1. **Introdução**

O mercado sofreu mudanças drásticas na última década devido a popularização do acesso à internet. Hoje é muito mais comum as pessoas buscarem informações ou entretenimento através da internet ao invés da televisão, como acontecia há 10 ou 15. Com isso surgiu uma nova profissão, sendo esta a de influenciador digital. Influenciadores digitais são pessoas que promovem conteúdo em formato de vídeos, áudios ou textos voltados para as plataformas da internet. Muitas vezes um influenciador digital pode não ser uma pessoa em específico, mas sim ser representado por um site, grupo de pessoas ou até mesmo um avatar digital.

Aproveitando o alcance da internet, muitas empresas optaram por utilizar seus recursos para marketing, podendo ser de forma parcial ou total, voltados para a internet. Neste contexto, os influenciadores digitais tornaram-se uma ferramenta importante do marketing digital.

1. **Objetivos do Projeto**
   1. **Principais Objetivos do projeto**

Este é o plano de projeto para o software Legacy Influencer, desenvolvido pelos acadêmicos Isaac Moura de Oliveira, Philipe Anderson de Campos, Uéliton Pereira Camargo e Willian Luiz Rodrigues de Lima. O projeto surgiu para atender a demanda da disciplina de Hands on Works para o curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas –EAD da Universidade do Vale do Itajaí no primeiro semestre de 2022.

O software Legacy Influencer visa ser um canal de comunicação facilitada entre influenciadores que ofertam serviços para campanhas de marketing e empresas que visam contratar ou ao menos conhecer melhor as opções de influenciadores disponíveis em seus segmentos de mercado.

**2.2 Objetivos do Gerenciamento do Projeto**

* Estabelecer comunicação eficiente entre os envolvidos no projeto
* Entregar a documentação solicitada no Hands on Works referente software Legacy Influencer dentro do prazo estipulado
* Fornecer informações para o desenvolvimento do projeto no futuro, caso necessário

1. **Premissas e Restrições**
   1. **Premissas**

* Os envolvidos no projeto continuarão matriculados até o dia 21-05-22
* Os envolvidos no projeto desenvolverão as suas atividades estipuladas até o dia 21-05-22
* O desenvolvimento de código ou documentos deve ser armazenado em Github
  1. **Restrições**
* Não serão realizados investimentos financeiros no projeto
* Os entregáveis devem ser entregues no máximo até dia 21-05-22

1. **Escopo**
   1. **Inclusões do Escopo**

A entrega do Hands on Works deve conter:

* Canvas proposta de valor
* Canvas modelo de negócio
* Canvas de MVP
* Plano de gerenciamento
* Prototipação
* Testes do produto
* Vídeo de apresentação

O software Legacy Influencer deverá apresentar as seguintes funcionalidades e características:

* Tela para cadastro de usuário
* Ferramenta para recuperação de senha
* Cada usuário deverá ter acesso de alterar os dados e uploads apenas do seu perfil
* Sistema de match entre a empresa e o influenciador
* Envio de e-mails automáticos informando sobre os matches recebidos
* Filtro de pesquisa por nicho de mercado, região ou nome
* Upload de fotos e vídeos
* Os usuários poderão visualizar o perfil de outros usuários

**4.2 Exclusões do escopo**

A entrega do Hands on Works não deve conter:

* Software Legacy Influencer totalmente desenvolvido

O software Legacy Influencer não deverá apresentar as seguintes funcionalidades e características:

* Troca de mensagens entre usuários

1. **Recursos utilizados**

Foram utilizados apenas os recursos que os alunos e integrantes deste projeto já possuíam, tais como seus computadores particulares e smartphones, assim como ferramentas de desenvolvimento gratuitas.

1. **Prazo**

A entrega do Hands on Works deve ocorrer no máximo até o dia 21-05-2022 as 23:59.