

João Pedro Nunes Vieira (50458), Francisco Teixeira (84843), Miguel Moreira (89853), Pedro Cruzeiro (103173)

Versão deste relatório: **2022-05-13**, v1.0

RELATÓRIO – INCEPTION

Visão e âmbito do produto

Conteúdos

Visão e âmbito do produto	1
1 Introdução	1
1.1 Sumário executivo	1
1.2 Controlo de versões	2
1.3 Referências e recursos suplementares	2
2 Contexto do negócio e oportunidades	3
2.1 Promotor e áreas de atuação	3
2.2 Impulso para a mudança (oportunidade)	4
2.3 Transformação digital e (novas) formas de geração de valor	4
2.4 Principais objetivos	4
3 Definição do produto	5
3.1 Posicionamento do produto	5
3.2 Funcionalidades principais	5
3.3 Âmbito inicial e incrementos subsequentes	6
3.4 Perfis dos stakeholders	6
3.5 Limites e exclusões	6

1 Introdução

1.1 Sumário executivo

Este relatório apresenta os resultados da fase de Inception, adaptada do método OpenUP, em que se caracteriza o conceito do produto a desenvolver.

Neste caso de estudo, o desenvolvimento do novo sistema de informação foi pedido pela empresa Art&Design, Lda. de forma a dar resposta à necessidade que empresas e pessoas individuais têm em adquirir *designs* profissionais e exclusivos para os seus modelos de negócio, bem como à crescente presença *online* de *designers freelancers* que não têm forma de expor o seu trabalho artístico para captação de interesse ou aquisição.

Face à pandemia COVID-19, ocorreu um crescimento abrupto na procura e ofertas de mercado de *design* a nível global fazendo uso da Internet, por conseguinte o nível de venda e *marketing* do produto é relativamente baixo; sendo assim, a Art&Design, Lda. - que atua na área de Design de Comunicação - visa agora, com o novo sistema, criar uma conexão global que unifique todos os *designers* que desejam

criar, promover e vender os seus trabalhos, assim como os compradores que solicitam esses mesmos *designs* para diversos fins.

Para o desenvolvimento deste relatório, o grupo de projeto recorreu à recolha e análise de várias ideias em diversos *websites*, assim como vários sistemas concorrentes já existentes. Para além disso, no intuito de adquirir uma melhor abordagem ao projeto, foi realizada uma entrevista ao Sr. Rui Cândia Ferreira da empresa QuerolImprimir, Lda em relação ao sistema a ser desenvolvido assim como *marketing* do mesmo. Além disso, também se realizou uma entrevista com o Sr. Nuno Soares, profissional na área de desenvolvimento Web, com a intenção de obter as melhores indicações para a realização do *website* do projeto.

1.2 Controlo de versões

Quando	Responsável	Alterações significativas
04/05/2022	João Vieira	Iniciação da elaboração dos pontos: (2.1), (2.2), (2.3)
04/05/2022	Francisco Teixeira	Iniciação da elaboração dos pontos: (3.1), (3.2)
04/05/2022	MM	Iniciação da elaboração dos pontos: (2.2), (2.3)
06/05/2022	João Vieira	Entrevista ao Sr. Nuno Soares, sobre desenvolvimento de <i>websites</i> robustos (<i>back-end</i>), apelativos e centrados no utilizador (<i>front-end</i>).
08/05/2022	João Vieira	Revisão e elaboração dos pontos: (2.1), (2.2), (2.3). Iniciação da elaboração dos pontos: (2.4)
09/05/2022	João Vieira	Revisão e elaboração dos pontos: (3.1), (3.2). Iniciação da elaboração do ponto: (3.3). Iniciação da elaboração do documento PowerPoint para apresentação Nº1.
09/05/2022	Pedro Cruzeiro	Revisão e elaboração dos pontos: (3.1)
09/05/2022	Francisco Teixeira	Elaboração do ponto: (3.4)
10/05/2022	Francisco Teixeira	Revisões; elaboração do ponto (3.5) Elaboração do documento PowerPoint
10/05/22	MM	Revisões; (3.2), (3.3) Elaboração do ponto (3.5) Elaboração do documento PowerPoint de apresentação Nº1
10/05/2022	João Vieira	Entrevista ao Sr. Rui Cândia Ferreira da empresa QuerolImprimir, Lda.
11/05/2022	João Vieira	Revisão Final de PowerPoint de apresentação Nº1. Iniciação e elaboração dos pontos: (1.3), (3.4)
11/05/2022	MM	Revisão e elaboração do ponto (1.1)
13/05/2022	Francisco Teixeira	Revisão geral antes de entrega. Elaboração do ponto (1.1)
13/05/2022	MM	Elaboração do ponto (1.1) Revisão geral antes de entrega.
13/05/2022	João Vieira	Revisão geral antes de entrega.

1.3 Referências e recursos suplementares

Foram visitados diversos websites e sistemas possíveis concorrentes por forma a recolher ideias e analisar fraquezas dos mesmos, das quais o nosso projeto pode explorar. Foram também analisadas potenciais ameaças que podem competir com o nosso projeto, as quais devemos ter em conta no desenvolvimento do nosso projeto. Estas fontes de informação foram:

- [Fiver.com](https://www.fiver.com)
- [Canva.com](https://www.canva.com)
- [Designs.ai](https://www.designs.ai)
- [Upwork.com](https://www.upwork.com)
- [Videvo.net](https://www.videvo.net)
- [Pexels.com](https://www.pexels.com)
- [Unsplash.com](https://unsplash.com)
- [Tailorbrands.com](https://www.tailorbrands.com)
- [Instagram.com](https://www.instagram.com)
- [Facebook.com](https://www.facebook.com)

Foi entrevistada uma pessoa da área de Design Gráfico, o Sr. Rui Câncio Ferreira, dono da empresa QuerolImprimir, Lda. sediada em Aveiro, que forneceu ideias e indicações sobre o sistema que pretendemos desenvolver e indicou ideias de *marketing* para o projeto. Sendo uma pessoa da área este *feedback* é extremamente útil para o desenvolvimento deste projeto.

Também foi entrevistada ainda uma pessoa da área do desenvolvimento de *websites* (*front-end & back-end developer*), o Sr. Nuno Soares, que deu indicações de como desenvolver um *website* apelativo e intuitivo, aplicando conceitos de comunicação e interação de *websites* com o utilizador.

Foi consultada ainda a matéria lecionada na Unidade Curricular de Interação Humano-Computador, de forma a desenvolver um sistema mais robusto e centrado nos utilizadores recorrendo e aplicando conceitos como Heurísticas de Nielsen e Avaliação Empírica.

2 Contexto do negócio e oportunidades

2.1 Promotor e áreas de atuação

O presente projeto foi impulsionado pela Art&Design, Lda. - uma empresa de foro de Design de Comunicação Visual, cujo modelo de negócio se foca na criação, elaboração e venda de *designs* visuais exclusivos para os mais diversos clientes.

O projeto requerido pretende conceber de uma plataforma a nível global, “estilo Facebook” com perfis de utilizador (clientes e vendedores, individuais ou organizacionais) onde ocorre maioritariamente a promoção, compra e venda de designs visuais criados por freelancers ou empresas da área, e adquirível por empresas ou indivíduos cujo modelo de negócio pode incluir o uso destes *designs* na produção dos mais diversos produtos físicos ou tecnológicos, (por exemplo: logótipos, estampagem para roupas, canecas, autocolantes e outros produtos físicos).

Assim, pretende-se unificar numa única plataforma a compra e venda de trabalhos artísticos de *design* por forma a responder à crescente procura de mercado por este tipo de produto, sendo a atual oferta muito dispersa por diferentes *websites* e plataformas, o que torna os processos de procura e oferta caóticos. Assim, a Art&Design, Lda. pretende captar uma grande fatia deste mercado global, cobrando uma pequena percentagem da venda, crescendo e posicionando-se como uma grande potência de mercado global.

2.2 Impulso para a mudança (oportunidade)

Segundo o Instituto Nacional de Estatísticas no ano 2017, cerca de 71.5 % dos agregados domésticos privados tem um computador pessoal e no presente ano 2020, o número de utilizadores de novas tecnologias duplicou em percentagem por motivos profissionais (teletrabalho), devido à pandemia COVID-19. Assim, ocorreu um crescimento abrupto na procura e ofertas de mercado de *design* a nível global fazendo uso da Internet.

Face ao elevado nível de oferta, no que diz respeito à produção de *designs*, verificou-se que existia um desequilíbrio relativamente ao nível de venda, *marketing* e procura do produto.

Sendo assim, para viabilizar um mercado seguro e saudável e com a ajuda da digitalização presente na nossa era, o grupo decidiu criar a plataforma em questão.

2.3 Transformação digital e (novas) formas de geração de valor

A plataforma tem como principal objetivo criar uma conexão global e unificada entre os *designers*, que desejam promover e vender os seus trabalhos artísticos, com os compradores de produtos que solicitam esses mesmos *designs* para os mais variados fins. Assim, pretende-se dar à Art&Design, Lda. uma presença global no mercado, permitindo gerar mais receitas cobrando uma percentagem da venda dos designs. A empresa irá aumentar a sua competitividade no mercado global, permitindo aos utilizadores criar perfis e expor o seu trabalho artístico que pode ser pesquisável por outros utilizadores (possíveis compradores), unificando todas as restantes plataformas numa só, o que até agora não é possível.

Este serviço inovador, consiste numa plataforma unitária com perfis de utilizador que podem expor os seus trabalhos livremente, sendo o seu trabalho patenteado na plataforma (direitos de autor), podendo ser adquiridos por quaisquer interessados mediante valor estipulado pelo *designer*, podendo vender ou leiloar os seus trabalhos das mais diversas formas: valor unitário completo para aquisição dos direitos de autor, valor para aquisição de direito de utilização para fins comerciais, valor licença “*creative commons*” etc... O serviço vai atuar no mercado online global, sendo uma plataforma unitária que pretende unificar de forma geral a compra e venda de trabalhos artísticos de *designers* empresariais ou *freelancers*, já que não existe até ao momento uma plataforma singular que permita esta ação de forma livre e intuitiva. Ao contrário de outras plataformas o serviço pretende criar um modelo *standard* para este mercado online fazendo uso das Heurísticas de Nielsen e posterior avaliação empírica dos utilizadores.

2.4 Principais objetivos

Problema/limitação	Objetivo
Captação de clientes e colaboradores individuais ou empresariais a nível global, diminuindo concorrência e aumentando projeção de mercado.	Unificação geral da compra e venda <i>online</i> de trabalhos artísticos de Design de Comunicação Visual, gerando mais oferta e procura disponível num único local, transformando pessoas individuais e empresas em concorrência em possíveis clientes.
Geração de lucros através da venda de trabalhos artísticos sem necessidade de contratação de mais colaboradores.	Plataforma executa a exposição e venda de trabalhos artísticos de empresas ou pessoas individuais, cobrando uma percentagem da venda executada na plataforma online.
Captação de mercado <i>online</i> a nível global.	Plataforma <i>online</i> em diversas línguas gerais como Inglês, Português, Mandarim, Francês, etc.

Problema/limitação	Objetivo
Criar um modelo “ <i>Standard</i> ” e intuitivo do mercado online de compra e venda de Designs de Comunicação Visual.	Fazendo recurso das Heurísticas de Nielsen e posterior Avaliação Empírica de Utilizadores, a plataforma deve ser intuitiva e fácil de utilizar pelos futuros utilizadores por forma a captar maior afluência e audiência possível.

3 Definição do produto

3.1 Posicionamento do produto

Para o/a:	<i>Designers</i> empresariais ou individuais (clientes) que tenham o objetivo de expor e monetizar o seu trabalho artístico; Clientes individuais ou proprietários de lojas físicas ou <i>online</i> que desejem usar <i>designs</i> de terceiros na venda de produtos físicos ou tecnológicos.
Que apresenta:	Criação de um serviço que possa aglomerar trabalhos artísticos das diversas áreas do Design de Comunicação, aumentando a oferta e procura do mercado e facilitando o acesso dos criadores aos compradores (criação de logótipos, arte para decoração, <i>designs</i> de roupa, etc.).
O produto:	Plataforma <i>online</i> de serviço de compra e venda de <i>designs</i> .
Que:	Plataforma principal e única, dedicada à apresentação, compra e venda de produtos de vários <i>freelancers</i> , <i>hobbyists</i> e empresas da área.
Ao contrário de:	Plataformas dedicadas a uma área específica - por exemplo, Unsplash que é só destinado a fotografias) ou plataformas que só permitem contactar <i>freelancers</i> específicos - por exemplo, Fiverr ou Upwork.
O nosso produto:	Para vendedores que possuem os meios para criarem vários tipos de produtos físicos, mas poderão não ter ideias sobre o <i>design</i> desses, e para artistas que queiram rentabilizar o seu trabalho, o objetivo principal é criar uma plataforma na qual seja possível um utilizador comprar <i>designs</i> disponíveis, para posteriormente poder usá-los. Assim, ao contrário de outras plataformas, este serviço dará ao cliente não só o benefício de um leque mais amplo de escolhas, mas também uma maior facilidade de acesso a estas.

3.2 Funcionalidades principais

- Registo de utilizador e criação de perfil;
- Livre acesso a todos os utilizadores: criadores ou compradores;
- Filtros e pesquisa por trabalhos, criador, tema etc.;
- Upload de imagem e descrição de produto;
- 100% liberdade de expressão;
- Liberdade para definir valores e condições de venda, beneficiando ambos lados por modelo económico de concorrência perfeita;
- Sistema de validação e direitos de autor e anti-plágio;
- Sistema de segurança contratual e transacional.;
- Sistema de recomendações consoante os interesses demonstrados ao longo do uso da aplicação;
- Sistema de tendências (*trends*) gerais da web;

- Monitorização de rendimento gerado na aplicação.
- Possibilidade de um utilizador (criador ou comprador) manter o seu anonimato.
- Sistema de comunicação entre criador e comprador que mantenha o anonimato entre ambas as partes

3.3 Âmbito inicial e incrementos subsequentes

Inicialmente estariam apenas disponíveis as funcionalidades essenciais como a publicação de *designs* bem como algumas ferramentas básicas de edição.

- Registo de utilizador e criação de perfil;
- Upload de imagem, descrição de produto e seleção de valor de venda;
- Validação e direitos de autor;
- Filtro de pesquisa;
- Sistema seguro de transação.

Nas seguintes atualizações disponibilizar-se-ia outras opções de compra (leilões ou trocas por equidade da empresa), novas ferramentas de edição e customização de perfis de utilizador, novas ferramentas de edição rápida dedicadas aos criadores, páginas de interesses que permitam ao *designer* adaptar-se mais facilmente, página de visualização de tendências (*trends*), opção de publicidade paga por criadores para exposição de seu trabalho na página principal, melhorias de página personalizada.

3.4 Perfis dos *stakeholders*

Stakeholder	Motivação para o projeto/valor esperado
Criadores individuais <i>freelancer</i>	Oportunidade para exporem e monetizar o seu trabalho numa única plataforma. Possibilidade de projeção do seu portfólio e contacto para trabalhos no futuro.
Criadores empresariais	Monetizar o seu trabalho sem necessidade de deter um website próprio. Possibilidade de contacto para trabalho futuro.
Compradores	Acesso a uma plataforma única onde existe uma grande quantidade de opções de escolha de designs exclusivos que se adaptam a quaisquer modelos de negócio. Pesquisa simples e intuitiva.

3.5 Limites e exclusões

Na versão inicial da plataforma, será difícil de implementar uma solução algorítmica para verificar que o *design* pertence a quem o vende. Portanto, inicialmente, a verificação passará por um contacto pessoal com o vendedor/criador para assegurar os seus direitos de autor.

Utilizadores da plataforma também poderão reportar designs suspeitos de serem copiados.