

Ideação 9 – Canvas do Projeto e Planejamento

Esta lição pode ajudá-la a manter o controle e organização para conseguir enviar no prazo. Também pode ajudar na linha "Objetivos Futuros" da [rubrica de julgamento](#).

Nesta lição, você vai ...

- Criar um Canvas do projeto;
- Identificar quaisquer parceiros que possam ajudá-las a concluir seu projeto;
- Definir um cronograma e um plano para seu projeto.

Termos e Conceitos Chave

- **Canvas do Projeto** - O Business Model Canvas ou "Quadro de modelo de negócios" é uma ferramenta de gerenciamento estratégico, que permite desenvolver e esboçar modelos de negócio novos ou existentes em uma única página. É um mapa visual pré-formatado contendo nove blocos do modelo de negócios.
- **Parceiros** - pessoas ou empresas que podem ajudá-lo a criar seu projeto.
- **Linha do Tempo** - um cronograma que vai te ajudar a terminar seu projeto.
- **Marco** - uma grande parte do seu projeto que você deseja realizar.

Inspiração

Nesta lição, você criará um Canvas do Projeto. **Canvas** é uma ferramenta que ajudará você e sua equipe a organizar seu trabalho e se preparar para submetê-lo ao Technovation Girls. Você o usará como um guia para ajudar sua equipe a planejar e permanecer na mesma página ao criar o projeto. Abaixo estão as partes que você precisa completar. Existem algumas coisas que você ainda não aprendeu: parceiros e planejamento. Não se preocupe! Você vai aprendê-los agora.

1. Declaração do Problema

Você escreveu sua declaração de problema na lição 6 de Ideação. Reveja seu trabalho. A sua declaração de problema mudou de alguma forma?

2. Usuários e Pessoas Afetadas

Com o máximo de detalhes possível, responda a essas duas perguntas. Use o trabalho que você fez para descrever sua comunidade na *lição: Ideação 2* e sua pesquisa de mercado na *lição: Ideação 5*

- Quem é afetado pelo seu problema?
- Quem serão os usuários do seu aplicativo?

3. Recursos do Aplicativo

Com o máximo de detalhes possível, responda a estas duas perguntas. Consulte seu trabalho na lição: Ideação 7.

- Quais recursos seu aplicativo terá?
- Quais serão alguns recursos futuros?

4. Projeto

- Como seu aplicativo atenderá às necessidades do usuário? (Ideação 5)
- Como seu aplicativo resolve seu problema? (Ideação 4)
- Qual será a aparência do seu projeto quando você enviar para o Technovation?
- Como será seu projeto em 1 ano?

5. Parceiros (Opcional)

Você vai aprender como responder a essas perguntas nesta lição.

- A quem você vai pedir ajuda?
- Quem poderia nos ajudar a completar o projeto?

6. Planejamento

Você também vai aprender a responder essas perguntas nesta lição.

- Quais são as suas próximas etapas para concluir seu projeto?
- O que você precisa fazer para concluir o projeto?
- Quais tecnologias você usará para criar seu aplicativo?
- Quem será responsável por fazer o quê? (isso pode mudar a cada semana)

Existem algumas coisas que você ainda não aprendeu: parceiros e planejamento. Não se preocupe! Você vai aprendê-los agora.



Parceiros

Às vezes, a tecnologia pode servir como uma conexão entre diferentes serviços. Por exemplo, o Uber conecta motoristas a pessoas que precisam de uma carona. O Uber não é especialista em compra de carros e contratação de motoristas, então, em vez disso, ele faz parceria com motoristas que são pagos por cada viagem que dão. A parceria é uma boa ideia tanto para os motoristas quanto para o Uber, porque, sem os motoristas, o Uber não existiria, e os motoristas ganham algum dinheiro pelo trabalho.

Às vezes, você pode trabalhar com um parceiro, em vez de construir tudo sozinho. **Parceiros** são pessoas ou empresas com as quais você trabalha. Um parceiro é mais do que alguém que o está ajudando em seu projeto, como um professor ou pai. Um parceiro pode ajudá-lo a cumprir seus objetivos e também receberá algo em troca. Às vezes, eles recebem dinheiro em troca de ajudá-lo, mas também podem obter outras coisas, como a capacidade de usar seu aplicativo gratuitamente ou publicidade. Aqui estão alguns exemplos de como as equipes do Technovation firmaram parcerias com membros de suas comunidades para ajudar a atingir seus objetivos.

<p>1. Parceiros que podem ajudar a levar seu aplicativo para as pessoas que você deseja usar</p> <p>Você pode encontrar parceiros que estejam bem conectados com as pessoas que você deseja servir. Por exemplo, se quiser que seu aplicativo seja usado por alunos, você pode fazer parceria com uma escola que pode informar os alunos sobre seu aplicativo. Em troca, você estará ajudando aquela escola a servir melhor seus alunos.</p>	<p>Exemplo real (Technovation)</p> <p>A equipe Reddish Radish criou um aplicativo chamado PinkLink, que conecta mulheres que precisam de produtos menstruais a outras mulheres que têm extra e podem dar-lhes um. Fizeram parceria com outra organização sem fins lucrativos chamada Period, que tem a missão de ajudar mais mulheres a ter acesso a produtos menstruais e já tinha filiais em muitas universidades. Com esta parceria, a equipe Reddish Radish conseguiu fazer com que seu aplicativo fosse usado por muito mais estudantes universitários, e a Period conseguiu cumprir melhor sua missão.</p> <p>Vídeo de Pitch: Reddish Radish</p>
<p>2. Parceiros que podem fornecer um serviço para usar com seu aplicativo</p> <p>Você pode descobrir que sua empresa precisa de um serviço que vai além do que você pode construir como um</p>	<p>Exemplo real (Technovation)</p> <p>O Team Trees Expedite criou um jogo chamado Tap Tap Trees. A equipe plantará uma árvore para cada nível que o usuário passar. No entanto, em vez de plantar as próprias árvores, a equipe fez parceria com uma fundação</p>

aplicativo. Por exemplo, imagine que você deseja criar um aplicativo que permite que as pessoas liguem para um caminhão de lixo para recolher grandes itens deixados na rua. Em vez de comprar o caminhão de lixo e dirigir-lo você mesmo, você pode fazer parceria com uma empresa local que tenha caminhões de lixo e motoristas. Em troca, você poderia pagar a eles uma certa quantia por cada coleta que eles fizerem.

chamada ÇEKÜL que plantará as árvores para eles. ÇEKÜL tem acesso a um local para plantar as árvores e a possibilidade de cuidar delas.

[Vídeo Pitch: Team Trees Expedite](#)

Você consegue pensar em alguma pessoa ou organização com a qual queira fazer parceria? Tente pesquisar no Google para ver se há parceiros que podem ajudar em seu projeto. Se você encontrar um parceiro com quem gostaria de trabalhar, peça a um dos pais ou um(a) professor(a) para contatá-lo para você. Aqui estão algumas dicas sobre o que dizer.

- Envie um e-mail ou faça uma ligação. Se você encontrou seu parceiro na internet, procure uma página de contato.
- Explique quem você é e por que está entrando em contato com eles.
- Explique que você está trabalhando em um projeto de bem-estar social.
- Explique como você pode se beneficiar de uma parceria
- Explique como seu aplicativo os beneficiará

Se você contatou parceiros, mas não obteve resposta, tudo bem. Ainda mostra que você é uma empreendedora decidida a viabilizar seu projeto.

Dicas de planejamento

Aqui estão algumas dicas que o ajudarão a planejar seu projeto e cumprir o prazo!

- **Defina uma programação**
 - Atribua tarefas aos membros da equipe e defina prazos e lembretes de metas em seus calendários!
 - Se você estiver usando o currículo de 12 semanas, sua equipe deve deixar pelo menos 5 semanas para programar seu aplicativo
- **Divida as tarefas**
 - Faça com que todos na equipe trabalhem juntos em pares e realizem diferentes tarefas simultaneamente. Isso pode ajudar a mover o projeto mais rapidamente.

- **Priorizar**

- Certifique-se de que seu aplicativo esteja funcional primeiro e, em seguida, ele pode ter uma aparência melhor. Lembre-se de que você está enviando um protótipo digital e os jurados ficarão interessados em saber se ele funciona, faz o trabalho e é fácil de usar. Você pode usar seu vídeo de demonstração e seu plano de negócios para que os jurados saibam quais são seus planos futuros para o aplicativo em termos de novos recursos que você adicionaria. Lembre-se de se concentrar em seu MVP da Lição: Ideação 7
- Peça ao mentor(a) para ajudá-la se você estiver tendo dificuldade em priorizar suas tarefas

- **Foco**

- Desligue todos os dispositivos que não estiver usando ativamente durante a reunião de equipe ou o tempo de programação. Você também pode silenciar notificações e qualquer coisa que possa distraí-lo.
- Certifique-se de terminar uma tarefa antes de passar para a próxima. A multitarefa geralmente não economiza tempo.

É uma boa ideia documentar seu processo e salvar tudo (backup). Você poderá acessar coisas como diferentes versões de seu aplicativo, seu fluxograma ou seu protótipo de papel, caso algo se perca, para que você não perca tempo. Você também pode usá-los ao discutir quaisquer obstáculos que encontrar para expor mais claramente o problema com seu mentor.

Atividade: Canvas do Projeto

[[Planilha de Trabalho para a Atividade](#)]

O seu CANVAS será o seu guia para o resto da temporada do Technovation Girls. Isso vai te ajudar a lembrar quais são as partes mais importantes do seu projeto e o que você deseja realizar. Lembre-se de que, embora seja importante ter uma ideia clara de como será seu projeto, partes dele sempre podem mudar. No entanto, você trabalhou muito para chegar a esse ponto, portanto, evite começar de novo ou escolher um problema completamente novo.

O que você vai precisar:

- Canetas + Planilha impressa
- Se preferir, edite ela digitalmente

O que você vai fazer:

- Com sua equipe, preencha a tela do projeto
- Reveja o trabalho que você fez até agora
- Faça um brainstorm para preencher todas as seções em branco

REFLEXÃO

Agora que você tem o Canvas do seu projeto, faça o possível para mantê-lo atualizado. Lembre-se de que você sempre pode alterar partes da ideia do aplicativo ou do problema que está resolvendo, mas não recomeça completamente. Vão existir alguns remendos difíceis para trabalhar com sua equipe, mas você trabalhou muito, reuniu pesquisas e passou muito tempo chegando onde está agora. Use o Canvas para ajudá-lo a manter a fé em sua ideia e no problema que está resolvendo.

Recursos Adicionais

Infográfico de Datas Importantes & Marcos

Aqui estão alguns marcos sugeridos para a temporada Technovation. Um **marco** é uma grande parte do seu projeto que você deseja realizar. Seguir esses marcos ajudará você e sua equipe a se manterem no caminho certo. Use isso como um ponto de partida e tente adicionar seus próprios marcos.

DATAS PARA 2020-2021



Programação em Pares

A programação em par é quando dois programadores compartilham uma única estação de trabalho (uma tela, teclado e mouse entre o par) e trabalham juntos ou se revezam “dirigindo” e “navegando”. Nesse cenário, a pessoa que está diante do teclado ou da tela sensível ao toque é o motorista, e a outra pessoa é o navegador. O navegador também está ativamente envolvido na tarefa de programação, mas está mais focado no panorama geral, responde às perguntas do driver e fica de olho no código para verificar se há bugs. O motorista e o navegador trocam de funções de vez em quando.

Existem vantagens na programação em par, como:

- Melhor qualidade de código já que o navegador pode verificar o trabalho do driver.
- Melhor comunicação entre os membros da equipe porque o motorista está fornecendo um comentário contínuo sobre o que está fazendo (ou programando em voz alta), e o navegador é capaz de responder ou perguntar o que está acontecendo se o motorista estiver quieto.
- O conhecimento pode ser compartilhado e transferido para sua equipe, especialmente se uma pessoa for mais iniciante e outras mais avançadas.
- Isso pode ajudar a tornar seu trabalho em equipe mais eficiente, porque o motorista pode cuidar da correção de um bug enquanto o navegador pode manter o foco na tarefa e ajudar a recuperar o foco depois.

Não tenha medo de dizer: “Vamos testar sua ideia primeiro!” Às vezes, quando você está dirigindo, você precisa saber quando ouvir o seu navegador. O objetivo é usar as melhores ideias e chegar a elas por meio da colaboração e evitar erros.

“Nenhum de nós é tão inteligente quanto todos nós.”

–Ken Blanchard, autor e especialista em gestão

