Prototipação em 90 minutos O APP TGAgro

O ano é 2023,

A TGAgro evoluiu muito nos últimos anos. Além da consultoria para pequenos e grandes negócios do Agro, a empresa tem um setor de pesquisa de campo sobre novas tendências da administração. No entanto a empresa teve que se reinventar durante a pandemia de covid-19. O mundo mudou muito desde o início da empresa e sua cultura e estrutura também. Contudo uma grande crise causada pela pandemia do Corona vírus em 2020 fez com que a empresa tivesse que se reformular. Os modelos de negócios anteriores baseados nos contratos presenciais dos produtos já não atendiam as necessidades atuais dos consumidores. E as formas utilizadas de mecanismos de coordenação de tarefas internas a empresa também não funcionavam mais. Uma grande questão que a empresa observava era a falta de comunicação e de construção e cultura interna a empresa, o que impedia os funcionários de trabalharem bem em conjunto. Também não havia nenhum mecanismo formal que permitia a comunicação e registro das demandas dos clientes. O contato entre os setores de experimentação e de consultoria precisava entrar no mundo virtual, bem como o contato com as empresas cliente.

A empresa tinha que se reinventar para garantir sua sobrevivência em um mundo cada vez mais tecnológico. A decisão de criar um aplicativo de celular foi tomada. No entanto, ainda não se sabia direito quais os produtos e serviços que este aplicativo ofereceria e qual necessidade ele atenderia dos clientes internos ou externos da TGAgro.

Para isso, o comitê de diretores da empresa se reuniu com o intuito de criar um aplicativo testável para que fosse enviado a uma empresa terceirizada para criação. Para a realização seguiremos as seguintes etapas:

1) (10 min) identificar uma necessidade que um usuário ou grupo interno ou externo à empresa pode ter ou uma proposta de valor que possa ser resolvida pelo nosso novo serviço digital. Pensem nas suas próprias experiências com o EAD nesses últimos anos. Algumas perguntas de inspiração:

a. Qual é a necessidade ou o problema a ser resolvido mais expressado pelos nossos consumidores ou clientes internos:

b. Quais são as necessidades do grupo X que queremos atender. Quem é esse grupo?

c. Quais são as maiores necessidades ou problemas do seu dia a dia pandêmico e do atual avanço das tecnologias de informação e das inteligências artificiais que poderiam ser atendidos pela TGAgro?

2) (15 min) Baseado na necessidade ou problema identificado, cada grupo deve usar 15 minutos para criar o conceito do serviço digital. Façam rascunhos das telas dos seus APPs nas folhas oferecidas, sejam criativos e pensem fora da caixa.

Depois de 15 minutos cada grupo deve ter um conceito de serviço digital definido.

3) (15 min) Vocês devem criar um APP simples e clicavel para o conceito de vocês. Criem pelo menos 4 telas do APP. Vocês devem imaginar que estão construindo um protótipo para testar e mostrar para usuários em potencial e para a empresa terceirizada que criará o aplicativo. Façam um protótipo com as funções principais e os links das páginas mostrando o valor do serviço.

Ao final dos 15 min vocês devem ter pelo menos 4 telas do aplicativo desenhadas em uma folha ou na mesa.

4) (15min) Usem o APP Marvel POP ou outro de sua preferência para fazer o upload dos desenhos e criar seus protótipos clicáveis. Com o APP vocês conseguem fazer o upload das fotos e colocar os links de uma página para a outra. Para fazer o compartilhamento do link a pessoa que criou o protótipo precisa criar uma conta gratuita no app. Vocês podem utilizar outras ferramentas que tiverem a disposição de vocês para essa prototipação o aplicativo indicado é só uma sugestão.

Ao final dos 15 min vocês devem me enviar o link de compartilhamento para ser apresentado para a turma.

5) (15 min) Cada grupo tem 2 minutos para apresentar seu protótipo. A apresentação deve incluir:

a. A necessidade ou valor agregado

b. O conceito do serviço oferecido

c. O flow do aplicativo, clicando no protótipo e mostrando as páginas.

Este estudo de caso deve ser rápido, mão-na-massa, colaborativo. Não procurem criar um APP perfeito, mas se divirtam com o processo.