|  |
| --- |
| DEFINIÇÃO DO PROJETO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Objeto** | |
| O objetivo do aplicativo é criar uma rede social de troca de serviços, no qual as pessoas que participam da rede tanto podem oferecer quanto consumir os serviços disponíveis.  A ideia que esta plataforma tenha uma espécie de dinheiro virtual, que pode ser chamar “Calango”. Sendo que um Calango corresponderá a uma hora de serviço.  As experiências pode ser avaliadas por cliente e prestador e os comentários e classificações da qualidade de prestação do serviço ficam disponíveis para quem desejar utilizar um serviço de um prestador ou se um prestador quiser saber informações de um provável cliente, por exemplo sele é exigente, se costuma dar problemas.  A monetização deste aplicativo pode ser dar pela própria base de dados, que terá informações ricas para análise de perfil de consumidor, no qual tais podem ser fornecidos para empresas de serviços e consumo.  Também pode se realizar parcerias com as empresas para a disponibilização de propagandas direcionadas com produtos ou serviços potenciais que os usuários da redem podem comprar de acordo com o seu perfil configurado na rede e também de acordo com os serviços que consomem e prestam na rede. | |
| **Público Alvo** | |
| **Descrição** | Público Primário:   * Jovens principalmente recém formados.   Público Secundário:   * Autônomos, que usar a rede social com o intuito divulgar seu serviço somente, mas não de usar. * Empresas de Serviços que desejam pelo próprio aplicativo conhecer o mercado e possíveis clientes e |
| **Gênero** | Homens e Mulheres |
| **Faixa Etária** | 18 a 40 anos |
| **Classe Social** | Classe Baixa e Média. |
| **Contexto** | |
| O contexto do uso deste aplicativo será realizado em diferentes ambientes:   * Casa * Trabalho * Metro * Aeroporto | |