

STARTUP WAY 2020 2ª EDIÇÃO - (GRUPO 15)

BIRILO'S TEAM

MODELO C

1. TEORIA DA MUDANÇA

1.1 CONTEXTO E PROBLEMA

Os habitantes do estado de Pernambuco enfrentam sérios problemas relacionados ao saneamento básico em seus municípios. Embora existam iniciativas públicas e privadas para o aumento da qualidade sanitária no estado, tais mecanismos ainda estão longe de se implementarem e resolverem os atuais problemas. Os órgãos responsáveis dispõem de canais de comunicação existentes para a sociedade a fim de sanar problemas. No entanto, devido à falta de conhecimento da população e da deficiência na gestão e encaminhamento dos problemas por parte das ouvidorias, a população sofre com doenças relacionadas à falta de saneamento; refletindo precárias condições de vida e habitação.

Podemos elencar algumas causas para o problema, como:

- Falta de acesso à água tratada e precário sistema de esgoto;
- Existência de desigualdades sociais e econômicas;
- Acesso deficiente à educação sanitária;
- Ausência de um canal de comunicação eficiente para registro de problemas;

1.2 PÚBLICO/FOCO DO IMPACTO

- Pessoas que desejam notificar os órgãos responsáveis sobre a necessidade de melhoria no saneamento básico local em suas comunidades;
- As pessoas desconhecem os meios para reclamar dos problemas relativos aos serviços de tratamento de água e de saneamento;
- Rede pública de saúde;
- Pequenas e médias empresas locais;

1.3 INTERVENÇÕES (ESTRATÉGIAS)

A proposta se dá a partir do desenvolvimento de uma aplicação mobile pelo alto crescimento do uso de smartphones dentro da sociedade. Dessa forma, um app na loja eletrônica (Play Store e Apple Store) será de mais fácil acesso pela população. O aplicativo requererá baixo uso de internet, permitindo também o acesso pleno pelas pessoas que não possuam boa conexão de dados. No entanto, caso o usuário não tenha conectividade no momento em que faz o registro, o aplicativo salva os dados para envio posterior.

O aplicativo será moldado dentro das métricas e boas práticas voltados para a melhor possibilidade de inclusão de todos. Como por exemplo, buscaremos desenvolver o sistema dentro das conformidades de guias de acessibilidade, permitindo que pessoas com deficiência utilizem sem nenhum problema.

1.4 SAÍDAS/OUTPUTS

- Equipe de desenvolvedores da aplicação composta por 5 pessoas;
- Grupo de cerca de 10 servidores do departamento relativo a água e saneamento na análise das requisições oriundas do aplicativo;
- Veiculação de publicações diárias no instagram durante o primeiro mês após o lançamento da aplicação;

1.5 RESULTADOS CURTO PRAZO

- Criação de uma nova alternativa para que pessoas se tornem capazes de comunicar os órgãos responsáveis sobre problemas de saneamento em suas comunidades locais.

1.6 RESULTADOS MÉDIO PRAZO

- Expansão da rede de saneamento nas regiões do estado de Pernambuco;
- Redução de internações oriundas de doenças relacionadas à falta de saneamento básico;
- Desenvolvimento de hábitos sustentáveis pelos cidadãos.
- Melhoramento na criticidade ambiental dos contribuintes
- Dada uma alta demanda, a possibilidade de criação de uma equipe especializada para tratar as demandas desse aplicativo

1.7 VISÃO DE IMPACTO

Os habitantes possuem um sistema de saneamento básico implementado e sua manutenção é facilitada por meio da aproximação entre os órgãos competentes e os usuários; a aproximação é oriunda do canal de comunicação para notificação de problemas.

2. FLUXO DE NEGÓCIO

2.1 CLIENTES

- Pessoas que desejam notificar os órgãos responsáveis sobre a necessidade de melhoria no saneamento básico local em suas comunidades;
- Pessoas que não tem conhecimento de tais meios acessíveis para reportar situações de falta de saneamento

2.2 PROPOSTA DE VALOR

- Desenvolvimento de um aplicativo;
- Fornecimento de dados estatísticos relacionados à situação de saneamento básico;
- Melhora na qualidade de vida da população afetada;
- Permite a facilitação no mapeamento das reais necessidades referentes ao saneamento para o governo do estado de Pernambuco.

2.3 FONTES DE RECEITA

- Os dados seriam nossa principal fonte de renda. Dado essa Era dos Dados que vivemos hoje, as informações armazenadas pelo nosso sistema podem ser vendidas para empresas de terceiros (com a devida permissão do estado), uma vez que os dados em si não necessariamente precisam conter conteúdo de caráter pessoal mas refletem a realidade de interesse comum à sociedade, evitando a quebra de protocolos de segurança; incluindo os critérios definidos na LGPD (Lei nº 12.965).
- Uma possível fonte de receita seria uma proposta de venda por uso, ou seja, após a comunicação público x governo acontecer, e após atingido seu objetivo de buscar a ação do governo sobre uma negligência prévia de saneamento, o governo por ter se beneficiado nessa comunicação paga uma determinada quantia, calculada pela área de impacto e pessoas beneficiadas, para manter o desenvolvimento do sistema
- Uma segunda fonte de receita seria baseada no licenciamento mensal do software proposto; tal mecanismo dispensaria a utilização de anúncios via Google Adsense no aplicativo. Desse modo, a usabilidade e experiência dos usuários não seria impedida, evitando possíveis evasões.
- Caso o licenciamento não seja aceito pelo cliente, existe a possibilidade do uso de anúncios no aplicativo de uma forma que não atrapalhe sua usabilidade principal (evitando evasão do uso do aplicativo por sobrecarga de anúncios e dificuldade de sua manipulação), mas que permita uma entrada de renda que permita a melhora contínua do produto.
- Uma outra alternativa seria unificar parcerias com produtos/empresas que busquem o bem-estar social, mostrando a proposta do aplicativo e os benefícios causados, dessa forma, permitir a utilização da plataforma para divulgação desses eventos seria criar um processo de venda por uso, ainda que não no mesmo sentido que o primeiro tópico.

2.4 RESULTADO FINANCEIRO

- É esperado um excedente de R\$ 5,000.00 por meio da implantação do negócio;
- A rentabilidade do projeto é estimada a partir dos 3 primeiros meses após a sua implantação;

3. CAPACIDADE ORGANIZACIONAL

3.1 EQUIPE

- Matheus Phelipe - Graduando em Engenharia da Computação
- Murilo Stodolni - Graduando em Engenharia da Computação
- Nilton Vieira - Graduando em Engenharia da Computação
- Pedro Cunha - Graduando em Engenharia da Computação
- Richard Jeremias - Graduando em Engenharia da Computação

3.2 PARCEIROS

- Governo do Estado de Pernambuco
- Associações de moradores dos municípios do estado

3.3 ATIVIDADES-CHAVE

- Desenvolvimento da documentação do software;
- Produção e implantação do software;
- Atualizações preventivas e de implementação de novas funcionalidades;
- Configuração da infraestrutura dos servidores;

3.4 RECURSOS

3.4.1 Recursos já disponíveis:

- Computadores;
- Acesso à internet;
- Ambientes de Desenvolvimento Integrado;
- Sistemas de Versionamento e Prototipação;
- Sistemas de comunicação;

3.4.2 Recursos necessários:

- Datacenters;
- Licenças de software;
- Propagandas na divulgação;
- Análise do negócio.

3.5 CUSTOS

- Custo do desenvolvimento da documentação do software;
- Custo de atualizações preventivas e de implementação de novas funcionalidades;
- Custo na infraestrutura dos servidores;
- Custo anual para manter os aplicativos disponíveis nas lojas mobiles;