COMO O DISCOVERY POTENCIALIZA ENTREGAS DE RESULTADO

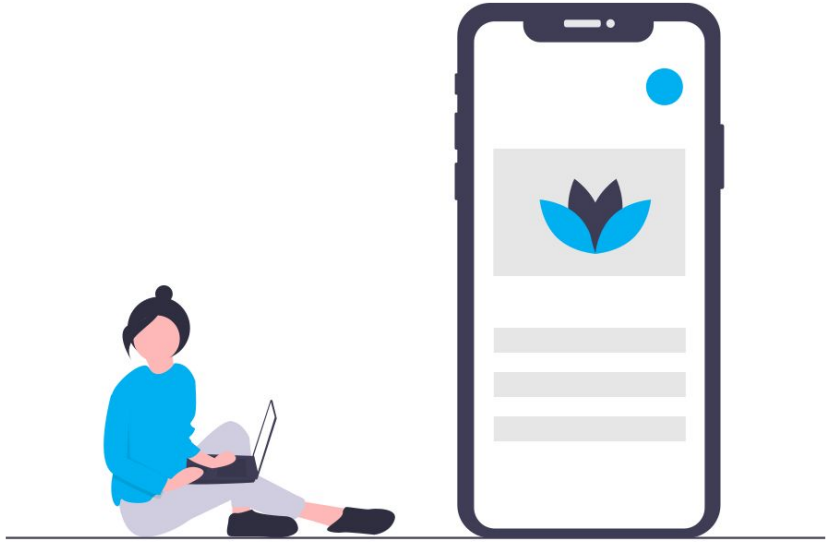
um case real em game

OBJETIVO

Processo do Discovery ao Delivery

1. problema	2. insights	3. priorização	4. hipótese	5. co-criação
6. validação	7. decisão	8. MDP	9. pricing	10. resultado

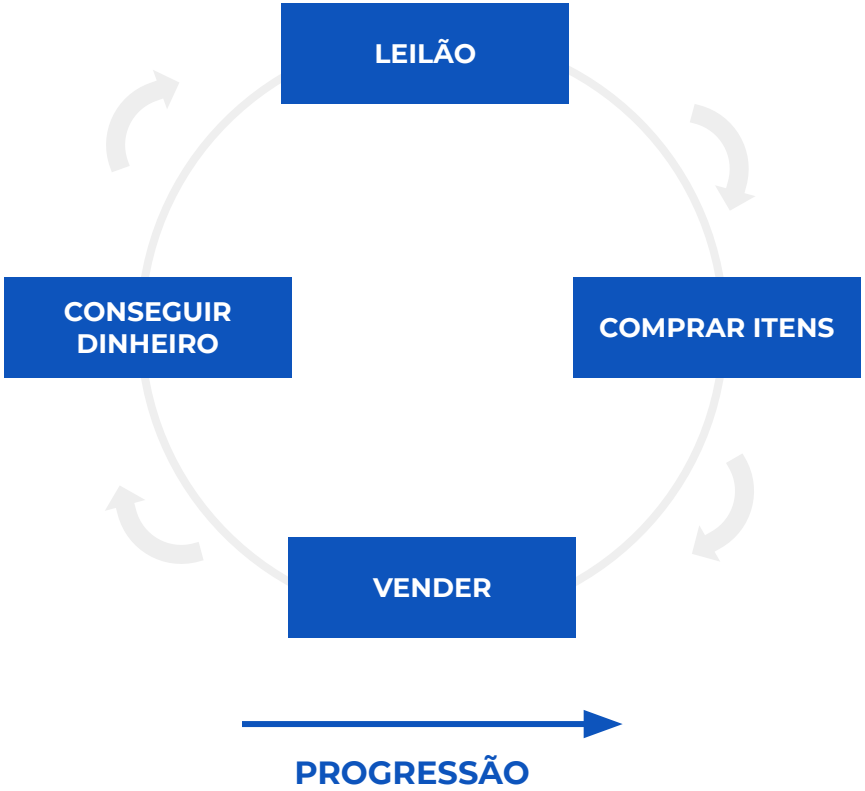
GAME BID WARS



25/26
23/24
21/22

Jeep

BID WARS CORE LOOP



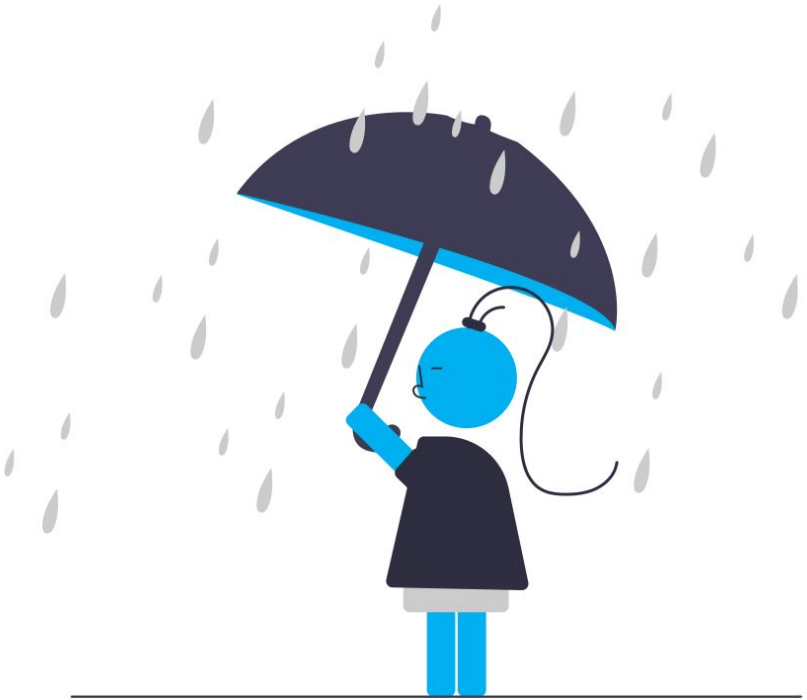
BID WARS FEATURES

LEILÃO

VENDA

PROGRESSÃO

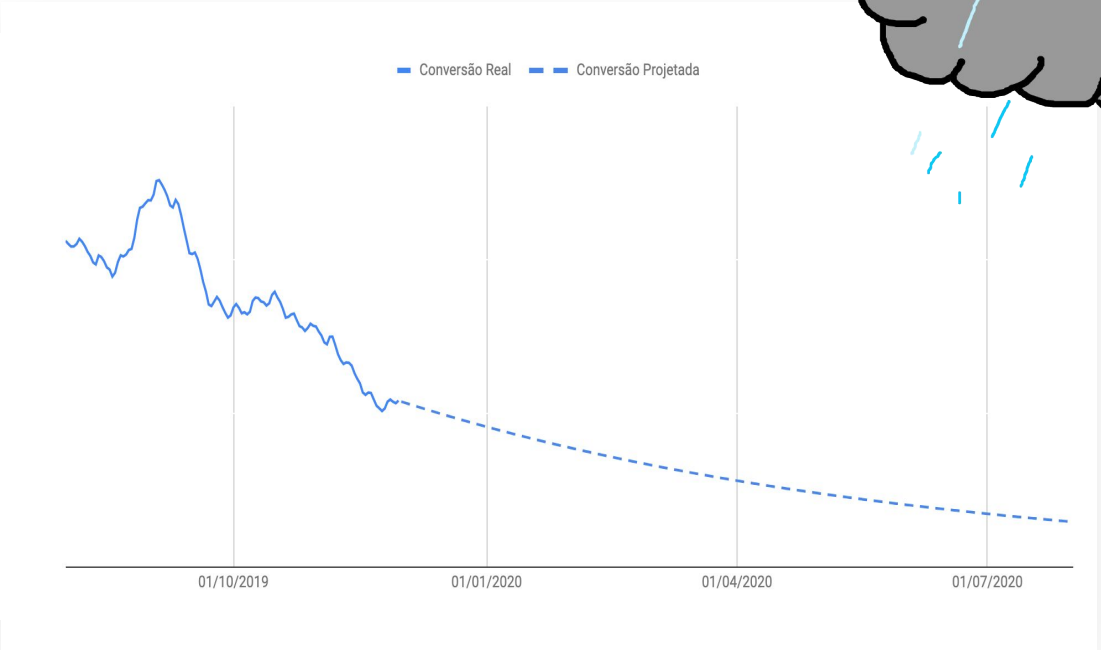
1. PROBLEMA



ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PROBLEMA

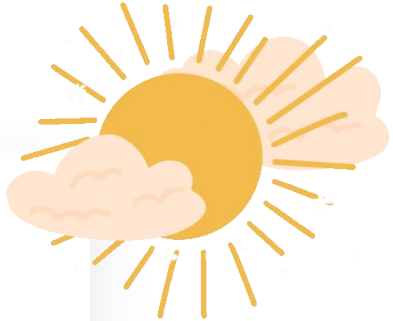
Queda na taxa de conversão



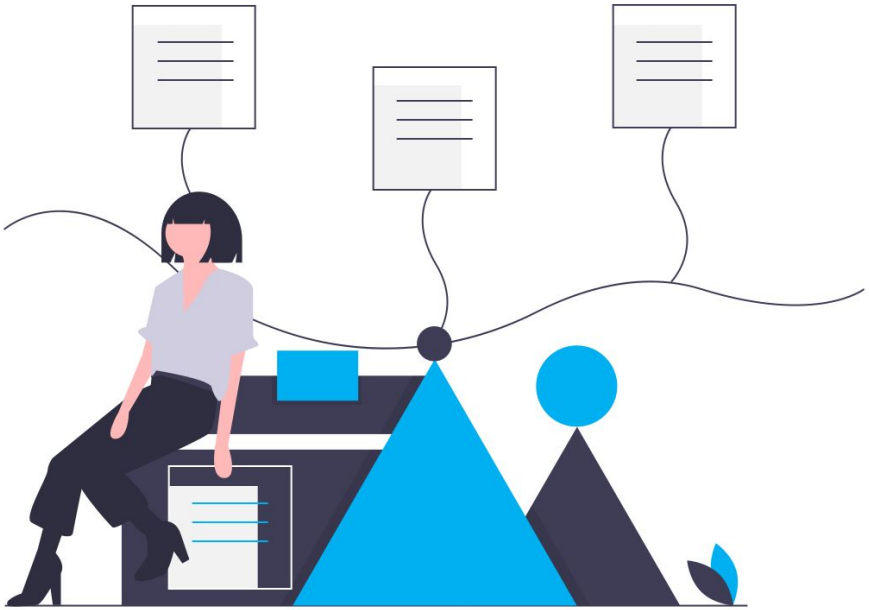
ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PROBLEMA

Objetivo: Reverter a taxa de conversão



2. INSIGHTS



ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

INSIGHTS

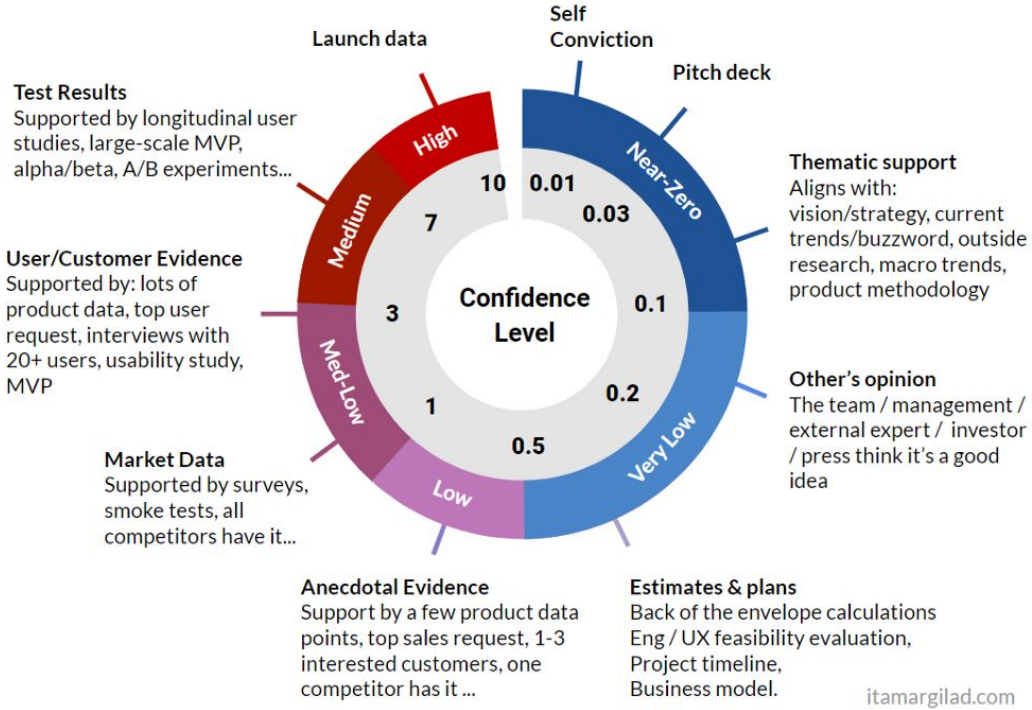
WAR ROOM

Timeline releases e dados

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

INSIGHTS

Confiança



ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

INSIGHTS

Clusterização

3. PRIORIZAÇÃO

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PRIORIZAÇÃO

Weighted Scoring

Iniciativa	Descrição	Conversão	Stickness	ARPDAU	Impact	Confidence	Total
		40	20	20	10	10	100
FIDELIZAR O JOGADOR	Criar um sistema de VIP para o jogador se sentir realmente privilegiado e com mais vantagens ao pagar algo.	8	5	5	8	3	78.75
NOVOS EVENTOS	Criar novos eventos, além dos já existentes e os que estão em produção.	5	1	5	5	8	56.25
NOVO CONTEÚDO PARALELO	Criar uma mecânica que possibilite ao usuário que ataque o engajamento pelo "colecionismo".	3	5	3	3	5	45
LOJA NO GAMEPLAY	Criar mais pontos de obrigatoriedade do jogador passando pela loja para criar um maior contato e uma maior chance de conversão em IAP.	3	1	3	5	3	35
REFAZER ONBOARDING	Melhorar o onboarding do jogador no Bid, deixando mais enxuto e objetivo para melhorar a 1ª experiência com o game.	3	3	1	1	5	32.5
JOGO DÁ ITENS DE GRAÇA	O sistema dá itens que o jogador poderia comprar.					5	6.25
SATURAMOS AQUISIÇÃO DE USUÁRIO	Já adquirimos os jogadores do nicho.					1	1.25

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

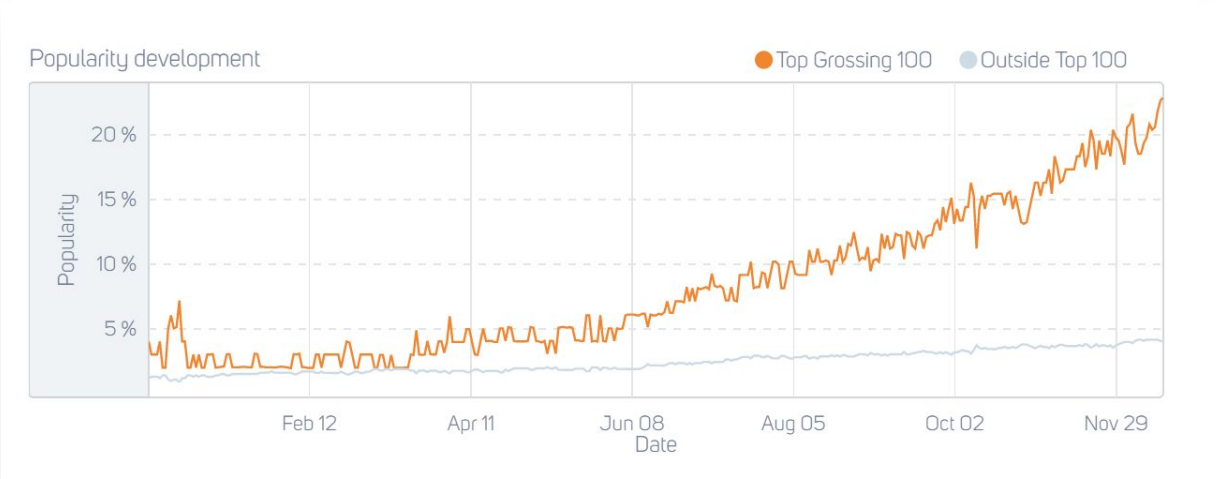
PRIORIZAÇÃO

Desk Research

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PRIORIZAÇÃO

Desk Research



Tendência de mercado

Implementação de programas de fidelidade

Fonte: https://www.gamerefinery.com/battle-pass-trend-mobile-games/

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PRIORIZAÇÃO

Desk Research

GameRefinery

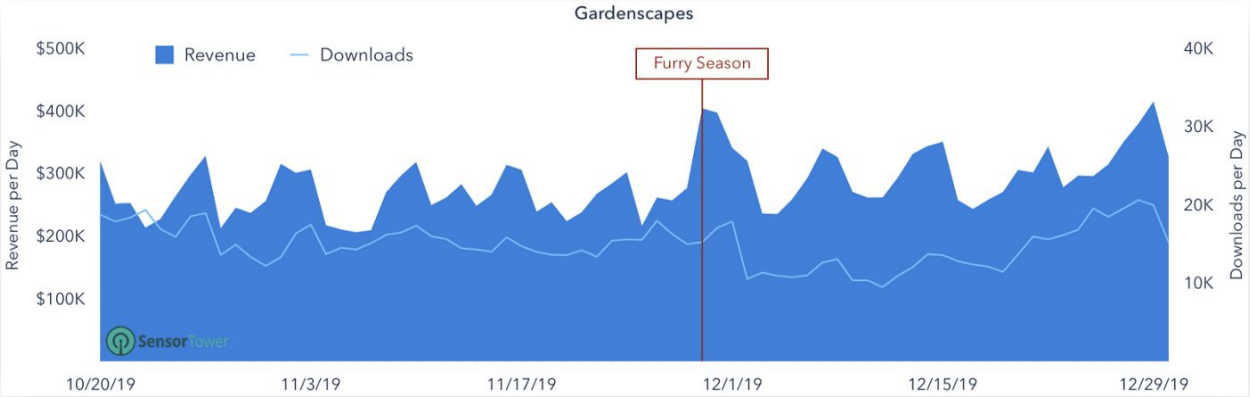
		Grossing Rank	Download Rank	Battle Pass Introduced
Clash of Clans Supercell	Build & Battle	3	106	Apr 2, 2019 11.446.11
Gardenscapes Playrix	Match3 Puzzle	7	97	Nov 18, 2019 3.9.0
Fortnite Epic Games	Battle Royale	8	35	Mar 15, 2018 3.3.0 Global Launch
PUBG MOBILE Tencent Mobile Interna...	Battle Royale	10	104	Jun 19, 2018 0.6.0
Call of Duty®: Mobile Activision Publishing, I...	Classic FPS/TPS	11	4	Sep 30, 2019 1.0.8 Global Launch
MADDEN NFL MOB... Electronic Arts	Licensed Sports	21	56	Sep 3, 2019 6.0.6
Clash Royale Supercell	Tactical Battler	21	111	Jul 1, 2019 2.8.0
Guns of Glory: Empi... FunPlus	4X Strategy	23	1000+	Jun 19, 2019 3.3.0
MARVEL Contest of ... Kabam Games, Inc.	Fighting	24	291	Aug 6, 2019 2.4.1
Rise of Kingdoms Lilith Games	4X Strategy	31	384	Oct 9, 2019 1.0.2513
Township: Farm & C... Playrix	Tycoon/Crafting	36	140	Oct 28, 2019 7.0.5
Fishdom Playrix	Match3 Puzzle	43	369	Dec 9, 2019 4.5.0

Benchmark

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PRIORIZAÇÃO

Desk Research



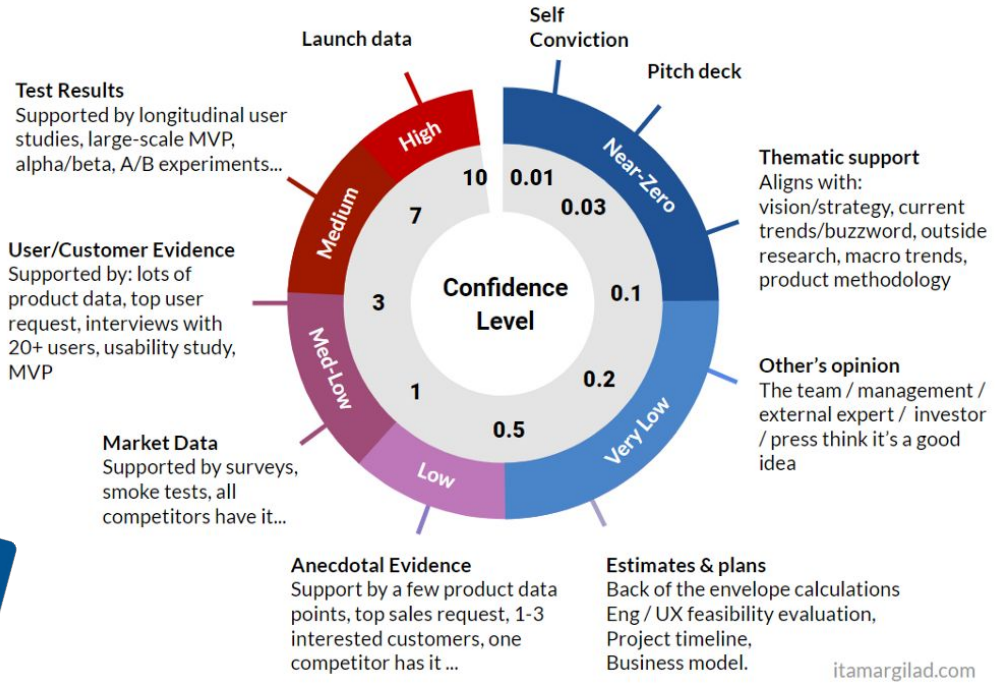
Gardenscapes: após a implementação, a receita cresceu em 18%

Fonte: https://medium.com/ironsource-levelup/missions-upgradeable-rewards-afbf83e675e3

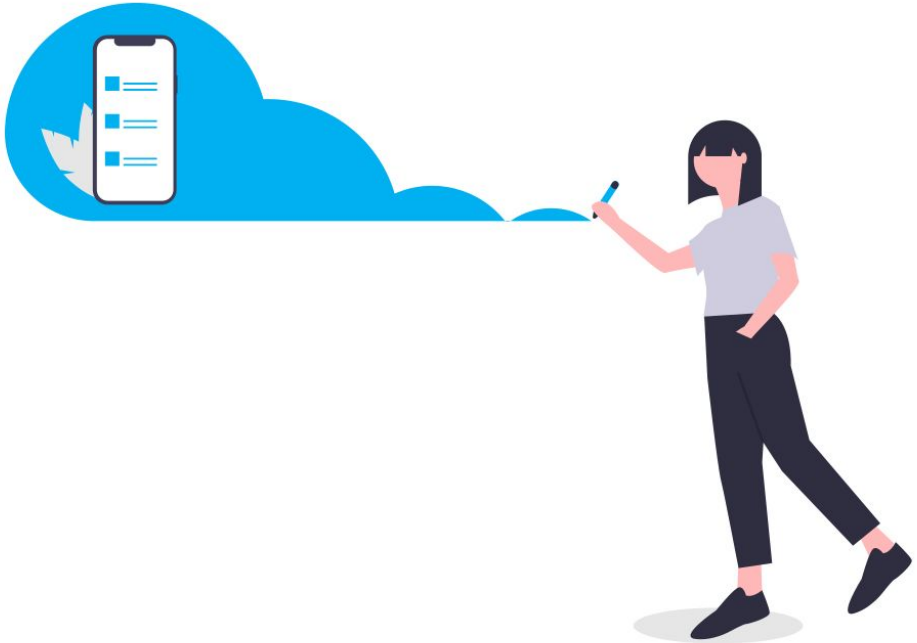
ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PRIORIZAÇÃO

Desk Research



4. HIPÓTESE



ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

HIPÓTESE

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

HIPÓTESE

Incerteza

Não há itens o suficiente no jogo!

Bid não é um jogo pra isso!

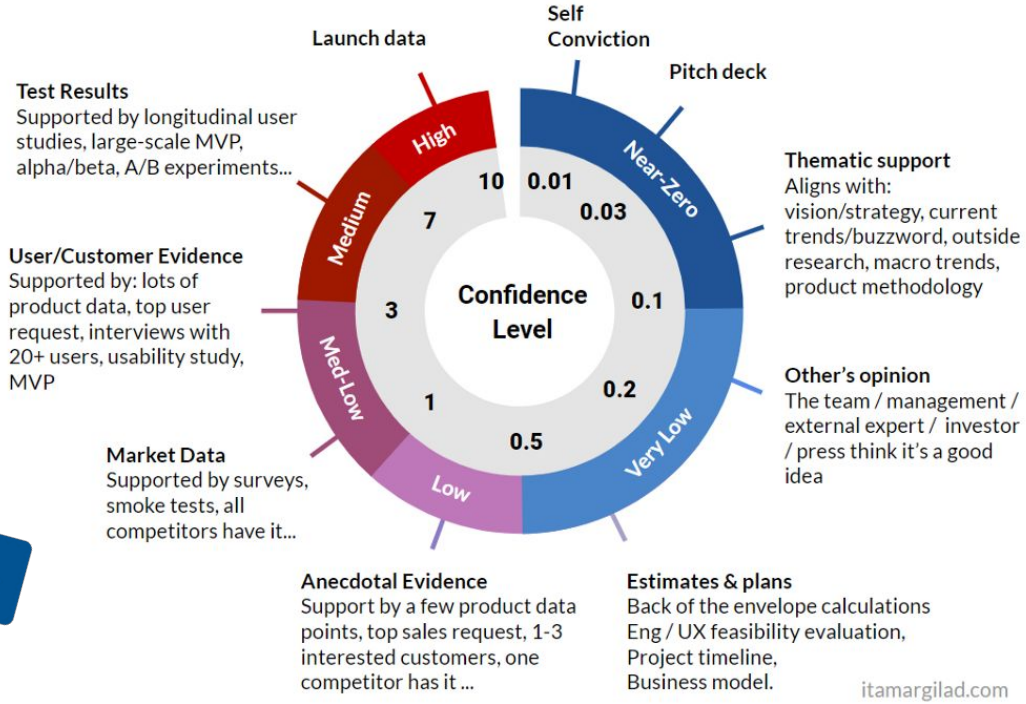
Iria demorar muito!

A solução seria muito complexa!

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

HIPÓTESE

Incerteza



5. CO-CRIAÇÃO

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

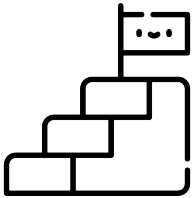
CO-CRIAÇÃO

Pensar em soluções para validar com usuários

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

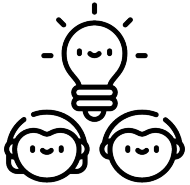
CO-CRIAÇÃO

Aceleração da Design Sprint



Objetivo
Sair com 3 propostas diferentes para fidelizar nosso jogador

Lightning talks
Dados, Pesquisas prévias com jogador, Análises competitivas, Reviews

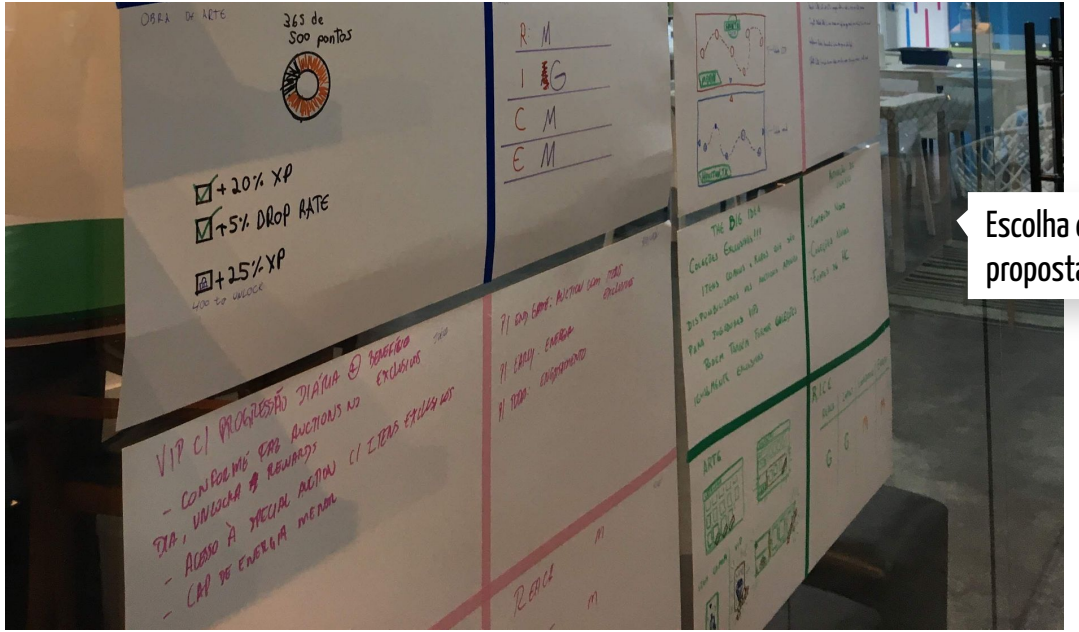


Exploração de idéias
Diversas dinâmicas

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

CO-CRIAÇÃO

Aceleração da Design Sprint

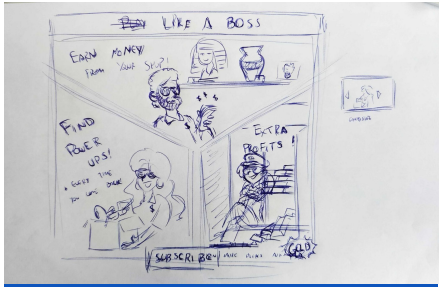


Escolha de 3 propostas diferentes

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

CO-CRIAÇÃO

Aceleração da Design Sprint

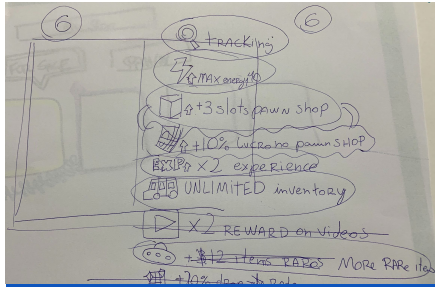


LIKE A BOSS

"Jogador é o chefe da Loja de Penhores e contratou vários funcionários para trabalharem enquanto elx fica de boa só vendo a grana entrar."

VIP CITY

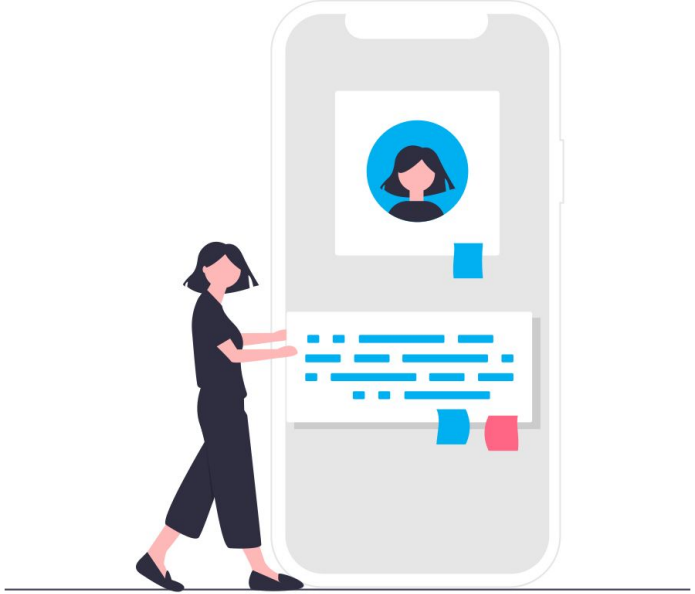
"Jogador tem acesso a uma cidade exclusiva, em que tem vários benefícios que não teria nas cidades normais."



UNLEASH YOUR POTENTIAL

"Jogador liberou seu verdadeiro potencial e agora tem vantagens por todo o jogo!"

6. VALIDAÇÃO COM USUÁRIO



ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

VALIDAÇÃO COM USUÁRIO

Pesquisa

Pesquisa com recompensa

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

VALIDAÇÃO COM USUÁRIO

Pesquisa

Like a Boss

VIP City

Unleash your potential

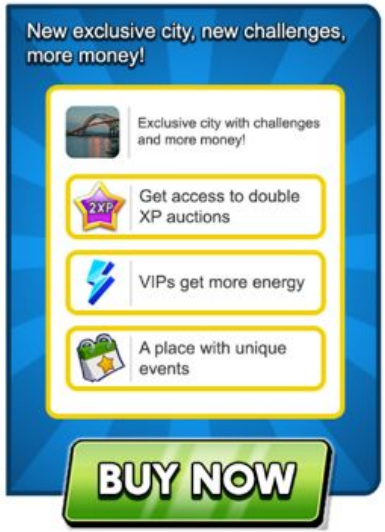
Visual inicial para a pesquisa

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

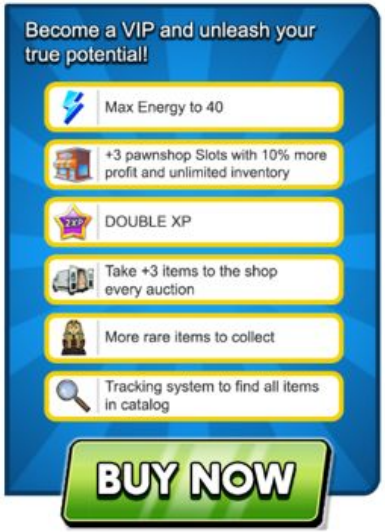
VALIDAÇÃO COM USUÁRIO

Pesquisa

Like a Boss



VIP City



Unleash your potential

As imagens foram retiradas para não enviesar as respostas

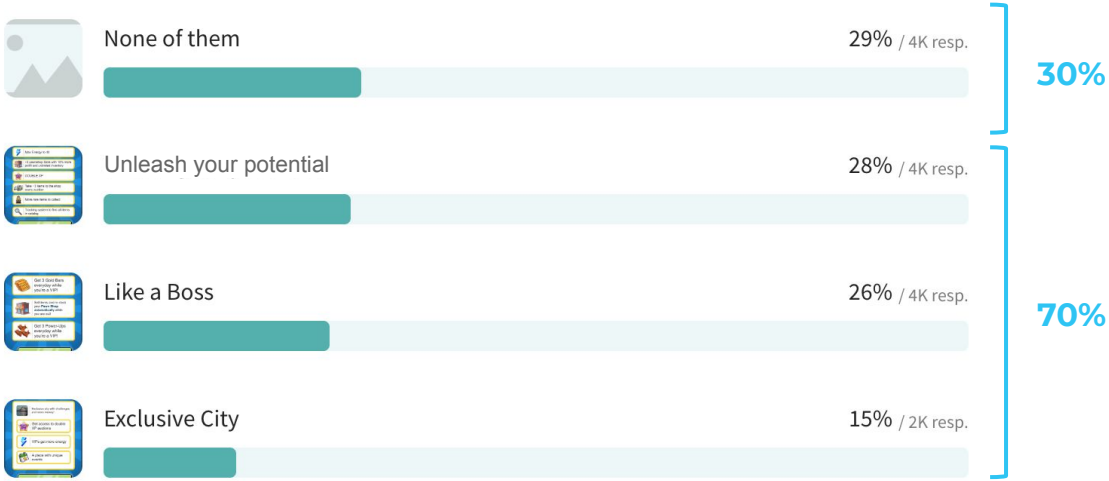
ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

VALIDAÇÃO COM USUÁRIO

Pesquisa

Which **VIP** offer do you like the most?

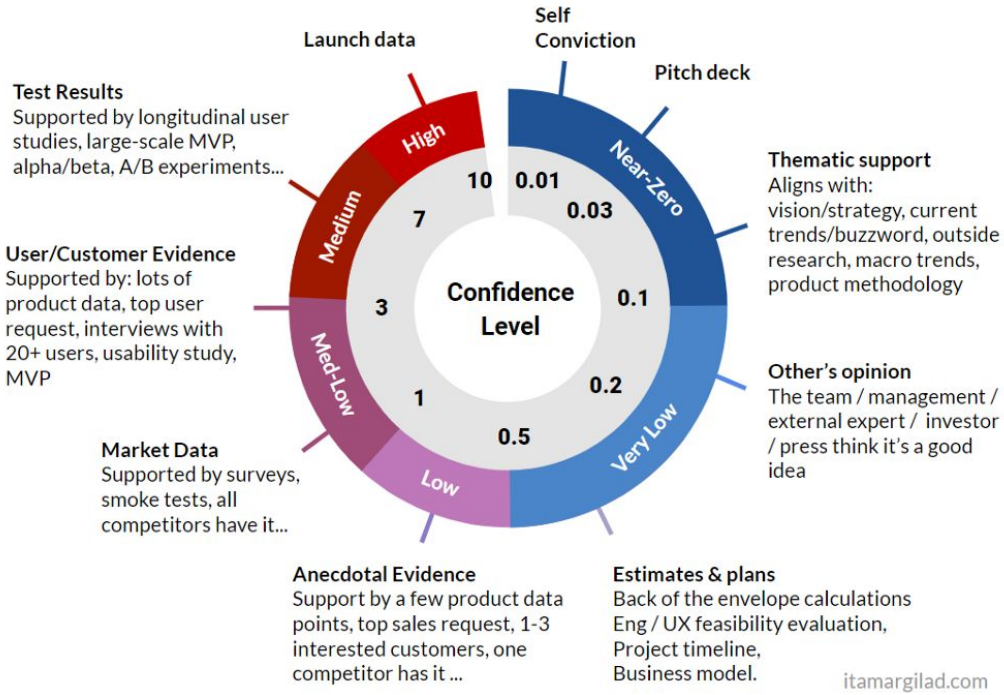
16K out of 16K answered



ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

VALIDAÇÃO COM USUÁRIO

Pesquisa



ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

VALIDAÇÃO COM USUÁRIO

Pesquisa

Which **VIP** offer do you like the most?

16K out of 16K answered

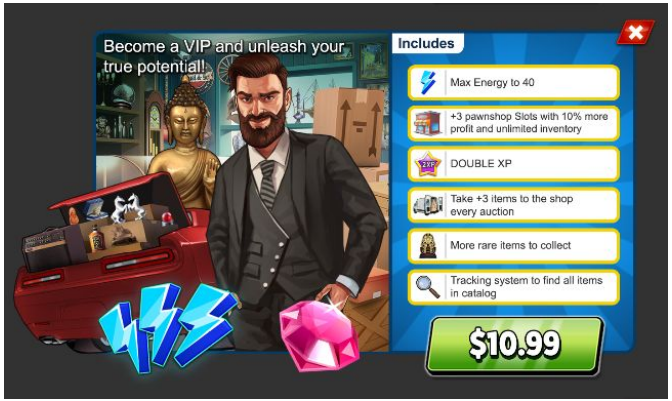
	None of them	29% / 4K resp.
	Unleash your potential	28% / 4K resp.
	Like a Boss	26% / 4K resp.
	Exclusive City	15% / 2K resp.

2 opções mais votadas:
Resultado muito próximo

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

VALIDAÇÃO COM USUÁRIO

Fake door



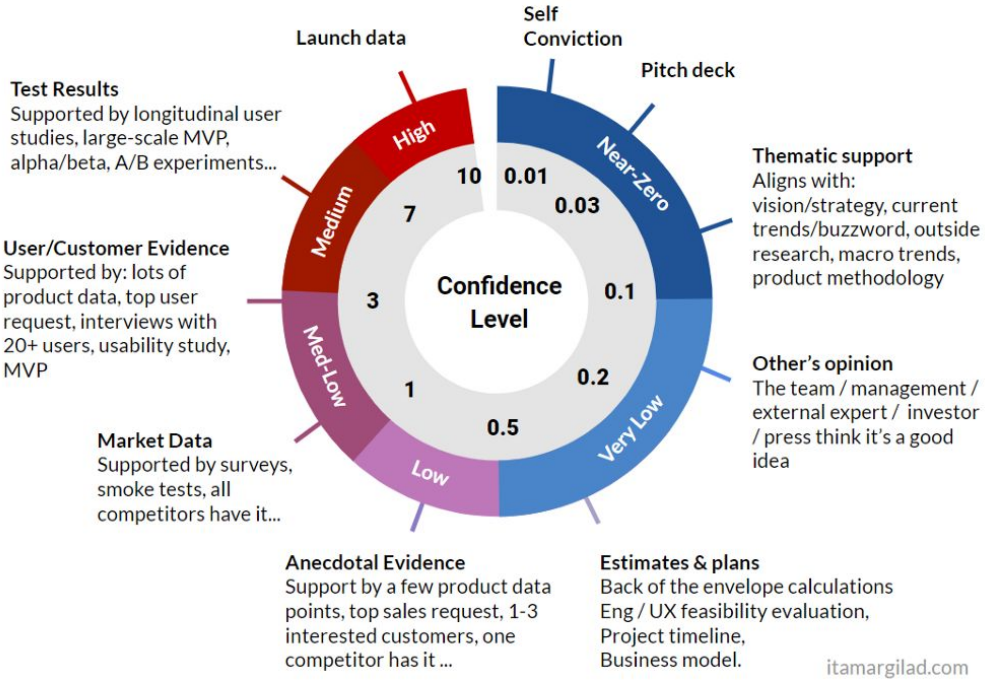
Unleash your Potential

Like a Boss

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

VALIDAÇÃO COM USUÁRIO

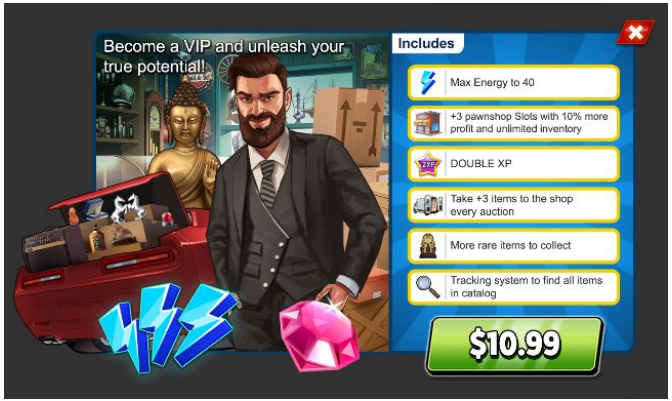
Fake door



ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

VALIDAÇÃO COM USUÁRIO

Fake door



Unleash your Potential

Like a Boss

Click-through Rate muito próximo

7. DECISÃO

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

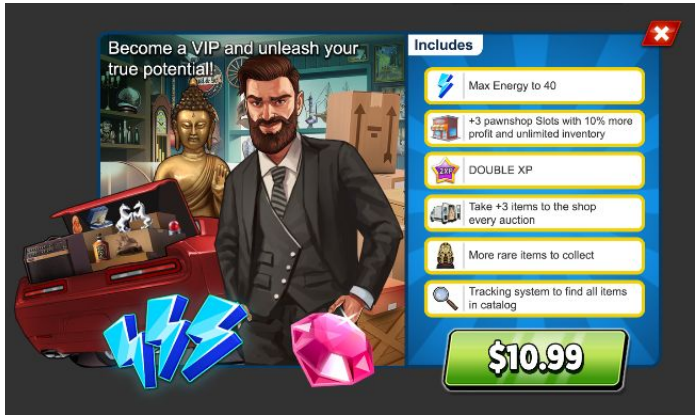
DECISÃO

Interesse nas soluções próximos

Público x Progressão sem diferença de interesse

Like a Boss poderia canibalizar oferta

Nível de dificuldade de execução



Unleash your Potential

8. MDP

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

MDP

~~MVP~~ → MDP (Minimum Desirable Product)

Solução completa grande
(7 benefícios)

Tempo

Avaliação de esforço

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

MDP

~~MVP~~ → MDP (Minimum Desirable Product)

9. PRICING

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PRICING

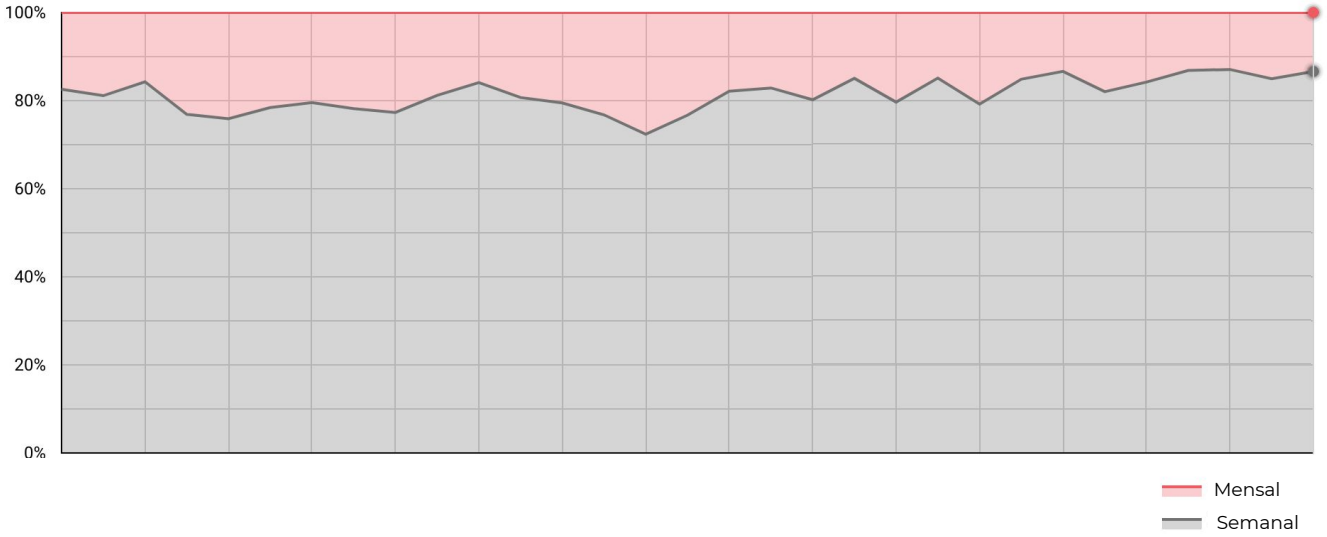
Teste A/B

Dúvida: Fazer subscription Mensal ou Semanal?

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PRICING

Quantidade

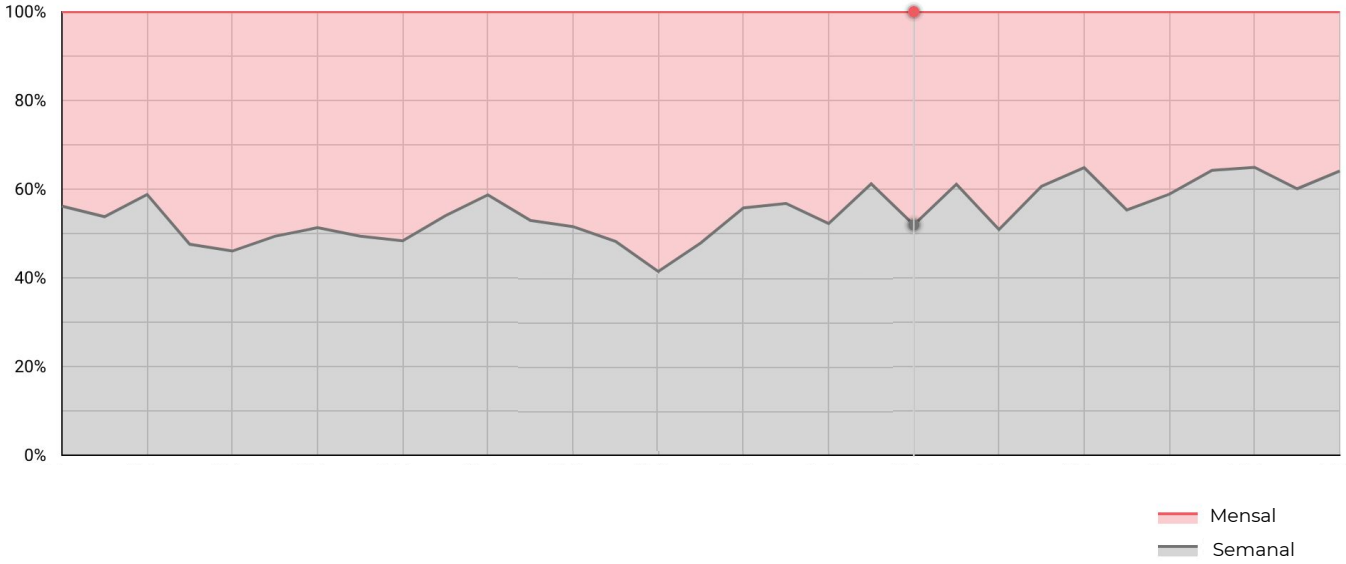


Mensal: 15% x Semanal: 85%

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PRICING

Receita



Mensal: 50% x Semanal: 50%

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

PRICING

Decisão: semanal

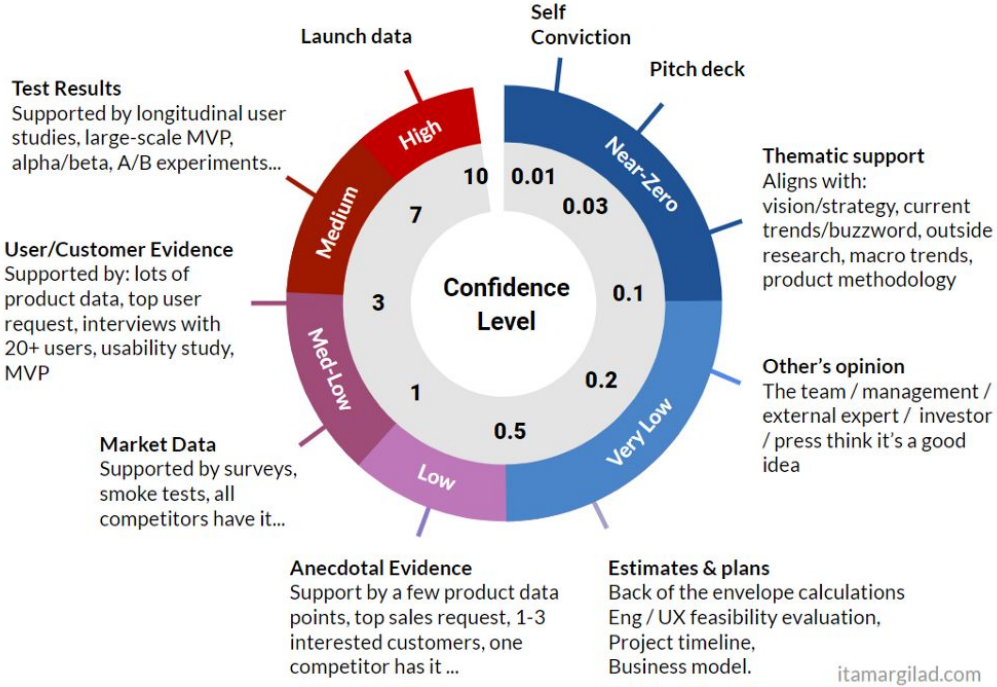
Quantidade de vendas superior

Elasticidade do preço

Recompra

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

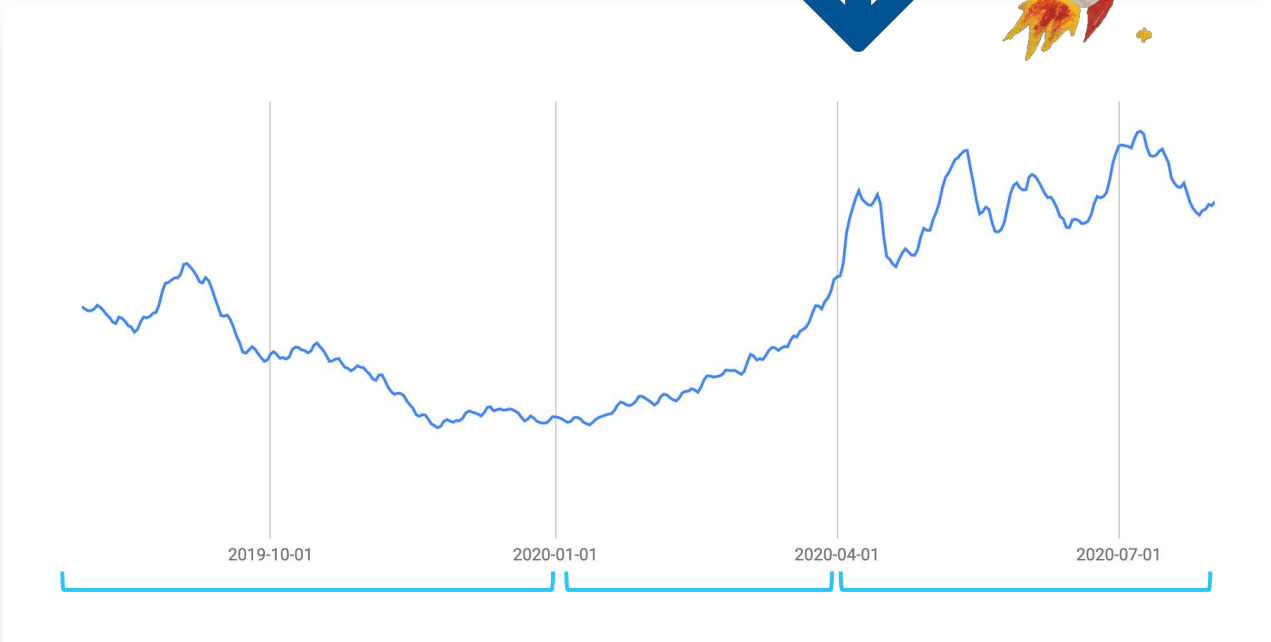
PRICING



10. RESULTADO

ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

RESULTADO



ROTEIRO
1. Problema
2. Insights
3. Priorização
4. Hipótese
5. Co-criação
6. Validação com usuário
7. Decisão
8. MDP
9. Pricing
10. Resultado

RESULTADO

222%

Crescimento da conversão

8%

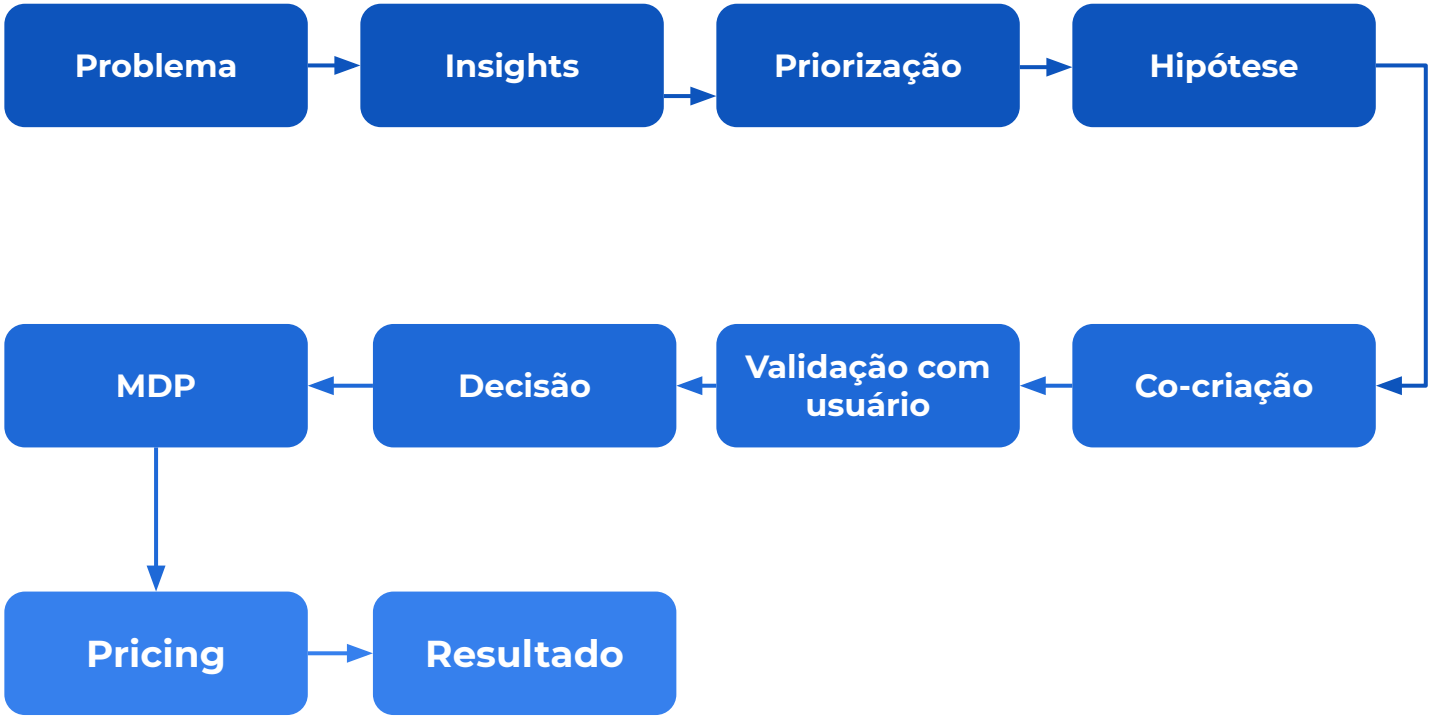
Vendas no 1o mês

6%

Receita no 1o mês

RELEMBRANDO

RELEMBRANDO



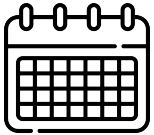
RELEMBRANDO

ERROS E APRENDIZADOS

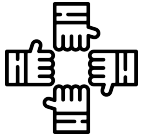
ERROS E APRENDIZADOS

Insumos de usuários no começo do processo (insights)

Aprovação do time (tempo)



Envolver muitas pessoas em todos os steps - a decisão fica muito lenta

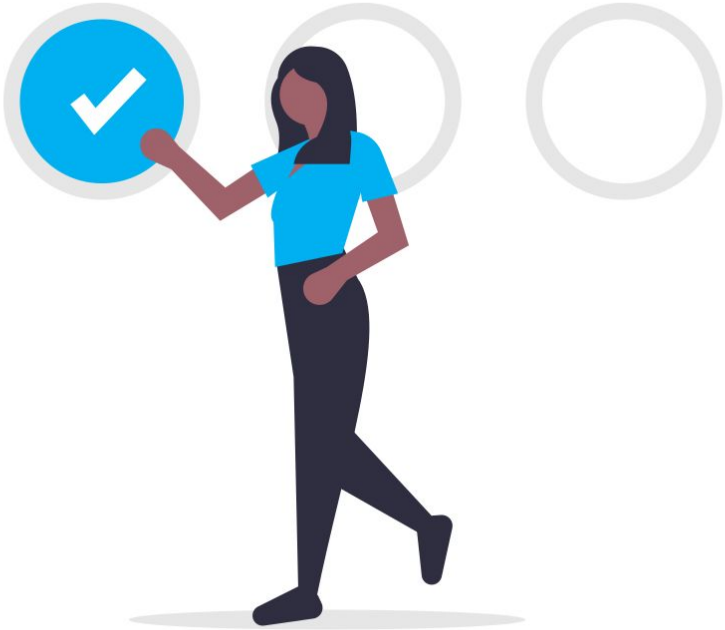


Insegurança de trabalhar com

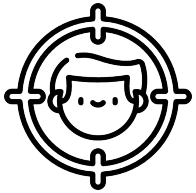
incertezas

Procurar ajuda e falar com pessoas certas - comunicação assertiva

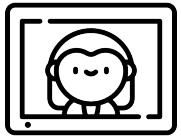
KEY TAKEAWAYS



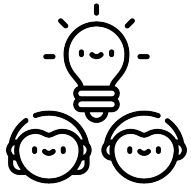
KEY TAKEAWAYS



Se há dúvidas, a melhor maneira de validação é colocando na mão do usuário

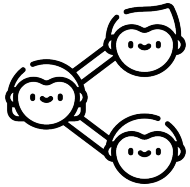


A validação com o usuário pode ser algo rápido e simples



Co criação gera alinhamento com o time

Co criação ajuda a pensar em soluções grandes



MDP e Teste A/B são fundamentais;

OBRIGADA!

LIA YONEKURA

PRODUCT MANAGER @TAPPS GAMES

/lia-yonekura

liayonekura@gmail.com