

Ideação 6 - Escreva uma declaração do problema

Essa lição vai te auxiliar na Descrição do App. Também será útil para as seguintes linhas da rúbrica de avaliação: "Evidências de problemas importantes e significativos"; "Potencial impacto nos usuários".

Nesta lição, você vai ...

- Aprender o que é uma declaração de problema
- Escrever uma declaração de problema para seu aplicativo

Termos e Conceitos Chaves

Declaração do problema - um breve texto que explica o problema que sua equipe está abordando

Aprender



O que é uma declaração de problema?

Atividade



Crie uma declaração de problema

Reflexão



Refletindo sobre o seu trabalho

Recursos adicionais



Exemplo de declarações de problemas

Inspiração

O que é uma declaração de problema?

Agora que você tem uma ideia para o seu projeto e fez algumas pesquisas de mercado, pode começar a trabalhar na definição do problema. Uma **declaração de problema** é um breve texto que explica o problema que sua equipe está abordando. Deve delinear os fatos básicos do problema, explicar por que o problema é importante, quem ele afeta e como, e apresentar uma solução direta.

É importante que vocês escrevam a declaração do problema juntos, como uma equipe, para que todos concordem e permaneçam focados no problema que estão resolvendo à medida que

avançam no restante do currículo. Caso contrário, você pode trabalhar em algo apenas para descobrir que não atende ao objetivo original!

Sua declaração de problema deve responder a 4 perguntas:

1. **Qual é o problema?** Qual é a necessidade que a sua comunidade enfrenta?
2. **Quem o problema afeta e como?** É importante saber disso pois as pessoas que são afetadas pelo problema serão seus potenciais usuários do aplicativo.
3. **Porque é importante resolvê-lo?** Por que esse problema é convincente e você tem alguma evidência do problema para sustentar seu argumento? Que visão você tem a oferecer para resolver o problema?
4. **Qual é a solução?** Não precisa ser uma resposta longa de imediato, apenas o suficiente para dar algum entendimento sobre como o problema será abordado.

Para seus propósitos agora, a definição do problema não deve ser maior do que um parágrafo. Definitivamente, você pode explorar suas idéias e anotá-las, mas, como equipe, devem refinar a definição do problema juntos.

Exemplo: App Discardious por Team Charis

Aqui está um exemplo da Declaração de Problema de uma equipe que já foi finalista do Technovation Girls. A sua declaração ficará igualmente polida à medida que você pesquisa e desenvolve a sua ideia:

“Calabar (cidade na Nigéria) é densamente povoada e os resultados mostram que 70% dos indivíduos e empresas ali armazenam lixo, 95% usam lixões a céu aberto e 65% despejam o lixo em sarjetas. Esse efeito levou a um descarte ineficiente de resíduos e a um ambiente doméstico e empresarial anti-higiênico. As empresas e os proprietários de residências têm uma agenda apertada que os impede de descartar seus resíduos regularmente e não há visitas frequentes de agências de coleta de lixo. Nossa equipe se propõe a fornecer uma plataforma para que empresas de fast food, hotéis e pessoas físicas descartem seus resíduos de maneira conveniente e pontual. Forneceremos carrinhos de coleta para coletar seus resíduos, a fim de reduzir os riscos de saúde associados, educaremos os cidadãos sobre o efeito do descarte inadequado de resíduos e forneceremos atualizações e dicas sobre as melhores práticas.”

No app Discardious, o usuário pode::

- Fazer Login
- Selecionar um local de descarte próximo à eles;
- Selecionar o número de latões de lixo que necessários;
- Inserir o endereço para que as latas de lixo sejam enviadas
- Aceitar os termos e condições de uso;
- Reportar um risco ao inserir uma localização, escrever um pequeno relato e tirar foto da cena;
- Receber uma mensagem de que o relatório foi registrado.

Aqui estão os vídeos de Pitch e Demo da equipe "Charis"

https://www.youtube.com/watch?v=KAgw_GcCCxs - Pitch

<https://www.youtube.com/watch?v=ZJU0TZua1Ls> - Demo

Atividade - Crie a sua Declaração do Problema

[Button linking to [worksheet](#)]

Trabalhe com sua equipe para escrever uma declaração de problema respondendo às seguintes perguntas. Você pode usar a planilha ou anotá-la em uma folha de papel.

1. **Qual é o problema?** Em termos de design, isso também se traduz em: qual é a necessidade?
2. **Quem o problema afeta e como?** Isso é importante porque as pessoas afetadas pelo problema serão os usuários do seu aplicativo.
3. **Por que é importante resolver?** Por que esse problema é convincente e você tem alguma evidência do problema para sustentar seu argumento? Que visão você tem a oferecer para resolver o problema?
4. **Qual é a solução?** Não precisa ser uma resposta longa agora, apenas o suficiente para dar um pouco de compreensão de como o problema será tratado.

Quando terminar, combine suas respostas em uma declaração de problema concluída em forma de parágrafo.

Se puder, compartilhe com seus mentores para feedback.

Reflexão

Agora que você escreveu a **declaração do problema**, pode consultá-la durante todo o projeto. Será útil quando você criar seu plano de negócios, codificar seu aplicativo e escrever o roteiro de seu vídeo de Pitch. Você também poderá usá-lo como a descrição do aplicativo ao fazer o upload do seu envio.

Recursos adicionais: Exemplo de declarações de problemas

Aqui estão alguns exemplos de declarações de problemas de equipes que participaram em edições anteriores do Technovation Girls:

Nome do App	Declaração do Problema	Vídeo Pitch
LexisLearn	<p>As pessoas têm problemas em não ler o suficiente. Este é um desafio particularmente comum entre os jovens. A pesquisa mostrou que 71% dos adolescentes usam várias plataformas de mídia social, enquanto apenas 53% dos de 13 anos e 40% dos de 17 leem pelo menos uma vez por semana. Nosso objetivo é abordar o hábito de os alunos não lerem o suficiente. Nossa solução é LexisLearn, um aplicativo que monitora o tempo de leitura dos alunos pessoalmente. O aplicativo permite que os alunos desenvolvam o hábito de ler suficientemente diariamente. O aplicativo permite que pais e professores incentivem os alunos durante a leitura. O LexisLearn garante que os alunos aprendam o vocabulário que adquirem à medida que lêem para melhorar seu vocabulário. Acreditamos que o LexisLearn pode resolver com eficácia a dificuldade de leitura porque 75% dos adolescentes atualmente possuem um smartphone.</p>	<p>https://youtu.be/heRmmLQGAS</p>
StoneSoup	<p>A taxa de alfabetização da Índia é de apenas 74%. Esses números são ainda menores em outros países. Isso ocorre porque os alunos com situação financeira precária têm 4,5 vezes mais probabilidade de abandonar a escola do que aqueles com renda estável. Mesmo os alunos que são alunos avançados têm menos probabilidade de concluir a faculdade devido a uma situação financeira precária. 'StoneSoup' visa resolver este problema mundial.</p> <p>StoneSoup fornece uma plataforma para as pessoas contribuírem com dinheiro para a educação de crianças carentes. Os patrocinadores têm a garantia de que seu dinheiro está sendo investido na causa certa, pois os professores enviam feedback sobre o progresso acadêmico da criança patrocinada. Acreditamos que podemos mudar o mundo, 1 criança de cada vez, com StoneSoup.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=xuAvAVafwC4&feature=youtu.be</p>
Kuza Talent	<p>75% das pessoas no Quênia têm menos de 30 anos, conforme</p>	<p>https://youtu.be</p>

relatado pelo Banco Mundial, e apenas 5% dos que ingressaram nas escolas primárias prosseguem para o ensino superior. A maioria é talentosa e acaba sem oportunidades de emprego, aumentando assim os índices de criminalidade. A indignação emerge e muitos jovens acabam se envolvendo em comportamentos imorais, como prostituição e abuso de drogas. Somos a equipe Pentatechs e decidimos desenvolver o aplicativo Kuza Talent que permite que jovens talentosos e organizações criem contas e conectem-se à nossa plataforma. As organizações usam nosso aplicativo para anunciar oportunidades de talentos abertas às quais os jovens talentosos podem se inscrever. Os jovens carregam amostras de seus talentos que serão visualizadas pelas organizações, filtrar os melhores e entrar em contato com o indivíduo.

[/fa9PehZUBuo](#)