

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

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

- Aumento do consumo a partir da Revolução Industrial;
- Acumular objetos se tornou hábito;
- Excesso e desperdício;
- O sKanboo foi desenvolvido para permitir a troca de objetos em desuso;
- O escambo é sustentável;
- O escambo é mais econômico.

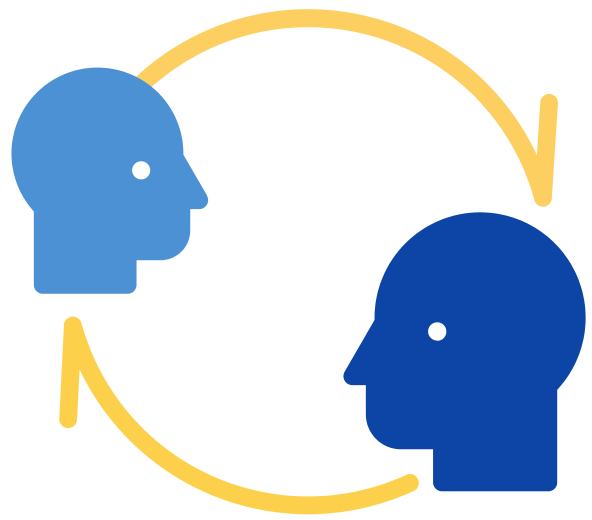
*Por exemplo, em toda sua vida útil, uma furadeira é usada, aproximadamente, por **40 minutos**.*

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?"





1.3 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.

1.3.1 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.



1.4 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

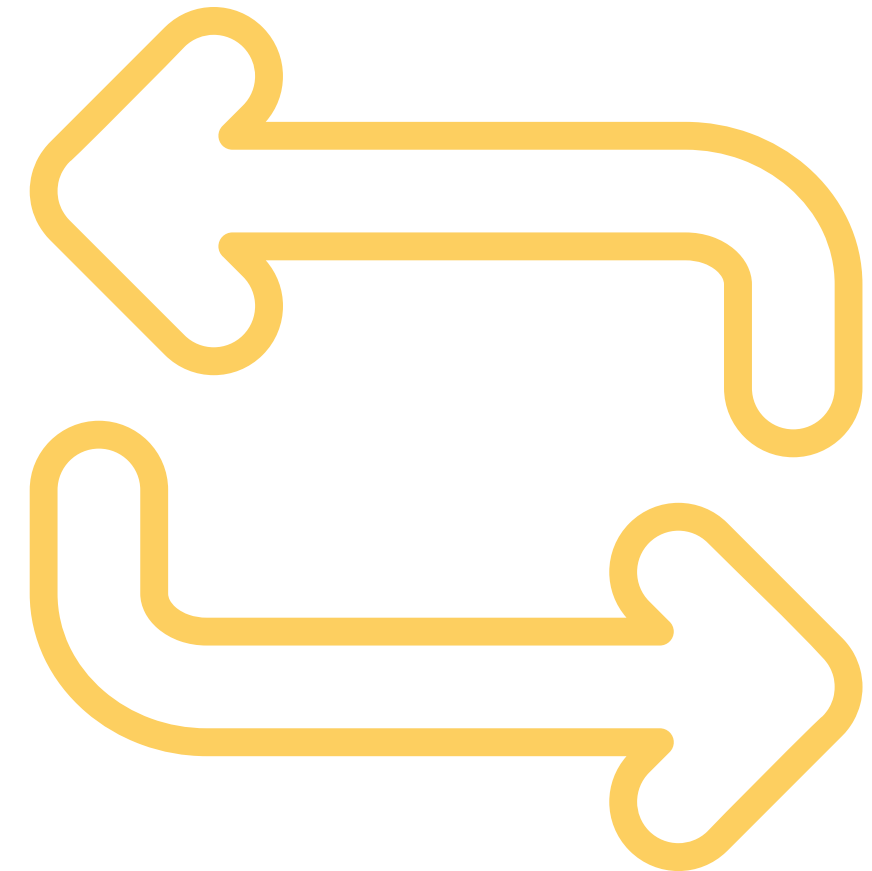


- Os sistemas atuais utilizam dinheiro;
- A proposta do sKanboo é inovadora;
- Maneiras alternativas para realizar a troca de objetos;
- A troca mútua é feita utilizando objetos ou a uma moeda virtual.

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_)