

**UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ**

**CLAYTON RESENDE DOS SANTOS**

**EVALDO N. MACIEL**

**TROCA FÁCIL: APLICATIVO ANDROID PARA LOCALIZAÇÃO DE  
PEÇAS DE INFORMÁTICA PARA TROCA.**

**CURITIBA**

**2018**

**CLAYTON RESENDE DOS SANTOS**

**EVALDO N. MACIEL**

**TROCA FÁCIL: APLICATIVO ANDROID PARA LOCALIZAÇÃO DE  
PEÇAS DE INFORMÁTICA PARA TROCA.**

Trabalho apresentado ao Curso de Tecnologia em  
Análise e Desenvolvimento de Sistemas, da  
Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito  
avaliativo parcial da disciplina de Desenvolvimento  
Para Dispositivos Móveis.

Orientador: Prof. Chauã Queirolo

**CURITIBA**

**2018**

## **RESUMO**

Trata de um aplicativo android que realiza a troca de equipamentos de computador. O desenvolvimento surgiu da necessidade de criar um banco de dados central, onde a consulta e cadastro de equipamentos de computador, novos ou usados sejam de forma simples. Pretende-se implementar um banco de dados e um aplicativo android que viabilize, de modo geral, o controle de peças de computador para troca entre usuários cadastrados, levando em consideração atender todas as pessoas que procuram uma peça.

Palavras-chave: Aplicativo android. Peça de computadores. Troca.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>LEVANTAMENTO DE REQUISITOS.....</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>CONCEITUAÇÃO TEÓRICA SOBRE LEAN CANVAS .....</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>CONCEITUAÇÃO TEÓRICA SOBRE DESIGN THINKING.....</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>LEAN CANVAS DO PROJETO.....</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>TELAS DO APLICATIVO.....</b>	<b>11</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este projeto tem por objetivo auxiliar na localização de peças para computador. Sendo desta forma um aplicativo de grande apoio aos interessados em melhorar o desempenho de sua máquina, ou até mesmo na aquisição de um novo computador, que visa por todos os meios lícitos promover a interação entre usuários cadastrados.

Um aspecto importante a ser considerado, é a diversidade de sites que oferecem peças novas ou usadas, porem, sempre está à venda. O computador é um item que sofre adaptações constantes, sendo para fins de trabalho, lazer, games, de acordo com o seu desempenho, é necessário trocar o antigo por um novo, e então começa a dificuldade para se desfazer do computador atual.

Pode ser notado que os sites dificilmente oferecem a oportunidade de trocar as peças, são normalmente voltados à venda. O aplicativo tem como propósito efetuar a troca de peças de uma maneira simples, promovendo a interação entre os usuários cadastrados.

O objetivo desse aplicativo é atender um mercado nacional atualmente carente, com a implementação da ferramenta que auxiliará na troca de seu computador. Visando o total entendimento sobre o processo de construção deste aplicativo, serão apresentadas as seguintes partes: levantamento de requisitos, código-fonte do sistema e manual de utilização.

## 2 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Os requisitos funcionais estabelecem a maneira de como o sistema age, qual a pretensão das suas funcionalidades e serviços, de forma a atender as necessidades para qual o sistema foi criado. No Quadro 1, têm-se os requisitos funcionais com os seus devidos atores e prioridades identificadas para o sistema proposto.

QUADRO 1 – LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

<b>CODIGO</b>	<b>NOME</b>	<b>AUTOR</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>TIPO</b>
R001	Cadastro do item para troca	Moderador/ Dono do animal	O usuário, dono do item, assim como o moderador poderá registrar o item para troca.	Funcional
R002	Cadastro do dono do item	Moderador/ Dono do item	O usuário, dono do item, assim como o moderador poderá registrar dados do dono do item.	Funcional
R003	Cadastro do moderador	Moderador	O moderador poderá registrar conta de usuário.	Funcional
R004	Painel de Itens	Moderador/Dono do item/Usuário interessado	Painel de itens disponíveis para troca, necessário informar características associadas ao item.	Funcional
R007	Cadastrar Interessado	Moderador/ usuário interessado	O usuário interessado, assim como o moderador poderá registrar o usuário que tenha interesse em trocar algum item.	Funcional
R008	Marcar interesse na troca de item	Moderador/Usuário interessado	Outro usuário poderá "marcar" um item cadastrado dizendo estar interessado em efetuar a troca.	Funcional
R010	Segurança do Sistema	N/A	A base de dados deve ser protegida permitindo acesso apenas aos usuários autorizados	Não-Funcional
R011	Disponibilidade do Sistema	N/A	O servidor deverá ter infraestrutura para permanecer ligado 24hs/dia	Não-Funcional
R014	Sistema de login	Moderador/ Dono do item	O sistema deve permitir acesso apenas aos usuários autorizados	Funcional

FONTE: OS PRÓPRIOS AUTORES

### 3 CONCEITUAÇÃO TEÓRICA SOBRE LEAN CANVAS

O Lean Canvas é uma técnica que auxilia na definição e no refinamento ágil de um plano de negócios, seja para novas empresas ou para criação de novos produtos. Foi idealizado por Ash Maurya que se inspirou no Business Model Canvas de Alexander Osterwalder.

Um dos exemplo dessa técnica é a necessidade de encontrar o encaixa entre problema de mercado e solução oferecida pela startup ao invés de se preocupar com relacionamento ou parcerias.

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.

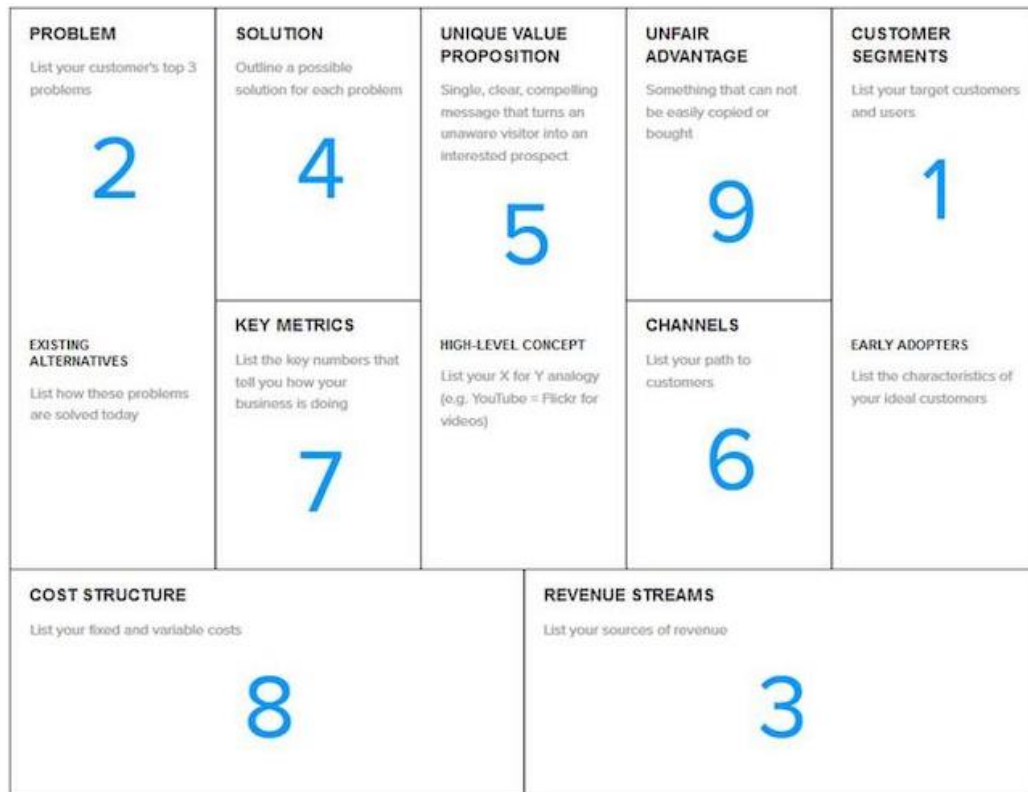
**Canais:** Faça uma lista de canais gratuitos e pagos que sua startup usa para atingir seus clientes.

**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.

Figura ilustrativa.



## 4 Design Thinking

Não é uma metodologia, e sim uma abordagem que busca a solução de problemas de forma coletiva e colaborativa, em uma perspectiva de empatia máxima com seus stakeholders (interessados).

O processo consiste em tentar mapear e mesclar a experiência cultural, a visão de mundo e os processos inseridos na vida dos indivíduos, no intuito de obter uma visão mais completa na solução de problemas e, dessa forma, melhor identificar as barreiras e gerar alternativas viáveis para transpô-las.

São 4 etapas:



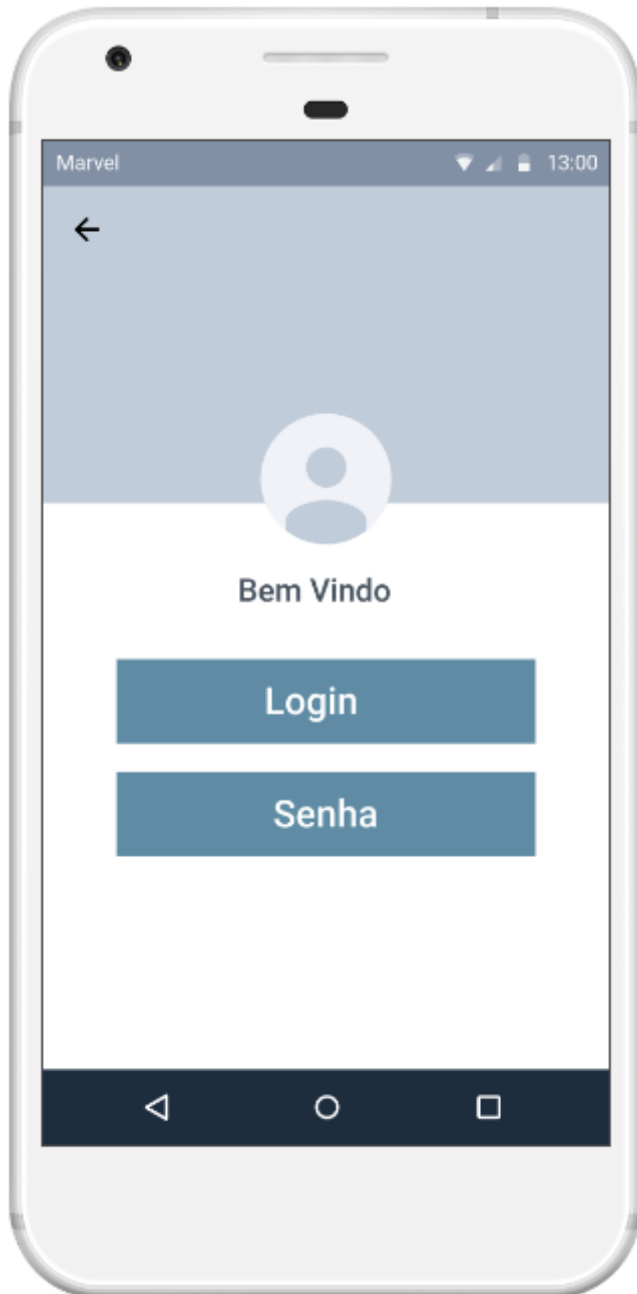


## 5 LEAN CANVAS DO PROJETO.

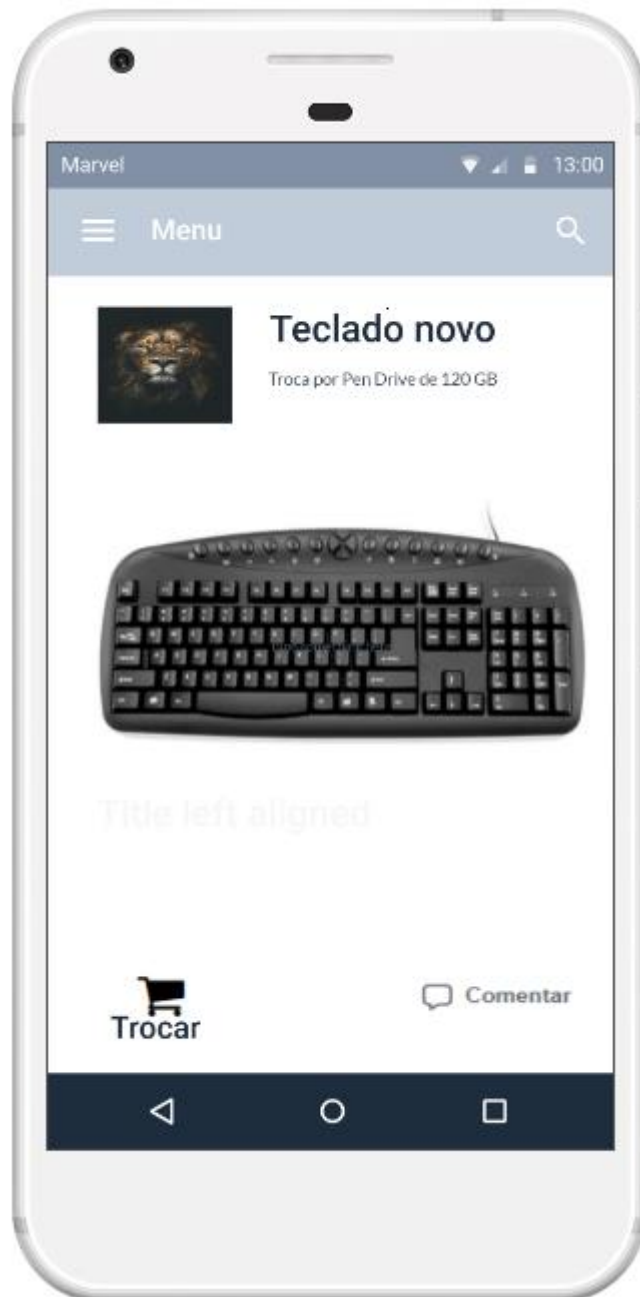
<p><b>PROBLEM</b></p> <p>Vender um computador usado.</p> <p>Achar peças que não estão mais no mercado atual.</p> <p>Sem receita para adquirir um novo computador.</p> <p><b>EXISTING ALTERNATIVES</b></p> <p>Não localizado na Play Store</p>	<p><b>SOLUTION</b></p> <p>Listar itens que estão disponíveis para troca.</p> <p>Interagir usuários interessados na troca.</p> <p>Finalizar troca de produto.</p>	<p><b>UNIQUE VALUE PROPOSITION</b></p> <p>Não faz venda, e sim a troca equivalente de produtos.</p> <p><b>HIGH-LEVEL CONCEPT</b></p> <p>Troca direta com o usuário ou via correio.</p>	<p><b>UNFAIR ADVANTAGE</b></p> <p>Sem custos ao cliente</p>	<p><b>CUSTOMER SEGMENTS</b></p> <p>Pessoas que desejam se desfazer de peças de computador.</p> <p><b>EARLY ADOPTERS</b></p> <p>Pessoas com peças estocadas em casa com esperança que um dia irá vendê-las.</p>
<p><b>KEY METRICS</b></p> <p>Cientes cadastrados.</p> <p>Trocas realizadas.</p>			<p><b>CHANNELS</b></p> <p>Facebook</p> <p>Instagram</p>	
<p><b>COST STRUCTURE</b></p> <p>Desenvolvimento do aplicativo</p> <p>Hospedagem na Play Store</p> <p>Servidor do Aplicativo</p>			<p><b>REVENUE STREAMS</b></p> <p>Anúncios</p>	

## 6 TELAS DO PROJETO.

### 6.1 – Tela de Login.



6.2 - Tela de interação com os usuários interessados na troca do produto.



## **15 CONCLUSÃO**

Com relação ao objetivo deste trabalho que consistiu em desenvolver um aplicativo para troca de produtos de informática, verificou-se que este foi alcançado em função de construir um sistema de trocas de mensagens. Os resultados indicam que as necessidades apresentadas foram atendidas, incluindo o sistema de busca de produtos e cadastro de usuários. A aplicação deste sistema facilitou a procura de peças de computador, além de economizar o tempo, pois a busca é centralizada, independente do local.

Como projeto futuro, serão propostos mais três recursos, como “Alteração do Item”, que tem como objetivo alterar dados cadastrados no sistema, e também o recurso “Cancelar Post”, onde o sistema deve permitir que o usuário possa cancelar dados cadastrados, e o último recurso que deve ser incorporado será notificação por e-mail, onde o dono do item receberá em sua caixa de e-mail uma mensagem do registro de interesse de troca.

Se houver necessidade de realizar melhorias no sistema, neste caso, fica a critério do usuário. Sendo assim, novas análises serão realizadas e as atribuições aplicadas.

## REFERÊNCIAS

Lean Canvas na prática: Disponível em <<https://www.infoq.com/br/articles/resumo-workshop-lean-canvas>> - Acesso em: 28 abril.2018.

O que é o Lean Canvas: Disponível em <<https://analistamodelosdenegocios.com.br/lean-canvas>> Acesso em: 28 abril.2018.

Design Thinking: ferramenta de inovação para empreendedores. Disponível em: <<https://endeavor.org.br/design-thinking-inovacao/>> - Acesso em: 28 abril.2018.

Entenda o design thinking: ferramenta de inovação para empreendedores. Disponível em: <<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o-design-thinking,369d9cb730905410VgnVCM1000003b74010aRCRD>> - Acesso em: 28 abril.2018.