

## **1. Contextualização**

Muitas pessoas possuem habilidades, tempo livre ou objetos parados em casa, mas nem sempre têm dinheiro disponível para pagar por serviços ou comprar o que precisam. Ao mesmo tempo, outras pessoas estão dispostas a ajudar ou a se desfazer de itens, desde que recebam algo em troca que também tenha valor para elas.

Hoje, esse tipo de troca acontece de forma informal, principalmente em conversas, grupos de mensagens ou acordos verbais, sem qualquer organização ou registro.

## **2. Descrição do problema**

Atualmente, as trocas de favores e de objetos enfrentam diversos problemas:

- Falta de organização:

Não há um sistema que registre claramente o que foi combinado, quem ofereceu o quê e se a troca já foi concluída.

- Falta de confiança:

Como os acordos são informais, é comum existir medo de a outra pessoa não cumprir o combinado, sumir após receber o favor ou entregar algo em condições piores do que o prometido.

- Falta de visibilidade:

Quem precisa de um serviço ou de um item nem sempre consegue encontrar alguém disposto a trocar, e quem quer oferecer algo não tem um lugar centralizado para divulgar o que oferece.

- Desperdício de recursos:

Objetos úteis ficam parados nas casas das pessoas, e habilidades que poderiam gerar valor para outros não são aproveitadas.

Dessa forma, há uma necessidade de uma solução que organize, registre e dê mais segurança a esse tipo de troca, reduzindo a dependência do dinheiro como única forma de pagamento.

## **3. Objetivo geral**

Desenvolver um aplicativo que permita a troca estruturada de favores, serviços e itens entre usuários, de forma organizada, registrada e mais segura, substituindo o dinheiro por acordos de troca.

## **4. Objetivos específicos**

- Facilitar que pessoas encontrem quem precise de suas habilidades ou objetos.
- Permitir que usuários ofereçam serviços ou itens em troca de outros serviços ou itens.

- Registrar as trocas realizadas, criando histórico e transparência.
- Aumentar a confiança nas trocas por meio de avaliações e reputação.
- Reduzir o desperdício de recursos (tempo, habilidades e objetos parados).

## **5. Solução proposta**

A solução proposta é um aplicativo de trocas, onde cada usuário pode:

- Oferecer serviços (favores, habilidades, trabalhos pontuais) ou itens (objetos usados, produtos);
- Informar o que aceita em troca (outro serviço, outro item etc.);
- Negociar diretamente com outros usuários por meio do próprio aplicativo;
- Registrar a conclusão da troca, deixando um histórico das negociações realizadas.

Esse aplicativo funcionaria como um “mercado de trocas”, substituindo o dinheiro por acordos diretos entre as partes.

## **6. Funcionamento do aplicativo**

### **6.1. Cadastro de usuário**

O usuário cria um perfil com:

- Nome;
- Foto (opcional);
- Localização aproximada (bairro/cidade);
- Descrição de habilidades e tipos de itens que costuma oferecer.

### **6.2. Cadastro de ofertas**

O usuário pode cadastrar ofertas contendo:

- O que ele oferece

(ex.: “aula de matemática”, “formatação de computador”, “ventilador usado em bom estado”);

- O que ele aceita em troca

(ex.: “limpeza de quintal”, “aula de inglês”, “qualquer eletrodoméstico em bom estado”).

### **6.3. Busca e filtros**

O aplicativo permite buscar por:

- Tipo de serviço (ex.: aula, conserto, faxina, design, etc.);

- Tipo de item (ex.: eletrônico, móveis, roupas, livros, etc.);
- Localização (priorizando resultados próximos ao usuário).

#### **6.4. Sistema de propostas de troca**

- Um usuário encontra uma oferta de interesse;
- Envia uma proposta explicando o que pode oferecer em troca;
- O dono da oferta pode:
  - aceitar;
  - recusar;
  - sugerir uma contraproposta.

#### **6.5. Registro da transação**

- Após a troca ser concluída, ambos os usuários confirmam no aplicativo;
- Essa confirmação gera um registro no histórico de cada um, informando:
  - que troca foi feita;
  - com quem foi feita;
  - se houve sucesso na conclusão.

#### **6.6. Avaliação e reputação**

Depois de cada troca, os usuários podem se avaliar com:

- Nota (por exemplo, de 1 a 5);
- Comentário opcional sobre a experiência.

Isso cria uma reputação dentro do app, facilitando identificar usuários mais confiáveis.

### **7. Benefícios esperados**

- Para os usuários:
  - Acesso a serviços e itens mesmo quando estiverem sem dinheiro.
  - Possibilidade de utilizar habilidades pessoais como “moeda de troca”.
  - Chance de dar destino útil a objetos que estavam sem uso.
- Para a comunidade:
  - Fortalecimento de redes de ajuda e colaboração entre pessoas.

- Redução de desperdício, tanto de tempo quanto de recursos materiais.
- Criação de um ambiente mais solidário e sustentável, baseado na troca e não apenas na compra.

#### **8. Pontos a desenvolver no projeto**

Para o projeto ficar mais robusto, ainda será necessário detalhar:

- Como será feita a verificação mínima dos usuários (e-mail, telefone, CPF, etc.).
- Quais regras de uso e termos de responsabilidade o aplicativo terá.
- Se haverá algum tipo de sistema de pontos ou se as trocas serão totalmente livres.
- Como serão tratados conflitos (quando uma das partes se sentir prejudicada).