| Título do Projeto: | Plataforma de Entretenimento (Streaming de Vídeo)  **GRUPO 4** |
| --- | --- |

Termo de Abertura do Projeto

|  | Detalhes do Projeto |
| --- | --- |
| Necessidade de Negócio / Objetivos do Projeto: | |
| Criar uma solução digital que oferece acesso prático e personalizado a conteúdo de entretenimento, atendendo às demandas crescentes por plataformas interativas e centradas no utilizador. A ideia é diferenciar-se em um mercado competitivo, proporcionando uma experiência única e envolvente. Também tem como objetivo centralizar os conteúdos e promover descobertas. | |
| Requisitos do Projeto: | |
| **Registo e Login:** Permitir criação de conta via e-mail ou redes sociais (etc). Permitir navegação sem registo (não permite uso da plataforma de streaming mas sim a navegação para visualizar conteúdo disponível).  **Pesquisa e Descoberta:** Barra de pesquisa para encontrar conteúdo específico.Categorias e filtros para facilitar a pesquisa.  **Reprodução de conteúdo:** Streaming de vídeos diretamente na plataforma. Controlo da reprodução (play, pause, avançar, etc.). | |
| Descrição do Produto / Entregas: | |
| O projeto consiste no desenvolvimento de uma **plataforma digital de entretenimento**, disponível como aplicação móvel e website, com o objetivo de oferecer aos utilizadores uma experiência personalizada e intuitiva no consumo de conteúdos como filmes, séries, podcasts e outros materiais digitais.  A plataforma irá integrar tecnologias avançadas como **algoritmos de recomendação baseados em inteligência artificial**, **pesquisa otimizada** e **ferramentas interativas**, para garantir que os utilizadores encontrem rapidamente conteúdos do seu interesse, maximizando o envolvimento e a satisfação.  A plataforma tem como método de monetização anúncios que permite acesso gratuito ou assinaturas premium para funcionalidades adicionais (ex.: remoção de anúncios, qualidade superior, acesso exclusivo). | |
| O Projeto Não Inclui: | |
| **Interatividade Avançada:** Recursos complexos, como salas de chat em tempo real ou transmissões ao vivo, estarão fora do escopo inicial.  **Modo offline**: Permitir o download de conteúdos para consumo offline. | |
| Recursos Alocados: | |
| Recursos Humanos (Equipa):  * **Gestor de Projeto:**   + Responsável por planear, validar prazos, recursos e alinhar a equipa. * **UX/UI Designer:**   + Criação da interface visual e experiência do utilizador no protótipo (Figma).  Recursos Tecnológicos:  * **Ferramentas de Gestão de Projetos:**   + Trello ou Jira para organização de tarefas. * **Plataforma de Design:**   + Figma para criar o protótipo.  Recursos de Tempo:  * **Cronograma Estruturado:**   + Divisão clara de fases (planejamento, design, desenvolvimento e testes). * **Prazos Realistas:**   + Garantir que cada etapa tenha tempo suficiente para execução e revisão.  Recursos Documentais:  * **Plano de Projeto:**   + Documento inicial com escopo, objetivos e plano de trabalho. * **Relatórios de Progresso:**   + Acompanhamento semanal ou quinzenal para ajustar cronogramas e priorizar tarefas. * **Guia de Requisitos:**   + Registro detalhado de funcionalidades e objetivos do produto. | |



|  | Lista de Partes Interessadas | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | | Título | Função |
| Utilizadores subscritos | | Consumidores premium | Consomem o conteúdo sem anúncios da plataforma mediante pagamento e têm acesso a conteúdos exclusivos. |
| Utilizadores não subscritos | | Consumidores freemium | Consomem conteúdo gratuito com limitações ou anúncios; representam potenciais assinantes. |
| Artistas/Produtores de conteúdo | | Criadores de conteúdo | Fornecem conteúdo original ou licenciado, aumentando a variedade e atratividade da plataforma; São remunerados através de anúncios e percentagem de subscrições ativas. |
| Empresas/Marcas | | Parceiros publicitários | Geram receita por meio de campanhas direcionadas e exibidas aos utilizadores não subscritos. |
| Sociedade em Geral | | Comunidade geral | Consome e avalia a diversidade de conteúdo; pode fornecer feedback sobre os conteúdos e os criadores. |
| Estúdios/Editoras/Criadores | | Detentores de direitos autorais | Garantem a proteção e o licenciamento adequado de conteúdos próprios e registados, exigindo conformidade legal. |



|  | Cronograma de Marcos do Projeto | |
| --- | --- | --- |
| Marco 1: WBS  Data: 23/11/2024 | | Estrutura hierárquica para organizar e planear todas as tarefas do projeto. |
| Marco 2: Diagrama de Rede  Data: 29/11/2024 | | Representação gráfica das dependências e sequência lógica das atividades do projeto. |
| Marco 3: Talentos e Habilidades  Data: 6/12/2024 | | Listagem das competências e capacidades específicas necessárias para executar as tarefas e atingir os objetivos do projeto. |
| Marco 4: Cronograma  Data: 13/12/2024 | | Representação gráfica das dependências e sequência lógica das atividades do projeto. |
| Marco 5: Tabela de Riscos  Data: 20/12/2024 | | Identificar, avaliar e classificar os possíveis riscos do projeto, bem como as ações de mitigação e contingência associadas. |
| Marco 6: Matriz RACI e Analise SWOT  Data: 29/12/2024 | | Definiu-se o responsável, quem é Aprovador, quem deve ser Consultado e quem deve ser Informado para cada tarefa ou decisão no projeto.  Identificaram-se as Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças relacionadas ao projeto, para avaliar sua posição estratégica. |
| Marco 7: Prototipos  Data: 03/01/2025 | | Desenvolvimento de protótipo em figma. |
| Marco 8: Teste  Data: 13/01/2025 | | Realização de testes integrados e funcionais para garantir que todas as funcionalidades desenvolvidas até agora funcionam conforme esperado. Esta fase incluirá testes de usabilidade, desempenho, segurança e resolução de possíveis erros identificados. |



|  | Considerações do Projeto |
| --- | --- |
| Riscos em Alto Nível: | |
| Complexidade do Algoritmo de Recomendação  * **Descrição**: A implementação de um sistema de recomendação personalizado pode não atingir as expectativas de precisão, resultando em sugestões irrelevantes ou insatisfatórias para os utilizadores. * **Causa**: Dados insuficientes ou mal estruturados para treinar os algoritmos; utilização de modelos ineficazes. * **Mitigação**:   + Realizar análises de dados robustas para garantir qualidade e relevância dos dados coletados.   + Iniciar com um algoritmo básico e iterar melhorias com base no feedback do utilizador.   + Implementar testes A/B para validar a eficácia das recomendações.  Concorrência de Grandes Players  * **Descrição**: A plataforma pode não conseguir competir com gigantes já estabelecidos no mercado de entretenimento, como Netflix, HBO, Prime Video, YouTube, etc. * **Causa**: Falta de diferenciação clara ou incapacidade de atrair uma base inicial de utilizadores. * **Mitigação**:   + Focar num nicho ou diferencial competitivo, como preços mais baixos, curadoria específica ou funcionalidades inovadoras.   + Estabelecer parcerias com produtores de conteúdo ou outras empresas tecnológicas para aumentar a atratividade inicial. | |
| Critérios de Aceitação: | |
| **Interface Intuitiva:**   * O design deve ser simples e fácil de navegar, sem necessidade de treino ou explicação.   **Sistema de Pesquisa e Filtros:**   * Os utilizadores conseguem encontrar conteúdos específicos e aplicar filtros por categoria e/ou preferência.   **Integridade:**   * Todas as telas e fluxos principais estão presentes no protótipo, representando fielmente o protótipo definido.   **Interatividade Simulada:**   * O protótipo permite a navegação entre telas, simulando a experiência do utilizador final.   **Consistência Visual:**   * Uso de cores, tipografias e elementos visuais segue a guia de estilo planejado. | |
| Hipóteses: | |
| * O público principal da plataforma estará na faixa etária de 15 a 30 anos. * Oferecer um período de teste gratuito aumentará a conversão para planos pagos em 25%. * Os utilizadores passarão, em média, cerca de 3 horas por dia a consumir conteúdo na plataforma. * A maioria dos criadores de conteúdo na plataforma será de nichos como gaming e lifestyle. * O tempo médio diário de consumo de conteúdo irá variar entre dias úteis e fins de semana. * O público alvo de cada criador de conteúdo irá variar consoante a sua personalidade e o tipo de conteúdo que cria. | |
| Restrições: | |
| **Prazo de Entrega:**   * O protótipo deve ser concluído em um período pré-determinado, sem atrasos.   **Equipa Limitada:**   * A equipa será fixa, sem possibilidade de adicionar mais membros durante a execução.   **Limitações nas Ferramentas de Desenvolvimento:**   * O recurso a ferramentas de desenvolvimento de software é limitado devido ao ambiente de desenvolvimento ser académico | |