



## ESCOPO DE PRODUTO

Software e Total Experience Design

São Paulo, SP

2024

David Murillo de Oliveira Soares - 559078

Yasmin Gonçalves Coelho - 559147

## ESCOPO DE PRODUTO

Software e Total Experience Design

Trabalho apresentado à Global Solution da Oceans 20 para a disciplina de Software e Total Experience Design.

Orientador: Junior Freitas de Amaral

São Paulo, SP

2024

## **Identificação do parceiro**

O Oceans 20 (O20) é um grupo que surgiu sob a presidência brasileira do G20 como um desdobramento natural dos esforços liderados pelos ciclos anteriores, conduzidos pela Indonésia e pela Índia. Sua inauguração no Brasil desempenha um papel histórico ao reconhecer a importância do oceano nas agendas globais e ao engajar a sociedade civil. O grupo tem como objetivo dar voz à sociedade civil, incluindo organizações não governamentais, iniciativas privadas, povos indígenas, comunidades tradicionais e cientistas. Ele fortalece e consolida a presença do oceano no G20, reconhecendo assim o papel central dos oceanos nas agendas globais de clima, energia e meio ambiente.

## **Descrição Completa do Problema**

O O20 enfrenta desafios significativos em garantir que as atividades humanas nos oceanos sejam ecologicamente responsáveis, socialmente inclusivas e economicamente viáveis a longo prazo. É necessária a implementação de inovações tecnológicas que informem e alertem os moradores e as empresas que dependem dos oceanos como fonte de existência e subsistência sobre a saúde desse bem global. O objetivo é assegurar a sustentabilidade e promover uma gestão sustentável dos oceanos.

## **Descrição Completa da Solução Proposta pelo Grupo**

Para enfrentar essa problemática, nossa dupla propõe a implementação de uma plataforma multilateral que promova o turismo sustentável. Esta plataforma conectará turistas preocupados com a saúde do meio ambiente e que desejam adotar atitudes responsáveis durante suas viagens. Além disso, a plataforma permitirá que esses turistas encontrem acomodações sustentáveis, que oferecem conforto e praticam ações benéficas ao planeta, muitas vezes a preços mais acessíveis. Dessa forma, iremos incentivar viagens conscientes e responsáveis, promovendo a sustentabilidade ambiental.

## **Justificativa da solução proposta**

Nossa solução tem como principal objetivo educar tanto os turistas quanto os proprietários de acomodações, incentivando a adoção de práticas sustentáveis que não agredam o meio ambiente. Buscamos instruir os donos de locais sobre a importância de oferecer casas sustentáveis e orientar os clientes locadores a manterem comportamentos ecológicos durante suas estadias. Nosso compromisso é garantir que os cinco pilares dos Objetivos de

Desenvolvimento Sustentável (ODS) – Pessoas, Planeta, Prosperidade, Paz e Parcerias – sejam sempre respeitados.

Adicionalmente, pretendemos organizar mutirões de limpeza e recompensar locadores que comprovadamente adotem práticas sustentáveis, oferecendo descontos em futuras acomodações. Esta abordagem visa criar uma comunidade engajada e atrair continuamente novos públicos interessados em sustentabilidade.

## **Backlog das Funcionalidades do Produto**

### **1. Software e Total experience Design**

Descrição: Definição da proposta de valor, identificação do problema a ser resolvido, entendimento do problema e estruturação da solução.

- Tarefas:
  - Pesquisa e brainstorming de ideias
  - Reunião para definir a solução

### **2. Storytelling**

Descrição: Criação de uma persona fictícia que representa o público-alvo do projeto, ajudando a entender melhor as necessidades e interesses dos usuários.

- Tarefas:
  - Listar características demográficas relevantes (idade, gênero, localização, etc.)
  - Tabela com interesses, desafios, objetivos, comportamento e necessidades das personas
  - Mapa de empatia com ilustração da persona
  - Criar um modelo de negócio detalhado usando o Business Model Canvas

### **3. Desenvolvimento da Landing Page**

Descrição: Criação de uma landing page com um menu de navegação e seis seções de conteúdo.

- Tarefas:
  - Seção 1: Problema que a solução irá resolver
  - Seção 2: Tecnologia a ser utilizada
  - Seção 3: Objetivos a serem alcançados
  - Seção 4: Público impactado
  - Seção 5: Benefícios oferecidos pela solução
  - Seção 6: Como a solução ajudará no dia a dia dos usuários

#### 4. Desenvolvimento Web

Descrição: Desenvolver funcionalidades dinâmicas e interativas utilizando JavaScript.

- Tarefas:
  - Implementar efeitos e manipulação de objetos
  - Apresentar conteúdo de forma dinâmica

#### 5. Simulador e Prototipagem com Arduino

Descrição: Desenvolver uma aplicação utilizando um simulador (Tinkercad ou Wokwi) com Arduino e componentes disponíveis.

- Tarefas:
  - Criar o circuito
  - Produzir vídeo explicativo
  - Documentar a solução

#### 6. Desenvolvimento em Python

Descrição: Desenvolver um protótipo da solução em Python.

- Tarefas:
  - Documentação da solução
  - Produção de vídeo explicativo
  - Desenvolvimento do código fonte

#### 7. Aplicação de Conhecimentos Matemáticos

Descrição: Resolver problemas matemáticos para auxiliar na gestão sustentável dos oceanos.

- Tarefas:
  - Questão 1
  - Questão 2
  - Questão 3

### **Divisão das Tarefas**

A divisão de tarefas entre os membros do grupo será feita de acordo com as habilidades e experiências individuais de cada membro, levando em consideração as necessidades do projeto. As principais áreas de responsabilidade serão:

1. **Python** : Yasmin será responsável pelo desenvolvimento do código-fonte e pela documentação da solução proposta.
2. **Storytelling**: Yasmin será responsável pela elaboração da persona de usuário e do Business Model.
3. **Software Total Experience Design**: David será responsável pela elaboração do escopo do produto.
4. **Front End**: David e Yasmin serão responsáveis pelo desenvolvimento da landing page. David cuidará do desenvolvimento do protótipo no Figma, enquanto Yasmin definirá as cores e o design.
5. **Desenvolvimento Web**: David e Yasmin serão responsáveis pela dinâmica da aplicação. O desenvolvimento da landing page será integrado com as funcionalidades em JavaScript.
6. **Arduino**: David será responsável pela criação do circuito, desenvolvimento do código-fonte, documentação e produção do vídeo explicativo.
7. **Matemática**: David e Yasmin trabalharão juntos na resolução dos problemas matemáticos fornecidos pela organização.

