

## Ideação 8 – Escreve uma declaração de problema

Esta aula vai ajudar-te com a descrição do teu Projecto na tua submissão. Também será útil para o linhas da rubrica “focando o problema e a solução na secção Pitch Video”.

Nesta aula, tu vais...

- Aprender o que é uma declaração de problema
- Escrever uma declaração de problema para o teu projecto

### Termos e Conceitos Chave

**Declaração de Problemas** - um breve texto que explica o problema que a tua equipa está a abordar

### Inspiração

#### O que é uma Declaração de Problemas?

Agora que tens uma ideia para o teu projecto e já fizeste alguma pesquisa de mercado, podes começar a trabalhar na tua declaração de problemas. Uma **declaração de problema** é uma breve peça de escrita que explica o problema que a tua equipa está a abordar. Deve delinear os factos básicos do problema, explicar porque é que o problema importa, quem afecta e como, e apresentar uma solução directa.

É importante que escrevam a declaração do problema juntos como uma equipa para que todos concordem e se mantenham focados no problema que estão a resolver à medida que avançam no resto do currículo. Caso contrário poderás trabalhar em algo apenas para descobrir que não cumpre o objectivo original!

A tua declaração de problema deve responder a 4 perguntas:

1. **Qual é o problema?** Qual é a necessidade que a tua comunidade enfrenta?
2. **Quem é que o problema afecta e como?** Isto é importante porque as pessoas que são afectadas pelo problema serão os utilizadores do teu **produto**.
3. **Porque é que é importante resolver?** Porque é que este problema é convincente e tens alguma prova do problema para sustentar a tua argumentação? Que visão tens a oferecer para resolver o problema?
4. **Qual é a solução?** Isto não precisa de ser uma resposta longa neste momento, apenas o suficiente para dar um pouco de compreensão de como o problema será abordado.

Para os teus propósitos neste momento, a declaração do problema não deve ser mais longa do que um parágrafo. Podes definitivamente explorar as tuas ideias e escrevê-las, mas como equipa debes reduzir a tua declaração de problema em conjunto.

### **Exemplo: Discardious pela Equipa Charis**

Aqui está um exemplo de uma declaração de projecto de uma equipa de finalistas da Technovation passada. A tua declaração de problema ficará igualmente polida à medida que fores pesquisando e construindo sobre a tua ideia.. Nota que esta é a declaração original da equipa, não foi editada.

"O Calabar é densamente povoado e os resultados mostram que 70% dos indivíduos e empresas aí armazenam Os resíduos, 95% usam lixeiras abertas e 65% despejam os seus resíduos em caleiras. Este efeito levou a uma eliminação ineficiente de resíduos e a um ambiente de negócios e doméstico pouco higiénico. As empresas e os proprietários têm um horário apertado que os impede de eliminar os seus resíduos regularmente e não há visitas frequentes das agências de eliminação de resíduos. A nossa equipa propõe-se fornecer uma plataforma para as empresas de fast food, hotéis e indivíduos eliminarem os seus resíduos de forma conveniente e atempada. Providenciaremos carrinhos de recolha para recolher os seus resíduos de modo a reduzir os riscos de saúde associados, educaremos os cidadãos sobre o efeito da eliminação inadequada de resíduos e forneceremos actualizações e dicas sobre as melhores práticas".

### **Na aplicação Discardious, o utilizador pode:**

- Login
- Selecciona um local para um carrinho perto deles
- Selecciona o número de caixotes de lixo que são necessários
- Introduce a morada para os caixotes de lixo a serem trazidos
- Concorda com os termos das condições
- Relatar um perigo entrando num local, escrevendo um pequeno relatório e tirando uma foto da cena
- Recebe uma mensagem a dizer que o relatório foi registado

Aqui está um lançamento e uma demonstração da aplicação Discardious que a Team Charis criou:

[https://www.youtube.com/watch?v=KAgw\\_GcCCxs](https://www.youtube.com/watch?v=KAgw_GcCCxs)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZJU0TZuallS>

### **Actividade – Criar uma declaração de problema**

[Botão que liga a [ficha de trabalho](#)]

### O que vais precisar:

- Canetas
- Papel para escrever ou usar a folha de trabalho

### O que vais fazer:

1. Trabalha com a tua equipa para escrever uma declaração de problema respondendo às seguintes perguntas. Podes usar a folha de trabalho ou escrevê-la numa folha de papel.
  - a. **Qual é o problema?** Em termos de design, isto também se traduz em: qual é a necessidade?
  - b. **Quem é que o problema afecta e como?** Isto é importante porque as pessoas que são afectadas pelo problema serão os utilizadores da tua aplicação.
  - c. **Porque é que é importante resolver?** Porque é que este problema é convincente e tens alguma prova do problema para sustentar a tua argumentação? Que visão tens a oferecer para resolver o problema?
  - d. **Qual é a solução?** Isto não precisa de ser uma resposta longa neste momento, apenas o suficiente para dar um pouco de compreensão de como o problema será abordado.
2. Uma vez terminado, combina as tuas respostas numa declaração de problema terminada em forma de parágrafo.
3. Se puderes, partilha-o com o teu mentor para obteres feedback.

### Reflexão

Agora que escreveste a tua declaração de problema, podes voltar a referi-la ao longo do teu projecto. Será útil enquanto crias o teu plano de negócios, codificas a tua aplicação, ou desenvolves o teu protótipo de IA e escreves o guião do teu vídeo de lançamento. Poderás também usá-lo como o teu projecto de descrição quando carregas a tua submissão.

### Aprendizagem Avançada e Recursos Adicionais

Aqui estão alguns exemplos de declarações de problemas de antigos alunos da Technovation:

Nome do aplicativo	Declaração de Problemas	Vídeo do Projeto
<b>LexisLearn</b>	<p>As pessoas têm um problema em não ler o suficiente. Isto é particularmente um desafio entre os jovens. A pesquisa mostrou que 71% dos adolescentes usam múltiplas plataformas de social media, enquanto que apenas 53% dos jovens de 13 anos e 40% dos jovens de 17 anos lêem pelo menos semanalmente. O nosso objectivo é abordar o hábito de os estudantes não lerem o suficiente. A nossa solução é o LexisLearn, uma aplicação que monitoriza pessoalmente o tempo de leitura dos alunos. A aplicação permite aos alunos desenvolver o hábito de ler suficientemente diariamente. A aplicação permite aos pais e professores encorajar os alunos a ler. LexisLearn assegura que os alunos aprendam o vocabulário que adquirem à medida que lêem para melhorar o seu vocabulário. Acreditamos que LexisLearn pode resolver eficazmente a dificuldade da leitura porque 75% dos adolescentes possuem actualmente um smartphone.</p>	<p><a href="https://youtu.be/heRmmLQGASo">https://youtu.be/heRmmLQGASo</a></p>
<b>StoneSoup</b>	<p>A taxa de alfabetização da Índia é de apenas 74%. Estes números são ainda mais baixos em outros países. Isto acontece porque os estudantes com uma má formação financeira têm 4,5 vezes mais probabilidades de desistir da escola do que aqueles com um rendimento estável. Mesmo os estudantes que são estudantes avançados têm menos probabilidades de completar a faculdade devido à sua fraca formação financeira. A 'StoneSoup' tem como objectivo resolver este problema mundial.</p> <p>StoneSoup fornece uma plataforma para as pessoas contribuírem com dinheiro para a educação de crianças carenciadas. Os patrocinadores têm a garantia de que o seu dinheiro está a ser aplicado na causa certa, uma vez que os professores enviam feedback sobre o progresso académico da criança patrocinada. Nós acreditamos que podemos mudar o mundo, 1 criança de cada vez, com o StoneSoup.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=xuAvAVafwC4&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=xuAvAVafwC4&amp;feature=youtu.be</a></p>

**Talent  
Kuza**

75% das pessoas no Quênia têm menos de 30 anos de idade, como relatado pelo Banco Mundial, e apenas 5% dos que entraram para as escolas primárias prosseguem o ensino superior. A maioria é talentosa e acaba por não ter oportunidades de emprego, o que aumenta as taxas de criminalidade e muitos jovens acabam envolvidos em comportamentos imorais, como a prostituição e o abuso de drogas. As organizações usam a nossa aplicação para fazer publicidade para os jovens que carregam amostras dos seus talentos que serão vistas por organizações, filtram os melhores e contactam o indivíduo.

<https://youtu.be/fa9PehZUBuo>