

# Ideação 12- Projecto e Planeamento

Esta aula pode ajudar-te a manteres-te no bom caminho para submeteres o projeto a tempo.

Nesta aula, tu vais...

- Criar uma tela de projecto
- Identificar quaisquer parceiros que te possam ajudar a completar o teu projecto
- Definir uma linha temporal e um plano para o teu projecto

## Termos e Conceitos Chave

**Projecto Tela** - uma ferramenta que te ajudará a ti e à tua equipa a organizar o teu trabalho

**Parceiros** - pessoas ou empresas que te podem ajudar a criar o teu projecto e a encontrar utilizadores

**Linha do tempo** - um calendário que te ajudará a terminar o teu projecto

**Milestone** - uma grande parte do teu projecto que queres que seja feito

## Inspiração

Nesta aula, irás criar uma **tela de projecto**. Uma tela de projecto é uma ferramenta que te ajudará a ti e à tua equipa a organizar o teu trabalho e a preparares-te para te submeteres à Technovation. Irás usar a tela do teu projecto como um guia para ajudar a tua equipa a planear e ficar na mesma página em que crias o teu projecto. Abaixo estão as partes da tela do teu projecto que irás completar. Há algumas coisas que ainda não aprendeste: parceiros e planeamento. Não te preocupes! Vais aprendê-las agora.

### 1. Declaração de Problemas

Escreveste a tua declaração de problema em Aula de ideação8 . Olha para o teu trabalho. O teu problema mudou alguma coisa?

### 2. Utilizadores e Pessoas Afectadas

Responde a estas duas perguntas com o máximo de detalhes que conseguires. Usa o trabalho que fizeste para descrever a tua comunidade em Aula de ideação 2 e a tua pesquisa de mercado de Aula de ideação7 .

### 3. Características do Produto

Responde a estas duas perguntas com o máximo de detalhe possível... Usa o teu trabalho de Ideação9 .

- Que características terá a tua aplicação ou invenção de IA?

- Quem é que o teu problema afecta?
- Quem serão os utilizadores do teu projecto?

- Quais serão algumas características futuras?

#### 4. Projecto

- Como é que a tua aplicação ou invenção de IA vai satisfazer as necessidades dos teus utilizadores? (Aula de ideação 7)
- Como é que o teu projecto resolve o teu problema? (Aula de ideação 5)
- Como vai ser o teu projecto quando te submeteres à Technovation?
- Como vai ser o teu projecto dentro de 1 ano?

#### 5. Parceiros (Opcional)

Nesta aula aprenderás como responder a estas perguntas.

- A quem vais pedir ajuda?
- Quem nos poderia ajudar a completar o projecto?
- Como podemos ajudar os membros do nosso parceiro?
- O parceiro pode ajudar-nos a conseguir que as pessoas usem o nosso produto?

#### 6. Planeamento

Também aprenderás como responder a estas perguntas nesta aula.

- Quais são os teus próximos passos para completar o teu projecto?
- O que precisas de fazer para que o projecto seja concluído?
- Que tecnologias vais utilizar para criar o teu projecto?
- Quem será responsável por fazer o quê? (isto pode mudar todas as semanas)

Há algumas coisas que ainda não aprendeste: parceiros e planeamento. Não te preocupes! Vais aprendê-las agora.

#### Parceiros

Por vezes a tecnologia pode servir como uma ligação entre diferentes serviços. Por exemplo, o Uber liga condutores a pessoas que precisam de boleia. Uber não é um perito em comprar carros e contratar condutores, por isso, em vez disso, faz parcerias com condutores que são pagos por cada boleia que dão. A parceria é uma boa ideia tanto para os condutores como para Uber, porque, sem condutores, Uber não poderia existir, e os condutores podem ganhar algum dinheiro pelo seu trabalho.

Por vezes, podes trabalhar com um parceiro, em vez de construíres tudo sozinho. **Os parceiros** são pessoas ou empresas com quem trabalhas em conjunto. Um parceiro é mais do que alguém que te está a ajudar com o teu projecto, como um professor ou um pai. Um parceiro pode ajudar-te a atingir os teus objectivos e também receberá algo em troca. Por vezes eles recebem dinheiro em troca de te ajudar, mas também podem receber outras coisas, como a capacidade de usar a tua aplicação ou invenção de graça ou publicidade. Para além de eles te ajudarem, tu e a tua equipa podem ser capazes de os ajudar. Podes querer olhar para organizações que já estão a trabalhar no problema que estás a resolver para o teu projecto. Poderás ser capaz de trabalhar em conjunto para resolver o problema! Aqui estão alguns exemplos de como as equipas Technovation fizeram parcerias com membros das suas comunidades para ajudar a atingir os seus objectivos.

### **1. Parceiros que podem ajudar a levar o teu produto às pessoas que o queres usar**

Talvez consigas encontrar parceiros que estejam bem ligados a pessoas que queiras servir. Por exemplo, se quiseres que a tua aplicação ou invenção seja usada por estudantes, podes ser capaz de estabelecer parcerias com um distrito escolar que possa contar aos estudantes sobre o teu projecto. Em troca, irás ajudar o distrito escolar a servir melhor os seus alunos.

### **Exemplo de Technovation:**

A equipa Reddish Radish criou uma aplicação chamada PinkLink, que liga as mulheres que precisam de produtos menstruais a outras mulheres que têm um extra e podem dar-lhes um. Eles fizeram uma parceria com outra sem fins lucrativos chamada Period, que tem a missão de ajudar mais mulheres a ter acesso a produtos menstruais e já tinha capítulos em muitas universidades. Com esta parceria, a equipa Reddish Radish conseguiu que a sua aplicação fosse utilizada por muito mais estudantes universitários, e a Period conseguiu cumprir melhor a sua missão.

[Vídeo de Radish Pitch Vermelho](#)

### **2. Parceiros que podem fornecer um serviço para usar com o teu projecto**

Podes descobrir que o teu negócio precisa de um serviço que está para além do que podes construir como uma aplicação ou invenção. Por exemplo, imagina que queres criar uma aplicação que permita às pessoas chamar um camião do lixo para apanhar itens grandes deixados na rua. Em vez de comprares o camião do lixo e conduzi-lo tu próprio, podias estabelecer uma parceria com uma empresa local que tenha camiões do lixo e motoristas. Em troca, podias pagar-lhes uma certa quantia por cada recolha que fizessem.

### **Exemplo de Technovation**

A Team Trees Expedite criou um jogo chamado Tap Tap Trees. A equipa irá plantar uma árvore para cada nível que um utilizador passar. No entanto, em vez de plantar as árvores em si, a equipa associou-se a uma fundação chamada ÇEKÜL que irá plantar as árvores para eles. ÇEKÜL tem acesso a um local para plantar as árvores e a capacidade de tomar conta delas.

[Equipa Árvores Expedite Pitch Vídeo](#)

Consegues pensar em qualquer pessoa ou organização com quem possas querer estabelecer uma parceria? Tenta pesquisar no Google para ver se existem parceiros que possam ajudar com o teu projecto, ou organizações que possam usar a tua ajuda! Pode haver várias organizações que estejam focadas no problema que estás a trabalhar para resolver. Podes ser capaz de colaborar com elas para que o trabalho seja feito! Se encontrares um parceiro com quem possas querer trabalhar, pede a um pai ou professor para os contactar por ti. Caso contrário, podes enviar um e-mail ou fazer uma chamada

telefónica. Se encontraste o teu parceiro na Internet, procura uma página de contacto.

Aqui estão algumas dicas sobre o que dizer:

- 
- Explica quem és e porque estás a contactá-los
- Explica que estás a trabalhar num projecto para o bem social
- Explica como podes beneficiar de uma parceria
- Explica como o teu projecto irá beneficiá-los

Se contactaste potenciais parceiros mas não ouviste falar, não faz mal! Isto ainda mostra que és um empreendedor que está determinado a tornar o teu projecto possível.

### **Dicas de Planeamento**

Aqui estão algumas dicas que te ajudarão a planear o teu projecto e a cumprir o teu prazo!

- Estabelece um horário
  - Atribui tarefas aos membros da equipa e estabelece prazos e lembretes de objectivos nos teus calendários!
  - Se estás a usar o currículo de 12 semanas, a tua equipa deve deixar pelo menos 5 semanas para programar a tua aplicação
  - Certifica-te de que o teu protótipo digital está feito e pronto para ser partilhado uma semana antes do prazo de submissão das Technovation Girls. Isto irá poupar-te muito stress no caso de haver problemas de conectividade. *Lembra-te que podes começar a submeter qualquer parte do teu projecto em Janeiro!*
- Desfaz as tarefas e divide-as
  - Faz com que todos na equipa trabalhem em pares e enfrentem diferentes tarefas em simultâneo. Isto pode ajudar a fazer avançar o projecto mais rapidamente.
- Dar prioridade a
  - Certifica-te de que a tua aplicação ou invenção está funcional primeiro, e depois pode ser feita para ficar melhor depois. Lembra-te que estás a submeter um protótipo digital e os juízes estarão interessados em saber que funciona, que faz o trabalho e que é fácil de usar. Podes usar o teu vídeo de demonstração e o teu plano de negócios (se fizeres parte de uma equipa da divisão Sénior) ou o plano de Adopção do Utilizador (se fizeres parte de uma equipa da divisão Júnior) para que os juízes saibam quais são os teus planos futuros para o projecto em termos de novas funcionalidades que irias acrescentar. Lembra-te de te concentrares no teu MVP a partir de Aula de ideação9 .
  - Pede ao teu mentor que te ajude se tiveres dificuldades em dar prioridade às tuas tarefas
- Foco
  - Desliga todos os dispositivos que não estás a usar activamente durante a reunião da tua equipa ou durante a tua programação ou tempo de construção. Também podes silenciar notificações e qualquer coisa que te distraia.

- Certifica-te de que terminas uma tarefa antes de avançares para a seguinte. O multitarefa não costuma poupar tempo.

É uma boa ideia documentares o teu processo e guardares tudo (fazer uma cópia de segurança). Poderás aceder a coisas como diferentes versões da tua aplicação, o teu fluxograma, ou o teu protótipo no caso de alguma coisa se perder, para não perderes tempo. Podes também usá-los quando discutires quaisquer obstáculos com que te depares, para que o assunto fique mais claro com o teu mentor.

## Actividade - Projecto Tela

### Link para [[Ficha de Trabalho](#)]

A tela do teu projecto será o teu guia para o resto da temporada de Technovation. Ajudar-te-á a lembrar quais são as partes mais importantes do teu projecto e o que queres realizar. Lembra-te, embora seja importante ter uma ideia clara do que o teu projecto será, partes do teu projecto podem sempre mudar. Contudo, tens trabalhado arduamente para chegar a este ponto, por isso tenta evitar recomeçar ou escolher um problema completamente novo. Mantém a tela do teu projecto como um guia para a tua equipa se lembrar das partes mais importantes do teu projecto.

#### O que vais precisar:

- Canetas ou marcadores
- Papel para escrever ou esta [folha de trabalho](#)

#### O que vais fazer:

- Com a tua equipa, preenche a tela do projecto
- Olha para trás para o trabalho que fizeste até agora
- Brainstorm para preencher qualquer secção que esteja em branco

Esta actividade foi inspirada pelo [Open Austin](#).

## Reflexão

Agora que tens a tua tela de projecto, faz o teu melhor para te manteres fiel a ela. Lembra-te que podes sempre mudar partes da tua ideia de **projecto** ou o problema que estás a resolver, mas não comeces completamente de novo. Vai haver remendos difíceis de resolver com a tua equipa, mas trabalhaste arduamente, reuniste pesquisa e passaste muito tempo a chegar onde estás neste momento. Usa a tela

do teu projecto para te ajudar a manter a fé na tua ideia e no problema que estás a resolver.

## Recursos Adicionais

### Marco Infográfico

Aqui estão alguns marcos sugeridos para a época da Technovation. Um **marco** é uma grande parte do teu projecto que queres que seja feito. Seguir estes marcos vai ajudar-te a ti e à tua equipa a manterem-se no bom caminho. Usa isto como um ponto de partida, e tenta adicionar os teus próprios marcos.

### Timeline 2022

### Programação de Pares

A programação de pares é quando dois programadores partilham uma única estação de trabalho (um ecrã, teclado e rato entre o par), e ou trabalham juntos ou fazem turnos de "condução" e "navegação". Neste cenário, a pessoa sentada no teclado ou no ecrã táctil é o condutor, e a outra pessoa é o navegador. O navegador também está activamente envolvido na tarefa de programação, mas está mais focado no panorama geral, responde a perguntas que o condutor tem, e mantém o seu olho no código para verificar a existência de bugs. O condutor e o navegador trocam de vez em quando de funções.

Há vantagens na programação em pares, como por exemplo:

- Melhor qualidade do código uma vez que o navegador pode verificar o trabalho do condutor.
- Melhor comunicação entre os membros da equipa porque o condutor está a fornecer um comentário corrido sobre o que está a fazer (ou a programar em voz alta), e o navegador é capaz de responder ou perguntar o que está a acontecer se o condutor está calado.
- O conhecimento pode ser partilhado e transferido para a tua equipa, especialmente se uma pessoa for mais principiante e outras mais avançadas.
- Pode ajudar a tornar o teu trabalho de equipa mais eficiente porque o condutor pode tratar de corrigir um bug enquanto o navegador pode manter-se concentrado na tarefa e ajudar a recuperar o foco depois.

Não tenhas medo de dizer: "Vamos experimentar a tua ideia primeiro!" Por vezes quando estás a conduzir, precisas de saber quando deves ouvir o teu navegador. O objectivo é usar as melhores ideias e chegar até elas através da colaboração e evitar erros.

"Nenhum de nós é tão inteligente como todos nós".

-Ken Blanchard, autor e especialista em gestão