

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

BRUNO PAULA MENDES

MICHAEL DOUGLAS SOARES

The Best Beer

CURITIBA

2018

BRUNO PAULA MENDES
MICHAEL DOUGLAS SOARES

The Best Beer

Trabalho apresentado a matéria de desenvolvimento de dispositivos móveis, com intuito avaliativo do 1º bimestre, no curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas 5º período.

Professor: Chauã Quirolo

CURITIBA

2018

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. DESCRIÇÃO DO PROJETO	4
3. REQUISITOS DO SISTEMA.....	5
4. CONCEITUAÇÃO TEÓRICA SOBRE LEAN CANVAS E DESIGN THINKING...	6
4.1. Lean Canvas	6
4.2. Design Thinking	6
5. LEAN CANVAS DO PROJETO	7
6. PROTÓTIPO DAS TELAS DO APLICATIVO.....	8
6.1. Cliente	8
6.2. Empresa	30
7. DIAGRAMA DE CASO DE USO.....	46
8. DESCRIÇÃO CASO DE USO	47
9. CONCLUSÃO.....	53
REFERÊNCIA.....	54

1. INTRODUÇÃO

O projeto trata-se de um aplicativo android com o intuito de auxiliar os clientes menos experientes no mundo da cerveja artesanal, pois para aqueles que estão iniciando, a experiência pode não ser muito boa, pelo fato de que as cervejas artesanais possuem um leque muito amplo de matérias-primas, e se a cerveja que o cliente escolher tiver um sabor muito distinto daquilo que ele está acostumado, pode acabar criando uma barreira no gosto pelas cervejas artesanais.

A cervejaria, baseado nas avaliações de clientes e seus respectivos comentários sobre o produto, tem a possibilidade de aperfeiçoar suas cervejas.

2. DESCRIÇÃO DO PROJETO

Como o projeto é focado em auxiliar os iniciantes no mundo da cerveja e anunciar estabelecimentos que vendem o produto, o aplicativo disponibilizará um cardápio atualizado com a descrição das cervejas, contendo: família, subfamília, estilo, aparência, teor alcoólico, amargor, fabricante, foto, avaliação de sommeliers (pontuação, descrição da avaliação e harmonização) e além da avaliação dos próprios clientes com uma classificação de 0 a 5.

O cliente pode avaliar a cerveja que está tomando, atribuindo uma nota à ela e registrando comentários sobre a bebida. Dessa maneira o aplicativo permite que os clientes possam visualizar uma timeline do seu consumo, a qual nunca será perdida, mesmo que o cliente perca ou troque seu dispositivo.

Além disso, o estabelecimento cadastrado pode manter um canal de contato com seus clientes, de forma que pelo aplicativo seja possível cadastrar notícias de eventos, e informar os clientes que o cardápio foi atualizado. O cliente receberá essas notícias pelo aplicativo via notificação.

3. REQUISITOS DO SISTEMA

Requisitos funcionais do aplicativo:

- Manter cardápio;
- Consultar cardápio;
- Manter cerveja;
- Consultar cerveja;
- Manter avaliação sommelier;
- Manter avaliação usuário;
- Manter eventos;
- Consultar eventos;
- Manter avaliações;
- Consultar avaliações;
- Consultar Comentários
- Consultar timeline;
- Manter comentários;
- Consulta promoções;
- Manter histórico de consumo;
- Realizar login;
- Redefinir senha;
- Manter história;
- Consultar história;
- Consultar local;
- Jogo com usuário;
- Consultar fórum cliente;
- Consultar resultado;

4. CONCEITUAÇÃO TEÓRICA SOBRE LEAN CANVAS E DESIGN THINKING

4.1. Lean Canvas

É uma ferramenta baseada no Business Model Canvas, para tratar hipóteses que precisam ser validadas cedo na vida de uma startup.

O método de funcionamento do lean canvas se baseia por 9 blocos (Problema, Segmento de clientes, Proposta de valor única, Solução, Métricas-Chave, Canais, Estrutura de custos, Fluxos de Receita, Vantagem Injusta)

4.2. Design Thinking

É uma ferramenta de inovação para empreendedores, que busca a solução de problemas de forma coletiva e colaborativa, em uma perspectiva de empatia máxima com seus stakeholders.

O processo consiste em tentar mapear e mesclar a experiência cultural, a visão de mundo e os processos inseridos na vida dos indivíduos, no intuito de obter uma visão mais completa na solução de problemas e, dessa forma, melhor identificar as barreiras e gerar alternativas viáveis para transpô-las.

5. LEAN CANVAS DO PROJETO

PROBLEM Experimentar cerveja pode não ser muito bom na primeira vez e causar uma barreira no gosto das cervejas artesanais	SOLUTION Informações sobre o produto antes de realizar o pedido Avaliação das cervejas Comentários sobre as cervejas Compartilhamento de experiências nas redes sociais	UNIQUE VALUE PROPOSITION Cervejas adequadas a todo o tipo de público pode trazer resultados muito satisfatórios.	UNFAIR ADVANTAGE Contato com clientes Novos clientes a cada venda	CUSTOMER SEGMENTS Pessoas que possuem interesse em experimentar cervejas artesanais
	KEY METRICS Criar conta Consultar timeline de consumo Alertas de eventos		CHANNELS Grupos de eventos de cervejas Blogs Formadores de opinião	
EXISTING ALTERNATIVES Não tomar cerveja artesanal Não retornar ao estabelecimento		HIGH-LEVEL CONCEPT		EARLY ADOPTERS Pessoas inexperientes no mundo das cervejas artesanais com idade superior a 18 anos
COST STRUCTURE Custo para desenvolvimento do produto = 180 hora * R\$30/h = R\$5.400,00			REVENUE STREAMS 30 dias grátis	

6. PROTÓTIPO DAS TELAS DO APLICATIVO

6.1. Cliente



Figura 1 Tela login



The image shows a smartphone screen with a user registration form for 'Cerveja A'. The background of the app is a close-up of beer with a thick head of foam. At the top left is an icon of a beer mug. The status bar at the top shows signal strength, Wi-Fi, and the time 4:19. Below the app name are two tabs: 'Usuário' (selected) and 'Empresa'. The form contains four input fields: 'Nome' with the value 'Bruno Mendes', 'E-mail' with 'brnu.mendes@gmail.com', 'Senha' with masked characters '*****', and 'Confirmar' with masked characters '*****'. At the bottom are two buttons: a green 'Salvar' button and a red 'Cancelar' button.

4:19

 **Cerveja** 

Usuário Empresa

Nome: Bruno Mendes

E-mail: brnu.mendes@gmail.com

Senha: *****

Confirmar: *****

Salvar **Cancelar**

Figura 2 Cadastro usuário



Figura 3 Home usuário



Figura 4Home usuario(menu)



Figura 5 Minha avaliação

Uma das mais complexas características da cerveja, é no aroma que você sente aquele toque floral, cítrico, frutado, malte, cravo... Dependendo da complexidade da cerveja, as sensações são infinitas, e refletem o que está contido na sua memória olfativa. Aprender a captar o aroma de uma cerveja é uma arte que requer algum treino. Se necessário, gire levemente o copo para que o aroma se solte. O que você nota? Que aroma predomina? Você sente flores? Ervas? Caramelo? Frutas? Que tipo de frutas?

Gai

Avali

Aroma 0 de (0 à 10)

Sabor 9 de (0 à 10)

Sensação 10 de (0 à 10)

Aparência 10 de (0 à 10)

Satisfação

< Voltar Comentário

Figura 6Aval Aroma

Gar

Avali

Aroma

Sabor

Sensação 10 de (0 à 10)

Aparência 10 de (0 à 10)

Satisfação

< Voltar Comentário

É quando você começa a ficar mais íntimo da breja, ao tomar seu primeiro gole. Analise primeiro o gosto da cerveja, se é ácida, amarga, doce ou azeda, bem como a intensidade e duração de cada um destes aspectos na sua boca. Depois, analise o sabor como um todo. Sente o sabor do malte, do lúpulo, da levedura? Ao que te remete? Lembra outros sabores familiares? E o sabor final, o retrogosto, como é? Dedique um bom tempo para perceber todas essas impressões. As notas para esse quesito vão de 1 a 10.

Figura 7Aval Sabor

Garage Beer

Avaliação cliente

 Bruno Mendes

Já chamando a breja de "você",
é nesta hora que se avalia as
sensações na boca, o corpo, a
textura, a carbonatação, álcool e
qualquer outra sensação tátil
causado em sua boca pela
cerveja. As notas para esse
quesito vão de 1 a 10.

Aroma de (0 a 10)

Sabor de (0 a 10)

Sensação de (0 a 10)

Aparência de (0 a 10)

Satisfação

< Voltar Comentário

Figura 8Aval Sensação



Figura 9Aval Aparência



Figura 10 Comentários



Figura 11 Minhas avaliações



Figura 12 Confirma Exclusão



Figura 13 Não há mais registros



Figura 14 Info Empresa



Figura 15CheckIn



Figura 16Eventos



Figura 17 Cardápio



Figura 18 Pedido Realizada



Figura 19 Tela jogo

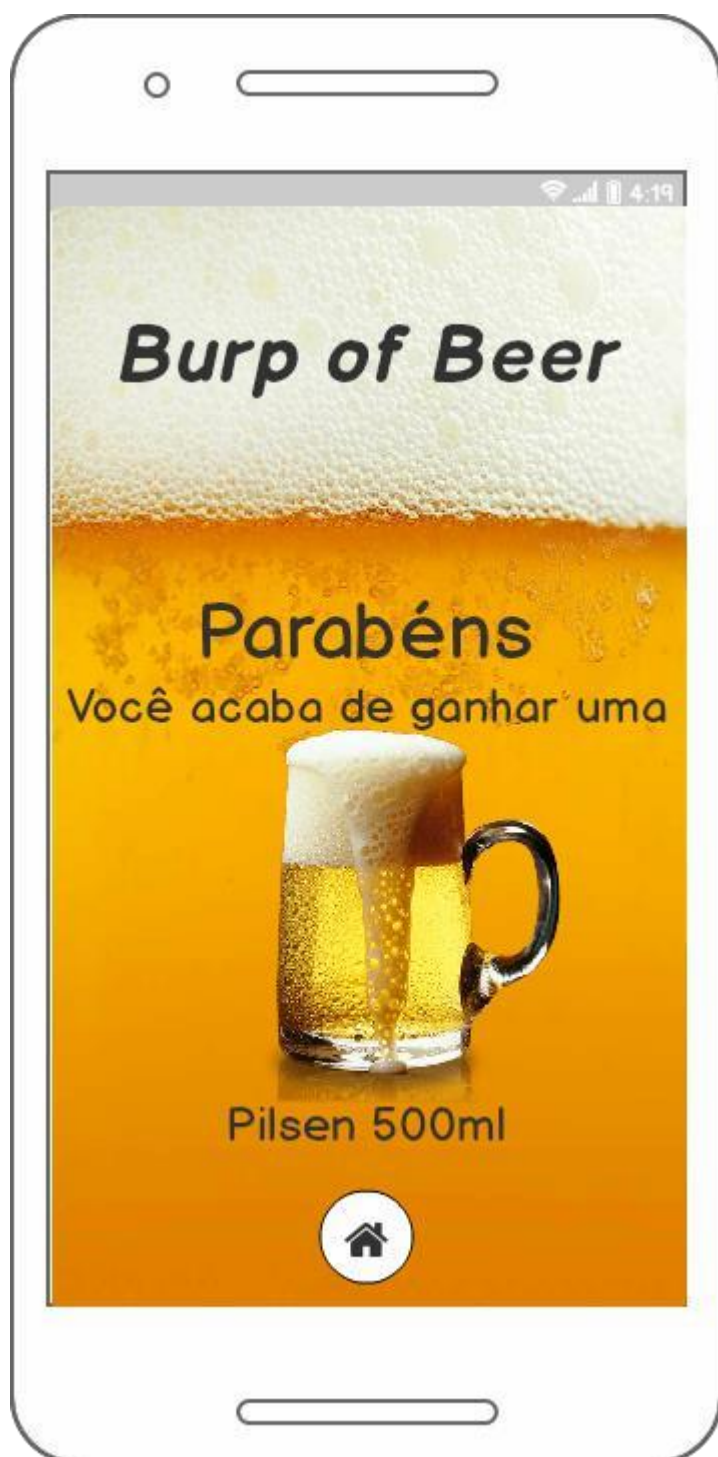


Figura 20 Resultado jogo campeão



Figura 21 Alterar foto

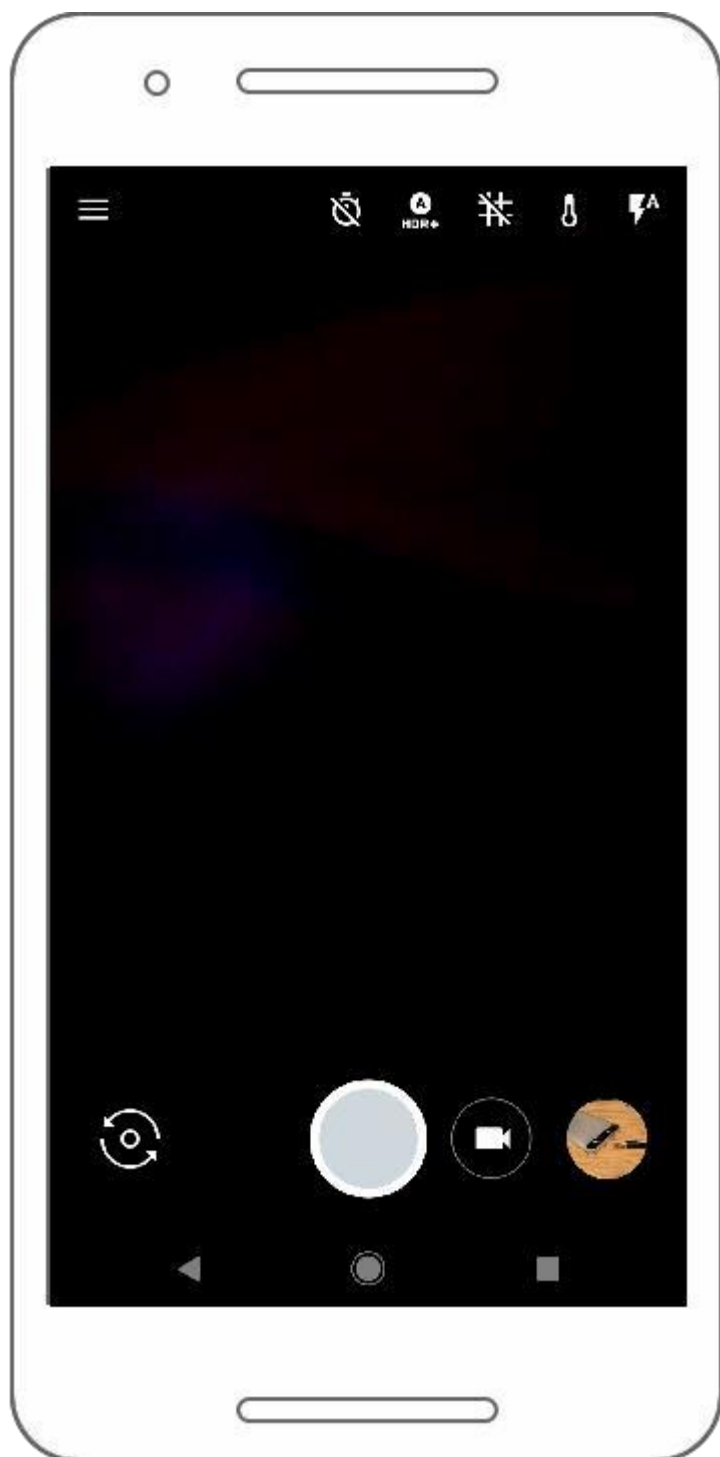


Figura 22 Tela foto

6.2. Empresa



Figura 23 Home empresa

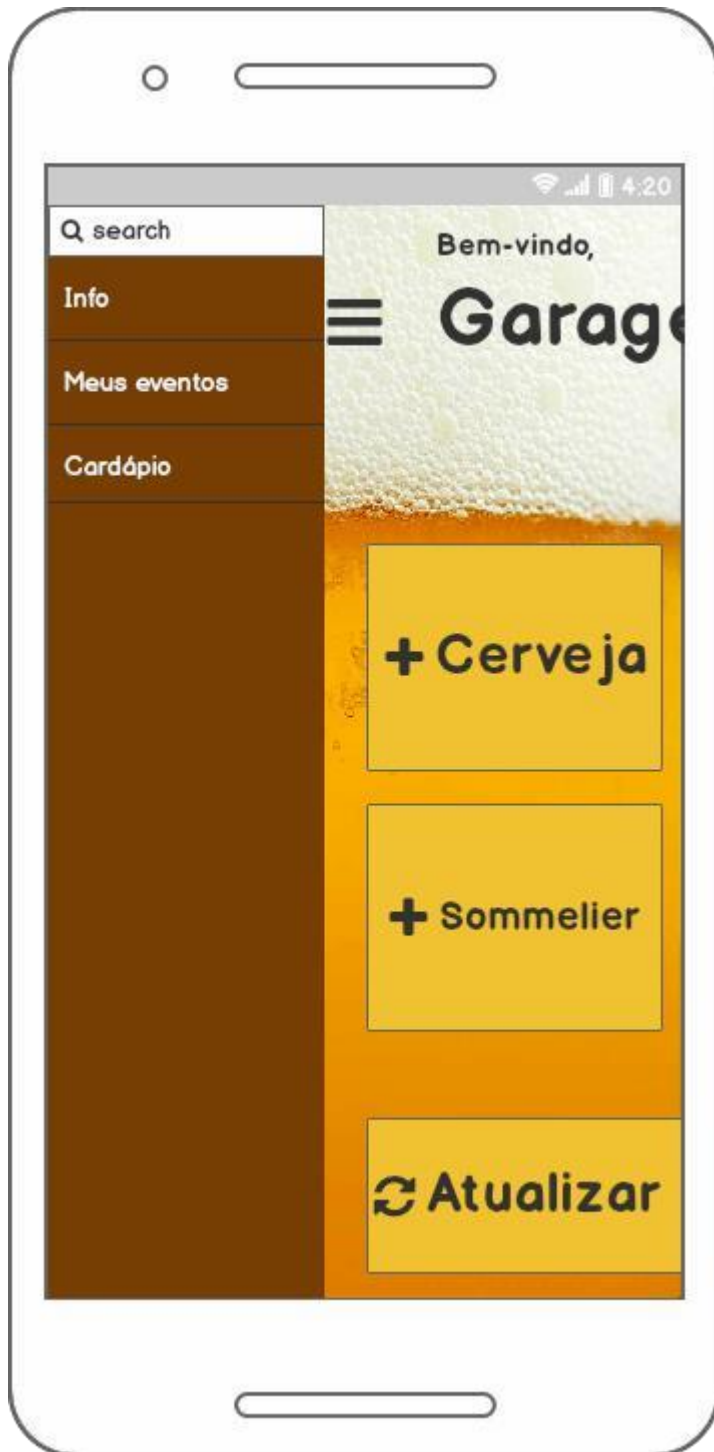


Figura 24 Home empresa(menu)



Figura 25 Cervejas



The image shows a smartphone screen with the 'Garage Beer' app. The background of the app is a close-up of beer with a thick head of foam. The title 'Garage Beer' is at the top in a large, bold, black font. Below the title, there are several input fields and dropdown menus for recording beer details. The status bar at the top of the phone shows signal strength, Wi-Fi, and the time 4:20.

Garage Beer

Descrição:

Família:

Estilo:

TEOR(%): IBU:

Fabricante:

Avaliação sommelier

Salvar **Cancelar**

Figura 26 Nova cerveja

Garage Beer

Avaliação sommelier

Nome: Michael Douglas

Aparência	4	de (0 à 5)
Aroma	8	de (0 à 10)
Sabor	17	de (0 à 20)
Sensação	3	de (0 à 5)
Conjunto	4	de (0 à 5)

Nota final

★★★★☆

Salvar Cancelar

Figura 27 Avaliação sommelier



Figura 28 Cerveja salva

The image shows a mobile application interface for creating a new event. The background is a close-up of a beer glass with a thick head of white foam. At the top, the text "Garage Beer" is displayed in a large, bold, black font. Below the title, there are four input fields: "Título do evento", "26/08/2018 às 11:00 até 18:00", "Localização", and "Comente mais sobre evento". At the bottom, there are two buttons: "Salvar" (green) and "Cancelar" (red). The status bar at the top right shows signal strength, battery level, and the time 4:20.

Garage Beer

Título do evento

26/08/2018 às 11:00 até 18:00

Localização

Comente mais sobre evento

Salvar Cancelar

Figura 29 Novo evento



The image shows a mobile application interface for 'Garage Beer'. The background is a close-up of a beer with a thick head of white foam. At the top, the text 'Garage Beer' is displayed in a large, bold, black font. Below the title, there is a form for creating a new promotion. The form includes a text input field labeled 'Título da promoção'. Below this, there are two date pickers: 'De' (From) and 'Até' (Until), each with a calendar icon. A checkbox labeled 'Notificar usuários' is checked. Below the date pickers is a large text area labeled 'Comente mais sobre a promoção'. At the bottom of the form, there are two buttons: a green 'Salvar' (Save) button and a red 'Cancelar' (Cancel) button. The status bar at the top right shows signal strength, battery level, and the time 4:20.

Garage Beer

Título da promoção

De / / Até / /

☒ Notificar usuários

Comente mais sobre a promoção

Salvar Cancelar

Figura 30 Nova promoção

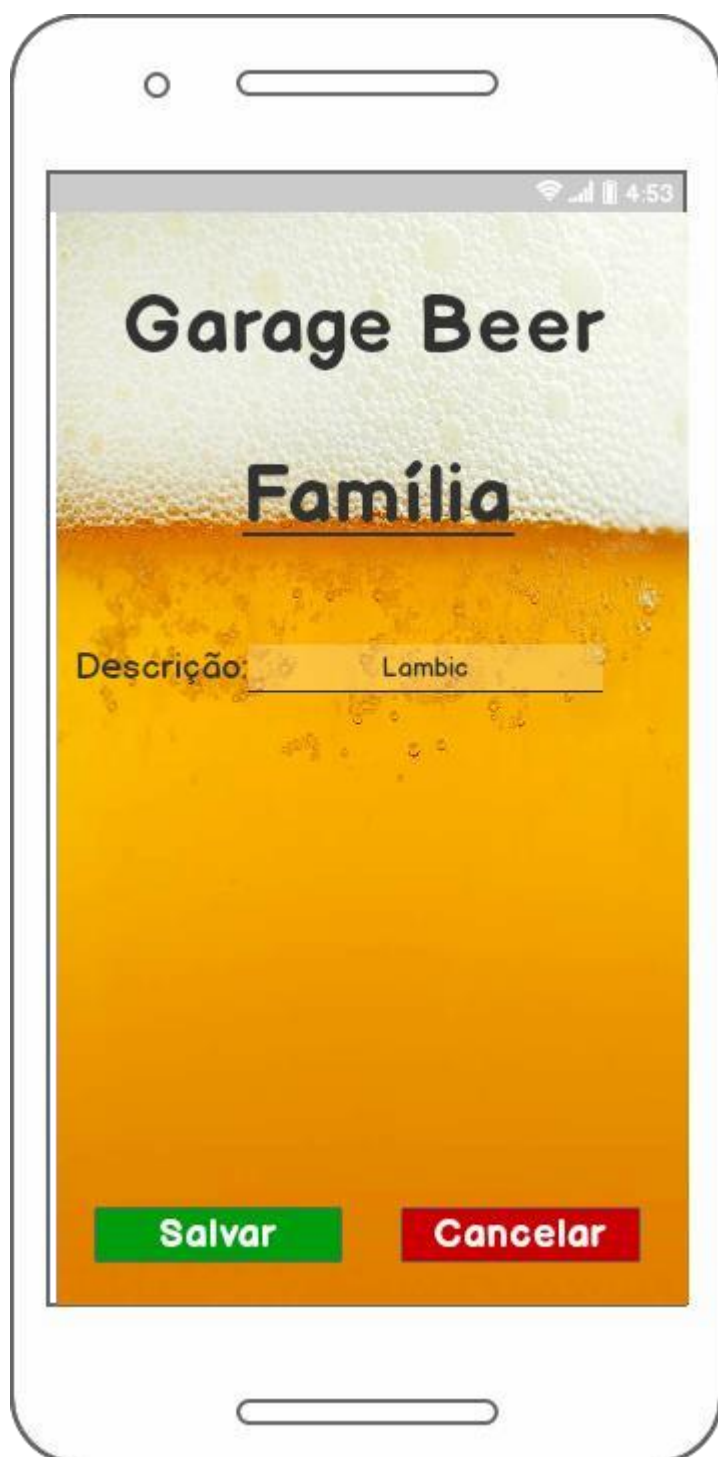


Figura 31 Nova família



Figura 32 Minhas promoções



Figura 33 Meus eventos



Figura 34Fórum clientes

Figura 35Comentário clientes



Figura 36 História cervejaria



Figura 37 Cardápio empresa



Figura 38 Editar cerveja



The image shows a smartphone screen displaying the 'Cerveja' app interface. At the top, there is a status bar with a Wi-Fi icon, signal strength bars, battery level, and the time 4:20. Below the status bar is the app's header, which includes a beer mug icon and the word 'Cerveja' in a large, bold, black font. To the right of the word 'Cerveja' is a circular logo containing a white letter 'A'. Below the header, there are two tabs: 'Usuário' (User) and 'Empresa' (Company). The 'Empresa' tab is currently selected and highlighted in blue. The main content area of the app is a form for registering a company. It has a background image of a beer glass filled with golden beer and white foam. The form fields are as follows: 'Razão:' (Company Name) with the value 'Garage Beer'; 'CNPJ:' (CNPJ) with the value '28.289.331/0001-40'; 'Endereço:' (Address) with the value 'Rua Antonio Escorsin'; 'N°:' (Number) with the value '1442'; and 'CEP:' (CEP) with the value '80.520-250'. At the bottom of the form, there are two buttons: a green 'Salvar' (Save) button and a red 'Cancelar' (Cancel) button.

4:20

 **Cerveja** 

Usuário Empresa

Razão: Garage Beer

CNPJ: 28.289.331/0001-40

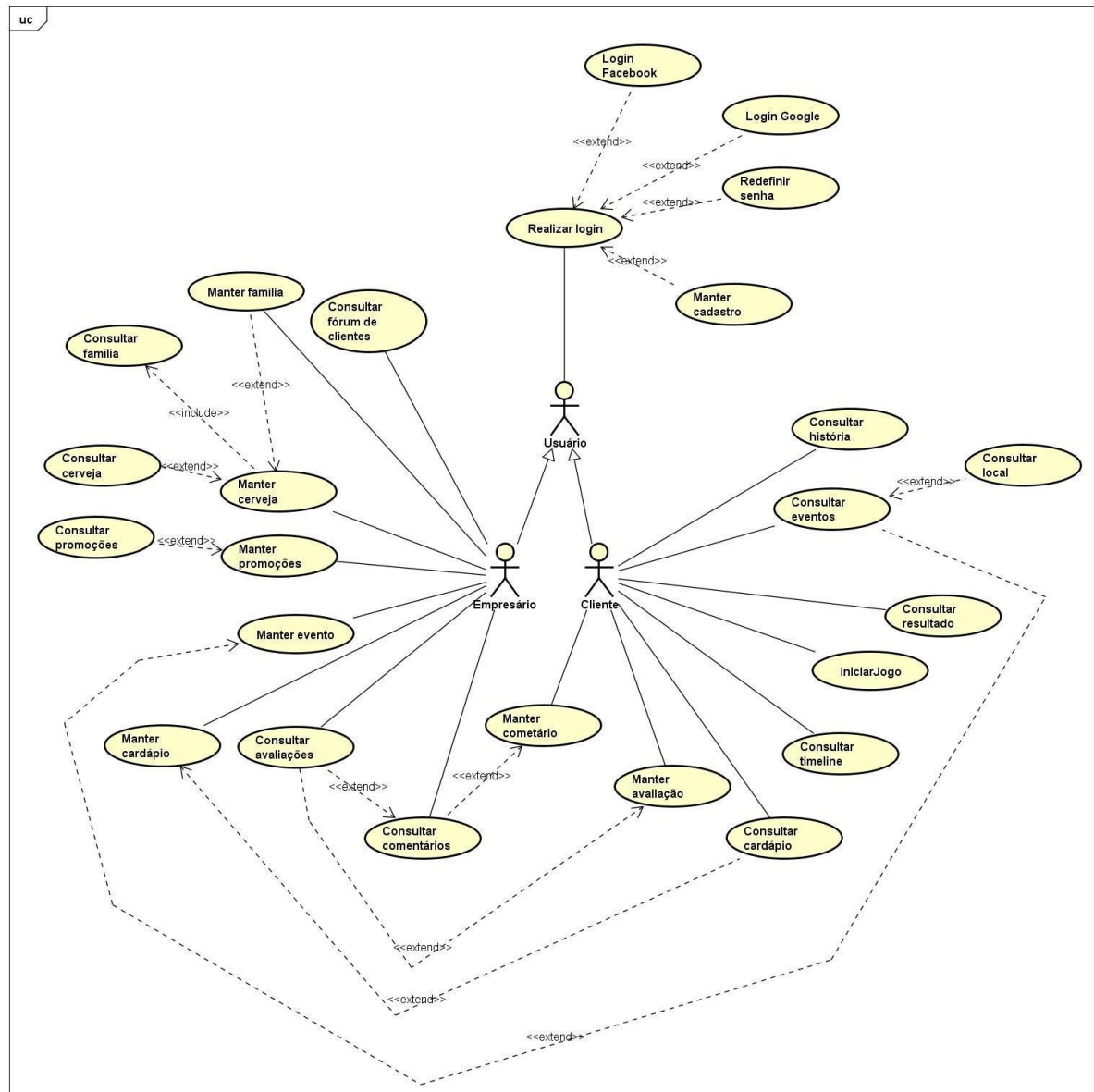
Endereço: Rua Antonio Escorsin

N°: 1442 **CEP:** 80.520-250

Salvar Cancelar

Figura 39 Cadastro empresa

7. DIAGRAMA DE CASO DE USO



8. DESCRIÇÃO CASO DE USO

Nome:	Manter Eventos
Descrição:	Tem por objetivo inserir / alterar / excluir dentro do aplicativo todos os eventos que estão para acontecer na cervejaria, para então notificar os usuários automaticamente.
Atores:	Empresa
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no aplicativo 2. Notificar os usuários cadastrados

Nome:	Consultar eventos
Descrição:	Tem por objetivo consultar os eventos cadastrados
Atores:	Empresário
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no sistema

Nome:	Manter Cervejas
Descrição:	Tem por objetivo inserir / alterar / excluir dentro do aplicativo todos os detalhes técnicos da cerveja, como estilo, aparência (cor), teor alcoólico (ABV), amargor (IBU), fabricante, família, foto, entre outros. Feito isso, os usuários poderão consultar dentro do app todos os tipos de cerveja ofertados pelo estabelecimento.
Atores:	Admin
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no sistema

Nome:	Manter Promoções
Descrição:	Tem por objetivo inserir / alterar / excluir as promoções da semana que acontecem no estabelecimento de modo que informe os usuários clientes por notificações
Atores:	Empresário
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no sistema 2. Notificar usuários clientes

Nome:	Consultar Promoções
Descrição:	Tem por objetivo consultar as promoções da semana que acontecem no estabelecimento de modo que informe os usuários clientes por notificações
Atores:	Empresário
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no sistema

Nome:	Manter Família
Descrição:	Tem por objetivo inserir / alterar / excluir as famílias de cervejas
Atores:	Empresário
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no sistema

Nome:	Consultar Família
Descrição:	Tem por objetivo consultar as famílias de cervejas
Atores:	Empresário
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no sistema

Nome:	Manter Avaliação Sommelier
Descrição:	Tem por objetivo fornecer uma avaliação técnica sobre os produtos disponíveis no cardápio
Atores:	Empresário
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no sistema

Nome:	Manter cardápio
Descrição:	Tem por objetivo inserir / alterar / excluir as cervejas que são vendidas na cervejaria cadastrada
Atores:	Empresário
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no sistema

Nome:	Consultar cardápio
Descrição:	Tem por objetivo consultar as cervejas que são vendidas na cervejaria cadastrada
Atores:	Empresário, Cliente
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa ou Cliente
Pós-condições:	1. Exibir no aplicativo

Nome:	Consulta fórum de clientes
Descrição:	Tem por objetivo consultar o comentário dos clientes e suas avaliações sobre o produto consumido
Atores:	Empresário
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Exibir no aplicativo

Nome:	Manter avaliação
Descrição:	Tem por objetivo permitir que o cliente insira / altere / exclua avaliações sobre os produtos consumido
Atores:	Cleitone
Pré-condições:	1. Estar logado como Cliente
Pós-condições:	1. Salvar no aplicativo

Nome:	Consulta avaliação
Descrição:	Tem por objetivo permitir que o cliente consulte suas próprias avaliações
Atores:	Cliente
Pré-condições:	1. Estar logado como Cliente
Pós-condições:	1. Exibir no aplicativo

Nome:	Consultar comentário
Descrição:	Tem por objetivo permitir que o cliente consulte seus comentários registrado sobre o produto
Atores:	Cliente
Pré-condições:	1. Estar logado como Cliente
Pós-condições:	1. Exibir no aplicativo

Nome:	Consulta timeline
Descrição:	Tem por objetivo permitir que o cliente consulte sua timeline com um histórico de consumo do mesmo com as avaliações realizadas pelo mesmo
Atores:	Cliente
Pré-condições:	1. Estar logado como Cliente
Pós-condições:	1. Exibir no aplicativo

Nome:	Iniciar jogo
Descrição:	Tem por objetivo realizar uma interatividade com o cliente por meio de uma gameificação do aplicativo, funciona da seguinte forma: O cliente precisa seguir as regras descritas, se todos os requisitos forem alcançados o mesmo ganhará uma cerveja de brinde.
Atores:	Cliente
Pré-condições:	1. Estar logado como Cliente
Pós-condições:	1. Salvar no aplicativo

Nome:	Consultar resultado
Descrição:	Tem por objetivo consultar o resultado do jogo realizado pelo cliente
Atores:	Cliente
Pré-condições:	1. Estar logado como Cliente
Pós-condições:	1. Exibir no aplicativo

Nome:	Consultar local
Descrição:	Tem por objetivo consultar local do evento que foi cadastrado em um determinado estabelecimento
Atores:	Cliente
Pré-condições:	1. Estar logado como Cliente
Pós-condições:	1. Exibir no aplicativo

Nome:	Manter história
Descrição:	Tem por objetivo inserir / alterar / excluir a história da cervejaria
Atores:	Empresa
Pré-condições:	1. Estar logado como Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no aplicativo

Nome:	Consultar história
Descrição:	Tem por objetivo consultar história da cervejaria
Atores:	Cliente
Pré-condições:	2. Estar logado como Cliente
Pós-condições:	2. Exibir no aplicativo

Nome:	Manter cadastro
Descrição:	Tem por objetivo inserir / alterar cadastro de usuário ou empresa no primeiro acesso ou posteriormente quando julgar necessário
Atores:	Cliente, Empresa
Pré-condições:	1. Primeiro acesso ou estar logado como Cliente ou Empresa
Pós-condições:	1. Salvar no aplicativo

Nome:	Manter alteração de senha
Descrição:	Tem por objetivo alterar a senha quando o usuário não se lembrar mais de sua senha de acesso
Atores:	Cliente, Empresa
Pré-condições:	1. Acesso inválido
Pós-condições:	2. Salvar no aplicativo

Nome:	Realizar login
Descrição:	Tem por objetivo autenticar o usuário no aplicativo, aplicando as regras de permissões.
Atores:	Cliente, Empresa
Pré-condições:	1. Primeiro acesso
Pós-condições:	1. Acesso ao aplicativo

9. CONCLUSÃO

Neste trabalho foi concluído que as pessoas inexperientes no mundo da cerveja podem ter uma experiência não muito boa com seu primeiro contato com as cervejas artesanais, assim bloqueando o gosto por elas. Foi um dos motivos para o empreendimento do aplicativo.

Outros motivos que nos levou a desenvolver a ideia do aplicativo foram a iteratividade com o usuário realizando os jogos iterativos, o controle de qualidade tanto por opinião pública como por opinião técnica.

REFERÊNCIA

<http://www.brejas.com.br/como-avaliar-erveja> <acesso em 28/04/2018>