

ActiveMe

UC: Análise de Sistemas

Fase: Inception

André Brito 104119

Guilherme Matos 114252

Gustavo Garcia 114557

??

??



universidade
de aveiro



INTRODUÇÃO



SportsWorld



- Área do entretenimento através do desporto, bem como promoção de estilos de vida mais saudáveis;
- Procura encontrar um equilíbrio entre recolha de dados estatísticos do progresso físico com uma rede social;
- Procura impulsionar inovação desportiva através da transformação digital;

Referências e Fontes

- Entrevistas com Stakeholders e membros executivos da SportWorld;
- Workshops de teste de funcionalidades;
- Feedback de versões Beta do produto;
- Estudos de mercado;



CONTEXTO DE
NEGÓCIO E
OPORTUNIDADES



Promotor: SportsWorld



Áreas de atuação

- Combinar plataformas digitais com atividades físicas e desporto;
- Integração de Wearables na atividade desportiva;
- Entretenimento e Comunidade

Público Alvo



Fãs/Praticantes
de desporto



Patrocinadores



Profissionais
de saúde

Impulso para Mudança

- Acompanhamento da evolução do mercado dos Desportos e da Tecnologia;
- Satisfazer as necessidades dos usuários;
- Integração de Wearables na vida de praticantes de desporto;



Transformação Digital e (novas) formas de geração de valor

- Integração das tecnologias de informação e comunicação (TIC) e wearables para criação do ActiveMe;
- Valorização através de experiências personalizadas e mais abrangentes adaptadas a cada utilizador;
- Oferta de uma plataforma que oferece e possibilita uma experiência única, graças à integração de wearables, não oferecida em nenhuma outra;



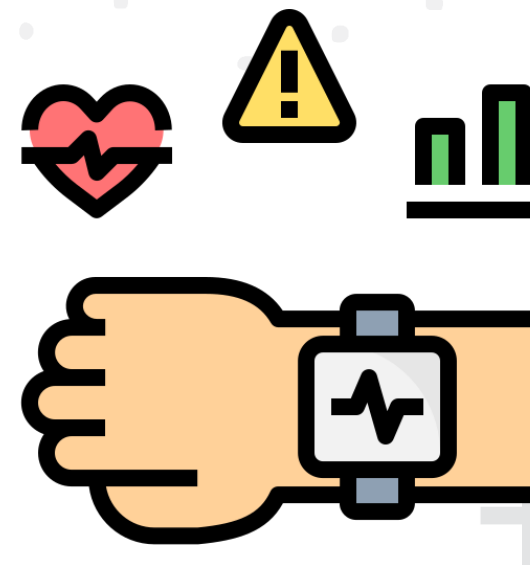
Principais Objetivos



Aumento da precisão e confiabilidade das métricas coletadas, assegurando uma experiência de usuário consistente e confiável



Aumento significativo da participação em eventos desportivos ou competições



Integração de uma variedade abrangente de wearables, oferecendo aos usuários a flexibilidade de escolha

DEFINIÇÃO DO
PRODUTO



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 wearable na coleta de dados estatísticos





Âmbito inicial e incrementos subsequentes

Foco inicial:

- Interação total com wearables, com foco nos mais populares;
- Conexão com outros utilizadores;

Subsequentemente:

- Foco na comunidade e partilha de eventos;
- Adição de uma maior seleção de dispositivos wearables;

Limites e Exclusões

- Funcionalidades de monitorização médica
- Funcionalidades de compra de produtos
- Idioma limitado
- Limitação dos wearables que podem ser utilizados



Preview Básica do produto

