



- 1 INVESTIMENTO INICIAL ELEVADO;
- 2 APRESENTAÇÃO AO CLIENTE;
- 3 OBSOLÊNCIA DA TECNOLOGIA.
- 4 DIFICULDADE EM MUDAR UMA PLANTA JÁ **EXISTENTE**

OBJ SMART

FORNECER VANTAGENS PARA O MESMO, JÁ QUE AO

LONGO DOS ANOS PODERÁ IR MODIFICANDO O

BENEFÍCIOS

Futuro

COM A ADAPTAÇÃO DE UMA CASA INTELIGENTE O

CLIENTE TERÁ SEGURANÇA, ECONOMIA AO LONGO

DO TEMPO, CONFORTO, PRATICIDADE E

ALÉM DISSO, FACILITAMOS A INTERAÇÃO DO

PROVERMOS UMA FORMA PARA QUE ESTE

INCREMENTE SUA INSTALAÇÃO DOMÓTICA

COMPRAR MÓDULOS PLUG AND PLAY (PnP)

SEM PRECISAR DE UMA REFORMA OU DE

CLIENTE COM ESSA TECNOLOGIA AO

ALGUMA VISITA TÉCNICA, BASTANDO

PRODUTO POR CONTA PRÓPRIA.



APRESENTAÇÃO DE PROJETO E INSTALAÇÃO PARA TRANSFORMAR CASAS COMUNS EM IMÓVEIS INTELIGENTES.

SUGESTÃO: APRESENTAR UM PADRÃO DE ENCAIXE PARA DISPOSITIVOS DE DOMÓTICA.

PLANTAS INICIAIS SÃO DESENVOLVIDAS A PARTIR DE ALGUNS DISPOSITIVOS BÁSICOS E ALGUMAS CONEXÕES DISPONIBILIZADAS NO PADRÃO A SER CRIADO. FUNCIONALIDADES SÃO ADICIONADAS COM MÓDULOS EXTERNOS QUE PODEM SER ENCAIXADOS NESSAS CONEXÕES.



REQUISITOS

- REALIZAÇÃO DE UMA APRESENTAÇÃO SIMPLES E EFICAZ DO PRODUTO AO CLIENTE, PRODUTOS COM CUSTO X BENEFÍCIO; DEMONSTRANDO QUE MESMO COM O INVESTIMENTO ELEVADO O PRODUTO IRÁ
 - BOA APRESENTAÇÃO QUE CATIVE O CLIENTE.
 - 3 SER PARA A DOMÓTICA ALGO SIMILAR O QUE O PADRÃO USB É PARA A INFORMÁTICA (IMAGINE SE ELE NÃO EXISTISSE E AO INVÉS DISSO, HOUVESSE UMA PORTA PARA CADA DISPOSITIVO DIFERENTE).



- 1 PROCURAR FORNECEDORES QUE TENHAM
- 2 INVESTIR TEMPO NA MONTAGEM DE UMA



PREMISSAS

- Tecnologias na área de domótica se desenvolvem rapidamente.
- Mas a instalação destas é difícil, de elevado custo, e geralmente envolvem reformas, que são incômodas aos clientes e suas famílias.
- Os clientes tem vontade de adotar e interagir com essas tecnologias, mas são afastados pelos procedimentos incômodos que são envolvidos
- Esses procedimentos incômodos podem ter suas partes repetitivas abstraídas e automatizadas por uma infraestrutura simples.



RISCOS

- 1 Possível incompatibilidade com futuras tecnologias desenvolvidas nesse setor
- 2 Possível dificuldade de padronizar as tecnologias atuais, levando a "subpadrões" ou a funcionalidades que simplesmente não podem ser generalizadas e devem ser instaladas de forma tradicional.
- 3 Tempo de desenvolvimento pode ser maior do que o suposto, uma vez que estamos criando uma tecnologia nova e durante o processo, e cada decisão pode ter consequências imprevistas



STAKEHOLDERS:

tecnologia

Investidores:

envolvam essa tecnologia

técnicos dessa área

com essa tecnologia.

FATORES EXTERNOS:

Outras empresas ou pessoas que podem vir

Especialistas que trabalham com serviços

Futuros desenvolvedores que trabalharão

Tecnologias atuais, antigas e futuras. Necessidades advindas da adoção dessas novas

tecnologias. Dificuldades em retrocompatibilidade.

a quererem fazer mudanças em projetos que

Clientes que desejam adotar essa

Gerente de Projetos/Engenheiro chefe. Engenheiro de Computação Engenheiro Mecânico Engenheiro Eletricista Colaboradores Pedreiros



- 1 Apresentação das pesquisas feitas. Devem conter interfaces usadas por módulos comuns atualmente e que serão previstos no futuro. Especificação de problemas ou desafios encontrados e testes que os representem.
- 2 Apresentação da primeira especificação do padrão; Especificação de de adaptadores desse padrão para módulos atuais; Simulações
- 3 Protótipos funcionais destes padrões e dos adaptadores, assim como um relatório de seus desempenhos nos testes sugeridos. Sugestões de mudanças nos testes ou adições.
- 4 Versão Beta do padrão, disponível para os consumidores a um preço reduzido. Relatório dos benefícios e problemas encontrados.
- 5 Versão "1.0" do padrão.



- · Semanas 1 e 2 Inicialmente, pesquisa-se sobre as tecnologias atuais e futuras, observando seus protocolos de comunicação, e sua interface com o mundo físico. Compila-se os dados dessa pesquisa, assim como a viabilidade do projeto. Ela tem cunho exploratório, então não deve demorar mais que 15 dias.
- Semanas 3 e 4 Procura-se elementos repetitivos nas interfaces, sem a intenção ainda de se criar um padrão para elas. Analisa-se esses elementos e o compila-se o resultado num relatório. A partir desse relatório, sugere-se, em grupo, em sessões de mind storm as primeiras ideias para os padrões. São desenvolvidas também ideias de testes que capturam as características principais que o padrão deve atender.
- Semanas 5 ate 10 Seleciona-se as melhores ideias para o padrão. Desenvolve-se um documento especificando-os. Cria-se modelos digitais a partir dessas especificações, e esses modelos são postos a prova em simulações e testes.
- Semanas 11 ate 12 Compila-se os resultados da etapa anterior. Com base nas informações levantadas, recruta-se outros profissionais e contata-se empresas para avançar o desenvolvimento para um prototipo físico.
- Semanas 13 até 16 Desenvolvimento dos protótipos. Apresentação destes aos investidores.
- · Semanas 17 ate 24 Desenvolvimento das versões alpha. Projeto da beta
- · Semanas 25 até 32 Desenvolvimento das versões beta. Disponibilizadas para os consumidores interessados.
- Semanas 33 ate 40 Desenvolvimento da versão 1.0. Deve ser disponibilizada para os consumidores.

- Como trata-se de um trabalho de cunho mais abstrato, que é a definição de um padrão de conexão, grande parcela dos custos é destinada ao pagamento dos profissionais responsáveis. Acredita-se que pouco valor irá para o desenvolvimento dos protótipos, logo, assumindo 10 meses, com 4 profissionais especializados, aprox. R\$ 15.000,00 mensais



RESTRIÇÕES

- Desenvolvimento deve ser feito em no máximo 1 ano.
- Deve ser compatível, pelo menos em teoria, com 75% dos equipamentos mais utilizados em projetos de domótica.
- Deve possuir não mais que 6 subpadrões
- Deve ser Plug and Play.

Project Model Canvas

José Finocchio Junior

EFICIÊNCIA.