

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

Versão deste relatório: **2022-05-28**, v1.0

RELATÓRIO – *Elaboration*

Análise

Conteúdos

Análise1	
1	Introdução1
1.1	Sumário executivo 1
1.2	Controlo de versões 2
1.3	Estratégia de determinação dos requisitos 2
1.4	Referências e recursos suplementares 3
2	Reengenharia dos processos de trabalho4
2.1	Novos processos de trabalho 4
2.2	Tecnologias potenciadoras e ambiente de utilização 6
3	Modelo do domínio7
3.1	Mapa de conceitos do domínio 7
4	Casos de utilização9
4.1	Personas 9
4.2	Atores 12
4.3	Casos de utilização – visão geral 13
4.4	Relação dos conceitos com os casos de utilização 14
5	Aspetos transversais 15
5.1	Regras do negócio 15
5.2	Requisitos não funcionais 15
6	Protótipo das interações 16

1 Introdução

1.1 Sumário executivo

Este relatório apresenta os resultados da 2ª iteração (fase de Elaboration, adaptada do método OpenUP), em que foi desenvolvida a análise funcional do produto a desenvolver.

O conceito do produto, caracterizado no relatório referente à Visão, serviu como ponto de partida para o trabalho de análise aqui apresentado.

Os novos processos de trabalho incidem sobre a área de Design e Comunicação Visual, na qual se pretende criar uma plataforma unificadora com processos e fluxo de trabalho intuitivos e direcionados ao utilizador, aplicando conceitos de Interação Humano-Computador, bem como requisitos funcionais e não funcionais espectáveis pelos Stakeholders.

1.2 Controlo de versões

Quando?	Responsável	Alterações significativas
2022-05-18	João Vieira	Iniciação da elaboração dos pontos: (1.3), (1.4), (2.2)
2022-05-18	Pedro Durval	Iniciação do relatório
2022-05-18	MM	Iniciação e elaboração do ponto (2.2)
2022-05-18	Francisco Teixeira	Elaboração dos pontos: (4.1), (4.2)
2022-05-23	MM	Iniciação e elaboração do ponto e respectivos diagramas (2.1), (3.1) Iniciação e elaboração do ponto (1.4)
2022-05-23	João Vieira	Iniciação e elaboração de PowerPoint de apresentação. Iniciação e elaboração de pontos: (1.1) Elaboração e conclusão do ponto: (4.1) Revisão de pontos (1.3), (2.2)
2022-05-24	João Vieira	Elaboração de pontos: (1.4). Iniciação e elaboração de tabela de conceitos de domínio e descrição dos mesmos (Ponto 3.1). Elaboração de PowerPoint de apresentação.
2022-05-24	Pedro Durval	Realização dos pontos 4.3 e 5.2. Elaboração do protótipo.
2022-05-24	Francisco Teixeira	Elaboração do protótipo.
2022-05-26	MM	Iniciação e elaboração do ponto (5.1)
2022-05-27	Francisco Teixeira	Revisões. Elaboração dos pontos (4.3, 6)
2022-05-27	João Vieira	Actualização e inserção de <i>personas</i> .
2022-05-28	Pedro Durval	Elaboração dos pontos 4.3, 4.2 e 5
2022-05-28	MM	Finalização dos diagramas do ponto (3.1) Realização do diagrama do ponto (4.3) Revisão geral e final do relatório
2022-05-28	Francisco Teixeira	Revisões Elaboração do ponto (6)
2022-05-28	João Vieira	Conclusão de inserção e correcção de <i>personas</i> e casos de utilização. Revisão geral de Relatório.

1.3 Estratégia de determinação dos requisitos

Sendo o presente projeto relativo à área de Design e Comunicação Visual, para determinar os requisitos do sistema foi inicialmente delineado o perfil dos Stakeholders a considerar. Este perfil consiste num conjunto de características específicas que se consideram ideais e ajudam na identificação de Stakeholders, sendo estas:

- Comité executivo ou dono de uma empresa da área;
- Designer trabalhador de uma empresa da área;
- Designer Freelancer;

- Empresa ou pessoa individual que pretende adquirir um *design* para o seu modelo de negócio.

Foi também discutida qual poderia ser a melhor abordagem a seguir aquando da interação, com vista a obter os resultados mais prestáveis possíveis. De seguida, foi feita a identificação de alguns Stakeholders cujo perfil se encaixasse com a imagem anteriormente definida, por forma a executar uma entrevista. Esta entrevista serviu como base para recolha de informação e requisitos que os Stakeholders esperam no sistema.

Foi entrevistado o Sr. Rui Cândio, dono da empresa *QuerolImprimir, Lda.*, que atua na área de Design e Comunicação Visual. No decorrer da entrevista, foram indicadas diversas funcionalidades e requisitos desejados, bem como partilhadas ideias sobre a área, como o processo de desenvolvimento de um novo *design* (logótipo, estampagem, etc.).

Por forma a obter ideias criativas e conceitos de organização para o sistema, foi entrevistado ainda um “Full-Stack Developer” de Websites, o Sr. Nuno Sousa, que indicou ideias e conceitos de organização *front-end* e *back-end* que usa regularmente no seu trabalho, por forma a criar plataformas *online* intuitivas e atrativas para os seus clientes, ideias estas que podem ser adaptadas para o presente projeto.

Finalmente foram analisados conceitos adquiridos na área de Interação Humano-Computador, que serão úteis na identificação de requisitos funcionais e não funcionais.

1.4 Referências e recursos suplementares

Numa primeira abordagem, foram visitados diversos websites e relatórios publicados, de maneira a recolher e analisar ideias de modelos de negócio e estratégias de abordagem a implementação do sistema em questão. Estas fontes foram:

- [creately.com](https://www.creately.com)
- [Researchgate.net](https://www.researchgate.net)
- [Instagram.com](https://www.instagram.com)
- [Facebook.com](https://www.facebook.com)
- [StackOverflow.com](https://stackoverflow.com)
- unsplash.com/

Como foi mencionado anteriormente, foram também realizadas duas entrevistas, primeiramente ao Sr. Rui Cândio, dono da empresa *QuerolImprimir, LDA* e o Sr. Nuno Sousa, “Full-Stack Developer” onde ambos indicaram as melhores ideias, conceitos e métodos de abordagem à implementação do sistema.

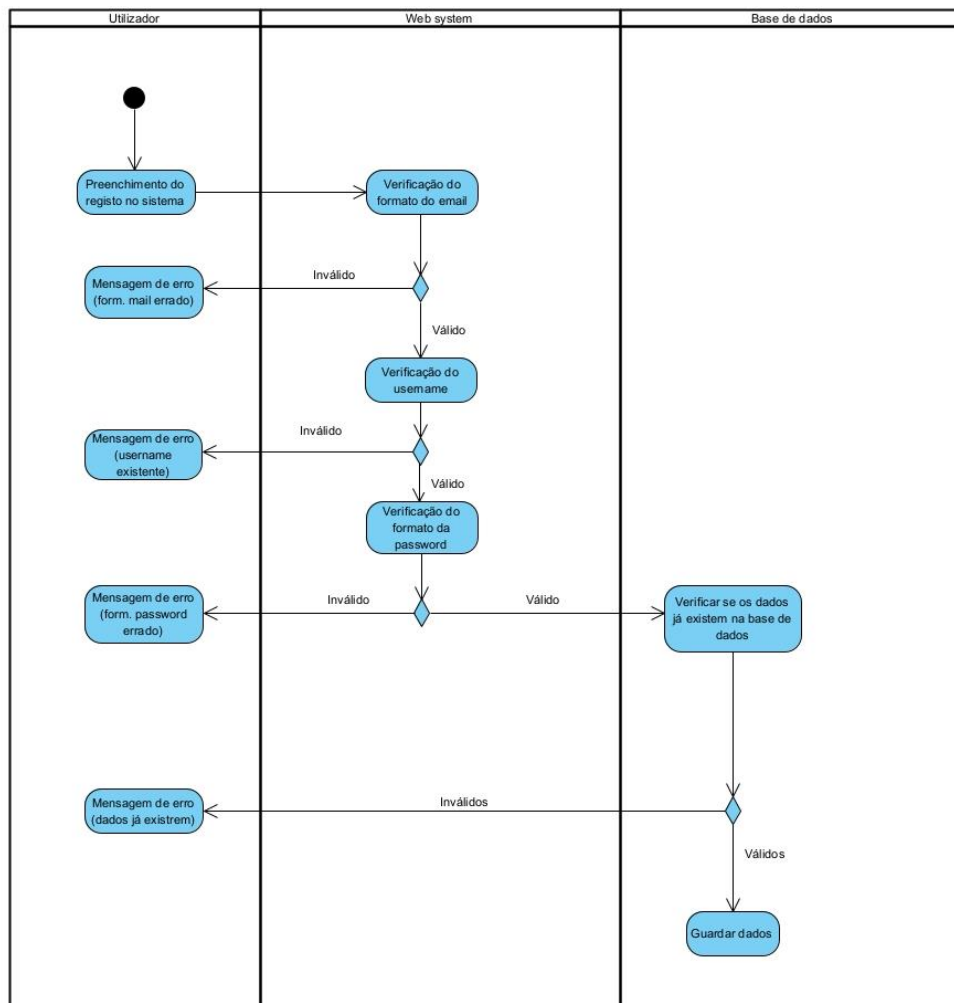
Finalmente, assim como na fase Inception, foram consultadas ambas as matérias lecionadas nas Unidades Curriculares de Interação Humano-Computador e de Análise de Sistemas ([OpenUP \(ua.pt\)](https://openup.ua.pt)) de forma a desenvolver um sistema sofisticado e indicado aos utilizadores, assim como exibir fluxo de diagramas organizados e sucintos.

2 Reengenharia dos processos de trabalho

2.1 Novos processos de trabalho

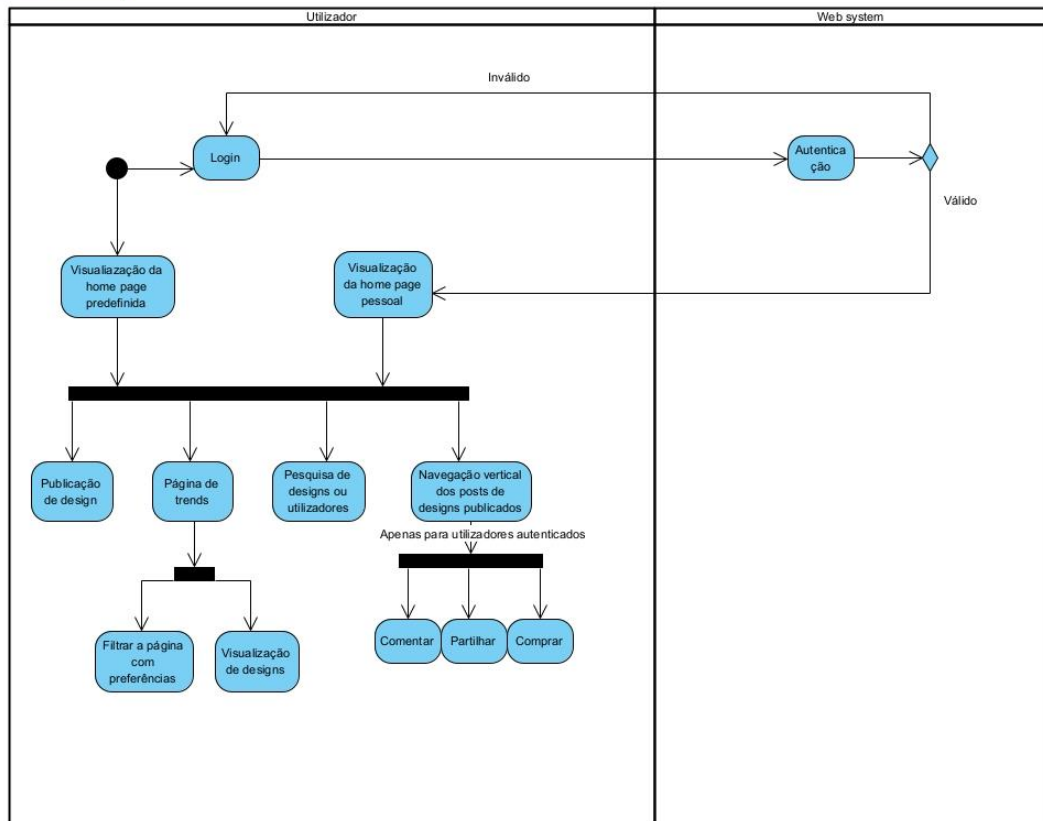
Inicialmente, os utilizadores terão a habilidade para se registar no sistema, e de seguida efetuar o *login*. Serão necessários um email e um nome de utilizador válido, não existente na base de dados assim como uma password com o formato correto.

AS - E3
Grupo 604 (MM,
JV, FT, PC)
v2022/05/28

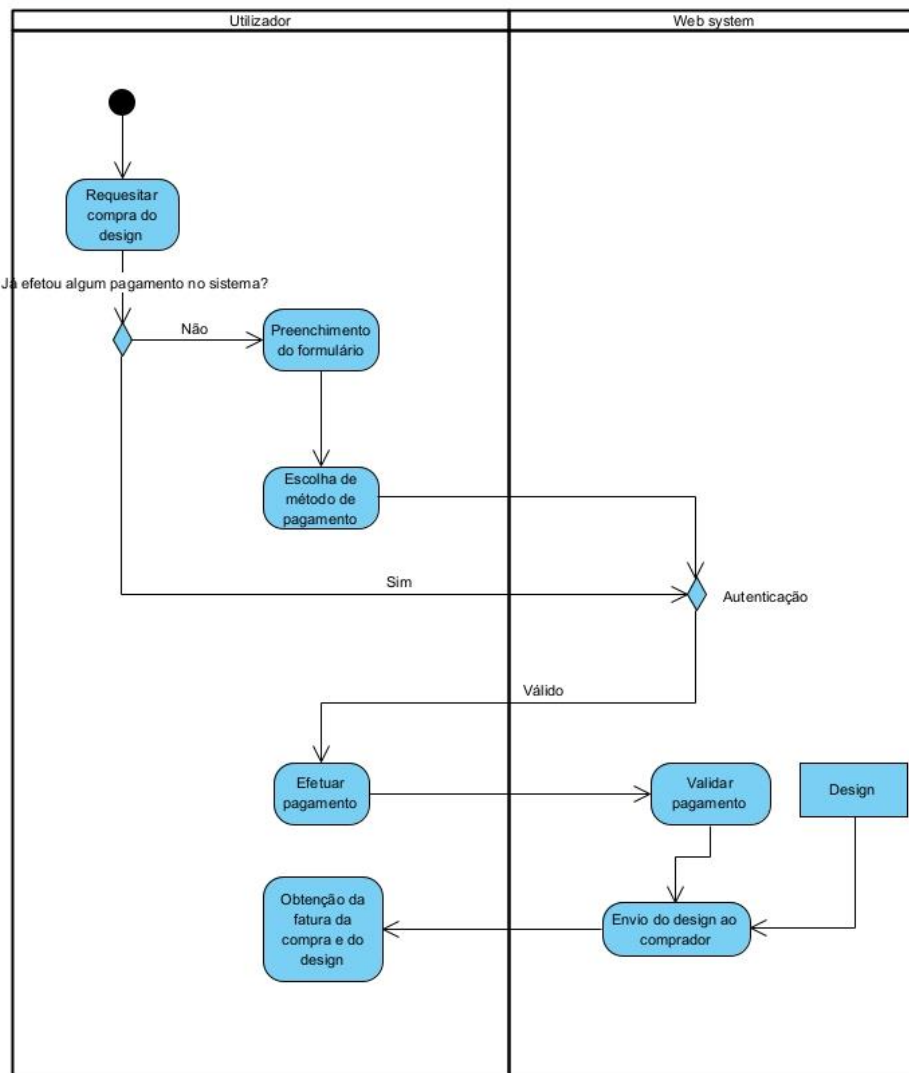


O cliente após efetuar o registo e o *login*, ou mesmo que não o tenha feito terá a possibilidade de navegar, pesquisar e visualizar as *trends* da aplicação, assim como todos os *designs* publicados pelos restantes utilizadores.

AS - E3
Grupo 604 (MM, JV,
FT, PC)
v2022/05/28



Se o utilizador quiser comprar um *design* que deseja, terá de realizar um processo de compra que após o primeiro pagamento poderá guardar as informações no sistema para um processo mais rápido no futuro.



2.2 Tecnologias potenciadoras e ambiente de utilização

É verdade que com o avanço tecnológico nos últimos anos, existe um enorme leque de abordagens que potencializem a transformação digital. Além disso, devido à pandemia COVID-19 ainda mais evidente é o uso de tecnologias que proporcionem um melhor ambiente de utilização para o utilizador.

Num primeiro momento, para iniciar o processo de produção será fulcral a implementação de uma plataforma Web, ligada a uma base de dados (*back-end*), que permita *upload* de informações de clientes e cobrar uma taxa percentual proporcional ao volume de valor de cada transação. A plataforma é ainda constituída por um Website e uma Web API (*front-end*) acedíveis por diversos sistemas operativos (Android, iOS e Microsoft Windows) em diversas plataformas (PC, Tablet e Smartphone).

A plataforma deve permitir aos clientes:

- Criar a sua conta de entrada com email e password;
- Possibilidade de escolher um *nickname*, caso pretenda manter o anonimato;
- Executar *upload* do seu trabalho artístico em diversos formatos de documentos, imagens ou vídeos;
- Comunicação com outros utilizadores;

- Executar uma avaliação de recomendação/opinião do produto comprado ou criador.
- Executar pagamentos para aquisição de produtos recorrendo a várias plataformas de pagamento *online* (Referencias Multibanco, PayPal, VISA, MBWay, etc.).

Simultaneamente, será fundamental a implementação de um sistema de Inteligência Artificial que verifique os direitos de autor de cada utilizador, no que diz respeito à autoria dos *designs*, bem como análise dos sistemas de classificação e recomendação e análise de tendências de mercado, fazendo uso do Google Trends.

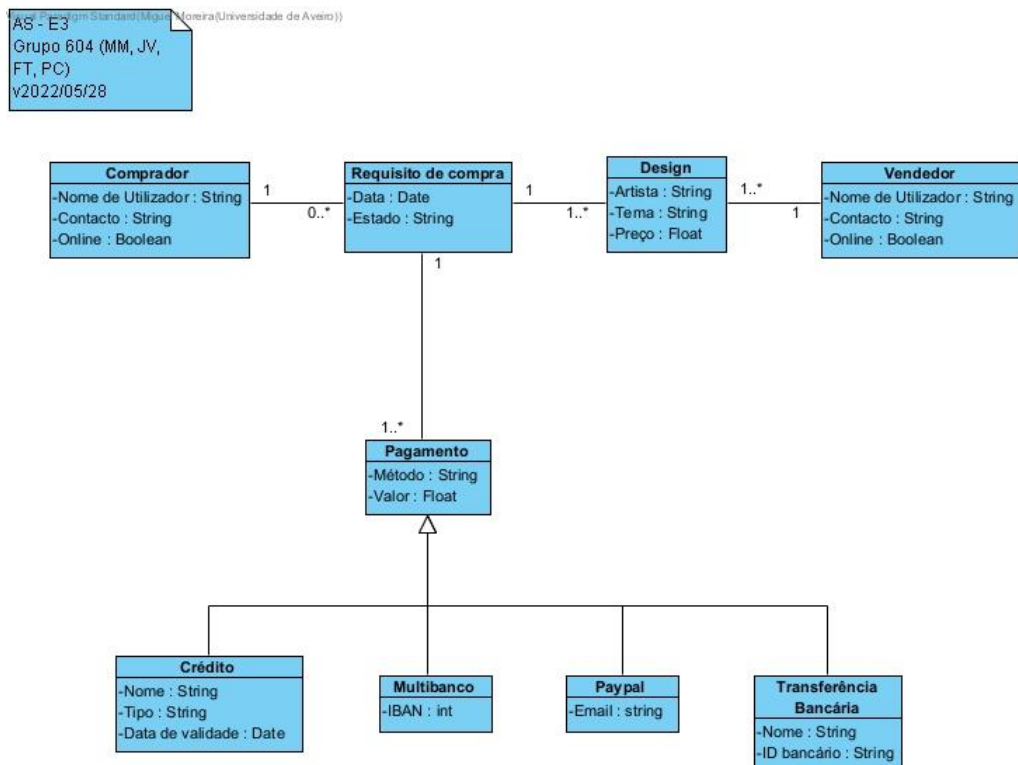
Assim, nas primeiras duas semanas, é expectado obter um volume de pelo menos 150 clientes, sendo que a longo prazo é esperado um aumento exponencial do volume de utilizadores/clientes.

3 Modelo do domínio

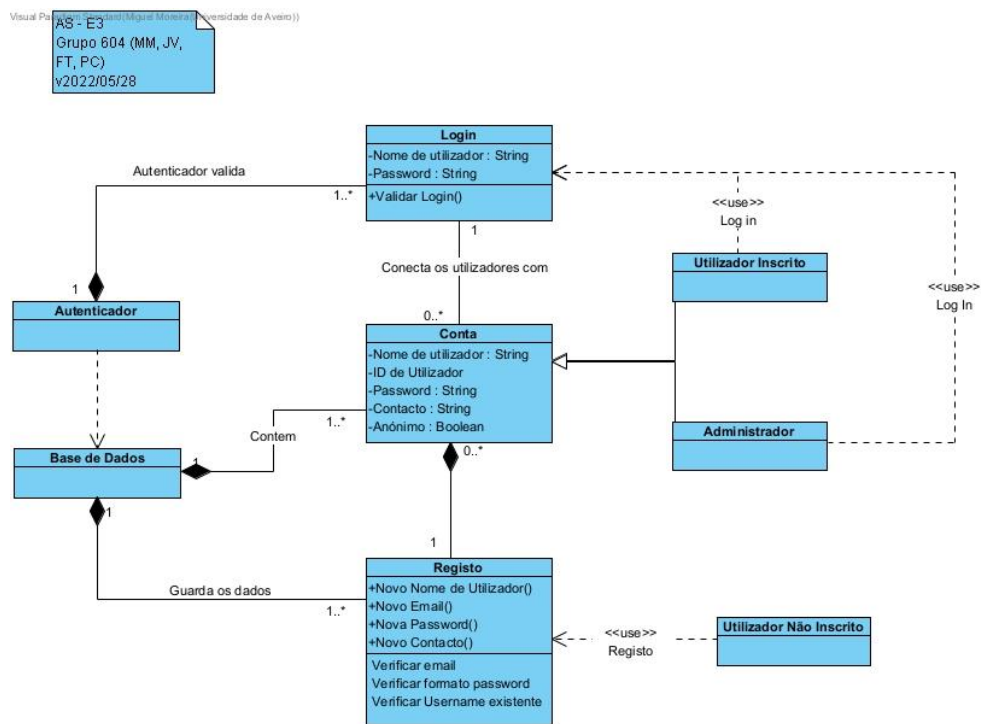
3.1 Mapa de conceitos do domínio

Diagrama 1: Modelo do domínio.

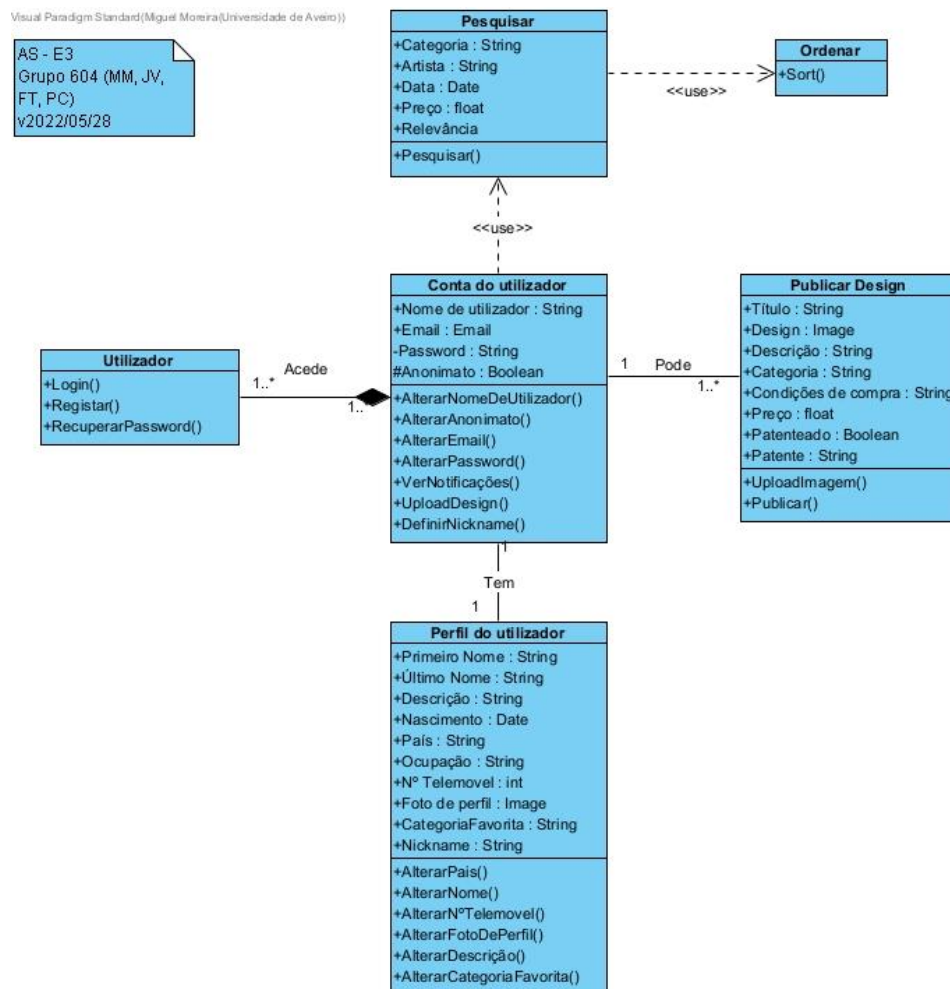
Compra de design e Efetuar Pagamento



Registo e Login de Conta



Customização de Perfil, Upload de trabalho artístico e Pesquisa de Designs



Conceito do domínio	Descrição
Registo de Conta	Requisição de Full-Access à aplicação, criando uma conta com email e password associados.
Customização de Perfil	Edição de informações de perfil, podendo definir um <i>nickname</i> (para caso de anonimato), descrições e contactos.
Publicar trabalho artístico	Publicar designs (com <i>watermark</i> da plataforma automático), para expor o seu trabalho artístico, bem como definição de <i>tags</i> , descrição, preço, condições de compra e licença associada.
Pesquisa de Designs	Executar pesquisa de <i>designs</i> para o seu modelo de negócio fazendo uso de filtros de pesquisa associados.
Compra de design	Requisição de compra de um produto artístico, com confirmação de acção em caso de engano.
Efectuar Pagamento	Pagamento efectuado através de diversas opções: MBWay, Paypal, Referência Multibanco, VISA, Crédito, Transferência Bancária, etc.

Tabela 1: Descrição dos conceitos do domínio.

4 Casos de utilização

4.1 Personas

João Costa, 25 anos - Designer Freelancer



João Costa, nascido a 28 de Maio de 1997 é um Jovem recém-Licenciado em Design na Universidade de Aveiro. Desde muito jovem, gostava de desenhar e inventar símbolos que usava nas suas brincadeiras de criança, onde criava logótipos em papel e caneta para os seus clubes de amigos. Com o passar dos anos, e tendo um talento especial demonstrado nas suas aulas de EVT do ensino secundário, o João decidiu envergar profissionalmente pela via artística e decidiu ingressar nas Universidade de Aveiro onde se formou em Licenciatura em Design. No decorrer do seu percurso, o João criou várias contas em diversos *websites* diferentes por forma a ganhar inspiração, vender alguns dos seus trabalhos que desenvolvia no seu tempo livre e criar um portfólio forte, por forma a obter futuramente um emprego. Apesar deste modelo de trabalho desorganizado, o João não tem um meio único e funcional para libertar ao mundo os seus trabalho e portfólio, tendo de saltar de *website* em *website* à procura dos melhores locais para fazer *upload* e comunicação das suas novas criações. Atualmente sem emprego ou experiência profissional o João vê-se obrigado a seguir uma carreira Freelancer, tendo que organizar o seu portfólio e trabalhos artísticos por diversas plataformas *online* distintas e confusas.

Motivação:

João gostava de ter uma plataforma *online* unificada que permita executar o *upload* dos seus trabalhos artísticos e portfólio, permitindo ter uma fonte de rendimento mais fixa e viável, bem como uma plataforma onde potenciais

empregadores o possam encontrar a fim de arranjar um emprego como Designer.

Honório Maria Aperta, 48 anos - Artesão Oleiro



Honório Maria Aperta, nascido a 12 de Fevereiro de 1974 é um artesão oleiro de quarta geração. Sendo a arte de olaria portuguesa uma arte centenária na sua família da qual se orgulha, este artesão vê nos dias de hoje o seu negócio sofrer com a modernização de processos de manufatura, não conseguindo competir com grandes empresas que obtêm os seus produtos através de fábricas cerâmicas. Com a pouca experiência informática e digital que tem, tenta diariamente inspirar-se com fotografias e imagens *online* que usa para tentar recriar as mesmas nos seus produtos por forma a dar aos seus potenciais clientes um produto único e exclusivo. Contudo existem dezenas de *websites* diferentes para logótipos, imagens, *fonts* e outras formas de arte que não entende como é categorizada. Assim o processo de procura por formas de arte do seu interesse torna-se uma tarefa demasiado complexa devido à grande diversidade e organização confusa da mesma. O Sr. Honório já tentou contactar *designers* modernos por forma a lhe fornecerem (vendendo) *designs* modernos e irreverentes que pode aplicar aos seus produtos por processos de estampagem ou recriação de arte manual, contudo não consegue encontrar algum *designer* cujo portfólio ou arte lhe interesse ou tenha ideias que vão de encontro ao que pretende.

Motivação:

O Sr. Honório gostava de ter uma plataforma online que fosse intuitiva de pesquisar e que tivesse muita diversidade de arte disponível para se inspirar. Gostava ainda de poder contactar os criadores de arte que gosta para expor as suas ideias e obter licenciamento para uso exclusivo dos trabalhos expostos.

Andreia Gonçalves, 42 anos - Empresária



Nascida a 31 de Outubro de 1979, Andreia Gonçalves sempre teve o sonho de ter uma loja de roupa sua, que fosse diferente do comum, brincado e criando vestidos para as suas bonecas quando era mais pequena, atividade esta que a acompanhou até aos dias de hoje onde é gerente da empresa Stamp My Shirt, Lda. Como a sua empresa foi recentemente criada e de pequena dimensão, a Andreia tem por modelo de negócio a estampagem e venda de roupa para as gerações mais jovens. Contudo, a Andreia tem algum receio de executar uma estampagem ilegal, cuja consequência poderia resultar numa eventual multa por infringir os direitos de autor. Assim, a Andreia já pesquisou por formas de contactar um *designer* irreverente e inovador que lhe possa fornecer designs exclusivos de *fonts*, imagens, logotipos etc., mas sem sucesso pois não sabe que plataforma *online* usar nem que contactos fazer para este efeito.

Motivação:

A Andreia deseja ter uma plataforma online que lhe permita visualizar portfólios artísticos para contacto com um *designer* irreverente e inovador, para obtenção de várias formas de arte para o seu modelo de negócio - estampagem de roupa.

J'zargo the Great – Designer Freelancer Anónimo



Trabalhador numa famosa empresa de Design de Comunicação Visual e conhecido em várias plataformas *online* de *design* gráfico pelo seu *nickname* "J'zargo the Great", este *designer* pretende libertar ao mundo digital o seu trabalho artístico exclusivo, alargar o seu leque de contactos e clientes a nível mundial. Por ter um emprego na área de Design, J'Zargo pretende continuar a usar o seu *nickname* por forma a manter o seu anonimato e poder criar um pseudónimo com o qual pode desenvolver e criar e vender *designs* sem a preocupação de ter conflitos de interesses na empresa onde labora.

Motivação:

J'zargo pretende manter o seu anonimato, fazendo uso de um *nickname*, por forma a desenvolver, criar e vender *designs* a nível mundial sem a preocupações relativos a conflitos de interesses entre si e a empresa onde labora.



Fundada em Setembro de 2008, a empresa IntelligentDesign, Lda. é uma empresa do foro de Design de Comunicação Visual, sediada em Lisboa – Portugal. Devido ao recente acréscimo exponencial de vendas *online* devido a pandemia COVID-19, a empresa sente a necessidade de expandir os seus horizontes para o mercado global. Contudo este processo pode ser moroso e honroso, sendo necessário um grande investimento em uma equipa multidisciplinar do foro de “Web Development”. A empresa optou assim, por usar diversas plataformas *online* para publicar os seus serviços de Design com o propósito de captar potenciais clientes e investidores internacionais, reduzindo riscos e potenciando vendas *online*.

Motivação:

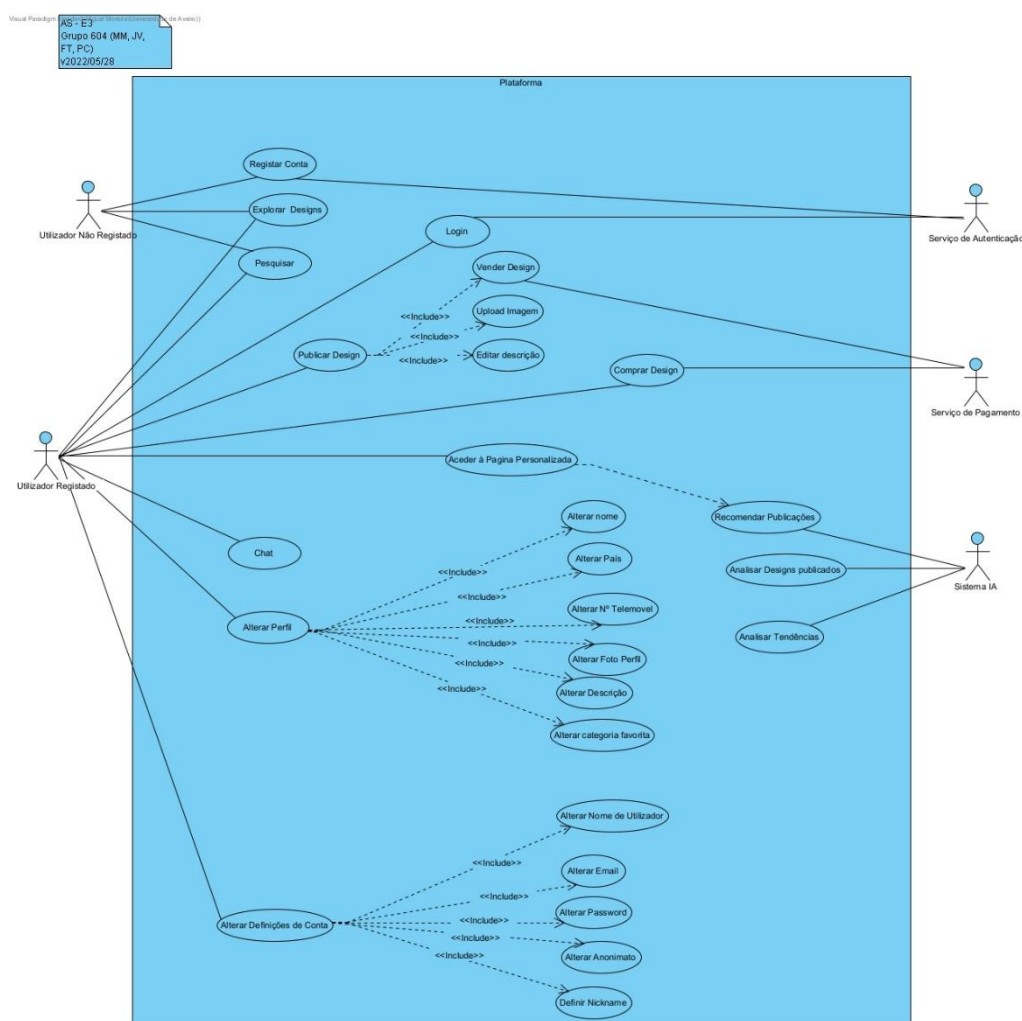
A IntelligentDesign,LDA procura por uma plataforma *online* para publicar os seus serviços de Design fazendo uso de trabalhos artísticos já criados, por forma a captar mais clientes e potenciais investidores a nível Global.

4.2 Atores

Ator	Papel no sistema
Utilizador Não Autenticado	Utilizador não autenticado na plataforma, que tem a possibilidade de explorar os <i>designs</i> disponíveis. Para comprar ou vender terá que se inscrever/autenticar.
Utilizador Autenticado	Utilizador autenticado na plataforma. Pode colocar os seus <i>designs</i> para venda, explorar os designs disponíveis e adquirir designs que pretenda.
Serviço de Autentificação	Sistema que regista e confere credenciais do utilizador de acesso à plataforma.
Provedor de Identidade	Fornece identidade ao utilizador.
Serviço de Pagamento conjunto	Serviço que trata do processo de pagamento de forma segura entre o utilizador comprador e o utilizador vendedor/criador, permitindo serviços de pagamento: MBWay, Paypal, Referências Multibanco e Crédito.
Sistema Inteligência Artificial	Sistema que verifica: <ul style="list-style-type: none">- Direitos de autor e situações de plágio entre utilizadores.- Analisa opiniões e recomendações para utilizadores- Analisa tendências recentes

Tabela 2: Atores do sistema.

4.3 Casos de utilização – visão geral



Caso de utilização	Sinopse
#1: Explorar os <i>designs</i> apresentados na plataforma	Qualquer utilizador, independentemente de estar inscrito/autenticado na plataforma, pode visualizar os <i>designs</i> disponíveis para venda. No entanto apenas os autenticados podem interagir com estes.
#2: Inscrição na plataforma	Um utilizador pode inscrever-se na plataforma, de forma a criar uma conta dedicada e ter acesso a mais funcionalidades
#2.1: Autenticação na plataforma	Depois de um utilizador se inscrever, poderá autenticar-se de forma a ter acesso às funcionalidades de comprador e/ou vendedor.
#3: Vender <i>designs</i>	Um vendedor (utilizador autenticado) pode colocar os seus <i>designs</i> à venda.
#4: Comprar <i>designs</i>	Um comprador (utilizador autenticado) pode comprar <i>designs</i> disponíveis para venda.
#5: Comunicação por <i>chat</i>	Utilizadores autenticados poderão comunicar entre si via <i>chat</i> .
#6: Interação com perfis, incluindo o próprio	Utilizadores autenticados podem interagir com o seu perfil e com o de outros para ver informações, conteúdos...
#7: Publicação de um novo design	Utilizadores registados podem publicar trabalhos de modo a alcançar uma maior audiência.
#8: Criação de página de navegação	O sistema de IA acede às informações que tem sobre o utilizador e cria uma página personalizada ao mesmo

Tabela 3: Lista de casos de utilização do sistema.

4.4 Relação dos conceitos com os casos de utilização

Entidade ->	Utilizador não autentica do	Utilizador autenticad o (Vendedo r)	Utilizador autenticad o (Comprado r)	Sistema de IA	Serviço de autenticaçã o
CaU					
#1: Explorar designs	R	R	R	R	
#2: Inscrição na plataforma	C			R	C, R, U
#2.1: Autenticaç ão na plataforma		R, U, D	R, U, D		R
#3: Vender designs		C, R, U, D		R	
#4: Comprar designs			C, R, U, D	R	
#5: Comunicaç ão por chat		C, R, U	C, R, U		
#6: Interação com perfis, incluindo o próprio		C, R, U	C, R, U	R	D
#7: Publicação de um novo design		C, R, U, D		R	
#8: Criação de página de navegação		R	R	C, U	

[inserir aqui]

Tabela 4: Rastreamento Casos de utilização e operações sobre os principais conceitos do domínio (Create, Update, Delete, Retrieve/Read)

5 Aspectos transversais

5.1 Regras do negócio

Processo	Definição
Anonimato	Se desejar, qualquer utilizador inscrito na plataforma terá a possibilidade de permanecer em anonimato como vendedor ou comprador.
Livre acesso	Qualquer utilizador, inscrito ou não inscrito no sistema terá livre acesso ao conteúdo da plataforma.
Compra de um design	Qualquer utilizador inscrito e autenticado no sistema terá a habilidade de comprar qualquer design que desejar.
Venda de um design	Qualquer utilizador inscrito e autenticado no sistema terá a habilidade de vender qualquer <i>design</i> dele postado na plataforma, ou até mesmo dispô-lo de graça.
Patentear um design	Qualquer utilizador terá a possibilidade de patentear o seu <i>design</i> , em vias de proteger os seus direitos de autor.

5.2 Requisitos não funcionais

Requisitos de usabilidade

Ref ^a	Requisito de interface e usabilidade	CaU relacionados
RInt.1	Permitir que o artista publique, altere e apague os seus <i>designs</i> .	CaU.3
RInt.2	Identificar os interesses do utilizador e adaptar aos mesmos.	CaU.1
RInt.3	Opção de guardar os dados de pagamento e faturação do utilizador para compras futuras.	CaU.4
RInt.4	Disponibilizar de vários métodos de venda (leilão, prestações, a pronto...).	CaU.4, CaU.3
RInt.5	Página de chat entre usuários.	CaU.5
RInt.6	Página de ajuda com FAQs e contactos de apoio ao cliente.	Todos
RInt.7	Estatísticas do usuário.	
RInt.8	Tradutor implementado.	
RInt.9	Modo noturno.	Todos
RInt.10	Usar fontes e cores que facilitem a legibilidade da informação. O texto deve ser legível a um metro do ecrã.	Todos
RInt.11	Sistema de conversão de moedas.	

Requisitos de desempenho

Ref ^a	Requisito de desempenho	CaU relacionados
RDes.1	Garantir que todas as transacções MB demoram menos de um minuto.	CaU.4
RDes.2	Garantir refrescamento da página em cinco segundos.	CaU.1
RDes.3	Inscrição de um novo utilizador em menos de sete segundos.	CaU.2
RDes.4	Autenticação de utilizadores em menos de cinco segundos.	CaU.2.1
RDes.5	Envio do email de confirmação de criação de conta em menos de dois minutos.	CaU.2
RDes.6	Receção de mensagens no chat em menos de dois segundos.	CaU.5

RDes.7	Estatísticas atualizadas a cada dois dias.	
--------	--	--

Requisitos de segurança e integridade dos dados

Refª	Requisito de segurança, privacidade e integridade de dados	CaU relacionados
RSeg.1	Verificação das transações.	CaU.4, CaU.3
RSeg.2	Sistema de verificação de direitos de autor.	CaU.4, CaU.3
RSeg.3	Controlar os conteúdos publicados, censurando os inapropriados e ofensivos.	CaU.1
RSeg.4	Software anti-plágio.	
RSeg.5	Software de controlo de <i>bots</i> .	CaU.2

6 Protótipo das interações

O protótipo foi desenhado com as duas tarefas principais do sistema em mente, tarefas estas fundamentais para a validação do fluxo da plataforma futura: vender e comprar um *design*. Através da execução destas tarefas, outras características do sistema são também apresentadas (visualização de *designs* disponíveis para venda, com a possibilidade de estes poderem ser filtrados por categoria; sistema de registo e *login*; execução de pagamentos).

Os passos necessários para a realização das tarefas são apresentados nas seguintes imagens; poderão existir áreas revelantes circuladas ou apontadas a vermelho.

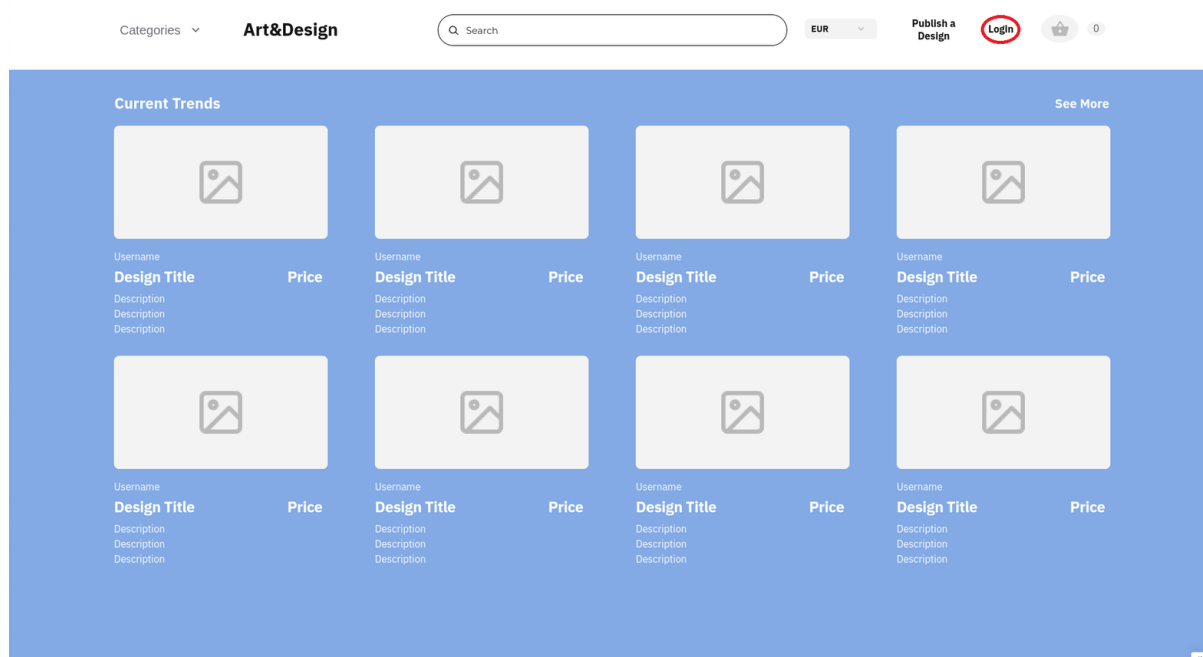
As interações propostas no protótipo podem ser experimentadas em <https://share.proto.io/NXSSDF/>

Tarefa 1: Comprar *design*

Persona: Andreia Gonçalves

Andreia Gonçalves é empresária, tem 42 anos, e pretende comprar um *design* para poder usar no seu negócio - estampagem de roupa. É a primeira vez que usa a plataforma, portanto tem que efetuar registo.

1º passo: Nunca tendo efetuado um registo, terá que se inscrever na plataforma com os dados que deseja. De seguida, efetuar o *login* com os dados que utilizou.



Art&Design

Login

Username or email

Password

Not a user? [Register now](#)

Submit →



Art&Design

Sign Up

Username

Email

Password

Country ▼

☒ By clicking you agree to the [Terms and Conditions](#)

Submit →



Login

Username or email

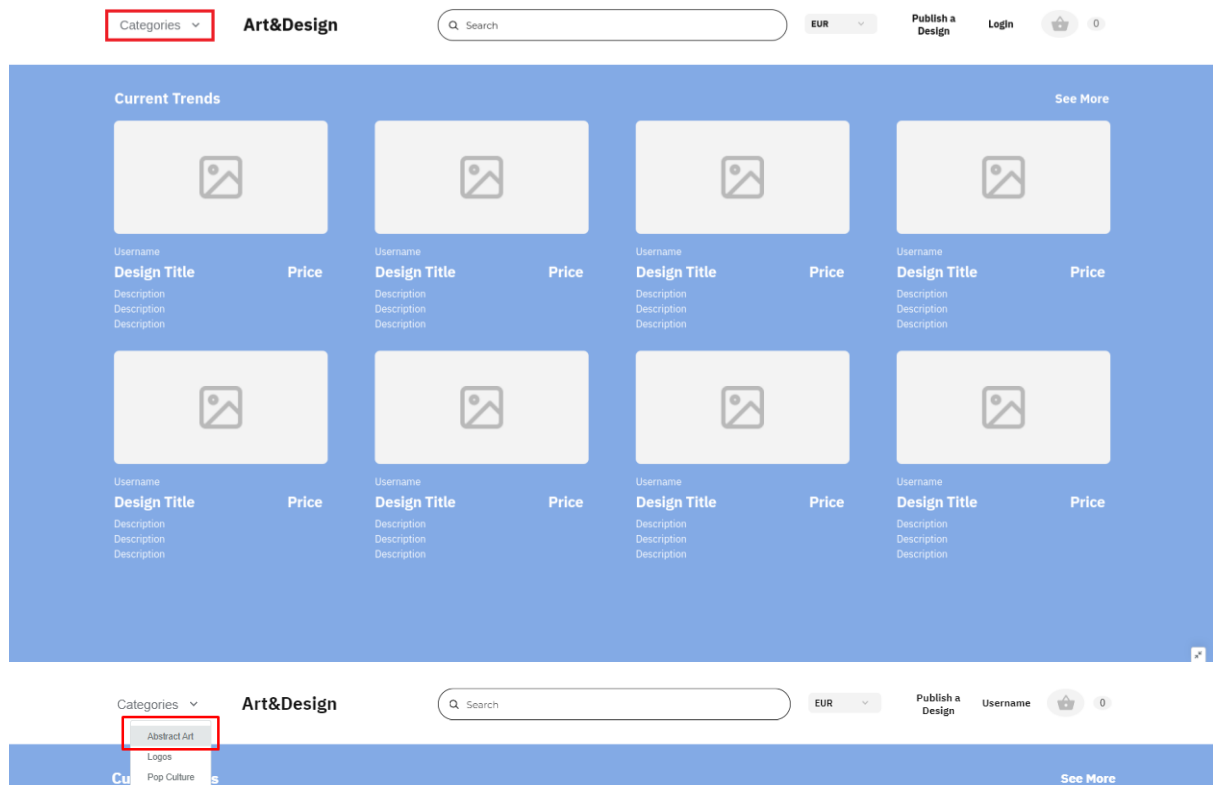
Password

Not a user? [Register now!](#)

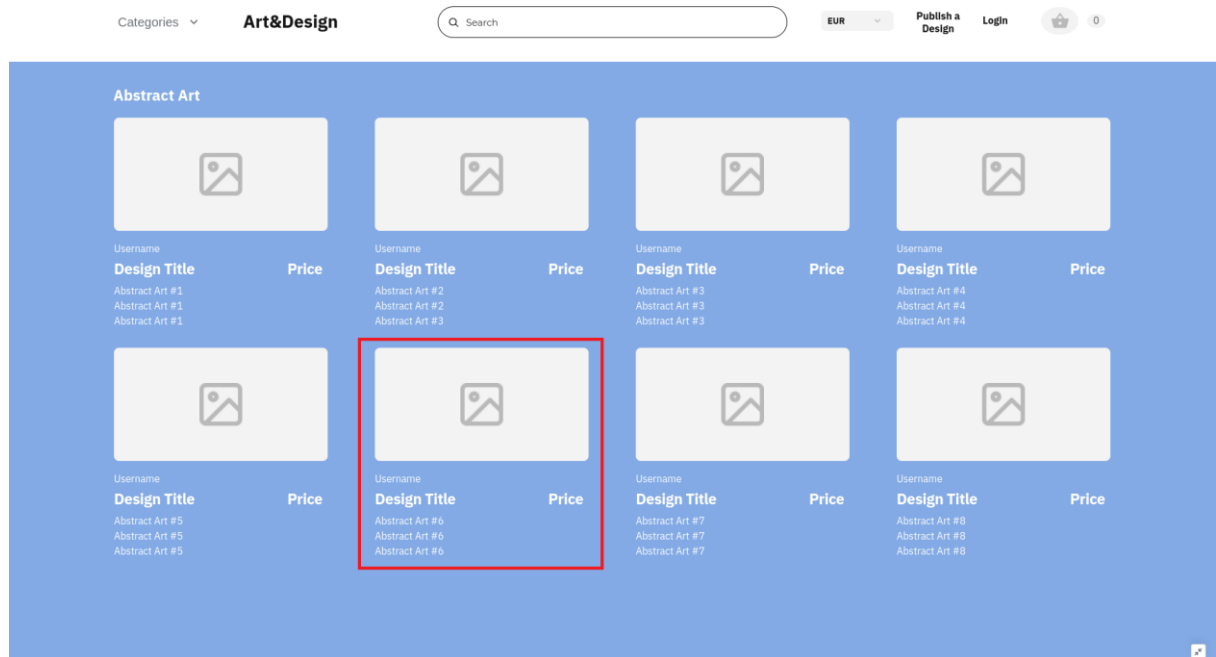
Submit →



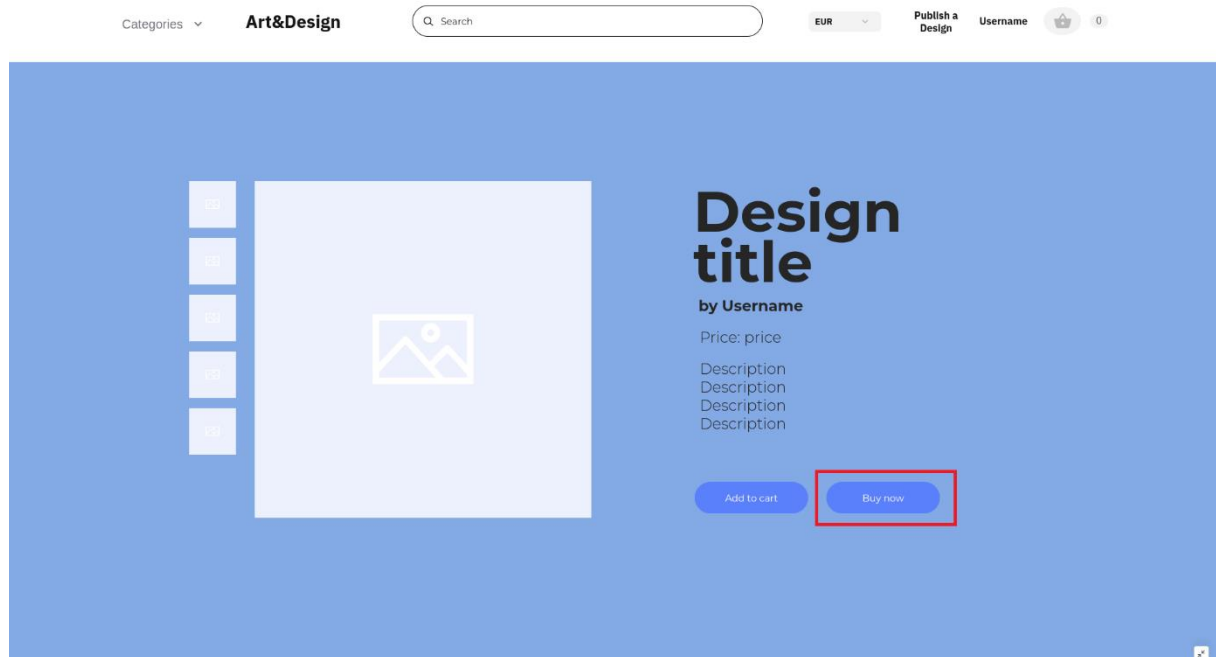
2º passo: Em vez de escolher uma das tendências, pretende-se escolher uma categoria em específico (arte abstrata).



3º passo: Escolher o *design* que pretender, o que irá encaminhar para a página de venda do *design*.



4º passo: Carregar em “Buy now” para ser encaminhado para a página dos pagamentos.



5º passo: Escolher método de pagamento – neste caso, MasterCard.

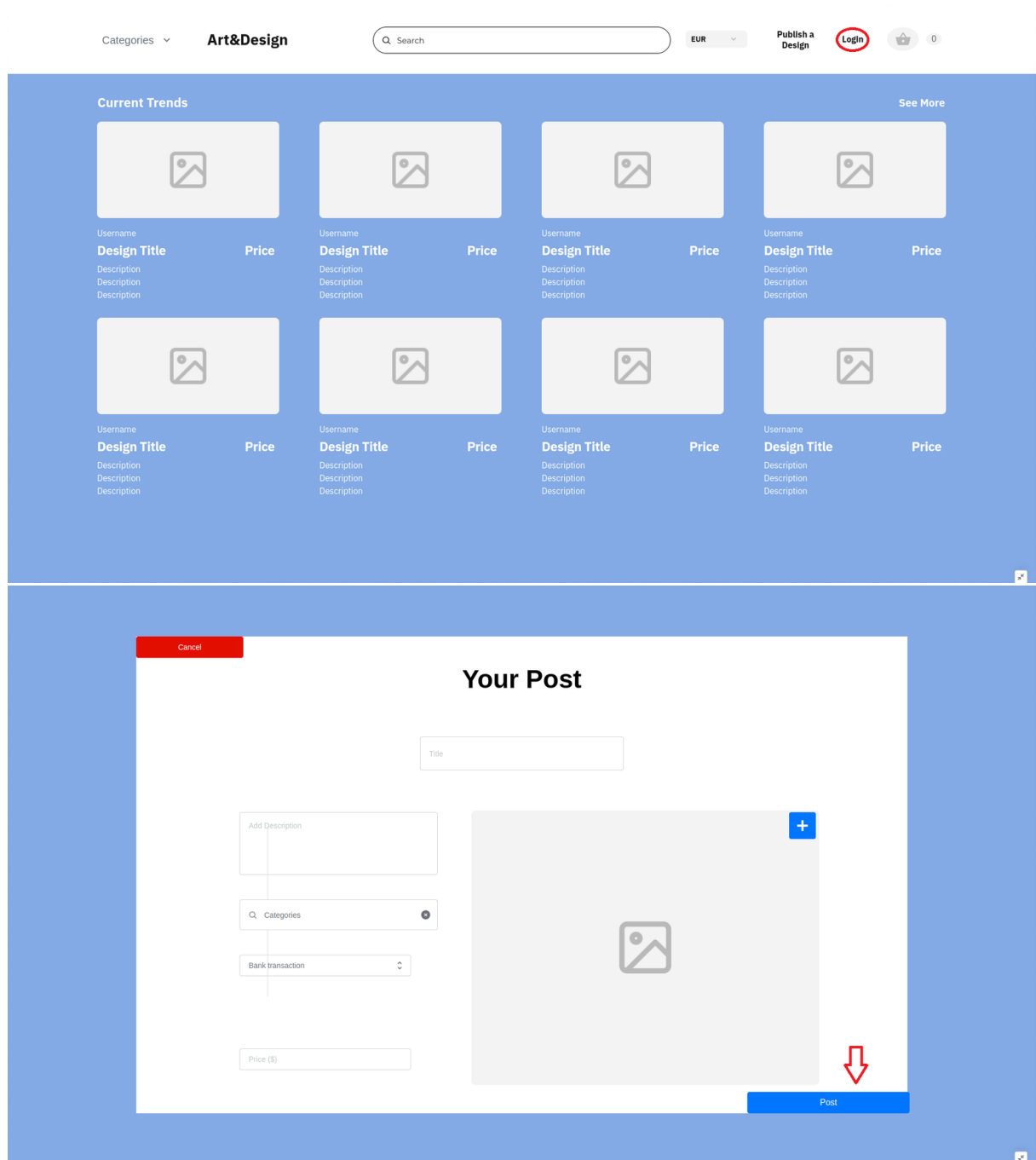
6º passo: Preencher os dados pedidos e submeter pagamento.

Tarefa 2: Colocar *design* à venda

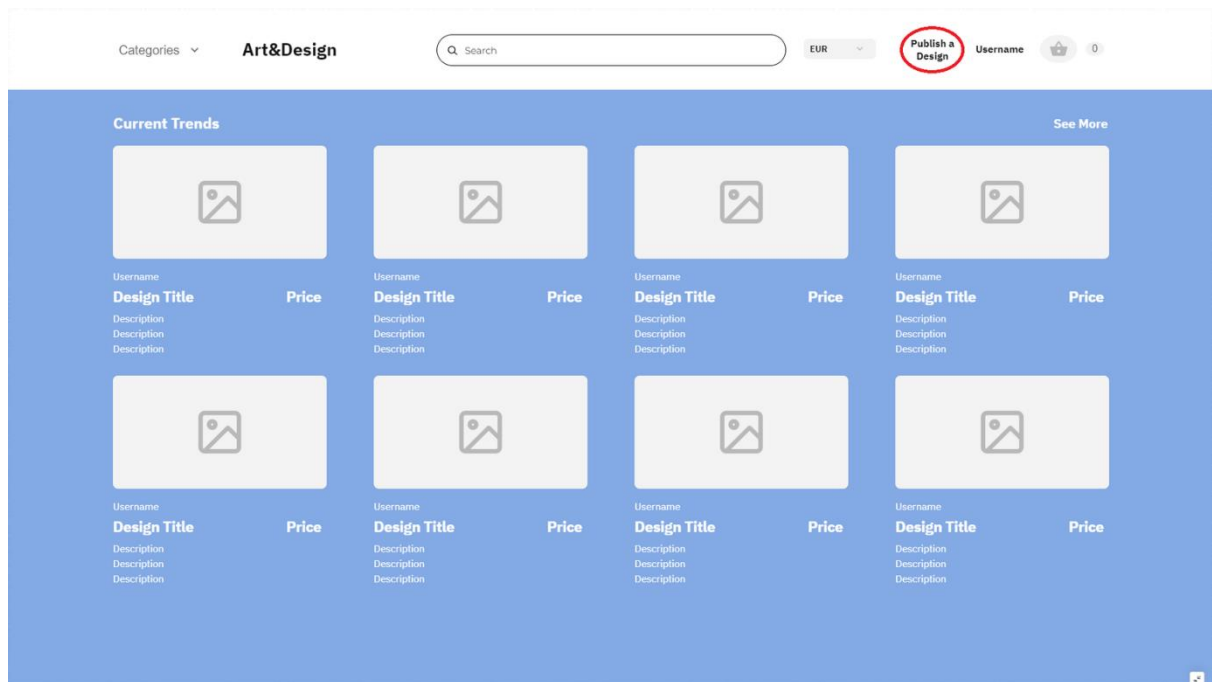
Persona: João Costa

João Costa tem 25 anos, é Designer Freelancer e pretende colocar alguns dos seus *designs* à venda, de forma a monetizar alguns dos seus trabalhos. Já efetuou o registo na plataforma.

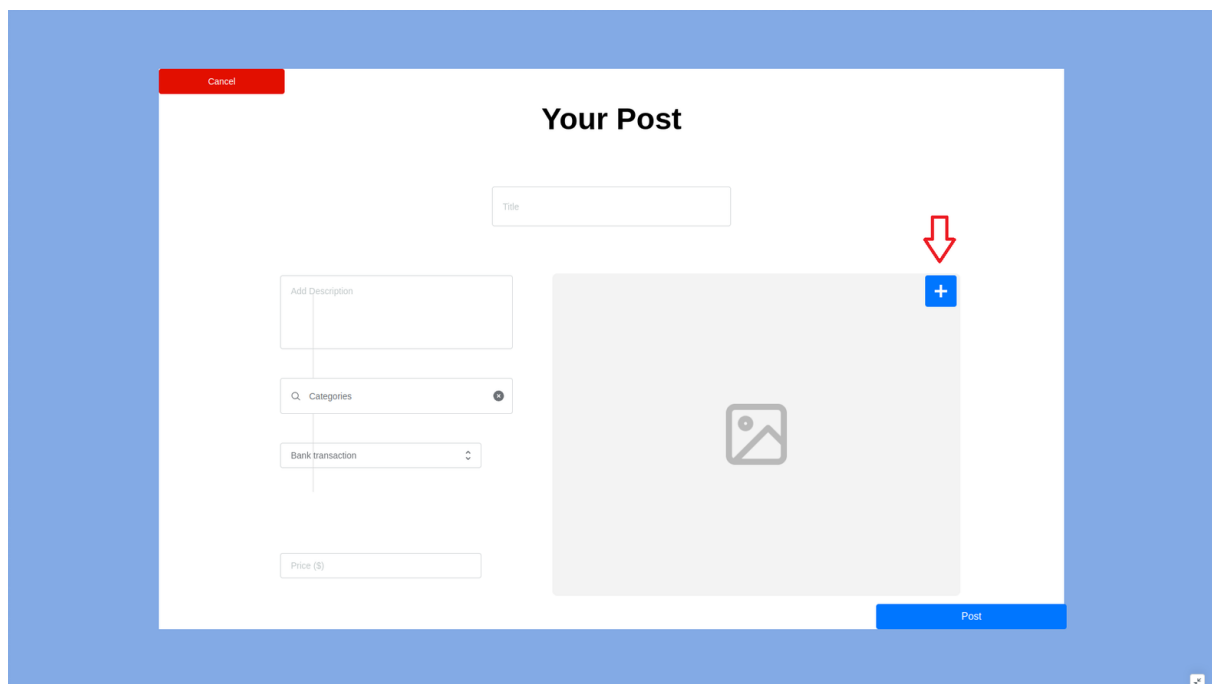
1º passo: Efetuar *login*, carregando na área para esse efeito na barra de navegação, e submetendo depois de preencher os dados.



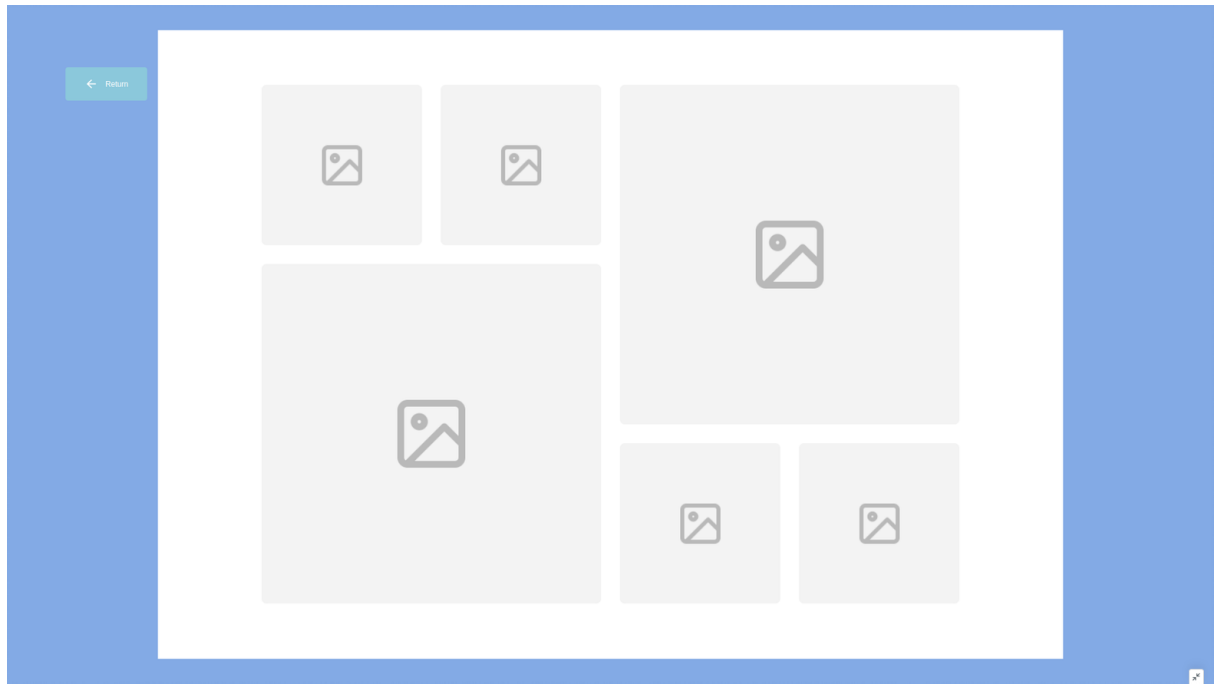
2º passo: Na barra de navegação, existe uma área denominada “Publish a Design”. Ao carregar nesta, será encaminhado para a página de criação de venda de um *design*.



3º passo: Na página de venda de um *design*, será necessário preencher os campos apresentados.



4º passo: Existe também uma área que encaminhará para a página de seleção de imagens, indicada na imagem anterior por uma seta vermelha. A imagem seguinte demonstra o ecrã para o qual será encaminhado.



5º passo: Depois de selecionar as imagens que pretende, é encaminhado novamente para a página de venda de *designs*, onde poderá submeter a listagem da venda; se ainda não preencheu todos os campos necessários, ou quiser alterá-los, poderá fazê-lo.

