

STARTUP ATRAVÉS DO PETY DELIVERY BRASIL

ARAN, Alana Thaís¹
TIMM, Vinicius.²

RESUMO

O presente trabalho consiste em uma pesquisa direcionada a criação de uma startup volta para o mundo animal. Desta forma, aqui será exposto a ideia inovadora, seus objetivos e como ela será executada. Ainda, será feita uma explanação minuciosa dos detalhes dessa startup, incluindo o serviço ela proporcionará, o público alvo e seu diferencial no mercado. Vale ressaltar que a pesquisa foi realizada através do STARTFAG e o projeto STARTUP GARAGE do Centro Universitário FAG.

PALAVRAS-CHAVE: Startup, Inovação, Aplicativo, Animais, Cashback.

1 INTRODUÇÃO

A inovação está diretamente relacionada ao empreendedorismo. Por isso verifica-se a importância do estudo de questões que envolvam tecnológica e ideias inovadoras, como se perfaz presente ideia. Ainda, verifica-se a presente ascensão do empreendedorismo ligado às startups.

É em virtude do baixo investimento inicial que a popularidade das startups está em alta, uma vez que sua criação parte de uma ideia inovadora e segue para fases de validações de mercado, ou seja, se sua ideia é viável ou não. Desta forma, posteriormente após verificar se há demanda para ideia que ocorrem os investimentos de risco.

2 REFERENCIAL TEÓRICO OU FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 CONCEITO DE STARTUP

De acordo com o parágrafo único do artigo 65-A da Lei das startups “considera-se startup a empresa de caráter inovador que visa a aperfeiçoar sistemas, métodos ou modelos de negócio, de produção, de serviços ou de produtos.” Desta forma, tem-se com base legal que o negócio obtenha ao menos características inovadoras para ser identificado como uma startup.(BRASIL, 2019)

Ainda, de acordo com o SEBRAE a startup é “Um grupo de pessoas iniciando uma empresa trabalhando com uma ideia diferente, escalável e em condições de extrema incerteza.” (FALCÃO, 2017, p.12)

¹Alana Thaís Aran. Email: alanaarant@gmail.com

² Vinicius Timm. Email: timm.64@hotmail.com

Em relação ao mercado é possível identificar que há campo para exploração no Brasil e que ele é bastante novo, senão vejamos a opinião abaixo:

O Brasil é um mercado em formação para as Startups, especialmente quando tratamos do tema sob a ótica da inovação através de investimentos de capital de risco. Diz-se que o primeiro fundo especializado nessa área nasceu em 1994, por iniciativa da GP Investimentos. Isso significa que conceitos, regras de boas práticas e definições sobre o tema estão em desenvolvimento entre nós a pouquíssimo tempo. (FALCÃO, 2017, p.25)

A criação de uma startup está dividida em ciclos para sua concretização, como se fossem etapas a serem concluídas:

O relatório Startup Genome, por exemplo, define o ciclo de maturação médio de uma Startup em quatro etapas distintas – Descoberta, Validação, Eficiência e Escala. Adicionamos uma quinta fase, com dois desdobramentos distintos possíveis: o sucesso do negócio (Fusões & Aquisições) ou o fechamento da Startup. (FALCÃO, 2017, p.91)

Quando fala-se em startup, deve-se ter em mente um pitch, que nas palavras de Falção (2017) deve conter " informações relevantes, mas que não contenha os segredos do negócio", sendo basicamente a exposição em poucos minutos da ideia inovadora.

Desta forma, a startup caracteriza-se pela criação de um ideia inovadora ou aprimorada de determinado meio. Não está limitada a criação de um aplicativo de celular, podendo estar em diferentes nichos. No projeto em questão, o foco será destinado ao mundo animal.

Assim, a startup esta ligada na identificação de uma dor social e solução dela através de uma ideia inovadora ou tecnológica.

2.2 O APLICATIVO

Consiste na criação de uma startup voltada para o mundo animal. Desta forma, consistirá inicialmente na criação de uma plataforma ou aplicado de celular que proporcionará a possibilidade localização de alimentos, remédios e demais utensílios para seu pet, bem como, busca de clínica

veterinária especializada, contando com retorno saindo de cada produto ou serviço utilizado através de cashbak.

Assim, startup será uma plataforma interativa, onde a mesma servira de marketplace de produtos pet dos estabelecimentos na região de Cascavel-Paraná. Também haverá um mascote virtual personalizável, com jogos e tarefas, a mesmas te gerarem pontos que poderão ser acumuladas e trocadas por diversas coisas.

Em síntese, será um aplicativo para localizar alimentos, remédios, serviços e demais utilizadas para seu PET/animal, bem como, até mesmo o profissional (médico veterinário) e clínica veterinária qualificados.

A escolha do nicho de animais é válida pois conforme dados recentes do IBGE, o mundo pet no Brasil é o terceiro do mundo em questões de faturamento, sendo a alimentação como principal fonte das questões relacionadas ao pet. (EQUIPE INFOMONEY, 2018)

2.3 PÚBLICO ALVO

O público alvo serão inicialmente jovens de 25 (vinte e cinco) a 40 (quarenta) anos de idade que gostam de animais e necessitam otimizar o seu tempo em relação aos cuidados com o seu animal, incluindo questões relacionais a alimentação, saúde e busca por demais utilidades para o pet.

2.4 DIFERENCIAL

O diferencial será que dentro do próprio aplicativo terá uma ferramenta que irá possibilitar o usuário a acompanhar o crescimento e vida do seu animal, colocando assim o acompanhamento diário da vida do pet, tendo como incluir as refeições, horário do banho, acompanhamento da saúde. Festa forma, cumprindo o usuário com todas as atividades inerentes ao seu animal, ele obterá uma pontuação que atingindo determinados pontos ele poderá substituir por serviços no aplicativo funcionando como uma espécie de cashback.

Assim, o aplicativo contará um ciclo de acompanhamento do animal, em forme de jogo, onde será possível fazer um perfil do animal; colocar as características físicas do pet; anotar os horários das refeições para que o aplicativo lembre o usuário depois e fornecimento de informações

em relação aos cuidados com o seu animal, incluindo questões relacionados a saúde, alimentação e curiosidades.

Desta forma, contará com um programa de gamificação onde realizando as tarefas relacionados ao seu pet contará pontos como uma espécie de Cashback que poderá ser convertido em dinheiro para compras no aplicativo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente todos estão em busca de ideias inovadoras que atendam as demandas sociais de forma a melhorar a qualidade de vida dos indivíduos. A criação de startups está diretamente ligada a solução de uma dor, de uma problema social, educacional e muitos outros que estão ligados a inovação.

Deste modo, tendo em vista o crescimento do mundo pet nos últimos tempos, verifica-se a alta probabilidade de desenvolvimento prático e acerto da presente ideia. Sem contar a busca pelas pessoas de otimização do tempo através de aplicativos, que facilita ainda mais a efetivação da ideia proposta.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei complementar nº 167, de 24 de abril de 2019.** Disponível em:

<<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/Lcp167.htm>> Acesso: 07 de jul.2019.

INFOMONEY, Equipe. **Sem crise: mercado pet no Brasil é o terceiro no mundo em faturamento.**

Disponível em: <<<https://www.infomoney.com.br/negocios/canal-do-empresario/noticia/7375940/sem-crise-mercado-pets-brasil-terceiro-mundo-faturamento>>> Acesso: 23 de ago.2019

FALÇÃO, João Pontual de Arruda. **Startup law brasil. o direito brasileiro rege mas desconhece as startups.** Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/18186>. Acesso: 07 jul 2019.