

# Bolsa de temas

v2023-03-20

## 1 Termos de referência

A qualidade do trabalho depende em grande parte do **desenvolvimento dos requisitos** do novo sistema. É necessário perceber como funciona a área de atividade/negócio para a qual a transformação digital está a ser desenvolvida!

**Os alunos podem propor** um tema de projeto, partindo de um domínio que lhes seja familiar (*i.e.*, a área do problema é conhecida); a alternativa é investir em estudar o problema que venha a ser atribuído.

Os projetos devem incluir as seguintes características gerais:

- Um **promotor** bem identificado<sup>1</sup>, que pretende desenvolver um negócio/oportunidade (transformação digital) e que para tal precisa do novo SI. Deve ser claro o contributo (e necessidade) das TIC para a proposta de valor.
- **Diferentes papéis** (atores), com vários objetivos no sistema (e.g.: cliente final, entidade parceira, responsável de vendas...).
- É possível antecipar um **modelo de informação rico** (várias entidades) que o sistema deve manter e apresentar, para suportar os processos de trabalho na organização<sup>2</sup>.
- A principal interface com os utilizadores é uma **aplicação Web**, uma aplicação móvel<sup>3</sup>, ou um cenário que integra ambas.

Os grupos devem conferir/validar o tema com os docentes.

## 2 Algumas “ideias” de projetos

Vários dos projetos abaixo assentam na ideia de “marketplace”: plataformas que unificam e estruturam a oferta de várias entidades fornecedoras (os parceiros), tornando fácil para os utilizadores finais pesquisar e comparar de forma integrada.

Notar que esta lista apresenta algumas propostas abertas; não é a definição completa nem suficiente dos termos do projeto. Continua a ser essencial que o grupo explore e defina o conceito do produto/serviços para o seu projeto.

Tema	Ideia geral / Notas
1) Pets&Fun	Serviços para animais de estimação, por subscrição/assinatura mensal, que inclui alimentação personalizada e acesso veterinário à distância. Fichas completas do animal, plano de tratamentos adaptado, planos nutricionais personalizados, etc. Entrega de alimentos e alguns serviços ao domicílio incluídos nos planos de subscrição. Marketplace gere a relação com fornecedores de produtos (rações, acessórios,...) e serviços.

<sup>1</sup> Real ou hipotético.

<sup>2</sup> Um serviço de chat, por exemplo, não seria adequado, porque não tem um modelo de informação rico. Ou um controlador de um dispositivo, porque não é focado em aplicações interativas para diferentes atores.

<sup>3</sup> As aplicações móveis podem ser “simuladas” com aplicações web adaptadas às características dos dispositivos (“responsive”); não precisa de ser uma implementação nativa.

Tema	Ideia geral / Notas
2) SixPackFit	Subscrição de planos de fitness, com acompanhamento online por parte de <i>personal trainers</i> dedicados. Os planos podem combinar atividades em ginásio e em casa. A esta plataforma, podem-se associar vários PT (parceiros) que a utilizam para mediar a relação com os seus clientes e fazer o acompanhamento da evolução dos utilizadores. Force uma visão clara da evolução para os utilizadores, com base em objetivos, e para os PT, das atividades realizadas pelos praticantes.
3) BestRecords	Markeplace online para discos antigos, especialmente em vinil, raros e caixas de coleção.
4) Sunshine	Plataforma online para serviços relacionados com a limpeza e pequenos trabalhos domésticos que permite aos utilizadores pedir/reservar serviços de apoio doméstico. Permite encontrar colaboradores na sua área e gerir claramente as suas reservas. Pagamentos através da aplicação. Gestão de reputação, diferentes tipos de serviços (e.g.: limpeza ligeira, limpeza profunda, dar a ferro,...). Adesão facilitada de prestadores de serviços com as regalias sociais previstas (seguro, etc).
5) Handy	Plataforma online para serviços de manutenção e pequenas reparações de eletrodomésticos e infraestrutura da casa. Permite aos utilizadores finais pedir um serviço de manutenção que será atribuída a um técnico parceiro registado na plataforma, daquela região.
6) Lucky-Locker	Rede integrada de pontos de <i>pick-up</i> , que inclui entrega em lojas ou em cacifos inteligentes. A plataforma permite parcerias com vários operadores (de distribuição), bem como permite a utilizadores particulares direcionar as suas compras online para um dos cacifo (relacionado: <a href="https://locky.pt/">https://locky.pt/</a> ). Como pontos fortes, a plataforma oferece um rastreio robusto do movimento de pacotes, facilidade de utilização e integração com vários operadores.
7) Learn P2P	Marketplace online de serviços informais de apoio ao estudo/explicações, especialmente vocacionado de “alunos para alunos”. Anúncio de “formadores”, gestão de reputação, marcações/subscrições de serviços.
8) ActiveMe	Comunidade de desportistas: <i>tracking</i> de métricas pessoais nas atividades de ar livre/desporto; partilha de percursos e/ou de métricas; rede social para motivação; comparação de desempenho para um percurso. “Lives” com competição entre membros. Integração de dispositivos <i>wearables</i> .