1.0 - ECONOMIA E MERCADO

Cada vez mais, as novas tecnologias são implementadas nas salas de aula em todo o mundo. Visando um maior engajamento dos alunos, com atividades dinâmicas, disponibilidade de recursos online, com intuito de personalizar o aprendizado contando com a colaboração de equipamentos. Portanto, os professores utilizam equipamentos audiovisuais para ministrar aulas e torná-las mais divertidas, práticas e enriquecedoras.

Um dos problemas que se encontra, no entanto, na utilização desses equipamentos é a logística de organização, distribuição e utilização por parte dos professores em horário letivo de forma manual. Para tanto, a criação e desenvolvimento de um software de reserva de equipamentos se torna necessária.

Para suprir as necessidades do colégio Vencer Sempre será necessário um projeto eficiente, com o planejamento adequado, que supra suas necessidades de forma satisfatória. Porém, se trata de um projeto de pequeno porte e o investimento precisa ser compatível com o melhor custo-benefício possível para as duas partes, a empresa e o colégio.

1.1 PROJETO E AGENTES ENVOLVIDOS

Para o andamento do projeto, precisamos mapear os agentes econômicos que estarão ligados com a empresa. Primeiramente, é necessário dividir as categorias em que os agentes econômicos envolvidos se encaixam em:

. Famílias – ou os clientes, professores e funcionários em geral que utilizarão o software

. Governo – responsável por regular e organizar, neste caso, o setor tecnológico com políticas e leis, bem como incentivos fiscais para empresas deste setor.

. Empresas – podem ser concorrentes, oferecendo serviços semelhantes ou investidores, para ajudar no desenvolvimento e expansão.

Outros agentes que podem estar envolvidos no processo da criação do software são fornecedores, parceiros, desenvolvedores etc. Deste modo, oferecendo insumos necessários como softwares de desenvolvimentos, bibliotecas abertas ou empresas ou indivíduos que oferecem serviços relacionados como treinamento, suporte técnico etc.

1.2 INVESTIMENTOS

Os investimentos necessários aqui serão objetivos, suscintos e eficientes, com foco na criação do projeto visando rapidez e melhor custo-benefício possível. Posteriormente, com a expansão do projeto e da empresa, outros tipos de investimentos serão necessários, mas no momento o foco será em:

. Desenvolvedores – considerando que já tenham seus equipamentos próprios, aqui nos preocuparemos apenas com salários. Serão 4 pessoas envolvidas no projeto, um programador para realizar a codificação do projeto, um analista de sistemas responsável pelo levantamento dos requisitos, métodos, ferramentas e prazos utilizados, um testador responsável pela validação do software – e um técnico responsável pela aplicação, instalação e treinamento dos usuários.

. Projeto – prazo em que se estabelece, com clareza, os objetivos do projeto. Definir metas e ferramentas necessárias para atingir essas metas.

. Desenvolvimento – é nesta fase que o código fonte é escrito, utilizando ferramentas e tecnologias necessárias. Por ser a etapa mais crítica do processo, é necessário um período maior para sua conclusão e avaliação.

. Testes - nesta etapa os requisitos estabelecidos, principalmente pelo cliente, na fase de planejamento são testados e validados. É necessário que todos os requisitos sejam testados nessa fase para garantir que o software criado é confiável e, desta forma, garantir a satisfação do cliente.

. Demais investimentos – investimentos extras, com eventualidades no planejamento, equipamentos e atualizações no software.

Tempo estimado: 90 dias (540 horas)

Investimento inicial: R$ 35.000,00

Considerando não ser um projeto de grande complexidade, os investimentos iniciais serão baixos e progredirão de acordo com a expansão do projeto para outras escolas.

Considerando o valor de investimento, o valor para implementação do software será de R$ 3500,00 (10% do valor) e uma taxa de R$ 700,00 (2% do valor) mensal para manutenção do software. Portanto, o tempo estimado para retorno do investimento inicial, contando apenas com a implementação no colégio Vencer Sempre e sem que ocorra ajustes, seria por volta de 45 meses.   
Os valores a serem investidos foram tirados com base nas informações disponibilizadas no site

https://br.talent.com/salary?job=programador+júnior#:~:text=Salário%20Médio%20de%20Programador%20Júnior%20em%20Brasil%202023&text=O%20salário%20médio%20de%20programador,a%20ganhar%20R%2443.080%20anuais.