



SENAC

Campus Santo Amaro

TADS - Análise Desenvolvimento de Sistemas

PW - Programação Web

PLATAFORMA DE CROWDFUNDING PARA STARTUPS

Integrantes:

Derick Gustavo da Silva Ferreira

Guilherme Costa Santos Fidencio

Professor: Carlos Henrique Veríssimo Pereira

08/03/2024

Especificação do problema

- **Ramo de atividade da empresa**

Ramo de serviços financeiros - Plataforma de Crowdfunding que visa facilitar os processos que devem ser feitos para que haja o financiamento coletivo.

A plataforma deve:

- Realizar o cadastro das startups;
- Possibilitar um campo para publicação de campanhas;
- Integrar métodos de pagamento;
- Permitir a comunicação entre os stakeholders;
- Administrar que as recompensas oferecidas as startups/apoiadores sejam entregues conforme o acordado.

- **Contexto de mercado**

A plataforma deverá facilitar ao máximo os processos, devido a dificuldade em arrecadar fundos vindos de financiamentos por conta da morosidade e burocracia no Brasil, que dificulta essas ações que em muitos casos atrapalham o andamento de projetos.

A falta de transparência/confiança em algumas organizações do mesmo modelo também afeta o setor, que é alimentado em sua maioria por apoiadores que visam apenas auxiliar o indivíduo ou grupo que pode estar em vulnerabilidade social ou precisando de um rápido investimento para emergir. Essa dificuldade faz com que se torne ainda mais importante a administração de recompensas, visando a necessidade de construir uma imagem confiável sobre a empresa.

Também é importante destacar as grandes empresas que buscam o investimento em campanhas da plataforma, visando a redução de impostos e melhorar a imagem que a empresa oferece.

Identificação (caracterização do cliente alvo)

- Startups – Empresas emergentes que precisam da injeção de capital para se manter ou escalonar o serviço prestado;
- Organizações não governamentais (ONGs) – Que buscam auxílio social;
- Grandes empresas – Que visam melhoria de imagem, participação em uma empresa com grande potencial ou redução de impostos.

Necessidades do negócio

- Ter uma plataforma confiável e segura, tanto para pagamento quanto para cadastro/armazenamento de dados;
- Garantir praticidade na realização dos processos;
- A plataforma deverá ser rápida e eficiente também em relação aos repasses de capital;
- Garantir que as campanhas sejam reais e que os investidores não se preocupem com o investimento em algo falso.

Entendimento do problema

É necessário que a plataforma seja prática, segura e assertiva quanto aos processos, garantindo que a recompensa seja para algo real e seja recebida o quanto antes para os interessados.

Para isso, serão utilizados das seguintes soluções técnicas:

- Desenvolvimento de uma interface simples e objetiva;
- Desenvolvimento de um banco de dados organizado;
- Utilização de Inteligência Artificial para a geração de dados/contextos possíveis;
- Sistema de avaliação de riscos para verificação de uma possível fraude em relação a campanhas falsas.

Estratégia de atuação

Gestão de projeto/prazos

- Será organizado por meio da ferramenta “Trello”, devido a facilidade para organização de informações e possibilidade de utilização do sistema sem a necessidade de simultaneidade (para caso o horário de atuação seja diferente);
- O uso da ferramenta “Calendário” também será necessário para facilitar a facilidade na organização de reuniões para uma comunicação direta e em horário marcado.
- Utilização da ferramenta “Figma” para projetar o site antes mesmo de iniciar os códigos, visando uma interface simples, lógica e visualmente agradável,

Comunicação e colaboração

- Por meio das ferramentas “Discord” e “Whatsapp” serão realizadas as principais perguntas e reuniões, podendo ser acessados por qualquer dispositivo móvel ou desktop.

Versionamento de documentos

- Por meio da ferramenta “GitHub” serão realizados os versionamentos e atualizações do código fonte, para que haja um melhor rastreamento e eficiência no processo.

Macro Cronograma

Lista de atividades:

- Levantamento de dados;
- Análise sobre as ferramentas/Definição de padrões da dupla;
- Implementação de dados;
- Aplicação de teste;
- Verificação e modelagem do protótipo;
- Adaptações do projeto;
- Finalização.

Atividades principais técnicas:

1. Análise individual de empresas do mesmo setor/área de atuação; **Tempo estimado: 3 dias**
2. Brainstorm inicial (reunião para apresentação dos dados);
3. Modelagem inicial individual – Por meio do “Figma”;
4. Produção da primeira interface; **Tempo estimado: 3 dias**
5. Análise sobre o desenvolvimento atual (reunião);
6. Produção de outros processos vinculados ao primeiro;
Tempo estimado: 15 dias (com reuniões periódicas para validação e modelagem da interface/interação do usuário com o programa).

