

CANVAS MVP - Projeto Room

1) Resumo

Room é uma plataforma web para pessoas e/ou empresas que trabalham de forma remota e sentem necessidade de uma comunicação mais aproximada, aumentando as possibilidades de melhores encontros e maior eficiência nas comunicações e interações.


2) É não é, faz não faz


É	NÃO É
<ul style="list-style-type: none">• Plataforma web• Sistema de comunicação	<ul style="list-style-type: none">• Rede social• Sistema mobile (por enquanto)• Sistema de agenda
FAZ	NÃO FAZ
<ul style="list-style-type: none">• Conferência por vídeo• Chat por texto, imagem, etc• Criação de salas virtuais• Mede dados de interação com os usuários	<ul style="list-style-type: none">• Grava reuniões de vídeo (ainda não)• Agenda eventos• Restrição de acesso a algum usuário em salas específicas (por enquanto)

3) Visão do Produto

Para pessoas e empresas que trabalham de forma remota **que** sentem necessidade de ter uma comunicação mais aproximada e eficiente, com sensação de pertencimento e de presença num mesmo ambiente, semelhante à de um espaço físico, **a Room é** uma plataforma web de comunicação entre usuários **que** auxilia os usuários a interagirem com maior sensação de estarem presentes num mesmo ambiente, possibilitando maior sensação de pertencimento e vontade de engajamento **ao contrário do** Slack, WhatsApp, Hangout, Zoom, entre outros, **o produto** permite, além das conversas por vídeo e/ou chat, a criação de salas virtuais onde os usuários podem transitar e visualizar uns aos outros dentro das salas, aliado à integração de um sistema de gamification para ajudar os usuários a perceberem seu comportamento ou ações dentro da plataforma e poderem interagir melhor.

4) Personas

Persona	Perfil
 <p>Nome: João da Silva</p>	<ul style="list-style-type: none">• Programador web junior• Mora em duas cidades diferentes• 25 anos• Aluno da faculdade SENAC RS• Solteiro• Mora sozinho
Comportamento	Necessidades
<ul style="list-style-type: none">• Gosta de tecnologia• Gosta de viajar• Ansioso• Tímido	<ul style="list-style-type: none">• Diminuir sensação de solidão no período de trabalho• Sentir que pode pedir ajuda quando precisa• Dificuldades de interação pessoais

Persona	Perfil
 <p>Nome: Maria da Graça</p>	<ul style="list-style-type: none">• Founder de uma grande startup• 40 anos• Casada• Mora em Los Angeles
Comportamento	Necessidades
<ul style="list-style-type: none">• Líder nata• Gosta de tecnologia• Comunicativa• Humanitária	<ul style="list-style-type: none">• Conseguir manter seu time de desenvolvedores remotos bem alinhados• Manter o time engajado e participativo• Manter o bem estar do time no ambiente de trabalho remoto

5) Funcionalidades

- Signup, signout, login e logout.
- Criação de salas virtuais nomeadas (ex. Sala do café, sala de vendas, etc.)
- Conversas por chat em grupo

- Conversas por chat privadas
- Entrada e saídas em salas diferentes
- Gamificação:
 - Funcionalidade do humor :) :| :/ :(:'(
 - Perguntas ao usuário para o sistema avaliar o seu status
 - Notificação de status de comunicação (Ex.: "Hj vc ainda não passou no café! Apareça por aqui pra bater um papo com seus colegas!")
 - Pontuação por melhor circulação entre ambientes e/ou interação

6) Cronograma

10 Sprints semanais (5 dias úteis) de 3 horas diárias

Data de entrega: 29/11/2019

7) Resultado esperado

Melhora na qualidade de vida dos usuários, no tocante a relacionamento e melhora na comunicação entre as pessoas no ambiente de trabalho remoto.

8) Métricas para validar as hipóteses do negócio

- Questionário para usuários antes e depois da utilização da plataforma
- Métrica de adesão ao sistema dentro de determinado prazo
- Métricas captadas pela gamificação