Uma imagem com logótipo

Descrição gerada automaticamente

**Escolha da Metodologia:**

Como metodologia para este projeto optamos por seguir a **Scrum (Ágil)**, pois conseguimos controlar melhor a nossa divisão de tarefas, otimizar o nosso tempo e integrar a realização de diversos testes. Criando assim sprints semanais definidas em reunião para uma melhor organização do trabalho.

Para o mesmo utilizámos a plataforma **GitHub Projects** que permite integrar o nosso repositório com um painel personalizável para conseguir gerir as nossas tarefas, criando as User Stories, Sprints semanais e a realização dos testes para as mesmas.

**Decisão entre Android e IOS:**

Após realizado um estudo sobre sistemas operativos utilizados em Portugal, verificamos que a maioria do mesmo utiliza Android, daí optando pelo desenvolvimento da aplicação mobile em **Android**. Sendo uma opção futura de projeto, o desenvolvimento da mesma app em IOS.

Uma imagem com gráfico

Descrição gerada automaticamente



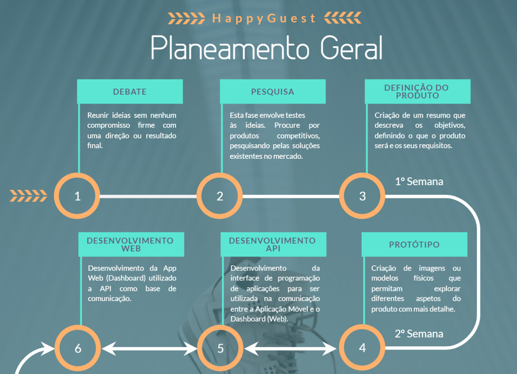
Fonte: <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/portugal>

**Escolha de API e Framework:**

Para o desenvolvimento do projeto vamos necessitar de desenvolver uma API para ser possível comunicar entre as várias “plataformas”, sendo elas no caso a App Mobile e o Dashboard Web. Para o desenvolvimento da API escolhemos utilizar o **Laravel** (PHP) devido a sua facilidade e simplicidade de implementação. Para o Dashboard (Front-End) decidimos utilizar o **Vue.js** (JavaScript) de maneira que as páginas fiquem o máximo otimizadas e de fácil interação.

**Planeamento & Entrega:**

Para a entrega do projeto pretendemos entregar em **julho**, realizámos também um planeamento simples para tentar manter uma calendarização da realização do projeto em etapas.



**Hotéis Estrelas - Visualizar Mercado:**

A nossa aplicação vai ser direcionada maioritariamente para os hotéis entre **3 e 4 estrelas** para facilitar o trabalho dos mesmos, visto que grande parte dos hotéis 5 estrelas já possuem um tipo de software semelhante. A aplicação vai ser utilizada em Portugal.

**Público-Alvo (Clientes):**

O Público-alvo que pretendemos abranger está compreendido entre **25 e 50 anos**, clientes com um nível cultural e económico médio e alto, uma vez que são os tipos de pessoas que mais frequentam hotéis. Sendo essas pessoas também as que mais utilizam tecnologia com mais frequência, desenvolvendo assim uma aplicação simples e de fácil interação para qualquer pessoa dessa idade.

**Aplicações Semelhantes (Concorrência):**

Para termos uma ideia das aplicações semelhantes que já existem **no mercado** realizámos uma pesquisa na PlayStore (loja de aplicações mobile) para poder realizar um estudo e ter uma comparação com as funcionalidades desejadas do nosso produto.

**Web:**

<https://hoteltechreport.com/pt/hotel-management-software>

**Mobile:**

**Termos** de pesquisa: Happy Guest, Hotel Group, Hotel

[Happy Stays X](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.streamline.happystaysog) - [Palladium HG](https://play.google.com/store/apps/details?id=palladium.app) - [Vincci Hoteles](https://play.google.com/store/apps/details?id=es.mobail.vincci&hl=pt_PT&gl=US) - [RIU Hotels](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.riu)

**Tabela de Comparação (Funcionalidades):**

**Nota**: no relatório adicionar a nossa app e explicar as funcionalidades com fotos etc.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Funcionalidades | Happy Stays X | RIU Hotels | Palladium HG | Vincci Hoteles | Happy Guest |
| Reservas por Código | ✔️ | ✔️ |  |  | **✔️** |
| Interface Serviços |  |  | **✔️** | **✔️** | **✔️** |
| Pedidos de Quarto |  | **✔️** | **✔️** | **✔️** | **✔️** |
| Atividades / Sessões |  |  | **✔️** | **✔️** | **✔️** |
| Reserva de Restaurante |  | **✔️** | **✔️** | **✔️** | **✔️** |
| Informações da Região |  |  |  | **✔️** | **✔️** |
| Informações do Hotel | **✔️** | **✔️** |  | **✔️** | **✔️** |
| Perfil |  | **✔️** |  |  | **✔️** |

**Diagrama de Comunicação entre Apps:**

Uma imagem com diagrama

Descrição gerada automaticamente

**Desenvolvimento do Logotipo:**

Para dar a imagem a nossa aplicação móvel e para o Dashboard, desenvolvemos um **logotipo** utilizando o Photoshop, passando por várias ideias e opções. Sendo elas:

Uma imagem com logótipo

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com logótipo

Descrição gerada automaticamente

Acabando por optar pela **2º opção**, sendo o objetivo ser algo simples e moderno, mas também um logotipo que apresente o objetivo da nossa aplicação.

**Lista de Requisitos:** (autenticado & não autenticado & sem código & prioridade tabela)

**App Mobile (Cliente):**

1. **Autenticação:**
   1. Login
   2. Lembrar Sessão
   3. Criar Conta
   4. Alterar Password
   5. Terminar Sessão
2. **Perfil de Utilizador:**
   1. Ver Perfil
   2. Alterar dados do Perfil
   3. Apagar Perfil
3. **Códigos de Acesso:**
   1. Inserção de Código / QR
   2. Listar Códigos
   3. Desassociar Código \*
4. **Reclamações:**
   1. Registar nova Reclamação
   2. Listar Reclamações
   3. Ver Reclamação
5. **Avaliações:**
   1. Registar nova Avaliação
   2. Listar Avaliações
   3. Ver Avaliação
6. **Serviços do Hotel:**
   1. Pedir Limpeza de Quarto
   2. Pedir Comida no Quarto
   3. Pedir Objeto no Quarto
   4. Listar Serviços
   5. Cancelar Serviço
7. **Reservas do Hotel:**
   1. Reservar Mesa em Restaurante
   2. Reservar Atividades
   3. Listar Reservas
   4. Editar Reserva
   5. Cancelar Reserva
8. **Efetuar Check-Out**
9. **Informações:**
   1. Informações do Hotel
   2. Informações de Atividades
   3. Informações da Região

**Notas:**

**3.a** – Após Login caso não tenha nenhum código válido e no 3.b.

**5** – Perguntas com estrelas

**6.b** – Listagem de Serviços pendentes e histórico em outra página.

**9** – Informações (Contactos, Horários, Descrições, Fotos \*) vêm da API.

\* - Em Revisão.

|  |  |
| --- | --- |
| Requisitos – App Mobile | Nível de importância |
| Autenticação |  |
| Perfil de Utilizador |  |
| Códigos de Acesso |  |
| Reclamações |  |
| Avaliações |  |
| Serviços do Hotel |  |
| Reservas do Hotel |  |
| Efetuar Check-Out |  |
| Informações |  |

**Nota:** Nível de importância 1-10, sendo 1 muito importante e 10 menos importante.

**Dashboard Web:**

1. **Autenticação:**
   1. Login
   2. Lembrar Sessão
   3. Alterar Password
   4. Terminar Sessão
2. **Perfil de Utilizador:**
   1. Ver Perfil
   2. Alterar dados do Perfil
   3. Apagar Perfil
3. **Gerir Contas de Acesso:**
   1. Registo de novas Contas
   2. Listar Contas
   3. Ver Conta
   4. Remover Conta
4. **Códigos de Acesso:**
   1. Criação de Código / QR
   2. Listar Códigos
   3. Editar Código
   4. Remover Código
5. **Reclamações:**
   1. Listar Reclamações
   2. Ver Reclamação
   3. Resolver Reclamação
   4. Remover Reclamação
6. **Avaliações:**
   1. Listar Avaliações
   2. Ver Avaliação
7. **Serviços do Hotel:**
   1. Gerir Menu de Comida
   2. Gerir Menu de Objetos
   3. Listar Serviços
   4. Ver Serviço
   5. Gerir Serviço
8. **Reservas do Hotel:**
   1. Gerir Atividades
   2. Listar Reservas:
      1. Restaurante
      2. Atividades
      3. Sessões
   3. Gerir Reserva
9. **Listar Check-Outs**
10. **Atualizar Informações:**
    1. Hotel
    2. Serviços
    3. Atividades

**Notas:**

**3.a** – Tipos de Contas: Gestor, Restaurante, Limpeza, etc.

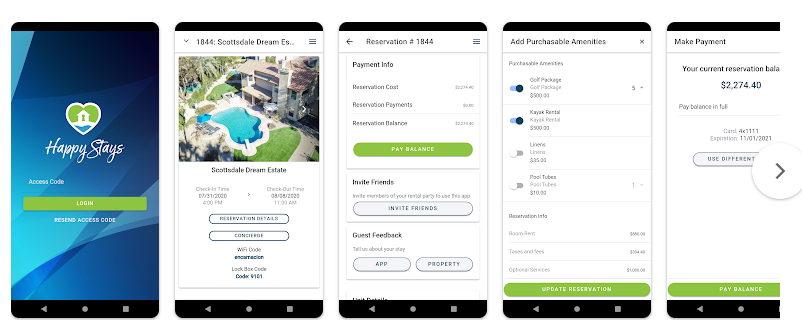
\* - Em Revisão.

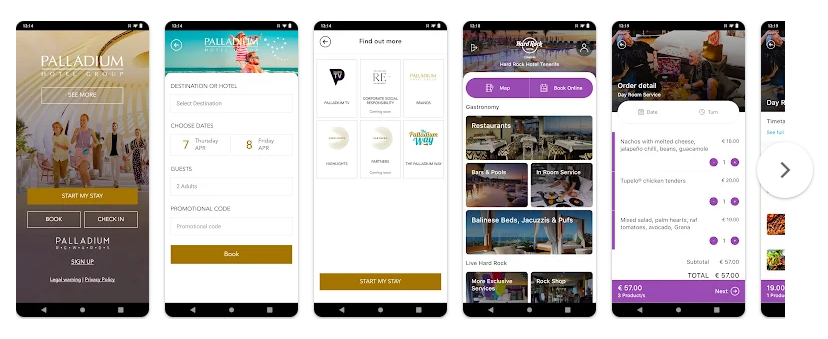
|  |  |
| --- | --- |
| Requisitos – Dashboard Web | Nível de importância |
| Autenticação |  |
| Perfil de Utilizador |  |
| Gerir Contas de Acesso |  |
| Códigos de Acesso |  |
| Reclamações |  |
| Avaliações |  |
| Serviços do Hotel |  |
| Reservas do Hotel |  |
| Listar Check-Outs |  |
| Atualizar Informações |  |

**Nota:** Nível de importância 1-10, sendo 1 muito importante e 10 menos importante.

**Interface da Aplicação Mobile:**

Como o nosso público-alvo situa-se entre os 25 e 50 anos optamos por uma **interface simples e moderna**, tendo como base algumas aplicações semelhantes (Happy Stays & Palladium) visto que o objetivo principal é ter uma aplicação de fácil interação.





**Desenvolvimento do Protótipo (Mobile):**

Para a realização do protótipo para a aplicação mobile decidimos utilizar o **Figma** (plataforma web para desenho de aplicações) para obter um desenho detalhado do que a nossa aplicação final vai ser, para isso, como referido anteriormente desenhámos a interface do mesmo com base no levantamento de requisitos e nas aplicações semelhantes.

**Desenvolvimento da app Mobile:**

Para o desenvolvimento da app mobile escolhemos o **Android Studio** e como linguagem **Java** para nos facilitar no desenvolvimento, uma vez que a plataforma que decidimos desenvolver é em **Android**.