

BUSINESS MODEL CANVAS – NEXCODE

PARCEIROS-CHAVE

- TD Software (cliente parceiro).
- Professora Cristiane (orientadora).
- Professor Carlos (coorientador).

ATIVIDADES-CHAVE

- Levantamento de requisitos
- Prototipação (baixa e alta fidelidade)
- Validação com o cliente
- Testes de usabilidade e decisões registradas

PRINCIPAIS RECURSOS

- Equipe multidisciplinar.
- Ferramentas: Figma, Trello, GitHub.
- Conhecimento em UX/UI, HTML, CSS e prototipação.

PROPOSTAS DE VALOR

- Solução digital para fichas técnicas.
- Interface intuitiva e acessível.
- Otimização de tempo e registro de dados confiável.
- Experiência do usuário centrada nas reais necessidades do cliente.

RELAÇÕES COM O CONSUMIDOR

- Comunicação direta e contínua com o cliente (TD Software).
- Validação de cada etapa do projeto.
- Reuniões presenciais e remotas com ata registrada.

CANAIS

- Plataforma web (protótipo).
- Reuniões com o cliente.
- Apresentação via GitHub Pages e vídeo pitch.

SEGMENTOS DE CLIENTES

- Empresas de suporte técnico e manutenção de TI.
- Técnicos de campo com baixo letramento digital.
- Gestores que desejam maior controle sobre os atendimentos.

ESTRUTURA DE CUSTOS

- Custo de tempo da equipe.
- Acesso a ferramentas gratuitas (Figma, GitHub, Trello).
- Recursos pessoais para desenvolvimento (computador, internet etc.).

FONTES DE RECEITA

- Neste projeto acadêmico: não se aplica (empresa júnior fictícia).
- Em aplicação real: modelo de licenciamento ou contrato de serviço.