**Gestão de Projetos e Aplicativos de Impacto**

***Use este documento para registrar as suas ideias. Elas ajudarão você na construção do seu projeto!***

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do projeto: Belém fome zero**  **Nome do Gerente do Projeto: Jéssika Haber de Albuquerque Pojo Ferreira** | |
| **Módulo 1 - Tecnologia para transformação social** | |
| Escolha um projeto com impacto social positivo que você conheça e ache criativo. | **Too Good To Go**, app da Europa; e **Food To Save**, o primeiro e único app no Brasil (SP e RJ, apenas) |
| Identifique o problema que o projeto enfrenta, a solução que ele propõe e justifique porque ela é criativa | O problema enfrentado no projeto é sobre o desperdício de comida cumulado com o combate à fome, a solução é criativa porque é uma ótima forma de solucionar o problema do empresário e da pessoa que precisa se alimentar. |
| Liste as comunidades que você pertence.  Quem faz parte da sua comunidade? | Não parte de nenhuma comunidade atualmente, moro em Belém do Pará, no bairro Cidade Velha. |
| Escolha uma comunidade à qual você pertença para propor algo que impacte positivamente os seus membros. | Criar um projeto que atenda a minha cidade inteira, combatendo a fome e o desperdício de comida. |
| Entre no site da ONU e leia os desafios que deram origem aos 17 objetivos que você viu. Escolha as metas que podem ajudar você a pensar no seu projeto! | Criar um app que com o intuito de combater a fome e o desperdício de comida;  Conseguir parceiros/empresas para se afiliarem ao programa: restaurantes, supermercados, lojas, farmácias e etc;  Conseguir trafego de clientes no aplicativo. |
| Olhe para a comunidade que escolheu e selecione um desafio que motive você a pensar em soluções, com base nos desafios globais. | Me desafio a implementar isso em toda a cidade de Belém/PA.  Sempre as coisas demoram para chegar aqui, dessa vez vai chegar primeiro aqui para a minha comunidade, e serei eu que trarei essa inovação para o meu provo. |
| **Módulo 2 – Planejar para a ação** | |
| Hora da entrevista!  1) Selecione pessoas da comunidade escolhida que poderiam ser beneficiadas pelo seu projeto.;  2) Liste pelo menos 4 perguntas serem feitas;  3) Agende as entrevistas. | * Escreva aqui o que elas contaram para você! |
| Pesquise! Procure iniciativas semelhantes à sua. Faça benchmarking. Identifique e anote aquelas que você gostaria de utilizar como benchmark, ou seja, como fonte de inspiração. | **Too Good To Go**  **Food To Save**  **B4Waste**  **Ecofood**  **Refood** |
| Analise e compare bem para saber o que cada uma tem de melhor e de que modo poderia inspirar o seu projeto. | Analise e compare bem para saber o que cada uma tem de melhor, e de que modo poderia inspirar o seu projeto.  Compare bens e serviços semelhantes ao que eu quero prestar. |
| Faça um levantamento de dados por meio da busca de informações disponíveis online que podem ser úteis ao seu projeto.  Consulte no ambiente online as quais são as características de um projeto e a definição de persona. Você também pode aprender com quem já fez, analisando os projetos listados no ambiente online.  Registre todos os dados importantes. | Quem vai participar do projeto como empresa, por bairros? Quantos?  Quais os critérios para a empresa conseguir participar do projeto?  Qual a média de clientes? Como atrair pessoas para o app?  O que não funciona, para melhorar? O que funciona bem? |
| **Módulo 3 – Do projeto ao produto** | |
| Iniciação do projeto - Ideação | *O que você pretende realizar com o seu projeto?*  *Por que ele é necessário?*  *Quando ele será realizado?*  *Quem irá se beneficiar com ele?*  *Onde ele será realizado?*  *Como você pretende atingir os objetivos do projeto?*  *Como você pretende gerenciar o seu projeto?* |
| Iniciação do projeto - Brainstorm | Registre aqui as soluções que você pensou no *brainstorm* |
| O projeto!!  Qual o seu projeto?  Consulte a Declaração de Escopo e a EAP (estrutura analítica do projeto para desenvolver o seu projeto) | Escreva aqui qual será o seu projeto |
| **Módulo 4 – Dando forma ao seu projeto** | |
| MVP e protótipo.  Consulte no ambiente online como fazer o monitoramento, o controle e criar os indicadores para avaliar o seu protótipo. | Como você fará o seu protótipo?   * Desenho? * Digital? * Um aplicativo? |
| **Módulo 5 – Como seu App ganha vida** | |
| Canvas Recode | Baixe na plataforma o modelo e preencha! |
| Hora do *Pitch* | Faça aqui o seu roteiro, com os pontos mais importantes que não podem ficar de fora!  Não esqueça de treinar! |

**ETAPAS DO PROJETO:**

**1ª ETAPA**: CRIAR UM APP com o intuito de combater a fome e o desperdício de comida, ou mandar msg para o que existe em SP, e perguntar se eles não querem fazer parceria aqui em Belém/PA, trazer o APP deles para cá.

**2ª ETAPA**: CONSEGUIR PARCEIROS: empresas para se afiliarem ao programa: restaurantes, supermercados, lojas, farmácias e etc;

**3ª ETAPA**: CONSEGUIR CLIENTES PARA O APP: Conseguir trafego de clientes no aplicativo. Você já pensou em quem seria o público alvo que usaria o aplicativo que você criasse? Esse público é chamado de **persona**.

**4ª ETAPA**: Pense como serão feitas as atualizações e o atendimento ao usuário. Pesquise outros aplicativos, mesmo aqueles que não têm um objeto semelhante ao seu. Questione-se!

**CRONOGRAMA PREDETERMINADO:**

**1ª ETAPA**: Até 10/05/2023. As ações do projeto devem ser previstas em um cronograma, uma agenda. Quais os custos do projeto e como os gastos serão feitos? O que esperamos desse projeto? Assim definir parâmetros para avaliar o projeto! Montar uma sequência ordenada de tarefas.

**2ª ETAPA**: Até 10/06/2023.

**3ª ETAPA**: Até 10/07/2023.

**ETAPAS DE UM PROJETO**



**INICIAÇÃO**: Na etapa de iniciação do projeto você deve pensar no que quer realizar, pesquisar as informações necessárias e compreender os fatores relevantes para o seu sucesso. Na etapa inicial eu me organizar para estimar o tempo necessário para cumprir os **objetivos traçados**, os **custos**, os **resultados esperados** e as **pessoas interessadas** no projeto.

Devemos montar o escopo do projeto respondendo algumas perguntas, como:

1. O que você pretende realizar com o seu projeto?;
2. Por que o projeto é necessário?;
3. Quando se pretende realizar/Quando ele será realizado?;
4. Quem são os interessados/Quem irá se beneficiar com ele?;
5. Onde o projeto se concretizará/ Onde ele será realizado?;
6. Como se pretende atingir os objetivos do projeto?;
7. Como você pretende gerenciar o seu projeto?.

**PLANEJAMENTO**: Definição de objetivos;

Definição de objetivos: É preciso definir os objetivos e compreender as necessidades dos interessados e o seu envolvimento no projeto. Exemplo: O grupo Mova-se! definiu como objetivos: plantar 100 mudas de árvores; limpar e revitalizar 5 parques públicos; reciclar até uma tonelada de lixo.

Detalhamento: As atividades são detalhadas no tempo de duração, seus responsáveis, ou seja, pensar quando cada ação precisaria ser realizada e considerar os custos envolvidos. Exemplo: Além disso, os objetivos do projeto precisaram ser melhor detalhados: Quais espécies de árvore podem ser plantadas e como? Onde podemos reciclar o lixo? Como faremos o transporte dos equipamentos e do lixo? Como manter as áreas revitalizadas conservadas?

Mudança: Novas informações e acontecimentos podem modificar o planejamento e esse é o momento de colocar em prática a sua competência para a resolução de problemas.

**EXECUÇÃO**: Nesta etapa são colocadas em prática as ações previstas, no prazo e orçamento estabelecidos no planejamento. É o momento de colocar a mão na massa!

**MONITORAMENTO E CONTROLE**: Alguns fatores podem comprometer a realização de ações conforme originalmente planejado. Isso implica a necessidade de revisitar o planejamento, rever prazos e recalcular custos. Nessa etapa, deve-se monitorar o progresso do plano, identificar e corrigir quaisquer variações/problemas. Para que um projeto tenha um bom monitoramento, é fundamental saber bem o que irá se monitorar.

**ENCERRAMENTO DO PROJETO**: O projeto é um ciclo temporário, quando ele for encerrado, o ideal é montar um relatório de tudo que foi realizado.

**DESENVOLVENDO MEU PROJETO**

**ETAPA 1: INICIAÇÃO**

Usando uma técnica muito conhecida, o **design thinking**. O design thinking é "o conjunto de ideias e insights para abordar problemas, relacionados a futuras aquisições de informações, análise de conhecimento e propostas de soluções". É uma forma de buscar soluções inovadoras para questões complexas.

Etapas do Design Thinking: Descoberta (eu tenho um desafio como posso abordalo?), Interpretação (Eu aprendi alguma coisa, como eu posso interpretá-la?), Ideação (Eu vejo uma oportunidade, como eu posso criar?), Experimentação (eu tenho uma ideia, como posso concretiza-la?), Evolução (Eu experimentei alguma coisa nova, como posso aprimora-la?).

Descoberta: Ao refletirmos sobre os problemas da nossa comunidade e escolhendo um deles para abordar, passamos pela etapa da descoberta. Neste momento, precisamos retomar às entrevistas e todas as pesquisas que fizemos para pensar no desafio que gostaríamos de superar.

Interpretação: Em seguida, buscamos mais informações sobre o problema em questão, e, na segunda etapa da abordagem, interpretamos todas as essas informações.

Ideação: Para encontrar soluções para questões sociais relevantes, você deve buscar soluções originais, desenvolvendo sua criatividade, sua capacidade de invenção e de inovação. Para encontrar soluções para questões sociais relevantes, você deve buscar soluções originais, desenvolvendo sua criatividade, sua capacidade de invenção e de inovação. Defina uma questão-problema. Exemplo: se o grupo Mova-se! fosse criar um aplicativo, poderiam questionar: “Como poderíamos usar um aplicativo para conscientizar as pessoas sobre a conservação de espaços públicos?.. tenha pontos de vista diferentes. foque em quantidade, uma ideação é o momento em que geramos muitas ideias diferentes. Não devemos nos preocupar em chegar a uma única boa ideia. Exercite isso pensando em diferentes soluções relacionadas ao tema do seu aplicativo, e tendo em mente a sua questão-problema.

Ideação ou brainstorming é o ato de gerar ideias possíveis para a solução de um problema.

**ETAPA 2: PLANEJAMENTO**

Selecione uma, das diversas boas ideias geradas no momento de **brainstorming** e faça o que chamamos de **declaração de escopo**.

**Declaração de Escopo**: Faça uma declaração de escopo do seu projeto, ou seja, registre as principais informações e ações necessárias para que o projeto aconteça.

Para isso, responda às seguintes perguntas:

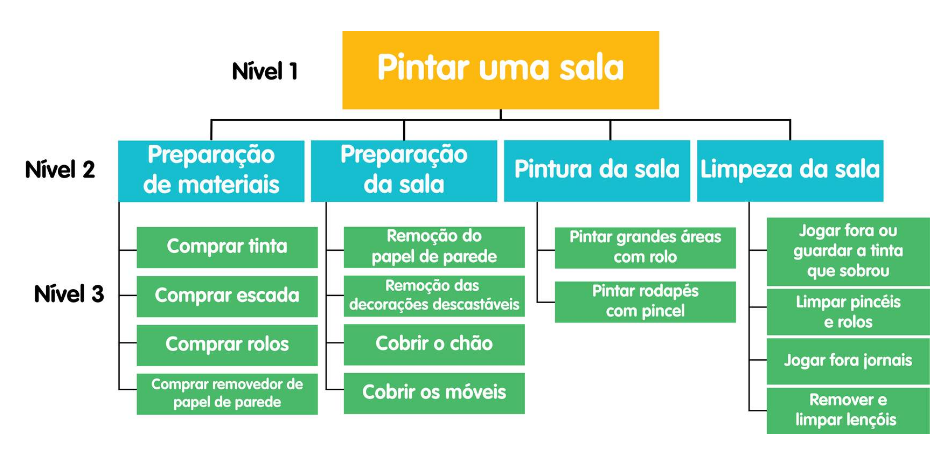
O que o aplicativo fará?

Quem utilizará o aplicativo?

O aplicativo será gratuito ou pago?

Quais são as ações necessárias para desenvolver o aplicativo?

**Estrutura Analítica de Projeto (EAP):** A Estrutura Analítica de Projeto (EAP) é a organização da lista de ações, de maneira estruturada.



No nível 1 você deve colocar o nome do seu projeto.

No nível 2 você deve inserir as etapas necessárias para execução do projeto.

No nível 3 você irá descrever as ações que devem ser tomadas em cada etapa.

**Checklist**: Uma vez que as ações estejam estruturadas, crie um checklist (lista de verificação) em que se possa verificar a data prevista para início e término de cada atividade e quem é o responsável pela sua realização. Além disso, reserve um espaço em que você possa registrar eventuais problemas ou alterações. Também é fundamental considerar a prioridade de cada ação.



Monte um checlist para o seu projeto utilizando o Excel:

Abra uma nova planilha.

Crie as linhas e colunas necessárias ao seu controle de checklist.

Insira as informações importantes sobre os itens a serem checados em seu projeto. Não se esqueça de salvar.

**ETAPA 3: EXECUÇÃO : MVP E PROTÓTIPO**

**MVP - Mínimo Produto Viável**: É o Mínimo Produto Viável, ou seja, um protótipo de um novo produto. O MVP (mínimo produto viável) é um conceito que pode ser aplicado a diversas situações, por exemplo: antes de se implantar um novo serviço de transporte urbano, com todas as linhas funcionando e em todos os horários, são implantadas linhas de teste em horários restritos. Esse teste é como uma primeira versão do produto.

Criar um MVP é importante porque o feedback sobre ele ajudará a detectar, por exemplo, o que deve ser ajustado no produto antes do lançamento, qual é a melhor maneira de aplicar preços, se houve mudança na demanda de mercado etc.

O protótipo deve ter o mínimo de recursos e funcionalidades possível, desde que esse mínimo seja capaz de solucionar o problema para o qual o produto foi criado.

Passos para a criação de um MVP:

1. Criar uma página de acesso para apresentar o produto pela primeira vez no mercado (landing page, seu principal objetivo é captar potenciais usuários);
2. Usar o primeiro feedback dos potenciais usuários para desenvolvimento, formulando critérios para testes, expectativas de retorno e perfil de cliente;
3. Pensar na criação de um MVP para ser submetido a teste, gastando o mínimo de recursos possíveis, porém sem perder a característica e a função principal do seu aplicativo;

Além de desenvolver o seu aplicativo, você deve pensar nos **processos de aquisição**, **uso** e **abandono**. Para isso, **ANTES DE DESENVOLVER UM PROTÓTIPO**, é necessário saber como o aplicativo será adquirido, como manter os usuários e, em caso de perda, como reconquistar esses usuários. Estratégias de **captação**, **fidelização** e **reconquista** de usuários são importantes nessa hora.

Captação: Assistindo a um vídeo no YouTube; Pesquisando em lojas de aplicativos; Navegando em um site móvel; Procurando por outro aplicativo específico quando está envolvido com um app. Todas essas alternativas são usadas para descobrir novos apps, porém a maioria dos usuários ainda faz isso pesquisando em lojas de aplicativos. Os sistemas de busca também se destacam, já que um em cada quatro usuários descobrem novos apps a partir deles.

Fidelização: Muitos usuários perdem o interesse no app com o passar do tempo. As melhores alternativas para manter os seus usuários engajados, são: Provar o valor e a utilidade do meu aplicativo, definindo um propósito claro. As atualizações só serão fator de engajamento se trouxerem melhorias em sua atualização.

Reconquista: Formas de reconquistar clientes são: Ofereça cupons de desconto; Ofereça brindes exclusivos; Faça um anúncio de engajamento. Crie e notifique novos recursos.

**Desenvolvimento de Protótipo:** Alguns pontos importantes devem ser observados antes de iniciar o protótipo de um aplicativo, ainda na fase de desenvolvimento do projeto. Clique nos números abaixo, para saber quais são, de acordo como site Udacity (2017):

1. Identificação de uma demanda a ser solucionada (o ideal é fazer um um levantamento dos problemas que foram percebidos, e pensar em possíveis soluções);
2. Documentação de todo o processo (É importante reunir de forma organizada todas as informações sobre a configuração do seu protótipo);
3. Identificação do MVP (Para desenvolver um aplicativo é importante pensar nas condições mínimas para o seu funcionamento), Você pode usar as ferramentas gratuitas de criação de aplicativos, como o **MIT App Inventor**, quer permite criar um app Android sem a necessidade de programação;
4. Integração com as Ferramentas Necessárias (Além de definir a estrutura dos dados e o design da interface do aplicativo, é preciso verificar quais ferramentas serão necessárias para analisar os resultados e controlar o uso do aplicativo, um exemplo é uma ferramenta do Google Analytics);
5. Design da Interface (É uma ilustração que vai apresentar os elementos fundamentais da interface de acordo com a perspectiva do usuário, essa etapa envolve a definição do layout, de como funcionará o fluxo de navegação e a interação das telas, é importante focar na simplicidade e usabilidade, para garantir a consistência e harmonia entre os elementos);
6. Desenvolvimento de Códigos e Funcionalidades (Esse é o momento de desenvolver uma plataforma do aplicativo, se Android ou Apple, dependendo da linguagem de programação, tentar utilizar flutter do google ou outra que seja possível atender ambos os dispositivos usando o mesmo código);
7. Definição da Estrutura de Dados (fluxos de dados, armazenamentos de arquivos binários como imagens, vídeos e etc, além disso, decidir se a estrutura estará apenas no smartphone ou na nuvem);
8. Atualização gradativa de novas funcionalidades (de acordo com a análise de experiência do usuário);

Há outras especificidades relacionadas ao desenvolvimento do protótipo de um aplicativo. Este processo pode ser feito no papel ou usando programas disponíveis na web, ou então pelo próprio profissional que irá desenvolver o sistema. O protótipo ajuda a definir e desenvolver as funcionalidades e a hierarquização de funções do seu aplicativo.

**ETAPA 4 - MONITORAMENTO E CONTROLE**:

**Monitoramento**: O Monitoramento é importante para acompanhar se todas as etapas previstas estão sendo seguidas; é a chave para garantir que o aplicativo usado entrega o que foi projetado.

Dicas para monitorar e controlar seu projeto:

1. Aprenda com o projeto, realizando o relatório de lições aprendidas, em que você relata tudo o que ocorreu no projeto, os problemas e as soluções;
2. Finalize o projeto o quanto antes, melhorias podem ser deixadas para um segundo momento, a não ser que seja uma exigência do cliente ou uma necessidade urgente;
3. Divida as fases do projeto, ou seja, pensar na próxima fase assim que a anterior estiver concluída. Agindo dessa forma, você evita mudanças bruscas no planejamento e se mantém fiel ao que está sendo proposto no projeto;
4. Fique de olho durante o monitoramento e controle do projeto, existem quatro pontos críticos a serem acompanhados, são eles: cronograma, orçamento, escopo e qualidade.

**Controle (Avaliação)**: Em qualquer atividade em que você invista tempo e dinheiro, é preciso acompanhar as métricas e os resultados.

Após o desenvolvimento, já no momento da avaliação, algumas métricas precisam ser levadas em consideração para avaliar o sucesso de um aplicativo. As Métricas são sistemas para medir e qualificar uma tendência, comportamento ou variável de negócio, permitir avaliar o seu desempenho.

Alguns tipos de métrica que podem ajudar você no desenvolvimento do App:

1. Métricas de desempenho: As métricas de desempenho são usadas para ver como o usuário utiliza o aplicativo. Um exemplo desse tipo de métrica é a avaliação por estrelas, feitas pelos usuários de um app. Outro exemplo são as falhas no aplicativo e erros de rede são métricas de desempenho, porque estão relacionadas ao uso do aplicativo e o seu correto funcionamento.
2. Métricas de usuário: Essa métrica é útil para conhecer o usuário do seu aplicativo. Um exemplo é a geométrica, que informa de qual localidade vêm os usuários do aplicativo e em qual região o seu app é mais popular, permitindo identificar e selecionar o seu público-alvo. Outro exemplo, são os dispositivos e sistemas operacionais mais usados são métricas de usuário, porque mostra quais são as preferências deles.
3. Métricas de engajamento: Essas métricas informam como o usuário está se engajando no app. Um exemplo é a medição do tempo gasto pelo usuário em cada seção. Outro é a Taxa de Retenção, que mede a porcentagem de usuários que retornaram ao aplicativo após a primeira visita ou a frequência com a qual o usuário abre o aplicativo.
4. Métricas de négocio: Métricas de negócios mostram o negócio que flui a partir do aplicativo. Um exemplo é a taxa de abandono, que mede a interrupção do processo de compras, quando o usuário chega ao inserir um item no carrinho, mas não conclui a compra. Outro exemplo é o custo de aquisição e a receita da transição são métricas de negócios; a primeira mostra o valor das transações suportadas pelo aplicativo; a segunda apresenta o canal pelo qual o usuário adquiriu o aplicativo, possibilitando a comparação do custo-benefício de diferentes canais.

**Indicadores**: Sinalizam para o gestor se o projeto está ou não no caminho certo. Os indicadores, também conhecidos como **KPIs** (Indicador de desempenho chave, do inglês **Key Performance Indicator**), são referências quantitativas ou qualitativas, que servem para indicar se as atividades de um projeto estão sendo bem executadas.

Lista de Indicadores:

* Quantidade de usuários ativos: quantas pessoas usam o seu app?
* Tempo de carregamento: velocidade é um atributo sempre esperado pelos usuários. Invista nele!
* Número de visitantes: quantas pessoas visitaram o seu aplicativo?
* Número de downloads: é importante saber quantas vezes o seu app foi instalado. Se for um número, investigue o motivo.
* Gasto médio por usuário: quanto você precisa investir para conseguir um novo usuário?
* Tempo gasto por sessão: mede o tempo que o usuário fica no seu app a cada vez que entra, mostrando o quão engajado ele é.
* Interações: quanto mais telas o usuário interage por visita, mais engajado ele é. Pense em proporcionar experiências positivas, o que não significa lotar o seu app com várias funcionalidades.
* Retenção: mede quantos usuários voltam para o seu app depois da primeira visita. É importante e traduz se as ações de engajamento estão dando certo.
* Ações mais frequentes: conheça as ações mais realizadas pelo usuário para aprimorar o seu aplicativo.

**ETAPA 5 – ENCERRAMENTO DO PROJETO**:

Encerramento do Projeto: Após o desenvolvimento do protótipo e a sua produção final, é importante encerrar o projeto. O processo de encerramento envolve cinco etapas, que não seguem uma ordem predeterminada, veja:

1. Fechar as contas do projeto;
2. Terminar a aceitação final das entregas do projeto;
3. Arquivar a documentação necessária;
4. Definir e comunicar os responsáveis pela manutenção do sistema ou produto criado;
5. Atribuir novos projetos à equipe.

Validação do escopo: Ao encerrar o seu projeto, você deve garantir que não fique nenhuma pendência. Por isso, é necessário validar o escopo para a aceitação final. Nesse processo de validação, deve-se comparar o produto entregue com os requisitos e as especificações da linha de base.

A validação do escopo no final do projeto requer uma aprovação formal do cliente indicando que o projeto está concluído e que todos os requisitos e especificações do produto, serviço ou resultado foram atendidos.

Documentação: Quando o projeto é concluído, deve-se finalizar todos os relatórios, documentar as experiências, fornecer informação sobre o produto do projeto e como atendeu seus requisitos e, então, documentar as lições aprendidas.

Os registros do projeto devem ser arquivados de modo que outras pessoas possam usá-los para futura referência em seus projetos.

**CONCEITOS IMPORTANTES**

Programação: **Aplicativos mais simples podem ser criados em plataformas online** que permitem que o criador escolha entre as funcionalidades já preexistentes. No entanto, para criar um aplicativo sob medida, que tenha o visual e as funcionalidades que se quer, é preciso utilizar a programação.

Desenvolvedores mobile: Uma habilidade muito importante para programadores é o raciocínio lógico. Programar significa dar instruções em linguagem matemática, por isso a lógica é fundamental. Essas instruções precisam ser claras, não contraditórias e capazes de fazer com que o computador ou dispositivo realize exatamente o que queremos. Essa habilidade faz com que programadores sejam bons em resolver problemas complexos.

Os profissionais que trabalham com a construção de aplicativos são chamados de desenvolvedores mobile. Um bom profissional sabe não apenas a parte técnica (escrever as linhas de código), mas também, tem noção de gerenciamento de projetos e como estruturar as etapas necessárias para o desenvolvimento do app.

Raciocínio lógico: A lógica nos permite criar um raciocínio coerente que nos leve a uma solução eficaz, capaz de resolver desde problemas mais simples até os mais complexos. Nós usamos o raciocínio lógico o tempo todo!

**A HORA DO CÓDIGO É UM SITE QUE ENSINA A PROGRAMAR POR MEIO DE JOGOS**, como Minecraft, por exemplo e vai ajudar bastante no desenvolvimento do seu aplicativo. Site: <https://hourofcode.com/pt/pt/learn>

Outros cursos gratuitos do programa RECODE que disponibilizam certificados de conclusão, site: <https://recode.org.br/>

Agora você deve pensar nesse este aplicativo como uma oportunidade de negócio! O **Business Model Canvas**, mais conhecido como **Canvas**, foi desenhado para que você possa esboçar um modelo de negócio. Ele possui uma estrutura que ajudará você a pensar como o seu produto pode ser oferecido às pessoas e a possíveis patrocinadores. São essas pessoas que poderão ajudar você a transformar o seu protótipo em um aplicativo de verdade! O modelo está na pasta do curso de Gestão de Projetos e Aplicativos de Impacto, e abaixo na próxima página.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **8 - Parceiros principais**  *Quem são os fornecedores e parceiros que podem apoiar seu negócio?*  *Há outras organizações que podem contribuir? Refere-se a terceirizações e fornecedores, qualquer tipo de tarefa ou matéria-prima essencial fornecida por outra empresa deve ser listada nesse bloco. Parcerias chave.*  *Como: Estabelecimentos interessados em vender produtos/serviços com desconto. Empresa de pagamentos online.* | **7 - Atividades principais**  *\*Quais as atividades fim?*  *Seu negócio prestará um serviço ou vende algo? São as atividades mais importantes que a empresa deve fazer de forma constante para que o negócio funcione corretamente. Atividades Chave.*  Como: Marketing, gerenciar ofertas, gerenciar cupons, prospectar usado. | **2 - Proposta de valor**  *Qual a proposta de valor o seu negócio entregará?*  *Qual o problema que ele resolve? Ele economiza o tempo ou o dinheiro das pessoas?*  *São os benefícios que seus produtos/serviços entregam para os seus clientes.*  *Como: Para os compradores: Oferecer produtos e serviços com desconto; descobrir novas empresas.*  *Para vendedores: atrair novos clientes, aumentar as vendas e a visibilidade da empresa, publicidade com retorno.* | | **4 - Relacionamento com o cliente**  *\*Como conquistar e manter uma boa relação com os clientes? Descreva as estratégias que evitam que seus clientes corram para o concorrente por questões como “preço mais baixo”. Segmento de clientes: São todos aqueles que consomem os produtos/serviços do seu negócio.*  *Como: E-mails promocionais, SAC, Site.* | **1 - Impacto social**  *\*Que mudanças e melhorias você vai promover com o seu negócio?*  *\*Que problema social você resolve com o seu negócio?*  *Segmento de clientes.*  *Como: pessoas que buscam produtos e serviços com desconto; pessoas que buscam conhecer novos lugares; estabelecimentos que buscam aumentar o número de clientes, as vendas e a visibilidade.* |
| **6 - Recursos principais**  *\*Quais recursos físicos, intelectuais, financeiros e humanos você precisa?*  *Recursos chave. São os ativos fundamentais para fazer o negócio funcionar.*  *Como: Vendedores, sistemas de TI, Marca.* | **3 - Canais de comunicação**  *\*Como seus produtos ou serviços chegarão aos clientes? Descreva os caminhos pelos quais a empresa comunica e entrega valor para o cliente, os canais podem ser de comunicação, vendas e distribuição do produto.*  Como: Marketing de e-mail, prêmio por indicação, redes sociais, venda direta. | **10 - Uso da tecnologia**  *\*Como a tecnologia vai ajudar no seu negócio social?* |
| **9 - Estrutura de custos**  *\*Quais são os custos envolvidos na operação do negócio? Qual é o custo (bruto) para produzir o produto ou realizar um serviço? Descreva todos os principais custos que tem peso no financeiro e são derivados da operacionalização do negócio.*  *Como: Publicidade, empregados, transações financeiras online.* | | | **5 - Fontes de receita**  *\*Como e quanto os clientes pagarão pelo seu produto? Qual a estimativa do valor de mercado?*  *O seu produto ou serviço sustentará a sua organização? Determina como o cliente pagará pelos benefícios recebidos. Fluxo de receitas.*  *Como: Todos aqueles que consomem os produtos ou serviços do seu negócio.* | | |

Você pode **criar novos modelos de negócios com o Sebrae Canvas**, no site: <https://canvas-apps.pr.sebrae.com.br/#/?checkedSAS=true>

1. Monte um modelo de negócio para o seu aplicativo. Se tiver duvidas, você pode fazer um curso de como criar esse modelo no site: <https://trilhas-apps.pr.sebrae.com.br/trilha/como-fazer-um-canvas>
2. A partir do modelo feito, registre os próximos passos sobre como colocar as ações em prática!

**PITCH**: É muito comum que as pessoas apresentem os seus negócios em eventos procurando pessoas que possam ajudá-las a melhorar o seu produto ou até mesmo desenvolvê-lo. Chamamos essa apresentação oral de Pitch ou discurso de elevador.

Dicas de como montar um Pitch**:** Elevator pitch ou discurso de elevador, reflete a ideia de ser possível apresentar um resumo do seu produto durante um passeio de elevador, ou seja, entre 30 segundos e 5 minutos, o roteiro básico para apresentações curtas consiste em 8 passos para um discurso poderoso, são eles:

1. Seja formal: inicie com um cumprimento como: Olá; boa tarde... use regras normais de convivência.
2. Seja preciso na sua fala;
3. Evite usar gírias;
4. Seja persuasivo, mas sem se mostrar;
5. Demonstre convicção, tendo certeza do conteúdo apresentado;
6. Foque no que importa, e não fique dando voltas;
7. Mostre como você pretende ganhar dinheiro com isso;
8. Por fim, encerre a sua apresentação chamando a sua plateia para compartilhar de sua jornada.

“Se você precisa de mais de 10 slides para apresentar o seu negócio, você provavelmente não tem um negócio. ” – Guy Kawasaki

Ele desenvolveu uma regra de apresentação, chamada 10, 20 e 30. Na qual você usa no máximo 10 slides, em 20 minutos com o tamanho de fonte, não menor que 30. Seja conciso, apresentando a história de desenvolvimento de uma solução em apenas 30 segundos, agora imagine em 5 minutos, são muitas as possibilidades. Treine muitos discursos, grave você falando, peça para familiares e amigos assistirem e sugerirem melhorias.

**SUGESTÕES DE LEITURA PARA MAIOR APROFUNDAMENTO**:

**Miro**: Um grande quadro branco para você organizar as ideias do seu projeto. Site tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=oIN_CZpGT6Y> site da ferramenta Miro: <https://miro.com/pt/>

**PMI**: Aprofunde os seus estudos na metodologia da PMI. Você pode usá-la durante a criação de um produto – no nosso caso, um aplicativo - ou serviço. Site: <https://www.pmi.org/brasil>

**Design Thinking**: O que é design thinking?.

**Prototipagem**: Como criar um aplicativo sem programação. Site: https://fabricadeaplicativos.com.br/

**MockFlow**: Prototipação de aplicativos. Site tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=vBiXKQKjQr4> site oficial: <https://www.mockflow.com/>

**Fundamentos da Gestão de Projetos**: Curso que explica os fundamentos da gestão de projetos. Site: <https://www.linkedin.com/learning/fundamentos-de-gestao-de-projetos/bem-vindo?autoplay=true&contextUrn=urn%3Ali%3AlyndaLearningPath%3A5dee72c2498e9373ee398092>

**Fundamentos de Gestão de Projetos: Como Liderar Projetos**: Curso sobre técnicas necessárias para uma abordagem efetiva através do modelo de liderança de projeto. Site: <https://www.linkedin.com/learning/fundamentos-de-gestao-de-projetos-como-liderar-projetos>

**Neste curso você**:

Refletiu sobre o papel que os aplicativos têm na nossa vida e na sociedade.

Conheceu como a tecnologia pode ser usada para a transformação social.

Aprendeu como planejar a aplicação de conceitos de gestão de projetos para identificar problemas sociais.