

## O escopo de um projeto

Antes de colocar a mão na massa você tem que deixar bem claro, junto ao cliente, o que será ou não será feito durante o projeto. Como muitas pessoas não têm conhecimento profundo da rotina de trabalho de um designer, é possível que suas expectativas sobre as entregas estejam desalinhadas com o que elas estão pedindo. Fazer cartazes e flyers para um restaurante, por exemplo, não comprehende redesenhar suas logos. Para evitar esse tipo de situação, mas também alinhar prazos para pagamentos, duração do tempo do serviço e prevenir retrabalho desnecessário, fique atento aos seguintes pontos:

**1. Seja claro com os serviços contratados:** Por vezes o cliente pode não saber expressar exatamente o que ele quer (por não dominar o vocabulário específico do design gráfico - o que é perfeitamente normal), então não hesite em perguntar se ele deseja que sejam feitas tais e tais peças. Depois de confirmar os serviços, anote-os com atenção e os deixe salvos para montar um texto ou documento com a sua proposta.

**2. Defina prazos para entregas e número de alterações:** É quase certo que o cliente terá em mente um data específica para que o trabalho todo seja entregue. Mas, além deste dia, é importante que você estipule junto a ele marcos e prazos para envios pontuais, caso existam. Num projeto mais extenso, como de identidade visual, você provavelmente fará muitos materiais e, caso o cliente demore para aprová-los, o seu prazo final pode estourar. Para que isso não aconteça, não se esqueça de levar em conta o seu tempo criativo e a participação do cliente no processo de aprovação e criação de novas peças. Durante o trabalho, é normal que diversas alterações sejam solicitadas, mas elas não deverão seguir indefinidamente. Ou seja, se os materiais foram todos entregues e o projeto encerrado, não é de se esperar que meses ou semanas depois o cliente solicite atualizações. Isso se configura um novo trabalho. Dessa forma, é preciso que todos os envolvidos entendam que *o serviço contratado tem começo, meio e fim* e que não se trata de um trabalho continuado.

**3. Combine as formas de pagamento:** Você não precisa receber todo o pagamento ao final do trabalho, apenas quando ele for entregue. Inclusive, é prática comum profissionais cobrarem um sinal de até 50% do valor total antes do início do projeto. É possível também definir pagamentos em datas e marcos específicos (como depois da aprovação de certos materiais). Tenha em mente que você pode cobrar por qualquer trabalho, mesmo que o cliente decida posteriormente não seguir com ele.

**4. Preveja o uso de bancos de imagens:** Muitos projetos pedem o uso de fotografias. Se o cliente não providenciá-las, você não poderá depender do Google Imagens, porque muitas delas não tem qualidade de definição e o mais importante: têm direitos autorais. Dessa forma, indique imagens precisarão ser compradas.

**Como redigir uma proposta de trabalho:** Seja por e-mail, mensagem de WhatsApp ou documento anexado, seu orçamento precisa de, pelo menos, os seguintes tópicos:

- Cliente: Nome
- Produtos finais: cite *todas* as peças que serão criadas (logo, flyer, cartaz, banners, etc.)
- Entrega: indique *como* os materiais serão entregues, se serão imagens, PDF ou mesmo produzidos
- Valor: tanto o total quanto pagamentos parciais, se houver
- Formas de pagamento: se o recebimento vai ser por transferência, depósito bancário, dinheiro em espécie, etc.

Lembre-se: é *do seu interesse que o cliente fique satisfeito* com o serviço e parte considerável disso vai depender do seu relacionamento com ele. Portanto, seja franco desde o princípio sobre todos os pormenores da sua contratação e esteja aberto a negociações, críticas e sugestões. Criar um escopo bem definido de trabalho não é sinônimo de intransigência, de modo que algumas surpresas podem surgir e será necessário jogo de cintura. Sendo a comunicação clara desde o

começo, você não deverá ter problemas, mas, caso o pior aconteça, tenha sempre em mãos o registro das suas combinações com o cliente, seja por e-mail, WhatsApp ou documento.