

**UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ**  
**Eduardo Ribeiro**  
**Samuel José Costa**

**Desenvolvimento para dispositivos móveis:**  
**Documentação**

**Curitiba**  
**2018**

**Eduardo Ribeiro  
Samuel José Costa**

**Desenvolvimento para dispositivos móveis:  
Documentação**

Trabalho de Primeiro Bimestre de Desenvolvimento para dispositivos móveis referente ao curso de ADS da Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito avaliativo do 1º bimestre.

Professor: Chauã Queirolo.

**Curitiba  
2018**

## Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>4</b>
<b>2 DESCRIÇÃO DO PROJETO .....</b>	<b>5</b>
<b>3 Levantamento de requisitos .....</b>	<b>5</b>
<b>4 CONCEITUAÇÃO TEÓRICA Lean canvas e Design Thinking .....</b>	<b>5</b>
4.1 O que é o Lean Canvas .....	5
4.2 Como a ferramenta ajuda a sua startup .....	5
4.3 O Lean Canvas funciona com os seguintes blocos .....	6
4.4 Design Thinking .....	7
<b>5 Lean canvas do projeto .....</b>	<b>7</b>
<b>6 Protótipo de telas .....</b>	<b>8</b>
6.1 Protótipo Login .....	8
6.2 Protótipo de Escolha de jogos: .....	9
6.3 Protótipo de Datas da agenda: .....	10
<b>7 Conclusão .....</b>	<b>11</b>
<b>8 REFERÊNCIAS .....</b>	<b>11</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Formatação: fonte +  
espaçamento

Evitar o uso de gírias

Atualmente, a maioria das pessoas utilizam ~~apps~~ aplicativos para dispositivos móveis), sejam eles pra quais quer utilidade. Esses ~~apps~~ entraram em alta nos últimos anos pela versatilidade e utilidade deles e você só precisa usar somente o celular para fazer tal feito. ~~E~~ com isso a criatividade é imensa ao pensar em algo diferente dos demais para que o aplicativo fique conhecido e assim fazendo com que mais pessoas precisem daquele recurso. ~~esportes eletrônicos~~

O tema e-sports(esporte eletrônico) ou seja campeonatos de vídeo jogos, tema que cresceu muito nos últimos anos, principalmente o CS:GO(Counter-Strike Global offensive) que em tempos de campeonato chega a bater 1 milhão de espectadores simultâneos em um canal específico criado pelo torneio oficial do jogo, assim o tornando ainda mais visto. ~~E o que isso tem a ver?~~ Tudo pois nosso aplicativo será criado para esse meio de jogos E-sports fazendo com que o usuário tenha total informação sobre o torneio e os respectivos times que irão participar tudo literalmente na palma de sua mão. ~~Reescrever~~

Observar a linguagem coloquial. Este é um trabalho acadêmico e não um artigo de revista ou jornal.

## 2 DESCRIÇÃO DO PROJETO

O Projeto constitui em ser uma Agenda de jogos e-sports, focado em campeonatos e com isso trazer toda a informação dos respectivos torneios nos jogos selecionados pelo usuário. Ao selecionar o jogo o usuário terá toda a informação do próximo torneio como: data dos jogos, local do torneio, história do torneio, times que se consagraram nas ultimas edições. Assim o usuário ficaria por dentro de todo conteúdo sobre o cenário competitivo do jogo.

### 3 Levantamento de requisitos

Levantamento de requisitos
<b>RQST01:</b> Fazer cadastro ou logar-se com o Facebook
<b>RQST02:</b> Selecionar jogos de preferência do <b>usuario</b>
<b>RQST03:</b> Consultar data dos campeonatos
<b>RQST04:</b> Consultar datas dos jogos
<b>RQST05:</b> Consultar Histórico dos campeonatos

## 4 CONCEITUAÇÃO TEÓRICA Lean canvas e Design Thinking

### 4.1 O que é o Lean Canvas:

O Lean Canvas é uma ferramenta baseada no Business Model Canvas que tem maior ênfase em hipóteses que precisam ser validadas cedo na vida de uma startup. Um dos exemplo dessa ênfase é a necessidade de encontrar o encaixe entre problema de mercado e solução oferecida pela startup ao invés de se preocupar com relacionamento ou parcerias.

Referências?

### 4.2 Como a ferramenta ajuda a sua startup

A ferramenta Lean Canvas ajuda colocando em evidência as hipóteses mais importantes a serem validadas na criação de sua startup. Assim empreendedores evitam perder tempo em questões que podem ser trabalhadas mais a frente no desenvolvimento de suas empresas.

Referências?

Fora da formatação!

### 4.3 O Lean Canvas funciona com os seguintes blocos:

- **Problema:** Uma descrição breve sobre os top 3 problemas que sua startup quer resolver.
- **Segmento de Clientes:** Quem são os clientes da sua startup? Eles podem ser melhor segmentados? Se você tiver mais de um tipo de cliente, o autor recomenda que você crie um lean canvas para cada um deles.  
**Proposta de Valor Única:** Qual é o slogan do seu produto ou a principal característica que torna o seu produto diferente e merecedor do dinheiro dos clientes?
- **Solução:** Qual é o menor conjunto de funcionalidades (MVP) que entrega a proposta de valor única descrita acima?
- **Métricas-Chave:** Descreva as principais ações e métricas que suportam a geração de receitas ou retenção de clientes.
- **Canais:** Faça uma lista de canais gratuitos e pagos que sua startup usa para atingir seus clientes.
- **Estrutura de Custos:** Faça uma lista de todos os custos fixos e variáveis que sua startup possui.
- **Fluxos de Receita:** Identifique o seu tipo de modelo de receita – **assinatura**, anúncios, **freemium**, e determine as premissas para indicadores como Life time value, margem bruta, break-even point, etc.
- **Vantagem Injusta:** Esse item é o último por ser considerado o mais difícil de preencher. Uma vantagem injusta é algo que não pode ser copiado ou comprado. Você talvez comece o seu lean canvas sem preencher esse bloco, mas ele estará aqui para que você se cobre a preencher com algo realmente diferente do que existe no mercado.

## 4.4 Design Thinking

é a abordagem que busca a solução de problemas através da empatia com os *stakeholders* (interessados), da criatividade na geração de *insights* e soluções e da racionalidade na análise e montagem de respostas ao problema. A ferramenta tem como objetivo produzir soluções que gerem novos significados e estimulem os diversos aspectos (cognitivo, emocional e sensorial) envolvidos na experiência humana. Por meio do design thinking, são utilizadas estratégias que vão atender às necessidades das pessoas junto ao que é tecnologicamente viável.

Sendo assim, o Design Thinking pretende entender culturas, experiências, emoções, pensamentos e comportamentos de forma a reunir informações para inspirar um projeto. Para chegar neste estágio é preciso operar as três fases do Design Thinking: **Imersão, Ideação e Prototipação**. Dessa forma, é possível conhecer profundamente o seu público-alvo, investigar problemas, descobrir oportunidades, além de construir, testar e implantar soluções geradas ao longo do processo.

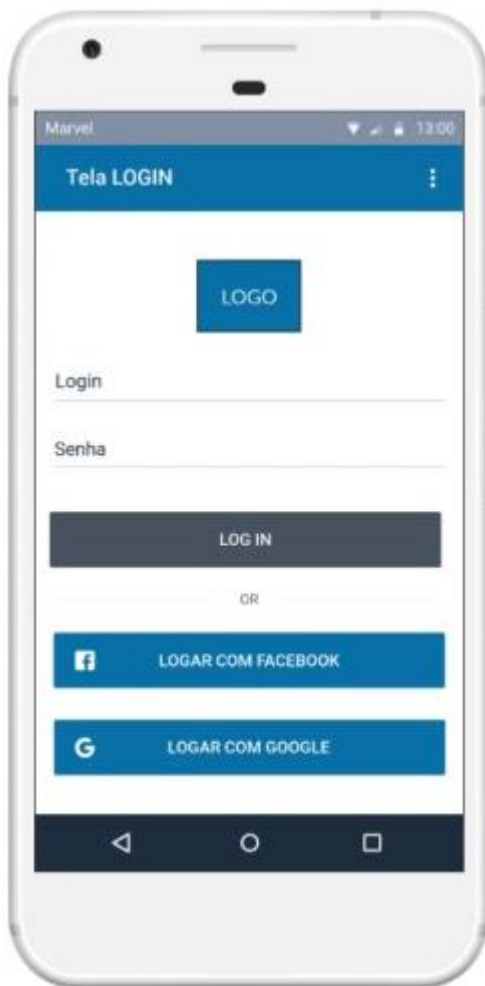
## 5 Lean canvas do projeto

### My First Product - My First Canvas

<p><b>PROBLEM</b></p> <p>O numero de campeonatos é muito grande.</p> <p>É difícil se organizar para conseguir acompanhar os inúmeros jogos dos campeonatos.</p> <p>Dificuldade para obter informações (em PT-BR) sobre os campeonatos (Locais, histórico, ingressos, preços, dias).</p> <p><b>EXISTING ALTERNATIVES</b></p> <p>Não acompanhar os campeonatos.</p> <p>Organizar em uma agenda pessoal.</p> <p>Pesquisar as informações no Google, que geralmente estão na idioma do campeonato.</p>	<p><b>SOLUTION</b></p> <p>Se organizar em uma agenda adaptada para campeonatos.</p> <p>Páginas simples e exclusivas para cada campeonato com informações atualizadas e traduzidas.</p> <p><b>KEY METRICS</b></p> <p>Criação de contas no app.</p> <p>Escolha de campeonatos de interesse do usuário.</p>	<p><b>UNIQUE VALUE PROPOSITION</b></p> <p>Organização e informação são de extrema importancia para conseguir tempo para acompanhar o cenário competitivo de seus jogos preferidos.</p> <p><b>HIGH-LEVEL CONCEPT</b></p> <p>E-Sports não são apenas jogos.</p> <p>Uma forma objetiva de se organizar, pra quem não deseja perder tempo se organizando.</p>	<p><b>UNFAIR ADVANTAGE</b></p> <p>Conhecimento sobre campeonatos e os cenários competitivos dos jogos.</p> <p>Contato direto com a comunidade de playes de esportes eletrônicos.</p> <p><b>CHANNELS</b></p> <p>Fóruns de discussão sobre jogos</p> <p>Grupos em redes sócias</p>	<p><b>CUSTOMER SEGMENTS</b></p> <p>Jogadores ou apenas espectadores de esportes eletrônicos, que querem acompanhar os campeonatos dos seus jogos preferidos.</p> <p><b>EARLY ADOPTERS</b></p> <p>Players acima de 15 anos que desejam se organizar para acompanhar os campeonatos de seus jogos preferidos.</p>
<p><b>COST STRUCTURE</b></p> <p>O App não terá custo de produção, uma vez que será feito inicialmente como trabalho acadêmico pelos próprios alunos.</p>	<p><b>REVENUE STREAMS</b></p> <p>App não será pago.</p> <p>A Arrecadação será feita a partir de pequenos anúncios relacionados ao esporte eletrônico no app.</p>			

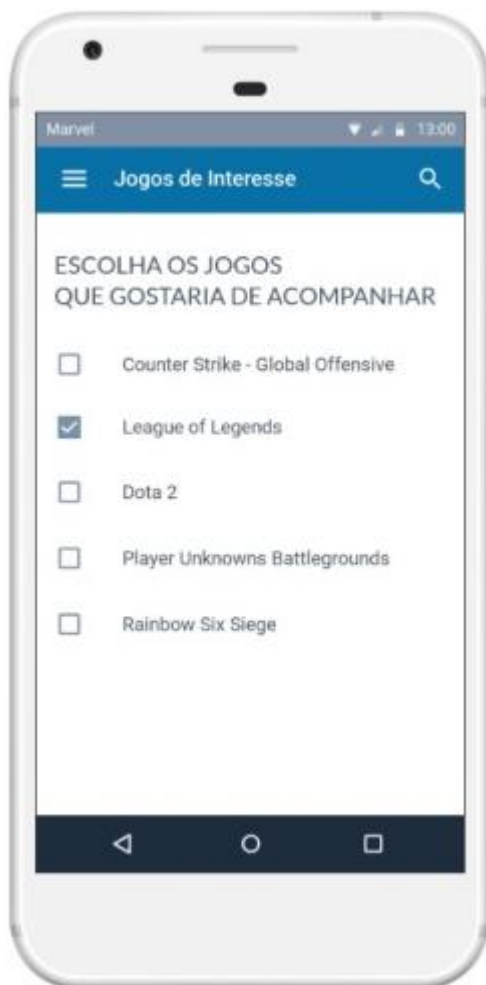
## 6 Protótipo de telas

### 6.1 Protótipo Login:





## 6.2 Protótipo de Escolha de jogos:



### 6.3 Protótipo de Datas da agenda:



## 7 Conclusão

Com isso esperamos que nossa ideia possa agregar muito ao cenário competitivo de alguns jogos importantes por sua grandeza e por existir muitos jogadores, assim se tornando um aplicativo usados frequentemente para consulta de informações sobre os respectivos torneios que estarão sendo realizados conforme a busca realizada.

## 8 REFERÊNCIAS

Pereira, Daniel. **O que é o Lean canvas?** 21 de julho de 2017. Disponível em: <<https://analistamodelosdenegocios.com.br/lean-canvas>>. Acesso em 28/04/2018.

Ferreira, Roberta. **Design thinking** 16 de junho de 2017. Disponível em: <http://blog.mjv.com.br/design-thinking-e-metodologia-lean-veja-como-aplicar-essas-ferramentas-ao-seu-neg%C3%B3cio>. Acesso em 28/04/2018.