



**Universidade Federal do Paraná**  
**Programa de Pós-Graduação Lato Sensu**  
**Engenharia Industrial 4.0**



**ALEXANDRE RUIZ ALBERTONI**

**PLANO DE NEGÓCIO PARA APLICAÇÃO DE REALIDADE  
AUMENTADA NO TREINAMENTO DE COLABORADORES NO RAMO  
DO VAREJO**

**CURITIBA  
2020**

ALEXANDRE RUIZ ALBERTONI

**PLANO DE NEGÓCIO PARA APLICAÇÃO DE REALIDADE  
AUMENTADA NO TREINAMENTO DE COLABORADORES NO RAMO  
DO VAREJO**

Monografia apresentada como resultado parcial à obtenção do grau de Especialista em Engenharia Industrial 4.0. Curso de Pós-graduação Lato Sensu, Setor de Tecnologia, Departamento de Engenharia Mecânica, Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Pablo Deivid Valle

**CURITIBA  
2020**

## RESUMO

O ramo varejo é um setor muito importante na economia atual, esse setor emprega uma quantidade significativa de colaboradores que buscam o primeiro emprego, colaboradores que um nível de escolaridade um pouco mais baixo. A carga de trabalho é puxada e exige muita das vezes que se trabalhe sábados, domingos e feriados. Devido a todas essas situações, o *turnover* do setor é muito alto e chega a quase 90%. Isso representa um custo muito alto com treinamento. Esse custo é composto pelo tempo de baixa produtividade do colaborador, desperdícios durante a montagem dos lanches etc.

Temos como objetivo reduzir esse custo reduzindo o tempo de treinamento de cada colaborador. Essa redução de tempo aconteceria com a implantação de um óculos de realidade aumentada, este teria como objetivo de simular as estações de trabalho, as operações e atividades que cada colaborador deve realizar.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ







UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

## Takt Food

**Testes & Resultados**

- Menor tempo entre capacitação e produção eficaz;
- Melhoraria no padrão dos produtos;
- Alternativa mais didática aos treinamentos digitais e/ou assistidos.



**equipe**

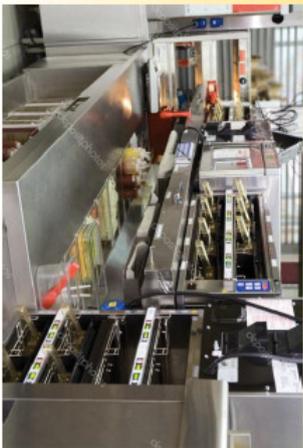
ALEXANDRE ALBERTONI	MAHANE A P DE SOUZA
SAMUEL V ELIAS	TAKESHI KOYTI SAITO

produto

- Solução de treinamento mais barata a longo prazo, tendo em vista o turnover do segmento de 90%.
- Redução das perdas de processo;
- Aumento de produtividade;
- Validação do modelo/aplicabilidade pela realização de testes piloto.

Plano de Negócio

- Óculos para treinamento de montadores de fast food que utiliza o princípio de realidade virtual para instruir a execução passo a passo do pedido.



**User Experience & Público Alvo**








**Monetização e/ou Investimento**

- Custo de produção: R\$ 50.000,00 (plataforma)
- 50% do contrato na entrada + Restante parcelado em 12 meses
- Ganhos em produtividade imediatos, redução do desperdício e retrabalho, redução de custos e mobilização de pessoal envolvidos em instrução/treinamento.



CANVAS produto



Pós UFPR: um futuro melhor para as crianças



CANVAS produto