

Sistema de vendas para a empresa Zinato Fotografia



O Desafio

O desafio principal é criar uma plataforma digital que atenda às necessidades específicas do fotógrafo Marcelo, permitindo que ele gerencie seu portfólio, eventos e clientes de forma eficiente. O sistema precisa ser intuitivo tanto para o fotógrafo quanto para os clientes, oferecendo uma experiência otimizada, segura e responsiva. Além disso, o site deve incorporar funcionalidades técnicas avançadas, como reconhecimento facial e controle de direitos autorais sobre as fotografias, sem comprometer a simplicidade de uso.

Contexto

Marcelo é um fotógrafo profissional que trabalha com uma variedade de eventos e sessões fotográficas. Ele precisa de um site que sirva não apenas como portfólio, mas também como uma plataforma de gerenciamento completa para seus serviços e interações com os clientes. Com uma demanda crescente, o fotógrafo deseja uma solução centralizada que automatize processos, como a marcação de eventos, o faturamento e o controle de fotos protegidas por marca d'água. O objetivo é garantir

que sua operação funcione sem falhas, enquanto o site oferece aos clientes uma experiência fluida para contratar serviços e adquirir fotografias.

WHY

Quem usará o sistema?

O sistema será utilizado por dois perfis de usuário:

Administrador (Marcelo): Ele terá controle completo sobre o conteúdo do site, podendo gerenciar seu portfólio, criar pacotes de serviços, administrar eventos e controlar o acesso dos clientes às fotografias.

Clientes: Eles poderão acessar as galerias de fotos de eventos em que participaram, fazer o download de imagens após a compra e agendar sessões fotográficas de maneira prática e eficiente.

Problemas a serem resolvidos:

Falta de Automação: Atualmente, Marcelo não possui uma plataforma que automatize suas operações. Isso resulta em um processo manual, demandando muito tempo para tarefas como agendamento de sessões e faturamento.

Gerenciamento Ineficiente de Fotos: A gestão manual de centenas de fotos, especialmente em eventos esportivos, dificulta a entrega das imagens aos clientes de forma organizada e segura.

Segurança das Imagens: Marcelo precisa proteger suas imagens com marca d'água, garantindo que não sejam usadas indevidamente até a confirmação do pagamento pelos clientes.

Experiência do Cliente: Os clientes precisam de um sistema fácil e acessível, que permita visualizar, agendar e comprar fotos com poucos cliques, sem complicações técnicas.

Falta de Relatórios e Gestão Financeira: Marcelo carece de uma solução centralizada para visualizar o faturamento e monitorar pagamentos.

Storytelling

Marcelo, um fotógrafo apaixonado por capturar momentos únicos, vinha se sentindo sobrecarregado ao tentar equilibrar sua arte com as demandas administrativas de seu negócio. A cada novo evento, seja uma corrida esportiva ou uma festa corporativa, ele enfrentava o desafio de gerenciar milhares de fotos, garantir que cada cliente recebesse suas imagens e manter a segurança dos arquivos.

Ele percebeu que, com o aumento da sua clientela e das demandas, a necessidade de uma solução digital era inevitável. Os processos manuais estavam atrasando seu trabalho e frustrando seus clientes, que esperavam uma experiência mais moderna e eficiente. Isso o levou a procurar a Lift Up Software House, uma empresa especializada em soluções tecnológicas para negócios criativos.

Com uma visão clara do que precisava, Marcelo buscava um sistema que não apenas resolvesse seus problemas operacionais, mas também elevasse seu negócio. Ele queria mais do que um site bonito; precisava de uma plataforma que permitisse a automação completa de seus serviços. A solução deveria proteger suas fotos com marcas d'água, facilitar o agendamento de sessões e eventos, gerenciar pagamentos e claro, oferecer uma experiência incrível para seus clientes.

WHO?

PERSONAS

Com base nas hipóteses, storytelling e pesquisa com usuários, as personas foram criadas para representar os usuários que irão utilizar o produto:

BIOGRAFIA

Gerônimo "Curupira", 33 anos, é professor de Educação Física e treinador de futsal em um colégio. Ele acredita no poder transformador do esporte e usa suas redes sociais para compartilhar aulas e inspirar jovens atletas. Gerônimo defende a cultura esportiva e destaca a falta de incentivo nessa área. Além disso, é interessado em empreendedorismo, buscando maneiras de motivar e apoiar seus alunos.

MOTIVAÇÃO

Gerônimo é apaixonado por transformar vidas através do esporte. Ele acredita que o esporte não é apenas uma atividade física, mas uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento pessoal, especialmente para os jovens. Seu maior objetivo é promover a cultura esportiva e inspirar seus alunos a encontrarem no esporte uma maneira de crescerem, tanto física quanto mentalmente. Ele também sente uma forte responsabilidade em apontar a falta de incentivo ao esporte no país, especialmente nas escolas públicas. Utiliza sua posição como professor e treinador para conscientizar outros sobre essa deficiência.



Gerônimo "Curupira"

Professor de Educação Física

Gerônimo planejou um torneio de futsal na escola em Viçosa, MG, para incentivar os alunos a se envolverem no esporte e promover uma vida saudável. Contudo, enfrentou desafios com a falta de apoio da comunidade e problemas na divulgação, o que limitou a participação e impediu a criação de uma experiência mais envolvente para todos.

Expertise

Treino

Comunicação

Motivação

Empreendedorismo

Skills

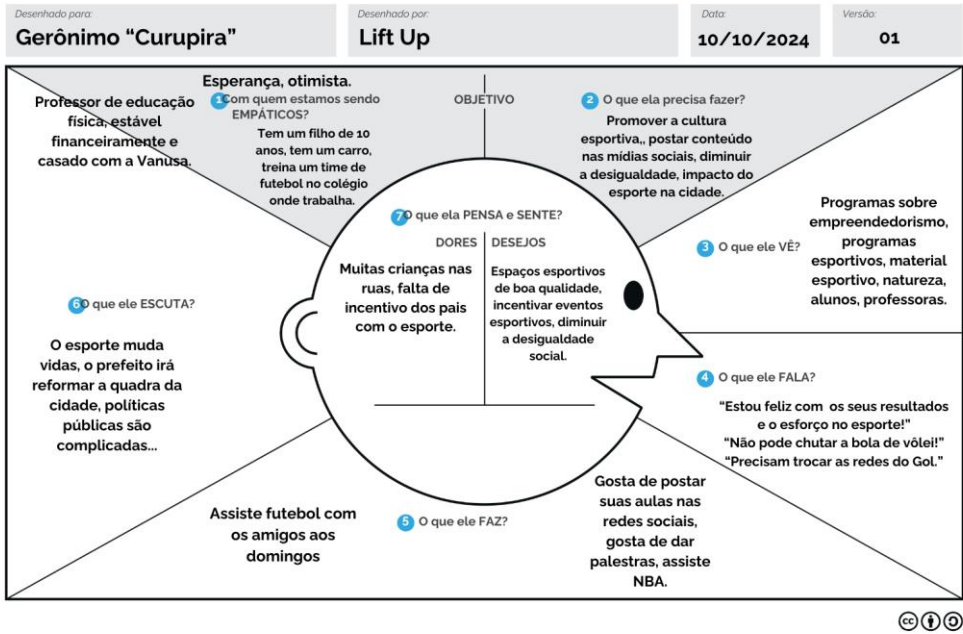
Ensino

Estratégia

Criatividade

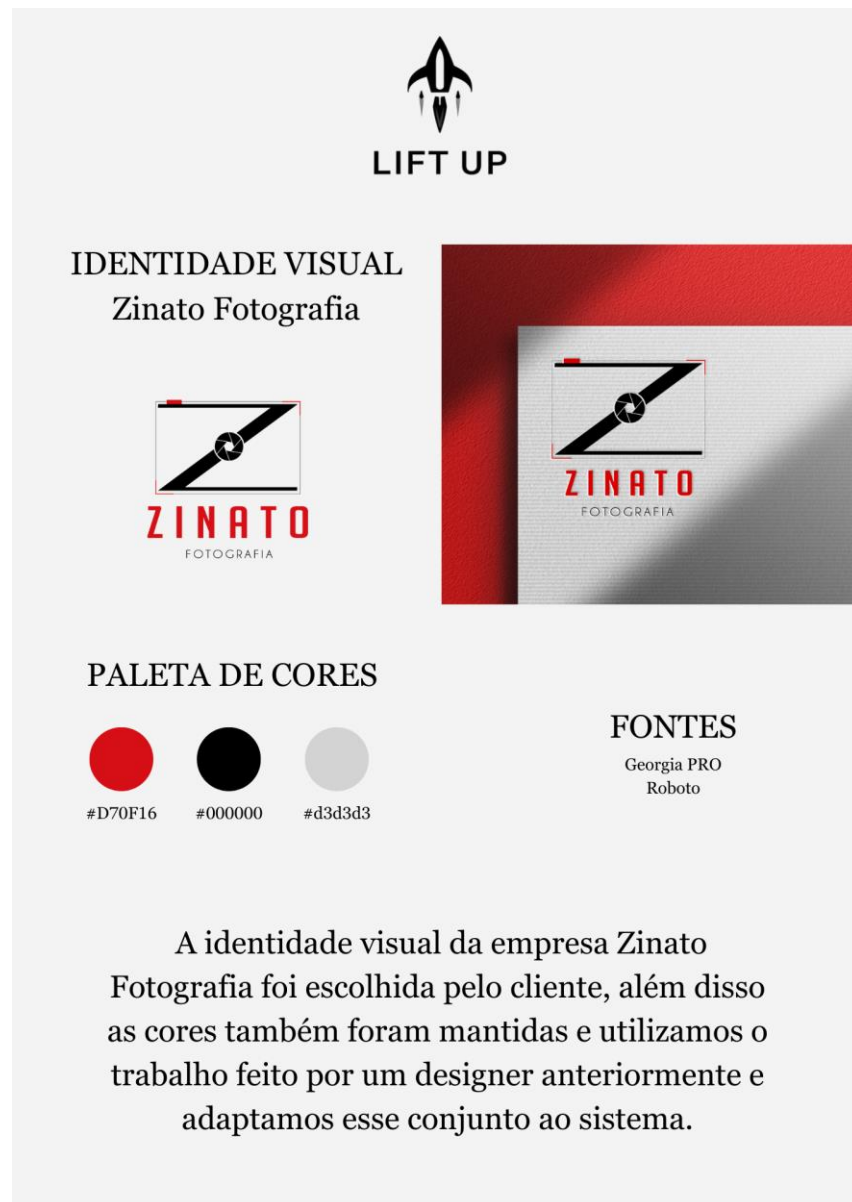
Liderança

MAPA DE EMPATIA



IDENTIDADE VISUAL

Para a identidade visual do sistema mantivemos a identidade visual já criada anteriormente para a empresa Zinato Fotografia, a qual foi disponibilizada pelo cliente e foi adaptado para o projeto “Sistema de vendas para a empresa Zinato Fotografia”.



WIREFRAME

Para o desenvolvimento do wireframe do aplicativo de fotografia do fotógrafo Marcelo, utilizamos o Figma como ferramenta de design, permitindo a construção visual das

telas do aplicativo de maneira interativa e colaborativa. A estrutura do wireframe foi projetada para maximizar a facilidade de uso, focando na experiência do usuário e na funcionalidade voltada à comercialização de fotografias de eventos esportivos, que é o principal interesse do nosso cliente. Marcelo terá controle sobre o upload e venda de fotos, enquanto os usuários poderão adquirir imagens específicas de eventos. Abaixo, descrevemos o propósito e o funcionamento de cada tela criada no Figma.

A primeira tela, chamada **Tela de Login e Cadastro**, serve como a porta de entrada para os usuários do aplicativo. Nela, os usuários podem criar uma conta ou acessar o aplicativo com credenciais previamente cadastradas. Campos básicos, como email e senha, foram inseridos, assim como uma opção de recuperação de senha para facilitar o acesso contínuo. Esta tela é essencial para a segurança e personalização, garantindo que cada usuário tenha um perfil único no aplicativo, de forma que o conteúdo e histórico de compras sejam exclusivos.

Seguindo o fluxo, a **Tela Inicial do Fotógrafo** foi criada especificamente para Marcelo, proporcionando uma visão geral de sua performance e atividades recentes. Nessa tela, ele encontra informações de faturamento, número de fotos carregadas e índice de aprovação em eventos, fornecendo um resumo de suas métricas e sucesso na plataforma. Também há uma seção de "Eventos" em que Marcelo pode visualizar as atividades recentes e acessar facilmente as sessões de fotos de cada evento específico.

A **Tela de Eventos** foi projetada para listar todos os eventos fotografados e permitir que o usuário final explore as fotografias capturadas. Em cada evento, há informações como nome, data, localização e disponibilidade de fotos. Ao clicar em um evento específico, o usuário é redirecionado para uma galeria onde pode ver as imagens em detalhe e optar pela compra de imagens específicas ou de pacotes. Essa tela foi planejada para organizar o conteúdo de maneira prática, facilitando a navegação entre eventos.

Por fim, a **Tela de Compras e Fotos Adquiridas** foi pensada para armazenar o histórico de aquisições dos usuários, oferecendo acesso rápido às fotos que já foram compradas. Além disso, uma opção de "Fotos onde estou" foi incluída, permitindo que os usuários filtrem as imagens em que aparecem, uma funcionalidade especialmente útil para o público-alvo, que frequentemente busca por fotos pessoais em eventos esportivos.

Com esse wireframe no Figma, criamos uma base sólida e intuitiva para o aplicativo, pronta para evoluir conforme as necessidades de Marcelo e de seus clientes, proporcionando uma experiência de navegação clara e objetiva.

Tela de Login, Cadastro, Código de Segurança:

Email	
Senha	Código de Segurança
Entrar	Confirmar

Página atualização do cliente:



Fulano da Silva



Atualizações

Lorem ipsum dolor sit amet

Nunc vitae nisi in justo scelerisque varius.
Maecenas gravida porta malesuada. In orci lectus,
molestie sit amet porta id.

Lorem ipsum dolor sit amet

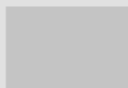
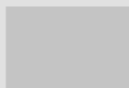
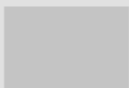
Nunc vitae nisi in justo scelerisque varius.
Maecenas gravida porta malesuada. In orci lectus,
molestie sit amet porta id.

Lorem ipsum dolor sit amet

Nunc vitae nisi in justo scelerisque varius.
Maecenas gravida porta malesuada. In orci lectus,
molestie sit amet porta id.

Lorem ipsum dolor sit amet

Nunc vitae nisi in justo scelerisque varius.
Maecenas gravida porta malesuada. In orci lectus,
molestie sit amet porta id.



Tela Inicial do Fotógrafo:



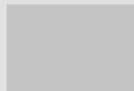
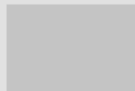
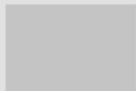
Bem vindo, Marcelo



Fotos Carregadas - Setembro



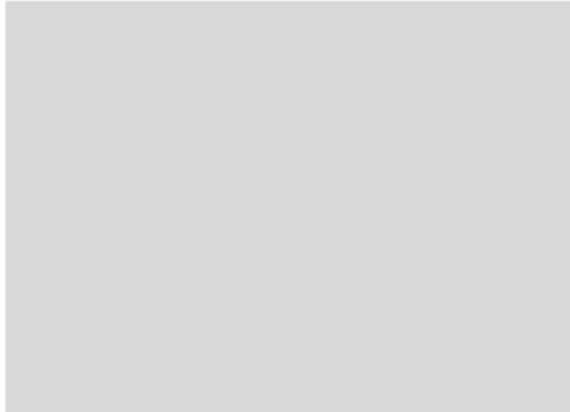
Upload



Página Dashboard Admin:



Bem vindo, Marcelo



Índice de aprovação em eventos

R\$ 50.000,00	Semanal
R\$ 500.000,00	Mensal

Faturamento



Página eventos cliente:



Fulano da Silva



Eventos



Motocross Event USA
(12/09/2024)



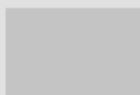
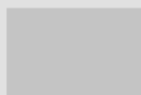
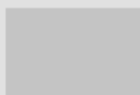
Snow Ski Netherlands
(01/09/2024)



Just-Run Greek
(14/09/2024)



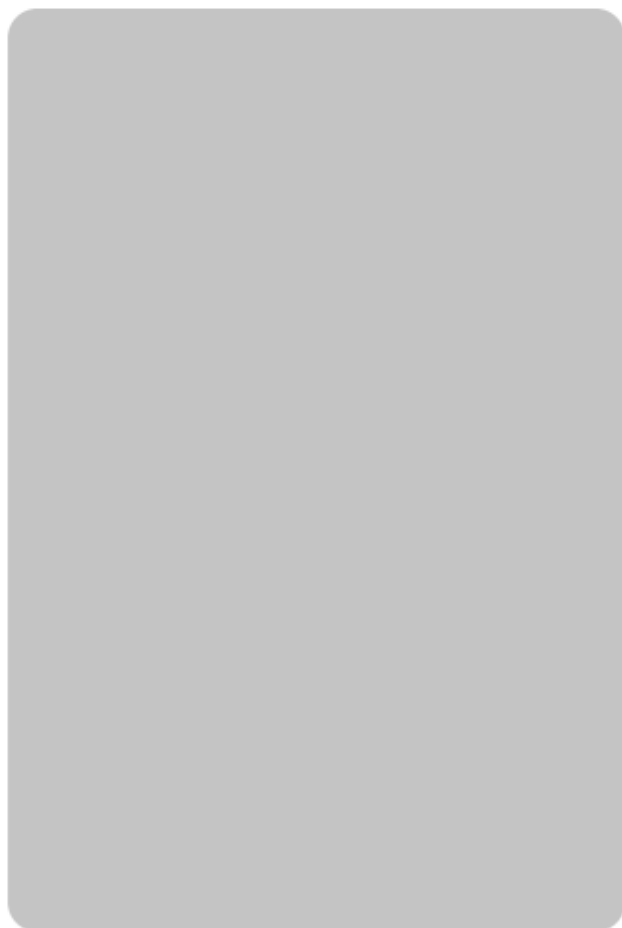
Balling RIO
(28/09/2024)



Página eventos comprar foto cliente:



Fulano da Silva



Tenho interesse

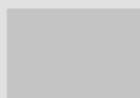
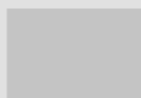
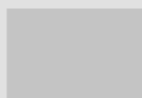
Comprar

Evento: Balling RIO

N: 42

Fotógrafo: Marcelo Zinato

Local: Rio de Janeiro



Página fotos compradas cliente:



PROTÓTIPO DE ALTA FIDELIDADE

Desenvolvemos um protótipo de alta fidelidade para a Zinato Fotografia, utilizando o Figma como ferramenta principal. Esse processo permitiu transformar as ideias esboçadas no Wireframe em uma interface mais intuitiva e funcional, ajustando elementos para garantir a melhor experiência possível ao usuário.

Para aproveitar ao máximo o protótipo, ao acessar o link, você encontrará um ícone no canto superior direito que permite maximizar a tela. Clique nesse ícone para facilitar a interação com o protótipo e explorar todas as suas funcionalidades de forma otimizada.

Protótipo de alta fidelidade:

<https://www.figma.com/design/NQyioOhu3M8SYdl1xoFNNm/Liftup-Telas?node-id=0-1&node-type=canvas&t=yySdzvLTp9BMmLI7-0>

PROCESSO

CONTÍNUO

Os próximos passos para concluir o projeto incluem gravar um vídeo que apresente o protótipo da Zinato Fotografia de maneira completa, destacando todas as funcionalidades e opções de navegação disponíveis no sistema. Este vídeo servirá como uma explicação detalhada, demonstrando a navegação por todo o protótipo e esclarecendo como cada funcionalidade foi desenvolvida.

Além disso, será realizado um Pitch do projeto para a equipe da Zinato Fotografia. Durante essa apresentação, enfatizaremos novamente todas as funcionalidades do protótipo e mostraremos como, se o sistema fosse efetivamente implementado, beneficiaria os stakeholders, ajudando a resolver questões relacionadas à falta de digitalização nos processos de agendamento e consulta de portfólio.

Vídeo explicativo produto final:

<https://drive.google.com/drive/folders/1isMGDLUuc17Y3hAVHfhH696BzjH3C6H3>

CONCLUSÃO

Com este projeto, encerramos o Projeto Integrador, organizado pela professora e orientadora Cristiane Aparecida Lana.

O Projeto Integrador nos incentivou a trabalhar em equipe, através da criação de empresas fictícias, permitindo-nos compreender todos os processos reais de um projeto de desenvolvimento de software, com especial ênfase na etapa da prototipação, desde a documentação até a criação de um sistema.

Ao longo do projeto, tivemos a oportunidade de integrar diferentes funções dentro da empresa, Zinato Fotografia, assumindo papéis como CEO, Scrum Master, Analista de Sistemas, Product Owner e Designer. Essa experiência nos ajudou a entender como a colaboração entre os membros da equipe é essencial e quais são as principais responsabilidades de cada cargo, permitindo que cada um contribuísse efetivamente para o sucesso do projeto.

Este projeto foi desenvolvido pelos alunos:

Julimar Junio Freitas Melo, Estudante de Desenvolvimento de Software da UNIVIÇOSA

Kayo Salgado Stanciola Mata, Estudante de Desenvolvimento de Software da UNIVIÇOSA

Matheus Lopes Zinato, Estudante de Desenvolvimento de Software da UNIVIÇOSA

Edson Ramos da Silva Junior, Estudante de Desenvolvimento de Software da UNIVIÇOSA

Agradecimento também ao aluno Augusto Magno, que ingressou neste projeto junto com a equipe e ajudou, mas teve que sair na metade por motivos pessoais.