



PLANEJAMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS

Um Guia Rápido para Planejar Aplicativos de Sucesso

Luciano Ayres e Felipe Andrade

Planejamento de Aplicativos Móveis

Um Guia Rápido para Planejar Aplicativos de Sucesso

Por Luciano Ayres e Felipe Andrade

I2 Mobile Solutions

Rua Barão de Souza Leão, 425, Empresarial Pontes Corporate, sala 1608

Boa Viagem, Recife-PE - Brasil

CEP: 51.030-300

<http://www.i2mobile.com.br>

E-mail para contato: hello@i2mobile.com.br

Telefone: (81) 3233-6417

WhatsApp: (81) 99971-1150

© 2017 i2 Mobile Solutions

Todos os Direitos Reservados.

Primeira Edição

Julho, 2017

Introdução

Em um mercado altamente competitivo, os aplicativos que se destacam são justamente aqueles que demonstram ter realizado um planejamento adequado para atender as necessidades dos seus usuários, ou seja, planejar e organizar com clareza as informações relativas a um projeto são determinantes para a geração dos resultados esperados.

O objetivo deste livro é apresentar uma maneira simples de planejar o desenvolvimento de aplicativos móveis e que pode ser utilizada por qualquer pessoa.

Este material pode ser útil tanto para profissionais da área de tecnologia, como também de outras áreas e novos empreendedores, que buscam uma forma prática de planejar projetos para a plataforma móvel, mesmo sem nenhuma experiência prévia.

É importante ressaltar que você não encontrará neste conteúdo uma descrição detalhada de todas as etapas de um projeto de desenvolvimento de software, mas sim um conjunto básico de boas práticas para auxiliar você na realização de um planejamento eficiente para gerar melhores resultados no seu primeiro projeto de aplicativo móvel.

Desejo muito sucesso no seu projeto de aplicativo e tenho certeza de que será apenas o início de uma caminhada vitoriosa, porque com planejamento, foco e determinação, nada é impossível.

Sobre os Autores

Luciano Ayres e Felipe Andrade são sócios fundadores da i2 Mobile Solutions, uma das empresas pioneiras em desenvolvimento móvel no Brasil.

Ambos já planejaram e desenvolveram dezenas de aplicativos com diferentes tecnologias em múltiplas plataformas móveis, incluindo aplicativos premiados em várias categorias do Prêmio Tela Viva Móvel, premiação máxima do mercado mobile nacional.

Sobre a i2 Mobile Solutions

Com mais de 10 anos de experiência no mercado e uma equipe premiada, a i2 Mobile Solutions oferece serviços de excelência no desenvolvimento de aplicativos móveis e soluções personalizadas de software para ajudar empresas a gerar melhores resultados na plataforma móvel.

Além do desenvolvimento de aplicativos móveis sob medida, a empresa também oferece soluções completas para Mobile Commerce, Mobile Enterprise, Mobile Learning, Mobile Retail, Mobile Publishing e Mobile Security.

Conheça mais sobre a empresa:

<http://www.i2mobile.com.br>

Sumário

1. Definição do Conceito.....	1
2. Modelo de Negócios.....	2
3. Planejamento da Experiência do Usuário.....	3
4. Design Visual e Usabilidade.....	5
5. Documentação de Requisitos.....	7
6. Tecnologias.....	9
7. Estimativas de Prazo e Custos.....	11
8. Outros Fatores Importantes.....	12

1. Definição do Conceito

A sua primeira tarefa é definir a razão para existir do seu aplicativo, ou seja, o conceito que vai nortear todo o projeto.

Lembre-se de que o aplicativo será uma ferramenta para alcançar os objetivos do novo negócio que você estará criando, portanto definir o conceito é o primeiro passo fundamental neste início de planejamento.

Qual problema ele resolve?

Qual a principal utilidade ou benefício que oferecerá às pessoas?

A quem ele atende?

Responder a estas perguntas pode parecer simples, mas encontrar uma resposta precisa que se encaixe em uma boa oportunidade de mercado é a tarefa mais complexa e, ao mesmo tempo, importante do planejamento do projeto.

Exemplos de conceitos de aplicativos:

- Delivery de comida (iFood);
- Transporte de pessoas (Uber);
- Conectar as pessoas (Facebook).

Os aplicativos podem trazer mais de um benefício, mas sempre existe um principal que atrai a maioria dos usuários e faz com que eles continuem utilizando.

Você deve, portanto, encontrar qual será a utilidade ou benefício principal do seu projeto para à partir desse ponto planejar diferenciais que tornem o seu aplicativo o melhor da sua categoria do ponto de vista dos usuários.

2. Modelo de Negócios

Toda boa ideia de negócio precisa ser rentável, mesmo que seja no médio ou longo prazo. Até mesmo projetos de responsabilidade social e sustentabilidade precisam encontrar uma forma de se manter financeiramente.

Considerando isso, a definição do modelo de negócios para o seu aplicativo é mais uma tarefa vital para o sucesso do projeto.

Exemplos de modelo de negócios para aplicativos:

- Cobrança mensal por assinatura (Netflix);
- Venda de itens virtuais (*in-app purchase*) dentro do aplicativo (Jogo Angry Birds);
- Venda de anúncios a serem exibidos aos usuários (Facebook);
- Comissão sobre o pagamento dos passageiros aos motoristas (Uber).

Existem diversos outros tipos de modelo de negócio que podem ser utilizados em aplicativos, mas o ideal é buscar algo simples e que tenha grande probabilidade de aceitação pelo seu público alvo.

Após o lançamento do seu aplicativo, o feedback dos usuários e monitoramento dos resultados permitirá que você tenha a certeza sobre o modelo de negócios escolhido ou se precisará realizar ajustes ou até mesmo mudar para um novo modelo.

Se o seu aplicativo será totalmente gratuito e sem nenhuma necessidade de monetização direta, você não precisa se preocupar com o modelo de negócios para ele, defina apenas indicadores e métricas para o acompanhamento dos resultados ao longo do tempo.

Para se aprofundar:

[Livro “Business Model Generation: Inovação em Modelos de Negócios”](#)

3. Planejamento da Experiência do Usuário

Agora que você sabe no que seu aplicativo precisa ser muito bom, ou seja, a razão para existir, é a hora de planejar como será na prática o seu funcionamento, ou seja, como será a experiência de utilização para os usuários.

Essa fase do projeto também é extremamente importante, porque mesmo que você tenha um ótimo conceito de aplicativo em mãos, se a experiência do usuário não for satisfatória, você estará desperdiçando uma oportunidade.

Considerando esse aspecto, a frequência, tempo gasto e percentual de usuários que reutilizam um aplicativo são mais importantes do que o próprio número de downloads. Uma vez que até mesmo um aplicativo ruim pode alcançar um número enorme de downloads, mas, em razão de uma experiência do usuário mal planejada, poucas pessoas voltem a utilizá-lo.

Exemplos de planejamento básico da experiência do usuário:

- O usuário posta fotos, nas quais pode aplicar diversos filtros, e compartilhar com uma rede de amigos/contatos (Instagram);
- O usuário é identificado através do seu número de telefone e pode conversar com todos os contatos que já tem o aplicativo instalado (WhatsApp);
- O usuário visualiza o perfil de pessoas próximas à sua localização e marca aquelas que considera interessantes, se houver um "match", ou seja, se a outra pessoa também demonstrar interesse, uma conversa via chat é iniciada (Tinder).

Os aplicativos podem ter muito mais funcionalidades à disposição dos usuários além da principal, mas se você acompanhar a evolução deles, verá que todos começam com uma experiência básica e com o tempo vão evoluindo para melhorar ainda aquilo no que já são bons.

Dessa forma, busque a simplicidade na hora de planejar o funcionamento do seu aplicativo, porque assim você conseguirá desenvolver um projeto mais objetivo e enxuto, o que significa menos tempo de desenvolvimento e, conseqüentemente, menor custo para desenvolver.

Quando os usuários começarem a utilizar a primeira versão do seu aplicativo, você verá com maior clareza os pontos que precisam melhorar para evoluir o projeto nas próximas versões e atualizações, ou seja, comece com o básico e depois aperfeiçoe com foco na necessidade dos usuários.

Para se Aprofundar:

[Ferramenta online para criação de wireframes e protótipos de aplicativos](#)

4. Design Visual e Usabilidade

Todos nós sabemos como o layout das telas e a parte visual contribuem para a percepção de qualidade de um aplicativo. Da mesma forma, a fluidez e facilidade de uso colaboram para criar uma experiência agradável aos usuários.

Se esse é o seu primeiro projeto de aplicativo, é muito comum ter muitas ideias ou até mesmo ficar em dúvida sobre criar a melhor identidade visual para o projeto. A forma mais eficaz de fazer isso é investir no trabalho de um profissional com experiência comprovada na área.

A maioria das empresas de desenvolvimento móvel também realizam a criação do layout e planejam a usabilidade, portanto, se você visa terceirizar o desenvolvimento do projeto, nossa recomendação para essa fase de planejamento é pesquisar referências visuais e de usabilidade em outros aplicativos que possam ser aproveitadas no seu projeto.

Exemplo de referências:

- Usabilidade idêntica ao Tinder na hora de "passar" e visualizar o perfil dos outros usuários;
- Esquema de cores e estilo visual do Waze;
- Estilo do ícone do Telegram.

Monte a lista dos aplicativos que servirão de inspiração para o projeto e adicione um comentário em cada um deles sobre qual aspecto deve ser levado em consideração (Ex: usabilidade, cores, fonte, etc).

De toda maneira, cuidado com os exageros e excesso de perfeccionismo. Você deve priorizar algo bonito e funcional, deixando de lado qualquer tipo de sofisticação desnecessária que não agregue valor real para os usuários.

Procure também se informar sobre os elementos gráficos de interface de usuário (GUIs) utilizadas como padrão pela Apple e pelo Google, bem como verificar o funcionamento dos

componentes que são geralmente utilizados em aplicativos. Assim você terá um maior conhecimento sobre a base estrutural e dinâmica dos elementos que formam a maioria dos aplicativos disponíveis no mercado.

Para se aprofundar:

[Material Design Guidelines do Google](#)

5. Documentação de Requisitos

Nesta etapa do planejamento você já deve ter uma visão muito clara de como será o funcionamento do aplicativo. Dessa forma, agora é o momento ideal para colocar no papel a sua ideia, descrevendo todos os detalhes para cada um dos itens (requisitos) que fará parte do projeto.

Levando em consideração que tempo e dinheiro são recursos limitados, é importante ser muito preciso nesta definição para que o futuro desenvolvedor compreenda de forma clara o exato escopo do projeto.

Exemplos de descrição de requisitos:

- O usuários poderão criar uma nova conta informando o nome, e-mail e número de telefone, ou utilizar o Facebook para fazer login (Requisito para criação de conta de usuários);
- As fotos postadas pelo usuário só poderão ser visualizadas por outros usuários que ele tenha aceito como "amigos" (Requisito para privacidade de conteúdo);
- Os usuários só poderão fazer pedido de delivery para os restaurantes localizados até 10 km de distância da sua localização atual (Requisito para limitação de área de entrega).

Quanto mais detalhada for a sua lista de requisitos, melhor será a compreensão do desenvolvedor na hora de implementar o seu aplicativo. Isso previne que ocorram falhas na comunicação e entendimento do projeto, que sempre geram custos adicionais e atrasos indesejados.

Dentre as maiores causas de insucesso em projetos de software estão a falha no levantamento e gestão dos requisitos, portanto dedique o tempo necessário para realizar estas tarefas e após definida a lista final de itens, seja fiel ao plano até a conclusão do desenvolvimento.

Por fim, uma boa dica para facilitar o acompanhamento do projeto é agrupar os itens e funcionalidades em etapas ao longo do desenvolvimento. Por exemplo, os itens de cadastro e login de usuários podem ser agrupados na etapa inicial, enquanto a funcionalidade de envio de fotos e vídeos fazem parte da segunda etapa, e assim sucessivamente até a conclusão total.

Para se Aprofundar:

[Livro “Definindo Escopo em Projetos de Software”](#)

6. Tecnologias

Outra grande dúvida dos marinheiros de primeira viagem é sobre quais tecnologias utilizar no seu projeto de aplicativo.

Quando falamos em tecnologia neste contexto, podemos estar falando de algo específico, como recursos tecnológicos disponíveis ou possíveis de serem implementados para dispositivos móveis, como por exemplo envio de SMS e geolocalização, ou das plataformas para desenvolvimento, como iOS da Apple e Android do Google.

Exemplos de recursos tecnológicos que se refletem em funcionalidades:

- Geolocalização;
- Realidade Aumentada;
- Notificações PUSH;
- Reconhecimento biométrico (Ex: digital);
- Reconhecimento facial.

Exemplos de plataformas para distribuição de aplicativos:

- iOS da apple;
- Android do Google;
- Windows Phone da Microsoft.

O importante é saber exatamente os resultados que você quer produzir com o aplicativo e à partir disso identificar as tecnologias necessárias para alcançá-los. O mesmo se aplica às plataformas, no caso, se o seu público alvo é composto tanto por usuários iOS quanto Android, você deve planejar criar aplicativos para ambas.

Se o orçamento estiver limitado a apenas uma plataforma, você deve escolher priorizar aquela que faz mais sentido para o seu público alvo. O Instagram, por exemplo, começou apenas com versão para iPhone e só depois de algum tempo passou a ter uma versão Android.

Ainda sobre a questão das plataformas, um outro questionamento muito comum é sobre o uso de tecnologia de desenvolvimento de aplicativos "nativos", ou seja, aquela oferecida pela Apple e Google como padrão, ou de aplicativos "híbridos", que são possíveis através de ferramentas de software oferecidos por terceiros.

Aqueles que advogam em nome do desenvolvimento nativo, tem como principal argumento a utilização das ferramentas oficiais da Apple e Google, o que, entre outras vantagens, possibilita a utilização de todos os recursos do aparelho, enquanto aqueles que optam por aplicativos híbridos ganham em produtividade, por praticamente poder criar uma única versão do aplicativo que pode ser distribuída tanto para iOS quanto para Android.

A verdade é que é impossível determinar qual a melhor opção sem avaliar cada caso. O que realmente precisa ser levado em consideração é a natureza e necessidade do projeto, bem como a familiaridade do desenvolvedor com a tecnologia e com as ferramentas de software que serão utilizadas.

Só após essa análise é possível estabelecer qual o caminho mais apropriado para seguir com o desenvolvimento. Para isso, conte com a opinião de um desenvolvedor da sua confiança.

Para se aprofundar:

[Site para Desenvolvedores Apple](#)

[Site para Desenvolvedores Android](#)

7. Estimativas de Prazo e Custos

Agora que você tem em mãos uma documentação que, apesar de básica, apresenta uma visão muito clara de como você pretende construir o seu aplicativo, chegou a hora de estimar o custo e prazo necessários ao desenvolvimento.

Antes de submeter o projeto para análise, revise novamente o escopo quantas vezes forem necessárias para enxugar o projeto e garantir que somente as funcionalidades estritamente essenciais e relevantes serão desenvolvidas nesta primeira versão.

A forma mais prática para obter um orçamento, é entrar em contato com um desenvolvedor ou empresa especializada em projetos de aplicativos móveis. O Brasil tem uma forte comunidade de desenvolvimento mobile e você não terá dificuldade para encontrar opções.

Cada desenvolvedor ou empresa possui um perfil técnico único e sua própria metodologia de trabalho, portanto também é recomendado verificar o portfólio dos trabalhos realizados anteriormente para avaliar a experiência na área e com tecnologias que serão utilizadas no projeto do seu aplicativo.

Aproveite a oportunidade e tire eventuais dúvidas sobre a tecnologia e plataformas que você pretende disponibilizar seu aplicativo, como por exemplo iOS e Android. Com base nesse feedback, caso necessário, volte a revisar os requisitos e documentação para refinar o projeto e aperfeiçoar o planejamento.

Você pode, inclusive, após selecionar o desenvolvedor, solicitar que o mesmo complemente a documentação existente, como por exemplo, criando um protótipo para validar o conceito e requisitos do projeto com seu público alvo.

8. Outros Fatores Importantes

Além das etapas descritas anteriormente, existem outros pontos importantes que devem ser considerados e que podem variar de acordo com a natureza do seu aplicativo.

Segue uma lista de verificação com alguns deles:

O conteúdo do projeto está de acordo com as regras e Guidelines da Apple e do Google?

Tanto Apple quanto Google possuem uma lista de regras sobre qual tipo de conteúdo e funcionalidades são permitidas (ou não) dentro das suas plataformas.

Se certifique com o desenvolvedor escolhido para o projeto se o escopo do seu aplicativo atende a todas as especificações.

Como será o processo de comunicação durante o desenvolvimento do aplicativo?

Exemplos:

- Acompanhamento online das atividades do projeto e reuniões presenciais quinzenais;
- Acompanhamento online e calls semanais no Skype;

Haverá a necessidade de algum tipo de ferramenta de gestão de conteúdo?

Exemplos:

- Painel online para gestão dos usuários cadastrados e atualização de conteúdo;
- Painel online para identificar e remover conteúdo impróprio postado pelos usuários;
- Monitoramento dos dados de utilização, visualização de relatórios e acompanhamento de indicadores.

Como serão realizados os testes do aplicativo antes da publicação final?

Exemplos:

- Testes no simulador durante a fase de desenvolvimento e no aparelho na versão final;
- Entregas parciais para testes direto no aparelho ao longo do desenvolvimento;
- Testes por um pequeno grupo de usuários pré-selecionados antes da publicação.

Qual será o custo para manutenção do aplicativo após o lançamento?

Exemplos:

- Custo de hospedagem de arquivos ou scripts em servidor web;
- Custo de envio de Notificações PUSH para os usuários;
- Custo de suporte técnico corretivo e para atualizações futuras.

Existem medidas de segurança que precisam estar presentes no projeto?

Exemplos:

- Armazenamento dos dados e informações em servidor com segurança reforçada;
- Autenticação (Login) de Usuários em duas etapas;
- Troca de mensagens entre usuários com criptografia de dados.

O aplicativo será disponibilizado para qual países e em que línguas?

Exemplos:

- Apenas em português para usuários brasileiros;
- Português e Inglês para todo o mundo;
- Apenas em Inglês para Estados Unidos e Canadá.

Com quem ficará a propriedade do código-fonte ao final do desenvolvimento?

Exemplos:

- Você pretende adquirir apenas a "Licença de Uso" do software, sem obter a propriedade do código-fonte;

- Você pretende também obter a propriedade do código-fonte, que deverá ser entregue pelo desenvolvedor ao final do projeto.

Qual o tipo e tempo de garantia dada pelo desenvolvedor após a entrega do projeto?

Exemplo:

- 90 dias após a entrega do projeto para correção de bugs e atualização de conteúdo;
- 30 dias após a entrega do projeto para correção de bugs;

Em qual conta o aplicativo será publicado na App Store e Google Play)?

- Na conta do desenvolvedor;
- Na sua própria conta que será criada especialmente para o projeto.

Fale diretamente com um desenvolvedor ou empresa de sua confiança para obter maiores esclarecimentos sobre esses pontos e outras questões que sejam importantes para a criação , publicação e manutenção do seu aplicativo.

Bons projetos e sucesso!



i2 mobile solutions

Melhores resultados para um mundo em movimento

Mais de 10 anos de experiência no desenvolvimento de aplicativos mobile

www.i2mobile.com.br

The advertisement features a background of a busy city street at night with blurred lights and people. In the foreground, two smartphones are shown side-by-side, displaying a mobile application interface with various content cards and a red navigation bar at the bottom. The text is overlaid on the left side of the image.