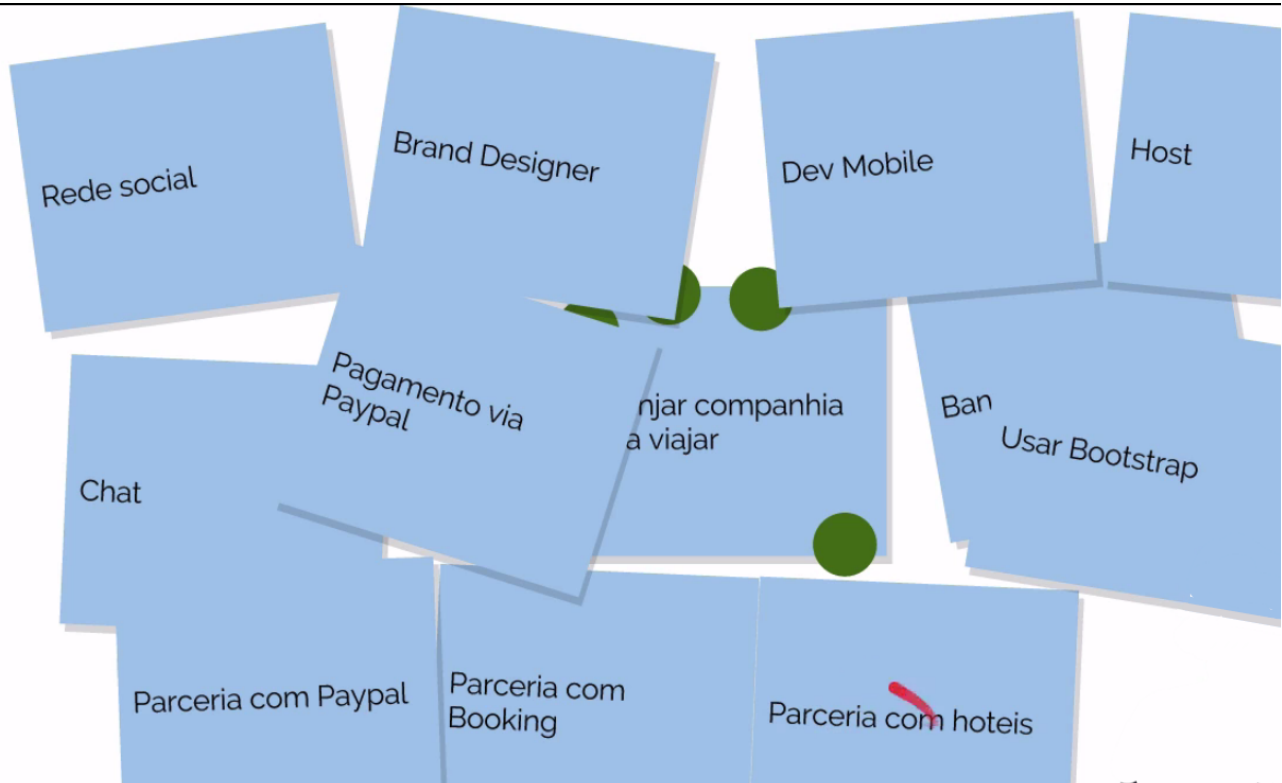


## Viabilidade, Capacidade e Desejabilidade

### Transcrição

Já pensamos em diversas ideias e funcionalidades para a nossa aplicação. Lembra-se que pensamos em todas elas como se estivessem escritas em um post it?



Vamos pensar inicialmente na funcionalidade do **chat**: o que é necessário para criar um chat? Um layout no **Photoshop**, desenvolvido pelo *front-end* e pelo *back-end*. Caso não tenhamos na equipe pessoas capazes de desenvolver essas etapas, será preciso contratar alguém, um desenvolvedor que saiba lidar com a linguagem de programação necessária. Mas para contratar alguém, é preciso dispendir certa quantia de dinheiro.

Assim, um dos aspectos necessários de serem refletidos no momento em que um projeto estiver sendo executado é a questão monetária; é preciso pensar na rentabilidade do aplicativo. Quando pensamos em criar banners, em construir parcerias com hotéis ou sites, nós estamos pensando em **viabilidade**.

Em relação à parceria com hotéis, por exemplo, a comissão é interessante, trata-se de um valor pré determinado para o aplicativo quando seus usuários se hospedarem em um hotel parceiro. Outra estratégia é o acréscimo de *banners* na aplicação, o que é ótimo para viabilizar um projeto.

Sobre essa questão, é importante nos perguntarmos o porquê da existência de uma extensão do **Chrome** e do **Firefox** para bloqueá-los. Se essa opção existe, significa que o excesso de banners pode ser ruim ao usuário.

Temos que pensar sempre no usuário, e não apenas nas regras do negócio ou no que o cliente deseja. O papel de um **UX designer** é realmente refletir e defender o usuário no dia a dia e na empresa. É importante que ele entre na loja e deseje possuir o aplicativo de verdade, não importando se este deverá ser pago ou não, ou se terá banner, ou não.

Um exemplo é o **Waze**, aplicativo muito utilizado para escapar do trânsito. Por que será que ele acabou fazendo tanto sucesso? Ele correspondeu às necessidades do usuário. Ninguém aguenta mais trânsito! O **Waze** possui diversas

parcerias, *banners*, *pop ups* que, inclusive, podem incomodar alguns usuários. Entretanto, nós ainda somos dependentes dele.

Qual era mesmo o mote do nosso aplicativo?

Encontrar companhia para viajar

Para uma pessoa que viaje, o que será que é necessário que o aplicativo tenha? O que realmente irá ajudar nesse problema? Se o problema é arrumar companhia, podemos pensar em pessoas, na internet... Que tal uma rede social? Uma espécie de **Facebook** dentro do nosso aplicativo...?

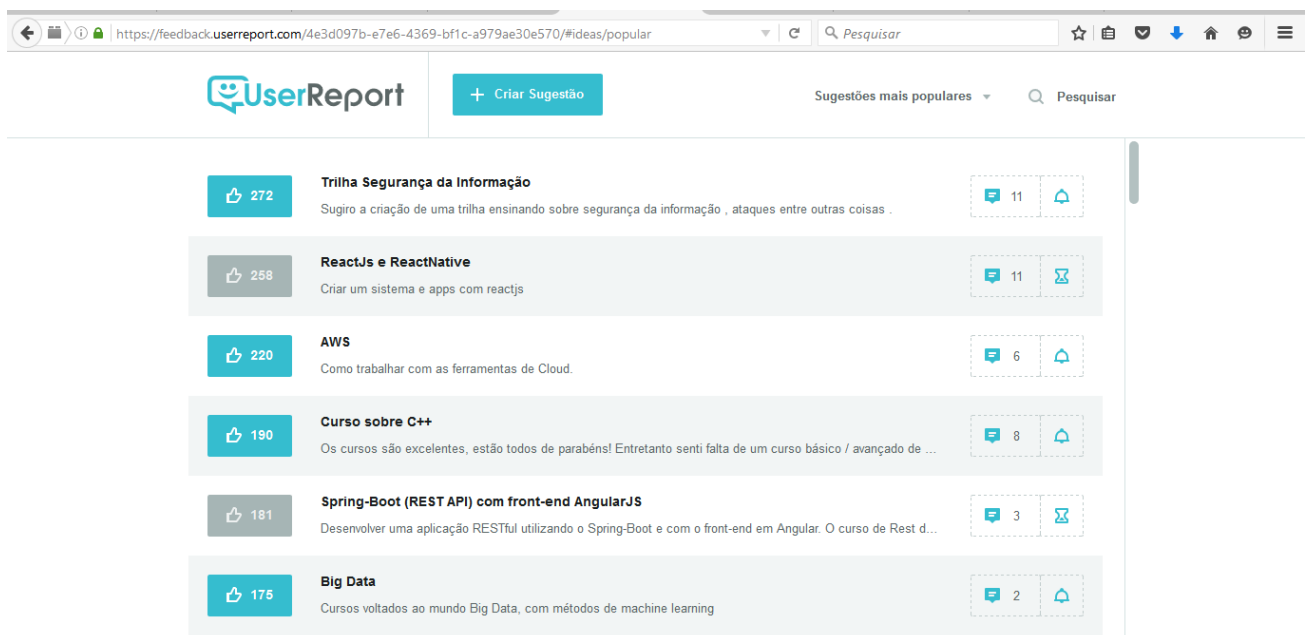
Outro ponto que podemos pensar é que o aplicativo será de graça. E que além disso ele também seja multiplataforma. Não queremos excluir um usuário devido a seu *Windows Phone* simplesmente por seu mercado ser mais restrito. Portanto, a ideia de termos um aplicativo que seja multiplataforma, serve para abarcarmos todos os usuários e plataformas.

Queremos que o aplicativo tenha algum tipo de interação com um relógio inteligente, resultando em um **smartwatch**. Outro fator interessante seria a criação de um chat, para que o usuário consiga conversar com outros, uma vez que, já que pensamos em rede social, é preciso pensar que os usuários irão de fato conversar entre si.

Como o usuário do aplicativo está em busca de companhia para viajar, podemos pensar onde ele irá salvar os dados das pessoas com quem conversa - poderia ser na nuvem, o que é interessante, pois o usuário pode acabar perdendo seu celular e, nesse caso, seus dados continuariam existindo.

Ou seja, tudo isso que foi mencionando são aspectos vantajosos para o usuário. Ouvir o usuário é algo tão bacana que a própria Alura faz isso: no rodapé do nosso site existe a opção do usuário sugerir uma funcionalidade ou até mesmo um curso. Observe:

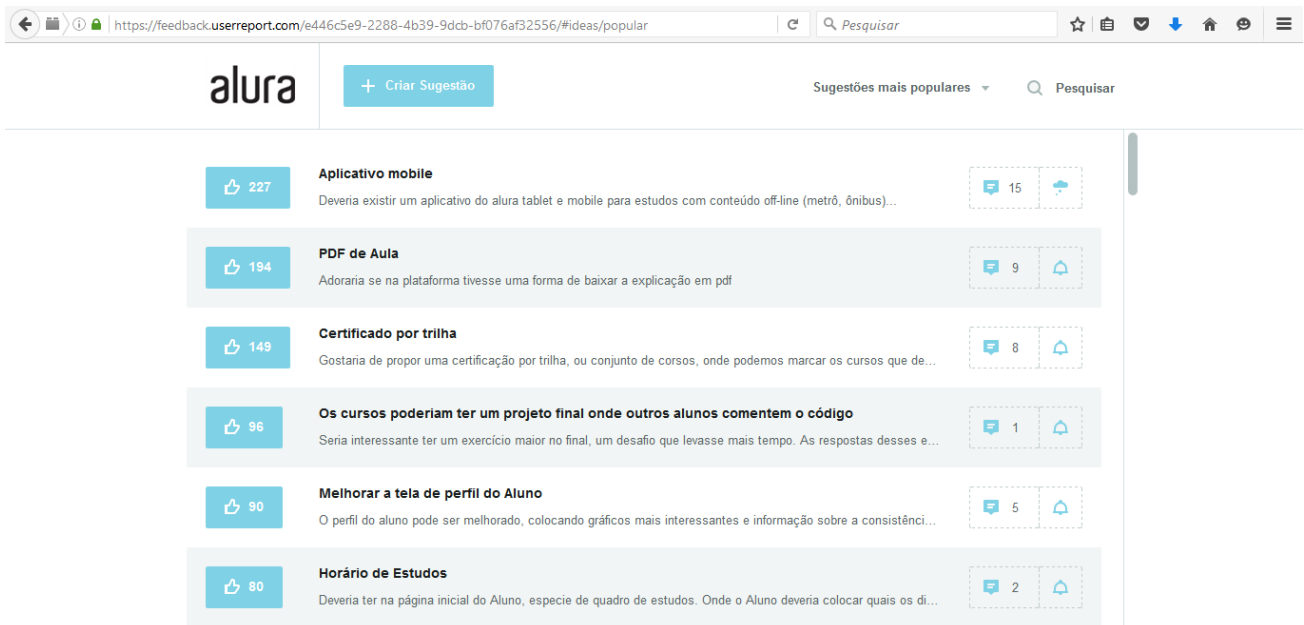
### 1. Opção de sugerir um curso



The screenshot shows the UserReport website interface. At the top, there's a navigation bar with the UserReport logo, a '+ Criar Sugestão' button, and a search bar. Below the navigation bar, a list of popular suggestions is displayed. Each suggestion includes a thumbs-up icon, a count of suggestions, the title of the suggestion, a brief description, and icons for chat and notifications.

Count	Title	Description	Chat	Notifications
272	Trilha Segurança da Informação	Sugiro a criação de uma trilha ensinando sobre segurança da informação, ataques entre outras coisas.	11	
258	ReactJs e ReactNative	Criar um sistema e apps com reactjs	11	
220	AWS	Como trabalhar com as ferramentas de Cloud.	6	
190	Curso sobre C++	Os cursos são excelentes, estão todos de parabéns! Entretanto senti falta de um curso básico / avançado de ...	8	
181	Spring-Boot (REST API) com front-end AngularJS	Desenvolver uma aplicação RESTful utilizando o Spring-Boot e com o front-end em Angular. O curso de Rest d...	3	
175	Big Data	Cursos voltados ao mundo Big Data, com métodos de machine learning	2	

### 1. Opção de sugerir funcionalidades para o curso



Essas são estratégias que irão gerar valor para o usuário de acordo com o que ele necessita. Essa questão de realmente pensarmos no que o usuário quer ou gostaria, implica em **desejabilidade**. Esse mecanismo de sugestões que se adotou é um meio de verificar os desejos do usuário e tornar o serviço oferecido realmente mais desejável.

Na Alura não temos um servidor próprio, e nesse caso temos que hospedá-lo em algum lugar. Vamos pensar em um caso hipotético, digamos que temos uma determinada plataforma em nosso aplicativo e que ela comece a crescer, tanto que isso ocasiona em um gargalo de performance. Isso acaba fazendo com que nosso aplicativo caia para todos os usuários devido ao pico de acesso. Nessa situação é como se nós estivéssemos utilizando o plano com 256 MB de memória e 10 GB de espaço para o site.



Como o aplicativo está crescendo, é preciso usar um servidor maior, com mais memória. Para isto, sabemos que precisaremos gastar mais dinheiro. Devido ao crescimento da demanda, é preciso contratar um servidor um pouco maior e melhor. Outra questão - se desejamos contratar um *brand designer*, responsável por nosso marketing, será que ele já possui os equipamentos ou dispositivos necessário para o trabalho?

É necessário certa previsão do que pode ser necessário. Por exemplo, tendo em nosso time desenvolvedores *front-end*, será que existe a quantidade suficiente de computadores? Será que mais computadores são necessários? É preciso pensar em tudo o que necessitamos, e isso se alonga para cadeiras, mesas...

Sendo assim, estamos pensando em termos de **capacidade**, ou seja, se somos capazes de fazer aquilo ao qual nos propusemos, e é necessário pensar tanto nos objetos físicos quanto na equipe. Lembrando que recursos não são a mesma coisa que pessoas!

O que vimos?

- **Viabilidade**, o dinheiro que ganharemos para realizar nosso projeto e também aquele necessário para a execução de um determinado projeto;
- **Capacidade**, se temos os recursos e pessoas para realizar determinada ação;
- **Desejabilidade**, o que o usuário espera e deseja do aplicativo;

