



Universidade do Minho

Departamento de Informática

Mestrado Integrado em Engenharia Informática

Momenter

Documento Modelo de Negócio

Projeto de Engenharia Informática

Equipa de Desenvolvimento:

Carlos Pereira, nº a61887
Diana Cristina Abreu Lopes, nº pg38925
Diogo Lopes da Silva, nº a76407
Miguel Dias Miranda, nº a74726
Rafael Costa, nº a61799
Rogério Moreira, nº a74634
Samuel Ferreira, nº a76507

Braga, 1 de Fevereiro de 2019

Resumo

Neste documento é apresentado o modelo de negócio de uma plataforma desenvolvida para realizar recomendação de eventos. Com o aumento dos meios de divulgação de atividades levou à existência de ruído na informação passada para o utilizador final. Posto isto, pretende-se com esta plataforma refinar o processo de divulgação, informando efetivamente o público alvo que possa estar interessado no evento.

Conteúdo

1	Introdução	2
1.1	Enquadramento	2
1.2	Apresentação Caso Estudo	2
1.3	Motivação e Objetivos	3
1.4	Utilidade do Produto	3
1.5	Medidas de Sucesso	4
1.6	Definição Identidade Projeto	5
1.7	Identificação dos Recursos Necessários	5
1.8	Medidas de Desempenho	6
1.9	Plano de Desenvolvimento	6
2	Instigadores e Restrições do Projeto	7
2.1	Instigadores do projeto	7
2.2	Vertente Comercial	7
2.2.1	Cliente, consumidores, partes interessadas [2]	7
2.2.2	Utilizador do sistema [3]	8
2.2.2.1	Promotores de Eventos	8
2.2.2.2	Participante em Eventos	9
3	Modelo de Negócio	11
3.1	Planeamento	11
3.2	Produtos	11
3.2.1	Produto Base	11
3.2.2	Produto <i>Premium</i>	11
3.2.3	Produto <i>Excellence</i>	11
3.3	Serviços	12
3.4	Possíveis Parcerias	12
3.5	Avaliação Económica Financeira	13
4	Trabalho Futuro	15
5	Sumário final	16

Capítulo 1

Introdução

1.1 Enquadramento

Atualmente, tendo em conta o crescente interesse social na cultura de entretenimento, qualquer cidade apresenta uma vasta rede de estabelecimentos que apostam no âmbito social e outros de âmbito cultural, nomeadamente, cafés, bares, clubes ou discotecas, museus, entre outros. Cada uma destas entidades organiza frequentemente diversas atividades públicas ou privadas de maior escala. Em simbiose surge uma vasta rede de pessoas que, em diversas ocasiões, pretendem atender a eventos tendo em conta a sua descrição e especificações.

Neste contexto, para uma determinada região, é benéfico organizar os dados relativos aos eventos que nela decorrem assim como os dados acerca das pessoas que os frequentam. Deste modo é possível fornecer a cada utilizador informações precisas, relativas aos eventos a decorrer e que possivelmente vão ao encontro das possibilidades e preferências do utilizador.

Apesar de existirem alguns sistemas disponíveis para procura e agendamento de eventos, nenhum deles, segundo a pesquisa efetuada pelo grupo, tem em conta as possíveis preferências retiradas do perfil do utilizador final.

Por outro lado, no caso do utilizador, verifica-se que este é obrigado a filtrar manualmente quais os possíveis eventos em que estaria interessado em participar ou não.

A plataforma sugerida visa ajustar o evento ao utilizador assim como garantir que o máximo número de possíveis utilizadores interessados fiquem informados da ocorrência do evento.

1.2 Apresentação Caso Estudo

Atualmente, uma maioria esmagadora de promotores de eventos/atividades utilizam técnicas tradicionais para os exporem, nomeadamente, a utilização de panfletos e cartazes, sendo estes distribuídos diretamente ao utilizador final. Devido à natureza destes procedimentos, ainda que consigam chegar ao público, existe uma dificuldade em atingir utilizadores que coincidam com o perfil procurado. Para complementar, a distribuição de publicidade é efetuada através de sistemas de recomendação onde muitos destes estão inseridos em redes sociais. Denota-se que determinadas métricas utilizadas baseiam-se na interação do utilizador com páginas de produtos ou estabelecimentos, ou, inclusivamente, a interação com outros utilizadores mais próximos socialmente. Por sua vez, estes métodos tendem a atingir o público habitual, isto é, que já conhecem um determinado evento ou estabelecimento. Isto traduz-se numa clara desvantagem ao nível da divulgação e promoção de eventos para novos clientes que não conhecem o produto.

Desta forma, *Momentar* apresenta-se como uma plataforma onde é possível consultar e divulgar eventos de forma cuidada mas suficientemente genérica para qualquer categoria de um evento. Devido à escalabilidade da sua comunidade, é assim possível atingir e cativar para estas atividades um maior número de potenciais clientes.

Através da interação do utilizador com o sistema, o módulo do sistema de recomendação poderá aprender as suas preferências e gostos. Não obstante, a qualidade deste depende intrinsecamente do tempo e interação do utilizador com a plataforma. Isto é, este amadurecerá consoante o tempo investido na mesma.

Na perspetiva do promotor de atividades, a plataforma garante um domínio de alcance muito superior

às tradicionais formas de publicidade de eventos descritas acima. Além disso, a sugestão de eventos aos utilizadores é feita com base nas suas preferências e esforça-se para atingir o público alvo com efetivo interesse nas atividades. Tal não acontece de uma forma tão eficaz, com as atuais formas de publicidade. Em simultâneo, permite também reduzir custos com todo este processo de divulgação, uma vez que poderá haver uma redução de custos em impressos publicitários e na rede de distribuição manual dos mesmos.

1.3 Motivação e Objetivos

É cada vez mais frequente as pessoas realizarem diversas atividades ou participarem em determinados eventos. Esta manifestação social deriva da intenção de fuga da rotina de trabalho ou porque simplesmente o ser humano procura realizar atividades que complementem o seu estado de espírito.

Geralmente, cada indivíduo tenta fugir à monotonia procurando eventos/atividades originais e que nunca tenham realizado, ou até mesmo frequentando locais que nunca antes tinham descoberto. Também é importante que se sintam bastante confortáveis e enquadradas com o público presente nessas mesmas atividades ou locais onde decorrem tais eventos. Como toda esta informação é bastante difícil de obter, especialmente num curto espaço de tempo, as pessoas acabam por cair na monotonia, isto é, acabam por participar exatamente nas mesmas atividades e frequentar exatamente os mesmos locais que já estão habituadas.

Este projeto surgiu com base nestes assuntos, com o intuito de proporcionar às pessoas novas aventuras e experiências umas com as outras e, acima de tudo, fazer com que as possam desfrutar presencialmente. A ideia de uma plataforma centralidade de divulgação de evento procura assim agrupar um conjunto de informações detalhadas sobre uma vasta diversidade de eventos que ocorram próximos da pessoa que procura neles participar. Mais do que isso, reconhecendo que o excesso de informação pode também ser penoso de analisar por parte de um utilizador, a plataforma *Moment* pretende organizar dinamicamente a informação sobre os eventos que possui, listando ao utilizador apenas aqueles que se enquadram efetivamente nas suas preferências.

Na perspetiva de um utilizador comum, existe assim um conjunto de ferramentas automatizadas que inferem as suas preferências ao longo da sua interação com a plataforma e, ao longo do tempo, personalizam a informação listada no seu perfil.

Por outro lado, na perspetiva de grandes organizações ou promotores regulares de eventos, existem entidades que gostariam que o valor investido em publicidade de eventos não só atingisse bons números de alcance, mas também que as pessoas alcançadas sejam as mais adequadas aos eventos que estão a ser promovidos. Estas são oportunidades que, juntamente com o facto de não existir uma solução bem conhecida para estes problemas, servem de motivação para a implementação de uma solução que cumpra os seguintes objetivos:

- Proporcionar aos utilizadores uma forma rápida de se informarem sobre eventos que são potencialmente do seu interesse e, se desejável, nas suas proximidades;
- Disponibilizar uma ferramenta de pesquisa de eventos altamente configurável que permita filtragens de diversos tipos (temática, localização, faixa etária, preço, populares, etc);
- Fornecer a organizações e promotores uma nova plataforma de divulgação de eventos, com pacotes económicos para aumentar a visibilidade de eventos;
- Fornecer um sistema de promoção de eventos que essencialmente distribua a publicidade sobre potenciais utilizadores que demonstraram interesse naquele evento, evitando assim publicitar eventos sobre um público alvo que pode nem ter interesse naquela temática;
- Aumentar a satisfação individual das pessoas que participam nos eventos e, consequentemente, a satisfação das entidades que os promovem, por receberem neles um público interessado e cativo.

1.4 Utilidade do Produto

Como foi referido, o mercado focado na promoção de eventos apresenta um fluxo constante de dinheiro. Independente do contexto, qualquer atividade cultural de maior ou menor escala tem sobre si um orçamento de publicidade definido. Neste sentido, existe todo o interesse em investir de forma ponderada esse orçamento para a divulgação e promoção de eventos, procurando fazê-lo segundo meios

que atinjam um grande número de potenciais interessados. Posto isto, torna-se economicamente viável e justificável o desenvolvimento de uma plataforma que ofereça serviços de promoção de eventos ajustados à temática e público alvo do evento, procurando garantir um maior alcance em publicidade junto de utilizadores com efetivo interesse na temática do evento.

Com o desenvolvimento do projeto e a priorização das funcionalidades do sistema mais levantadas junto das partes interessadas (utilizadores e promotores), espera-se conseguir satisfazer as necessidades da grande maioria dos realizadores de eventos assim como o seu público alvo.

Com o projeto *Moment*, um utilizador que esteja à procura de algo para fazer num dado momento consegue encontrar, perto de si ou numa dada zona, possíveis eventos, com uma pequena descrição da atividade, que se enquadra com os seus interesses que pode frequentar.

Para além disto, uma entidade que queira realizar um evento pode, com poucos recursos, ter um maior alcance do seu evento assim como, de forma indireta, melhorar o qualidade do ambiente no decorrer da atividade.

1.5 Medidas de Sucesso

Numa tentativa de aumentar o desempenho do processo de desenvolvimento do nosso projeto, estabeleceu-se um conjunto de metas a cumprir:

- Primeiro mês:
 - A partir do lançamento do vídeo promocional, atingir 500 visitas à aplicação;
 - Ter pelo menos 5 atividades a serem publicitadas na aplicação;
 - Ter contacto direto com pelo menos 10 promotores.
- Primeiro semestre:
 - Conseguir um promotor de eventos que utilize assiduamente a plataforma;
 - Ter um volume de utilizadores capaz de dar resposta ao número de potenciais interessados para os eventos publicados;
 - Conseguir ter sempre eventos nos períodos de fins de semana e sexta-feira;
 - Ter pelo menos uma parceria com uma entidade que tenha interesse no projeto e que o possa promover.
- Primeiro ano:
 - Alcançar 2000 utilizadores registados;
 - 30% dos utilizadores visitam semanalmente a aplicação;
 - Escalar a plataforma para uma nova cidade.
- Longo-prazo
 - Por cada 10 contactos diretos com promotores de eventos, conseguir que 3 fiquem efetivamente ligados a algum pacote oferecido pela plataforma;
 - 1 em cada 5 utilizadores que visitem um evento deixem uma classificação do mesmo na aplicação;
 - Conseguir ter eventos nos principais períodos festivos (Natal, Verão, Festivais Música, etc).

1.6 Definição Identidade Projeto

Ficha Técnica do Projeto	
Título da Aplicação (+versão, +idiomas)	Moment Versão v0.0.0 Idiomas: Inglês
Autores(+email)	Carlos Pereira a61887@alunos.uminho.pt Diana Cristina Abreu Lopes pg38925@alunos.uminho.pt Diogo Lopes da Silva a76407@alunos.uminho.pt Miguel Dias Miranda a74726@alunos.uminho.pt Rafael Costa a61799@alunos.uminho.pt Rogério Moreira a74634@alunos.uminho.pt Samuel Ferreira a76507@alunos.uminho.pt
Página Web(+ano)	www.moment.xyz, 2019
Temática(+área, +matéria, +palavras-chave)	Inserida na área de promoção e pesquisa de eventos. Sistemas de recomendação de eventos. Palavras-chave: Sistema de Recomendação, Promoção, Eventos, Atividades, Desporto, Música, Diversão, Artes Performativas, Cultura,
Breve Descrição personalizada de eventos.	Plataforma de Recomendação e divulgação
Público Alvo	Jovens, Adultos, Turistas, Visitantes
Restrições	Inicialmente sem fins lucrativos, restrições de conteúdos sensíveis
Objectivos	- - - -

1.7 Identificação dos Recursos Necessários

Sumariamente, levantam-se os seguintes recursos para alavancar a projeção inicial da plataforma *Moment* de uma forma consolidada:

- Equipa para desenvolvimento de uma *web-app*;
- Servidores para suporte da plataforma e *web-app*;
- Servidor para alocação da base de dados;
- Capital para investimento em publicidade e marketing e custos do arranque inicial da plataforma;
- Recursos humanos para divulgação, negociação e relacionamento com potenciais organizações e parcerias.
- Lançamento da plataforma junto da comunidade académica, adquirindo uma forte componente inicial de potenciais utilizadores

A descrição das considerações tomadas para definir os tópicos listados serão abordados com detalhe nos capítulos seguintes do presente relatório.

1.8 Medidas de Desempenho

Tal como foi mencionado, a aplicação fornece um conjunto de sugestões a um participante de eventos e permite que o mesmo procure, de forma autónoma, por eventos/atividades. De qualquer modo, tanto os resultados das sugestões como das pesquisas realizadas devem ser os mais apropriados de acordo com as preferências do utilizador em questão.

Por outro lado, para os promotores de eventos, espera-se uma interação muito intuitiva com a plataforma e que esta permita criar eventos completamente personalizáveis. Ou seja, deve permitir que os promotores possam acrescentar toda a informação que acharem relevante para a descrição de um evento, assim como todos os meios que considerarem mais apropriados para cativar o público alvo. Além disso, espera-se que os promotores possam escolher diferentes formas de publicidade que acha mais apropriados para a divulgação dos seus eventos e, acima de tudo, garantir que o número pretendido de público alvo é de facto atingido.

1.9 Plano de Desenvolvimento

Nesta secção é apresentado o diagrama de Gantt final obtido no desenvolvimento da plataforma.

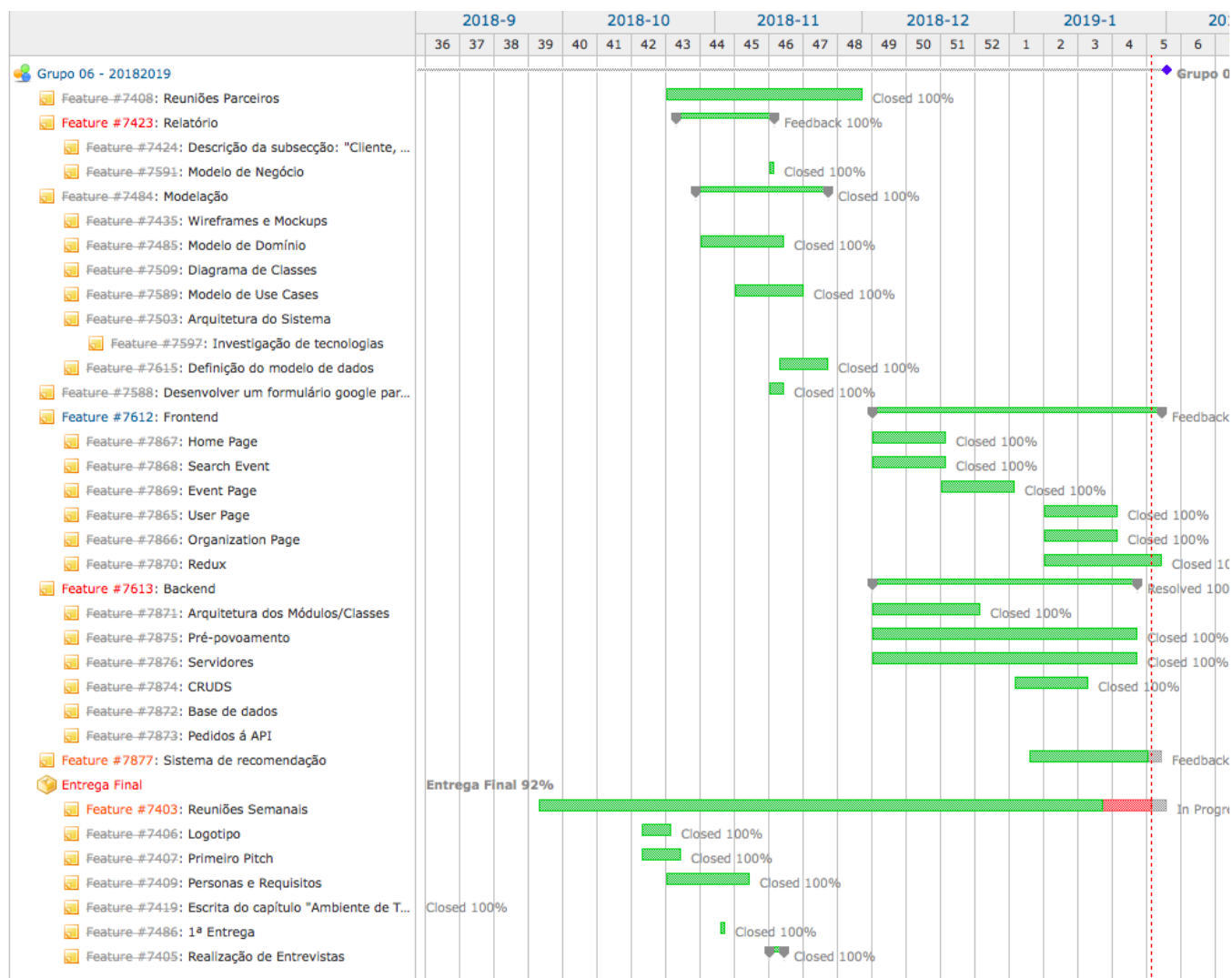


Figura 1.1: Diagrama de Gantt geral referente ao desenvolvimento do projeto Momenter.

Capítulo 2

Instigadores e Restrições do Projeto

2.1 Instigadores do projeto

2.2 Vertente Comercial

Atualmente, devido à criação dos dispositivos móveis e à presença das redes de Internet sem fio grátis, verifica-se que o número de pessoas com acesso à informação de forma fácil e rápida é maior do que alguma vez foi, com tendência a aumentar cada vez mais. Daqui apareceu uma nova área de estudo dentro do marketing empresarial, existindo até cursos focados especificamente nesta nova vertente: o marketing digital. Daí que as redes sociais surgirem também como as novas ferramentas de divulgação de eventos. Contudo, a facilidade na utilização de algumas destas ferramentas, leva a que haja um excesso de informação apresentada ao utilizador. Isto poderá ter o oposto do efeito desejado: desmotivação por parte do consumidor em querer saber mais sobre o evento em questão. Para além de que parte da informação apresentada ao utilizador não vai de encontro com os seus interesses, indo mais uma vez de encontro ao oposto do objetivo pretendido.

Uma plataforma que permita divulgar de forma otimizada o decorrer de um evento, com a rapidez e facilidade que a Internet oferece, fazendo chegar a mensagem ao público alvo pretendido, mas na ótica do utilizador não ser intrusivo nas notificações do mesmo, é algo de extrema relevância nos dias de hoje.

Do ponto de vista dos participantes, a sugestão de eventos a partir suas preferências é útil. Uma vez que o excesso de informação pouco relevante poderá prejudicar o interesse, por parte desse utilizador, em querer saber mais sobre uma atividade. Para além de que, poderia ser apresentado ao utilizador complementos à sua presença no evento, nomeadamente alojamentos, reserva de bilhetes, entre outros. Com a utilização destes complementos, o participante poderia usufruir de certas vantagens (por exemplo, descontos na compra final, específicos à utilização da plataforma).

Por outro lado, da perspetiva dos promotores dos eventos, ao recorrerem a esta aplicação, saberiam que a presença do evento que pretendem divulgar está a ser transmitida ao público que realmente poderá estar interessado nisso. Ou seja, em vez de despendermos tempo e recursos na divulgação não precisa do evento, estariam a otimizar o processo: fazer chegar a informação ao maior número de pessoas possivelmente interessadas, em vez da divulgação aleatória.

2.2.1 Cliente, consumidores, partes interessadas [2]

Considerando o domínio de alcance e conceitos assentes na plataforma *Momentar*, são disponibilizados dois perfis de utilização. Perante os serviços disponibilizados, estes perfis podem ser vistos, individualmente, como a interação de dois tipos distintos de clientes.

Deste modo, numa vertente mais comercial, um dos clientes verifica-se como promotor de eventos. O seu perfil de utilização representa assim as entidades que necessitam de promover eventos (e/ou atividades) e, portanto, tiram partido do sistema de publicação e exposição disponibilizado na plataforma.

Por outro lado, numa vertente mais voltada para o utilizador final comum, o segundo perfil de utilização reflete o cliente que pretende usufruir do sistema de recomendação e pesquisa de eventos, de forma a conhecer eventos (e/ou atividades) que estejam inseridas na plataforma. Por utilizador comum, entende-se aquele que não promove eventos, mas que demonstra interesse em participar em eventos.

Apesar do caráter da plataforma ser predominantemente orientado aos utilizadores comuns, as partes interessadas refletem-se diretamente nos dois tipos de clientes descritos anteriormente. Sendo que a

plataforma fornece, por um lado, soluções práticas e eficazes de divulgação de eventos e, por outro, um forte sistema de pesquisa e recomendação de eventos, as partes interessadas são diretamente ligadas aos promotores e aos participantes de eventos. Estas entidades podem ir desde sujeitos individuais a corporações coletivas.

Neste contexto, pelo facto dos clientes diretos da plataforma serem os utilizadores finais não se verifica a existência de uma entidade intermédia tal como consumidores.

2.2.2 Utilizador do sistema [3]

2.2.2.1 Promotores de Eventos

Considerando o papel de um promotor de eventos, o seu desempenho influencia diretamente o eventual sucesso de um determinado evento, uma vez que, caso a divulgação da atividade chegue a um número sólido de potenciais interessados, uma maior probabilidade de pessoas poderá vir a participar no evento e, com isso, aumentar o seu valor. Este valor pode ser tanto quantificado num maior lucro monetário, caso o evento seja pago ou o cliente consuma artigos no evento, como ser um valor subjetivo, no sentido em que um evento de sucesso permite ganhar estatuto e aumentar a visibilidade de possíveis eventos futuros, realizados pela mesma entidade organizadora.

Contudo, na atualidade e em atividades relacionadas com a promoção de eventos, foi possível identificar três dificuldades primárias:

- A dificuldade inerente ao nível da exposição eficiente de eventos: Onde expor, de que forma expor, em que quantidade expor, etc.
- A dificuldade em incitar participantes a comparecerem efetivamente aos eventos: Não basta apenas distribuir a publicidade de forma aleatória e esperar sucesso. É preciso convencer o público alvo, distribuir em locais chave, conhecer como cativar o público que se espera ter, etc.
- A necessidade de não só cativar novos participantes, mas também procurar manter os mais frequentes.

Em paralelo com os tópicos acima descritos, é ainda necessário gerir e otimizar este processo, de modo a que um determinado investimento em publicidade e promoção de um evento tenha uma contribuição positiva e direta com os lucros gerados pelo mesmo. Ou, no caso de atividades sem fins lucrativos, que o esforço dedicado em publicidade permita o máximo de participantes no evento.

Na perspetiva de auxiliar na resolução destas dificuldades, a plataforma *Moment* pretende organizar e dispor ao promotor de eventos um conjunto de funcionalidades que o auxilie na sua tarefa, conseguindo reduzir o tempo e recursos necessários para divulgar um evento.

Realizando uma ponte com os tópicos listados e relativamente às funcionalidades oferecidas:

- A plataforma apresenta-se como, no limite, mais uma forma e meio para a promoção de eventos, com um baixo custo associado. A colocação de eventos é feita de forma prática e rápida, podendo ser feita seguindo *templates* pré concebidos.

É assim uma solução adequada tanto para entidades com pouco orçamento para divulgação como para promotores que procuram novos domínios onde publicitar.

- Uma vez que a plataforma se centra na recomendação baseada em preferências, a divulgação do evento é mapeada diretamente e, apenas, a potenciais utilizadores interessados, conforme o tipo de evento e as preferências adquiridas sobre o utilizador.

Além da recomendação direta, o evento é ainda listado no mapa de pesquisa da plataforma.

- Poderá ainda vir a ser possível a venda e reserva de bilhetes pela plataforma, sendo assim uma mais valia para ambas as partes interessadas, que unificam estas tarefas na mesma plataforma.

Por sua vez, esta junção de funções na mesma plataforma poderá criar uma relação duradoura entre o promotor e o participante.

- Oferecer um conjunto de estatísticas com base na interação dos utilizadores com os eventos publicados na plataforma, como forma de perceber o interesse sobre o mesmo em tempo real. Nestas métricas destacam-se, por exemplo, a faixa etária e os gostos gerais dos utilizadores interessados no evento ou o número de partilhas do evento.

Caso o promotor, além de procurar novas formas e comunidades de divulgação, procure também reduzir custos, é expectável que os gastos em publicidade possam ser amortizados, ou, em ultimo caso, complementados. Através de um sistema de recomendação afinado às preferências do utilizador, a divulgação é feita a utilizadores com efetivo interesse naquele tipo de eventos, aumentando a sua probabilidade de participação.

O uso da plataforma *Moment* revela-se mais eficiente para atrair potenciais interessados, ao invés de utilizar um método comum baseado em *flooding* de publicidade, onde simplesmente se procura atingir o máximo de pessoas, mesmo que uma grande maioria delas não tenha qualquer interesse ou ligação com o tipo de evento.

Em suma e, como forma de representação visual, o esquema da figura 2.1 descreve a proposta de valor da plataforma *Moment* na perspetiva de um promotor de eventos.

2.2.2.2 Participante em Eventos

Da mesma forma que existem necessidades associadas com a promoção de eventos, também estas podem ser levantadas na perspetiva de quem procura e tem o intuito de participar em eventos ou atividades. Após alguma investigação sobre o público alvo, o maior desafio destaca-se na dificuldade em descobrir e encontrar onde se realizam eventos (e/ou atividades) que se enquadrem nos gostos pessoais do participante.

Na posição de um utilizador que procura participar em eventos, levantam-se as seguintes considerações relevantes:

- Muitas atividades não são divulgadas nos meios certos, uma vez que o seu público alvo não tem conhecimento que um dado evento irá ocorrer numa determinada altura e localização;
- As atuais plataformas para divulgação de eventos, são demasiado genéricas nos filtros de pesquisa que disponibilizam. Como consequência, a listagem dos eventos é geralmente extensa, levando a um maior tempo necessário para procurar eventos;
- A dificuldade em encontrar atividades organizadas por pequenas organizações ou entidades, como por exemplo bares com pequenos concertos ou organizações com atividades desportivas voltadas para o público geral. Atividades promovidas por estas entidades só chegam, geralmente, ao público que já conhece os locais ou atividades, ficando assim ocultas e desconhecidas para uma grande maioria de pessoas interessadas.

Este problema é ainda maior quando consideramos um utilizador numa nova cidade ou país, no qual não conhece quais os principais locais a visitar.

Face a isto, a plataforma *Moment* pretende desenvolver e providenciar aos utilizadores um sistema de recomendação progressivamente adaptado ao utilizador, conforme a sua utilização e interação com os eventos da plataforma. Desta forma, é possível fornecer um serviço que efetivamente procura instigar a satisfação do utilizador, mostrando apenas eventos relevantes e coerentes, reduzindo o tempo necessário para encontrar uma atividade na qual participar.

Além da listagem organizada pelas suas preferências, também-lhe é dada a hipótese de listar eventos filtrados por um determinado filtro pré definido e, desta forma, descobrir e conhecer novas atividades que o utilizador também possa achar interessantes e não se enquadrem diretamente com as suas preferências principais.

A plataforma *Moment* visa assim facilitar o acesso à informação e descrição de eventos por parte do participante, sejam estes eventos de grandes dimensões ou eventos organizados por pequenas entidades, com menor visibilidades nos normais meios de publicidade.

Assim, a principal proposta ao utilizador assenta no acesso à informação relativa a eventos, sendo este filtrada de acordo com as suas preferências. Em complemento e num sentido de unificação de tarefas, poderão ainda vir a ser fornecidas funcionalidades relacionadas com a reserva de bilhetes através da plataforma, fornecer sugestões de hotéis próximos da localização do evento, saber a localização exata do eventos através de um mapa digital ou o contacto direto com a organização do evento, podendo assim esclarecer eventuais questões diretamente com o responsável do evento.

Na figura 2.2 é apresentado um esquema síntese das ideias descritas nesta secção.

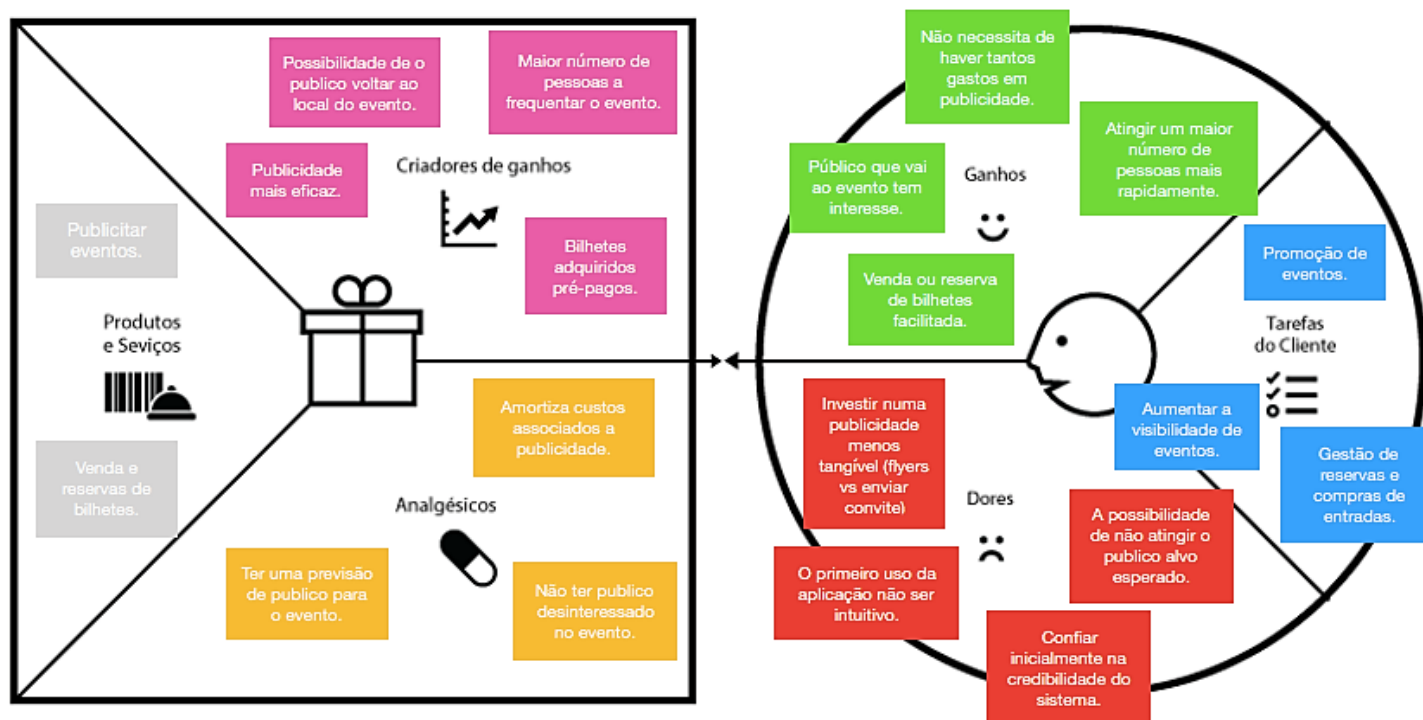


Figura 2.1: Proposta de valor para Promotores de Eventos

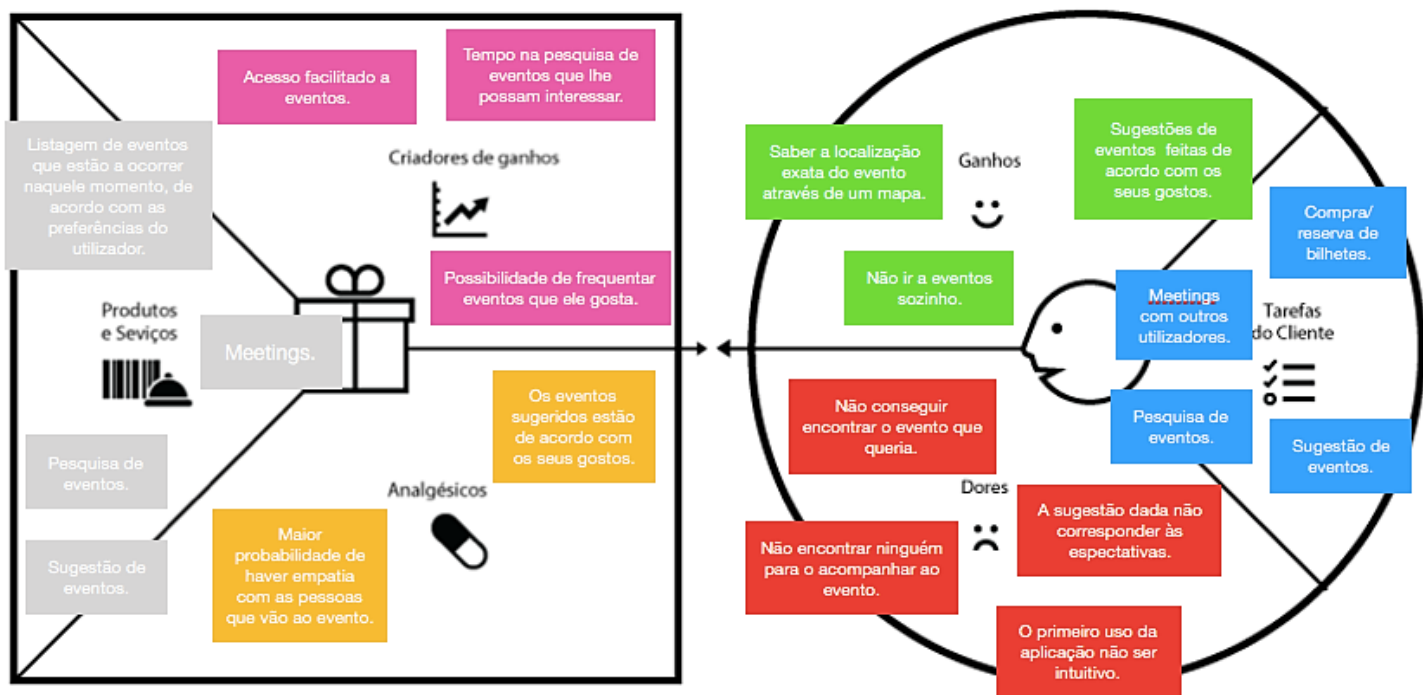


Figura 2.2: Proposta de valor para Utilizadores da plataforma

Capítulo 3

Modelo de Negócio

Neste capítulo descreve-se uma estrutura dinâmica, que pode ser atualizada e adaptada, onde se encaixa o modelo de negócio da plataforma **Moment**. Nesta secção reflete-se exatamente qual a finalidade da empresa, sendo assim natural que vá mudando à medida que a ideia de negócio e perceção dos processos amadurecem.

3.1 Planeamento

De forma a traçar um retrato inicial da plataforma em desenvolvimento traçou-se diversas atividades e processos essenciais à proposta de valor, estruturas de custos e receitas.

Foi elaborado, numa fase inicial do projeto, o *canvas*, fig3.1, onde foram esquematizadas as principais características do **Moment**.

A partir deste *canvas* é possível retirar os principais utilizadores do projeto em desenvolvimento: Promotores de Eventos e Pessoas que pesquisam regularmente por eventos.

Por um lado, para os promotores de eventos, a vantagem da plataforma *Moment* garante uma exposição mais cuidada do evento na medida em que este mesmo é mostrado e recomendado a utilizadores que se enquadram na temática do mesmo.

Por outro lado, já no ponto de vista do utilizador do software, permite uma pesquisa mais curta e mais cativante para o mesmo. Isto é possível pelo facto de a maioria dos eventos observados pelo utilizador serem baseados nos seus gostos e preferências previamente preenchidas.

Para além dos utilizadores é também possível extrair do *canvas* alguns produtos e serviços. Estes são especificados e explicados de forma mais aprofundada nas secções que se seguem.

3.2 Produtos

3.2.1 Produto Base

Como uma plataforma criada para publicitar eventos, no *Moment* é possível inserir um evento de forma gratuita. O evento encaixado neste produto base aparecerá apenas na *grid* de eventos listada nas páginas da plataforma, não tendo qualquer tipo de destaque nem garantias de recomendação e alcance ao utilizador final.

3.2.2 Produto *Premium*

Se um dado promotor pretender que um evento inserido por si alcance um número considerado de pessoas tem a opção do Produto *Premium*.

Este produto proporciona ao cliente uma publicidade mais cuidada do evento, onde este é recomendado aos nossos utilizadores da plataforma, entrando no sistema de recomendação sugerido pelo *Moment*. Este produto terá um custo de 5 por dia.

3.2.3 Produto *Excellence*

O Produto *Excellence* permite ao promotor que o evento que este mesmo está a inserir vai ter um maior alcance para o utilizador final da plataforma assim como um destaque superior na listagem dos eventos.

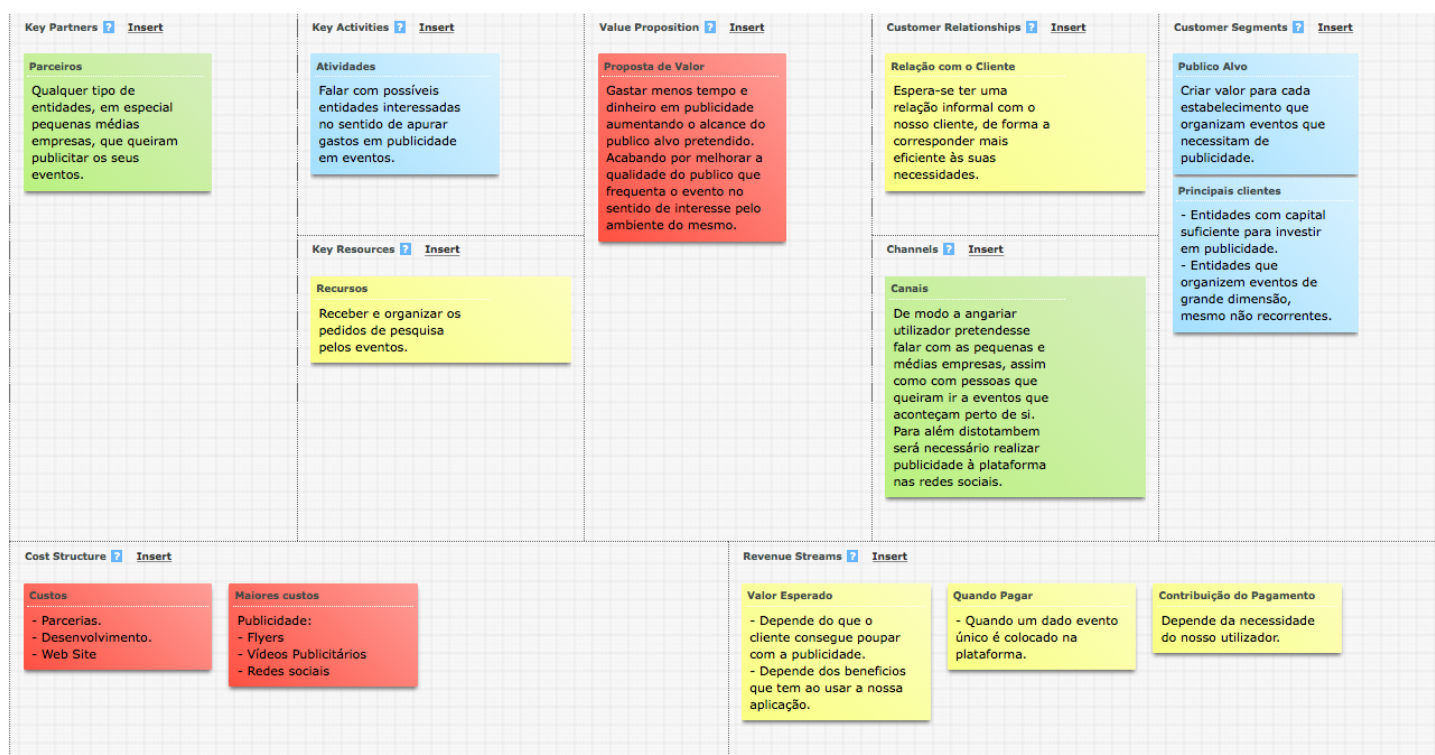


Figura 3.1: Modelo de Negócio esquematizado da plataforma.

Isto é, para além do evento em questão entrar para o sistema de recomendação inserido no software em questão este também terá um destaque superior aos restantes eventos apresentados, aparecendo como primeiro na listagem dos eventos e apresentando um tamanho superior.

Este produto terá um custo de 7 por dia.

3.3 Serviços

Como já foi referido anteriormente, há uma motivação por parte da equipa *Momenter* estabelecer uma relação de proximidade com os nossos diferentes clientes. Como resultado desta proximidade verificou-se a necessidade de realizar a recolha de dados dos eventos que uma dada organização quer publicar.

Para uma entidade representante de várias organizações que realizam eventos frequentemente é impossível inserir eventos nas diferentes plataformas onde pretende publicar os seus eventos de forma manual. Para solucionar esta questão é fornecido o serviço de recolha de dados onde de seguida é inserido o evento na plataforma de acordo com o produto pretendido pelo cliente.

Este serviço terá um custo adicional de 5 a cada hora gasta pelo programador para realizar esta recolha de dados. O pagamento deste serviço será apresentado ao cliente após a recolha de toda informação pedida pelo mesmo, tendo sido apresentado um orçamento atempadamente dependendo da forma como os dados relativos aos eventos são fornecidos.

3.4 Possíveis Parcerias

Numa fase inicial, de modo a divulgar a plataforma poderão ser efetuadas parcerias com outras entidades cuja natureza se identifique com o *Momenter*. Nomeadamente, outras corporações promotoras de atividades/eventos. De forma a beneficiar a entidade em questão poderemos oferecer um serviço gratuito por um determinado tempo.

Para complementar, poderá também vir a ser possível anunciar publicidades na plataforma *Momenter* de forma não intrusiva. Estas publicidades poderão ser relacionadas com estabelecimentos ou organizações parceiras da plataforma, assim como outros que a equipa de desenvolvimento veja ser relevante para ajustar o plano de negócio.

Balanco					
Ano	2019	2020	2021	2022	2023
Total Ativo	96 008	73 445	70 428	69 267	89 237
Total Passivo + Capitais Próprios	96 008	73 445	70 428	69 267	89 237

Tabela 3.1: Balanco Económico Financeiro obtido na avaliação realizada.

Principais Indicadores						
Indicadores Económicos-Financeiros						
Anos	2019	2020	2021	2022	2023	
Return On Investment (ROI)	9%	- 19%	- 5%	7%	23%	
Rendibilidade dos Capitais Próprios (ROE)	13%	- 32%	7%	9%	29%	

Tabela 3.2: Indicadores Económicos-Financeiros obtido na avaliação realizada.

3.5 Avaliação Económica Financeira

Após a definição das diferentes fontes de rendimento do produto em desenvolvimento assim como dos principais pontos de despesa, foi realizada uma avaliação económica financeira pelos membros diretamente envolvidos no projeto.

Através da avaliação realizada foram obtidos os resultados enunciados nas tabelas 3.1, 3.2 e 3.3.

A partir da tabela 3.1 é possível concluir os seguintes aspetos:

- Todos os bens e direitos do produto *Momentar* possui são sempre valores positivos, havendo uma quebra na passagem do primeiro para o segundo anos seguida de um ligeiro crescimento nos posteriores anos. Este acontecimento é normal pelo facto de ser uma empresa em desenvolvimento sem ter, num ponto inicial, fundo de financiamento.
- Quanto às obrigações contraídas pela entidade vai aumentado nos primeiros anos, algo que seria de esperar devido ao facto de serem necessárias várias parcerias para o arranque inicial da empresa.

A partir da tabela 3.2 é possível concluir os seguintes aspetos:

- O *ROI* é usado para avaliar a eficiência de um investimento ou para comparar as eficiências de vários investimentos diferentes. Como é de esperar a relação entre os lucros e o capital investido, nos primeiros anos, tem um impacto negativo na empresa. Estes resultados são esperados devido ao facto de serem necessário um maior esforço nos primeiros anos no capital investido que nos restantes. O facto de ser necessário um maior valor de capital investido leva a que a relação com os lucros não seja favorável para a entidade.
- Quanto ao *ROE* é utilizado para medir a capacidade dos capitais próprios da empresa em gerar retorno financeiro. Posto isto, como já foi referido anteriormente, nos primeiros anos é necessário um maior esforço para gerar lucro em comparação com os posteriores. Então já eram espectáveis os valores obtidos na componente *ROE*.

A partir da tabela 3.3 é possível concluir os seguintes aspetos:

- A componente *Pay Back period* determina o tempo necessário para recuperar o custo de um investimento. É normal obter um valor inferior no *Pay Back period* na parte referente ao investidor

Avaliação do Projeto/ Empresa	
Prespectiva do Investidor	
Valor Actual Líquido (VAL)	391 792
Pay Back period	4 Anos
Prespectiva do Projeto	
Valor Actual Líquido (VAL)	422 954
Taxa Interna de Rentabilidade	90,78%
Pay Back period	5 Anos

Tabela 3.3: Avaliação Económico Financeira obtida no projeto.

relativamente à perspetiva do projeto. Este fator deve-se ao facto de o período de retorno na perspetiva de um investidor ignora o valor do fundo monetário no tempo, ao contrário do período de retorno na perspetiva do projeto.

Enquanto um investidor consegue reaver o seu investimento, para a empresa recuperar de todos os financiamentos realizados inicialmente, o produto em si demora um pouco mais a tornar-se auto-sustentável.

Capítulo 4

Trabalho Futuro

Como forma de trabalho futuro foram levantados alguns aspetos tais como:

- **Implementação de um Sistema de créditos:** O sistema de créditos implementado servirá como base para as transações na plataforma. Isto é, o método de pagamento por serviços prestados na plataforma é através de créditos previamente comprados. Um utilizador terá de gastar créditos nos seguintes serviços:
 - Visibilidade de um evento
 - Venda de bilhetes
 - Gestão de um evento
 - Serviços complementares

Por conseguinte, serão debitados um número pré-definido de créditos para cada serviço complementar. Estes serviços permitem aumentar o alcance do evento, e portanto, também aumentar a visibilidade do mesmo. Com alcance entenda-se o número de utilizadores mínimo atingido e/ou raio geográfico.

Da mesma forma, o sistema de créditos será necessário para requisitar serviços complementares tais como a gestão de bilhetes onde será possível automatizar a venda de bilhetes.

De forma a ser possível oferecer um serviço adequado para clientes que desejam publicar um grande número de eventos serão fornecidos descontos na compra de um grande volume de créditos. Ficando portanto, mais baratos por unidade.

- **Implementação de Anúncios de Publicidade a Entidades:** Implementar a possibilidade de anunciar serviços no sistema de forma não intrusiva. Isto é, os serviços poderão ser parceiros da plataforma assim como outros que a equipa de desenvolvimento veja ser relevante.

Capítulo 5

Sumário final

Ao longo do documento elaborado foi descrito o propósito do software em desenvolvimento assim como algumas decisões de negócio relevantes tomadas.

Com a elaboração do modelo de negócio foi possível alocar alguns fatores importantes a serem implementados no produto final. Para além disso, é possível retirar algumas considerações importantes relativas a tempo/lucro da plataforma, essencialmente através dos resultados obtidos no cálculo do *Return On Investment (ROI)*.

O período de retorno de um determinado investimento ou projeto é um importante determinante para a realização da posição ou projeto, uma vez que períodos mais longos de retorno normalmente não são desejáveis para posições de investimento. O facto de termos obtido um valor de 2 anos no ponto de vista de investimento no produto revela que a plataforma é algo rentável e possível de ser inserido com sucesso no mercado. Tornando o *Moment* um software atrativo para diferentes investidores.