

02

O que é estratégia?

Transcrição

Antes de definir o que é estratégia, vamos nos perguntar: o que vamos ter no aplicativo?

Basicamente, o problema que o aplicativo buscará resolver é:

Encontrar companhia para viajar

É comum que pessoas interessadas em viajar não queiram fazê-lo sozinhas, então o aplicativo espera conseguir ajudar esses usuários. Faremos um breve levantamento das ideias que seriam interessantes para o aplicativo:

- rede social para usuários interagirem;
- chat;
- parceria com o site de hospedagem Booking;
- parcerias com hotéis;
- adicionar banners no aplicativo para ganhar dinheiro;
- precisaremos de um *brand designer* no time de desenvolvimento, um indivíduo especializado em design para marketing;
- contratar um desenvolvedor mobile, que possa criar nosso aplicativo para distintas plataformas;
- um *host* (servidor) para hospedar nosso aplicativo;
- pagamentos via PayPal - se possível disponibilizando descontos;
- Como temos uma certa pressa, utilizaremos um *framework* com código pronto, como o **Bootstrap**;

Imagine todas essas ideias escritas em *post its*. Voltaremos nisso mais adiante!

Observe a quantidade de ideias que já foram pensadas. Com elas, normalmente criariamos uma documentação do nosso projeto. Assim, quando alguém novo entrar na equipe, ele terá como se inteirar sobre o projeto. Entretanto, é difícil imaginar que o novo membro vai ler toda a documentação. Seria mais fácil lembrar de todas as informações por meio de textos ou imagens! O **aspecto visual é mais facilmente memorizado que um textual**, e normalmente nosso cérebro funciona dessa maneira.

Comunicar visualmente equivale ao conceito de **Kanban**, algo que foi abordado no curso de **UX Básico**.

Para relembrar: **kanban significa se comunicar visualmente**.

Assim, como podemos pegar todas as ideias anotadas em *post its* e torná-las de fato memoráveis? Torná-las algo visível para todo o time de uma empresa? Veremos isso na sequência.