

TRABUKA MVP

Produto Mínimo Viável - Funcionalidades Essenciais

Princípio do MVP

O MVP da Trabuka foca em validar a proposta de valor central: conectar jovens talentos a projetos reais através de um sistema de progressão baseado em desempenho verificável.

Objetivo: Lançar em 3 meses com funcionalidades mínimas que permitam testar o modelo com 100-500 utilizadores iniciais (50 jovens + 10 empresas).

Escopo Reduzido do MVP

O que INCLUIR

- Apenas 2 níveis iniciais (Explorador e Praticante)
- Apenas projetos simulados (sem projetos reais/pagamentos)
- Teste de habilidades básico (apenas Inicial)
- Portfólio simples (sem URL pública)
- Apenas 1 área técnica (Desenvolvimento Web)

O que EXCLUIR (para versões futuras)

- ✗ Níveis Construtor e Mestre
- ✗ Projetos reais com empresas
- ✗ Sistema de pagamentos (Multicaixa)
- ✗ Testes Intermediário e Avançado
- ✗ Sistema de mentoria
- ✗ Exportação de portfólio em PDF
- ✗ Notificações push (manter apenas e-mail)
- ✗ Cache offline avançado
- ✗ Múltiplas áreas (UI/UX, Mobile, Backend)
- ✗ Sistema de tickets de suporte (usar e-mail direto)

Tipos de Utilizadores do MVP

Utilizador	Acesso no MVP
Jovem	<input checked="" type="checkbox"/> Total (Dashboard, Testes, Projetos Simulados, Portfólio)
Gestor	<input checked="" type="checkbox"/> Total (Aprovar utilizadores, validar testes, gerir projetos simulados)

Empresa	✗ Excluído do MVP (introduzir na v2.0 com projetos reais)
Suporte	✗ Excluído (usar e-mail direto: suporte@trabuka.co)

Funcionalidades Essenciais do MVP

1. Autenticação e Registo (OBRIGATÓRIO)

Funcionalidades Mínimas

- Registo de jovens (nome, e-mail, senha, CV em PDF)
- Login com e-mail/senha
- Verificação de e-mail (link de confirmação)
- Recuperação de senha (código por e-mail)

Telas Necessárias

1. Página Inicial (informações + links para login/registo)
2. Login
3. Registo (apenas jovens)
4. Confirmação de E-mail

Simplificações

- Sem registo de empresas (só na v2.0)
- Sem OAuth (Google/Facebook) - apenas e-mail/senha
- Aprovação manual de registos por gestor (via painel admin simples)

2. Dashboard do Jovem (OBRIGATÓRIO)

Funcionalidades Mínimas

- Visualizar nível atual (Explorador ou Praticante)
- Ver projetos atribuídos (apenas 1 por vez)
- Acesso rápido a: Teste, Projetos, Portfólio
- Editar perfil básico (nome, habilidades)

Telas Necessárias

5. Dashboard Principal
6. Edição de Perfil

Simplificações

- Sem notificações push (apenas alertas simples na tela)
- Sem histórico de avaliações detalhado
- Sem estatísticas/gráficos avançados

3. Testes de Habilidades (OBRIGATÓRIO)

Funcionalidades Mínimas

- Apenas 1 teste: Inicial (HTML/CSS/JavaScript básico)
- Formato: 15-20 questões múltipla escolha
- Tempo limite: 60 minutos
- Nota de aprovação: 70/100
- Resultado automático (aprovado/reprovado)

Telas Necessárias

7. Tela de Testes (lista + botão iniciar)
8. Instruções do Teste
9. Interface do Teste (questões)
10. Resultado

Simplificações

- Sem tarefas práticas (apenas quiz)
- Sem revisão de respostas
- Sem testes Intermediário/Avançado
- Gestores apenas validam manualmente casos duvidosos

4. Projetos Simulados (OBRIGATÓRIO)

Funcionalidades Mínimas

- Apenas projetos simulados (criados pela Trabuka)
- 1 projeto por vez por jovem
- Duração: 5-7 dias
- Trabalho: 2 horas/dia (horário flexível escolhido pelo jovem)
- Submissão de relatório final (não diário)
- Link do GitHub obrigatório
- Avaliação por gestor (nota + feedback escrito)

Exemplos de Projetos MVP

- Landing page responsiva (HTML/CSS/JS)
- Clone de interface simples (ex: página login do Twitter)
- Calculadora web interativa

Telas Necessárias

11. Lista de Projetos
12. Detalhes do Projeto
13. Submissão Final (link GitHub + descrição)

Simplificações

- Sem relatórios diários (apenas 1 relatório final)
- Sem integração Figma (apenas GitHub)
- Sem horário fixo imposto pela empresa
- Sem feedback diário (apenas feedback final)
- Sem acompanhamento de progresso em tempo real
- Atribuição manual de projetos por gestor

5. Portfólio Básico (OBRIGATÓRIO)

Funcionalidades Mínimas

- Lista de projetos concluídos
- Para cada projeto: nome, descrição, link GitHub, nota
- Atualização automática após aprovação do projeto

Telas Necessárias

14. Portfólio (lista simples de projetos)

Simplificações

- Sem URL pública para compartilhar
- Sem exportação em PDF
- Sem visualização detalhada por projeto
- Apenas visível para o próprio jovem e gestores

6. Painel do Gestor (OBRIGATÓRIO)

Funcionalidades Mínimas

- Aprovar/rejeitar registos de jovens
- Visualizar lista de jovens (nome, nível, status)
- Atribuir projetos simulados manualmente
- Avaliar submissões de projetos (nota + feedback)
- Visualizar portfólios dos jovens

Telas Necessárias

15. Dashboard Admin

16. Gestão de Utilizadores

17. Avaliação de Projetos

Simplificações

- Sem criação/edição de testes (usar testes fixos)
- Sem seleção automática de candidatos
- Sem dashboards com gráficos
- Sem exportação de relatórios

Comparação: MVP vs Versão Completa

Funcionalidade	MVP (v1.0)	Versão Completa
Níveis	2 (Explorador, Praticante)	4 (+ Construtor, Mestre)
Tipos de Projeto	Apenas simulados	Simulados + Reais
Testes	1 (Inicial - quiz)	3 (Inicial, Intermediário, Avançado)
Relatórios	1 final por projeto	Diários obrigatórios

Evidências	GitHub apenas	GitHub + Figma
Pagamentos	✗ Não	✓ Multicaixa
Empresas	✗ Não	✓ Total
Portfólio Público	✗ Não	✓ URL + PDF
Notificações	E-mail apenas	E-mail + Push
Telas	12 principais	48 (21 principais + 27 subtelas)
Áreas Técnicas	1 (Web Dev)	4 (Web, UI/UX, Mobile, Backend)

Arquitetura Técnica do MVP

Stack Recomendado (Simplicidade)

- **Frontend:** React.js (Next.js para SEO básico)
- **Backend:** Node.js + Express
- **Base de Dados:** PostgreSQL (relacional simples)
- **Autenticação:** JWT + bcrypt
- **Armazenamento:** AWS S3 ou similar (CVs em PDF)
- **E-mail:** SendGrid ou Mailgun
- **Hosting:** Vercel (frontend) + Render/Railway (backend)

Cronograma de Desenvolvimento MVP

Semana 1-2: Setup e Autenticação

- Configuração do projeto (frontend + backend)
- Base de dados (schema inicial)
- Sistema de registo/login
- Verificação de e-mail

Semana 3-4: Dashboard e Testes

- Dashboard do jovem
- Interface de testes (quiz)
- Sistema de avaliação automática

Semana 5-7: Projetos

- Criação de 3-5 projetos simulados
- Sistema de atribuição de projetos
- Submissão de projeto (GitHub + descrição)
- Avaliação por gestor

Semana 8-9: Portfólio e Painel Admin

- Portfólio básico
- Painel do gestor
- Sistema de aprovação de utilizadores

Semana 10-12: Testes e Lançamento

- Testes de usabilidade (5-10 utilizadores beta)
- Correções de bugs
- Otimizações de performance
- Lançamento soft (50 jovens iniciais)

Métricas de Sucesso do MVP

Meta 3 Meses

- 50 jovens registados e ativos
- 30 jovens completam Nível 1 (Explorador)
- 20 jovens atingem Nível 2 (Praticante)
- 40 projetos simulados concluídos
- Taxa de conclusão de projetos: > 75%
- NPS (satisfação): > 40

Critérios para Próxima Fase (v2.0)

- Validação do modelo: jovens completam projetos consistentemente
- Feedback positivo (> 4.0/5.0)
- Interesse de 3-5 empresas em projetos reais
- Sistema estável (< 5 bugs críticos/mês)

Lista Completa de Telas do MVP

Total: 12 Telas Principais

Comuns (4 telas)

18. Página Inicial (landing page)
19. Login
20. Registo (apenas jovens)
21. Confirmação de E-mail

Jovem (5 telas)

22. Dashboard
23. Edição de Perfil
24. Testes (lista + interface de quiz + resultado)
25. Projetos (lista + detalhes + submissão)
26. Portfólio

Gestor (3 telas)

27. Dashboard Admin
28. Gestão de Utilizadores (aprovar/listar)
29. Avaliação de Projetos

Roadmap Pós-MVP

v2.0 - Monetização (6 meses após MVP)

- Adicionar níveis 3-4 (Construtor, Mestre)
- Projetos reais com empresas
- Integração Multicaixa
- Telas completas para empresas
- Relatórios diários obrigatórios

v3.0 - Escalabilidade (12 meses)

- Múltiplas áreas técnicas (UI/UX, Mobile, Backend)
- Sistema de mentoria
- Portfólio público (URL + PDF)
- Notificações push
- Dashboards avançados com analytics

v4.0 - Expansão (18 meses)

- Sistema de tickets de suporte
- Integração Figma
- Cache offline para baixa conectividade
- Certificações digitais
- Expansão internacional (lusofonia)

Conclusão

Este MVP foca no essencial: validar se jovens angolanos conseguem progredir através de projetos simulados e demonstrar competências verificáveis. Com apenas 12 telas e 2 níveis, podemos testar a proposta de valor central em 3 meses.

Custos estimados do MVP: 500.000 - 1.500.000 Kzs (desenvolvimento) + 50.000 Kzs/mês (hosting). Equipa mínima: 1 fullstack developer + 1 gestor/mentor.

Ao focar apenas no essencial, reduzimos tempo de desenvolvimento em 70% e custos em 60%, permitindo validação rápida do mercado antes de investir em funcionalidades complexas.