



Evento	Salão UFRGS 2020: FEIRA DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA DA UFRGS - FINOVA
Ano	2020
Local	Virtual
Título	Drinxer
Autores	JONAS BORGES PANTALEÃO ERIK GUNNAR REBELO HOFFMANN ISMAEL SCHEEREN MATHEUS PERONDI MERINO
Orientador	JOSE LUIS DUARTE RIBEIRO

TÍTULO DO PROJETO: Drinxer

Aluno: Jonas Borges Pantaleão, Matheus Perondi Merino, Erik Gunnar Rebelo Hoffmann e Ismael Scheeren

Orientador: José Luis Duarte Ribeiro

RESUMO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS PELO BOLSISTA

Existem inúmeras dificuldades no atendimento satisfatório de clientes em bares e festas. Embora o consumo de cervejas seja ainda predominante na cultura brasileira, percebe-se o aumento do consumo de bebidas alcoólicas preparadas, como drinks. Pensando nisso, a Startup Drinxer se propôs a desenvolver um aplicativo onde o cliente de bares e festas pode solicitar seus drinks e customizá-los de acordo com seus desejos de consumo. Esse projeto foi desenvolvido no Programa de Iniciação Empreendedora da SEDETEC/UFRGS, no qual existiam 23 empresas participantes e foram executadas reuniões e tarefas para o amadurecimento do empreendimento. A Pesquisa de Mercado detalhou os interesses dos clientes consumidores e clientes donos-de-bares. Percebeu-se que haveria inúmeras dificuldades de acesso ao mercado e manutenção da qualidade dos produtos. Foi decidido que se desenvolveria um aplicativo para auxiliar no atendimento e customização de drinks. As primeiras telas foram construídas em papel, usando conceitos de Design Thinking. Passeou-se a realizar a definição do público alvo e de *early adopters*, através da caracterização de nosso principal cliente (criação da persona). Foi criado o Design da Marca ao identificar e detalhar a identidade visual e as características intrínsecas da comunicação verbal com o Público Alvo. Os aspectos financeiros, contábeis e jurídicos foram detalhados a fim de possibilitar a abertura do negócio na junta comercial. Foi criado um Protótipo com as telas do aplicativo que nos fez desenvolver o produto em grande detalhe. Isso possibilitará a fácil implementação do aplicativo quando o processo de seleção de um desenvolvedor de software parceiro estiver concluído. Durante a bolsa, foi realizada tentativa de contratação de um desenvolvedor de tecnologia, que se mostrou bastante desafiadora. O Modelo de Negócio foi gerado através do auxílio de *canvas*. O planejamento estratégico foi discutido em detalhes pelos empreendedores e um *pitch* de vendas foi apresentado para a equipe Sedetec/UFRGS.