

Designação do Projeto: Helppier Mobile.: O projeto Helppier Mobile insere-se na área tecnológica de engenharia informática, propondo o desenvolvimento de um novo algoritmo que permita a criação e visualização de tutoriais

Código do Projeto: NORTE-01-0247-FEDER-038473

Objetivos/atividades/resultados esperados/atingidos: A Helppier delineou os seguintes objetivos estratégicos para um horizonte temporal de 3 anos:

- Atingir 50 pilotos e converter 50% dos pilotos em clientes no ano pós-projeto (2021);
- Entrar no mercado dos Estados Unidos da América;
- Contratar mais 5 colaboradores nas áreas de desenvolvimento de software;
- Aumentar 150% de volume de negócios no ano pós-projeto

Região de Intervenção: NORTE

Entidade Beneficiária: Helppier, Lda.

Data de Aprovação: 20 de setembro de 2018

Data de Início do Projeto: 05 de novembro de 2018

Data de Conclusão do Projeto: 04 de novembro de 2020

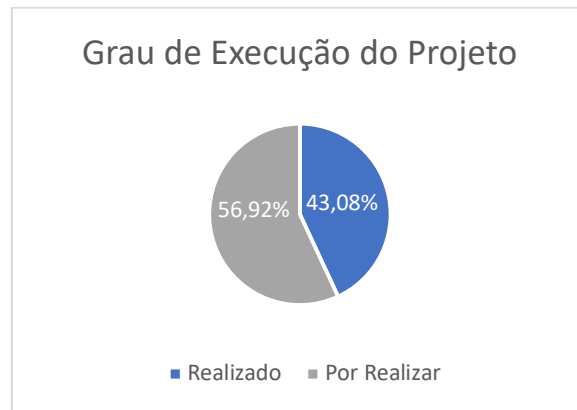
Custo total elegível: EUR 470 776,53

Apoio financeiro da União Europeia:

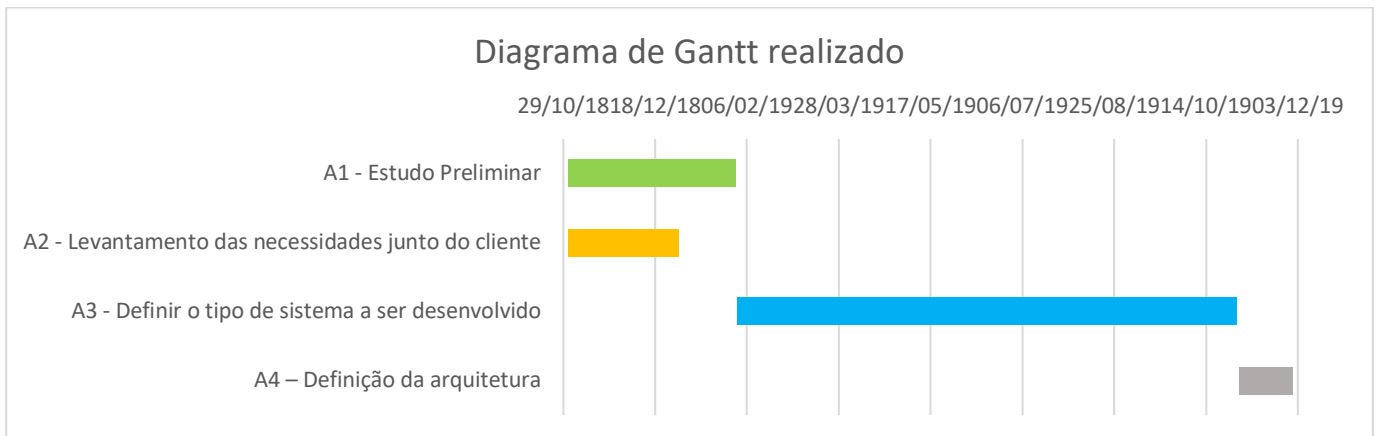
FEDER EUR 365 790,97

Descrição do Projeto: O projeto de I&DT que a Helppier vai realizar, denominado Helppier Mobile, tem como principal objetivo desenvolver um novo algoritmo que permita criar e editar tutoriais interativos em aplicações nativas e híbridas dos sistemas operativos iOS e Android. Pretende-se com este projeto melhorar a experiência digital do utilizador, reduzindo a taxa de desistência da app e permitindo uma poupança de tempo significativa aquando da utilização da app.

O projeto Helppier Mobile procura desenvolver uma solução diferente da existente no mercado, que atualmente permite apenas a criação de imagens estáticas nas apps nativas e híbridas, seja com conteúdo promocional ou explicativo do funcionamento da app.



Atividades desenvolvidas:



Numa fase inicial, começou-se por analisar os tipos de aplicações existentes e linguagens utilizadas nas mesmas, bem como os contextos de utilização, passando-se para o levantamento das necessidades dos clientes, onde se identificaram diferentes tipos de utilizadores e as necessidades subjacentes a cada um deles. Na atividade 3 foram definidas as especificações, requisitos e estratégias, tendo sido definidas personas por forma a caracterizar de forma precisa as características a endereçar, culminando com os trabalhos em termos de definição da arquitetura em desenvolvimento.