



CHOOSE^{ME}

Descrição do projeto

Competição: Desafio SENAI de Projetos Integradores (DSPI)

Demanda: Como facilitar o contato entre bares e artistas informais

Fase atual: Fase 2: prototipação máxima

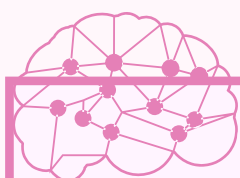
Solução: Aplicativo com comunicação cliente-servidor

Integrantes: Letícia, Arthur, Gustavo, Eduarda e Nicole

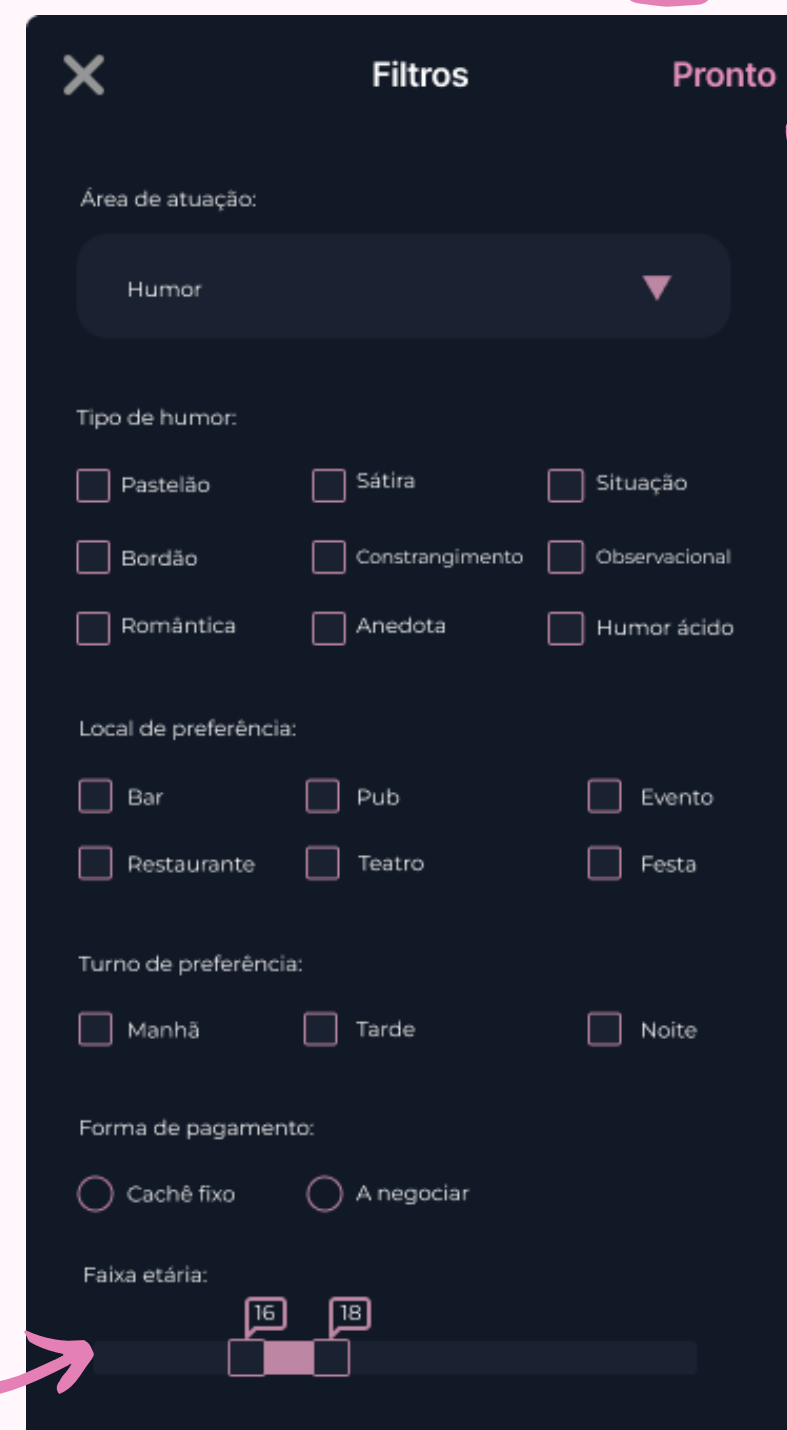
Orientadora: Ana Paula Rosa Negri

Solução

Idealizamos um aplicativo que apresenta diferentes funções baseado em três tipos de usuários:



Em todas as versões os usuários podem utilizar filtros para facilitar uma navegação baseada em seus interesses.



Filtros Pronto

Área de atuação:

Humor

Tipo de humor:

<input type="checkbox"/> Pastelão	<input type="checkbox"/> Sátira	<input type="checkbox"/> Situação
<input type="checkbox"/> Bordão	<input type="checkbox"/> Constrangimento	<input type="checkbox"/> Observacional
<input type="checkbox"/> Romântica	<input type="checkbox"/> Anekdota	<input type="checkbox"/> Humor ácido

Local de preferência:

<input type="checkbox"/> Bar	<input type="checkbox"/> Pub	<input type="checkbox"/> Evento
<input type="checkbox"/> Restaurante	<input type="checkbox"/> Teatro	<input type="checkbox"/> Festa

Turno de preferência:

<input type="checkbox"/> Manhã	<input type="checkbox"/> Tarde	<input type="checkbox"/> Noite
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------

Forma de pagamento:

☐ Cachê fixo ☐ A negociar

Faixa etária:

16 18

Visamos utilizar a tecnologia como forma de facilitar e agilizar os diversos processos envolvidos na nossa demanda!

Objetivos

- 1 Conectar os interesses de artistas, donos de estabelecimentos e pessoas que buscam entretenimento local;
- 2 Proporcionar inovação na forma de relacionamento entre o setor cultural e o de entretenimento e alimentação, facilitando a contratação online;
- 3 Valorizar o artista nacional informal;
- 4 Oportunizar mais empregos para o setor de serviços, trazendo desenvolvimento, também, para o PIB do país;
- 5 Entreter pessoas que admiram a arte;
- 6 Auxiliar estabelecimentos em um processo de adaptação para atrair e agradar mais clientes;
- 7 Proporcionar oportunidades de emprego para artistas informais que estão buscando-os.

Viabilidade técnica

Design desenvolvido no figma e **aprovado** na etapa de Produto Viável Mínimo.

Passo atual:

-> Prototipagem do APP na plataforma de design Figma.

Próximo passo:

-> Desenvolvimento do front-end e back-end do sistema em JAVA na IDE Android Studio.
-> Banco de dados desenvolvido em PostgreSQL para conexão entre dados do aplicativo.

Membros com/em formação: Curso Técnico de Desenvolvimento de Sistemas/ Aprendizagem Industrial em Telecomunicações/ Sistemas de Telecomunicações e Engenharia Eletrônica.



Viabilidade econômica



Investimentos

- > Nenhum capital financeiro foi utilizado no desenvolvimento do APP.
- > 5% do capital gerado será investido na divulgação do aplicativo em plataformas que atinjam o público alvo de nosso interesse. Portanto, qualquer dinheiro gerado pelo aplicativo resultará em lucro, mesmo que não imediato.
- > Improvável a ocorrência de um déficit financeiro. Dessa forma, é evidente que o projeto não apresenta grandes riscos.



Possíveis clientes

- > 1 milhão de negócios no ramo alimentício buscam inovações para atrair cada vez mais clientes.
- > 5.2 milhões de artistas informais buscam por meios práticos de divulgar seus serviços e obter reconhecimento.
- > Das despesas das famílias brasileiras com alimentação, quase um terço (32,8%) é dedicado a refeições fora do domicílio.

LUCROS

A necessidade e busca pela reforma desses setores, bem como a facilitação da comunicação entre estes, faz com que o ChooseMe atraia cada vez mais usuários. Tendo isso em mente, estima-se que, em 3 anos:

Sem contar as empresas que utilizarão nosso app como recurso de veiculação de propagandas.



 7 milhões

Usuários

7%

Dos potenciais de clientes dos setores alimentício e artístico.

3%

Da população que dedica-se a refeições fora do domicílio.

350 MIL USUÁRIOS

Gerando lucro aos desenvolvedores, considerando que **apenas 5%** dos usuários adquiram algum plano ou recurso pago.

Pacotes

Foi organizado um plano que visa fazer com que o aplicativo forneça algum capital. (preços ainda não definidos)



Usuário visitante

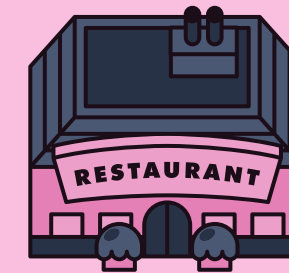
RECURSO INDEPENDENTE:
-> Bloquear anúncios



Usuário artista

RECURSO INDEPENDENTE:
-> Aumentar o alcance

PLANO PREMIUM:
-> Bloquear anúncios
-> Desbloquear o limite de choose's diários
-> Permitir vídeos com mais de 1min



Usuário local

RECURSO INDEPENDENTE:
-> Aumentar o alcance
-> Pagamento pelo APP

PLANO PREMIUM:
-> Bloquear anúncios
-> Desbloquear o limite de choose's diários

CHOOSEME

Suponha que, em um dia da semana, **um bar com um público de rock deseje contratar uma banda** para o fim de semana imediato. Há algumas bandas na cidade que procuram por uma oportunidade de emprego. Além disso, há também um grupo de amigos que buscam um **bar agradável com música ao vivo**. Nesse contexto, conectar, em um curto espaço de tempo, o interesse de todas essas pessoas, seria difícil sem nosso aplicativo, pois não existem meios práticos e rápidos de fazê-lo. Mas, agora, a situação foi rapidamente resolvida: **é só instalar o ChooseMe!**

