LUCAS SILVA PINTO

MATHEUS HENRIQUE BASTOS

LUCAS ANTONIO DOS SANTOS

RELAÇÃO DE ARTEFATOS

ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

Rentify

Curitiba

2023

SUMÁRIO

[ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos” 3](#_Toc130836671)

[ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz” 4](#_Toc130836672)

[ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”. 5](#_Toc130836673)

[ARTEFATO 4: Quadro “Protótipo”. 6](#_Toc130836674)

[REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS 7](#_Toc130836675)

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

[Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”. 3](#_Toc119484237)

[Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”. 4](#_Toc119484238)

[Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018. 5](#_Toc119484239)

# ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 1**: Quadro “3 Objetivos” | |
| **NOME DO PRODUTO**: Rentify | |
| **OBJETIVOS** | **DESCRIÇÃO** |
| 1 | Facilitar o processo de locação de imóveis; |
| 2 | Facilitar a escolha do usuário em relação ao imóvel baseado nas preferências do usuário; |
| 3 | Incentivar o uso do software através de elementos gamificado; |

Figura – Quadro “3 Objetivos”.

# ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 2**: Quadro “é – não é – faz – não faz” | |
| **NOME DO PRODUTO**: Rentify | |
| **É**  - Software para locação de Imóveis;  - Plataforma gamificada; | **Não é**  - Plataforma de mobiliária;  - Plataforma de venda; |
| **Faz**  - Recomenda imóve;  - Badges aos usuários “fiéis” através da gamificação; | **Não faz**  - Visitação dos imóveis  - Compra de imóveis;  - Entrega de veículos alugados; |

Figura – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

# ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 3**: Quadro “Visão de Produto” | |
| **NOME DO PRODUTO**: | |
| **CLIENTE-ALVO** | Turistas;  Pessoas que precisam alugar imóveis. |
| **CATEGORIA-SEGMENTO** | Uma plataforma de aluguel de imóveis. |
| **BENEFÍCIO-CHAVE** | O usuário poderá escolher o imóvel como desejar. |
| **DIFERENCIADO-CHAVE** | O enquelino terá recompensas por alugar imóveis mais adequados para determinadas situações. |
| **META-VALOR.** | Tornar o aluguel de imóveis mais prático e poder oferecer o imóvel mais recomendados para o usuário. |

Figura – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

# ARTEFATO 4: Quadro “Protótipo”.

# REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, F. **Product backlog building: concepção de um product backlog efetivo**. 2018. Disponível em: <https://speakerdeck.com/fabiogr/product-backlog-building>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.

AGUIAR, F. **PBB\_Canvas Template**. 2018. Disponível em: <http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB_Canvas.pdf>. Acesso em 10 de fevereiro de 2022.

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.