

# sKanboo

Ana Corina Damas Batista  
Giovanna Ferreira dos Santos de Almeida  
Guilherme Lage da Costa  
Lucas Cabral Soares  
Vitor Lagares Stahlberg



# Tópicos

## 1. Introdução

1.1 Contextualização

1.2 Problema

1.3 Objetivo geral

1.3.1 Objetivos específicos

1.4 Justificativas

## 2. Participantes do processo

## 3. Modelagem do processo de negócio

3.1 Análise da situação atual

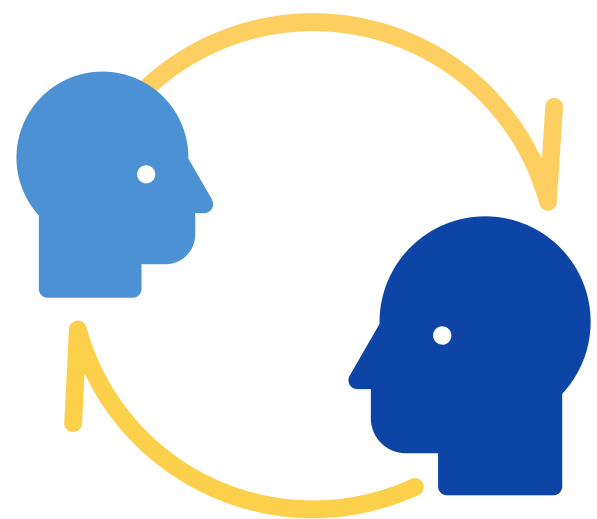
3.2 Descrição Geral da proposta

## 1.2 PROBLEMA

- Consumo constante de novos bens;
- Acúmulo de bens materiais em desuso;
- Consequências ambientais;
- Economia circular.

*"É possível criar uma plataforma na qual as pessoas conseguissem adquirir novos bens, apenas se desfazendo daqueles que já tem e não usam, economizando dinheiro e, por consequência, de maneira sustentável?"*





## 1.2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma *aplicação web* que permita que seus usuários realizem **trocas de objetos** uns com os outros, de maneira simples e sem gastar com isso.



## 1.2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Facilitar a troca de objetos entre pessoas;
- Fornecer alternativas para obter produtos que não envolvam dinheiro;
- Permitir que os usuários da aplicação negociem diretamente uns com os outros.



## 1.3 JUSTIFICATIVAS

- CONSUMO EXCESSIVO;
- MUDANÇA NA LÓGICA DE CONSUMO;
- FACILITAR E FOMENTAR A TROCA CONSCIENTE;
- PROMOVER A REFLEXÃO ACERCA DO CONSUMISMO.

O projeto **sKanboo** tem como enfoque facilitar e fomentar a troca consciente de bens materiais acumulados de comum interesse entre os usuários ao mesmo tempo que promove uma reflexão sobre a ótica financeira e do consumo.





## 2. PARTICIPANTES DO PROCESSO

### Comprador

1. Compra um produto via troca ou moeda virtual (interna);
2. Compra a moeda virtual via moeda real.

### Vendedor

Vende um produto afim de adquirir outro produto ou moeda virtual.

*No processo de troca, ambas as partes assumem o papel de vendedor e comprador ao mesmo tempo.*

## 3.1 ANÁLISE DA SITUAÇÃO ATUAL



- Os sistemas atuais utilizam dinheiro;
- A proposta do sKanboo é inovadora;
- Maneiras alternativas para realizar a troca de objetos;
- A troca mútua é feita utilizando objetos ou a uma moeda virtual.

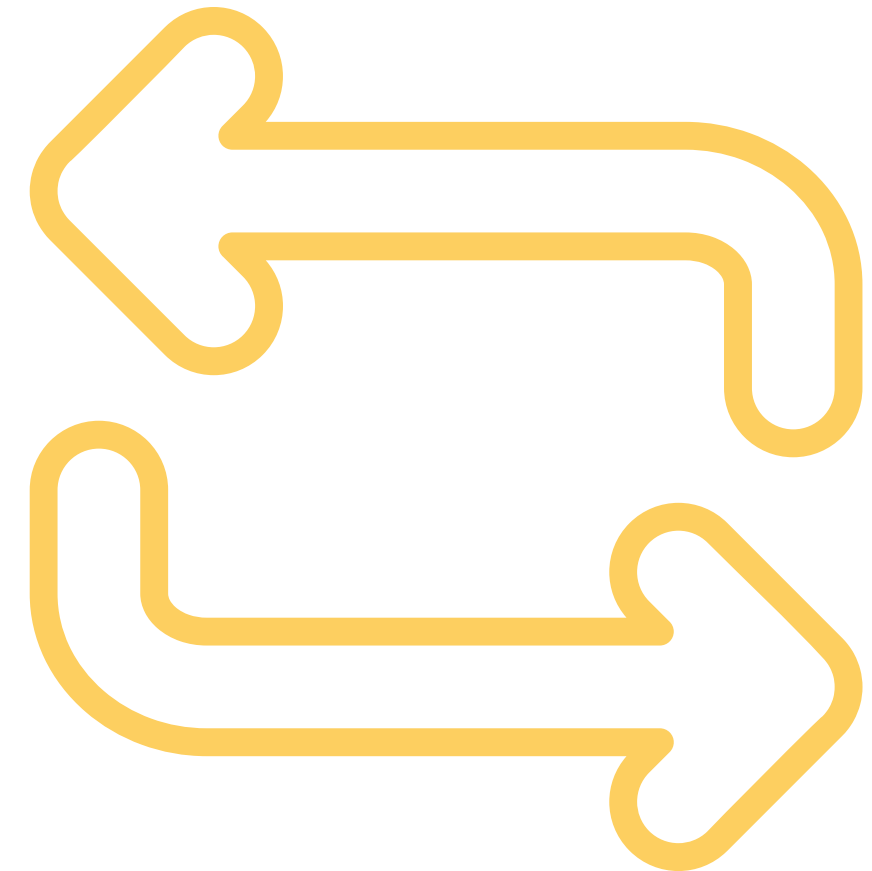


## 3.2 DESCRIÇÃO GERAL DA PROPOSTA

---

*Trazer maneiras alternativas de se realizar trocas para o mundo online.*

- Sistema de escambo;
- O usuário pode ofertar itens e receber propostas de trocas;
- Troca de objetos ou pago através da moeda virtual;
- Não inclui a opção de trocas utilizando dinheiro.



# REFERÊNCIAS

EUROPEAN ROUTE OF INDUSTRIAL HERITAGE - CULTURAL ROUTES - PUBLI.COE.INT. ([S.D.]). CULTURAL ROUTES. RECUPERADO 2 DE MARÇO DE 2023, DE [HTTPS://WWW.COE.INT/EN/WEB/CULTURAL-ROUTES/EUROPEAN-ROUTE-OF-INDUSTRIAL-HERITAGE\\_](https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/european-route-of-industrial-heritage_)

AKATU, E. (2012, OUTUBRO 11). COMO O CONSUMO COLABORATIVO PODE REVOLUCIONAR UMA CIDADE. INSTITUTO AKATU; AKATU. [HTTPS://AKATU.ORG.BR/COMO-O-CONSUMO-COLABORATIVO-PODE-REVOLUCIONAR-UMA-CIDADE/\\_](https://akatu.org.br/como-o-consumo-colaborativo-pode-revolucionar-uma-cidade/_)

\*SILVA, DANIEL NEVES. "ESCAMBO"; BRASIL ESCOLA. RECUPERADO 2 DE MARÇO DE 2023, DE [HTTPS://BRASILESCOLA.UOL.COM.BR/HISTORIAG/ESCAMBO.HTM\\_](https://brasilescola.uol.com.br/historiag/escambo.htm_)

ECONOMIA CIRCULAR - O QUE É A ECONOMIA CIRCULAR? ([S.D.]). NOMIA.PT. RECUPERADO 2 DE MARÇO DE 2023, DE [HTTPS://ECO.NOMIA.PT/PT/ECONOMIA-CIRCULAR/ESTRATEGIAS\\_](https://eco.nomia.pt/pt/economia-circular/estrategias_)