

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Projeto Interdisciplinar 2B – Inovar

Bruno de Sousa Moraes

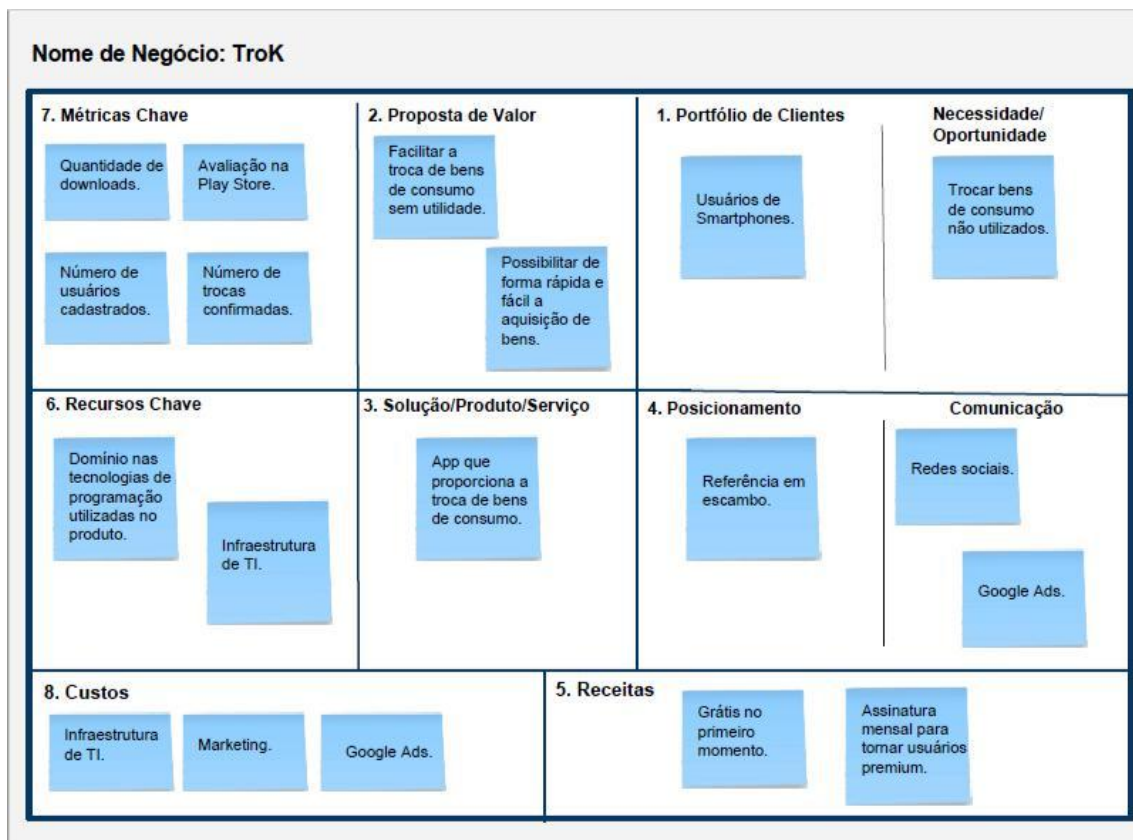
Bruno Magalhães Parreira

Carlos Roberto de Oliveira Junior

Italo Felipe Costa Araújo

Yan Trotta Soares

CANVAS



MVP

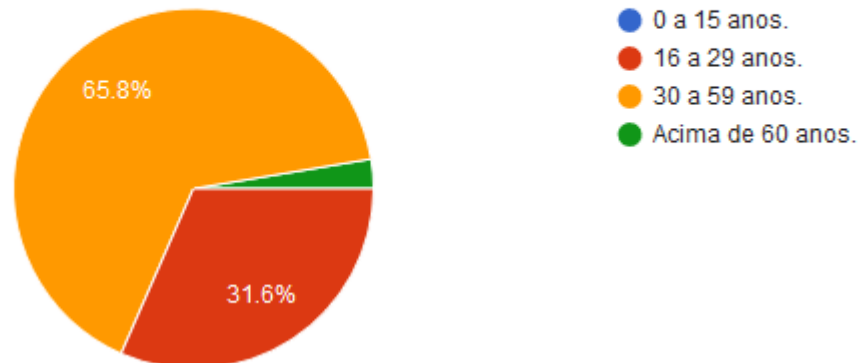
Foi utilizado o método de formulário para obtenção de dados importantes a serem considerados acerca do projeto. Até o momento 38 pessoas responderam o formulário, foram observados alguns resultados exibidos nos gráficos ao final do documento.

Dentre outras respostas foi possível analisar que os usuários optam por realizar compras na internet devido a maior variedade de produtos encontrados e principalmente pelo preço abaixo da média. Ponto importante para o mercado em questão, já que a visão do mercado é realizar o escambo de mercadorias usadas, não havendo assim o uso de dinheiro, portanto será um atrativo bastante interessante para esse público.

Foi observado também que 94% dos entrevistados responderam que têm interesse em experimentar o aplicativo

Os resultados foram considerados satisfatórios para o grupo, portanto considera-se que o projeto foi validado e agora acredita-se ainda mais no potencial do aplicativo a ser desenvolvido pela equipe. Será desenvolvido mais perguntas para obter ainda mais informações que ajudem a trilhar o melhor caminho e agradar os futuros clientes.

Qual a sua faixa etária?



Teria interesse em experimentar um app de trocas que não envolve dinheiro?



Você já utilizou algum serviço para comprar um produto usado na internet?
(Ex: Mercado Livre, OLX, Enjoei, grupos de Wpp/ Facebook)

