

# Empreendedor em Tecnologia e Inovação

**Confiance**

 **MUSIC**

Grupo: Confiança

Diogo Francisco  
Gabriel Cardoso  
Joseph Kaltenecker  
Murilo de Jesus

# Descrição

O projeto visa em criar uma nova alternativa para a divulgação de conteúdo musical, de uma maneira mais acessível tanto ao produtor de conteúdo como também para quem deseja ouvir.

# Valores

O projeto, de caráter técnico e inovador, seria produzido de acordo com os anseios dos produtores de conteúdo, de uma forma que ele seja recompensado de acordo com a quantidade de audições e os valores pagos pelos patrocinadores, sempre prezando esses valores:

**Excelência na qualidade de streaming,**

**Responsabilidade social,**

**Diminuir fronteiras,**

**Alterar a maneira de consumo de conteúdo.**



## Atores

Nosso projeto visa contemplar os seguintes atores:

**Produtor de conteúdo ,  
Patrocinadores,  
Consumidores de conteúdo.**



## **Missão**

Esse projeto possui como principal missão ser a rede social que simplifique a maneira de distribuir e compartilhar a música, premiando de maneira mais justa o trabalho do artista

## Análise do Cenário

Apesar das facilidades, o momento dos serviços de streaming têm prejuízos. Para reverter isso, nosso projeto visa que o artista seja quem mais lucre, pois ele foi quem produziu o conteúdo e merece esse prêmio de acordo com o julgamento da qualidade feito pelos consumidores.



## Visão

O projeto visa ser reconhecido e premiado mundialmente e contribuir para a divulgação de novos grandes talentos da música.

# Modelo SWOT

Forças	Fraquezas	Oportunidades	Ameaças
Tecnologia própria	Equipe pequena	Novas tecnologias	Nova tecnologia
Baixo custo	Pouco investimento	Rápido crescimento	Concorrência
Gerenciamento feito por quem produz	Banco de dados grande	Novos métodos de distribuições	Mudança na regulação
Competência	Pouca experiência dos funcionários	Mudanças na regulação	Volatilidade cambial adversa
Parcerias	Pouca verba repassada ao projeto	Expansão do mercado	Mudança na regulação
Fácil acesso	Pouca verba	Capacitação	Obsolescência
Crowdfunding	Competição	Quebra de barreiras	Barreiras tarifárias
Multiplataforma	Divulgação limitada	Inovação	Exportação
Várias formas de divulgação	Problemas operacionais internos	Mudanças de hábitos do consumidor	Redução na oferta de créditos
Gratuidade	Multiplataforma	Diversificação	Falta de inovação



# Observações importante:

- Existem alguns outros projetos que prestam este mesmo serviço de disponibilização de músicas via streaming, mas esse projeto possui a diferença de agregar outros serviços, como a disponibilização de vídeos, a possibilidade de o consumidor de conteúdo possa se comunicar com o artista e possa fazer doações para financiá-lo, por meio de um serviço de crowdfunding;
- O serviço é gratuito para todos os usuários, mas caso o usuário financiar um artista, ele terá conteúdos exclusivos de acordo com a sua contribuição;
- Todo o valor doado é enviado ao artista e, além disso, o artista recebe uma comissão de acordo com a quantidade de acessos à sua página e de audições de suas músicas.

# Levantamento Bibliográfico:

- [TecnoBlog](#)
- [Gazeta do Povo](#)
- [Streaming de vídeos em dispositivos móveis](#) : Fábio S. Coriolano, Thomas A. Buck
- [Os direitos autorais no mercado da música](#)