



5 JIIC

JORNADA DE INTEGRAÇÃO
E INICIAÇÃO CIENTÍFICA

FACULDADE
CESUSC

TÁ NA MÃO SERVIÇOS

Josemar Farias ¹
Alexandre Casagrande ²

RESUMO

Tendo em vista a dificuldade na contratação e prestação de serviços atualmente, o projeto apresenta como ideia principal o desenvolvimento de um aplicativo que faça a “divulgação” de serviços que possam ser prestados por uma determinada empresa ou pessoa, e aos que buscam por pessoas qualificadas, de confiança e comprometidas para que possam contratar um determinado serviço. Neste sentido, foi observado que as pessoas (contratantes) prezam por um serviço de qualidade e as pessoas/ empresas (prestadoras) de serviços acabam sendo limitadas de maneira que não consigam aderir a novos clientes pelo fato descrito anteriormente com relação aos objetivos, demandas e necessidades dos possíveis contratantes. Outro fato que interfere nas escolhas dos usuários nos dias de hoje é a grande importância e procura por feedback de ambas as partes.

Palavras-chave: Contratantes. Prestadores. Serviços. Aplicativo. Empresa. Pessoa. Feedback. Qualidade.

1 INTRODUÇÃO

Nesse artigo serão apresentadas ideias, fundamentação, métodos para explicação do projeto. O projeto em específico procura fazer com que o processo de contratação/prestação de serviços se torne mais eficiente e eficaz. O intuito é que seja desenvolvido um software em plataforma mobile que faça a automatização desses processos entre o prestador de serviços e o contratante, e vice-versa, e que no software conste algumas informações referentes ao contrato da prestação de serviços. Outra

¹ Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc.

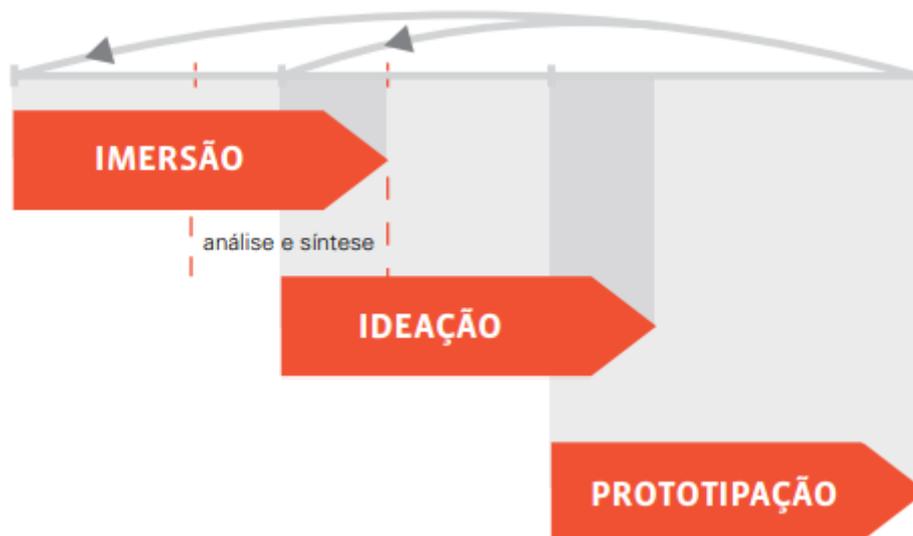
² Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc.

questão importante a ser ressaltada, é o fato de que o contratante possa ter um feedback antes da contratação, referente ao prestador(es) do(s) serviço(s), e que este feedback seja vinculado ao “perfil” do prestador de serviços como uma breve indicação, sugestões, críticas, elogios e até mesmo um nível de avaliação numa escala de 1 a 5 estrelas ou avaliações como (péssimo, razoável, bom, ótimo, excelente).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Mediante ao que se chama Design Thinking, e ao processo Duplo Diamante conforme figura 1 abaixo, que contém as fases de Imersão, Análise, Ideação e Prototipação, abaixo listadas com suas respectivas descrições e o que são, foram levantadas as informações necessárias para o desenvolvimento e aplicação do projeto seguindo como base as fases descritas anteriormente a fim de contextualizar a ideia principal para resolução do problema enfrentado.

Figura 1 – Resumo das fases do design thinking



Fonte: Maurício Vianna (na, p.18).

Segundo a IMERSÃO:

A primeira fase do processo de Design Thinking é chamada Imersão. Nesse momento a equipe de projeto aproxima-se do contexto do problema, tanto do ponto de vista da empresa (o cliente) quanto do usuário final (o cliente do cliente) (VIANNA, 2012, p. 19).

Segundo a ANÁLISE E SÍNTESE:

Após as etapas de levantamento de dados da fase de Imersão, os próximos passos são análise e síntese das informações coletadas. Para tal, os insights são organizados de maneira a obter-se padrões e a criar desafios que auxiliem na compreensão do problema (VIANNA, 2012, p. 19).

Segundo a IDEIAÇÃO:

Essa fase tem como intuito gerar ideias inovadoras para o tema do projeto e, para isso, utilizam-se as ferramentas de síntese criadas na fase de análise para estimular a criatividade e gerar soluções que estejam de acordo com o contexto do assunto trabalhado (VIANNA, 2012, p. 19).

Segundo a PROTOTIPAÇÃO:

A Prototipação tem como função auxiliar a validação das ideias geradas e, apesar de ser apresentada como uma das últimas fases do processo de Design Thinking, pode ocorrer ao longo do projeto em paralelo com a Imersão e a Ideação (VIANNA, 2012, p. 19).

3 MÉTODO

Através da orientação baseada em design thinking, abordada através do livro Design Thinking: Inovação em negócios, que nos deu um norte. Então inicialmente foi utilizado o Canvas de projeto para colocar as ideias e pesquisas de forma contextualizada.

4 DISCUSSÃO

Após toda coleta de informações através de pesquisas e entrevistas foi verificado a dificuldade das pessoas em solicitar e buscar serviços devido a grande burocracia e falta de segurança. Sendo assim traçamos objetivo de criar a facilitação por meio de uma menor burocracia, com segurança das informações que serão solicitadas e repassadas para os usuários.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos fatos listados será utilizado Kotlin e/ou Java como linguagem de programação, a depender do proceder do desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

VIANNA, Maurício **Design Thinking: Inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 162 p.