

NP5 – Plano de marketing

Grupo:

Cauã Borges Faria RA: 834437

Felipe de Toledo de Souza RA: 832705

Vitor Rodrigues da Mata RA: 831591

7.1 – Proposta de valor

7.1.1 – Cliente

Emissoras de conteúdo esportivo, especialmente aquelas que:

- Buscam reduzir altos custos operacionais da transmissão
- Procuram inovações para aumentam o engajamento do público

7.1.2 – Problema

- Transmissões esportivas são caras e difíceis de escalar (custo de equipe e produção)
- Falta de inovação nas transmissões esportivas

7.1.3 – Solução

- Narração por IA com qualidade profissional
- Efeitos 3D ao vivo, como reconstruções táticas e estatísticas dinâmicas

7.1.4 – Valor quantificado

- Redução de custos com narradores e equipe técnica (Até 20 - 30% de economia)
- Aumento da escalabilidade das transmissões (mais eventos simultâneos)
- Engajamento com efeitos visuais (maior tempo médio por visualização)
- Tempo de preparação reduzido

7.2 – Ciclo de vida completo e casos de uso

7.2.1 - Como o cliente descobre o produto

- **Marketing Direto:** em eventos esportivos e feiras de tecnologia audiovisual (ex: Sportel, NAB Show)
- Parcerias estratégicas: com ligas e federações esportivas
- Demonstrações ao vivo: em plataformas online e canais especializados em transmissão esportiva

7.2.2 – Como compra

- Através do site oficial da empresa, com pacotes escaláveis por número de jogos ou horas de transmissão
- Contato comercial direto, com time de vendas que oferece propostas personalizadas
- Modelo de assinatura SaaS, com planos mensais ou anuais

7.2.3 – Como paga

- Cartão de crédito, boleto bancário ou transferência
- Faturamento mensal para clientes corporativos (com contrato)

7.2.4 – Como usa

- Acessa a plataforma pelo nosso site
- Escolhe o modelo de narração por IA, qual esporte, nomes de jogadores, etc
- Integra os efeitos 3D com o sinal de vídeo em tempo real
- Faz a transmissão para YouTube ou TV local com custo reduzido e aparência profissional

7.2.5 – Como fideliza

- Suporte técnico 24/7 com atendimento especializado
- Atualizações constantes com novos recursos, vozes de IA e estilos visuais
- Descontos progressivos por volume ou contratos de longo prazo

7.2.6 – Como Recomenda

- Programa de indicação com benefícios, oferecendo bônus ou créditos para emissoras que indicarem outras
- Funcionalidade integrada para compartilhamento de transmissões nas redes sociais, com branding da plataforma
- Destaque de cases de sucesso no site e canais oficiais, aumentando o prestígio das emissoras que usam a solução

7.3 – Especificação de alto nível do produto

Descrição: Oferecemos uma solução integrada de transmissão esportiva com foco em automação, redução de custos e inovação visual. Ela permite a emissoras de todos os portes realizarem transmissões profissionais, o nosso produto seria disponibilizado no site

7.4 – Planejamento da evolução do desenvolvimento do produto

7.4.1. Protótipo Não Funcional (Wireframe e Design)

Objetivo: Validar visualmente a interface e as funcionalidades esperadas

Entregas:

Página inicial, painel de controle, player com narração

Fluxo de uso e navegação

Validação: Apresentação para stakeholders e potenciais clientes para coleta de feedback visual

7.4.2. Protótipo Funcional

Objetivo: Simular a experiência de uso sem lógica de back-end finalizada

Entregas:

Interface com interações clicáveis

Simulação da narração por IA com trechos pré-gravados

Simulação dos efeitos visuais com animações prontas

7.4.3. MVP

Objetivo: Lançar uma versão utilizável do produto com as funções essenciais

Funcionalidades incluídas:

Narração por IA em tempo real com entrada de dados manuais

Inserção de efeitos visuais 3D básicos (gols, estatísticas simples)

Plataforma web acessível com autenticação

Usuários-alvo: 2 a 3 emissoras de futsal parceiras (piloto)

Resultados esperados: Feedback real, dados de uso, validação de mercado e economia de custos

7.4.4. Versões Comerciais

Versão 1.0

Narração por IA personalizada (voz, estilo, intensidade)

Biblioteca de efeitos 3D com integração automática

Dashboard com relatórios de performance

Integração com plataformas de streaming (YouTube, Facebook, RTMP)

Suporte via chat e onboarding guiado

Versão 2.0

Tradução automática multilíngue (legendas e narração)

Inteligência tática: sugestões automáticas de momentos para replay

Modo multi-jogo para transmissões simultâneas

API pública para integrações avançadas com parceiros

Planejamento dos Testes Funcionais

Etapas	Tipo de Teste	Objetivo
Protótipo funcional	Testes de usabilidade (UX/UI)	Avaliar clareza da interface e fluxo de navegação
MVP	Testes de estabilidade e desempenho	Garantir que a transmissão com IA ocorra sem travamentos
MVP	Testes de IA (narração e efeitos)	Verificar coerência da narração e precisão dos efeitos 3D
Versões comerciais	Testes automatizados e manuais	Reduzir bugs em escala e garantir novas funcionalidades
Pós-lançamento	Testes com feedback de usuários reais	Priorizar melhorias com base na experiência real

8.1 – Os 4 Ps do Marketing

Versão	Produto	Preço	Praça (Distribuição)	Promoção	Observações (Mercado / Tamanho / Quando)
Release 1	Plataforma com narração por IA em tempo real, painel web, efeitos 3D básicos, integração com YouTube/Facebook, relatório básico de engajamento.	Assinatura mensal a partir de R\$ 599/mês (plano básico) ou R\$ 1.199/mês (profissional)	Lançamento no Brasil com foco em emissoras e streamers de futsal regionais.	<ul style="list-style-type: none"> - Campanhas em redes sociais (YouTube, Instagram, LinkedIn) - Parcerias com ligas locais - Demonstrações gratuitas 	<ul style="list-style-type: none"> - Público inicial: 50 emissoras e streamers no mercado brasileiro. - Lançamento previsto: 2º semestre de 2025
Release 2	Tradução multilíngue por IA, efeitos 3D mais avançados (replays automáticos, heatmaps), modo multi-evento, suporte técnico prioritário.	Planos premium a partir de R\$ 1.999/mês	Expansão para América Latina e Portugal , com foco em campeonatos de futsal e ligas independentes.	<ul style="list-style-type: none"> - Estratégias B2B com demonstrações privadas - Cases de sucesso divulgados em mídia especializada - Webinars ao vivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Público estimado: 200 emissoras e plataformas de streaming. - Lançamento previsto: 1º semestre de 2026
Release 3	Personalização total por IA (voz, sotaque, estilo), sugestões táticas automáticas, painel completo com dados de audiência e engajamento avançado.	Planos sob demanda com precificação personalizada (Enterprise)	Entrada no mercado europeu (Espanha, Itália, França), buscando ligas de menor expressão e canais online.	<ul style="list-style-type: none"> - Participação em eventos internacionais (ex: Sportel, NAB) - Contato direto com executivos de ligas - Estudos de caso e provas de ROI 	<ul style="list-style-type: none"> - Expansão para ligas menores na Europa. - Previsão: final de 2026 a início de 2027
Release 4+	API pública para integração com plataformas de dados esportivos, sistema de monetização, inteligência de anúncios integrados.	Receita baseada em uso (pay-per-event ou por API call) e comissões sobre monetização	Disponível globalmente para startups de mídia, plataformas OTT e novas federações esportivas digitais.	<ul style="list-style-type: none"> - SEO internacional, influenciadores do setor tech/esportivo - Programa de afiliados e white-label - Canal de YouTube próprio 	<ul style="list-style-type: none"> - Abertura para novos mercados fora do futsal. - Alvo: monetização em larga escala. - Previsão: 2027 em diante

8.2 – Expectativa de vendas

Mercado	Ano 1	Ano 2	Ano 3	Ano 4	Ano 5
Mercado 1 – Brasil (Futsal)	30 clientes R\$ 360 mil	80 clientes R\$ 1,2 milhão	150 clientes R\$ 2,8 milhões	200 clientes R\$ 4 milhões	250 clientes R\$ 5,5 milhões
Mercado 2 – América Latina (Futsal e Futebol Menor)	—	30 clientes R\$ 600 mil	80 clientes R\$ 1,8 milhão	150 clientes R\$ 3,5 milhões	200 clientes R\$ 5 milhões
Mercado 3 – Europa (Ligas Menores)	—	—	20 clientes R\$ 600 mil	70 clientes R\$ 2 milhões	150 clientes R\$ 4 milhões
TOTAL ESTIMADO	R\$ 360 mil	R\$ 1,8 milhão	R\$ 5,2 milhões	R\$ 9,5 milhões	R\$ 14,5 milhões

Produto (Release)	Ano 1	Ano 2	Ano 3	Ano 4	Ano 5
Release 1	30 clientes R\$ 360 mil	60 clientes R\$ 900 mil	50 clientes R\$ 1 milhão	30 clientes R\$ 600 mil	20 clientes R\$ 400 mil
Release 2	—	50 clientes R\$ 800 mil	100 clientes R\$ 2,2 milhões	100 clientes R\$ 2,5 milhões	80 clientes R\$ 2 milhões
Release 3	—	—	30 clientes R\$ 1 milhão	90 clientes R\$ 3 milhões	120 clientes R\$ 3,5 milhões
Release 4+	—	—	—	40 clientes R\$ 1,5 milhão	130 clientes R\$ 4,6 milhões
TOTAL ESTIMADO	R\$ 360 mil	R\$ 1,7 milhão	R\$ 4,2 milhões	R\$ 7,6 milhões	R\$ 10,5 milhões

8.3 – Teste de mercado a serem realizados

8.3.1 - Teste Piloto com Emissoras Locais de Futsal

- Objetivo: Validar usabilidade, qualidade da narração por IA e reação do público.
- Como será feito: Seleção de 3 a 5 emissoras parceiras no Brasil
- Indicadores avaliados:
 - Engajamento do público nas transmissões.
 - Redução de custos relatada pelas emissoras.
 - Nível de satisfação dos operadores da ferramenta.
 - Feedback direto sobre melhorias desejadas.

8.3.2 - Teste de Disposição a Pagar (WTP – Willingness To Pay)

- Objetivo: Encontrar o ponto ótimo de precificação.

- Como será feito:
 - Envio de diferentes propostas comerciais para grupos de clientes com variações de valor e funcionalidades.
 - Análise de taxa de resposta, conversão e rejeição.
- Riscos mitigados: Precificação mal ajustada (barato demais ou caro demais).

8.3.3. Teste de Canal de Venda (Aquisição)

- Objetivo: Verificar qual canal digital é mais eficiente para atrair clientes.
- Como será feito:
 - Campanhas de teste A/B em redes sociais (Facebook Ads, Instagram, LinkedIn Ads).
 - Landing pages específicas com mensuração de cliques e cadastros.
- Riscos mitigados: Investimento mal alocado em marketing; escolha ineficaz de canal.