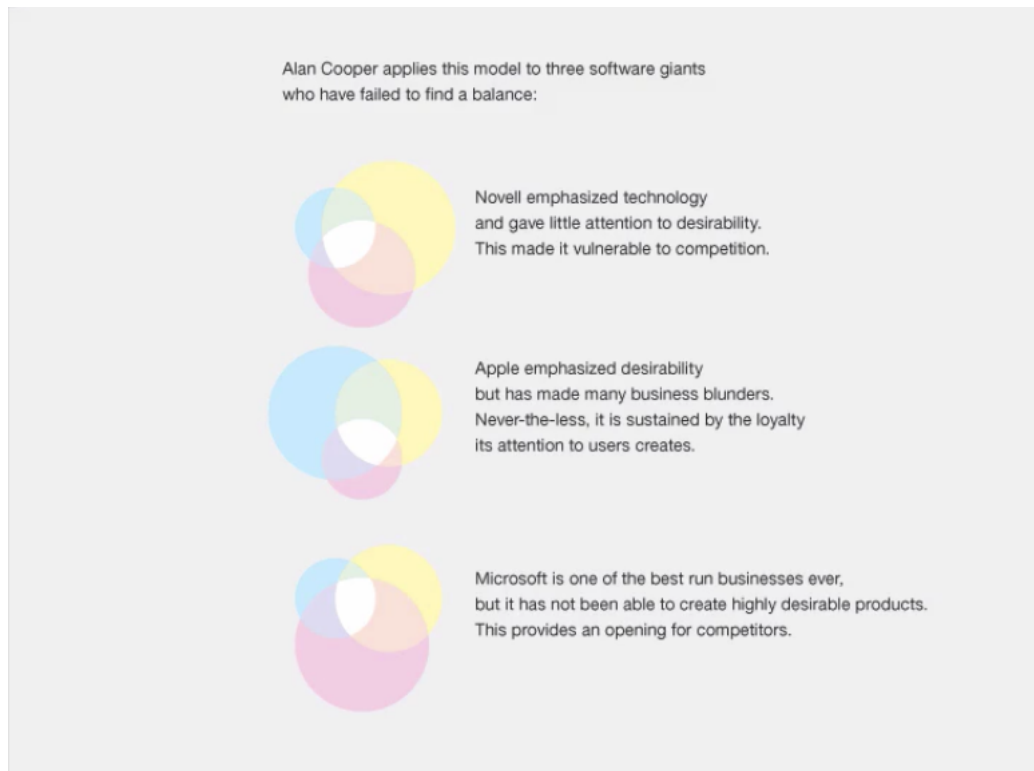


## Triângulo de Ouro ou Triângulo de Keeley

### Transcrição

A Viabilidade, Capacidade e Desejabilidade são conceitos criados por **Larry Keeley**, que se especializou nessa parte do *business*. A ideia é pensar que um mesmo aplicativo deve conter essas três características, ou seja, os três lados do triângulo. Essa fórmula é conhecida como **Triângulo de Keeley** ou **Triângulo de Ouro**.

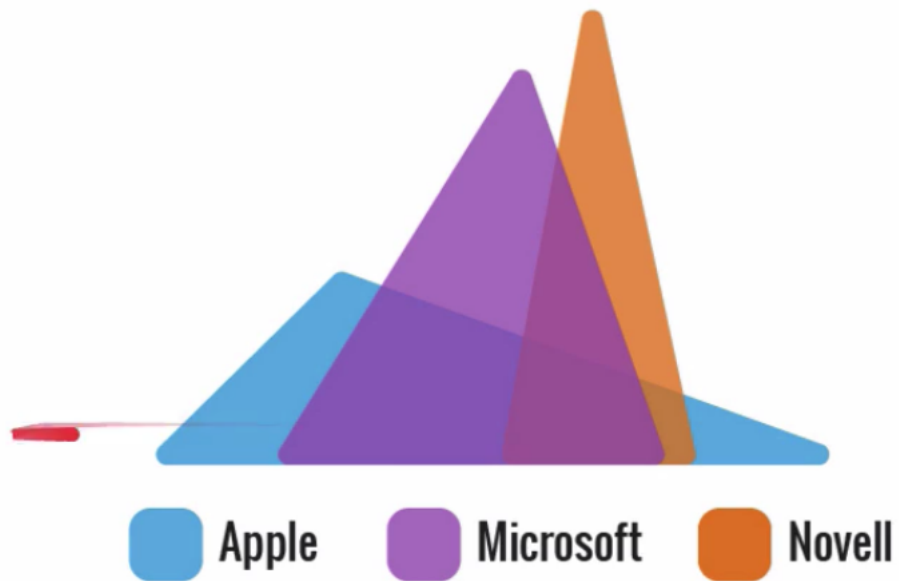
Vamos analisar um bom exemplo para falar disso; observaremos o imagem abaixo:



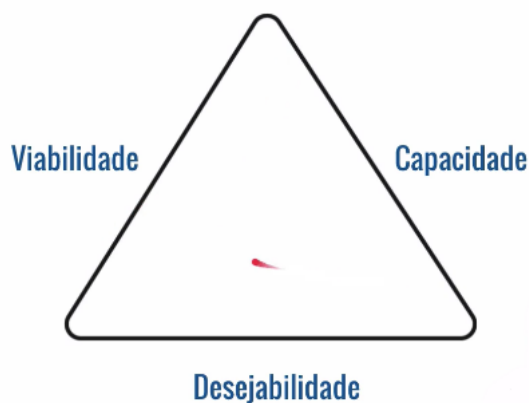
Os gráficos refletem dados de três empresas: a **Novell**, a **Apple** e a **Microsoft**, e mostram os níveis de viabilidade, capacidade e desejabilidade dessas marcas. Observe o gráfico que traz os dados da Apple, cuja parte em azul piscina reflete a desejabilidade, a parte em rosa a viabilidade, que está bem menor.

A Microsoft lidou bem com a questão de viabilidade por ter uma T.I. forte. Já a Novell, uma empresa que vende softwares, tem sua capacidade bastante apurada.

Vamos observar outro infográfico que traz os dados comparados das três empresas:

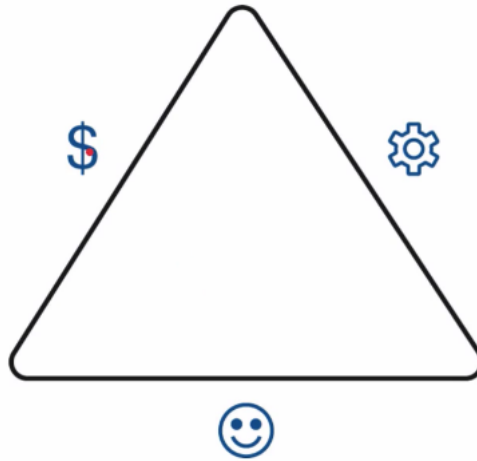


Imagine que esses triângulos representados no gráfico correspondem ao Triângulo de Ouro, e que cada lado do triângulo equivale a um conceito - capacidade à direita, viabilidade à esquerda e desejabilidade como sendo a base.



Se analisarmos, notaremos no infográfico que a Apple soube trabalhar bastante com desejabilidade, mas viabilidade nem tanto. A Microsoft tem uma desejabilidade razoável, mas os pontos fortes são a capacidade e viabilidade. E a Novell possui uma desejabilidade mais baixa que as demais.

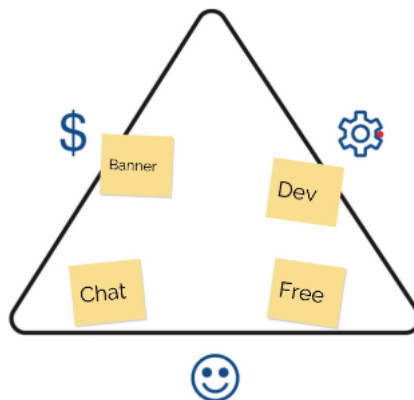
Nas explicações, é comum trocarmos os lados por ícones que os representam, porém este não é o padrão. Neste caso, a viabilidade seria trocada por um cifrão, \$ , a capacidade por uma engrenagem, e a desejabilidade por um *smile*, ☺ :



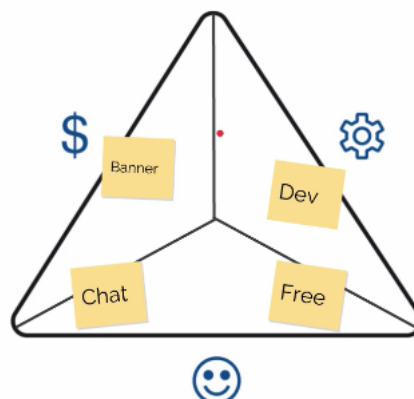
Bom, então já apresentamos o Triângulo de Ouro ou Triângulo de Keeley. Vamos pensar no que pode tornar o aplicativo desejável para o usuário:

1. ser gratuito;
2. funcionalidade de chat;

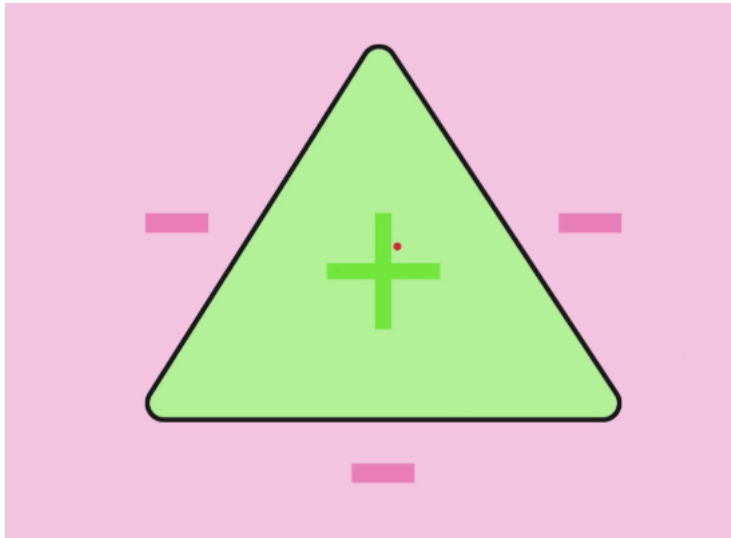
Podemos incluir o banner nessa lista? Na verdade, ele não é tão desejável para o usuário, e sim para quem está desenvolvendo. Imagine um aplicativo cheio de banners; seria meio irritante, não é mesmo? Sendo assim, ele se encaixa melhor na parte de viabilidade. E os desenvolvedores (*devs*) que irão executar um projeto? Isso cabe na capacidade, pois temos que pensar nisto como se fosse um braço, aquilo que nos ajuda na execução de algo. Nosso triângulo está da seguinte maneira:



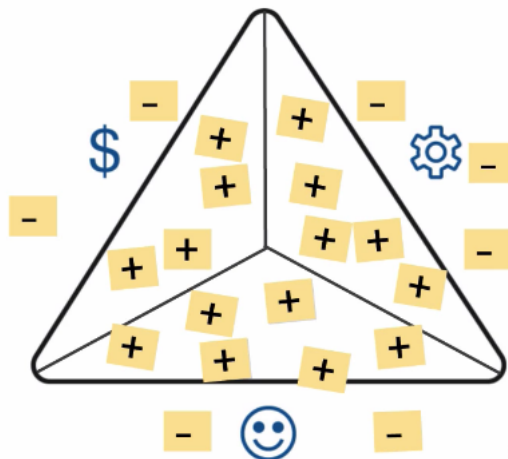
Distribuído desta maneira, o triângulo fica confuso. Assim, nós da Caelum/Alura resolvemos traçar as seguintes linhas:



O triângulo é uma ferramenta, e qualquer ferramenta é moldável ao negócio que estamos realizando. Por isso, achamos necessário criar linhas para separá-lo. Ademais, já que nos questionamos se o banner é algo bom ou ruim para o usuário, podemos pensar em colocar o post it equivalente a isso do lado de fora da desejabilidade. É como se nosso triângulo tivesse o seguinte aspecto:



O interior do triângulo terá apenas as coisas boas, e do lado de fora os aspectos negativos. Chegaremos em um momento em que teremos diversas boas ideias e, do lado de fora, colocaremos as que são ruins:



O uso dos post-its como ferramenta é interessante pois as pessoas que estão participando desse exercício podem simplesmente colocá-los sem a necessidade de fazerem discussões prévias. O uso do triângulo e dos post-its deixa os conceitos do projeto mais visíveis, lembrando que eles devem ser elaborados, preferencialmente, com o time, ou seja, coletivamente.

Bom, e se tivermos algo que gostaríamos que estivesse presente tanto em um lado do triângulo quanto em outro? Onde colocamos o post it nesse caso? Veremos uma ferramenta que pode nos auxiliar na sequência.