A Ideia

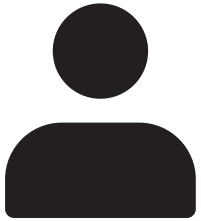
A ideia nasce através da solução de um problema específico para ALGUÉM específico.

Mapa Empático

Mapa Empático para a definição da persona

O que ele
PENSA E SENTE?
O que realmente conta, principais preocupações e aspirações

O que ele
ESCUTA?
O que amigos dizem, o que o chefe fala, o que influenciadores dizem



O que ele
VÊ?
Ambiente, amigos, o que o mercado oferece

O que ele
FALA E FAZ?
Atitude em público, aparência, comportamento com outros

DORES
Medos, frustrações, obstáculos

GANHOS
Desejos e necessidades, formas de medir sucesso, obstáculos

Persona

Público-alvo ≠ Persona

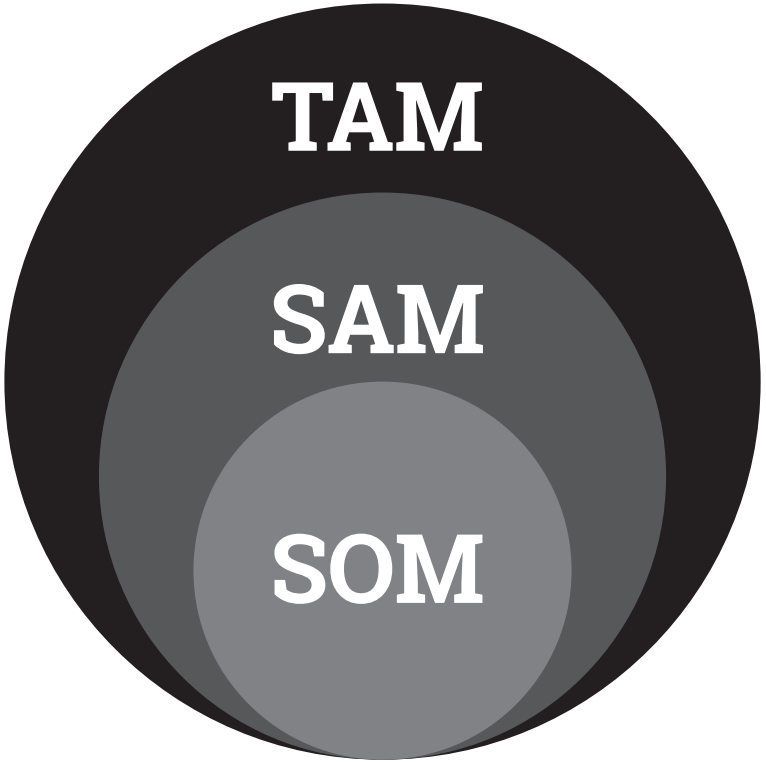
O que MOVE essa persona? Quais são seus gatilhos emocionais?

MVP

Desenvolvendo
o seu MVP

Produto Mínimo Viável

Mercado



Total Available Market
MERCADO TOTAL DISPONÍVEL

Serviceable Available Market
MERCADO POSSÍVEL E DISPONÍVEL

Serviceable Obtainable Market
MERCADO ALCANÇÁVEL
(A PARCELA QUE VOCÊ DÁ CONTA)

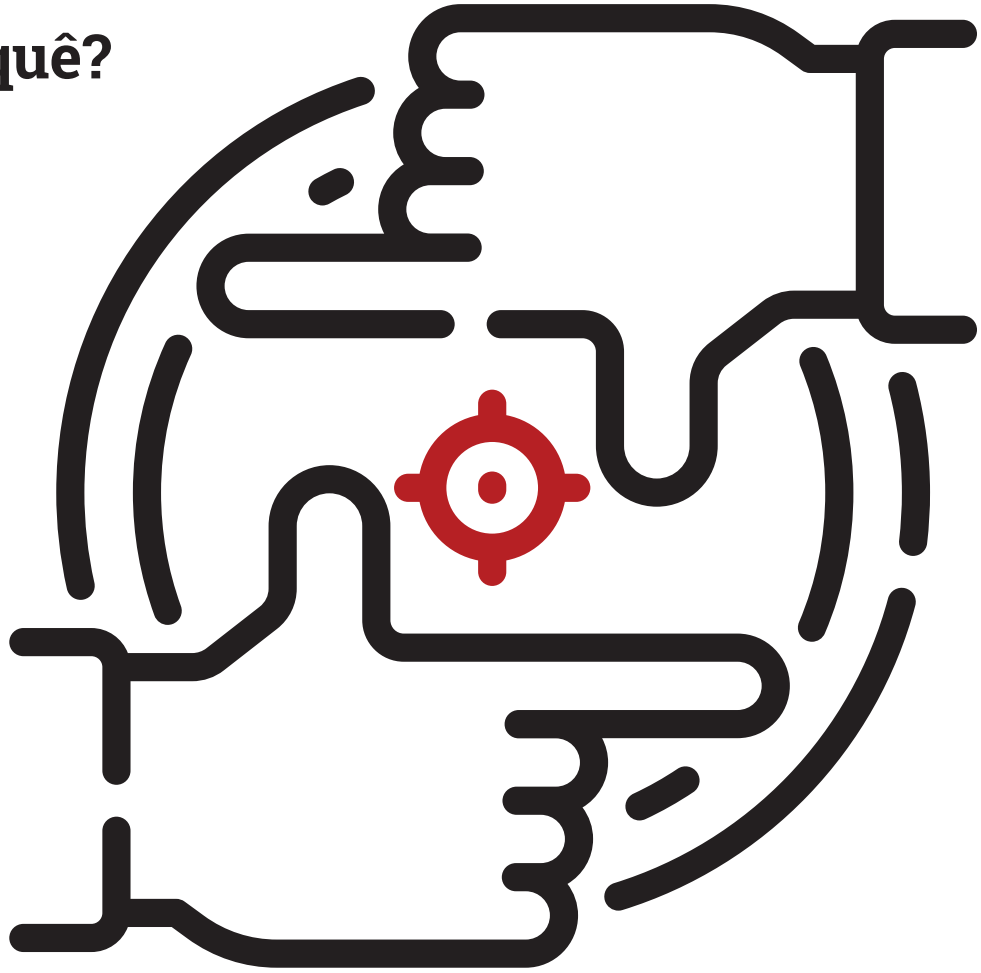
Objetivos

Onde você quer chegar?

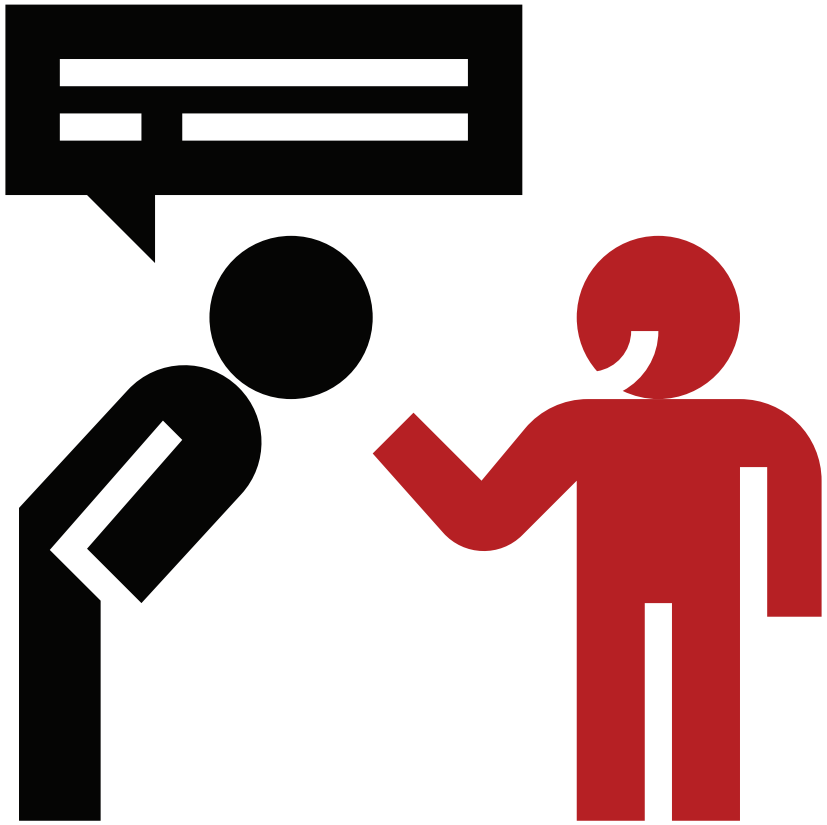
Orientação

Sua empresa é orientada a quê?

- **Processo**
- **Vendas**
- **Clientes**
- **Valuation**
- **Etc...**



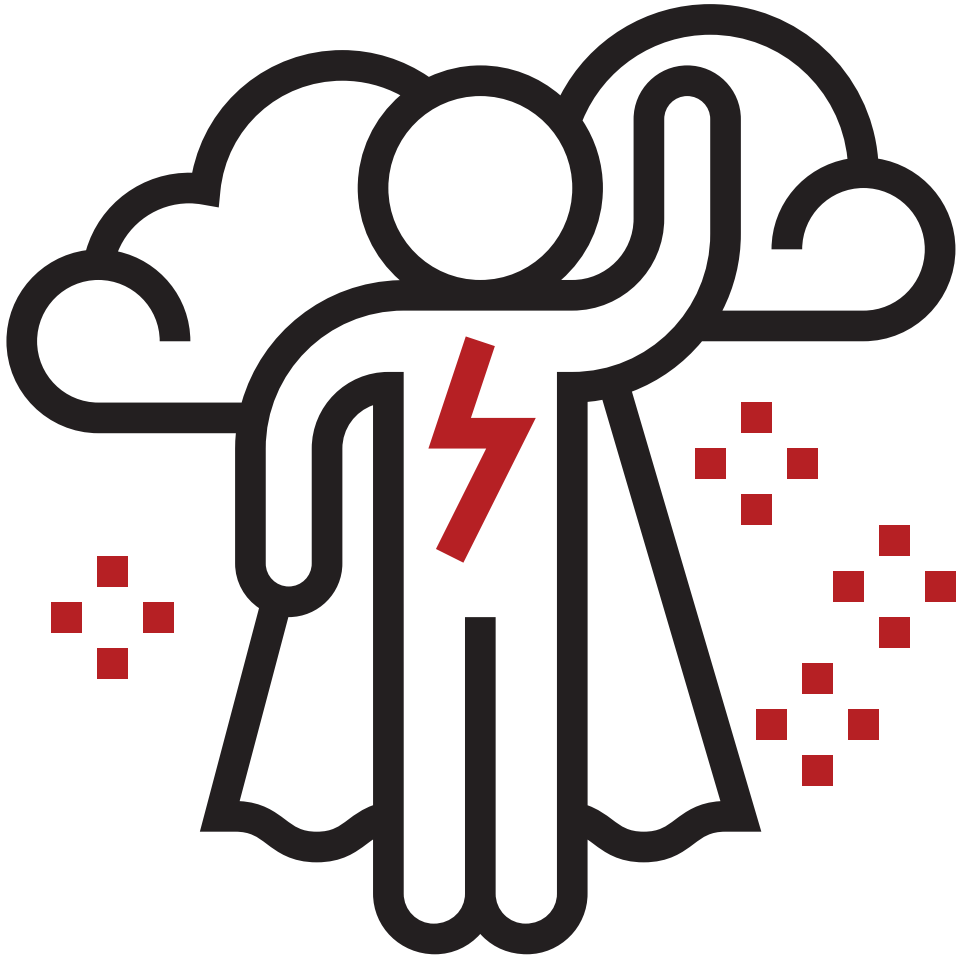
Omotenashi



おもてなし

A ideia de oferecer o melhor, com verdadeira hospitalidade. O esforço feito para oferecer uma experiência única e personalizada

Os porquês



- Posicionamento
- Propósito
- Por que você está fazendo (ou quer fazer) isso?

- O seu porquê é o que vai te motivar.

CANVAS na prática

Parceiros Estratégicos

Atividades Principais

Recursos Principais

Proposta de Valor

Relacionamento com Clientes

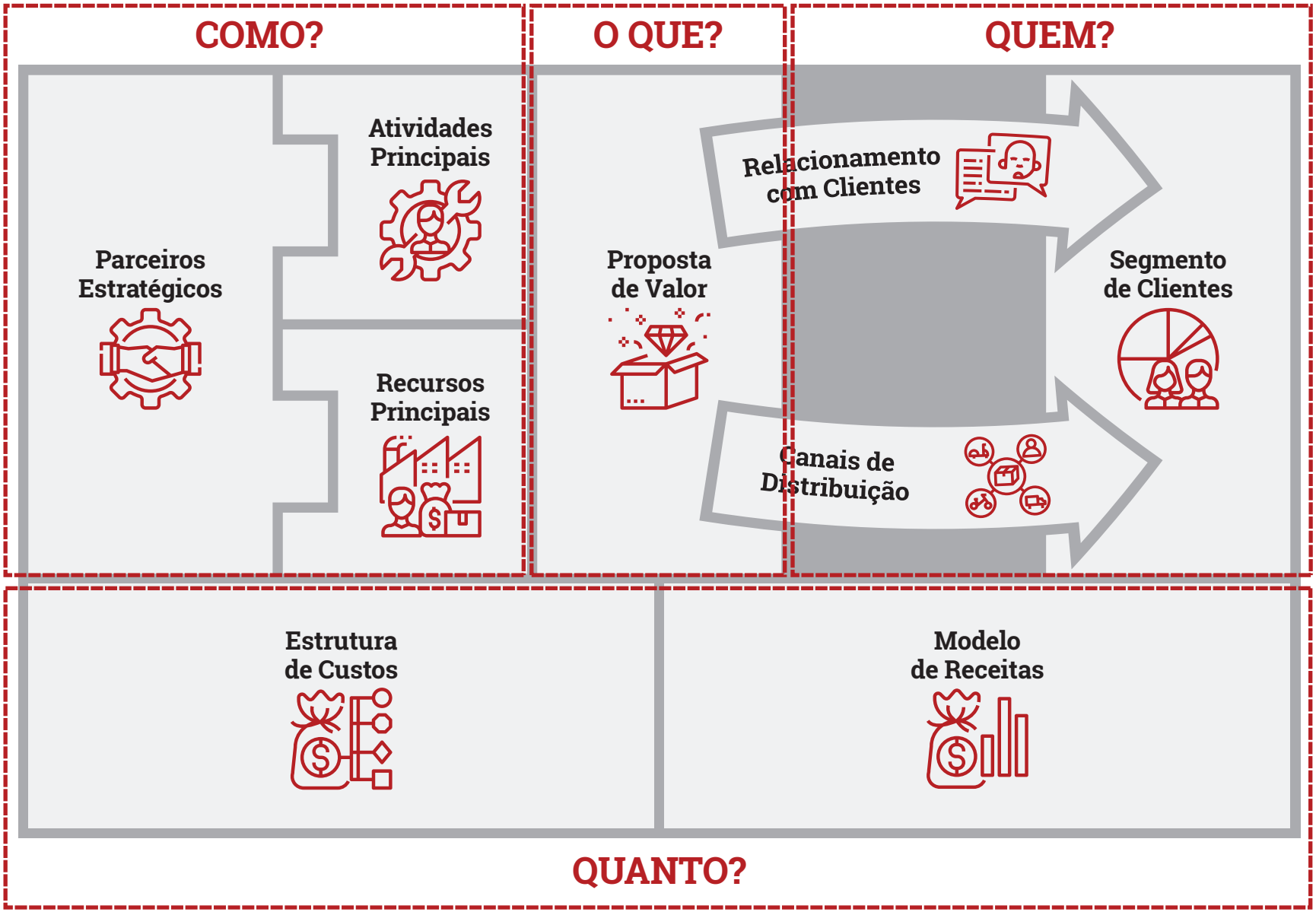
Canais de Distribuição

Segmento de Clientes

Estrutura de Custos

Modelo de Receitas

CANVAS


COMO?
O QUE?
QUEM?
Atividades Principais
Parceiros Estratégicos
Recursos Principais
Proposta de Valor
Relacionamento com Clientes
Segmento de Clientes
Canais de Distribuição
Estrutura de Custos
Modelo de Receitas
QUANTO?

Roadmap

IDEIA
PERSONA
ANDE 1 CASA
MVP
DESENVOLVIDO
ANDE 2 CASAS
COMEÇOU A VENDER ANTES DAS ETAPAS ANTERIORES?
VOLTE PARA O COMEÇO
TAM
ANDE 1 CASA
OBJETIVOS CLARAS
ANDE 1 CASA
METAS CLARAS
ANDE 3 CASAS
SEM OBJETIVOS CLAROS
VOLTE 2 CASAS
SEM METAS CLARAS
VOLTE 2 CASAS
ANÁLISE DE RECURSOS SIM!
ANDE 2 CASAS
ANÁLISE DE RECURSOS NÃO!
VOLTE 5 CASAS
CRIAR PERCEPÇÃO DE VALOR J1 SEEDS
ANDE 4 CASAS
CANVAS
ANDE 1 CASA
INÍCIO DA DIVULGAÇÃO
ANDE 1 CASA
INÍCIO