

UNIVERSIDADE TUIUTIDO PARANÁ

MARCOS KMIECIK

WAGNER DE SOUZA FELIPPE

DESENVOLVIMENTO DISPOSITIVOS MÓVEIS

CURITIBA

2018

MARCOS KMIECIK

WAGNER DE SOUZA FELIPPE

DESENVOLVIMENTO DISPOSITIVOS MÓVEIS

Trabalho apresentado ao Curso Superior de Tecnologia em
Análise e Desenvolvimento de Sistema da Universidade
Tuiuti do Paraná, como requisito avaliativo do 1º bimestre
da disciplina.

Desenvolvimento de Dispositivos Móveis.

Professor: Chauã Queirolo

CURITIBA

2018

RESUMO

O trabalho consiste em criar um aplicativo de sua ideia. Neste primeiro módulo vamos levantar requisitos, documentar todo o projeto, apresentando uma prévia de como será o aplicativo. Vamos utilizar o Lean Canvas para a apresentar o escopo do aplicativo. Vamos colocar as imagens de como vai ser este projeto e algumas referências de como será realizado.

Palavras-Chaves: aplicativo, Requisitos, Leand Canvas

SUMÁRIO

Corrigir a formatação!

| | |
|--|----|
| 1. Introdução | 4 |
| 2. Problema a ser Resolvido..... | 5 |
| 3. Descrição do Projeto..... | 6 |
| 4. Requisitos Funcionais..... | 7 |
| 5. Conceituação Teórica sobre Lean Canvas e Design Thinking..... | 8 |
| 6. Lean Canvas do Projeto..... | 11 |
| 7. Protótipos das telas do Aplicativo..... | 12 |
| 8. Conclusão | 19 |
| 9. Referência..... | 20 |

INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é de informar de como será criado o aplicativo. Qual será o nome, o que o mesmo vai fazer. Como que vai proceder. Vamos documentar todo o trabalho nesta primeira instância, levantar requisitos deste trabalho. Vamos informar o conceito do Lean Canvas, apresentar o nosso projeto através do Lean Canvas, informar de como serão as telas e depois de ter informado toda a documentação, vamos concluir e passar algumas referências de onde buscamos o material para criar o projeto. Todo este processo será realizado com importação no git hub em pdf e uma escrita prévia no local.

Evitar linguagem informal! Reescrever a introdução

PROBLEMA A SER RESOLVIDO

Neste caso temos o objetivo de criar um aplicativo para qualquer idade, porém este aplicativo vai servir para o dono ou a dona de casa. Ex: Você precisa ir no mercado, farmácia, lojas, entre outros e faz uma lista completa do que deseje realizar para não esquecer. Você vai no local que precisa, faz todo o procedimento de comprar e após você realizar a compra dos produtos, você esqueceu de comprar algum item e normalmente está com muita preguiça para voltar no local. Também pode acontecer de você não conseguir voltar devido a um compromisso muito importante. E como ser humano esquece de muitas coisas, pensamos em fazer um aplicativo para lembrar das compras de cada pessoa.

Reescrever em linguagem formal. Evitar de escrever trabalhos acadêmicos como se estivesse conversando com o leitor.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Com base no problema a ser resolvido, pensamos no aplicativo para lembrar das compras de uma determinada pessoa. Quando o(a) cliente(a) precisa comprar muitas coisas a mesma faz uma lista para lembrar do que precisa comprar para não esquecer. Porém muitos esquecem mesmo fazendo a lista. Neste aplicativo o cliente precisa baixar o aplicativo, criar um login para ter este tipo de acesso. Através deste login terá uma tela para adicionar uma lista de compra e neste lista o mesmo vai preencher com todos os campos necessários. Após a finalização ele vai para realizar a compra. Após realizar a compra o mesmo precisa dar baixa nos itens que o mesmo comprou. Nesta hora, se o cliente esqueceu de comprar algum item, o aplicativo vai informar de que o mesmo esqueceu de comprar o item. Ele pode determinar em qual horario o aplicativo vai lembrar o mesmo da compra que ainda não foi realizada. Porém o aplicativo através da geolocalização vai lembrar o cliente de comprar item e vai informar que o item que o mesmo esqueceu tem no mercado, farmácia ou em outro local no caminho de onde o cliente estiver indo. Neste momento o mesmo tem a escolha de decidir se vai no endereço que o aplicativo indicou ou se continua no caminho que estava fazendo. Enquanto o cliente não der baixa no item da compra, o aplicativo vai informando sobre o caso.

REQUISITOS FUNCIONAIS

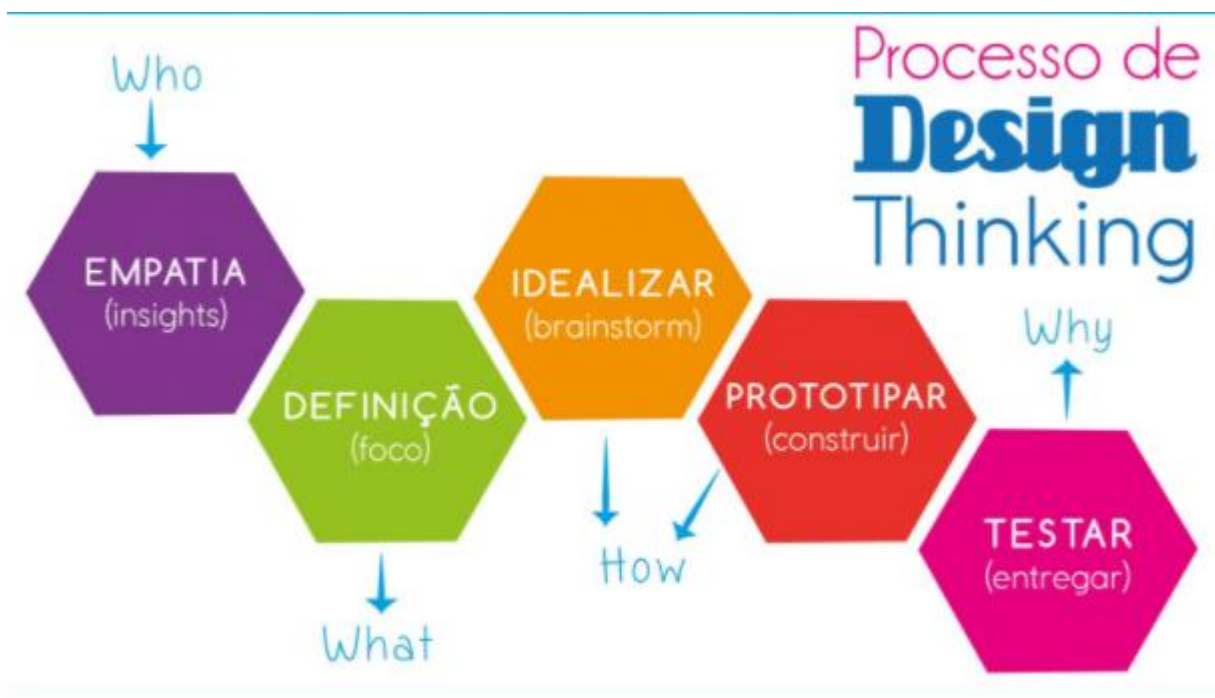
| Requisitos Funcionais (Identificador e nome) |
|---|
| RF001: O sistema deverá permitir o Cliente manter o cadastro de Usuários. |
| RF002: O sistema deverá permitir o acesso ao usuário, mediante login e senha. |
| RF003: O sistema deverá permitir o Cliente manter os dados da tarefa. |
| RF004: O sistema deverá permitir o Cliente acessar o calendário e horário |
| RF005: O sistema deverá permitir o Cliente configurar as tarefas. |
| RF006: O sistema deverá permitir o Cliente consultar a tela com todas as tarefas. |
| RF007: O sistema deverá permitir o Cliente acessar o menu de opções |
| RF008: O sistema deverá permitir o Cliente acessar a tela de cadastro através da tela inicial. |
| RF009: O sistema deverá permitir o Cliente manter os dados da tela de Check Box de uma Tarefa. |
| RF010: O sistema deverá permitir o Cliente acessar o Google Maps |

CONCEITUAÇÃO TEÓRICA SOBRE LEAN CANVAS E DESIGN THINKING

O Lean Canvas é um documento que pode te ajudar a documentar melhor os seus clientes como o teu projeto. Ele se divide em 9 etapas para te ajudar em todo o teu projeto como um todo. Porém o Design Thinking é o conjunto de métodos e processos para abordar problemas, relacionados a futuras aquisições de informações, análise de conhecimento e propostas de soluções. Como uma abordagem, é considerada a capacidade para combinar empatia em um contexto de um problema, de forma a colocar as pessoas no centro do desenvolvimento de um projeto; criatividade para geração de soluções e razão para analisar e adaptar as soluções para o contexto. Adotado por indivíduos e organizações, principalmente no mundo dos negócios, bem como em engenharia e design contemporâneo, o design thinking tem visto sua influência crescer entre diversas disciplinas na atualidade, como uma forma de abordar e solucionar problemas. Sua principal premissa é que, ao entender os métodos e processos que designers usam ao criar soluções, indivíduos e organizações seriam mais capazes de se conectar e revigorar seus processos de criação a fim de elevar o nível de inovação.

Exemplo do Design Thinking:

Referências?



Legenda e explicação da figura?

Exemplo do Lean Canvas:

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| PROBLEM List your customer's top 3 problems 2 | SOLUTION Outline a possible solution for each problem 4 | UNIQUE VALUE PROPOSITION Single, clear, compelling message that turns an unaware visitor into an interested prospect 5 | UNFAIR ADVANTAGE Something that can not be easily copied or bought 9 | CUSTOMER SEGMENTS List your target customers and users 1 |
| EXISTING ALTERNATIVES List how these problems are solved today | KEY METRICS List the key numbers that tell you how your business is doing 7 | HIGH-LEVEL CONCEPT List your X for Y analogy (e.g. YouTube = Flickr for videos) | CHANNELS List your path to customers 6 | EARLY ADOPTERS List the characteristics of your ideal customers |
| COST STRUCTURE List your fixed and variable costs 8 | | | REVENUE STREAMS List your sources of revenue 3 | |

Vamos explicar o o que é cada passo do Lean Canvas.

1. **Customer Segments (Segmentos dos clientes)** = Quem são os clientes? Eles podem ser segmentados? Se sim, criar um lean canvas para cada um.
2. **Problems (Problemas)** = Descrição dos top 3 problemas que serão resolvidos.
3. **Revenue streams (Fonte de Receitas)** = Anúncios, Vendas, Mensalidade, Cliente, entre outros.
4. **Solution (Solução)** = Qual é o melhor conjunto de funcionalidades (MVP) que resolvem o problema do cliente final
5. **Unique Value Proposition (Proposta Única de Valor)** = Slogan, o que o meu produto diferencia dos demais produtos.
6. **Channels (Canais)** = Canais gratuitos para se comunicar com os clientes. No caso seria outdoor, anúncios em site, email de marketing, entre outros.

7. **Key Metrics (Métricas Chaves)** = Principais ações ou métricas usadas para geração de receitas e retenção de clientes.
8. **Cost Structure (Estrutura de Custo)** = Custos fixos e variáveis
9. **Unfair Advantage (Vantagem Injusta)** = Aquele diferencial que não pode ser copiado.

LEAN CANVAS DO PROJETO

Estudo Dirigido - LembreMe ▾

Saved automatically at 4:09:39 PM

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| PROBLEM 3 problemas que serão resolvidos são: Esquecem de comprar as coisas, facilidade em encontrar lugares, e o poder da decisão, pois eles podem escolher em que hora eles podem ir realizar estas compras. | SOLUTION Estamos visando a solução de um problema principal que seria o esquecimento de comprar as coisas importantes. | UNIQUE VALUE PROPOSITION Isso seria como um despertador para compras. Tudo que você esquece ele te lembra se você não desativando funcionando como um despertador. Pode adicionar grupos para várias tarefas diferentes. | UNFAIR ADVANTAGE Ganhar numero de clientes para o aplicativo. | CUSTOMER SEGMENTS Nossos clientes são donos de casas. Responsáveis pelas compras de casa de um casal. |
| EXISTING ALTERNATIVES List how these problems are solved today | KEY METRICS Numero de clientes irão usar o aplicativo | | CHANNELS Propagandas via youtube que seria no caso anúncios e site para o aplicativo. Midias sociais | |
| COST STRUCTURE Desenvolvimento da plataforma por enquanto e os clientes. | | REVENUE STREAMS A fonte de renda por enquanto será via anúncio. Mais para frente pensamos em colocar para venda o aplicativo na play store. | | |

Lean Canvas is adapted from [Business Model Canvas](#) and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Un-ported License. [See what's different](#)

Lean Canvas

PROTÓTIPOS DA TELA DO APLICATIVO

Tela de Início



Cadastro do Usuário

Este protótipo de tela de cadastro contém uma barra superior com 'Marvel' e '13:00'. Um cabeçalho 'Remember Me' com um ícone de menu é visível. O formulário possui campos para 'Username or Email' e 'Password'. Abaixo, há botões para 'LOG IN' e 'SIGN UP'. Uma seção separada por uma linha com o texto 'OR' oferece opções de login social: 'LOGIN WITH FACEBOOK', 'LOGIN WITH TWITTER' e 'LOGIN WITH GOOGLE', cada uma com seu respectivo ícone. A base da tela também apresenta os ícones de navegação padrão de um sistema Android.

Cadastro do Usuário

The screenshot shows the 'Cadastro do Usuário' (User Registration) screen. At the top, there's a header bar with the app name 'Marvel' and a back arrow. Below the header, the title 'Cadastre-se' (Sign up) is centered. The main content area contains a registration form with two input fields: 'Email' and 'Password'. Below these fields is a dark blue button labeled 'Cadastrar' (Register). At the bottom of the form, there is a link that says 'Need help?'. The footer of the app shows 'Google Privacy Terms' and the standard Android navigation bar.

Menu do Usuário

The screenshot shows the 'Menu do Usuário' (User Menu) screen. At the top, there's a header bar with the app name 'Marvel' and a back arrow. Below the header, the user's email address 'contato@gmail.com' is displayed, followed by a 'Remember-Me' checkbox. The menu items are listed below: 'Nova Tarefa' (New Task), 'Conta' (Account), 'Lista de Tarefas' (Task List), 'Versão' (Version), 'Configurações' (Settings), and 'Sua Opinião' (Your Opinion). The footer of the app shows the standard Android navigation bar.

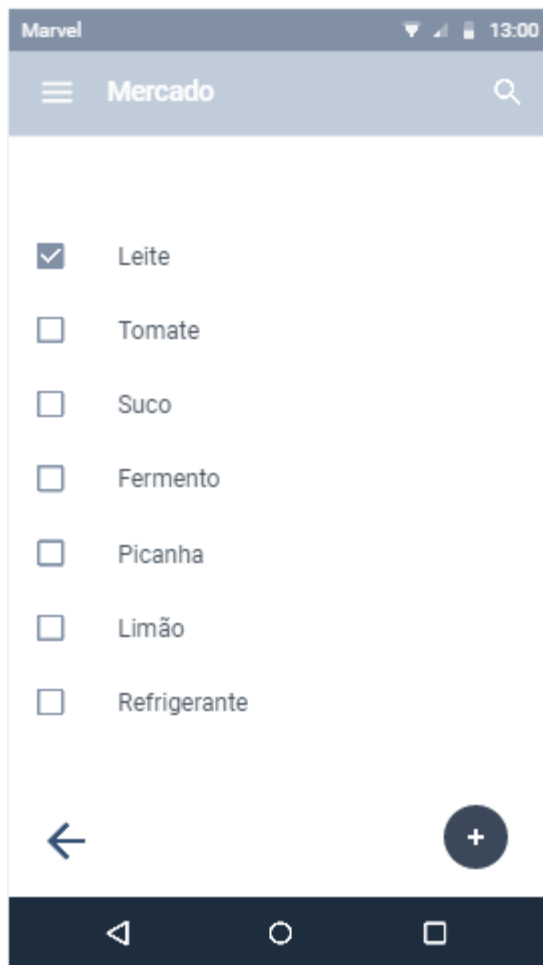
Tela de uma nova tarefa



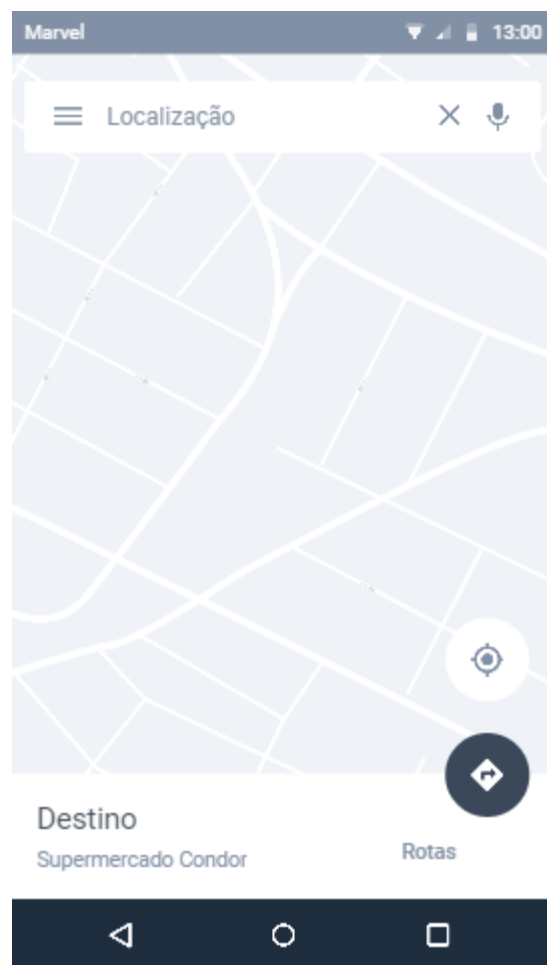
Adicionando a Tarefa



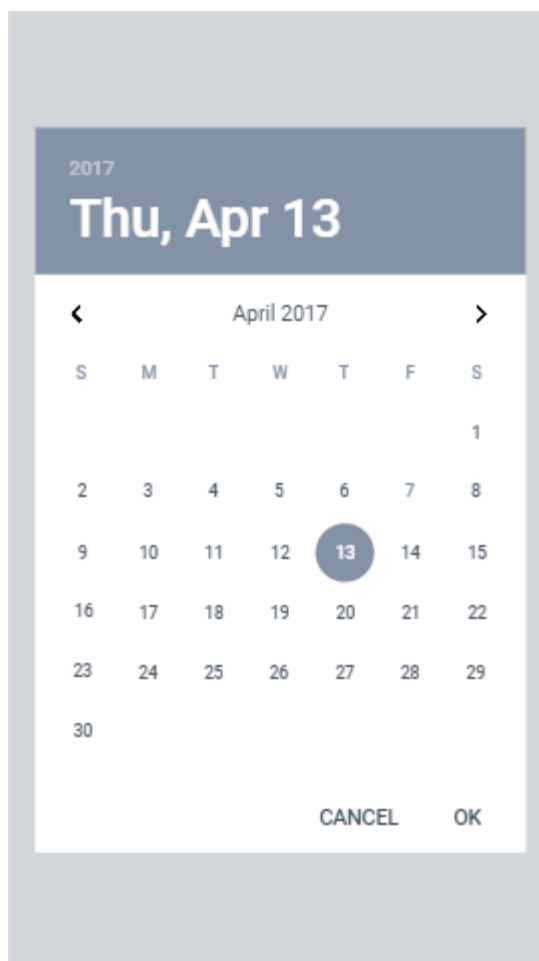
Chech Box de uma Tarefa



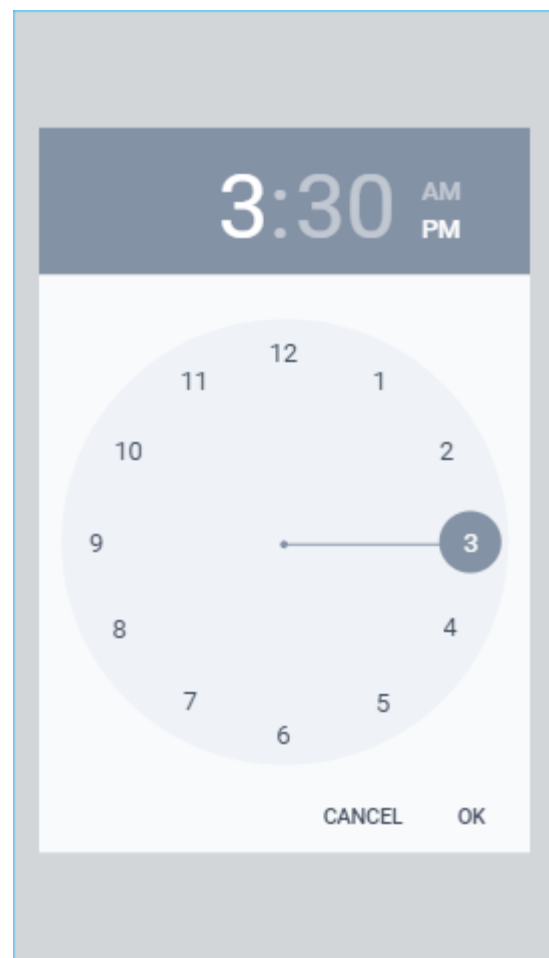
Mapa da localização



Calendário



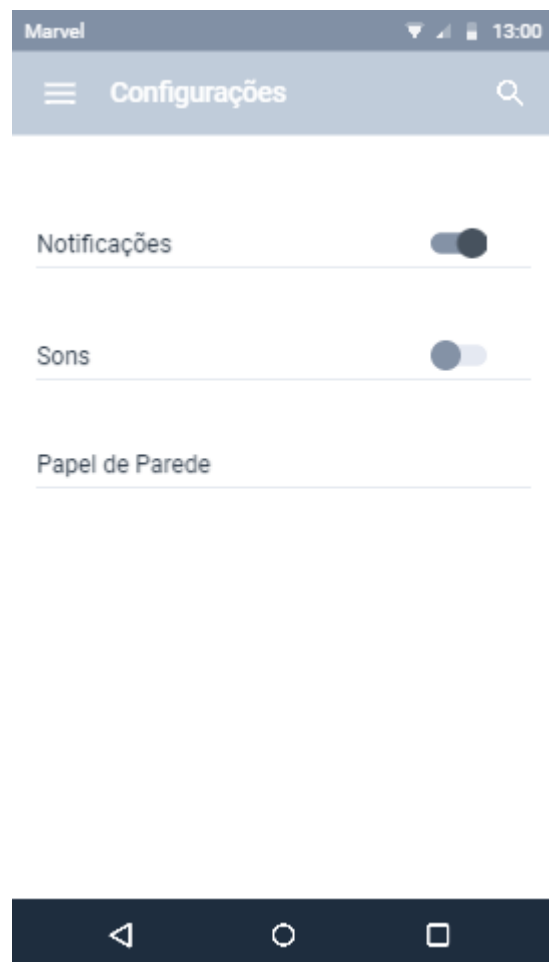
Horário



Tela de Tarefas



Tela de Configurações



Tela do Usuario



Versão do APP



CONCLUSÃO

Nesta primeira instancia do trabalho que além de ter a ideia de criar um aplicativo para um determinado assunto, é colocar em prática a ideia do projeto, utilizando o Lean Canvas como base e informando todas as funções na questão de qual será os clientes, qual será o custo, entre outras funcionalidades. Além disso, colocamos algumas ideias de como será o aplicativo. Não colocamos todas as telas, mas algumas que tem mais referência e mais importância. Acreditamos que o aplicativo poderá ajudar muita gente a não esquecer de realizar algumas compras durante todo o tempo e todo instante. Pois o aplicativo serve como um despertador para realizar compras. Não somente em mercados mas em qualquer lugar que o cliente desejar. Não será muito fácil de implementar este aplicativo, mas é um desafio, para que não só a gente, mas como outras pessoas que tenham um interesse em desenvolver algum aplicativo que ajudem as pessoas.

Evitar primeira pessoa.

REFERÊNCIAS

<https://leanstack.com/welcome>

<https://analistamodelosdenegocios.com.br/lean-canvas/>

<https://experience.hsm.com.br/posts/lean-canvas>

<https://endeavor.org.br/design-thinking-inovacao/>

<https://www.napratica.org.br/design-thinking-o-que-como-funciona/>

Verificar normas de citação de sites da utp