

**Stai jos**  
**RAPORT DE ANALIZĂ**

**Echipa 16**  
**Coriciuc Tudor**  
**Staci Ana-Iulia**  
**Tănase Iosif-Daniel**

# Cuprins

<b>1. Scopul aplicației.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Aria de acoperire a aplicației .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Grupurile de interes (Stakeholders) .....</b>	<b>3</b>
<b>4. Colectarea cerințelor.....</b>	<b>3</b>
<b>4.1.Metode directe.....</b>	<b>3</b>
<b>4.1.1. Cerințele generale .....</b>	<b>3</b>
<b>4.1.2. Cerințele Product Owner-ului .....</b>	<b>4</b>
<b>4.1.3. Cerințele membrilor echipei de proiect, ca utilizatori.....</b>	<b>4</b>
<b>4.1.4. Cerințele altor stakeholder-i .....</b>	<b>4</b>
<b>4.1.5. Cerințele membrilor echipei de proiect, ca dezvoltatori .....</b>	<b>5</b>
<b>4.2.Metode indirecțe.....</b>	<b>5</b>
<b>4.2.1. Cerințele colectate prin documentare .....</b>	<b>5</b>
<b>4.2.2. Cerințele colectate din analiza aplicațiilor existente.....</b>	<b>5</b>
<b>5. Igienizarea cerințelor.....</b>	<b>5</b>
<b>6. Prioritizarea cerințelor .....</b>	<b>6</b>
<b>7. Specificațiile de analiză.....</b>	<b>7</b>

## **1. Scopul aplicației**

*Stai jos* este un instrument destinat atât clienților, cât și proprietarilor de restaurante, având ca scop simplificarea și optimizarea procesului de rezervare. Tipul aplicației este unul de tip SaaS (Software as a Service), care permite utilizatorilor să își rezerve mese într-un mod rapid și eficient, fără apeluri telefonice sau vizite fizice. Misiunea principală a acestei aplicații este atragerea de clienți noi pentru restaurantele partenere, stimularea consumului prin oferte personalizate și facilitățile de rezervare, precum și fidelizarea clienților prin intermediul notificărilor, programelor de loialitate și al ofertelor exclusive. Beneficiarii principali ai aplicației sunt proprietarii și managerii de restaurante, care își pot optimiza resursele și pot reduce timpul de administrare, dar și clienții, care beneficiază de o experiență de rezervare ușoară și personalizată. Aplicația contribuie, astfel, la creșterea vizibilității restaurantelor și la îmbunătățirea experienței de consum, oferind clienților o metodă convenabilă de a-și planifica mesele.

## **2. Aria de acoperire a aplicației**

*Stai jos*, aplicația de gestionare a rezervărilor la restaurante are o arie de acoperire extinsă, fiind accesibilă atât la nivel local, cât și național, cu posibilitatea de a integra restaurante din diverse orașe sau regiuni. Aplicația este un instrument digital de organizare și planificare, orientat exclusiv către gestionarea rezervărilor și optimizarea interacțiunilor dintre clienți și restaurante. Nu este o platformă de livrare de mâncare și nici un ghid culinar complex, ci se concentrează pe facilitarea procesului de rezervare și pe creșterea gradului de ocupare a restaurantelor. În cadrul aplicației, există trei roluri principale: **Admin**, care gestionează setările generale, utilizatorii și restaurantele partenere; **Managerul de Restaurant**, care se ocupă de administrarea rezervărilor, confirmări și gestionarea capacitații restaurantului; și **Clientul**, care poate căuta restaurante, face rezervări și primi oferte personalizate. Obiectivele principale ale aplicației sunt creșterea accesibilității rezervărilor, reducerea timpului de așteptare prin gestionarea automată a locurilor disponibile și fidelizarea clienților prin oferirea unei experiențe de rezervare rapide și intuitive.

## **3. Grupurile de interes (Stakeholders)**

*Stai jos* atrage interesul mai multor categorii de persoane și grupuri. Printre acestea se numără proprietarii și managerii de restaurante, care beneficiază de o platformă eficientă pentru organizarea rezervărilor și optimizarea gradului de ocupare. De asemenea, clienții sunt o categorie majoră de utilizatori interesați, aceștia având acces rapid la meniu, cât și la disponibilitatea locurilor, posibilitatea de a face rezervări fără efort, dar și de a lăsa recenzii la produsele regăsite pe nota de plată.

## **4. Colectarea cerințelor**

### **4.1. Metode directe**

#### **4.1.1. Cerințele generale**

Proiectul de dezvoltare a aplicației de gestionare a rezervărilor la restaurante se confruntă cu mai multe constrângeri semnificative, derivând atât din cerințele proiectului, cât și din contextul real în care echipa își desfășoară activitatea. În primul rând, *există un termen fix pentru*

*finalizarea aplicației*, ceea ce impune o planificare strictă și o prioritizare atentă a sarcinilor pentru a respecta deadline-ul. În al doilea rând, *membrii echipei sunt implicați în alte proiecte academice și au locuri de muncă*, fapt care reduce timpul disponibil pentru acest proiect și necesită o gestionare eficientă a timpului și a resurselor. În plus, aceasta este prima experiență de dezvoltare a unei astfel de aplicații pentru echipă, ceea ce aduce constrângeri legate de lipsa de experiență practică și de necesitatea unei perioade mai lungi de documentare și învățare. Aceste constrângeri pun presiune pe echipă pentru a găsi soluții rapide și eficiente, astfel încât să își poată îndeplini obiectivele la timp și la standardele de calitate cerute.

#### 4.1.2. Cerințele Product Owner-ului

În cadrul întâlnirii cu Product Owner-ul, profesorul de curs, au fost stabilite cerințele fundamentale pentru dezvoltarea aplicației de gestionare a rezervărilor la restaurante. În primul rând, aplicația trebuie să includă un scenariu de bază care să acopere funcționalități esențiale: crearea și administrarea unui cont de utilizator, realizarea unei rezervări la restaurant, selectarea unei mese, accesul la meniul restaurantului, posibilitatea de a plasa o comandă și opțiunea de a lăsa o recenzie. Scopul aplicației la nivel de restaurant este triplu: atragerea de clienți noi prin recenzii pozitive, stimularea consumului prin oferte care încurajează mesele cu mai mulți invitați sau comenzi mai mari și fidelizarea clientilor prin recompense precum reduceri viitoare sau vouchere pentru vizitele repetate. De asemenea, pentru a crește interactivitatea și implicarea utilizatorilor, Product Owner-ul a specificat necesitatea integrării unor elemente de *gamification* care să susțină scopul aplicației și să fie aliniate cu scenariile de utilizare definite.

#### 4.1.3. Cerințele membrilor echipei de proiect, ca utilizatori

**Coriciuc Tudor:** Îmi doresc ca aplicația pentru rezervarea restaurantelor să fie optimizată pentru a fi responsive, astfel încât să ofere o experiență de utilizare plăcută pe orice dispozitiv. De asemenea, ar fi ideal ca numărul de locuri disponibile în restaurant să fie afișat în timp real, reflectând cu exactitate situația actuală, iar meniul să fie actualizat periodic pentru a corespunde întotdeauna cu oferta reală a restaurantului.

**Staci Iulia:** Aș aprecia ca aplicația să includă o funcționalitate de integrare cu calendarul, astfel încât fiecare rezervare efectuată să fie adăugată automat în calendarul utilizatorului. De asemenea, ar fi util să existe posibilitatea de a recomanda aplicația prietenilor, oferind recompense atât pentru utilizatorul care face recomandarea, cât și pentru cei invitați. În plus, ar fi ideal ca aplicația să permită filtrarea restaurantelor în funcție de criterii precum preț, specific culinar, distanța față de locația curentă a utilizatorului și alte preferințe relevante.

**Tănase Daniel:** Aș dori ca aplicația să ofere posibilitatea de a selecta locul dorit pentru masă, fie prin alegerea unei mese specifice, fie a unei zone preferate (de exemplu, terasă, interior, zona de fumători sau de nefumători). Această funcționalitate ar contribui la o experiență mai personalizată, permitând clientilor să își rezerve locul conform preferințelor și să se bucure de un confort sporit în timpul vizitei.

#### 4.1.4. Cerințele altor stakeholder-i

**Vîrtopeanu Sebastian:** Colegul nostru propune ca aplicația să includă funcționalitatea unui „chelner virtual,” permitând utilizatorilor să plaseze comenzi direct din aplicație atunci când se află în restaurant, precum și să solicite emiterea notei de plată prin intermediul acesteia.

#### **4.1.5. Cerințele membrilor echipei de proiect, ca dezvoltatori**

Întreaga echipă de dezvoltare își exprimă dorința ca aplicația să fie realizată utilizând .NET cu arhitectura MVC, iar baza de date să fie relațională. În ceea ce privește interfața, ar fi de preferat ca designul să fie realizat cu Bootstrap, pentru a asigura un aspect modern și responsive. Totodată, echipa solicită ca, pe cât posibil, să fie respectată paradigma de arhitectură "Clean Architecture" pentru a menține un cod structurat și ușor de întreținut.

### **4.2. Metode indirecte**

#### **4.2.1. Cerințele colectate prin documentare**

Nevoile actuale ale industriei restaurantelor sunt strâns legate de tehnologii care să îmbunătățească experiența clientului și eficiența operațională, în special prin digitalizare, gamificare, și menținerea unor relații de fidelizare cu clienții. Un studiu arată că integrarea tehnologiei este o tendință majoră în restaurante, de la meniuri digitale și sisteme de rezervare online până la programe de loialitate care contribuie la retinția clientilor și la creșterea satisfacției acestora ([Tech.co](#)).

În plus, creșterea durabilității este o altă prioritate a consumatorilor, ceea ce motivează restaurantele să reducă risipa de alimente și să adopte practici mai ecologice, o tendință care poate fi promovată printr-o aplicație ce permite utilizatorilor să aleagă opțiuni din meniuri sustenabile sau să primească notificări despre opțiuni de mediu ([FSR Magazine](#)).

#### **4.2.2. Cerințele colectate din analiza aplicațiilor existente**

O soluție informatică similară este platforma [Ia Loc](#). Aceasta prezintă câteva puncte tari relevante: interfață simplă, accesibilitatea rapidă la rezervări, o rețea extinsă de restaurante și recomandările de la alți utilizatori, toate acestea contribuind la o experiență plăcută și la atragerea clientilor. Totuși, soluția este limitată la nivel de personalizare și fidelizare, neavând oferte dinamice sau programe de loialitate care să stimuleze revenirea clientilor. De asemenea, Ia Loc nu include elemente de gamification și are oportunități limitate de optimizare pentru managementul resurselor restaurantului, precum analize detaliate sau notificări.

Astfel, o nouă platformă care să integreze oferte personalizate, programe de loialitate și gamification ar adresa direct aceste limite. Prin gamification (recompense la primele rezervări, evaluări și recomandări), notificări și programe de fidelizare, o astfel de aplicație ar stimula nu doar atragerea clientilor noi, ci și păstrarea celor existenți. Totodată, oferirea de statistici și optimizarea resurselor pentru manageri ar permite o mai bună gestionare a rezervărilor și o experiență de utilizare mai eficientă.

## **5. Igienizarea cerințelor**

În această etapă, cerințele aplicației sunt analizate și structurate pentru a fi mai ușor de gestionat și implementat. Cerințele sunt împărțite în funcționale și non-funcționale și clasificate în funcție de rol (Admin, Manager de Restaurant, Client, și Pending Manager).

Cerințe funcționale:

- **Admin:** Poate gestiona utilizatorii, setările generale, și restaurantele partenere.
- **Manager de Restaurant:** Poate administra rezervările, gestiona locurile disponibile, actualiza meniul, și primi notificări.
- **Client:** Poate căuta restaurante, face rezervări, primi oferte personalizate și lăsa recenzii.

Cerințe non-funcționale:

- **Performanță:** Aplicația trebuie să proceseze rapid rezervările și să actualizeze locurile disponibile în timp real.
- **Scalabilitate:** Aplicația trebuie să permită integrarea de noi restaurante și utilizatori cu ușurință.
- **Securitate:** Datele utilizatorilor și rezervările trebuie să fie protejate, folosind măsuri adecvate de securitate a informațiilor.

## 6. Prioritizarea cerințelor

Cerințele sunt analizate și prioritizate folosind Analiza Pareto, în funcție de impactul lor asupra utilizatorilor și efortul de implementare. Cerințele critice, care au un impact semnificativ asupra funcționării aplicației, vor fi implementate primele.

Cerințe prioritare:

1. Sistemul de rezervare funcțional (Client, Manager de Restaurant)
2. Sincronizarea disponibilității locurilor în timp real
3. Funcționalități de fidelizare și recompense
4. Gamification și recomandări de prieteni

Cerințe de prioritate medie:

1. Integrare cu calendare externe
2. Statistici pentru manageri
3. Notificări pentru clienți și administratori

Cerințe de prioritate redusă:

1. Optimizarea resurselor pe baza analizelor de date

## 7. Specificațiile de analiză

User Stories funcționale:

1. Clientul își creează cont, face rezervări, primește oferte personalizate și lasă recenzii, ca să contribuie la realizarea scopului aplicației.
2. Managerul de restaurant administrează rezervările, gestionează locurile disponibile, actualizează meniul și primește notificări, ca să contribuie la realizarea scopului aplicației.
3. Admin-ul gestionează utilizatorii, setările generale și restaurantele partenere, ca să contribuie la realizarea scopului aplicației.

User Stories non-funcționale:

1. Sistemul procesează rapid rezervările și actualizează locurile disponibile în timp real pentru realizarea scopului.
2. Sistemul permite integrarea cu ușurință a restaurantelor și utilizatorilor noi pentru realizarea scopului.
3. Sistemul protejează datele utilizatorilor și a restaurantelor, folosind măsuri adecvate de securitate a informațiilor pentru realizarea scopului.