

5ASOR Grupo:

- Amanda Moreno - 355400
- Emanuel Henrique Vaz - 356574
- Yasmin Santos - 356200

1. Storytelling e Definição do Tema:

Tema: Plataforma de comercialização de conteúdo publicitário

Muitas vezes, agências de publicidade tradicionais não estão no perfil de escolha do cliente; e freelancers são difíceis de encontrar e gerenciar. Isso faz com que a qualidade e prazos tornem-se incertos. A **AuthenticArt** surge em meio a um mercado que tem a necessidade de algo que conecte empresas a criadores de conteúdo, fornecendo um ambiente de colaboração de uma maneira eficiente. A ferramenta utiliza técnicas avançadas de inteligência artificial para ajudar as empresas a encontrar o criador de conteúdo ideal para o trabalho. Isso também auxilia o próprio criador de conteúdo a conseguir desenvolvimento profissional, enriquecimento de portfólio e estabelecimento no mercado.

2. O que esperamos aprender com esse projeto?

Criação de modelos de arquitetura Free form e aplicação do C4 Model e funcionamento de soluções C2B.

3. Que perguntas precisamos que sejam respondidas?

- Como entregar o conteúdo pedido com a qualidade esperada pelo cliente?
- Como utilizar tecnologias inovadoras para melhorar a experiência tanto do criador como da empresa?
- Como a IA pode melhorar a experiência de correspondência entre criadores e empresas?
- Como a Inteligência artificial pode gerar eficácia dentro das relações entre as empresas e os contratados?
- Como criar um sistema que permita que as empresas encontrem exatamente os criadores que necessitam?
- Quais funcionalidades precisam ser desenvolvidas para criar um ambiente colaborativo e comunicativo entre a empresa e o criador?

4. Quais são os nossos principais riscos?

- Atender aos requisitos de entrega por parte dos criadores de conteúdo;
- Garantir a qualidade da entrega;
- Como funcionará a troca de requerimentos entre criador e empresa em caso de ajuste.
- Garantia de pagamento ao criador e de entrega a empresa;

5. Plano para aprender o que precisamos:

- Estudar o mercado de free lancer e entender os pontos de oportunidade disponíveis;

- Entender requisitos de negócio através de pesquisa sobre a área em questão;
- Entender as necessidades tanto da empresa quanto do criador;
- Estudar quais são as métricas disponíveis que podemos adotar para monitorar a performance e ROI da plataforma;
- Estudar tecnologias disponíveis para implementação da plataforma;
- Estudar uma estratégia de melhoria contínua para a plataforma;

6. Plano para reduzir riscos:

- Ter um sistema de avaliações dos trabalhos dos criadores criteriosos e com validações relevantes advindas da empresa para comprovação dos mesmos.
- Ter um processo claro de contratação e cadastro de ambas as partes, para a proteção dos dois lados a partir juntamente de contratos bem estruturados.
- Criar um processo que seja justo e muito claro em relação a ajustes e devolutivas de conteúdo

7. Quem são as partes interessadas?

- Empresas que buscam conteúdos personalizados e de qualidade;
- Criadores de conteúdo que buscam uma renda;
- Equipe proprietária da plataforma (administradores, desenvolvedores...)

8. O que eles esperam ganhar?

- **Empresas:** Conteúdo de qualidade e que atenda seus interesses;
- **Criadores:** renda através da venda do seu trabalho;
- **Proprietários:** retorno financeiro e estabelecimento no mercado;

9. Quem são os usuários?

- Criadores de conteúdo e as empresas interessadas.

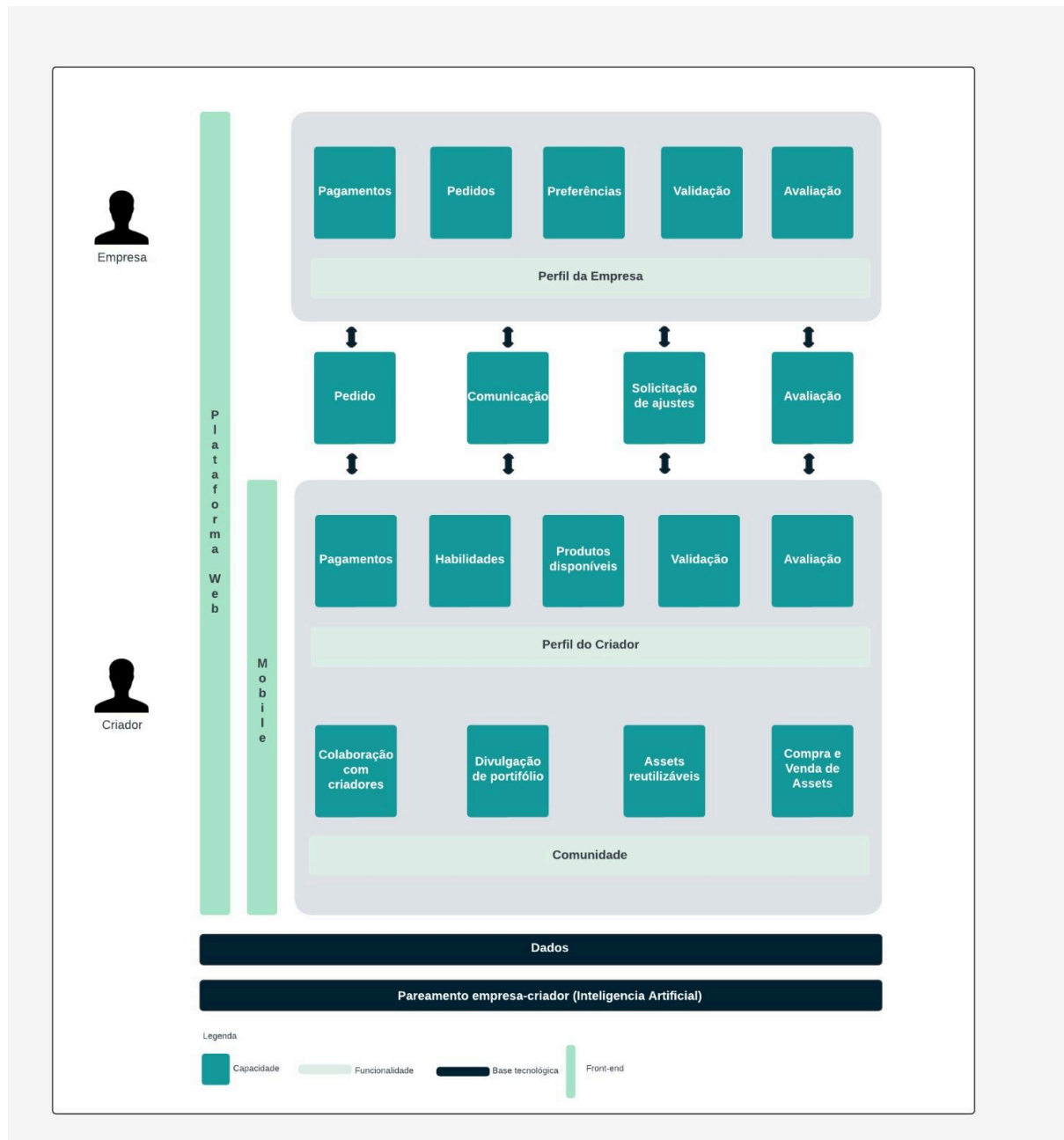
10. O que eles estão tentando realizar?

- **Empresas:** Ter campanhas de publicidade e marketing que esteja de acordo com a sua visão e qualidade.
- **Criadores:** Ter a sua renda de forma mais fácil e garantir sua cartela de clientes, assim como ganhar experiência no mercado trabalhando para varias marcas.

11. Qual o pior que pode acontecer?

Entrega de projetos de qualidade ruim ou grande volume de retrabalho, que pode diminuir consideravelmente a credibilidade da plataforma entre as empresas e criadores de conteúdo. Para que a plataforma seja um sucesso deve haver um interesse de ambas as partes em utilizá-la, caso contrário, se criará um ambiente onde os conteúdos entregues são de qualidade inferior e as empresas percam o interesse em buscar criadores. Cria-se, então, um ciclo que pode levar ao fim da plataforma.

Modelo Free Form



12. Requisitos importantes:

1. **Sistema para garantir o pagamento:** Para ambas as partes, é necessário um sistema que garanta que irão receber o que estão negociando, ou seja, para a empresa uma garantia do conteúdo ou o investimento de volta, da mesma forma, o criador precisa de alguma garantia que receberá o pagamento assim que o conteúdo seja entregue.

2. **Conexão precisa entre o criador e a empresa:** A conexão de forma fácil entre a empresa e o criador de conteúdo ideal é fundamental para garantir a fidelidade dos usuários.
3. **Colaboração:** Comunicação durante a geração do conteúdo, evitando retrabalho.
4. **Processo claro de revisão e feedback:** Para garantir a entrega do criador, e para garantir que a empresa receba o que gostaria, isso sem ter abuso de autoridade da empresa e também ter comprometimento do criador.
5. **Perfis validados de criadores e empresas:** Para garantir que tanto a empresa quanto o criador tenham a sua veracidade e profissionalismo de perfil garantidos.

13. Sobre o que o diagrama ajuda você a raciocinar/pensar?

Sobre como as capacidades do software planejado interagem entre si e ajuda a iniciar as discussões de tecnologias que são empregadas em cada parte.

14. Padrões essenciais no diagrama:

Nesse diagrama, o padrão escolhido foi voltado para capacidades e funcionalidades.

15. Padrões ocultos:

Como padrão oculto, pode-se mencionar o diagrama de modelo de dados. No desenho realizado, há a menção da base de dados que será utilizada para armazenar as informações das empresas e dos criadores; porém, há um diagrama possível de ser desenhado para descrever as diferentes entidades dessa base de dados e como estão relacionadas.

16. Qual é o Metamodelo?

O metamodelo do diagrama consiste em containers e formas para caracterizar e separar as diferentes capacidades da solução, utilizando de seu posicionamento em tela para ilustrar como tais capacidades se entrelaçam. Além disso, temos o uso de ícones e legendas, a fim de apontar características adicionais dos elementos e eventuais tecnologias utilizadas.

17. Pode ser discernido no diagrama único?

Uma visão da ideia do requisito e da solução funcional como um todo. É possível identificar, por exemplo, que existe uma necessidade de acesso mobile que algumas funcionalidades podem ser limitadas aos acessos Web Desktop. Também é possível identificar os atores principais dessa plataforma e ter uma ideia das principais funcionalidades, além da possibilidade de dividir em módulos. Isso vai depender muito de como foi a ideia e o brainstorming por trás da criação do diagrama.

18. O diagrama está completo?

Difícil dizer que um diagrama nesse estágio do projeto estaria completo, provavelmente não. Mas é possível dizer que para a versão, discussões e requisitos que foram levantados naquele momento ele está tão completo quanto possível. Novas versões do mesmo

diagrama, até mesmo com objetivos de visualizar aspectos diferentes do sistema, podem aparecer durante todo o percurso de concepção da plataforma.

19. Poderia ser simplificado e ainda assim ser eficaz?

Com toda a certeza. Seria possível, por exemplo, simplificar ele para identificar apenas os pontos de algum dos módulos descritos, como o módulo de criador ou comunidades, por exemplo. A simplificação também pode ser realizada para melhorar o entendimento do diagrama por parte da equipe de negócio que está também provendo a arquitetura com insumos para a criação do diagrama.

20. Discussões importantes da equipe:

- Limiar de privacidade de dados de ambas as partes
- Direitos autorais
- Políticas anti-plágio
- Garantir entrega do criador e contentamento da empresa, sem que tenha abuso de nenhum dos dois lados

21. Decisões difíceis:

- O que define a qualificação de um criador? (Números ou formação?)

22. Decisões sob incerteza:

- Como o modelo de conexão entre a empresa e o criador irá funcionar.

23. Houve algum ponto de decisão sem retorno que o forçou a desistir de uma determinada escolha?

- Não.

24. Desenhe 3 Arquiteturas com o projeto que você desenvolveu na aula em cada uma das camadas do C4; (Subir somente a Imagem jpg/jpeg)

- Nível Contexto
- Nível Container
- Nível Componente

Video:

https://drive.google.com/file/d/1aTKOktCVsd08feEpCSKQTh7Van-r1LOP/view?usp=drive_link