

RELATÓRIO – INCEPTION

Visão e âmbito do produto

Conteúdos

| | |
|--|----------|
| Visão e âmbito do produto | 1 |
| 1 Introdução | 1 |
| 1.1 Sumário executivo | 1 |
| 1.2 Controlo de versões | 2 |
| 1.3 Referências e recursos suplementares | 2 |
| 2 Contexto do negócio e oportunidades | 2 |
| 2.1 Promotor e áreas de atuação | 2 |
| 2.2 Impulso para a mudança (oportunidade) | 2 |
| 2.3 Transformação digital e (novas) formas de geração de valor | 3 |
| 2.4 Principais objetivos | 3 |
| 3 Definição do produto | 3 |
| 3.1 Posicionamento do produto | 3 |
| 3.2 Funcionalidades principais | 4 |
| 3.3 Âmbito inicial e incrementos subsequentes | 4 |
| 3.4 Perfis dos <i>stakeholders</i> | 4 |
| 3.5 Limites e exclusões | 5 |

1 Introdução

O mundo dos desportos é muito diverso, unido pelo interesse comum de entreter e promover a saúde. Com os avanços tecnológicos e o surgimento de wearables, surgiu a necessidade de uma plataforma que pudesse unir os fãs e praticantes de desporto, proporcionando um ambiente que dá informações e notícias, mas que também incentiva competições e práticas desportivas.

O ActiveMe atende essa necessidade, oferecendo uma plataforma abrangente que permite aos utilizadores divulgar o seu desempenho físico nos desportos, compartilhar percursos e interagir com outros membros da comunidade. Além disso, o ActiveMe proporciona funcionalidades semelhantes à de uma rede social, que procura incentivar os utilizadores a partilha do seu progresso e conquistas, divulgação de notícias sobre eventos desportivos e a divulgação de eventos da comunidade, ao vivo, com competição entre membros.

1.1 Sumário executivo

Este relatório apresenta os resultados da fase de Inception, adaptada do método OpenUP, em que se caracteriza o conceito do produto a desenvolver.

No nosso caso de estudo, o desenvolvimento do novo sistema de informação foi pedido pela SportsWorld em resposta à necessidade de se ter uma plataforma digital para os praticantes e amantes de desportos.

A SportsWorld, que atua na área de entretenimento e promoção de estilos de vida saudáveis através do desporto, visa agora, com o novo sistema, impulsionar a sua transformação digital e destacar-se como uma referência no mercado de tecnologia e inovação desportiva.

Para isso, a organização identificou necessidade de desenvolver um novo sistema de informação, com capacidades adequadas ao novo posicionamento do negócio, incluindo: criação de comunidades desportivas, divulgar eventos desportivos criados pela comunidade, compartilhar os desempenhos físicos, live streaming de eventos da comunidade e notícias do mundo dos desportos.

Para o desenvolvimento deste relatório, o grupo de projeto fez a recolha de material e consulta de fontes através de entrevistas com stakeholders da SportsWorld, análise e estudos do mercado, workshops de requisitos e funcionalidades com atletas, treinadores e entusiastas de desportos.

1.2 Controlo de versões

| Quando? | Responsável | Alterações significativas |
|---------|-------------|---|
| <14/04> | <Guilherme> | <Expansão das áreas de atuação do promotor (2.1)> |
| <15/04> | <Guilherme> | <3.3, foco principal nos wearables e partilha de dados físicos e 3.5, 2 novas limitações> |
| | | |

1.3 Referências e fontes

Durante a fase de inception do projeto ActiveMe foi recolhida informação relevante das mais várias fontes de modo a desenvolver o mesmo de maneira saudável. Dessas fontes, temos:

Entrevistas com Stakeholders: Foram realizadas entrevistas com representantes da SportsWorld, nomeadamente gerentes de marketing e membros da alta administração, de modo a conseguirmos entender o que era esperado da plataforma ActiveMe.

Workshop de Funcionalidades: A equipa realizou workshops abertos a entusiastas de desportos, atletas e treinadores de modo a identificar as funcionalidades principais/chave e que features seriam indispensáveis.

Pesquisa de Mercado: Foram feitas pesquisas de mercado de modo a perceber as tendências atuais do mesmo, identificar concorrentes e o que os distingue, de modo a melhor avaliar oportunidades de diferenciação para o projeto, o que permitiu à equipa dar um valor único ao produto.

Feedback de Users de uma versão Beta: Foi criado um período de teste de uma versão da aplicação num estado precoce, com o objetivo de avaliar o estado corrente das funcionalidades, identificar áreas de melhoria, mas sobretudo perceber como os users interagem com a plataforma, e que funcionalidades devem receber maior importância.

2 Contexto do negócio e oportunidades

2.1 Promotor e áreas de atuação

A empresa promotora da ideia do ActiveMe é a SportsWorld, uma organização líder no mercado de desportos e tecnologia. A SportsWorld atua em diversas áreas:

Combinar plataformas digitais com atividades físicas e desporto: A SportsWorld concentra-se em criar e aprimorar plataformas digitais para fornecer serviços relacionados ao desporto.

Integração de Wearables na vida desportiva: A empresa procura integrar as tecnologias de wearables mais atuais e populares nas suas plataformas digitais, de modo a permitir aos utilizadores um melhor acompanhamento do seu progresso.

Entretenimento e Comunidade: A SportsWorld procura, para além de fornecer serviços utilitários, criar uma comunidade envolvente em torno do desporto e saúde, que envolve a organização de eventos e competições, bem como a interação entre membros da comunidade desportiva.

Os seus clientes incluem praticantes de desporto de todas as idades, bem como interessados em soluções digitais para promover um estilo de vida saudável.

Embora a SportsWorld seja uma empresa inovadora, algumas limitações relatadas pelos stakeholders ou clientes podem incluir a falta de integração completa entre as suas plataformas digitais e os dispositivos wearables no mercado. Também a falta de interatividade pode ser vista como uma área a melhorar para corresponder às expectativas dos utilizadores. A Sports World reconhece esses problemas e está comprometida em ultrapassá-los com a equipa de desenvolvimento do ActiveMe, uma solução mais envolvente para os seus clientes.

2.2 Impulso para a mudança (oportunidade)

O impulso para a mudança e investimento no desenvolvimento das novas funcionalidades do ActiveMe surge de uma conjunção de fatores tanto internos quanto externos à SportsWorld. Vários elementos desencadearam esta iniciativa:

Evolução do Mercado de Desportos e Tecnologia: O mercado de desportos e tecnologia evoluiu bastante ao longo dos anos. Com o aumento do interesse nas atividades ao ar livre e desporto, impulsionado pela busca por um estilo de vida mais saudável, a demanda por soluções tecnológicas que apoiem e melhorem essa experiência tem crescido bastante. A SportsWorld percebeu a oportunidade de capitalizar essa tendência em crescimento, fornecendo uma plataforma abrangente que atenda às necessidades emergentes dos fãs e praticantes de desporto.

Integração de Dispositivos Wearables: com o surgimento de novos dispositivos wearables, como smartwatches, rastreadores de fitness e outros gadgets relacionados ao desporto, têm-se dado mudanças na forma como as pessoas monitorizam o seu desempenho físico ao longo do dia. Esses dispositivos oferecem dados e informações que podem ser integrados em plataformas digitais, proporcionando uma experiência mais personalizada e envolvente para os utilizadores. A SportsWorld reconheceu a importância de integrar esses

dispositivos na sua plataforma para oferecer uma solução completa e alinhada com as expectativas e necessidades do mercado.

Em suma, a SportsWorld identificou várias oportunidades no mercado de desportos e tecnologia, bem como em suas próprias orientações estratégicas, que justificam o investimento no desenvolvimento das novas funcionalidades do ActiveMe. Essa iniciativa representa não apenas uma resposta às tendências do mercado e evolução tecnológica, mas também um compromisso contínuo da SportsWorld em oferecer soluções inovadoras e diferenciadas aos seus clientes.

2.3 Transformação digital e (novas) formas de geração de valor

A transformação digital proposta baseia-se na integração de TIC para criar o ActiveMe, uma plataforma que une o mundo dos desportos e a comunidade de praticantes, com a adição de dispositivos wearables e funcionalidades de rede social. A plataforma vai permitir aos utilizadores acompanhar, partilhar e comparar o seu desempenho, tal como receber notícias e participar em eventos desportivos.

A transformação digital vai gerar valor ao proporcionar uma experiência abrangente e personalizada aos utilizadores, o que vai aumentar o envolvimento e a fidelidade à plataforma. Isso vai ser alcançado com a integração de dispositivos wearables, que vão oferecer dados precisos de desempenho e função de rede social, que vai promover a interação e competição entre membros da comunidade. Irá então ser criado um impacto positivo, que vai levar ao aumento da motivação dos utilizadores com o uso da aplicação, desafiando-os a melhorar constantemente o seu desempenho.

Oportunidade de Negócio e Mercado: O mercado de desportos e tecnologia está em constante crescimento devido ao interesse em atividades físicas. O ActiveMe tem a vantagem de oferecer uma plataforma que integra as novas tecnologias e possibilita uma experiência única para os utilizadores. Em relação a outros produtos existentes, o ActiveMe destaca-se pelas funcionalidades de rastreamento de desempenho e pela interação social, o que vai tornar uma escolha completa para os praticantes de desporto.

2.4 Principais objetivos

Ao introduzir o novo sistema, a SportsWorld visa alcançar uma série de objetivos estratégicos e operacionais que vão impulsionar o crescimento e o sucesso da empresa. Estes objetivos são verificáveis e quantificáveis, permitindo uma avaliação clara do progresso alcançado. Abaixo estão os principais objetivos identificados, juntamente com os problemas correspondentes e as metas associadas.

| Problema/limitação | Objetivo |
|--|--|
| Dificuldade em garantir a precisão e confiabilidade das métricas coletadas durante atividades ao ar livre e desporto | Melhorar a precisão e confiabilidade das métricas coletadas, assegurando uma experiência de usuário consistente e confiável |
| Baixa participação em eventos ao vivo com competições entre membros | Aumentar significativamente a participação em eventos ao vivo, promovendo-os de forma eficaz e tornando a experiência mais envolvente para os usuários |

| Problema/limitação | Objetivo |
|---|--|
| Falta de integração com dispositivos wearables populares no mercado | Integrar uma variedade de dispositivos wearables populares, oferecendo aos usuários a flexibilidade de escolher e sincronizar seus dispositivos preferidos com o ActiveMe. |
| | |

3 Definição do produto

3.1 Posicionamento do produto

| | |
|------------------|--|
| Para o/a: | Praticantes de Desporto |
| Que apresenta: | Necessidade de praticar exercício |
| O produto: | ActiveMe |
| Que: | Uma plataforma que permite aos utilizadores praticarem exercício físico de forma interativa |
| Ao contrário de: | As plataformas atuais demonstram dificuldade em recolher dados com precisão garantida e também têm falta de integração de dispositivos wearables do mercado. |
| O nosso produto: | A plataforma irá satisfazer as necessidades dos utilizadores, tendo como grande vantagem a precisão dos dados recolhidos, a utilização de dispositivos wearables e a função de rede social, com interação entre utilizadores e eventos ao vivo |

*For scientists **who** need to request containers of chemicals, **the** Chemical Tracking System **is** an information system **that** will provide a single point of access to the chemical stockroom and to vendors. The system will store the location of every chemical container within the company, the quantity of material remaining in it, and the complete history of each container's locations and usage. This system will save the company 25 percent on chemical costs in the first year of use by allowing the company to fully exploit chemicals that are already available within the company, dispose of fewer partially used or expired containers, and use a standard chemical purchasing process. **Unlike** the current manual ordering processes, **our product** will generate all reports required to comply with federal and state government regulations that require the reporting of chemical usage, storage, and disposal.*

3.2 Funcionalidades principais

- Compartilhar desempenho físico;
- Competição e interação entre membros;
- Divulgação de notícias;
- Divulgação de eventos desportivos e live streaming de eventos;
- Integração de dispositivos wearables na coleta de dados estatísticos;

3.3 Âmbito inicial e incrementos subsequentes

A ActiveMe tem como prioridade a interatividade da aplicação, como compartilhamento dos desempenhos coletados através de wearables e interação com outros utilizadores. Foco em wearables mais populares.

Em consequentes lançamentos, pretende-se fazer integrações que melhorem cada vez mais a parte social da aplicação, que irá envolver partilha de informação de eventos, por exemplo. Serão adaptados/introduzidos uma seleção cada vez mais abrangente de wearables.

3.4 Perfis dos stakeholders

| Stakeholder | Motivação para o projeto/valor esperado |
|----------------------|---|
| Utilizadores | Melhorar o acompanhamento do desempenho físico, interagir com outros membros da comunidade desportiva, receber notícias e eventos relevantes |
| SportsWorld | Aproveitar a tendência de desporto e tecnologia, oferecer uma solução diferente e inovadora |
| Parceiros de Negócio | Aumentar o alcance da marca, associando-se a uma plataforma popular entre os praticantes de desporto, promover eventos e produtos relacionados com desporto |

3.5 Limites e exclusões

Funcionalidades de monitorização médica: Embora o ActiveMe seja direcionado para a promoção do exercício físico e da saúde, funcionalidades avançadas de monitorização médica, como medição de parâmetros específicos, podem nunca vir a ser implementadas devido a preocupações com regulamentações de dispositivos médicos e a necessidade de validação clínica.

Funcionalidades de Compra de Produtos: Embora a plataforma possa divulgar eventos e notícias sobre produtos relacionados sobre desporto, pode ser decidido excluir funcionalidades de compra direta dentro do ActiveMe. devido a questões relacionadas com parcerias comerciais.

Idioma limitado: Para além do idioma local, apenas irá ser feita uma adaptação para inglês.

Limitação de wearables funcionais: Enquanto que o esforço em envolver cada vez mais wearables será feito, existirá sempre alguma limitação de quais dispositivos irão estar disponíveis para uso na aplicação.