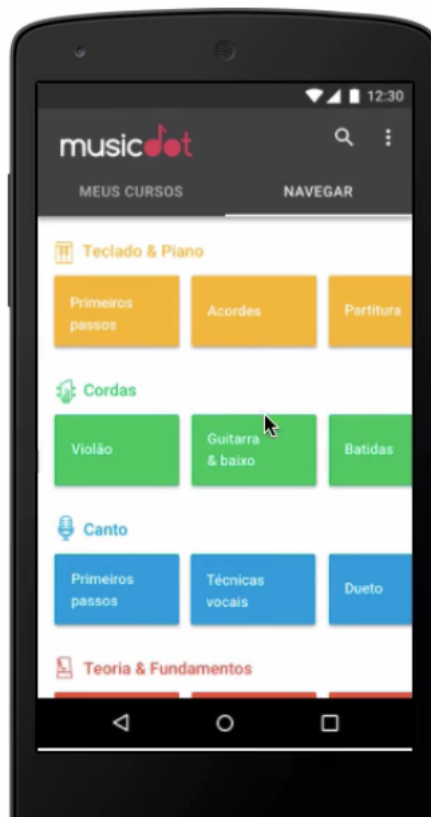


Observe que a sugestão que aparece no topo é a aplicação para o **aplicativo mobile**. Desta vez, o chefe estava certo, logo, passaremos a tarefa para os desenvolvedores. Mas precisamos pensar em um fluxo de telas que faça sentido para os usuários e encontrar uma forma de não perdermos tempo na fase de desenvolvimento. No curso de [UX Usability](https://cursos.alura.com.br/course/ux-usabilidade) (<https://cursos.alura.com.br/course/ux-usabilidade>), apresentamos o [Marvel app](https://marvelapp.com/) (<https://marvelapp.com/>), uma ferramenta que nos auxilia na validação de ideias.

Não apresentaremos o Marvel, mas no curso de UX Usability, você encontrará explicações mais detalhadas sobre a ferramenta.

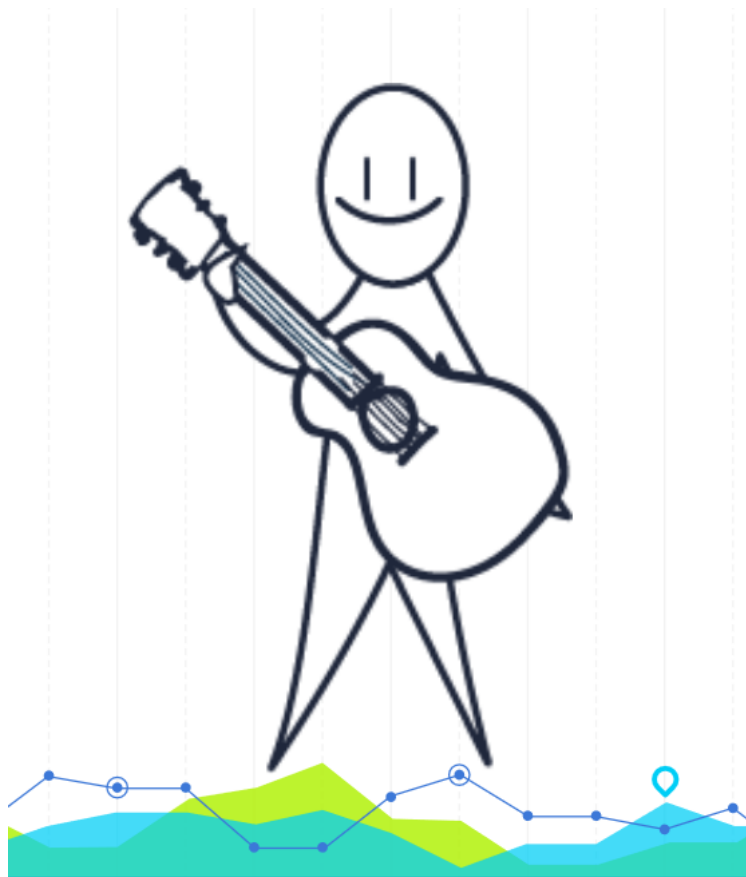


Aproveitei alguns layouts de tela já prontos e criei um protótipo. É possível acessá-lo do meu celular como se fosse um aplicativo, mas com quem eu devo validar? Se enviarmos para o nosso chefe, ele pode nos dizer que gostou do resultado, mas só a opinião dele resolve? É importante validarmos com o usuário também.



O chefe consegue avaliar a parte de negócios, mas é o cliente final quem poderá nos dizer se o app está funcionando. E onde encontraremos os usuários? A nossa aplicação é focada em cursos de música, então, não resolveria testarmos com uma pessoa que não gosta de música - ou que não tem interesse em aprender a tocar um instrumento. Nós devemos ser mais assertivos na seleção destes voluntários... No curso de [UX Strategy \(https://cursos.alura.com.br/course/ux-strategy\)](https://cursos.alura.com.br/course/ux-strategy), vimos o conceito de proto-personas. Então, devemos já ter uma ideia do perfil do usuário antes de ir para fase de testes.

No nosso caso, poderíamos falar com alguém que tenha interesse em aprender a tocar violão.



E como faremos para atrair este usuário para a fase de validação do protótipo, sem dependermos apenas da boa vontade da pessoa? É comum oferecermos algum benefício em troca da participação no teste. Como o aplicativo é para a MusicDot, poderíamos oferecer uma assinatura da plataforma em troca. Esta é uma boa alternativa em casos onde o orçamento é escasso.

Você pode captar os interessados divulgando entre as pessoas ou nas mídias sociais. Uma sugestões é divulgar no slack UXSP. Para entrar, basta acessar o endereço <http://uxsp.in/> (<http://uxsp.in/>) e solicitar um convite.