

Projeto Empreendedor

Modelo do Negócio

Projeto Practus

Marília
2022

MODELO DE NEGÓCIOS | ETIM Administração

Relatório Final

Practus

Claudinei Evangelista dos Santos
Daniel Luiz Miranda Moreno
Isabela Ramos dos Santos
Luan Vagner Santos
Maria Eduarda Gollo Marques
Maria Eduarda Gomes de Andrade
Thamyres dos Santos Sakai Pinto

Professor Orientador: Luciana Cristina Leite

Marília
2022

MODELO DE NEGÓCIOS

APRESENTAÇÃO

A ferramenta Practus é um aplicativo que permite com que usuários possam gerenciar e organizar suas atividades, aplicável em diferentes contextos. A missão do Practus é ajudar os profissionais, estudantes ou pessoas em geral, a gerenciar suas atividades a partir de uma ferramenta que concentra diferentes modalidades de gerenciamento de informações. A proposta leva em conta que a organização um fator essencial no cotidiano das pessoas e por isso, um aplicativo focado na organização de atividades poderia otimizar o tempo colaborar para o cumprimento eficaz das atividades. Para tanto, o presente projeto utiliza-se de ferramentas para modelagem de negócios como o Canvas, o Design da proposta de valor e Estratégia do Oceano vermelho e azul e do Design Thinking. O projeto é composto por alunos do Curso Técnico de Administração Integrado ao Ensino Médio.

SUMÁRIO

Tópico 1 MOTIVAÇÃO.....	5
1.1 Problema	5

RELATÓRIO DE TCC - MODELO DE NEGÓCIO

1.2 Solução Potencial	5
1.3 Valor para o cliente	5
1.4 Fator de inovação e ou diferenciação	6
1.5 Time de projetos	6
Tópico 2 MODELO DO NEGÓCIO	8
2.1 IDENTIDADE DA EMPRESA	8
2.2 CANVAS DO MODELO DO NEGÓCIO	9
2.3 DESIGN DA PROPOSTA DE VALOR	10
2.4 FORMALIZAÇÃO DO NEGÓCIO	10
2.5 PIVOTAGEM DO MODELO DO NEGÓCIO	12
Tópico 3 PRODUTO	12
3.1 ESCOPO DO PRODUTO	13
3.2 MVP	13
3.2.1 Apresentação	13
3.2.2 Processo de Validação	15
3.3 PIVOTAGEM DO PRODUTO	17
Tópico 4 MERCADO	18
4.1 ANÁLISE SETORIAL	18
4.2 PESQUISA DE CAMPO	19
4.2.1 Modelo de Questionário Pesquisa de Campo	19
4.2.2 Análise de Dados	20
4.3 COMPETIDORES	20
4.4 AMBIENTE INTERNO E EXTERNO	24
4.5 MARKETING E VENDAS	Erro! Indicador não definido.
4.5.1 Composto de Marketing	Erro! Indicador não definido.
4.5.2 Projeção de Vendas	25
4.6 PIVOTAGEM DO MERCADO	Erro! Indicador não definido.
Tópico 5 FINANÇAS	Erro! Indicador não definido.
5.1 PREMISSAS ECONÔMICO-FINANCEIRAS	Erro! Indicador não definido.
5.2 INVESTIMENTOS E FONTES DE RECURSOS	27
5.3 CUSTOS E DESPESAS	28
5.4 ESTRATÉGIAS DE PRECIFICAÇÃO	28
5.5 RELATÓRIOS ECONÔMICO-FINANCEIROS	29
5.6 ANÁLISE DE VIABILIDADE	Erro! Indicador não definido.
5.7 VALUATION	Erro! Indicador não definido.
5.8 PIVOTAGEM DAS FINANÇAS	Erro! Indicador não definido.
PITCH	31
REFERÊNCIAS	Erro! Indicador não definido.

Tópico 1 | MOTIVAÇÃO

1.1 Problema

No dia a dia, seja no ambiente escolar, no trabalho ou mesmo na vida pessoal, é comum que o fator tempo seja um interveniente na rotina de qualquer um, requerendo assim que ele seja otimizado por meio de planejamento, organização e equilíbrio para que possa gerido de modo eficiente e eficaz. Muitos equilibram a rotina de trabalho e estudos de maneira errada ocasionando estresse, cansaço, sobrecarga ou desmotivação. Mas esses problemas decorrem por uma má organização no cotidiano.

A organização de tarefas não é só um fator indispensável como também é um fator determinante para que se obtenha um melhor rendimento. Quando vamos estudar ou nos preparar para algo, às vezes percebemos que não sabemos por onde começar ou qual tarefa é mais relevante, mas a partir do momento em que você tem um cronograma ou um planejamento, você economiza energia, tempo e torna o a atividade mais produtiva.

A organização não é só importante para um estudante, como também para os profissionais que precisam manter a organização no ambiente de trabalho para ter mais produtividade e qualidade, pois garante melhores condições de vida e facilidade no dia a dia.

1.2 Solução Potencial

Tendo em vista as dificuldades apresentadas no tópico anterior, o projeto Practus tem como objetivo a criação de uma plataforma digital que funcione como um ecossistema de ferramentas que visam a otimização dos processos organizacionais.

Podendo ser utilizado por indivíduos de diversas categorias – desde um estudante a um gerente de escritório – o aplicativo busca apresentar uma interface intuitiva e de fácil compreensão, que proporcione uma experiência agradável e carismática, quebrando o os rótulos de “um processo maçante” associados às atividades organizacionais.

Inspirado também em iniciativas internacionais, o aplicativo também seria uma ferramenta adaptada as necessidades brasileiras, facilitando processos que comumente são pouco dominados pelo brasileiro, como cálculos complexos e formulação de organogramas e planilhas.

1.3 Valor para o cliente

Como valor para o cliente, visa-se oferecer benefícios a quais os usuários optem por utilizar o aplicativo, nesse caso pode-se destacar uma ferramenta eficiente e funcional, que se caracteriza

pela realização de operações de forma precisa. Outro diferencial estaria no fácil acesso às plataformas digitais.

A proposta de aplicativo proporcionaria ao cliente, um serviço de ótima qualidade e um bom desenvolvimento trazendo a ele uma nova experiência e uma ótima recomendação a outros usuários.

1.4 Fator de inovação e ou diferenciação

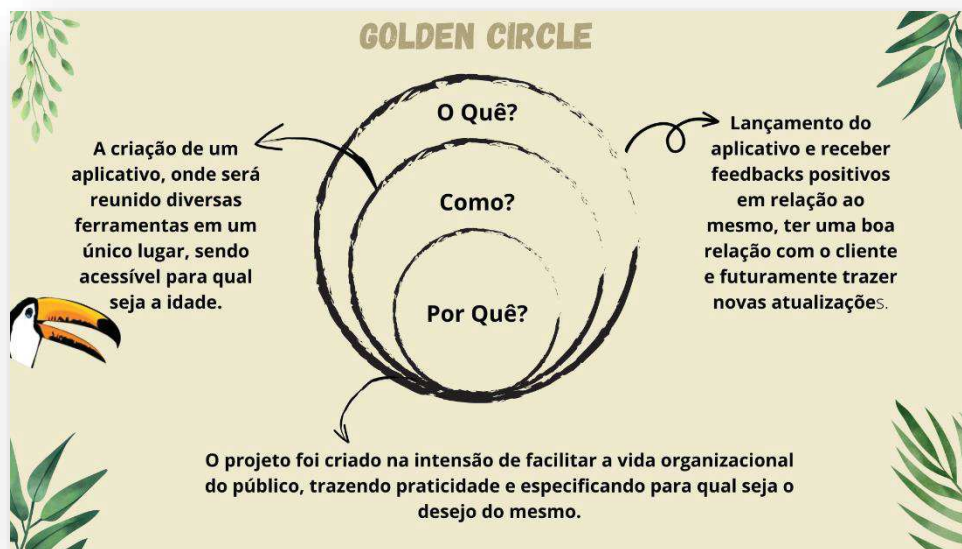
O diferencial do aplicativo organizacional, é que sua interface irá conter diferentes recursos para facilitar a rotina dos usuários, como o bloco de notas, alarme, calendários, agendas entre outras possíveis ferramentas e atualizações.

O seu fator de diferenciação está apoiado nas seguintes características: desenvolver modelos de organização, como tabelas, e compartilhar com os outros usuários; o mesmo será totalmente nacional, situação que não é comum nos demais encontrados no país.

Um aplicativo interativo e de fácil manuseio com ferramentas eficientes para proporcionar a melhor experiência de organização para seus usuários.

Dessa forma, apresenta-se a ideia e o valor proposto, conforme Figura 1.

Figura 1 - Golden Circle



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

1.5 Time de projetos

Integrante	Habilidades Competências
Maria Eduarda Gollo Marques	<ol style="list-style-type: none">1. Designer.2. Objetividade.
Claudinei Evangelista dos Santos	<ol style="list-style-type: none">1. Redigir textos.2. Foco em resultados.
Maria Eduarda Gomes de Andrade	<ol style="list-style-type: none">1. Designer.2. Criatividade.
Isabela Ramos dos Santos	<ol style="list-style-type: none">1. Formulação de textos.2. Pesquisa com o público.
Luan Vagner Santos	<ol style="list-style-type: none">1. Comunicação.2. Trabalho em equipe.
Thamyres dos Santos Sakai Pinto	<ol style="list-style-type: none">1. Comunicação.2. Proatividade.
Daniel Luiz Miranda Moreno	<ol style="list-style-type: none">1. Liderança.2. Polimatia.

Tópico 2 | MODELO DO NEGÓCIO

2.1 Identidade da Empresa

O nome Practus foi escolhido para representar a empresa pois busca no valor de marca proporcionar a praticidade e organização para seus usuários. O nome do projeto é derivado de um anagrama da palavra “Practius” que significa “prático” em latim.

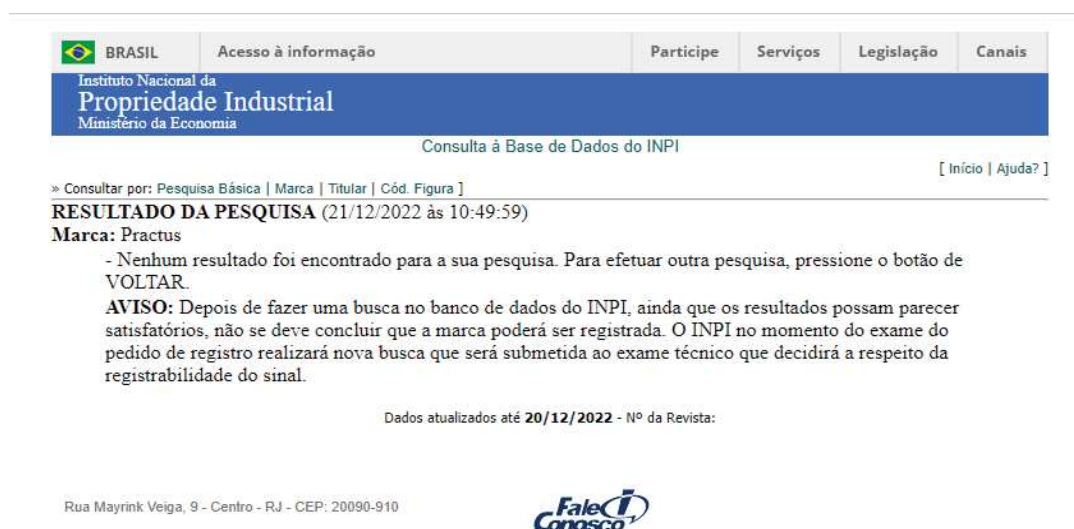
Figura 2 – Logotipo



Fonte: Elaborado pelas autoras (2022).

O tucano representa a identidade nacional do projeto, já que a ave é bastante conhecida pelos brasileiros, podendo ser observadas em várias partes do território nacional, já que o animal tem cores vibrantes, que lembra a bandeira brasileira, reforçando a identidade do projeto.

Em relação ao nome escolhido, foi realizada uma pesquisa no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) com objetivo de verificar se o nome escolhido já era usado por outra empresa. O resultado da pesquisa demonstrou que Practus é um nome exclusivo, portanto, pode ser mantido como proposto inicialmente.

The screenshot shows the INPI website interface. At the top, there is a navigation bar with the Brazilian flag, the text "BRASIL", and several menu items: "Acesso à informação", "Participe", "Serviços", "Legislação", and "Canais". Below this is a blue header with the text "Instituto Nacional da Propriedade Industrial" and "Ministério da Economia". The main content area is titled "Consulta à Base de Dados do INPI" and includes a search bar and a "Consultar por:" dropdown menu. The search results show "RESULTADO DA PESQUISA (21/12/2022 às 10:49:59)" and "Marca: Practus". The results indicate that no results were found for the search. A "VOLTAR" button is visible. A warning message states: "AVISO: Depois de fazer uma busca no banco de dados do INPI, ainda que os resultados possam parecer satisfatórios, não se deve concluir que a marca poderá ser registrada. O INPI no momento do exame do pedido de registro realizará nova busca que será submetida ao exame técnico que decidirá a respeito da registrabilidade do sinal." At the bottom, there is a footer with the address "Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910" and the logo "Fale conosco".

Em relação ao domínio, foi realizada uma pesquisa no site registro.br com a finalidade de verificar possibilidades de uso de domínios utilizando o nome proposto, conforme demonstra Figura 3.



Como o nome *Practus* de forma simples não estava disponível para registros, optou pelo uso de **practus.app**, pois este representa bem a proposta e é de fácil memorização.

2.2 CANVAS DO MODELO DO NEGÓCIO

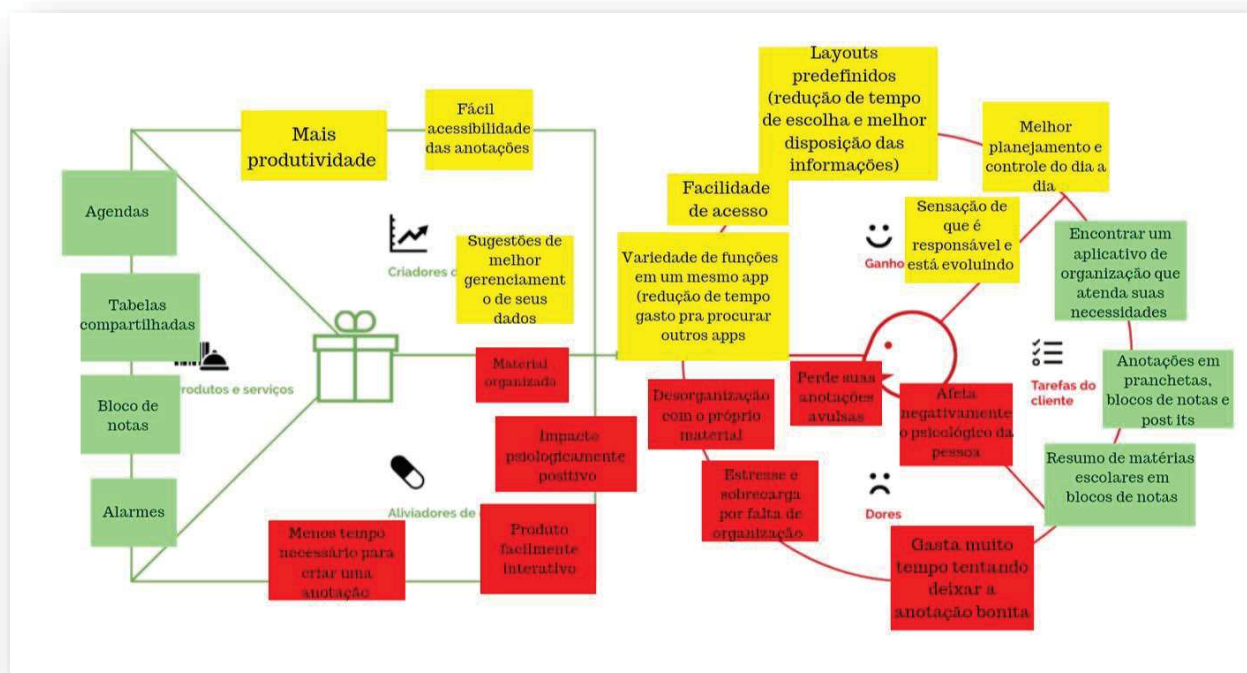
Figura 3 - Canvas do modelo de negócio



Fonte: Elaborado pelas autoras (2022).

2.3 DESIGN DA PROPOSTA DE VALOR

Figura 4 – Design da proposta de valor – Practus



Fonte: Elaborado pelas autoras (2022).

2.4 Formalização do Negócio

Dados da Empresa

Razão Social:	Practus organizacional
Nome Fantasia:	Practus
Ramo de Atividade:	Serviços Organizacionais
Site:	Practus@gmail.com.br
Endereço	Rua: Francisco Fernandes Filho, Bairro: Jardim Damasco III
Prédio Próprio/Alugado	Próprio

Enquadramento Tributário:	Simplex nacional
CNAE:	6619-3/99 (Outras Atividades Auxiliares Dos Serviços Financeiros Não Especificadas Anteriormente)

Forma Jurídica:	Sociedade por cotas limitadas
------------------------	-------------------------------

Capital Social

Sócio	Quotas	Valor
Claudinei Evangelista dos Santos	14,25	10.000
Daniel Luiz Miranda Moreno	14,25	10.000
Isabella Ramos dos Santos	14,25	10.000
Luan Vagner Santos	14,25	10.000
Maria Eduarda Gollo Marques	14,25	10.000
Maria Eduarda Gomes de Andrade	14,25	10.000
Thamyres dos Santos Sakai Pinto	14,25	10.000
Total	100	70.000

Registros Necessários

Enquadramento Tributário:	Simples Nacional
CNAE:	6203-1/00 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis.

Âmbito Municipal	Registro na junta comercial. Alvará de localização e funcionamento. Inscrição municipal. CNPJ. Licença ambiental. Licença sanitária. Vistoria de cumprimento de normas de segurança.
Âmbito Estadual	Registro na junta comercial. Alvará de localização e funcionamento. Inscrição municipal. CNPJ. Licença ambiental. Licença sanitária. Vistoria de cumprimento de normas de segurança.
Âmbito Federal	Registro na junta comercial. Alvará de localização e funcionamento. Inscrição municipal. CNPJ. Licença ambiental. Licença sanitária. Vistoria de cumprimento de normas de segurança.
Inova Simples	<ul style="list-style-type: none"> • Identificação. • Razão Social com o termo Inova Simples. • Finalidade do Projeto Empresarial. • Declaração de atestado que as atividades da empresa não vão gerar poluição visual, sonora, urbana ou ambiental. • Declaração atestando que as operações da empresa não podem gerir tráfego intenso de veículos no seu local de funcionamento.

	<ul style="list-style-type: none">• Endereço.• Existência de fonte de apoio, como uma incubadora ou aceleradora.
--	---

2.5 Pivotagem do Modelo do Negócio

Tendo em vista a necessidade da criação de uma identidade única e marcante para o projeto, foi desenvolvido a marca “Practus Organizacional”, que substitui o antigo “Projeto Hawk” como base para o desenvolvimento dos elementos gráficos e marketing do projeto. A nova “logomarca” exibe um tucano à frente de traços de vegetação, simbolizando a identidade nacional (brasileira) do projeto; e a palavra “*practus*” tem sua origem no latim “*practicus*”, que significa “prático”.

Tópico 3 | PRODUTO

3.1 Escopo do Produto

Inicialmente, o objetivo do projeto “Practus” é auxiliar positivamente na organização do público, sendo ela pessoal, profissional ou estudantil, trazendo praticidade e nacionalismo (realizado inteiramente no Brasil). Ele é um aplicativo, no qual é público para qual seja a faixa etária, contendo ferramentas individuais como bloco de notas, alarme, calendários, agendas, ou até mesmo em conjunto, desenvolver modelos de organização, como tabelas, e compartilhar com os outros usuários.

3.2 MVP

3.2.1 Apresentação



Encontre
novas ideias e
dicas na aba
"Comunidade"



Compartilhe
arquivos e
interaja através
do chat!



Aproveite uma interface
dinâmica e personalizável!
Um verdadeiro mural para
destacar metas, ferramentas
favoritas e compromissos



A primeira opção, no desenho das pastas, o usuário tem acesso a todos os documentos que criou, tendo a opção de escrever notas e páginas informativas (como uma espécie de caderno digital). O segundo ícone leva o usuário às ferramentas que envolvem cálculos, como calculadora científica, calculadora de porcentagem e fórmulas para fins específicos (como cálculo de juros, taxas, etc.)

O grande ícone azul é uma previsão do tempo, que o usuário tem a opção de destacar no mural também. No lado direito tem um "mural" onde fica exibido em destaque pro usuário os compromissos que ele marcou para aquele dia (utilizando a ferramenta do "calendário"). E abaixo estão as mensagens mais recentes que ele recebeu ou enviou para outros usuários.

No ícone do relógio, há a opção "foco total", que é basicamente um cronômetro que o usuário pode configurar na hora de fazer alguma atividade. E acima da opção "foco total" está uma planilha de afazeres.

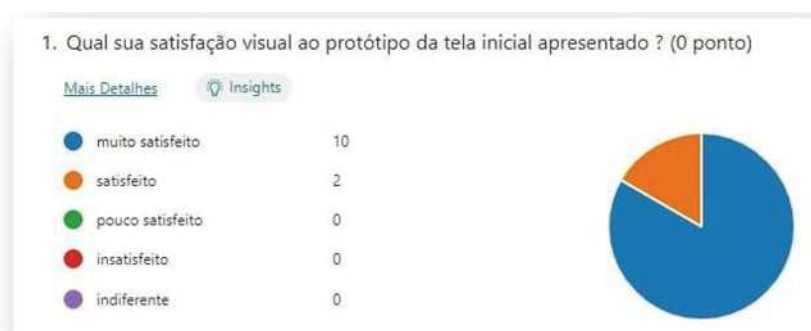
Também podemos encontrar a aba "Mapas mentais" que serve como ferramenta para a construção de mapas mentais e diagramas

TODO o mural é personalizável, tendo o usuário a opção de organizar os ícones e a palheta de cores da forma que preferir.

3.2.2 Processo de Validação

Como processo de validação foi realizado uma pequena pesquisa, apresentando o MVP.

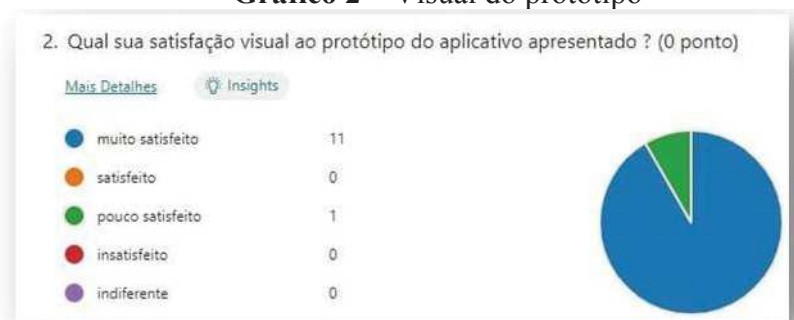
Gráfico 1 – Visual do protótipo



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

De acordo com o Gráfico 1, observa-se que 80% do público está muito satisfeito com a tela inicial, fortalecendo a ideia inicial.

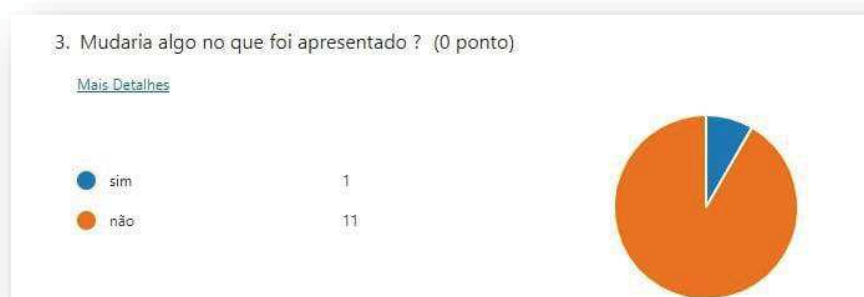
Gráfico 2 – Visual do protótipo



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

De acordo com Gráfico 2, cerca de 90% do público está satisfeito com a segunda tela do protótipo, sendo o indicador considerado positiva para a continuidade da proposta.

Gráfico 3 – Sugestões



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Em relação ao Gráfico 4, mais de 90% não mudaria o protótipo. Para aqueles que responderam sim, a Figura 4 faz alusão às indicações.

Figura 5 – Indicações de sugestões.

4. Se respondeu "sim" na última questão, o que mudaria? (0 ponto)

Respostas

Cores e local dos botões

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Durante o processo houve uma sugestão de possível melhoria, sendo a projeção de cores e botões do app (aplicativo).

3.3 Pivotagem do Produto

De acordo com o que foi apresentado, não houve necessidade de mudanças, conseqüentemente foi dada continuidade no projeto.

Tópico 4 | MERCADO

4.1 Análise Setorial

Nos dias atuais, a presença da tecnologia é algo visto como essencial para a existência humana, seja em itens domésticos, como geladeiras, ou aparelhos telefônicos, o “smartphone”. É indiscutível que estamos vivendo no “século da tecnologia”, mas a era principal do mesmo e da invenção surgiu no século 18, quando a revolução industrial começou e as máquinas foram inventadas, com isso, ao passar das décadas foi se aprimorando cada vez mais, até chegar no que é, com redes sociais, aplicativos, sítios, metaverso e inteligências artificiais. No Brasil, a força em setores industriais e econômicos está amplamente ligada a tecnologia e informática, se colocando como uma das 10 maiores potências econômicas do mundo, segundo o sítio “Cultura Mix” em 2013.

É de conhecimento geral o fato de que com o surgimento de “smartphones” e internet, o nascimento de aplicativos e conseqüentemente novas empresas e marcas, trouxe um novo ponto importante para o setor tecnológico. Desde antes de fazer parte do mercado móvel, já era um grande sucesso em computadores e notebooks, porém teve seu maior impacto em aparelhos celulares e tablets. Sobre o tema aplicativos(apps), em questão móvel existem 2 programas que são responsáveis pelo armazenamento dos mais diversos tipos do mesmo, sendo eles o Play Store (Android) e Apple Store (Apple), cada app tem seu foco e seu público, mas a principal questão é trazer facilidade e ajuda ao consumidor.

Na questão de desenvolvimento do app “*Practus*”, seu foco é facilitar o fator organização presente no cotidiano do cliente, onde é proporcionado maneiras específicas para o público que ele se encontra. O público-alvo se diferencia de jovens com 14 a adultos de 50 anos, onde é disponibilizado planilhas, alarmes, bloco de notas, calendários, tanto para estudo, vida pessoal ou empresarial. Em qualquer questão apresentada, a organização anda “lado a lado” com a produtividade, a falta dela pode trazer problemas com o tempo e conseqüentemente afetar sua saúde e psicológico, acabando não dando o máximo em algo que planejava.

Com o propósito de criar uma ideia e colocá-la em prática, o termo “*Startup*” vem ganhando cada vez mais força, onde tem a capacidade de inovar, criar e mudar o mercado tecnológico com novas implantações como resposta e possível solução de um problema que ainda não foi solucionado.

E de acordo com a companhia App Annie, que realizou um estudo intitulado *State of Mobile 2022*, o Brasil está no 4º lugar de países que mais fizeram download de aplicativos. Totalizando cerca de 10,326 bilhões de downloads (aumento de 1,43% em relação ao ano anterior). O Brasil só

perde para a China, com 98 bilhões de downloads, para a Índia com 26 bilhões e os EUA, com 12 bilhões de apps baixados. Além do Brasil, o único país latino-americano que aparece na lista é a Colômbia, com cerca de 2 bilhões de downloads. Também vale lembrar que um estudo realizado em 2018 pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), mostrou que cerca de 79,3% dos brasileiros possuem celular, sendo esses nossos potenciais clientes.

4.2 Pesquisa de Campo

Objetivos:	Verificação de estratégia proposta pelo projeto apresentado para busca concreta do público-alvo e aprimoramento do mesmo.
Descrição do Público-Alvo	Adolescentes de 15 anos até adultos de 40 anos que estudam ou trabalham e necessitam de organização no dia a dia, residentes em Marília.
Tamanho do Universo:	Usuários: 220.000
Tamanho da Amostra:	Usuários: 33
Mg Erro:	10%
Nível de Confiança:	90%

4.2.1 Modelo de Questionário Pesquisa de Campo

1. Idade:
 - Menos que 15
 - 15 a 20
 - 20 a 30
 - 30 ou mais

2. Grau de escolaridade:
 - Ensino fundamental completo
 - Ensino Média completo
 - Ensino Superior completo

3. Você possui smartphone? Se sim, é IOS ou Android?
 - Android
 - IOS
 - Não possuo
 - Não sei responder

4. Você acha a organização algo importante no dia a dia?
 - Sim, muito
 - Sim, as vezes
 - Não
 - Indiferente

5. Qual seu grau de satisfação com sua organização pessoal?
 - Muito satisfeito
 - Até certo ponto satisfeito
 - Pouco insatisfeito

- Muito insatisfeito
- Não possui uma organização pessoal

6. Utiliza aplicativo no seu dia a dia focado em organizações?

- Sim, sempre
- Sim, às vezes
- Não, mas tenho vontade de usar
- Nunca

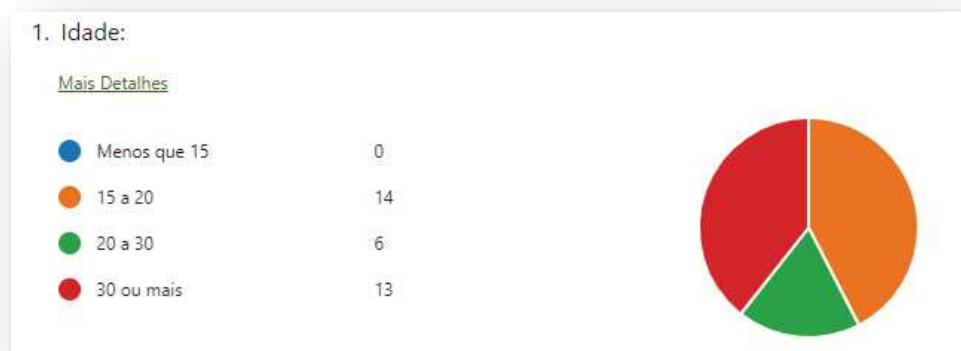
7. Que segmento de sua vida você usaria um aplicativo de organização

- Estudo
- Trabalho
- Casa
- Vida social
- Outro: _____

4.2.2 Análise de Dados

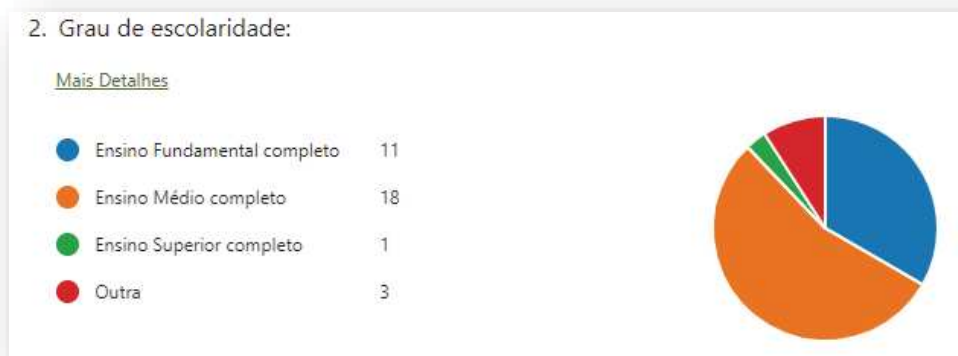
A primeira questão é determinar o foco da pesquisa em faixa etária, na qual é possível compreender que jovens entre 15 e 20 foram 42% e adultos com 30 ou mais, sendo 39%.

Gráfico 4 – Idade dos pesquisados



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

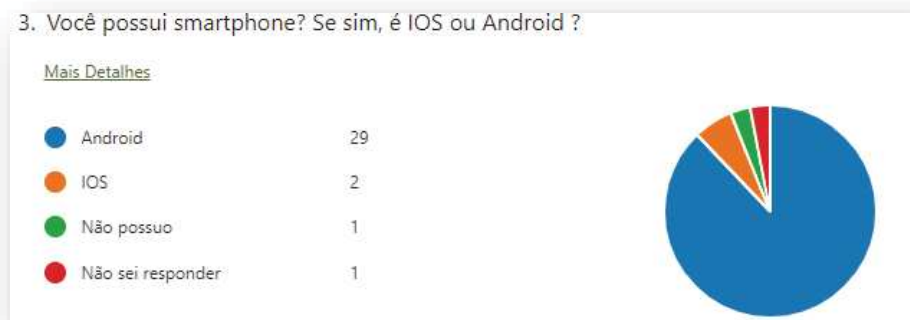
Gráfico 5 – Idade dos pesquisados



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

De acordo com os Gráficos 5, 55% dos entrevistados completaram o ensino médio.

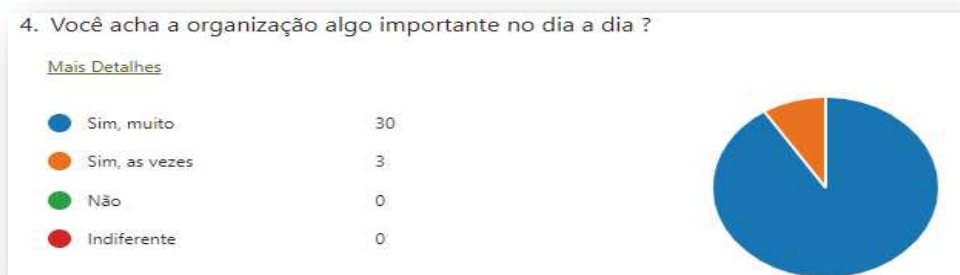
Gráfico 6 – Sistemas operacionais



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Segundo o Gráfico 6, 88% do público possui smartphone e é usuário de Android. Essa questão direciona para que se possa ofertar um produto que atenda às necessidades dos usuários e de acordo com seus recursos.

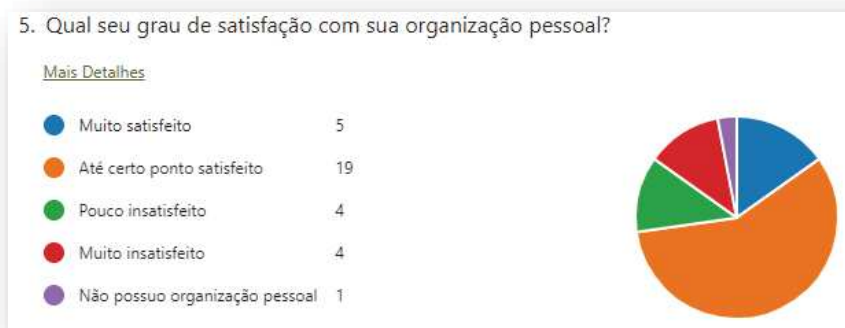
Gráfico 7 – Percepções sobre dos usuários sobre a importância de ser organizado



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Segundo o Gráfico 7, 91% acham, em sua opinião, que organização é importante para o seu cotidiano, demonstrando que o app pode ser uma ferramenta aplicável no seu dia a dia

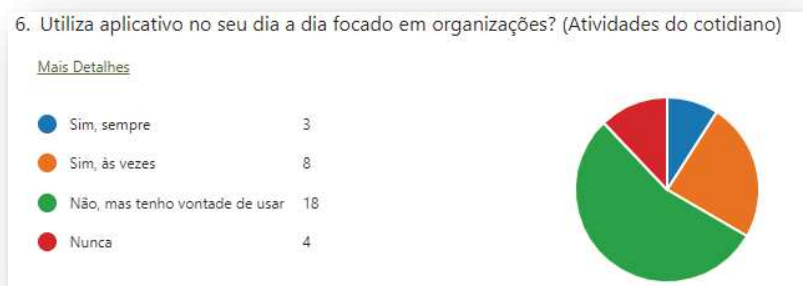
Gráfico 8 – Percepções sobre dos usuários sua organização



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Segundo o Gráfico 8, 51% têm em sua convicção que sua organização pessoal é satisfatória até certo ponto.

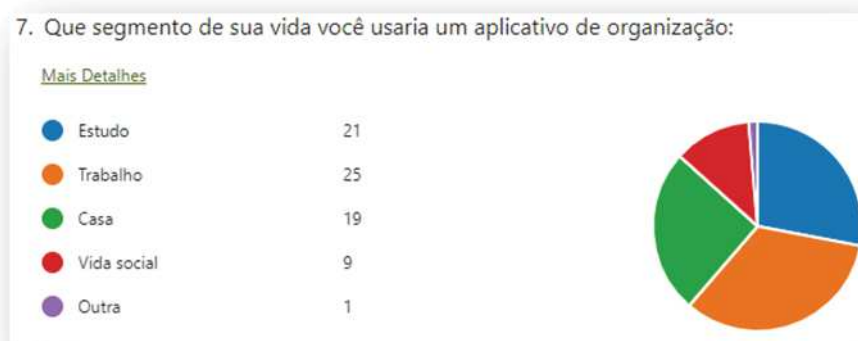
Gráfico 9 – Disposição para usar o aplicativo



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Segundo o Gráfico 9, 55% do público não utiliza aplicativos organizacionais, mas gostaria, sinalizando que a ideia pode ter uma boa aceitação.

Gráfico 10 – Utilização do APP



Segundo o Gráfico 10, 33% e 28% usariam em segmentos de trabalho e estudo, respectivamente.

No tópico 8, foi realizada uma pergunta dissertativa, na qual o entrevistado responderia que espécie de ferramenta organizadora gostaria de ter, é apresentado abaixo três exemplos de propostas respondidas.

8. Qual tipo de ferramenta organizadora você gostaria de ter ?

- Ferramentas que permitissem a praticidade na hora de criar cronogramas de estudo.
- Um aplicativo que me desse lembretes do que eu iria fazer em cada horário.
- Uma que facilitasse na organização de todas as áreas da minha vida .

De modo geral, considera-se que a pesquisa sobre a percepção dos sujeitos sobre o aplicativo como uma ferramenta para ajudá-los em suas rotinas seja um primeiro passo para se considerar a proposta se adequa ao público-alvo e de que forma atende suas necessidades. É considerado, neste caso, que por se tratar de um protótipo, sejam necessárias diversas adequações e que essas serão realizadas conforme for se testando o app. Neste caso novas adequações serão realizadas conforme forem necessárias.

4.3 Competidores

Figura 4

Análise de Mercado – Mar Azul

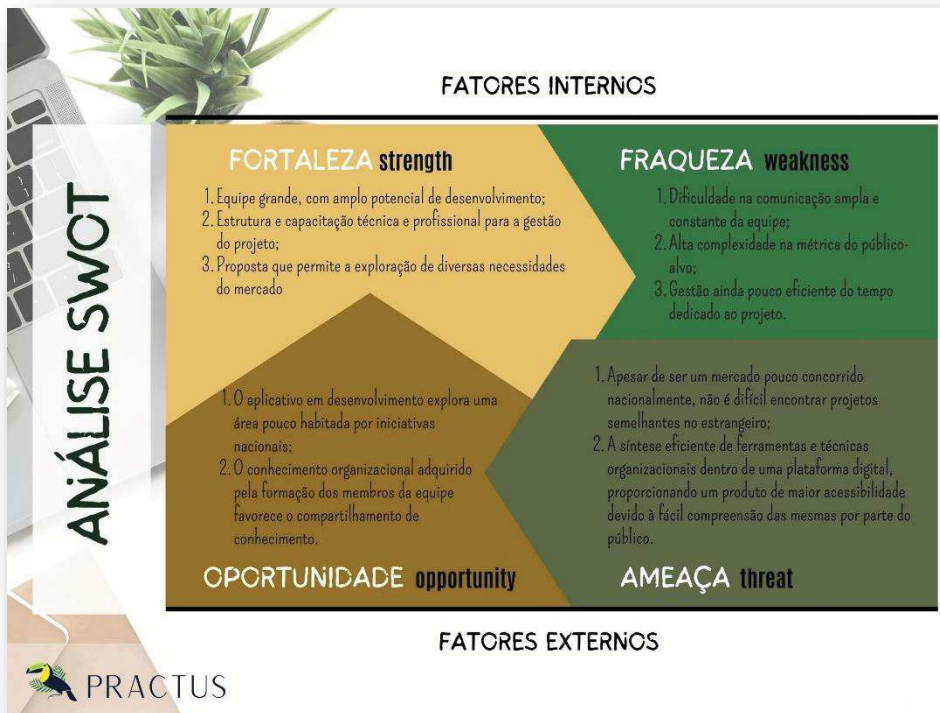
Descrição	Meu projeto/ negócio de impacto
O que pode ser eliminado na solução?	Alta complexidade em processos organizacionais, ausência de suporte com questões de organização e de estudos.
O que pode ser reduzido na solução?	Processos complicados e dificuldade de se adaptar a ferramentas digitais
O que pode ser elevado na solução?	Capacidade organizacional do indivíduo, ânimo para o trabalho e estudos pela disponibilidade de uma ferramenta verdadeiramente eficiente.
Que atributos nunca oferecidos pelo setor devem ser criados?	Possibilidade de interação com outras pessoas que passam ou passaram pelas mesmas situações que o usuário.
Preço praticado	Ferramentas básicas e o acesso a fóruns e a conteúdos informativos que possam ajudar na organização serão recursos gratuitos, mas passivos à exibição de anúncios. Também haverá a possibilidade de contratação de pacotes que forneçam um acesso a mais conteúdos e ferramentas sem anúncios.

Análise de Mercado – Mar Vermelho

Descrição	Concorrente indireto	Concorrente direto	Análogo
Serviços prestados	Anotações	Organização digital	Anotações
Preços que praticam	Gratuito	Gratuito e mensalidade	Gratuito
Públicos com os quais mais trabalham	Estudantes, adolescentes, profissionais e adultos	Estudantes e profissionais	Estudantes e profissionais
Diferenciais	Sem muitos recursos	Muitos recursos	Gratuito e anotações

4.4 Ambiente Interno e Externo

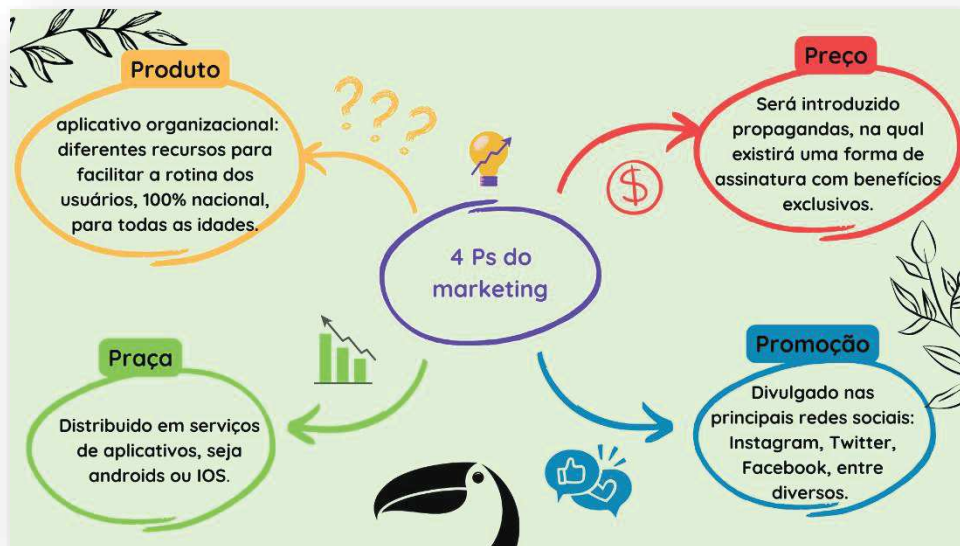
Abaixo está a Matriz SWOT que representa a análise da ambiência interna e externa da organização:



4.5

Marketing e Vendas

4.5.1 Composto de Marketing



4.5.2 Projeção de Vendas

Figura 5

Tópico 5 | FINANÇAS

5.1 Premissas econômico-financeiras

Segundo o dicionário Aurélio, finanças é a "ciência e a profissão do manejo do dinheiro, particularmente do dinheiro do Estado".

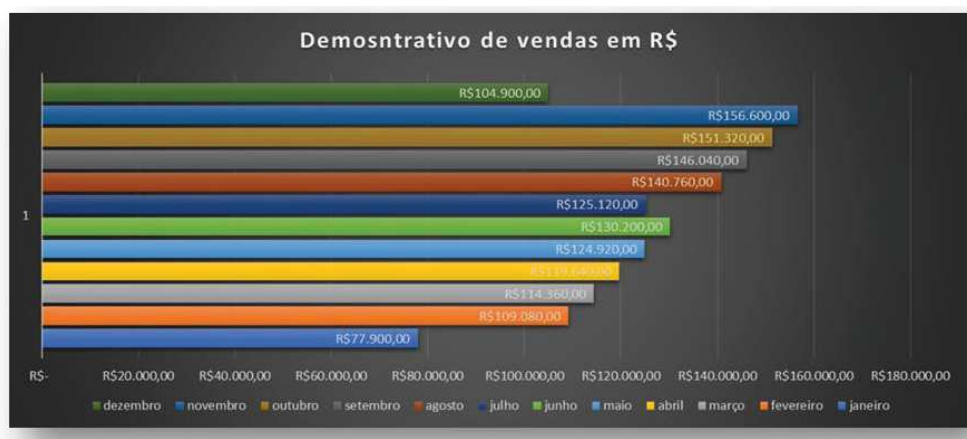
De forma geral, as finanças estão relacionadas a pessoas, processos, instituições e instrumentos envolvidos na transferência de fundos, sendo essas transferências feitas entre pessoas, empresas, instituições e, inclusive, entre governos.

As finanças estão diretamente relacionadas com nosso cotidiano. Elas estão presentes, por exemplo, na hora em que se deve optar por um produto A ou B a fim de se obter um melhor custo-benefício, estão presentes na hora de avaliar a viabilidade econômica de um projeto empresarial, nos investimentos para uma viagem durante as férias do ano seguinte, etc. Visando uma escolha mais assertiva do assunto, torna-se necessário o conhecimento de alguns assuntos financeiros voltados a suas respectivas finalidades.

Embora possuam subdivisões, a área pode ser dividida em três grandes campos: finanças empresariais (ou finanças corporativas), finanças pessoais e finanças públicas.

As finanças empresariais se voltam às decisões financeiras tomadas pelas empresas, através de ferramentas e análises, visando a máxima eficiência econômica da empresa e a administração de seus riscos econômicos.

As finanças pessoas, por sua vez, se voltam a administração financeira de pessoas e/ou de famílias. As finanças públicas, por fim, fazem parte do campo da economia que trata sobre o pagamento de atividades coletivas e governamentais, assim como com a administração e o desempenho destas atividades. Com mais de 800 anos de história, é de concluir que as finanças são, de modo geral, a arte e a ciência de administrar fundos.



5.2 Investimentos e fontes de recursos

O investimento é tudo que será necessário mercar para o funcionamento físico do negócio, utilizando os recursos do capital social aplicado pelos sócios na empresa

	investimento	preço unitário	unidade	total
Escritório	Celular	R\$ 900,00	1	R\$ 900,00
	Notebook	R\$ 2.000,00	2	R\$ 4.000,00
	Mesa para PCs (190 cm simples de escritório)	R\$ 474,90	3	R\$ 1.424,70
	Impressora	R\$ 1.100,00	1	R\$ 1.100,00
	Cadeira de escritório	R\$ 89,99	3	R\$ 269,97
	Ar-Condicionado	R\$ 500,00	1	R\$ 500,00
	Telefone Fixo	R\$ 38,00	1	R\$ 38,00
	Frigobar	R\$ 800,00	1	R\$ 800,00
	Microondas	R\$ 232,00	1	R\$ 232,00
	Bebedouro	R\$ 289,90	1	R\$ 289,90
	Puff	R\$ 34,00	1	R\$ 34,00
	subtotal			R\$ 9.588,57

total investido (geral) R\$ 9.588,57

5.3 Custos e despesas

As despesas têm relação aos valores gastos com a estrutura administrativa e comercial da empresa, sendo o gasto necessário para a obtenção de receita. Como pode-se ver na tabela abaixo:

Despesas gerais	custo (média)	tipo
Programa de gestão (software) (média)	R\$ 165,00	Variável
Plano de internet	R\$ 159,00	Fixo
Materiais de escritório	R\$ 200,00	Variável
Salário (+ 75% de encargos e CNPJ)	R\$ 15.150,00	Fixo
Marketing	R\$ 2.500,00	Variável
Aluguel	R\$ 1.300,00	Fixo
Registro de Marca	R\$ 298,00	Variável
Programador	R\$ 4.000,00	Fixo
Energia	R\$ 120,00	Variável
Água	R\$ 100,00	Variável
Produtos de Higiene Pessoal	R\$ 100,00	Variável
total de despesas	R\$ 24.092,00	

calculo total	
lucro bruto	R\$ 20.000,00
despesas	R\$ 24.092,00
lucro liquido	R\$ 5.908,00

5.4 Estratégias de precificação

A estratégia de preço forma-se em definir os preços dos produtos e serviços oferecidos pela empresa e que serão pagos pelos usuários.

Referente ao mês em média		
preço de venda	100%	R\$ 1.200,00
ICMS	18%	R\$ 4.616,00

Referente ao anual em média		
preço de venda	100%	R\$ 74.400,00
ICMS	18%	R\$ 75.392,00

PIS	1,65%	R\$ 339,80
CONFI		R\$
NS	7,60%	1.171,20
despe as fixas	5%	1.060,00
marge n de lucro	40%	2.480,00
mark p divisor	27,75%	
mark p multiplicador	2,139	037

PIS	1,65%	R\$ 6.077,60
CONFI		R\$
NS	7,60%	4.054,40
despe as fixas	5%	3.720,00
marge n de lucro	40%	89.760,00
mark p divisor	27,75%	
mark p multiplicador	2,139	037

5.5 Relatórios econômico-financeiros

Um relatório financeiro tem como finalidade colher diversos dados, de modo que analisá-los e extrair informações se torne possível, tendo um potencial enorme de gerar valor para o negócio.

DEMONSTRAÇÃO DE RESULTADO	Referente a um mês
Descrição	
Venda de mercadorias	R\$ 81.200,00
RECEITA BRUTA	R\$ 81.200,00
(-) Impostos sobre vendas	R\$ 14.616,00
RECEITA LIQUIDA DAS VENDAS	R\$ 66.584,00
(-) Custo da Mercadoria Vendida	-R\$ 40.000,00
LUCRO BRUTO	R\$ 26.584,00
(-) Despesas Operacionais	-R\$ 41.340,10
(+) Comerciais (com vendas)	R\$ 5.000,00
(+) Administrativas	R\$ 28.829,10
(+) Tributárias	R\$ 7.511,00
LUCRO OPERACIONAL	-R\$ 14.756,10
Receitas/(Despesas) Financeiras	R\$ -

DEMONSTRAÇÃO DE RESULTADO	Referente ao período de um ano
Descrição	R\$
Venda de mercadorias	R\$ 974.400,00
RECEITA BRUTA	R\$ 974.400,00
(-) Impostos sobre vendas	R\$ 175.392,00
RECEITA LIQUIDA DAS VENDAS	R\$ 799.008,00
(-) Custo da Mercadoria Vendida	-R\$ 480.000,00
LUCRO BRUTO	R\$ 319.008,00
(-) Despesas Operacionais	-R\$ 496.081,20
(+) Comerciais (com vendas)	R\$ 60.000,00
(+) Administrativas	R\$ 345.949,20
(+) Tributárias	R\$ 90.132,00
LUCRO OPERACIONAL	-R\$ 177.073,20
Receitas/(Despesas) Financeiras	R\$ -

Resultado Operacional	-R\$ 14.756,10
Resultado Antes da CSLL	-R\$ 4.756,10
(-)Provisão para CSLL	R\$ 3.28,05
Resultado antes do IRPJ	-R\$ 3.428,05
(-)Provisão para IRPJ	R\$ 2.014,21
LUCRO/(PREJ.) LÍQUIDO DO EXERCÍCIO	-R\$ 1.413,84

Resultado Operacional	-R\$ 177.073,20
Resultado Antes da CSLL	-R\$ 177.073,20
(-)Provisão para CSLL	R\$ 15.936,59
Resultado antes do IRPJ	-R\$ 161.136,61
(-)Provisão para IRPJ	R\$ 14.170,49
LUCRO/(PREJ.) LÍQUIDO DO EXERCÍCIO	-R\$ 136.966,12

Slide 1 – Identificando a Oportunidade

Contextualização

O produto proposto no presente projeto surgiu da necessidade de indivíduos precisarem de um aplicativo que os auxiliasse a serem mais organizados. Sendo a organização um fator essencial no cotidiano das pessoas, e por vezes tido como algo desagradável a ser feito, nosso aplicativo busca criar um ecossistema de ferramentas para atender indivíduos e otimizar seus processos em seus mais diversos compromissos e atividades.

06/12/2022

2

Slides 2 e 3 – Apresentando a sua Solução

Problemática

No dia a dia, seja no ambiente escolar, no trabalho ou mesmo na vida pessoal, é comum que o fator tempo seja um interveniente na rotina das pessoas, requerendo assim que ele seja otimizado por meio de planejamento, organização e do equilíbrio para que possa ser gerido de modo eficiente e eficaz. Algo que gera bastante desconforto e insatisfação quando falamos de organização, que será dada soluções ao decorrer do projeto.

06/12/2022

3

Objetivos

Inicialmente, o objetivo do projeto “Practus” é auxiliar positivamente na organização do público, sendo ele pessoal, profissional ou estudantil, trazendo praticidade e nacionalismo (realizado inteiramente no Brasil).

O mesmo é um aplicativo, no qual é público qual seja a faixa etária, contendo ferramentas individuais como, por exemplo bloco de notas, alarme, calendários, agendas. Ferramentas compartilhadas entre os usuários como desenvolver modelos de organização, como tabelas, e compartilhar com os outros usuários.

06/12/2022

4

Slide 4 – Destacando seus Diferenciais

Resultados / Considerações

De acordo com dados obtidos através de pesquisas que ouviram a opinião de grande parte do público, destacando jovens cuja idade varia entorno dos 15 a 30 anos, 91% dos entrevistados alegaram que a organização é um fator imprescindível para uma boa gestão do cotidiano, e mais de 90% alegaram que há algum lapso na forma como pessoalmente se organizam. A pesquisa também levantou uma questão a respeito da utilização de plataformas digitais na organização geral dos entrevistados, que apontou que cerca de 87% das pessoas utilizam ou, se não, têm total interesse em introduzir tais plataformas em suas rotinas. Tendo isso em mente, a Practus surge como a reunião de diversas ferramentas que tencionam suprir as necessidades de tal público em um único aplicativo, visando otimizar a interação dos usuários com a plataforma e rompendo incontáveis tabus acerca da organização.

06/12/2022

6

Slide 5 – Explanando sua Proposta

Fotos - Projeto

Figura 1 – Como Acessar



Figura 2 – Apresentação



Figura 3 - Apresentação



06/12/2022

8

REFERÊNCIAS

CANVA. **Criação das telas do aplicativo**. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/. Acesso em 12 abr.2022.

MAIKON. **Gerador de Persona**. Disponível em: <https://maikon.biz/gerador-de-personas/>. Acesso em 12. abr.2022.

SEBRAE. **Como criar um Canva**. Disponível em: <https://www.sebraepr.com.br/canvas-como-estruturar-seu-modelo-de-negocios/>. Acesso em: 02 jun.2022.

SEBRAE. O que é uma Startup? Disponível em <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/ac/artigos/o-que-e-uma-startup,17213517aa47a610VgnVCM1000004c00210aRCRD> Acesso em 4 abr. 2022.

TECHTUDO. **Notion app**: como usar aplicativo para organizar tarefas da rotina e trabalho. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2020/12/notion-app-como-usar-aplicativo-para-organizar-tarefas-da-rotina-e-trabalho.ghhtml>. Acesso em 4 abr. 2022.

TECHTUDO. **Apps de organização**: veja seis aplicativos para organizar rotina. <https://www.techtudo.com.br/listas/2021/08/apps-de-organizacao-veja-seis-aplicativos-para-organizar-rotina.ghhtml> Acesso em 4 abr. 2022.

UNIVEM. **Relatório de Projeto *startup***. São Paulo: Univem, 2022. (Material didático do Programa de Pós-Graduação Latu Senso).