



Instituto Federal de Brasília
Campus Brasília
Curso Superior de Tecnologia em Eventos

MARCUN PIERRE MARCOVICZ FONTOURA

**ESPIRITUALIZE:
um aplicativo para eventos de espiritualidade no DF**

**Brasília
2018**



MARCUN PIERRE MARCOVICZ FONTOURA

ESPIRITUALIZE:
um aplicativo para eventos de espiritualidade no DF

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso Superior de Tecnologia em Eventos do campus Brasília do Instituto Federal de Brasília, como requisito parcial para obtenção de título de Tecnólogo em Eventos.

Orientador: Me. Adriano Vinicio da Silva do Carmo

F684

Fontoura, Marcun Pierre Marcovicz.

Espiritualize: um aplicativo para eventos de espiritualidade no DF / Marcun Pierre Marcovicz Fontoura. — Brasília, 2018.

46 f. : il. color.

Orientador: Adriano Vinicio da Silva do Carmo.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, Tecnologia em Eventos, 2018.

1. Eventos. 2. Espiritualidade. 3. Aplicativos móveis. I. Carmo, Adriano Vinicio da Silva do. II. Título.

CDU: 394.48:13

RESUMO

Este projeto apresenta uma solução para demandas tecnológicas que existem no mercado de eventos espirituais de Brasília. Verificou-se na pesquisa de mercado que não há nenhum site ou solução desenvolvida na forma de aplicativo para smartphones que apresente informações sobre esse tipo de eventos, os quais ocorrem isolados e são divulgados somente em suas próprias comunidades ou grupos. O presente projeto apresenta a criação e desenvolvimento de um aplicativo para a plataforma Android que sirva como um Hub, concentrando diversas informações que podem ser personalizadas e acessadas por buscas específicas ou por GPS (*Global Positioning System*). Os sistemas de desenvolvimento utilizados nos processos de criação foram o Canvas Business Model para rascunhar o processo em forma de Startup, o Scrum para desenvolver o software de forma rápida e eficiente, o web-scraping como processo de automação de coleta de informações para o banco de dados e o Pidoco para criar um protótipo que ilustre visualmente o produto. Como resultado foi produzido o protótipo, telas dos primeiros Sprint do Scrum e uma imagem do Canvas Business Model que servirão como estágio inicial do projeto.

Palavras-chave: Tecnologia em eventos, Eventos espirituais, Aplicativo Android

ABSTRACT

This project presents a solution to technological demands that exist in the market of spiritual events in Brasilia. It has been found in the market survey that there is no website or solution developed in the form of a smartphone application that presents information about such events, which occur in isolation and are only available in their own communities or groups. This project presents the creation and development of an application for the Android platform that serves as a Hub, concentrating various information that can be customized and accessed by target searches or by GPS (*Global Positioning System*). The development systems used in the creation processes were the Canvas Business Model to sketch the process in the form of Startup, Scrum to develop the software quickly and efficiently, web-scraping as the process of information gathering automation for the data bank and Pidoco to create a prototype that visually illustrates the product. As a result was produced the prototype, Scrum's first Sprint screens and a Canvas Business Model image that will serve as the initial stage of the project.

Keywords: Technology at Events, Spiritual Events, Android Application

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Arquitetura de desenvolvimento em cascata.....	13
Figura 2 - Papéis, atividades e artefatos do Scrum.....	14
Figura 3 - Times do Scrum.....	15
Figura 4 - Diagrama dos Sprint e sua duração no tempo.....	16
Figura 5 - Product backlog dividido em prioridades.....	17
Figura 6 – Burndown Chart	18
Figura 7 - Canvas Business Model Espiritualize.....	24
Figura 8 - Diagrama Sprint 1 do Scrum.....	27
Figura 9 - Diagrama Sprint 2 do Scrum.....	28
Figura 10 - Diagrama Sprint 3 do Scrum.....	29
Figura 11 - Diagrama Sprint 4 do Scrum.....	30
Figura 12 - Tela de carregamento do aplicativo.....	32
Figura 13 - Tela inicial do aplicativo.....	33
Figura 14 - Tela de busca digitada.....	35
Figura 15 - Tela resultado da busca.....	36
Figura 16 - Tela cadastro de usuário.....	37
Figura 17 - Tela sobre nós.....	39
Figura 18 – Tela e-mail /contato.....	41
Figura 19 - Tela busca GPS.....	43

AGRADECIMENTOS

Aos meus amigos pelo suporte e presença ao longo desse longo processo.

Ao meu orientador professor Me. Adriano Vinício do Carmo por sua dedicação, suporte e orientações que tornaram possível realizar esse trabalho.

Aos professores do curso de Tecnologia em Eventos que me ajudaram a ampliar meus horizontes.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	8
1.1. Referencial teórico	8
2. OBJETIVOS	19
2.1. Objetivo geral	19
2.2. Objetivos específicos	19
3. JUSTIFICATIVA	19
4. CARACTERIZAÇÃO DA TIPOLOGIA EM EVENTOS	19
5. PÚBLICO ALVO	20
6. METODOLOGIA	20
7. DEFINIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS / PLANO DE AÇÃO	23
7.1. Canvas	23
7.1.1. Plano de Comunicação e Marketing	25
7.1.2. Prospecção econômica e financeira do aplicativo	25
7.2. Scrum	26
7.2.1. Matriz de responsabilidades	30
7.3. Prototipagem	31
8. RESULTADOS ESPERADOS	45
9. REFERÊNCIAS	46
10. ANEXOS	47

1. APRESENTAÇÃO

O aplicativo espiritualize é uma resposta à carência do mercado no nicho específico de eventos de espiritualidade em Brasília. Não existe nada semelhante no mercado e desde 2008 nem mesmo tem ocorrido eventos de grande porte que sirvam como concentração para diversas tradições espirituais e religiosas simultaneamente. Os mecanismos utilizados para desenvolver esse projeto foram o Canvas Business Model em sua etapa inicial de planejamento, Scrum como estrutura de desenvolvimento de software e design, além da estratégia de Prototipagem utilizando o software Pidoco, permitindo que se apresente uma visão do que se espera alcançar. Tanto o Canvas Business Model como o Scrum são considerados métodos apropriados à inovações por grandes nomes do mercado e empresas de grande porte. O Canvas Business Model é adequado para inovações por possibilitar que as ideias se expressem por meio de espaços móveis, marcando-se visualmente no desenho da tela. A combinação com o processo de Scrum garante a agilidade do processo mais técnico, lidando com a estrutura de forma realista com tudo que ocorrer. Tal método oferece uma interação ágil, eficiente e com um design agradável e estimulante que possibilite ao usuário uma experiência satisfatória e com uma navegação intuitiva por suas telas. O estágio de prototipagem feito no Pidoco explora bem o que o aplicativo pode se tornar e quais seus possíveis usos. Na tela inicial existem alguns tipos de buscas e o modelo de cadastro de usuários, que permite configurar algumas opções. O produto apresentado é suficiente para visualizar a ideia materializada até o ponto de criá-la e implementá-la, que é o objetivo final desse projeto.

1.1. Referencial teórico

O contexto histórico de criação do Turismo em Eventos mostra diversas evidências sobre a importância da espiritualidade como força criadora. As comunidades se reforçaram até determinado momento primordialmente com motivações religiosas. As missas, quermesses e diversas outras manifestações foram os eventos que inspiraram e deram origem às nossas festas e reuniões de todos os tipos. Cada época teve seu tipo de tradição espiritual e, em seu molde próprio, manifestou seu ponto de partida, dando origem às diversas variedades de eventos que temos disponíveis hoje.

Os primeiros registros que identificaram esses deslocamentos, que podem ser considerados como a origem do Turismo, mais especificamente do Turismo de Eventos, foram os primeiros Jogos Olímpicos da Era Antiga, datados de 776 a.C. Esse tipo de evento acontecia na Grécia a cada quatro anos e possuía caráter religioso. (MATIAS, 2006, p.3)

A origem dos eventos é religiosa segundo aponta a autora. A preponderância desse tema ainda é relevante e, apesar da necessidade de algumas adaptações às análises históricas, esse tipo de evento ainda tem grande peso.

Para o Turismo de Eventos, a Idade Média foi bastante significativa, pois praticamente plantou as bases para esse tipo de turismo. Foi marcada por uma série de eventos religiosos (concílios e representações teatrais) e comerciais (feiras comerciais), que causaram grande deslocamento de pessoas, como membros do clero, comerciantes e outros. (MATIAS, 2006, p.5)

A afirmação mostra que o nascimento histórico dos eventos teve seu ponto inicial nas aglomerações comunitárias advindas da espiritualidade. Tanto na Grécia Antiga quanto na

Idade Média, o modelo parece ter derivado desse arquétipo comum. Os eventos se desenvolveram de forma significativa abarcando outros aspectos de nossa sociedade, provavelmente movidos pelas necessidades comerciais e posteriormente abraçando mais e mais demandas e desejos dos públicos que se formaram espontaneamente ou de forma planejada. “O Turismo e o Turismo de Eventos como atividade organizada surgiram no século XIX, quando o inglês Thomas Cook organizou a ida de um grupo de pessoas para participar de um congresso” (MATIAS, 2006, p.6). A instituição de eventos de forma planejada é recente. As necessidades dos grupos e comunidades evoluíram juntamente com a mobilidade e a tecnologia. Como um criador de comunidades, os eventos que surgem de forma espontânea são parte do que nos fazemos humanos, mas a organização desses eventos se aprimorou bastante desde o século XIX, dando-nos a impressão de que sempre vieram de forma organizada. Rastrear essa origem nos leva ao ponto em que eventos espirituais são importantes.

Anteriormente à chegada da Família Real ao Brasil, segundo registros do Ministério da Indústria e Comércio (MIC), eram realizadas algumas feiras que possuíam características semelhantes às que ocorriam na Idade Média. Isto é, elas aconteciam em locais abertos, onde os comerciantes amarravam suas barracas para vender os seus produtos. (MATIAS, 2006 p.43)

Os eventos aqui no Brasil também surgiram de forma espontânea e sua origem parece beber na mesma fonte que as feiras medievais. Mesmo antes de a estrutura colonial ser organizada e afirmada, elas surgiram de forma natural, mostrando que esse tipo de evento faz de alguma forma parte da natureza arquetípica do ser humano. Escreveu C.G.Jung sobre o termo que serviu também como título em seu livro Sincronicidade:

Como nos mostra sua etimologia, esse termo tem alguma coisa a ver com o tempo ou, para sermos mais exatos, com uma espécie de simultaneidade. Em vez de simultaneidade, poderíamos usar também o conceito de coincidência significativa de dois ou mais acontecimentos, em que se trata de algo mais do que uma probabilidade de acasos. (JUNG, 2000, p.104)

A natureza significativa de eventos que são inerentes à natureza arquetípica e o fato da construção de eventos buscarem suas origens no espiritual e religioso ilustra com bastante precisão esse tipo de conexão. A importância do espiritual para o estudo dos eventos é mais do que justificável. A não causalidade dessa conexão demonstra o quanto esse tipo específico é fundamental para a humanidade como um todo.

Este projeto trabalha a partir da abordagem do espiritual, uma vez que se trata de uma perspectiva mais ampla. O religioso seria restrito a um mercado bem específico, enquanto o espiritual pode abarcar diversas religiões e ainda os que não acreditam em nada específico ou pré-formatado.

De todo modo, a espiritualidade não tem necessariamente relação com a religião. Para Giovanetti, o termo “religiosidade” “implica a relação do ser humano com um ser transcendente”, ao passo que o termo “espiritualidade” “não implica nenhuma ligação com uma realidade superior” (2005:136). Para esse autor, a espiritualidade significa a possibilidade de uma pessoa mergulhar em si mesma. Ele completa: “o termo ‘espiritualidade’ designa toda vivência que pode produzir mudança profunda no interior do homem e o leva à integração pessoal e à integração com outros homens” (2005:137). A espiritualidade tem relação com valores e significados: “o espírito nos permite fazer a experiência da profundidade, da captação do simbólico, de mostrar que o que move a vida é um sentido, pois só o espírito é capaz de descobrir um sentido para a existência” (2005:138). (PINTO, 2009, p.72)

Essa distinção entre religiosidade e espiritualidade possui grande importância em um projeto de aplicativo de eventos de espiritualidade, visto que esse é o foco do público alvo no grande plano. Para alcançar o maior número de pessoas em seu nicho específico, o aplicativo deve ser visto como espiritual, sem nenhuma restrição específica e sem discriminações embutidas em seu conteúdo, além de passar a sensação de conforto ao usuário em sua experiência como um todo.

Fica claro até esse ponto a importância desse tipo de evento e sua conexão inata com os seres humanos. As evidências apontam a possibilidade de que esse tipo específico de evento seja, na maioria dos casos, o primeiro tipo registrado em diversos locais. Tais fatos sugerem sua grande relevância e com isso um potencial grande mercado.

A tipologia frequente desse tipo de evento poderia ainda ser chamada de religiosa. No entanto, o sistema de classificação ainda é antiquado e somente em obras como Matias (2001,p.4) é possível encontrar uma discussão mais aberta a atualizações. Essa autora possui uma abordagem tipológica em que são apresentados mais tipos de eventos do que nos autores Zanella (2005) e Rogers e Martin (2011). Uma tipologia, portanto, é uma redução de espaço de propriedade, em outras palavras a seleção de certo número de combinações ou variáveis. Essa seleção pode ser mais ou menos explícita, mais ou menos válida, mais ou menos baseada em dados adquiridos por pesquisas de forma empírica (TOM, 2018). Segundo o autor, essa classificação é limitadora.

Desse modo, vale ressaltar que a atualização na área deve ser feita com frequência e nossos métodos de avaliação precisam ser adequados às novas mudanças que nossa era da informação tem acelerado, com maior força e intensidade do que nos anos anteriores. Assim como o turismo de eventos foi alterado pela tecnologia do transporte, conforme vimos nos atos de Thomas Cook, certamente nosso crescente ritmo de dados trocados e armazenados em dispositivos móveis, como também o advento das redes sociais, impactou bastante a maneira como entendemos os eventos, sendo necessário rever alguns conceitos, a começar pelas tipologias.

Para o desenvolvimento de um aplicativo de eventos de espiritualidade, além de sua contextualização histórica, conceitual e tipológica, é necessário pensar elementos que dizem respeito à inserção dessa temática na seara da inovação, em especial aquela relacionada à criação de aplicativos para dispositivos móveis. Considerando a importância teórico-técnica de determinados tópicos para o desenvolvimento deste projeto, são apresentadas a seguir considerações sobre o Canvas Business Model (importante perspectiva de ação para o desenvolvimento do negócio relacionado ao aplicativo Espiritualize), o Scrum (processo ágil de desenvolvimento de softwares) e a Prototipagem (relevante procedimento de apresentação de resultados parciais e de testagem de projetos de inovação).

Canvas Business Model

O Canvas Business Model foi desenvolvido por Alexander Osterwalder e Yves Pigneur na HEC Lausanne em 2010. O projeto que deu origem a esse modelo de desenvolvimento foi escrito como tese de doutorado e vem sendo adotado por grandes empresas do mercado, como por exemplo a IBM, Nestlé, SAP, Ericsson e até mesmo pelo Governo do Canadá. O Canvas Business Model ou CBM é uma alternativa mais dinâmica do que o tradicional Plano de Negócios e trabalha com o conceito de uma Startup mais enxuta, sendo, por isso, mais apropriado para inovações de Mercado.

O CBM é completamente visual e foi baseado na premissa de que existem 9 pilares que sustentam um empreendimento de sucesso:

- 1- Parceiros chave
- 2- Atividades chave
- 3- Propostas de valores
- 4- Relacionamento com os clientes
- 5- Segmento de clientes
- 6- Recursos chave
- 7- Canais de distribuição
- 8- Estrutura de custos
- 9- Fluxo de receita

O modelo Canvas¹ reflete sistematicamente em seu modelo de negócios, dando liberdade para mapear cada um de seus elementos em seus reais componentes de forma mais realista. O modelo foi construído de forma que nem mesmo ele é limitado e por isso não se faz necessário utilizar toda a sua estrutura. A função principal desse sistema é movimentar e ampliar ideias de forma estruturada. A comunicação visual deve apontar diversos mecanismos de pensamentos e avaliação. Sua estrutura de tela² mostra o processo exposto a sua apreciação, talvez ativando a parte artística de sua mente e levando o processo a abdicar de uma rigidez que atrapalhe a criatividade. A lista que se segue vai ajudar a criar seu *brainstorm* da exata ideia para o modelo de inovação de seu negócio.

1. Parceiros chave
 1. Quem são seus parceiros mais importantes e fornecedores?
 2. Quais são as motivações para as suas parcerias?
2. Atividades chave
 1. Quais atividades chaves suas propostas de valores requerem?
 2. Quais atividades são mais importantes nos canais de distribuição, relações com os clientes, fluxo de receita...?
3. Propostas de valores
 1. Qual o valor central que você entrega ao seu cliente?
 2. Que necessidades de seu cliente você está satisfazendo?
4. Relacionamento com clientes
 1. Qual o relacionamento que seu cliente alvo espera que você estabeleça?
 2. Como você pode integrar isso em seu negócio em termos de custo e formato?
5. Segmento de clientes
 1. Para quais classes você está criando valores?
 2. Quem é seu mais importante cliente?
6. Recursos chave
 1. Que recursos chaves a sua proposta de valores requer?
 2. Que recursos são importantes em canais de distribuição, relacionamento com os clientes, fluxo de recursos...?
7. Canais de distribuição

¹ O texto que se segue é baseado em página de explicação do funcionamento do sistema Canvanizer, o que envolve dizer quais são os elementos teóricos que embasam a ferramenta. Disponível em: <https://canvanizer.com/how-to-use/business-model-canvas-tutorial>, acesso em 4 nov /2018.

² A tradução da palavra Canvas para o Português é tela (de pintura).

1. Através de quais canais seu cliente deseja ser alcançado?³
2. Quais canais funcionam melhor? Quanto eles custam? Como eles podem ser integrados nas suas rotinas e de seus clientes?
8. Estrutura de custos
 1. Qual o maior custo em seu negócio?
 2. Qual recurso chave/atividades são mais dispendiosos?
9. Fluxo de receita
 1. Por qual valor o seu cliente está disposto a pagar?
 2. Como e o que eles recentemente pagaram? Como eles preferem pagar?
 3. Como o fluxo de receita contribui para a receita total?

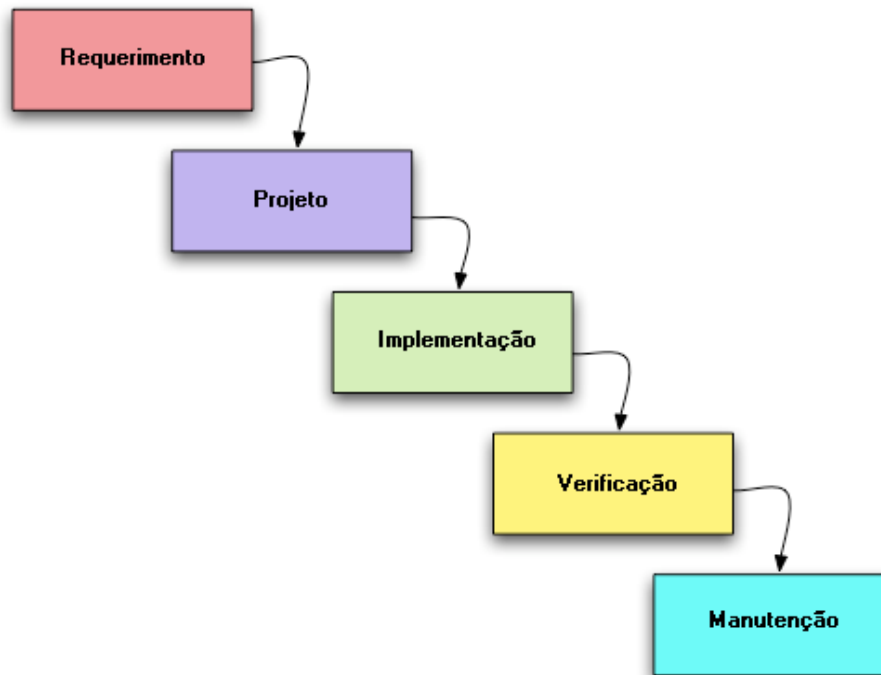
Um das maneiras possíveis de criar o modelo é respondendo as questões acima. Essa maneira dinâmica e interativa despertará o processo de uma forma construtiva e aberta, possibilitando que novas ideias surjam nesse entremeio. O processo em si mostra algumas lacunas onde é possível mudar e adaptar. O suporte visual do método ajuda a conectar nosso lado artístico/criativo com nosso lado mais ordeiro e planejador. Dessa forma é possível observar e anotar diversos itens que de outra forma nos escapariam ao olhar.

Scrum

“Scrum :Um Sistema dentro do qual as pessoas podem se remeter a problemas de difícil adaptação, enquanto produtivamente e criativamente entrega produtos do mais alto valor possível”(SCHWABER; SUTHERLAND, 2017). O Scrum é um sistema simples criado para gerenciar projetos complexos. O Scrum funciona melhor em ambientes em que não dominamos completamente todos os processos e por isso, de certa forma, trata-se de uma maneira de lidar com o caos. Esse tipo de situação impossibilita o uso de técnicas tradicionais como, por exemplo, a teoria de desenvolvimento em cascata.

³ O texto que se segue é baseado em página de explicação do funcionamento do sistema Canvanizer, o que envolve dizer quais são os elementos teóricos que embasam a ferramenta. Disponível em: <<https://canvanizer.com/how-to-use/business-model-canvas-tutorial>>, acesso em 4 nov /2018.

Figura 1: Arquitetura de desenvolvimento em cascata



Fonte: Wikipedia

Scrum é fundamentado em uma empírica teoria de controle de processos ou empirismo. Empirismo dita que o conhecimento vem da experiência e de tomar decisões baseadas no que é sabido. Scrum emprega uma abordagem iterativa e incremental para aperfeiçoar previsibilidade e controlar o risco. Três pilares sustentam toda implementação do processo de controle empírico: transparência, inspeção e adaptação. (SCHWABER; SUTHERLAND, 2017)

Todo o sistema do Scrum é baseado no aprendizado e adaptação dos membros das equipes. Existir um clima de confiança e de descentralização é um dos primórdios do processo. A transparência mostra a necessidade de clareza como possibilitadora do trabalho em equipe. Todas as informações necessárias devem estar abertas para que o processo não seja bloqueado. Ninguém pode ser um bloqueio para a fluidez. Para que isso ocorra todas as pessoas precisam falar a mesma língua ao referir-se ao processo e deve ser definido em consenso o que significa “pronto”, isto é, o momento em que algo é considerado finalizado pela equipe.

A constante inspeção é um ponto muito importante. Uma dessas inspeções é chamada de Daily Scrum e acontece sempre no começo do dia e deve durar de 10 a 15 minutos. O propósito é avaliar as conquistas focando em responder às seguintes perguntas:

- 1- O que foi feito ontem?
- 2- O que vamos fazer hoje?
- 3- Existe algum impedimento?

O último pilar é a adaptação. A natureza de todo processo é caótica e por isso precisamos nos adaptar com frequência. Os aspectos que se desviarem precisam ser analisados para verificar se o produto resultante será inaceitável. É fundamental que os ajustes sejam feitos ao longo do processo para evitar que os desvios se ampliem.

Práticas fundamentais

O conjunto de práticas fundamentais inclui os papéis do Scrum, que separa cada uma das funções nesse projeto, os eventos do Scrum e os artefatos do Scrum. Elas representam a coluna onde se apoiam o sistema. São os componentes essenciais:

Figura 2: Papéis, atividades e artefatos do Scrum.

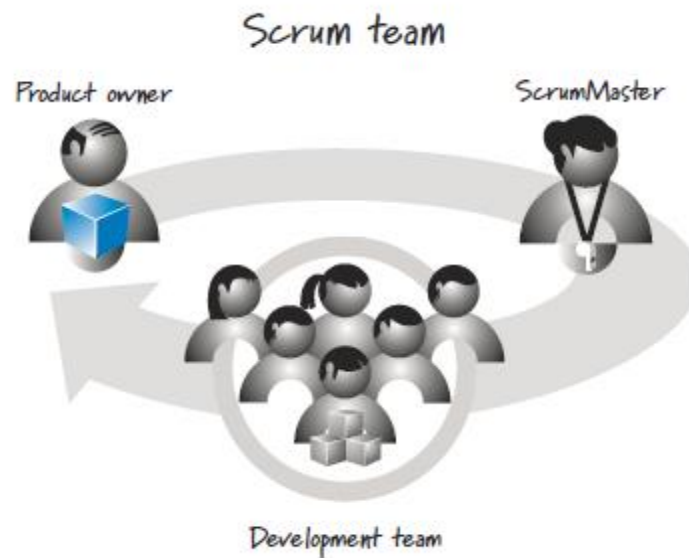


Fonte: Site Mindmaster

Os papéis do Scrum são: Product owner ou Dono do produto, Scrum master e Dev team ou Time de desenvolvimento. O Product owner é que teve a ideia inicial e traz uma visão do que deseja e apresenta ao time. Ele cria o artefato do Scrum que é chamado product backlog⁴ e que será descrito detalhadamente logo em seguida. O product owner tem como principal função garantir que o Scrum Master e o time de desenvolvimento compreenda o que ele visualizou no product backlog. O Scrum máster funciona como um coach ou mediador. Ele é quem conhece com profundidade os princípios do Scrum. Ele cria pontes entre o time de desenvolvimento e Product owner, descobrindo técnicas eficazes para o Product backlog. E por fim temos o Time de desenvolvimento que no caso do aplicativo seriam os designer e programadores. É composto por um time de profissionais que têm as habilidades técnicas específicas para desenvolver o software. Esse time pode variar de acordo com o projeto a ser desenvolvido, enquanto os outros não sofrem alterações. O time tem que ser pequeno o suficiente para não perder a agilidade e grande o suficiente para ser capaz de executar todas as tarefas do Sprint. O número sugerido pelo Manual do Scrum é de 3 a 9 membros.

⁴ O Product backlog é um artefato do Scrum que contém inicialmente a visão do Product owner sobre o produto, essa visão será reformulada e aprimorada ao longo do processo.

Figura 3: Times do Scrum



Fonte: Site Mindmaster

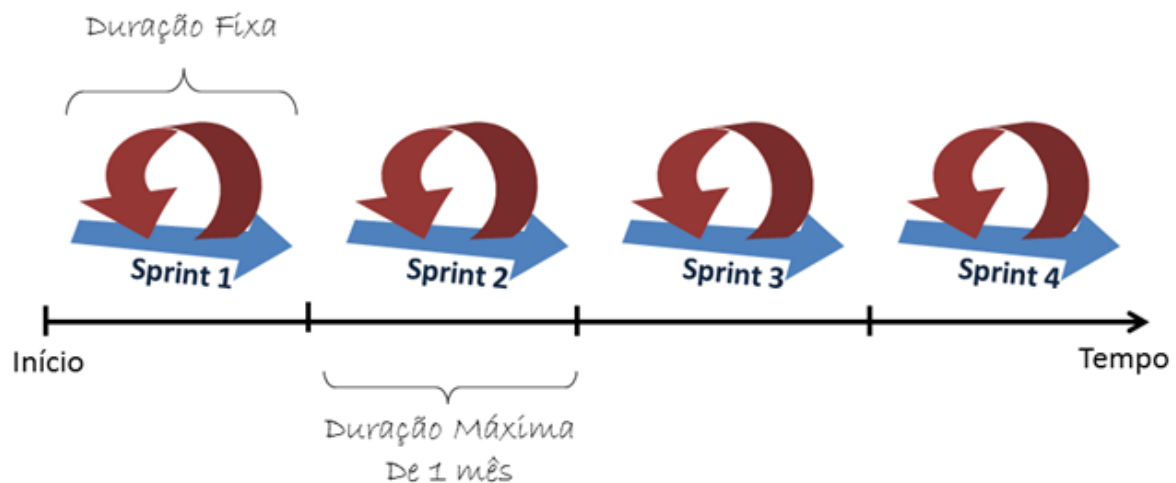
Os eventos do Scrum

Existem quatro eventos prescritos pelo guia do Scrum (2017) para inspeção e adaptação. Eles são:

- Planejamento do Sprint
- Scrum diário
- Revisão do Sprint
- Retrospectiva do Sprint

Antes de compreender o que cada um desses eventos significa é fundamental entender o conceito de Sprint. O Sprint é a unidade básica do Scrum. Ele é definido como um período de tempo, que dura normalmente de 2 a 4 semanas e nele se realiza uma tarefa ou meta pré-definida. O Sprint tem que ter sua duração fixa do começo ao fim do processo. Trata-se de uma unidade básica do Scrum, sendo um tempo para executar atividades do projeto. O tempo precisa ser sempre o mesmo. Se a duração do Sprint passar de quatro semanas o processo se deteriora, perdendo sua agilidade. No fim de cada Sprint existe a produção de um artefato conhecido como Sprint Backlog, que é um documento relatando tudo que foi feito nesse período, as dificuldades, o que pode ser modificado e tudo que a equipe envolvida acreditar ser relevante. No fim desse processo o Product Backlog é atualizado.

Figura 4: Diagrama dos Sprint e sua duração no tempo



Fonte: Site Mindmaster

Planejamento do Sprint

Antes de executar o Sprint, o Scrum Master leva ao Time de desenvolvimento o Product Backlog com a visão do Product owner sobre o projeto. Numa reunião de preparação é definido o trabalho que será realizado neste Sprint.

Scrum diário

Todos os dias ao longo de um Sprint há uma reunião de 10 a 15 minutos onde se levantam os seguintes questionamentos:

- 1- O que foi feito ontem?
- 2- O que vai ser feito hoje?
- 3- Existe algum impedimento?

As respostas desses questionamentos trarão direcionamentos para dar continuidade de forma saudável ao trabalho.

Revisão do Sprint

Ao fim do Sprint se revê tudo que foi feito e se cria o Sprint Backlog. Aqui é registrado tudo que ocorreu ao longo desse processo.

Retrospectiva do Sprint

Nesse estágio é que se avalia a eficácia, sucessos, fracassos e todos os processos se foram ou não produtivos. A adaptação do Scrum depende bastante desse feedback.

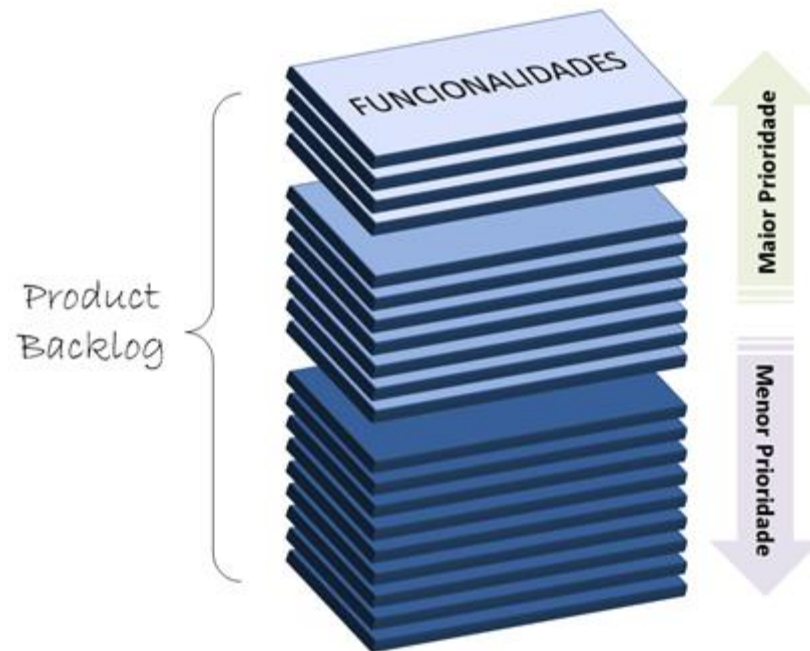
Artefatos do Scrum

Esse é o nome que o sistema dá para tudo que for produzido pelos membros dos times. Eles são:

Product backlog

Esse é o projeto inicial criado pelo Product owner e que ao longo do processo sofre alterações como resultado da interação dos times e das realizações dos Sprint e suas conclusões. O Scrum divide esse backlog em três categorias. O que é fundamental, o que é importante e o que seria bom ter no aplicativo desenvolvido.

Imagem 5: Product backlog dividido em prioridades



Fonte: Site Mindmaster

Sprint backlog

Ao fim do Sprint se cria um arquivo que mostre tudo que foi aprendido nesse processo. O que é uma boa prática, o que foi improdutivo e análises sobre como é possível mudar e corrigir desvios.

Increment

Toda vez que algo é adicionado ou alterado no product backlog isso é feito por algo que é definido pelo nome de increment. Eles são os resultados finais dos Sprint.

Usos do SCRUM

O Scrum foi inicialmente desenvolvido para administrar produtos em desenvolvimento. A partir do começo de 1990 SCRUM tem sido extensivamente utilizado no mundo todo para:

1. Pesquisar e identificar viabilidade de mercados, tecnologias e capacidades de produtos;

2. Desenvolver produtos e seus aprimoramentos;
3. Lançar produtos e seus aprimoramentos, tão frequentemente como até diversas vezes ao dia;
4. Desenvolver e sustentar Cloud (online, segura, on-demand) e outros ambientes operacionais para uso de produtos;
5. Sustentar e renovar produtos. (SCHWABER; SUTHERLAND, 2017 p.4)

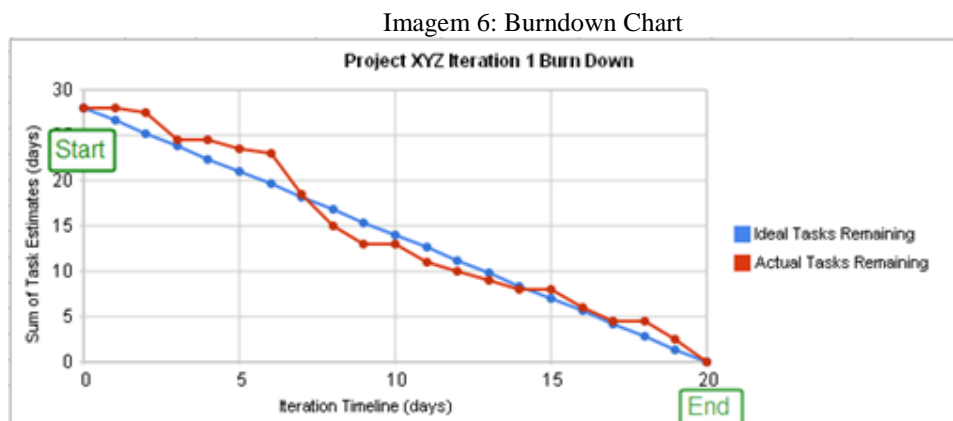
Para este projeto, o Scrum apresenta grande relevância, uma vez que sua essência é um time móvel, rápido e pequeno. Isso facilita que se consigam os recursos essenciais para uma Startup, como preconizado pelo Canvas Business Model. Sem o completo domínio do processo de desenvolvimento seria impossível usar uma metodologia clássica como a do processo em Cascata, algo que, além de ser muito técnico, é muito dispendioso em termos financeiros.

A essência do SCRUM é um pequeno time de pessoas. O time individual é altamente flexível e adaptável. Esses pontos fortes continuam funcionando em uma, muitas e em todas e redes de times que desenvolvem, lançam, operam e sustentam o trabalho e produto de trabalho de milhares de pessoas. Eles colaboram e operam entre eles através de uma sofisticada arquitetura de desenvolvimento e um ambiente de liberar alvos. (SCHWABER; SUTHERLAND, 2017 p.4)

Até mesmo o processo de atualizações futuras ficaria mais móvel e seria beneficiado por essa arquitetura de sistema. Não existe nenhuma vantagem no esquema clássico para uma empresa em seus primórdios e mesmo empresas grandes como a IBM, Unisys, Google e muitas outras, que têm preferido a metodologia do Scrum⁵.

Burndown chart

Apesar de não ser um procedimento do Scrum, a criação desse gráfico é citada em diversos tutoriais⁶. O Gráfico serve para acompanhar de forma visual o estágio em que se encontra a sua produtividade real em comparação com o que seria ideal.



Fonte: Wikipedia

No gráfico acima a linha vermelha demonstra o progresso real das tarefas ao longo do tempo, enquanto a linha azul mostra o ponto ideal para constantemente atingir a meta pré-definida. Enquanto a linha vermelha estiver acima ou no mesmo nível da azul o projeto está adiantado ou no tempo e quando estiver abaixo da linha azul significa que se não for acelerado o ritmo a meta não será cumprida. Esse adicional ao Scrum foi criado para ser

⁵ Fonte: < www.amchambrasil.com>, acessado em 20/10/2018

⁶ < www.mindmasters.com.br > acessado em 23/09/2018

utilizado de forma analógica, mas existem diversos sites com planilhas no Excel prontas e softwares pagos para fazer com que isso funcione de forma mais eficaz⁷.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo geral

Desenvolver e implementar um aplicativo de busca de eventos espirituais e religiosos em Brasília. O aplicativo será desenvolvido inicialmente para a plataforma Android com o propósito de atender à carência desse nicho específico.

2.2. Objetivos específicos

- Fazer uma pesquisa de Mercado.
- Utilizar o Canvas Business Model para orientar a criação inicial.
- Criar a estrutura de desenvolvimento ágil do software (Scrum).
- Criação de um protótipo funcional para demonstração (Pidoco).
- Explorar a base histórica e metodologia desse tipo de evento.

3. JUSTIFICATIVA

Existe um vácuo em Brasília no nicho de eventos culturais com foco na espiritualidade. Desde 2008, com a descontinuação da Feira Mística de Brasília, uma grande quantidade de pessoas que compunham esse público se tornaram dispersas. Neste momento não existem esforços para integrar esse público. Existem poucos eventos que se declarem espirituais, proporcionando a convivência de diversas tradições espirituais e religiosas. A maioria dos eventos é insular em sua própria tradição religiosa e, ainda assim, com uma divulgação deficiente. Uma possível solução para preencher esse vácuo seria a criação de um Hub, em que se concentrasse informações sobre eventos religiosos e espirituais. Com a integração e divulgação de informações seria possível fortalecer e ampliar esse público, como fazem empresas de tecnologias e comunicação para eventos como Sympla e o Eventbrite, de uma maneira menos específica.

Este projeto constitui a primeira etapa de um projeto mais amplo, que envolve a criação do aplicativo e uma feira focada em espiritualidade com o mesmo nome, Espiritualize. A intenção é que essas duas etapas se retroalimentem e ganhem força. A feira está prevista para acontecer em 2019 e o projeto também. A consolidação da marca como um Hub tem o potencial de unificar o público e imprimir um expressivo impacto no mercado. Esse tipo de evento ainda não é atualizado tecnologicamente e por isso existe um vácuo a ser preenchido.

4. CARACTERIZAÇÃO DA TIPOLOGIA EM EVENTOS

O desenvolvimento de um aplicativo para eventos obviamente não pode ser caracterizado como um evento. Ainda assim é importante tratar da caracterização da tipologia em eventos, tendo em vista, principalmente, a influência dos eventos religiosos e espirituais no que veio a se constituir como área de atuação profissional e expressão cultural, a qual

⁷ Arquivo para download no endereço: <https://www.guiadoexcel.com.br/grafico-burndown-scrum-excel/>
Acesso em: 29 out. 2018

chamamos de Eventos. Diversos tipos de eventos serão classificados em diferentes faixas, podendo trazer informações como de quantidade de público e nicho específico do evento, que pode envolver, por exemplo, cristãos, budistas, ou ainda participantes da Rosacruz ou Teosofia.

5. PÚBLICO ALVO

O aplicativo é desenvolvido para o público de Brasília em geral, especialmente os religiosos, espiritualistas e curiosos sobre culturas espirituais. É possível a qualquer usuário da rede social Facebook ou que tenha conta no Gmail ou outro e-mail se cadastrar, pois são pré-requisitos para criar perfil no aplicativo.

6. METODOLOGIA

A seguir são apresentados alguns elementos metodológicos que dizem respeito ao desenvolvimento do aplicativo, envolvendo caracterização da pesquisa de mercado, explicações sobre o uso de ferramentas como o Canvanizer, Bizagi e Pidoco, ou sobre o uso de linguagens e métodos de programação específicos que devem atender às demandas do projeto, como o Python e o Web scraping.

Pesquisa de Mercado

Um projeto necessita estar de acordo com uma estrutura atual e que o posicione no Mercado como rentável. Por isso os veículos mais adequados para essa pesquisa foram o google play, que é de onde vem quase que a totalidade de aplicativos baixados para o sistema Android, que é a base inicial do aplicativo Espiritualize. Além disso, foram realizadas buscas do Google, Sympla, Eventbrite e ainda uma direcionada a eventos da AMORC e Nova Acrópole. Durante a pesquisa por termos que tenham relevância foram usadas as palavras-chave: esotérico, esoterismo, espiritualidade, eventos Brasília, eventos espirituais, misticismo e místico. Em arquivos pdf foram registrados os resultados⁸ das buscas e nenhum desses termos retornou resultados que se aproximem do propósito de inovação deste tipo de aplicativo. Alguns resultados mostraram aplicativos de grupos específicos como, por exemplo, um que mostra os eventos de uma comunidade de judaísmo em seu país. A pesquisa da Nova Acrópole e da AMORC sustentam a mesma ideia. Eventos espirituais e religiosos são comumente associados nessas buscas e quando o termo espiritual está presente no nome ou descrição dos aplicativos ele não trata de eventos e mostra em sua maioria frases de autoajuda ou citações de textos de mestres.

Vários softwares facilitam que se use esse método Canva, que foi desenvolvido de forma tão aberta que pode ser utilizado de maneira analógica somente com um quadro, canetas e post-it de várias cores. A opção pela plataforma online Canvanizer⁹ pode ser explicada pela grande quantidade de material disponível no site como suporte e também pela simples e intuitiva funcionalidade do mesmo. Existem materiais escritos, vídeos de introdução e diversas outras vantagens para se explorar nesse endereço. O site Strategyzer¹⁰ serve também como uma boa fonte de suporte. Existe em seus arquivos uma considerável quantidade de tutoriais e cursos para aprimorar a utilização do CBM. A etapa inicial do processo conduzida pelo CBM mostrou ao começo do processo diversas possibilidades e

⁸ <https://goo.gl/gmiv31>

⁹ <www.canvanizer.com> Acessado em 4/11/2018.

¹⁰ <www.strategyzer.com> acessado em 23/09/2018

muito do que o design se tornou até aqui foi criado nesse momento. O visualização aberta inspira soluções criativas para os desafios encontrados sem perder a elegância da simplicidade.

O site Canvanizer apresenta como explicação um vídeo sobre o Sistema de Canvas Business Model. A linguagem é coesa e simples. O sistema é moderno e não tem por esse motivo até o momento artigos acadêmicos. O site Canvanizer e diversos outros como, por exemplo, o Strategyzer¹¹ disponibilizam um auxílio visual para desenvolver o modelo de negócios em formato mais moderno e mais correntemente utilizado em Startups.

O uso do Canvanizer foi uma escolha por sua velocidade e Sistema de brainstorming. Um sistema aberto e ousado como esse é mais apropriado às necessidades de um projeto de inovação tecnológica. As notas devidamente separadas em pilares se conectam numa rede de que permite o visualizar bem as partes e também a sua totalidade.

O segundo estágio do projeto requer não somente um planejamento como negócio, mas também um pensamento focado na técnica do processo de desenvolvimento do software. O Scrum estrutura todo o pensamento dessa etapa. Utilizando o software Bizagi foram criados os diagramas dos Sprint possíveis de serem previstos sem o conhecimento técnico específico que é propriedade dos desenvolvedores, considerando então somente as partes que cabem ao planejamento e visão. Esses dois estágios levaram à criação do protótipo. Esse processo completo representa o que no Scrum é chamado de Product Backlog.

A prototipagem foi construída da plataforma online Pidoco. Nesta plataforma o protótipo foi criado de forma que possibilita interação com os elementos que são graficamente semelhantes aos que existem nos celulares com o sistema Android instalado. O protótipo com esse design mostra de forma bastante aproximada a visão inicial do produto, que é necessária ao começo do processo do Scrum.

O que é Python?

É uma linguagem de alto nível com propósitos gerais que pode ser estendida e embutida (incluindo em programas como ferramenta para escrever macros). Isso faz do Python uma escolha inteligente para muitos problemas de programação, ambos pequenos e grandes e não muito bom para algumas tarefas de computação (MARUCH, MARUCH, 2011 p. 11). Python é uma linguagem ideal para projetos que exigem de alguma forma velocidade e que suporte diversos sistemas de programações. A linguagem tem uma multiplicidade que favorece o alcance de diversos sistemas possibilitando uma grande interação, mas carece de extrema velocidade quando falamos de qualidade de computação, porque não é uma linguagem de baixo nível como, por exemplo, C, C++ ou Java script.

Entre as linguagens interpretadas, Python é distinguido por sua grande e ativa comunidade científica de computação. A adoção de Python para a computação científica em aplicações ambas Indústria e pesquisa científica tem crescido desde o começo dos anos 2000. Para análise de dados e interativa computação exploratória e visualização de dados, Python irá inevitavelmente atrair comparações com muitas outras linguagens de fonte aberta e domínios específicos de programação comercial e ferramentas de múltiplo uso, como por exemplo, R, MATLAB, SAS, Stata e outras. Nos últimos anos, a livreria de suporte de Python melhorou significativamente (principalmente Pandas) o que a tornou uma forte alternativa para tarefas de manipulação de dados. Combinado com a força do Python para programação em geral, ele é uma excelente escolha como única linguagem para construir aplicativos centrados em dados (MITCHELL, 2015 p. 8).

¹¹ < www.strategyzer.com > Acessado em 4/11/2018

O uso de Python permite segundo Mitchell um grande alcance facilitando o acesso de múltiplas plataformas. No projeto Espiritualize ele é a escolha visualizada para ser apresentada ao time de desenvolvimento como ferramenta de criação do banco de dados móvel, que virá da automação utilizando a técnica de web scraping com o módulo Beautiful Soup ou algum análogo à escolha dos técnicos.

Web scraping

Um sistema automatizado necessário para tornar o aplicativo Espiritualize sustentável tecnicamente e também em suas finanças. O processo de busca feito de forma manual é oneroso e mais lento do que um programa pode ser para manter sua competitividade no mercado. A velocidade da disponibilização das informações para o usuário final é tão importante quanto a qualidade dessas informações.

O processo automatizado de recolher informações da Internet é praticamente tão antigo quanto a própria Internet. Embora web scraping não seja um termo novo, antigamente a prática era conhecida como screen scraping, data mining, web harvesting e outras variações similares. Hoje o consenso geral parece favorecer web scraper, por isso é esse o termo que irei usar ao longo do meu livro, embora ocasionalmente vá me referir aos programas de web scraping pelo nome de bots. Teoricamente web scraping é a prática de recolher informações através de qualquer outro meio que não seja um programa interagindo com um API (ou obviamente através de um ser humano usando um web Browser). Isso é mais comumente feito utilizando um programa automatizado que faz buscas num servidor web (normalmente em formato html e outros arquivos que englobem páginas da web) e então analisa os dados para extrair a informação necessária. (MITCHELL, 2015 p. 10)

O web scraping pode ser utilizado como ferramenta de extração de dados de diversos sites e concentrá-los num banco de dados consolidado ou móvel de acordo com as necessidades. Fazendo com que as tarefas do dia a dia sejam simplificadas e menos dispendiosas. O web-scraping de sites como o Sympla, Eventbrite, Doity, que são grandes Hubs em si mesmos, e de sites específicos de eventos como, por exemplo, o site da AMORC, da Sociedade Teosófica e da Nova Acrópole, possibilita que a maior parte do serviço de busca seja realizado automaticamente deixando para a equipe somente a necessidade de um moderador de conteúdo ao invés de diversos responsáveis por busca de conteúdos e eventos para o aplicativo. Ainda citando, Ryan Mitchell (2015): “Independente do seu campo, existirá quase sempre uma maneira de que o web scraping possa guiar suas práticas de negócios de forma mais efetiva, melhorando a produtividade ou até mesmo ramificando-o inteiramente em novo campo.”

Tornar o sistema mais ágil e sua base de dados mais ampla e funcionando de maneira automatizada tem diversas vantagens para um negócio que depende de tecnologia em sua essência. Com o potencial do web scraping o aplicativo Espiritualize ganha em velocidade de captura e transmissão de informações e na diminuição da mão de obra para manter-se operante, o que pode fazer a diferença entre sobreviver ou não aos primeiros meses por causa de seu orçamento.

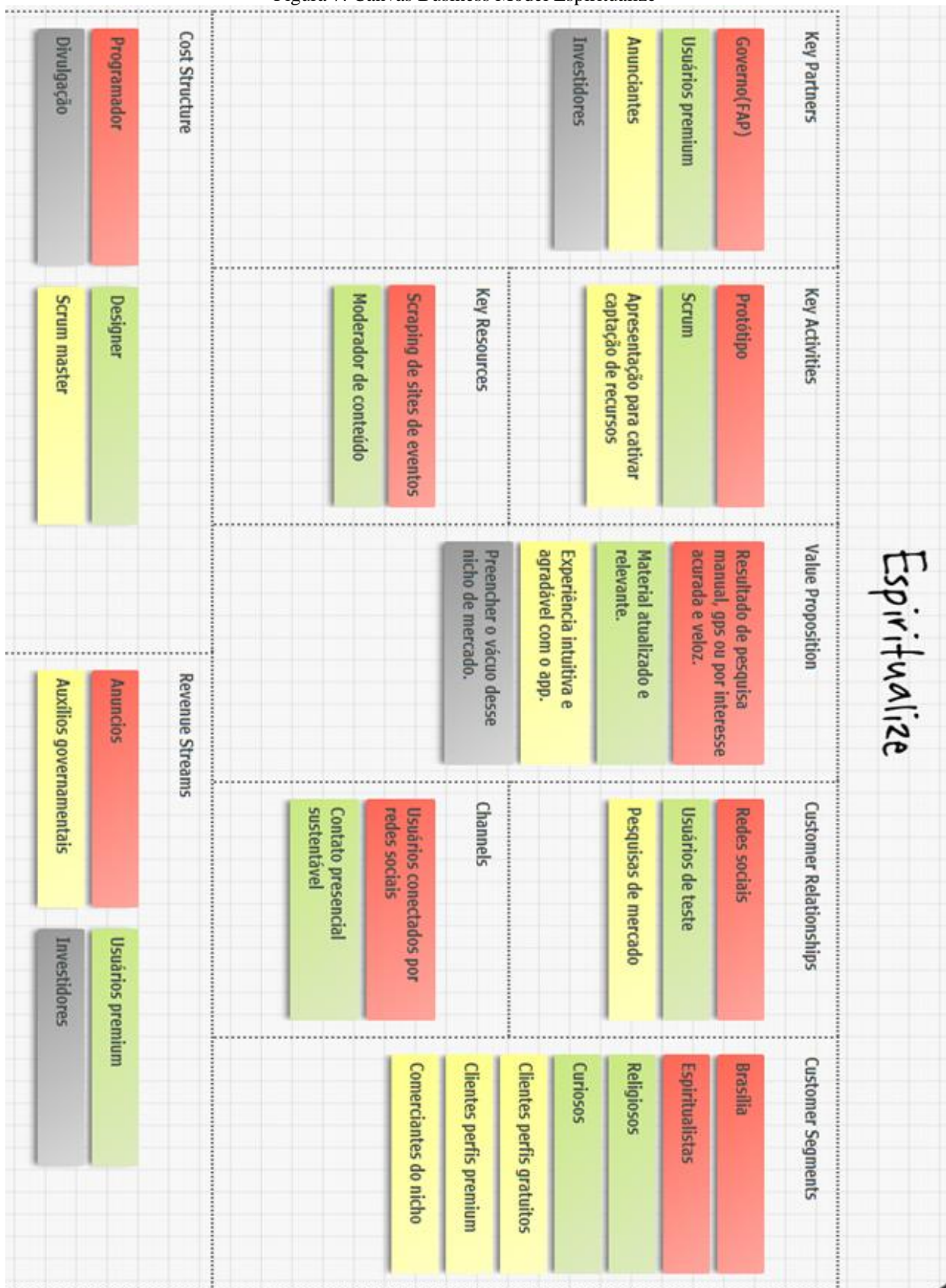
7. DEFINIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS / PLANO DE AÇÃO

Projetos de inovação tecnológica têm uma maior exigência nos quesitos velocidade e atualização. Por esse motivo são comumente utilizadas estruturas mais arrojadas de desenvolvimento como, por exemplo, o Canvas Business Model e o Scrum. Quase não é possível encontrar em livros ou na internet referências diferentes dessas duas quando o assunto converge entre Startups e desenvolvimento/atualização de software. O projeto utilizou a base de brainstorm do Canvas Business Model para inspirar os primeiros processos e colocá-los em movimento, enquanto deixou a etapa mais técnica de desenvolvimento específico do software para o Scrum.

7.1. Canvas

O processo de Brainstorming permitiu uma boa visualização do processo de forma aberta, o que trouxe à atenção diversos detalhes. Uma elaboração mais realista sobre a captação de recursos, o que é esperado pelos clientes de um aplicativo como esse e também uma melhor ideia de quanto tempo o processo pode demorar em ser concluído. O contato inicial com os times de desenvolvimento no Scrum pode ser norteado por esse modelo. Uma frequente revisão de seus itens e espaços garante máxima eficácia. Os novos membros de equipes do projeto ao começar seu trabalho têm ao seu dispor essa planta do que já foi feito antes de sua chegada e ainda pode utilizar a estrutura para desenvolver suas próprias ideias iniciais.

Figura 7: Canvas Business Model Espiritualize



Fonte: Elaborado pelo autor¹²

¹² Pode também ser acessado pelo link: <https://canvanizer.com/canvas/rhuzX23rGeuof> Acesso em: 7 nov. 2018.

7.1.1. Plano de Comunicação e Marketing

Todo o processo de divulgação será focado nas redes sociais. O Facebook ainda é a maior rede social, mas outras redes como o Instagram e Twitter no Brasil ainda funcionam bem com públicos de nichos específicos e de determinadas faixas etárias, segundo o site Techtudo¹³ 85% das crianças de 9 aos 17 anos de idade utilizam a internet e desses ainda 95% utilizam as redes em smartphones. Essa é a maior parte da população conectada sem dúvidas, enquanto essa fatia se concentra mais no Instagram e Snapchat a parte mais velha da população utiliza mais o Facebook e Twitter, que serão os maiores investimentos de nossa divulgação. A própria estrutura de construção do aplicativo favorece essa escolha. Para se registrar, o usuário deve ter conta no Gmail ou Facebook, o que permitirá a coleta de informações e ampliará nossa capacidade de análise e interação com nossos perfis.

A presença da marca Espiritualize no Facebook prevê um orçamento de 64 reais por semana de divulgação paga nas 4 semanas que antecedem o lançamento do software e de 300 reais por semana nas quatro semanas seguintes ao lançamento. No Twitter a divulgação será produção de conteúdo por nossa equipe de assessoria de imprensa que será contratada por produto, desenvolvendo o trabalho para o período de 8 semanas. A essa equipe cabe a produção de conteúdo para Facebook, Instagram, Twitter e transmissões de Whatsapp. Também será investido através da plataforma seguir.me 34 reais por mês para ampliar o alcance do perfil do Instagram.

As contas todas serão padronizadas e já existem e estão em uso, mas por enquanto ainda não foram divulgadas. No gmail o endereço é espiritualizebrasil@gmail.com, no instagram @espiritualizebrasil, @espiritualize1 e, por enquanto, ainda sem número de Whatsapp.

Além dessas ações, a feira mística Espiritualize servirá como parte dessa divulgação e fortalecimento da marca. O evento está previsto para o segundo semestre de 2019.

7.1.2. Prospecção econômica e financeira do aplicativo

Para a realização de projetos de inovação, existem alguns períodos e formas específicas de captação de recursos. Durante a fase inicial deste projeto, serão buscados recursos por meio de incentivos governamentais diretos (FAP-DF) e indiretos (FAC-DF). O FAP-DF oferece atualmente 35.000 reais em sua modalidade de pesquisa¹⁴, com edição anual, além da modalidade de Start-up¹⁵ (Inova Brasília), que ocorreu no ano de 2017 oferecendo 50.000 reais. Qualquer uma das duas modalidades serviria ao projeto com alguma margem de sobra contando a verba necessária para publicidade, mas a segunda tem algumas vantagens técnica como, por exemplo, dar mais liberdade sobre o conteúdo produzido e direitos sobre ele. O apoio da FAC-DF será indireto. O evento da feira Espiritualize divulgará e consolidará ainda mais a marca, sendo considerado por isso uma das ações de divulgação. O sucesso desse projeto capitaliza também o MEI¹⁶ que poderá investir cada vez mais recursos no Hub de eventos Espiritualize.

Num estágio intermediário serão oferecidas cotas de patrocínio às empresas selecionadas. Uma apresentação do protótipo e do projeto em sua visão inicial que será feita

¹³ O que as crianças e adolescentes fazem na internet – Site COELHO, Taysa. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/10/o-que-criancas-e-adolescentes-fazem-na-internet-pesquisa-revela-10-fatos.shtml> acessado em 4 nov.2018.

¹⁴ Edital 03/2018 FAP-DF Pesquisa Científica de Tecnologia e Inovação - Demanda Espontânea

¹⁵ Edital nº 12 - 2017 Start-ups Inova Brasília

¹⁶ Micro Empreendedor Individual

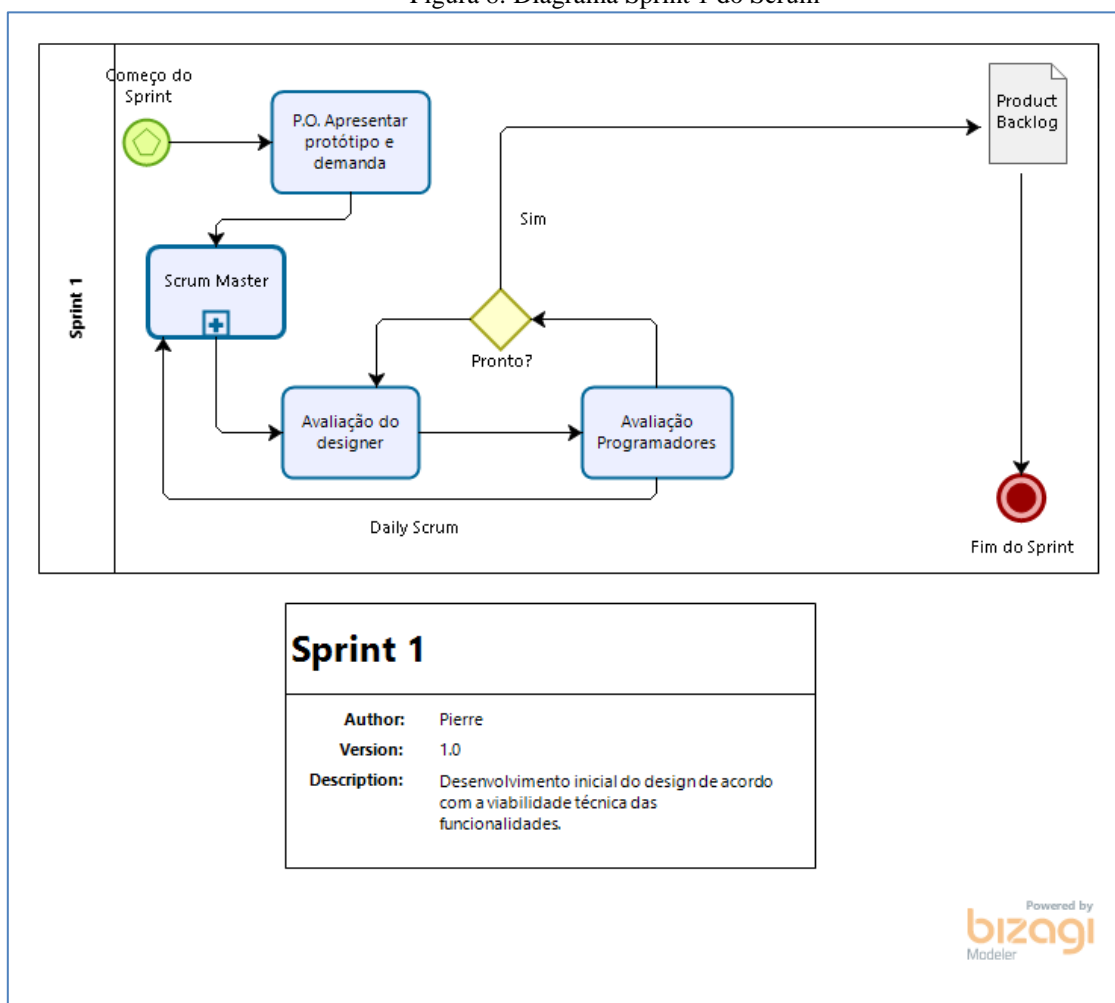
somente quando o aplicativo já estiver online e a marca consolidada, para evitar vazamento de informações que comprometam nosso produto em estágios iniciais. As recompensas dos patrocinadores serão oferecidas em forma de ações da empresa para os mais envolvidos e em retornos publicitários, como anúncios e outras funcionalidades internas do aplicativo para os menos envolvidos.

A estrutura de sustentação financeira de longo prazo do software dependerá da receita gerada pelas contas Premium, perfis de comerciantes e anunciantes. As contas Premium permitirão divulgação prioritária de eventos e produtos, por meio do uso de algoritmos de recomendação, e a criação de uma página interna personalizada. Os perfis de comerciantes serão vistos nas respostas de pesquisa dos GPS dos usuários de acordo com suas preferências editadas em suas contas e a relevância da loja, criando um direcionamento de clientela. Serão também oferecidas aos comerciantes funcionalidades extras e pagas como, por exemplo, Loja virtual e promoções e descontos anunciados. Os anunciantes terão seus eventos e produtos divulgados de forma não invasiva focando no perfil do usuário e suas preferências. A experiência será mais amigável e tem como propósito criar uma clientela satisfeita.

7.2. Scrum

O design inicial do Scrum e seus processos possíveis de serem criados sem o estrito conhecimento técnico dos desenvolvedores e designers foi construído no software Bizagi que é comumente utilizado por desenvolvedores para criar diagramas funcionais dos processos de desenvolvimento de software. Vale ressaltar que isso é parte da visão que compõe o Product backlog, pois na função de Product owner essa é minha atribuição. Uma elaboração mais técnica dessa visão foi exposta na etapa do Scrum descritas apropriadamente na seção metodologia.

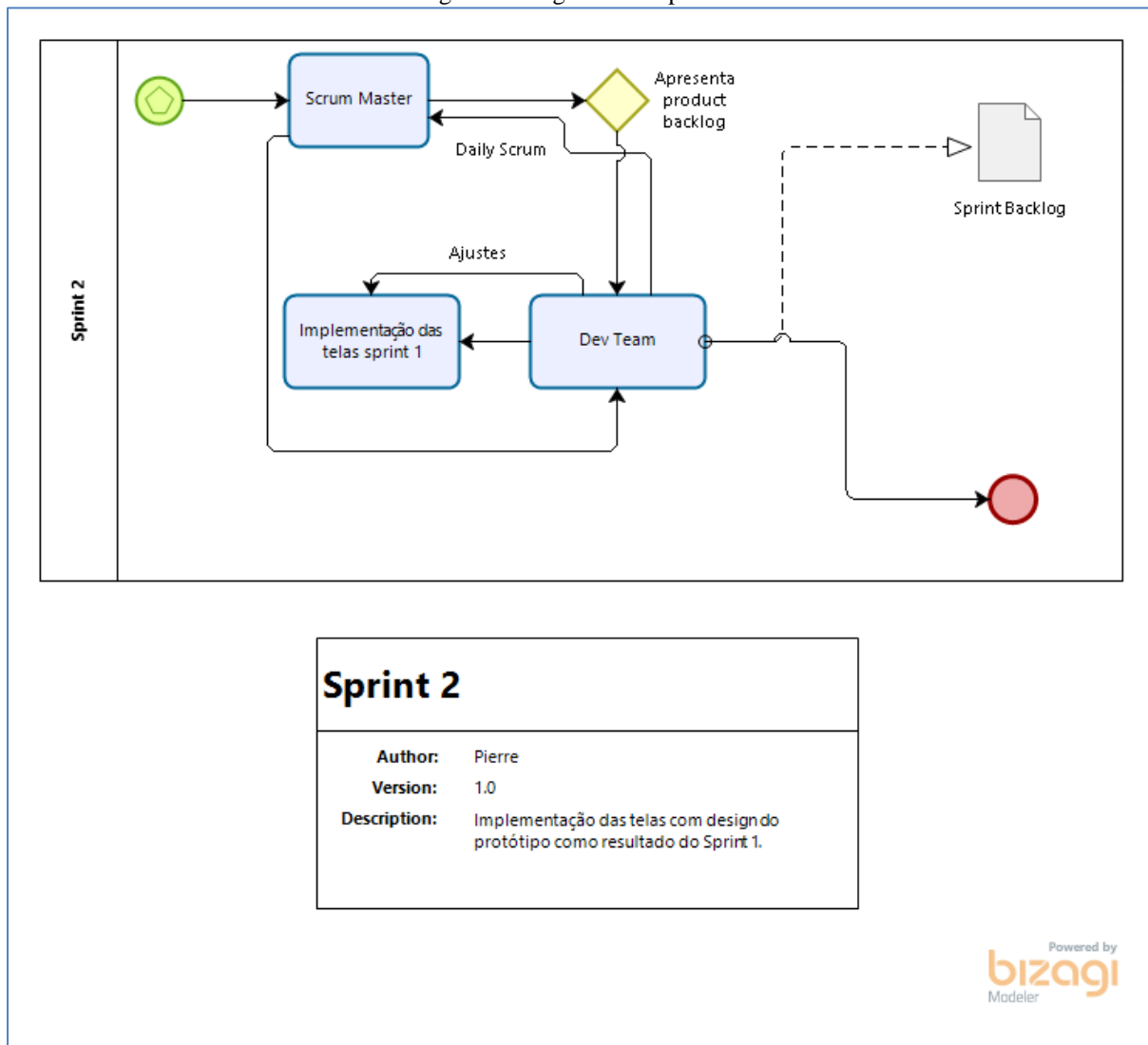
Figura 8: Diagrama Sprint 1 do Scrum



Fonte: Elaborado pelo autor

A imagem do primeiro Sprint mostra o processo do desenvolvimento do design das telas e sua validade técnica. O product owner apresenta o Product backlog com sua visão expressa no protótipo e os técnicos avaliam as reais possibilidades e criam um relatório sobre o que pode ser feito e possíveis alterações nesse processo.

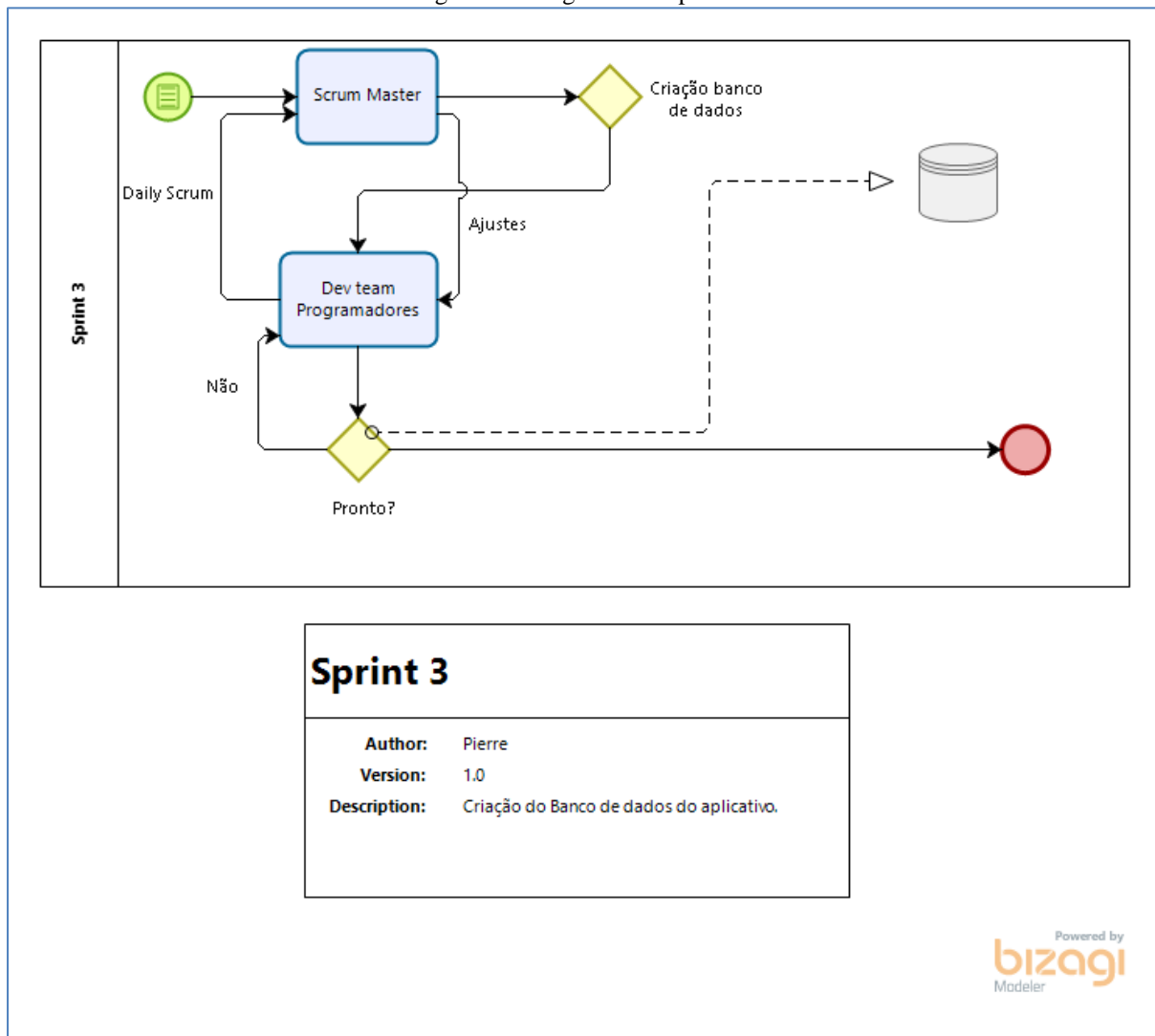
Figura 9: Diagrama do Sprint 2



Fonte: Elaborado pelo autor

No segundo Sprint é hora de implementar o que foi descoberto no Sprint anterior. As técnicas aprovadas pelo Product owner são repassadas aos técnicos mais uma vez com uma perspectiva mais realista do desenvolvimento que começa aqui a ser operado.

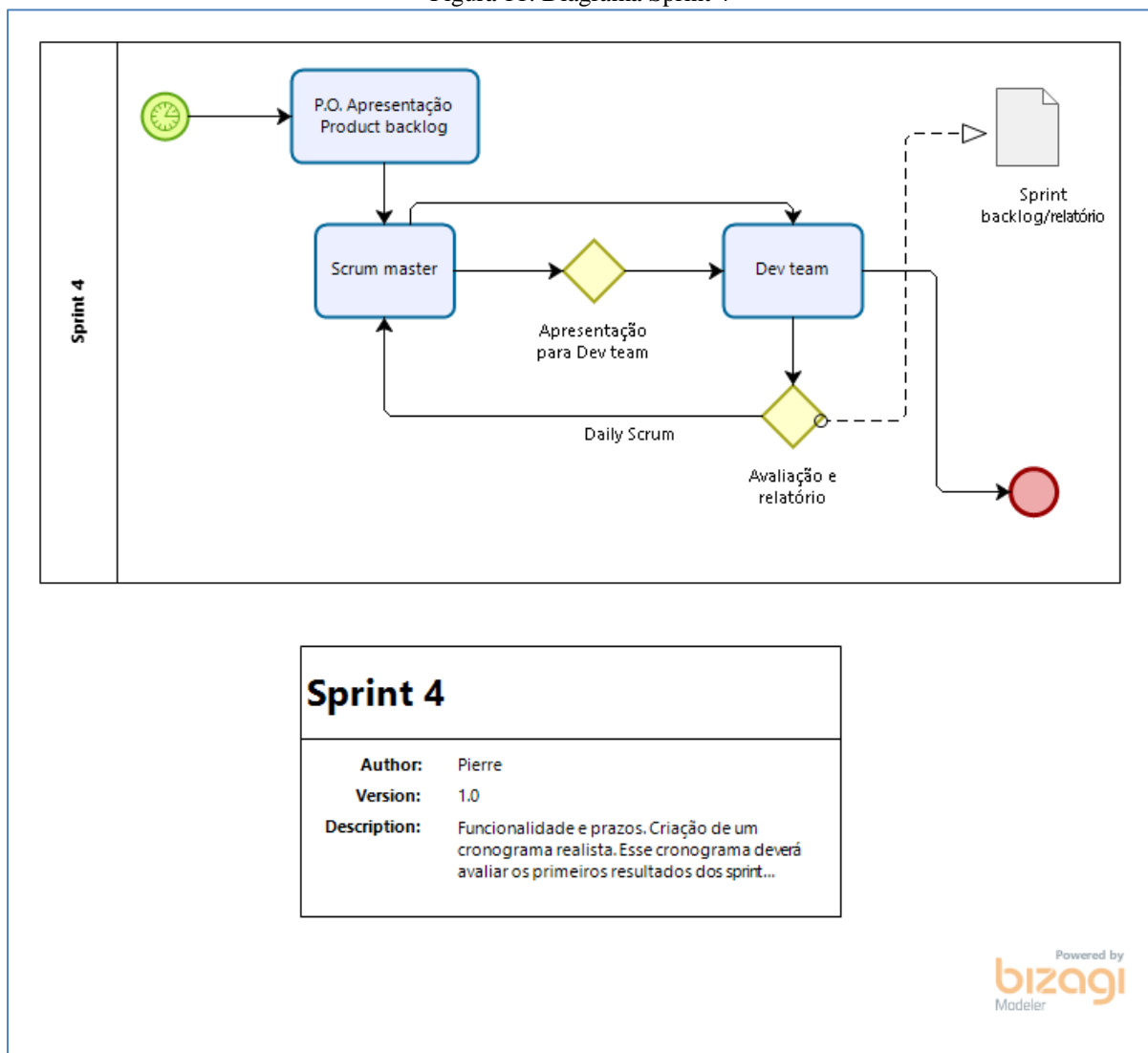
Figura 10: Diagrama do Sprint 3



Fonte: Elaborado pelo autor

O sprint 3 representa a etapa fundamental da criação do banco de dados. Aqui acontecerá o que os técnicos acreditarem ser a melhor forma de criar a base de informações para a busca de eventos e como consolidá-la de forma mais leve e estável.

Figura 11: Diagrama Sprint 4



Fonte: Elaborado pelo autor

O quarto estágio mostra a criação do cronograma real do desenvolvimento e implementação das funcionalidades e quando está previsto a entrega do produto completo. Essa fase é sobre a criação de uma estimativa embasada pelos técnicos e aprovada pelo Scrum master e Product owner de quanto tempo levará para que tudo esteja online e pronto para o usuário.

A essa altura o processo será alimentado de diversas variáveis que construirão uma documentação estruturada de como se dará a continuidade. O product Backlog será atualizado e estará mais próximo de ser um registro acurado.

7.2.1. Matriz de responsabilidades

O conjunto de práticas fundamentais inclui os papéis do Scrum, que separa cada uma das funções nesse projeto, os eventos do Scrum e os artefatos do Scrum. Elas representam a coluna onde se apoiam o sistema. São os componentes essenciais.

A teoria de Matriz de responsabilidades não se aplica diretamente ao Scrum. Essa teoria fere um dos pilares essenciais do Scrum que é o da transparência. O segundo ponto que poderia ser complicado de coadunar entre as duas teorias é o da autoridade. No Scrum cada

time é auto organizado e dono de sua etapa no processo. A ideia de autoridade aqui só pode ser levada no sentido pessoal. Observando as diferenças citadas é possível atribuir da seguinte forma as responsabilidades:

Product owner

- Criação da visão inicial do product backlog
- Apresentar o product backlog inicial ao Scrum master e Dev team
- Analisar as alterações feitas no product backlog ao longo do Scrum
- Participar dos daily Scrum como espectador

Scrum master

- Mediar contatos entre o Product owner com o Dev team
- Garantir a manutenção da estrutura do Scrum no projeto como um todo
- Atualizar o product backlog após os Sprint

Dev Team

- Design das telas do aplicativo
- Criação do web scraping
- Criação da ferramenta de moderação do web scraping
- Criação da plataforma de atualização para o moderador
- Criação das funcionalidades demonstradas no product backlog
- Criar perfeita interação entre design e funcionalidades

7.3. Prototipagem

A criação do protótipo¹⁷ foi um processo de aprendizado. Inicialmente seria criada uma versão rudimentar do programa no MIT app inventor e depois de algumas semanas opções mais simples e viáveis foram encontradas. A definição final do protótipo foi feita com a ferramenta online Pidoco¹⁸. O propósito principal do protótipo é demonstrar à equipe de desenvolvimento sua visão do que a aplicação deve ser de forma suficiente para que eles executem então a parte técnica que lhes compete.

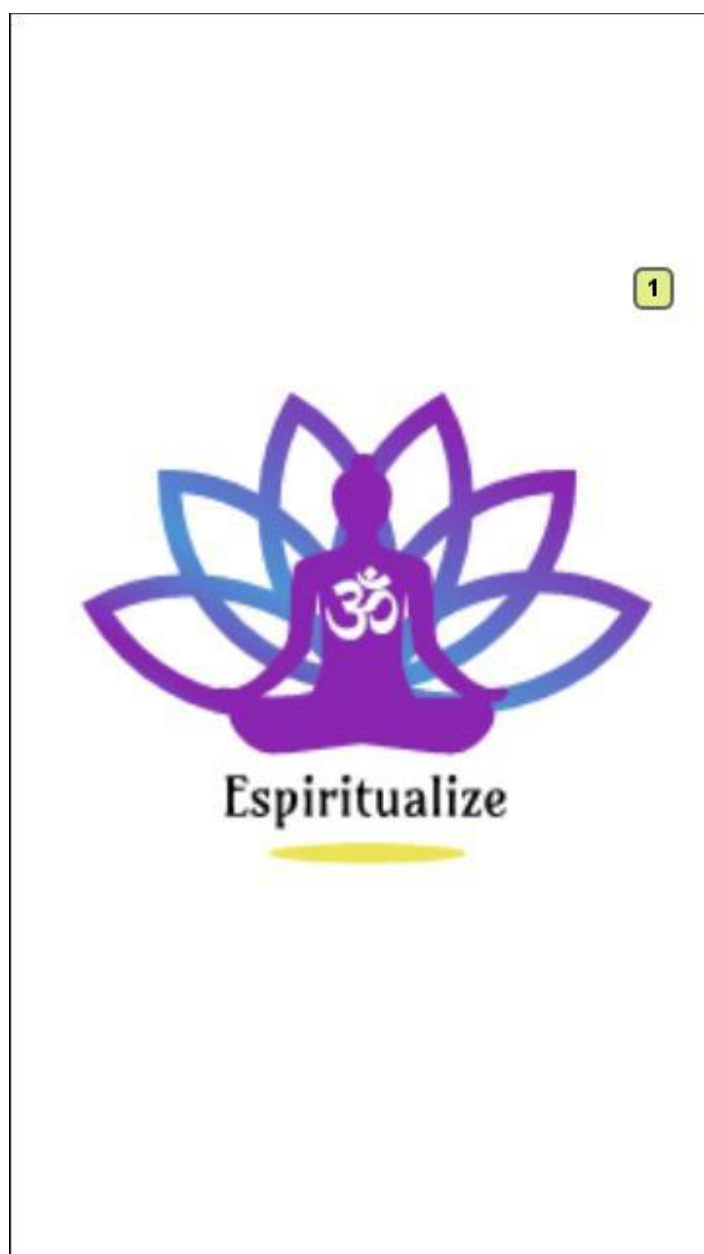
¹⁷ Link de acesso ao protótipo

<<https://pidoco.com/rabbit/invitation/XO2NIHbfkG66CFanp1epxmzYtEfE4mnte6CICV1c>> Acesso em: 7 nov. 2018.

¹⁸ www.pidoco.com

1.1 My Pidoco Page 1¹⁹

Figura 12: Tela de carregamento do aplicativo



Fonte: Elaborado pelo autor no programa Pidoco

¹⁹ As imagens a seguir consistem em Especificação técnica do protótipo de projeto, Gerado utilizando Pidoco® Prototype Creator.

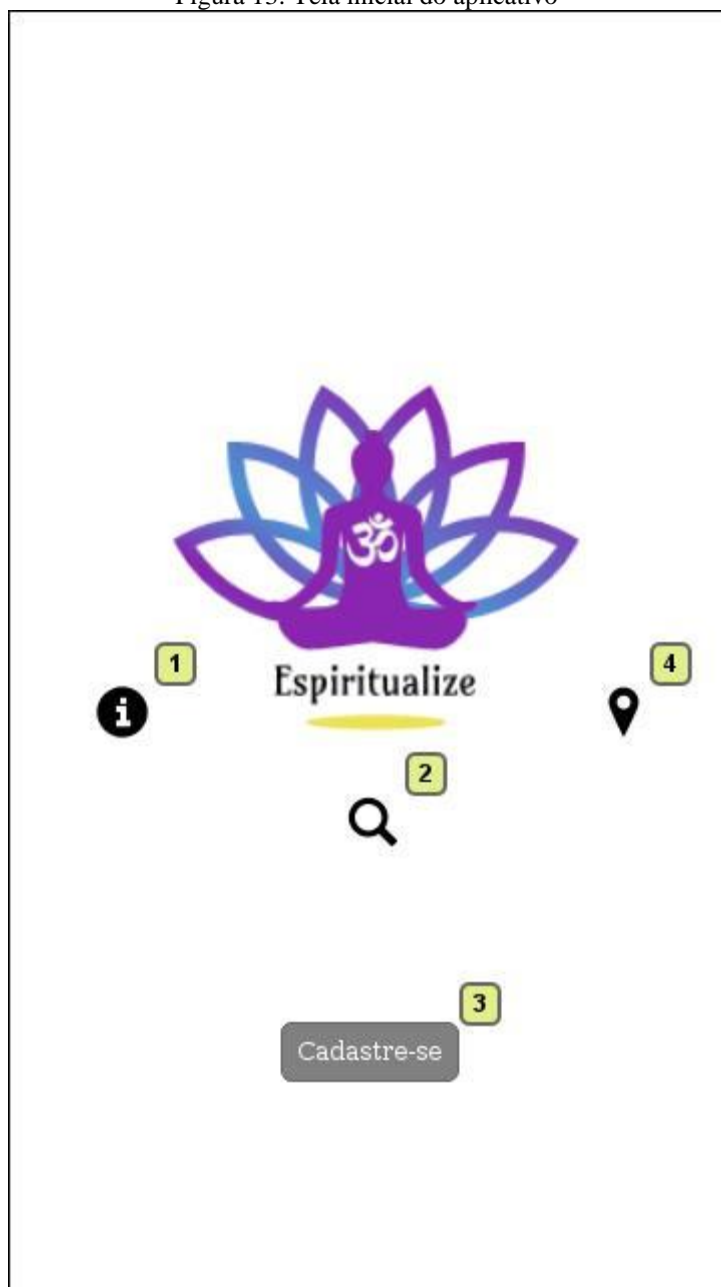
- (1) **Imagem**
- **Interações**

Ação ao clicar

Mudança na reação da página *Opção abre:* Link instantâneo (sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 2.

1.2 My Pidoco Page 2

Figura 13: Tela inicial do aplicativo



Fonte: Elaborado pelo autor no programa Pidoco

(1) **Interação do ícone**

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo(sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 6.

(2) **Interação do ícone**

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo(sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 3.

(3) **Botão (Cadastre-se)**

- **Interações**

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo(sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 5.

(4) **Interação do ícone**

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo(sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 8.

1.3 My Pidoco Page 3

Figura 14: Tela de busca digitada



Fonte: Elaborado pelo autor no programa Pidoco

(1) **Interação do ícone**

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo (sem recarga)

Alvo: My Pidoco Page 4.

1.4 My Pidoco Page 4

Figura 15: Tela resultado da busca

1

Espiritualize

Hoje em Brasília

Palestra com concerto musical

27/SET (DOMINGO) às 10-00 GRATUITO

nova turma

CURSO DE FILOSOFIA À MANEIRA CLÁSSICA

Conhecer-se a si mesmo

Viver bem com os outros

Compreender o mundo

Fonte: Elaborado pelo autor no programa Pidoco

(1) Interações de imagem

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo(sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 2.

1.5 My Pidoco Page 5

Figura 16: Cadastro de usuário

The screenshot shows a user registration form with the following elements:

- Profile Section:** A circular icon with a plus sign and a silhouette, followed by the text: Perfil, Nome, E-mail, redes sociais.
- Preferred Events Section:** A section titled "Eventos preferidos" containing a list of events with checkboxes. The checked events are: Eubiose, Teosofia, Nova Acrópole, Messiânica, Wicca, Kardecismo, Umbanda, Candomblé, and Outros.
- Buttons:** A "Cadastrar" button with a yellow "2" in a circle above it, and a home icon with a yellow "1" in a circle above it.

Fonte: Elaborado pelo autor no programa Pidoco

(1) **Interação do ícone**

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo(sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 2.

(2) **Interação de botão (Cadastrar)**

- -----

Ação ao clicar

Reação alerta do sistema *Texto:* Seu perfil foi cadastrado corretamente.

1.6 My Pidoco Page 6

Figura 17: Tela sobre nós



Fonte: Elaborado pelo autor no programa Pidoco

(1) **Interação do ícone**

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo (sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 2.

(2) **Interação do ícone**

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo (sem recarga)
Alvo: My Pidoco Page 7.

1.7 My Pidoco Page 7

Figura 18: Tela e-mail/contato

Endereço de e-mail: 2

Assunto:

Mensagem:

1

Fonte: Elaborado pelo autor no programa Pidoco

(1) **Interação do ícone**

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo (sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 2.

(2) **Lista**

- * Endereço de e-mail:

* Assunto:

* Mensagem:

Interações

Ação ao clicar

Reação de alerta de sistema *Texto:* E-mail enviado com sucesso.

1.8 My Pidoco Page 8

Figura 19: Tela busca GPS



Fonte: Elaborado pelo autor no programa Pidoco

(1) **Interação do ícone**

- -----

Ação ao clicar

Mudança na abertura da página *Opção abre:* link instantâneo(sem recarga) *Alvo:* My Pidoco Page 2.

8. RESULTADOS ESPERADOS

Resolver as questões de forma dinâmica e versátil, preencher a jornada por esse caminho de forma decidida. Toda a constituição do processo foi feita de forma que as ideias fluíssem em tempo real. E essa é uma das expectativas ao começar o projeto, que ele seja fluido e atual. Que realmente inove e desbrave seu campo sem que se detenha nem mesmo por seus moldes iniciais. Que o Scrum possibilite uma ágil construção e preenchimento dos vácuos para a realização concisa e coesa de todos os aspectos técnicos do projeto. A dinâmica do sistema é apropriada para essa tarefa e juntamente com as outras teorias escolhidas compõe uma robusta empreitada.

A criação do aplicativo tem como principal objetivo a criação de um Hub que concentre todos os eventos religiosos e espirituais de Brasília. Ao final desse processo o aplicativo deve ser capaz de reunir num lugar só as buscas específicas dos usuários, perfis de eventos divulgados e vendas de ingressos. O aumento dessas informações colocadas à disposição dos clientes espera consolidar esse público e ampliá-lo com os passar dos meses e anos que seguirem o advento do aplicativo ficar online.

A inovação desse tipo de aplicativo pretende alcançar também como efeito secundário um maior patamar de profissionalização dos produtores que ainda resistem em abraçar a tecnologia. Uma inovação no mercado de eventos como essa pode servir de inspiração para outros tecnólogos em seus nichos específicos e o processo todo documentado como está espera ajudar os que seguirem esse caminho a planejar e idealizar suas visões de forma que dê continuidade à essa atual empreitada.

9. REFERÊNCIAS

- MATIAS, Marlene. **Organização de eventos: Procedimentos e técnicas**, 2006. São Paulo.: Manole.
- JUNG, C. G.; SHAMDASANI, Sonu; HULL, R. F.C. **Synchronicity: An Acausal Connecting Principle.** , 2010.
- LAWSON, Richard et al. **Web Scraping with Python Scrape data from any website with the power of Python Web Scraping with Python.**, 2015.
- MITCHELL, Ryan. **Web Scraping with Python: Collecting Data from the Modern Web**-O'Reilly Media (2015).
- PINTO, Ênio Brito. Espiritualidade e Religiosidade: Articulações *. **Revista de Estudos da Religião - REVER**, n. Xv, p. 68–83, 2009. Disponível em: <http://www.pucsp.br/rever/rv4_2009/t_brito.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2018.
- SCHWABER, K; SUTHERLAND - WILEYS, J. **Software in 30 days**.O'Reilly, 2012.
- SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. 2017 **Scrum Guide**. v. 19, n. 6, p. 504, 2017. Disponível em: <<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1051227609002210>>.
- STRATEGYZER.COM. **Designing Crystal Clear Business Model Canvases**. Disponível em <<https://blog.strategyzer.com/posts/2015/3/19/how-to-design-a-crystal-clear-business-model-canvas>> Acesso em: 8 nov.2018.
- TOBERGTE, David R.; CURTIS, Shirley. **Python for Data Analysis 1ed.**, 2013. v. 53.
- TOM, Lunt. Typologies and Event Studies. **The Routledge Handbook of Events**, 2018.
- WEI, Jason. **Android Database Programming.**, 2012.
- ZANELLA, Luiz Carlos. **Manual de Organização de Eventos - Planejamento e Operacionalização**, 5ª ed. 2011.
- ROGERS, Tony; MARTIN, Vanessa. **Eventos; planejamento, organização e mercado**, 2011.
- MARUCH, Stef; MARUCH Aahz. **Python for dummies**, 2017.
- ALVAREZ, Miguel Angel. **Python**, 2017.

10. ANEXOS

Protótipo do Espiritualize. Disponível em:

<<https://pidoco.com/rabbit/invitation/XO2NIHbfgG66CFanp1epxmzYtEfE4mnte6ClCV1c>>.

Acesso em: 29 out. 2018

Modelo do Espiritualize no Canvanizer Disponível em:

<<https://canvanizer.com/canvas/rhuzX23rGeuof>> Acesso em 7 nov. 2018

Acesso a pasta contendo dados da **pesquisa de mercado**: <https://goo.gl/Kv2ei8>