



PROJETO PARA CRIAÇÃO DE APLICATIVO

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- L699e Lima, Marina.
Enxame : Projeto para criação de aplicativo / Marina Lima. – 2018.
63 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2018.
Orientação: Profª. Ma. Manuela Fátima Paula Medeiros.
1. Aplicativo de vendas. 2. Moda autoral. 3. Comércio local. I. Título.
- CDD 391
-

MARINA OLIVEIRA LIMA

ENXAME:

Projeto para criação de um aplicativo

Aprovado em: 04 de dezembro de 2018

Projeto de Moda apresentado ao curso de graduação em Design-Moda como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design-Moda pela Universidade Federal do Ceará. Área de concentração: produto.

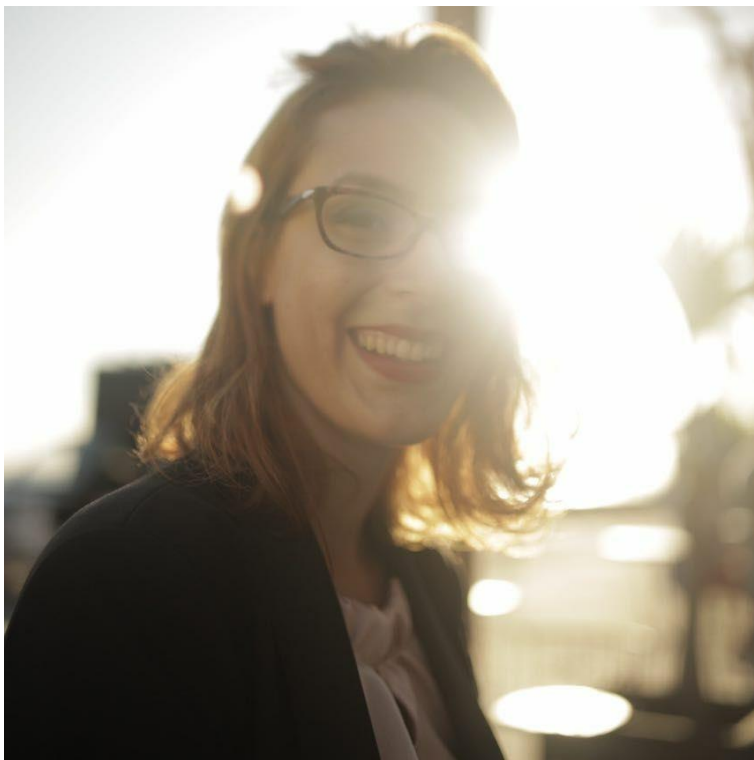
Banca Examinadora:

Ma. Manuela Fátima Paula Medeiros (orientadora)
Universidade Federal do Ceará

Dra. Cyntia Tavares Marques de Queiroz
Universidade Federal do Ceará

Ma. Syomara dos Santos Duarte Pinto
Universidade Federal do Ceará

MARINA, PRAZER!



Sou filha, irmã, tia e amiga. Antes de mais nada. Depois, sou tudo isso de novo. E minha melhor amiga é uma akita de 4 anos, a Pandora.

Me criei tendo 4 mulheres incríveis para me ensinar coisas incríveis – e outras nem tanto. Aprendi a sambar, a passar batom sem espelho, a paquerar, a gostar de comer bem, de me vestir bem, de viajar, de fazer festa e receber em casa, a ser exigente, a falar o que eu penso e sentir o que eu sinto. Se eu sou forte hoje é porque elas me fizeram. Do bendito entre nós herdei o amor pelas palavras, por combiná-las e interpretá-las. Além da simpatia, a graciosidade de um mamulengo e a impressionante habilidade de ser besta.

Sou apaixonada por moda e tudo que vem dela. Amo como todos sabem quem eu sou pela maneira que me visto e como conheço os meus pelas suas roupas.

Encontro no meu sofá um refúgio, no netflix um abrigo e no ifood uma fonte inesgotável de compreensão.

O PROJETO

Projeto para criação de um aplicativo – Enxame – que reúne marcas de moda autoral de Fortaleza, produtos de design e quem mais tenha interesse em estar no mercado online mas não tem ou não sabe como.

A plataforma oferece uma maneira para aumentar a visibilidade e as vendas das marcas que, geralmente, não têm espaço físico e, por isso, tem o contato com os clientes limitado às redes sociais.

O intuito é divulgar os produtos regionais e tornar possível que mais pessoas o conheçam e consumam.

O Enxame tem dois pilares: é sustentável e é local.

CONCEITO E PROPOSTA DO APLICATIVO

- Aplicativo de venda online e entrega de produtos do mercado autoral de Fortaleza – roupas, calçados, acessórios, design gráfico, decoração.
- Catálogo de marcas disponíveis;
- Cada marca tem sua “loja” – uma página dividida em tipos de produtos e apenas com seus produtos.



PROCESSO

ESBOÇOS E ESTUDOS

NOME DO APLICATIVO

CLICK LOOK

I want

COM QUE ROUPA

I dress

Rouparia

ROUPARIA

Rouparia

FEMININO

MASCULINO

INFANTIL

ENTREGA PARA ~ENDEREÇO~

FEMININO

CASUAL



D'METAL

MODA PRAIA



ÁGUA DE COCO

LINGERIE



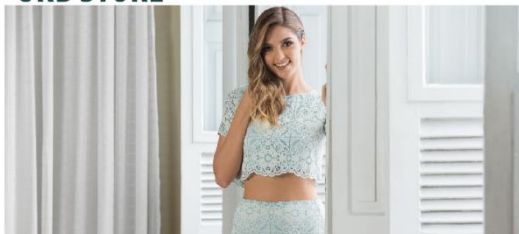
LIEBE

CASUAL

D'METAL



URB STORE



FLORINDA



D'METAL



ESTIMATIVA DE TEMPO E TAXA DE ENTREGA

BLUSAS

COM MANGA

SEM MANGA

MANGA LONGA

GOLA POLO

CAMISETA

TODAS

SAIAS

CURTAS

LONGAS

CALÇAS

VESTIDOS E MACACÕES

CURTO - ESTAMPADO

CURTO - LISO

LONGO - ESTAMPADO

LONGO - LISO

MACACÃO

TODOS

CRIAÇÃO DA LOGO

ENXAME
ENXAME
ENXAME
ENXAME



A decorative graphic on the left side of the page, consisting of a thick, wavy orange line with a white outline, set against a dark grey background.

BRIEFING E ANÁLISE DE MERCADO

NATUREZA DO PROJETO E CONTEXTO

- **Justificativa:** servir de plataforma para viabilizar a venda de produtos de marcas autorais de Fortaleza por pessoas que fazem compras online e desejam adquirir produtos de marcas locais;
- **Objetivos do projeto:** levar ao mercado uma opção de compras online com diversos segmentos e estilos de roupa e alguns produtos de design autoral na mesma plataforma, todas de marcas autorais;
- **Resultados desejáveis:** aumentar as vendas das marcas que aderirem ao aplicativo, fidelização do cliente final ao aplicativo e às marcas disponíveis nele e dar visibilidade às marcas autorais, tornando-as mais acessíveis a diversos públicos;
- **Responsabilidades do projeto:** aproximar clientes que procuram produtos social, econômica e ambientalmente coerentes com o momento que vivemos e promover marcas que tem interesse em estar no mercado online.

CONTEXTO – DIFERENCIAÇÃO + VANTAGEM COMPETITIVA

- Curadoria de marcas: marcas de moda autoral, marcas de produtos de design para decoração e design gráfico autorais;
- Reunir diversas marcas, de diversos segmentos, em um só aplicativo, sendo todas elas autorais e locais;
- Promover e servir de “vitrine online” para pequenas marcas locais, que não estão no mercado online – além das redes sociais – e disponibilizar acesso rápido a uma plataforma de e-commerce;
- Plataforma para divulgar e vender produtos de moda autoral;
- Levar informação de moda e design para o público que navegar no aplicativo.

ANÁLISE SETORIAL

- **Marca:** Enxame;
- **Produto:** roupas, calçados e acessórios de diversos segmentos e objetos de decoração de marcas regionais e autorais;
- **Preço:** varia de acordo com cada marca – assim como o público alvo;
- **Promoção:** instagram, facebook.
- **Praça:** online – aplicativo;
- **Concorrentes:** Privália, Glovo, Daffiti, lojas colaborativas, lojas de shopping;
- **Estratégia da empresa:** praticidade, diversidade de produtos e funcionalidade combinado com responsabilidade social e a especificidade das marcas.

PUBLICO ALVO – CONSULMIDOR FINAL

- **Sexo:** feminino e masculino;
- **Faixa etária:** entre 18 e 40 anos;
- **Nível de renda:** classe média;
- **Hábitos de consumo:** adquire produtos de moda com frequência, para uso pessoal ou para dar de presente e dá prioridade a produtos de marcas locais, que trabalhem artesanalmente e têm um alto valor simbólico, em oposição a novos consumidores, que gostariam de ter conhecimento sobre marcas locais, mas que por diversos motivos, continuam no costume de adquirir produtos de lojas já estabelecidas, de shoppings, visando a praticidade.

PUBLICO ALVO – MARCAS

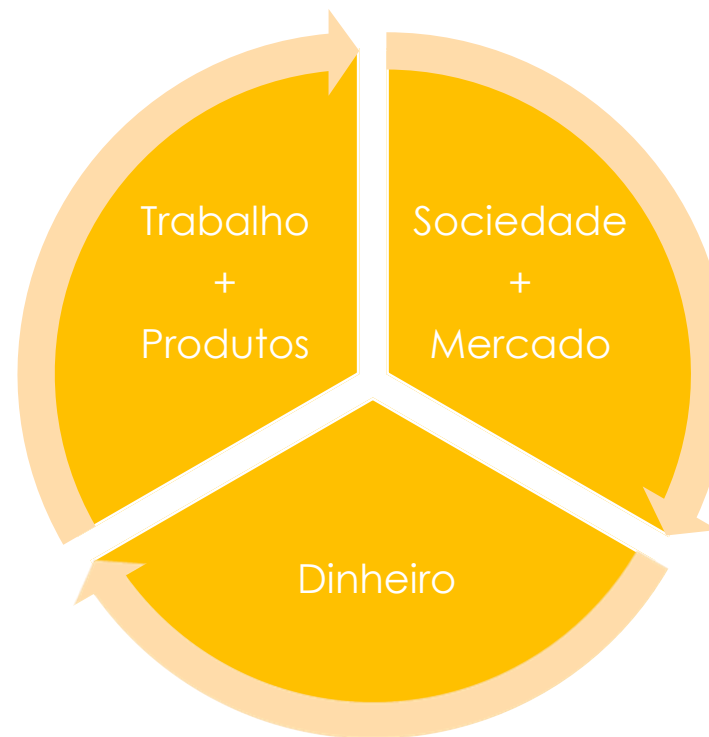
- **Marcas autorais:** roupas, acessórios, calçados, bolsas, semi jóias, decoração, design gráfico, papelaria;
- O público alvo do projeto é o mercado autoral – eles encontraram no Enxame uma plataforma de promoção e e-commerce.

MODELO DE NEGÓCIO

- **Parcerias chave:** marcas autorais – roupas, calçados e acessórios, produtos de decoração;
- **Atividades chave:** fornecer uma plataforma online de vendas;
- **Recursos chave:** aplicativo (plataforma online);
- **Proposta de valor:** fazer compras sem sair de casa – sem ter que lidar com problemas como estacionamento e tempo –, com entrega, diversas formas de pagamento e tendo várias opções de marcas locais e com responsabilidade social;
- **Relacionamento:** recomendações personalizadas, taxas de entrega calculadas pela localização, lojas organizadas pela distância;

PILARES ECONÔMICOS + SOCIAIS + AMBIENTAIS

TRIPÉ DA SUSTENTABILIDADE



O aumento do consumo dos produtos das marcas do aplicativo irá gerar mais trabalho para elas e, assim, mais receita e os benefícios voltarão para a nossa sociedade: produtos produzidos, vendidos e usados na mesma cidade



PAINÉIS

CONCEITUAÇÃO IMAGÉTICA

PÚBLICO ALVO

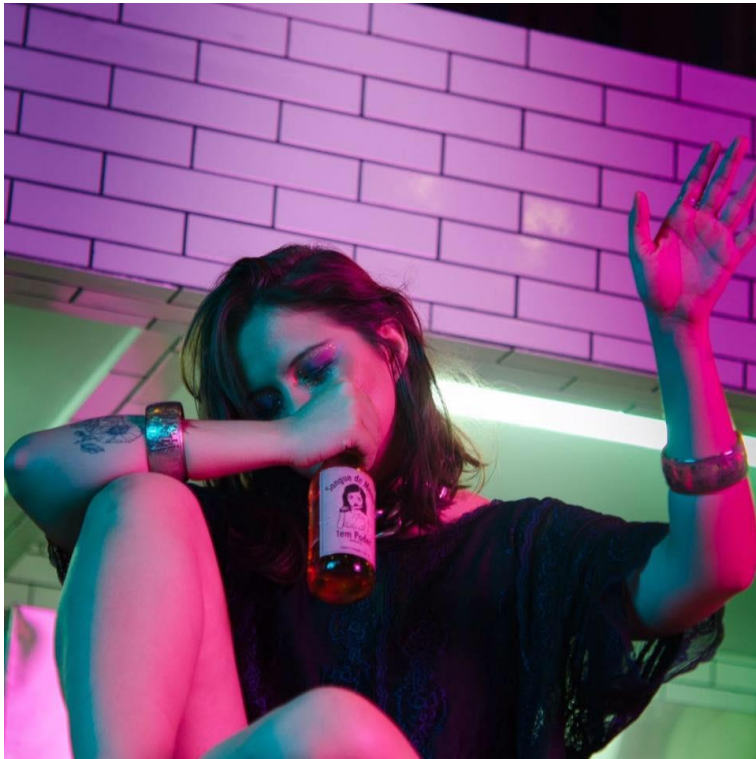


Jovens
Com smartphones

O público alvo é, na verdade, o público e os clientes das marcas que estão no aplicativo



PERSONA 1



Ana Paula Shinohara, 21 anos, é de São Paulo mas mora em Fortaleza;
Trabalha como vendedora na Zara;
Frequenta bares, festas, burgerias, casas de amigos;
Costuma comprar roupas em lojas de departamento, pequenas marcas locais e achados em brechós e lojinhas;
É muito ligada às redes sociais e gosta de fazer fotos conceituais;
Curte roupas escuras e de cortes largos, descoladas e isso faz parte da sua identidade.



PERSONA 2



Belchior Araújo, 24 anos, de Fortaleza, está terminando a graduação em Design-Moda e trabalha com produção e marketing de moda; Gosta de assistir filmes e ouvir música e ir à praia no seu tempo livre. Curte tecnologia e está sempre a par das novidades – tecnológicas e na moda. Seu estilo é marcado pela combinação de peças clássicas – alfaiataria – com outras mais básicas e casuais. No guarda roupa não falta shorts e bermudas brancas e pretas, tshirts e camisas sociais.



MERCADO – POSSÍVEIS CLIENTES E PARCEIROS



@useisy



@menahacessorios



@revival.loja



@oficinabloco



@candidaautoral



@ocreartes



@estudiomatulao



@marocaarts



@criola_feitoamao



@mariavaiafesta



@vistacami



@vovoquemfez

CONCORRENTES

- Feiras criativas;
- Lojas colaborativas;
- Shoppings e lojas de rua;
- Aplicativos de venda;
- Lojas online – whatsapp, Instagram, sites.



@babado coletivo



@elaborecs



privalia

Aplicativo

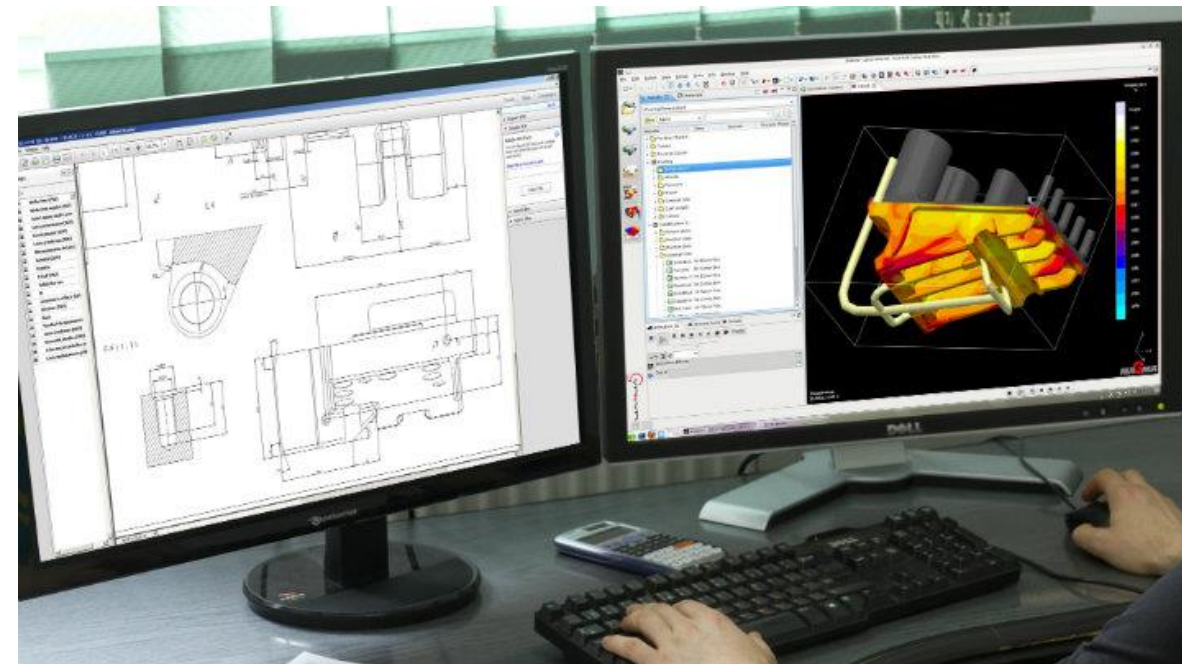
dafiti

Aplicativo

CENÁRIO DE USO



TECNOLOGIA – MATERIAIS E PROCESSOS



Criação do aplicativo pelo programador
+ captação de marcas – material de divulgação
+ pôr no ar nas lojas de app

VOCAÇÃO REGIONAL

100% AUTORAL





O APLICATIVO

CRIAÇÃO E FUNCIONALIDADE

FINANCEIRO

INVESTIMENTOS

- Investimento inicial para a criação da plataforma e para pôr no ar nas lojas de aplicativos – Google Apps e Apple Store;
- Capitação de clientes – marcas;
- Manutenção do aplicativo;
- Servidor e domínio.

LUCRATIVIDADE

- Cadastro da marca;
- Anúncios;
- Porcentagem das vendas: 15%.

INVESTIMENTOS

Serviço	Valor
Abrir empresa	
Programação	
Registro de domínio	+R\$4,59
Servidor	+ R\$9,99 ao mês
Apple Store	U\$99,00 por ano = aproximadamente R\$372,30
Google Play	U\$25,00 = aproximadamente R\$94,00
Iphone 6	+ R\$1.499,00
Consultoria de mkt e comunicação	Permuta – cobrar um valor menor de porcentagem na marca de produtos de decoração da responsável pelo mkt
Consultoria financeira	
Consultoria legal	

RESPONSABILIDADES

ENXAME

- Padrão das fotos;
- Fiscalizar entrega;
- Fotos editoriais;
- Construir a plataforma;
- Disponibilizar acesso fácil ao sistema do aplicativo para atualizações de estoque – disponibilidade de peças, tamanhos e cores;
- Reunir clientes;
- Produzir material com imagens e informações de moda

MARCAS

- Atualizar as peças disponíveis – estoque real x o que é ofertado online;
- Confirmar o pedido – depois de escolhidos os produtos, um funcionário da empresa deve confirmar a disponibilidade dos produtos escolhidos;
- Entrega dos pedidos;
- Fotos usadas na “capa” e dos produtos;
- Embalagem;

A decorative wavy line in orange and white on the left side of the image.

LAYOUT E APARÊNCIA

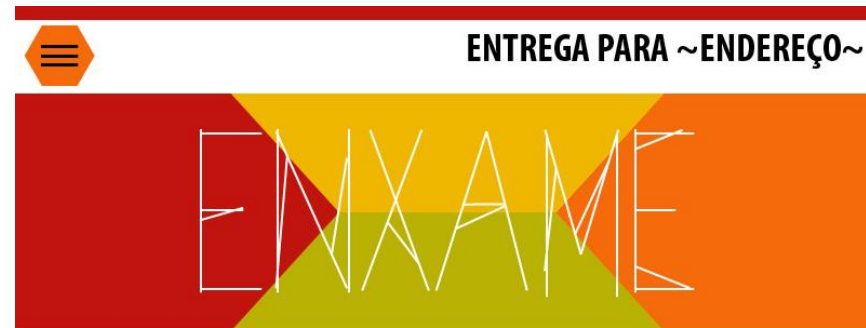
DO APLICATIVO

LOGOMARCA



TELA INICIAL

- Deslogado: opção de login ou fazer cadastro;
- Logado: lojas;
- Barra: “entrega para ‘endereço’”;
- As marcas podem ser organizadas por: distância, popularidade, preços ou tempo de entrega.



BARRA LATERAL

- Acesso rápido para o menu de marcas;
- Página com editoriais feitos com produtos disponíveis no aplicativo;
- Blog de informações de moda.
- Opções relacionadas ao perfil do cliente.



TELA DE LOJA

- Cabeçalho: imagem de capa, nome e IG da marca, número de telefone e horário de entrega;
- Organização em lista dos tipos de peças;
- Tempo de entrega e valor



BLUSAS

COM MANGA

SEM MANGA

MANGA LONGA

GOLA POLO

CAMISETA

TODAS

SAIAS

CURTAS

LONGAS

CALÇAS

VESTIDOS E MACACÕES

CURTO - ESTAMPADO

CURTO - LISO

LONGO - ESTAMPADO

LONGO - LISO

MACACÃO

TODOS

TELA DE PRODUTOS

- Página gerada pela categoria de peça;
- 2 produtos por linha
- Produto: imagem da peça + nome do item + valor



ENTREGA PARA ~ENDEREÇO~

CRIOLA
@CRIOLA.FEITOAMAO

TELEFONE
HORÁRIO DE ENTREGA



FLATFORM ELZA - R\$150,00



SLIDER FLORA - R\$130,00



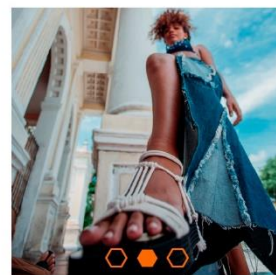
**FLATFORM NÓ CHATO TIRAS
- R\$160,00**



FLATFORM DRIK - R\$130,00

TELA DE PRODUTO

- 2 ou 3 imagens do produto;
- Descrição – material e peça;
- Caixa para escolha do tamanho e, se houver, cor;
- Preço e opção de parcelamento.



PLATFORM ELZA - R\$150,00
OU 3 X R\$ 52,45

TAMANHO ▾ **COR** ▾

SANDÁLIA PLATFORM VEGANA COM ROSTO DE MACRAMÊ EM FORMA DE LOSANGO COM SOLADO DE BARRACHA E PALMILHA DE PVC (COR PRETO) REVESTIDA COM FITA DE POLIÉSTER AO REDOR. 2,8 CM DE ALTURA.



PLATFORM ELZA - R\$150,00
OU 3 X R\$ 52,45

TAMANHO ▾ **COR** ▾

SANDÁLIA PLATFORM VEGANA COM ROSTO DE MACRAMÊ EM FORMA DE LOSANGO COM SOLADO DE BARRACHA E PALMILHA DE PVC (COR PRETO) REVESTIDA COM FITA DE POLIÉSTER AO REDOR. 2,8 CM DE ALTURA.

A decorative wavy line on the left side of the page, consisting of a thick orange line and a white line that follows its path, set against a dark grey background.

LAYOUT E APARÊNCIA

PARA AS MARCAS

INFORMAÇÕES E LOJA

- Cadastro da marca – nome da empresa, CNPJ, tipos de pagamento aceitos, endereço (para gerar o valor da taxa de entrega e a estimativa de tempo), telefones para contato, horário de funcionamento, descrição da marca (“quem somos”), segmento;
- Escolha da “capa” e do ícone – fazer upload das imagens;
- Página para adicionar produtos – imagens, nome, valor, descrição, tamanhos e quantidades disponíveis;
- Opção para organizar a loja – mudar posição de produtos;
- Criar menu – primeira tela da loja – com tipos de roupas;

ENXAME

CADASTRO DE MARCA

NOME _____

CNPJ _____

TIPOS DE PAGAMENTO

- Dinheiro
- Cartão - online
- Cartão - maquineta

ENDEREÇO _____

TELEFONES () _____ () _____

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO _____ h - _____ h

SEGMENTO _____

QUEM SOMOS

ENXAME

IMAGENS DA MARCA

CAPA

Escolher arquivo

Tamanho: 400px X 900px

LOGO

Escolher arquivo

Tamanho: ?

ESTOQUE

- Geral: quantas peças, quantas peças por “tópico”/tipo; quantas peças de cada tamanho; estatísticas de vendas;
- Adicionar produto: upload das imagens, informações* sobre a peça, escolher em que segmento ela aparece, tamanhos e quantidades disponíveis;
- Remover item – quando esgotado;
- Alterar cadastro de produto – atualizar quantidades;

ENXAME

ESTOQUE

Total de peças cadastradas:

ALTERAR ITEM

ADICIONAR ITEM

REMOVER ITEM

QUANTIDADES EM ESTOQUE

POR PEÇA

POR TAMANHO

ÍNDICES DE VENDA

ENXAME

CADASTRO DE PRODUTO

IMAGENS

Escolher arquivos

Tamanho: ?

NOME DA PEÇA _____

VALOR _____

MATERIAL _____

CORES/ESTAMPAS _____

DESCRIÇÃO _____

TAMANHOS

COR 1 **COR 2** **COR 3** **COR 4**

P _____ **P** _____ **P** _____ **P** _____

M _____ **M** _____ **M** _____ **M** _____

G _____ **G** _____ **G** _____ **G** _____

A decorative wavy line in orange and white on the left side of the page.

PLANEJAMENTO

PLANO DE COMUNICAÇÃO E
IMPLEMENTAÇÃO

PRESS RELEASE

Tá chegando um aplicativo feito em casa, pensado e criado em Fortaleza, para mostrar para todo mundo o que a gente faz bem: usar a criatividade e inventar. Vai ser uma plataforma para espalhar o autoral de Fortaleza, dar visibilidade para as marcas e fazê-las conhecidas por mais pessoas.

Vamos conectar marcas de diversos segmentos com pessoas que buscam soluções social e ambientalmente positivas, gente que pensa no próximo, no meio ambiente e na cidade que vive e ama.

A maioria dos consumidores não sabe a procedência dos produtos que está comprando e nem procura saber, enquanto um número crescente deles se importa e busca consumir produtos com garantias sociais e ambientais. Esse é outro ponto positivo do autoral: faz a economia local girar, gerar emprego e criar produtos inovadores.

PROJETO DE COMUNICAÇÃO

- Material para apresentar o aplicativo para as marcas;
- Redes sociais – fazer enxame antes do lançamento;
- Promover o evento de lançamento;
- Lançamento.

MATERIAL EXPLICATIVO – PRIMEIRO CONTATO COM AS MARCAS



ENXAME

O PROJETO É UM APLICATIVO QUE REÚNE MARCAS DE MODA E DESIGN AUTORAL DE FORTALEZA: O ENXAME. A PLATAFORMA OFERECE UMA MANEIRA PARA AUMENTAR A VISIBILIDADE E AS VENDAS DAS MARCAS.

QUEREMOS MOSTRAR O QUE A GENTE SABE FAZER BEM:
USAR A CRIATIVIDADE CEARENSE PARA CRIAR COISAS INCRÍVEIS. O APLICATIVO, QUEM TRABALHA NELE, QUEM VENDE E QUEM COMPRA TÊM A VIRGEM DOS LÁBIOS DE MEL COMO CONTERRÂNEA E PRAIAS ESPETACULARES COMO CARTÃO POSTAL. É TODO MUNDO AMIGO, PRIMO, VIZINHO... TÁ TUDO EM CASA!

NUMA COLMÉIA É TODO MUNDO AJUDANDO O OUTRO, QUERENDO FAZER DAR CERTO, NOSSO ENXAME TAMBÉM É ASSIM: O SUCESSO É DE TODOS QUE FAZEM PARTE!

O INTUITO É DIVULGAR OS PRODUTOS REGIONAIS E TORNAR POSSÍVEL QUE MAIS PESSOAS O CONHEÇAM E CONSUMAM.

A GENTE SE IMPORTA COM A CIDADE, COM A SOCIEDADE, COM O MEIO AMBIENTE, É TUDO SUSTENTÁVEL: PROMETEMOS FAZER TUDO LOCAL, COM O MENOR DISPERDÍCIO – DE TEMPO, DINHEIRO, MATERIAL, DO AMBIENTE, DE ENERGIA – E MAIOR RETORNO POSSÍVEL.

É UMA VERDADEIRA EMPREITADA, UM SONHO QUE NASCEU DE UM TCC E TEM TUDO PARA SE TORNAR REALIDADE!

VAMO FAZER ENXAME!

Como vai ser bom para você?

MAIS CLIENTES ORGANICAMENTE

A cena autoral de Fortaleza vem se tornando cada vez mais representada e conhecida, mas ainda assim é pouco se comparado à facilidade de comprar coisas em shoppings ou na internet. Mais do que estar online, estar num aplicativo voltado para o mercado autoral lhe garantirá ser conhecido e comprado por consumidores que antes não teriam acesso a você.





Mais que amigos, parceiros.

CONHEÇA NOVAS MARCAS E AUMENTE O NETWORK

No aural é assim: todo mundo ajuda todo mundo!

Entre em contato com outras marcas que estão no aplicativo e desenvolva projetos ou peça uma mãozinha! Que tal fazer um editorial juntos e rachar as despesas? Ou então se juntar para criar conteúdo para o Enxame? Chama a gente também. Fazer eventos, fazer festa, fazer um feat. Mistura o seu com o do outro e vê no que dá!

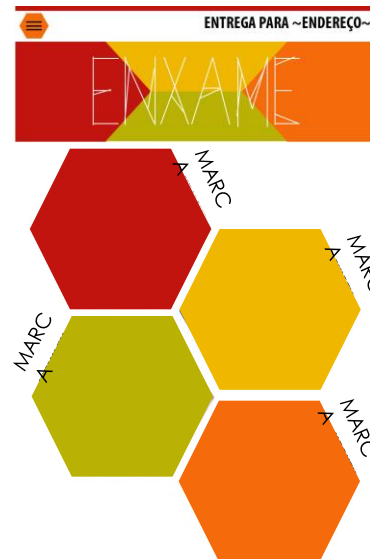
E como vai ser?

O APLICATIVO

As marcas serão divididas por segmento – feminino, masculino, moda praia, infantil – e vão ser representadas pela logo num formato de hexágono. Toda marca pode aparecer em mais de um segmento. Exemplo: uma marca de moda praia vai estar no segmento praia, feminino e masculino.

No aplicativo, cada marca vai ter uma “loja”: uma página com os tipos de roupas – blusa, calça, macacão – e que vai gerar a página de produtos.

As imagens, nomes, preços, tamanhos e cores disponíveis é com a marca, a gente só monta a lojinha bem linda! Não se preocupe, alterar qualquer dessas informações vai ser facinho, facinho!



Cada loja vai ter um cabeçalho com informações básicas: nome e IG, telefone para contato e horário de entrega.

E como vai funcionar?

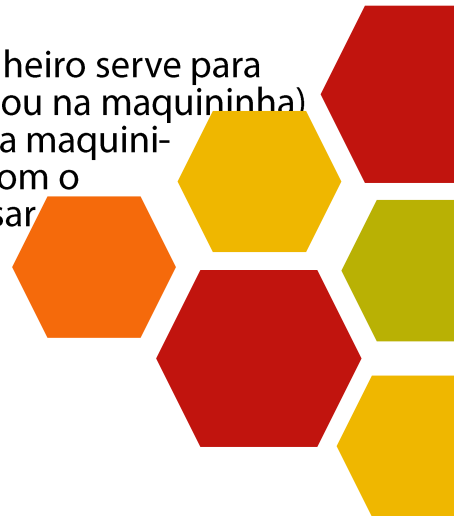
UM BREVE RESUMO DA LOGÍSTICA DA COISA

Entrega: o valor da entrega e o tempo será calculado a partir dos endereços cadastrados pelo cliente e pela marca. A responsabilidade de deixar a compra pro cliente é da marca, você pode dar prazos para entregar – 10 horas, 2 dias – e fazer como for melhor.

Trocas: a política de troca é a que a marca já usa, só precisa combinar com o cliente e deixar avisado na descrição da marca e na página do pagamento.

Estoque online: você cadastra seus produtos e pode alterar as informações dele a qualquer momento, caso mude as quantidades ou ele não esteja mais disponível e você precise excluir o produto da sua loja.

Formas de pagamento: dinheiro serve para todo mundo, cartão (online ou na maquininha) vai de cada marca – se rolar a maquininha só é preciso combinar com o cliente um horário para passar o cartão.





Como faremos dinheiro?

VAMOS AO QUE IMPORTA

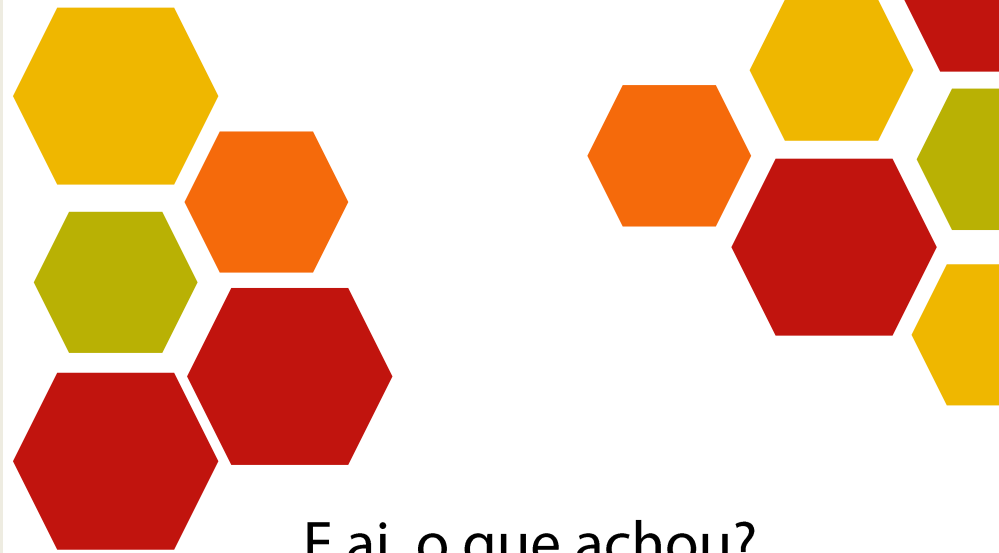
Vendendo, óbvio!

Nossa comissão será 15% do valor dos produtos vendidos. Esse valor é necessário para manter o app no ar e arcar com a constante manutenção.

O esperado é que as marcas aumentem o volume de vendas: quanto mais você vender, menos é cobrado!

Temos duas boas notícias: uma é que nos 3 primeiros meses da marca no aplicativo, serão cobrados 7% do montante vendido e a segunda é que as marcas que se inscreverem nos 6 primeiros meses de aplicativo não precisarão pagar a taxa de adesão!





E ai, o que achou?

**FALA COMIGO. TIRA
QUALQUER DÚVIDA, DÁ IDEIA!**

@_MarinaLima

Marina.olima94@gmail.com

(85) 9 96947706



PLANEJAMENTO DE IMPLEMENTAÇÃO

- Teste do protótipo e correção de erros;
- Conclusão do aplicativo;
- Captação de clientes – marcas autorais;
- Assinatura dos contratos e montagem das “lojas”;
- Começar divulgação – fazer enxame – do aplicativo nas redes sociais;
- Pôr o aplicativo no ar – apple store e google play;
- FAZER ENXAME PRA LANÇAR!

CRONOGRAMA

	Até dia 10	11 – 18	19 – 25	Até o dia 31
NOVEMBR	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa tecnológica 	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa de mercado 	<ul style="list-style-type: none"> • Prospecção de clientes 	<ul style="list-style-type: none"> • Abrir empresa • Patentear nome
DEZEMBRO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar testes do aplicativo • Calcular custos e valor do investimento • Definir porcentagem 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisar os resultados do teste • Redigir contrato para marcas 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar ajustes e melhorias necessários 	<ul style="list-style-type: none"> • Encontro com as marcas para apresentar o projeto
JANEIRO	<ul style="list-style-type: none"> • Lançar o projeto nas redes sociais • Assinar contratos 	<ul style="list-style-type: none"> • Editorial de carnaval • Lançar o aplicativo nas lojas de app • Evento de lançamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Receber feedback do aplicativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Promover aplicativo para o carnaval
FEVEREIRO	VENDER	MUITO	FAZENDO	ENXAME
MARÇO	Ação de carnaval			

CONCLUSÃO

Economia, sociedade e ambiente: são três aspectos de nós e da cidade em que vivemos e o Enxame propõe unir o tripé que nos segura em prol da economia autoral e de um ambiente mais harmônico e igual!

Mergulhando no mundo do empreendedorismo e da economia criativa, aprendi que realizar um sonho é muito mais do que apenas ter uma ideia, é muito pé no chão, suor e umas doses de positividade.

É assim que o Enxame começa, de um sonho meu que, compartilhado com vários, tem se mostrado mais possível a cada dia.