

ENGENHARIA DE SOFTWARE

7º Semestre - Noturno

FELIPE ZUCOLI COLOMBARI

1925129-2

JOSE EDUARDO MARTELLI LEMOS

1943934-2

LEONARDO KITAGAWA 1947168-2

1947168-2

VINICIUS PERGO BURCI

1941752-2

VINICIUS DAVANTEL KLAUS

1906071-2

DELIVERY ÁGUA E GÁS

ATIVIDADE DE ESTUDO PROGRAMADA DO 1º BIMESTRE

MARINGÁ
2022

DELIVERY ÁGUA E GÁS

INTRODUÇÃO

Em tempos de globalização, é clara a percepção da necessidade do aumento da qualidade de conhecimento que gere inteligência competitiva, dentro das empresas que procuram garantir seu lugar no mercado. Esta característica fundamental desperta a necessidade de inovação por parte das empresas, para garantir sua sobrevivência e crescimento.

Dentro deste contexto, nos tempos recentes pudemos observar o surgimento de diversas soluções inovadoras que, por mais simples que sejam, mudaram significativamente a forma de como o comércio é realizado no mundo. O comércio eletrônico, também conhecido como e-commerce, surgiu em meados de 1960 nos Estados Unidos, com o objetivo de trocar arquivos de solicitação de pedidos, ou seja, mostrar ao dono da empresa que o cliente tinha interesse em solicitar determinado produto para compra. Com a popularização desse novo sistema, duas empresas acabaram demonstrando interesse, e passaram a aderir o uso dessa ferramenta, sendo elas eBay e Amazon(que hoje é uma das maiores multinacionais do mundo), e acabaram por revolucionar o sistema de comércio online na América.

Com o passar do tempo e o grande sucesso das plataformas de e-commerce, elas passaram a se expandir e alcançar diversos países, chegando ao Brasil em 1996, tendo como primeiro grande sucesso a loja Submarino. Desde então, o e-commerce no Brasil se tornou uma das áreas mais rentáveis e prósperas no país, a qual registrou faturamento recorde em 2021, de R\$ 161 bilhões, equivalente a um crescimento de 26,9% comparado ao ano anterior, e segundo projeções realizadas para 2022, a receita do e-commerce deve crescer cerca de 9%, atingindo um faturamento recorde de R\$ 174 bilhões neste ano.

Uma das plataformas de e-commerce mais bem sucedidas no mundo é o iFood, que disponibiliza ao cliente acessar as diversas opções de restaurantes e seus pratos, podendo comparar preços, procurar restaurantes ou pratos específicos,

realizar pedidos e pagamentos de forma remota, tudo dentro de uma única plataforma.

OBJETIVO

Portanto, como objetivo, este trabalho propõe uma solução similar à plataforma de e-commerce iFood, o qual aborda o comércio de água e gás, para trazer mais facilidade e praticidade tanto para vendedores e compradores destes produtos.

DESENVOLVIMENTO

Escopo

1 Objetivos deste documento

Descrever de forma clara qual trabalho deverá ser realizado e quais entregas serão produzidas.

- Identificar recursos necessários para o desenvolvimento da aplicação;
- Determinar esforço necessário, custo e tempo para o desenvolvimento;
- Levantar as principais funcionalidades que a aplicação deve possuir;
- Definir os critérios de aceitação de cada entrega;
- Servir como um documento base que descreve o que será, e o que não será implementado;

2 Situação atual e justificativa do projeto

Este projeto surgiu com a necessidade de facilitar e simplificar o processo de realização de pedidos remotos de produtos, em especial, apresentar uma ideia de aplicação para empresas comercializadoras de gás e água e seus respectivos clientes.

Do ponto de vista do cliente, para realizar pedidos de gás e água, ainda é necessário o contato com a empresa fornecedora por meio de ligações telefônicas ou mensagens via Whatsapp, o que para o cliente não apresenta uma comunicação ágil, pois a linha telefônica pode estar ocupada ou a necessidade de comunicação direta entre cliente e fornecedor pode gerar algum mau entendimento do pedido e acabar tornando essa realização mais trabalhosa e menos prática.

Diante disso, é apresentado o projeto de uma aplicação delivery que trará ao cliente a agilidade de realizar o seu pedido de gás ou água sem a necessidade da comunicação direta com o fornecedor, além de proporcionar um catálogo com diversas opções de comerciantes, e produtos com seus preços variados, tornando a realização do pedido mais rápida e prática, minimizando erros de produtos (uma marca de água diferente da solicitada por mau entendimento do pedido). Esse corte da necessidade da comunicação tradicional também beneficiará a empresa fornecedora, pois conseguirá atender uma clientela maior, podendo economizar com a demanda de entregas em diferentes casas ou comércios, mas em uma mesma região, pois diminuirá o tempo de atendimento telefônico e poderá ter mais demandas até a saída do veículo de entregas.

As partes envolvidas neste projeto são os comerciantes de gás e água e nós, idealizadores da ideia, que temos como finalidade, acelerar o processo de pedido de gás e água através de uma aplicação que irá conter todos os vendedores da região ou da cidade cadastrados no sistema.

3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto

O projeto será considerado um sucesso se atender a todos os critérios de aceitação das entregas, respeitar as restrições e cumprir o cronograma de execução e principalmente atender os objetivos abaixo:

- Estabelecer de forma adequada a possibilidade do cliente realizar o seu pedido;
- Computar a realização do pedido para os comerciantes;
- Facilitar o processo de comercialização de água e gás;
- Aumentar a quantidade de vendas de produtos;
- Agilizar o processo de pagamento consequentemente entrega dos produtos;
- Aumentar quantidade de clientes dos comerciantes cadastrados na aplicação;
- Minimizar quantidade de erros que seriam causados pela falta de formalização de pedidos;

4 Escopo do Produto

Escopo funcional:

O projeto é uma aplicação que deverá funcionar em Web, com possibilidade de o entregador aceitar pedidos, pois o entregador será por parte da loja cadastrada no aplicativo e assim podendo aceitar pedidos, caso possua o produto(Gás ou água) disponível e assim podendo realizar entregas para economizar tempo, agilizando e facilitando o dia-a-dia dos comerciantes da região e cidade. O aplicativo contará também com promoções opcionais (do tipo cartão fidelidade) do comerciante para o cliente (exemplo: A cada 10 pedidos de água ganha 1 de graça), a aplicação deverá preencher sozinho o cartão da promoção a cada entrega no cliente concluída e não deverá conter promoção opcional para o gás. O cliente deverá ter uma conta no sistema para que a aplicação possa cadastrar e salvar seus dados essenciais (nome, endereço, telefone, ...).

Pela aplicação o comerciante/lojista poderá cadastrar seus produtos e respectivos preços, além da taxa de entrega caso exista. Ademais, receberá a notificação de pedidos realizados, informando quantidade de produtos e endereço do cliente, e terá a opção de aceitar ou recusar os pedidos recebidos, devendo informar caso o produto esteja a caminho de ser entregue através de funcionalidade da aplicação. Usuários/clientes terão acesso ao estado do pedido e poderão contatar o comerciante via chat caso necessário. Clientes terão acesso ao histórico de pedidos realizados e comerciantes terão acesso ao histórico de vendas.

Escopo técnico:

O produto será uma aplicação web, com o back-end desenvolvido na linguagem Java, seguindo a arquitetura REST, enquanto que o front-end será desenvolvido com o framework Angular e Bootstrap. Para desenvolver o produto, será utilizada metodologia ágil Scrum (com sprints de uma semana nas quais as entregas serão separadas em pacotes menores).

5 Exclusões do projeto / Fora do Escopo

- A aplicação não será desenvolvida em forma de aplicativo mobile ou desktop;
- A aplicação não terá cupons de desconto oferecidos pelo próprio sistema;
- A aplicação não possuirá funcionalidade de rastreamento do entregador em tempo real;

6 Restrições

- A documentação referente ao pacote de projeto do produto deve ser entregue até o dia 14/04/2022;
- Os artefatos resultantes do desenvolvimento do projeto devem ser entregues até o dia 15/06/2022;
- Os domingos não serão considerados como dias de trabalho no cronograma;
- O desenvolvimento do front-end e da API deverá acontecer paralelamente;
- Não poderá ser ultrapassado o limite de R\$ 25.600,00 para realização da aplicação;

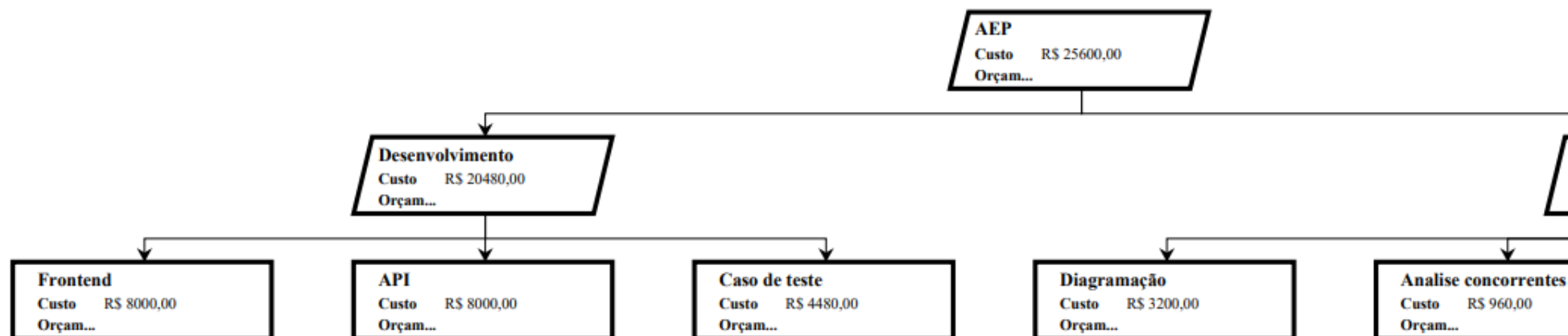
7 Premissas

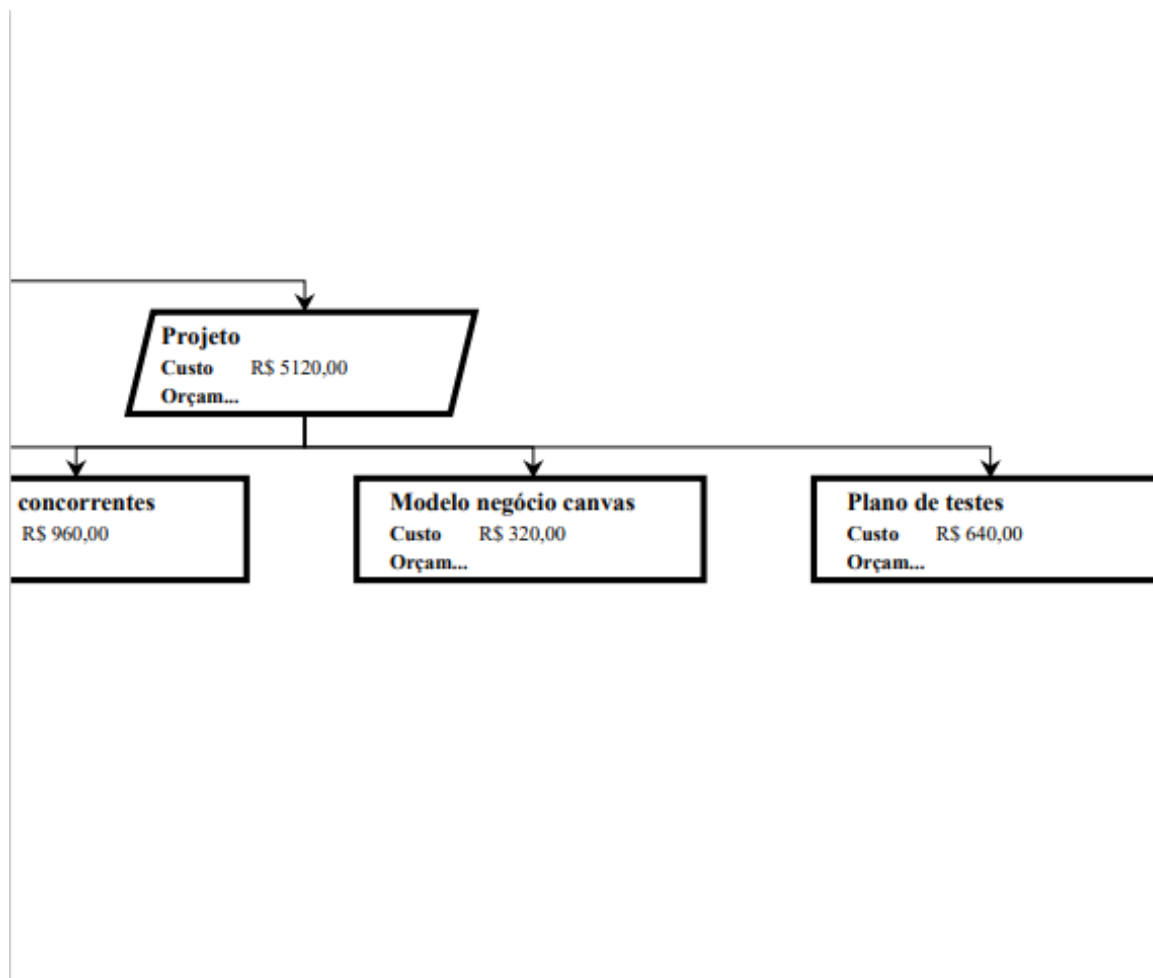
- Disponibilidade do cliente para validação do produto a cada iteração;
- Disponibilidade de um testador ao fim de cada iteração;
- O cliente disponibilizará ambiente com acesso a internet, equipado com computadores para a equipe de desenvolvimento;
- Não ocorrerão problemas como queda de energia no ambiente disponibilizado;
- Os computadores disponibilizados devem funcionar com sistema operacional Windows licenciado;

8 Estrutura Analítica do Projeto

As entregas foram estruturadas conforme EAP abaixo.

Seus critérios de aceitação e o detalhamento das mesmas estão descritas no dicionário EAP.





Dicionário EAP:

Código	Pacote de trabalho	Descrição	Responsável	Critérios de aceitação
1	Projeto	Diagramação	Felipe Zucoli, Marcos Vinícius	Aprovação da equipe de desenvolvimento
2	Projeto	Análise de concorrentes	Felipe Zucoli, José Eduardo	Análise realizada sobre os 3 principais concorrentes de mercado
3	Projeto	Modelo de negócios(canvas)	José Eduardo	Simplicidade e objetividade
4	Projeto	Plano de testes	Felipe Zucoli	Inclusão das principais funcionalidades do sistema
5	Desenvolvimento	API	Vinícius Burci	Funcionamento correto dos end-points
6	Desenvolvimento	Front-end	José Eduardo	Funcionamento correto das telas principais

9 Cronograma

O cronograma previsto para as entregas dos pacotes da EAP ficou definido da seguinte forma (o cronograma não considera os domingos como dias de trabalho):

Projeto

Nome: Diagramação

Duração: 5 dias

Data início: 07/04/2022

Data fim: 12/04/2022

Nome: Análise de concorrentes

Duração: 3 dias

Data início: 07/04/2022

Data fim: 11/04/2022

Nome: Modelo de negócios canvas

Duração: 2 dias

Data início: 12/04/2022

Data fim: 13/04/2022

Nome: Plano de testes

Duração: 5 dias
Data início: 08/04/2022

Data fim: 13/04/2022

Desenvolvimento

Nome: API
Duração: 25 dias
Data início: 02/05/2022
Data fim: 03/06/2022

Nome: Front-end
Duração: 25 dias
Data início: 02/05/2022
Data fim: 03/06/2022

Nome: Caso de teste
Duração: 7 dias
Data início: 04/06/2022
Data fim: 14/06/2022

10 Custo

Estimativa de custo das entregas, considerando um preço de R\$20,00 por hora de recursos alocados ao trabalho:

Projeto - total: R\$ 5.120,00

Diagramação: R\$ 3.200,00;
Análise de concorrentes: R\$ 960,00;
Modelo de negócio (canvas): R\$ 320,00;
Plano de testes: R\$ 640,00.

Desenvolvimento - total: R\$ 20.480,00

API: R\$ 8.000,00;
Front-end: R\$ 8.000,00;
Caso de teste: R\$4.480,00.

AEP - total: R\$ 25.600,00

Gráfico de Gantt

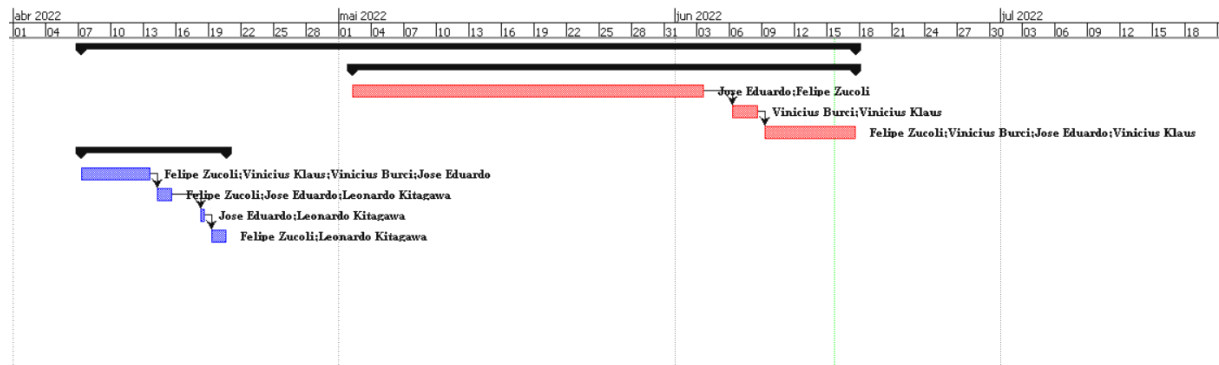


Diagrama de classes

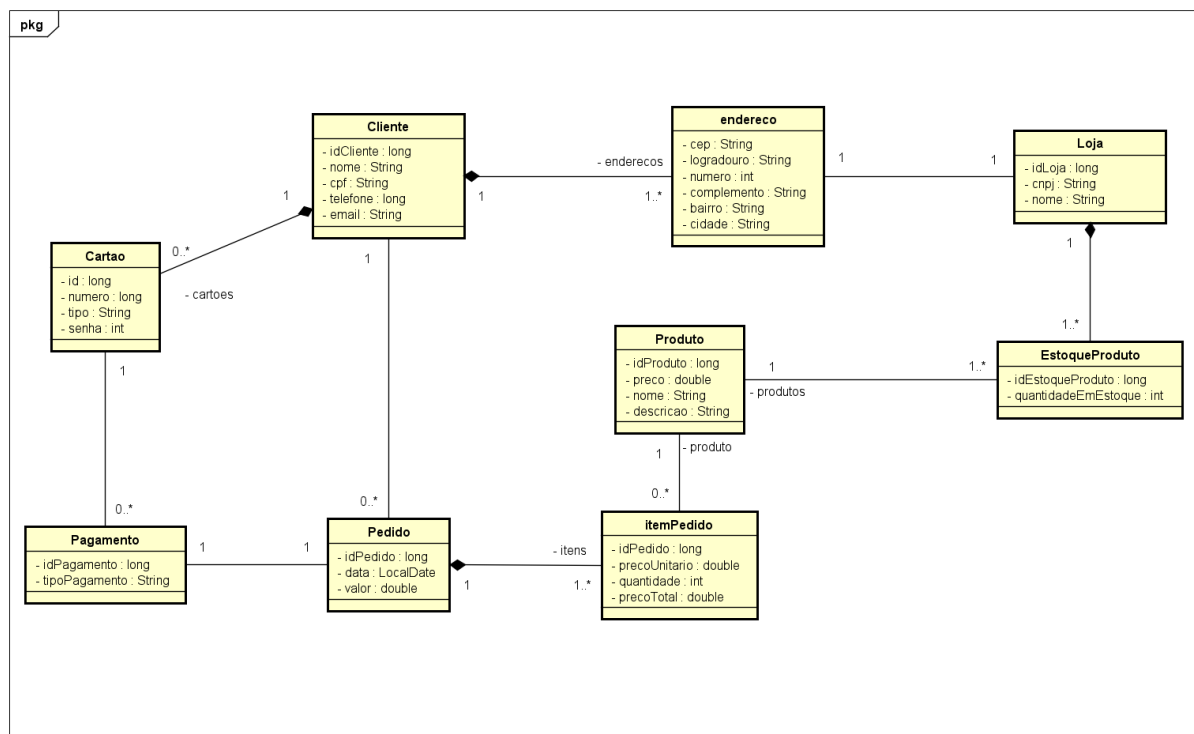
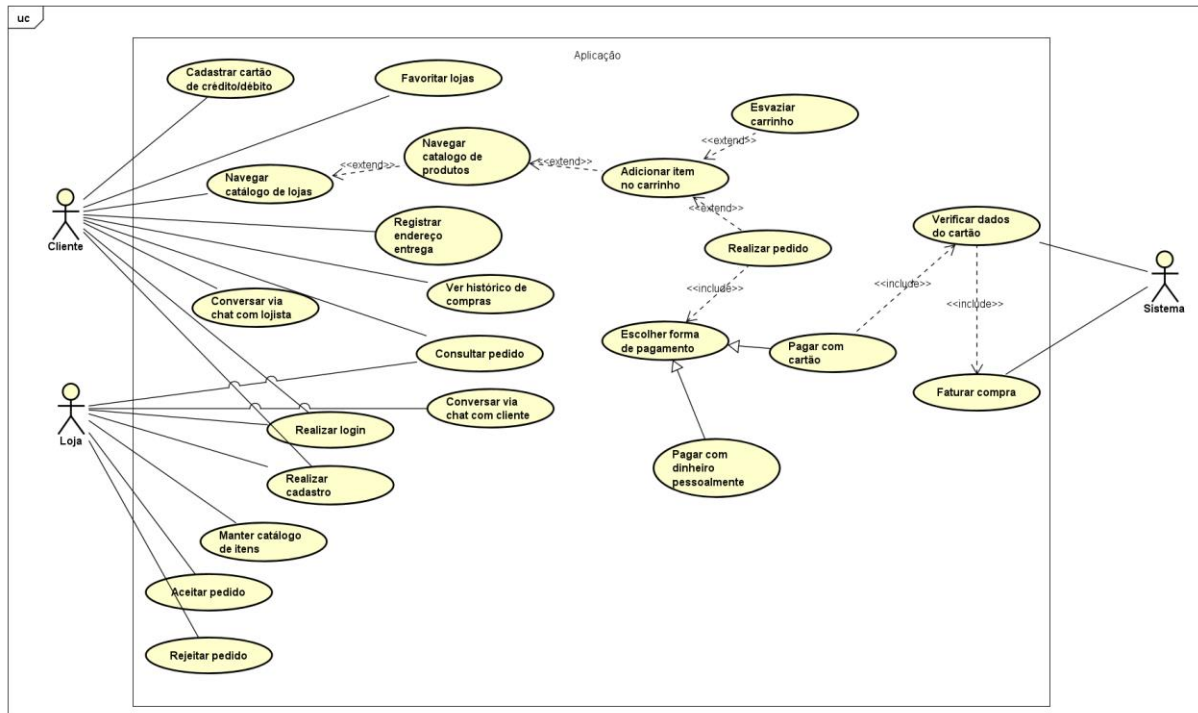


Diagrama de casos de uso



Requisitos funcionais

- [RF001] O sistema deve ser capaz de intermediar compras entre usuários e fornecedores;
- [RF002] O sistema deve permitir o cadastro de seus clientes e fornecedores;
- [RF003] O sistema deve listar os fornecedores de acordo com a localização do cliente;
- [RF004] O sistema deve listar os produtos e preços dos fornecedores;
- [RF005] O sistema deve permitir a busca por produtos e por fornecedores;
- [RF006] O sistema deve identificar o status dos fornecedores(caso estejam atendendo ou estejam fechados);
- [RF007] O sistema deve identificar a disponibilidade de produtos;
- [RF008] O sistema deve disponibilizar histórico de compras do usuário;
- [RF009] O sistema deve permitir que o usuário escolha a localização de entrega do pedido;
- [RF010] O usuário deve ser capaz de avaliar os fornecedores no qual já realizou pedidos;

[RF011] O usuário deve ser capaz de favoritar fornecedores;

[RF012] O usuário deve ser capaz de editar seus dados, endereços e avaliações

[RF013] O usuário deve ser capaz cadastrar cartões de crédito como forma de pagamento;

[RF014] O usuário deve ser capaz de escolher a forma de pagamento em cada pedido realizado;

[RF015] O sistema deve permitir que o usuário e fornecedor possam se comunicar via chat após a realização do pedido;

[RF016] O sistema deve informar o usuário quando o entregador estiver a caminho de entregar o pedido;

[RF017] O sistema deve permitir que os usuários internos e externos acessem o aplicativo sem baixar nenhum software;

[RF018] O sistema deve ser capaz de criar interface com o aplicativo de data warehouse existente;

[RF019] O sistema deve ser capaz de incorporar roteamento e notificações automatizadas com base nas regras de negócios;

Plano de Teste

Tipo De Teste:	Funcional
Subtipo De Teste:	Requisitos
Objetivo De Teste:	Testar a funcionalidade de cadastro de pessoas físicas quanto a criação de dados, no banco de dados.
Requisitos que motivaram esse teste:	[RF002] -O sistema deve permitir o cadastro de seus clientes e fornecedores.

Tipo De Teste:	Funcional
Subtipo De Teste:	Requisitos
Objetivo De Teste:	Testar a funcionalidade de listar fornecedores de acordo com a localização do cliente.
Requisitos que motivaram esse teste:	[RF003] -O sistema deve listar os fornecedores de acordo com a localização do cliente.

Tipo De Teste:	Funcional
Subtipo De Teste:	Requisitos
Objetivo De Teste:	Verificar se o aplicativo está mostrando corretamente os fornecedores e seus produtos.
Requisitos que motivaram esse teste:	[RF005] -O sistema deve permitir a busca por produtos e por fornecedores.

Tipo De Teste:	Funcional
Subtipo De Teste:	Requisitos
Objetivo De Teste:	Verificar se produtos estão sendo mostrados de acordo com sua disponibilidade feita pelo vendedor.
Requisitos que motivaram esse teste:	[RF007] -O sistema deve identificar a disponibilidade de produtos.

Tipo De Teste:	Funcional
Subtipo De Teste:	Requisitos
Objetivo De Teste:	Verificar se histórico está sendo salvo e mostrado para usuário após processo completo de compra.
Requisitos que motivaram esse teste:	[RF008] -O sistema deve disponibilizar histórico de compras do usuário.

Tipo De Teste:	Funcional
Subtipo De Teste:	Requisitos
Objetivo De Teste:	Verificar se o usuário consegue alterar seus dados e que eles sejam salvos corretamente.
Requisitos que motivaram esse teste:	[RF012] -O usuário deve ser capaz de editar seus dados, endereços e avaliações.

Tipo De Teste:	Funcional
Subtipo De Teste:	Requisitos
Objetivo De Teste:	Verificar se todas as formas de pagamentos estão sendo aceitas pelo aplicativo.
Requisitos que motivaram esse teste:	[RF014] -O usuário deve ser capaz de escolher a forma de pagamento em cada pedido realizado.

Tipo De Teste:	Funcional
Subtipo De Teste:	Requisitos
Objetivo De Teste:	Verificar se a criação de chat está ocorrendo após confirmação de pedido.
Requisitos que motivaram esse teste:	[RF015] -O sistema deve permitir que o usuário e fornecedor possam se comunicar via chat após a realização do pedido.

Especificação dos requisitos

RF	UC	P R	Descrição/ Ação	Entrada	Saída	pré- condição	pós- condição	Stakeholder
RF001	Sistema		Intermediar compras entre usuários e fornecedores	O usuário deve ter feito um pedido no aplicativo	Fornecedor recebe pedido e envia para entrega	Usuário e fornecedor deve estar cadastrado no sistema	Sistema deve apresentar informações referente ao pedido feito pelo usuário.	
RF002	Sistema		Permitir cadastro de usuários e fornecedores	O sistema deve apresentar um formulário para a o cadastro	Acesso ao aplicativo com as funções de usuário ou fornecedor	Usuário e fornecedor deve ter feito download do aplicativo em uma loja de aplicativos do seu celular	O sistema deve permitir o usuário a fazer pedido e o fornecedor cadastrar produtos para vendas.	
RF003	Sistema		Listar fornecedores ao usuário	Usuário deverá entrar no aplicativo e fazer login	Sistema deverá listar fornecedores da região que estão cadastrados no aplicativo	Usuário deve ter cadastro e logado sua conta	Sistema busca informações dos fornecedores na região e lista para o usuário.	
RF004	Sistema		Listar produtos e preços ao usuário	Fornecedor selecionado	Lista de produtos com os preços dos	Usuário deve estar logado e selecionado um fornecedor	Sistema deve buscar as informações dos produtos	

					produtos oferecidos pelo fornecedor		cadastrados assim como seus preço e listar para o <u>usuario</u>	
RF005	Sistema		Buscar produtos ou fornecedores	Usuário <u>devera</u> pesquisar um produto ou fornecedor	Sistema deve listar o que o usuário pesquisou	Usuário deve possuir um cadastrado e estar logado e ir na caixa de pesquisa e buscar um fornecedor ou produto	Sistema deve verificar se o que foi digitado possui no banco de dados se for um produto, listar os produtos que <u>possuem</u> em diferentes fornecedores e se for um fornecedor listar apenas o fornecedor.	
RF006	Sistema		Apresentar status do fornecedor	Sistema deverá ter a informação de horário de abertura e fechamento do estabelecimento	Sistema deverá apresentar ao usuário se o fornecedor se encontra aberto ou fechado	O fornecedor deverá fornecer os horários de abertura e fechamento do estabelecimento, e se fecha para o almoço.	Sistema deverá apresentar essas informações corretamente para o usuário e o sistema deverá permitir o fornecedor fechar o estabelecimento a qualquer momento no aplicativo.	

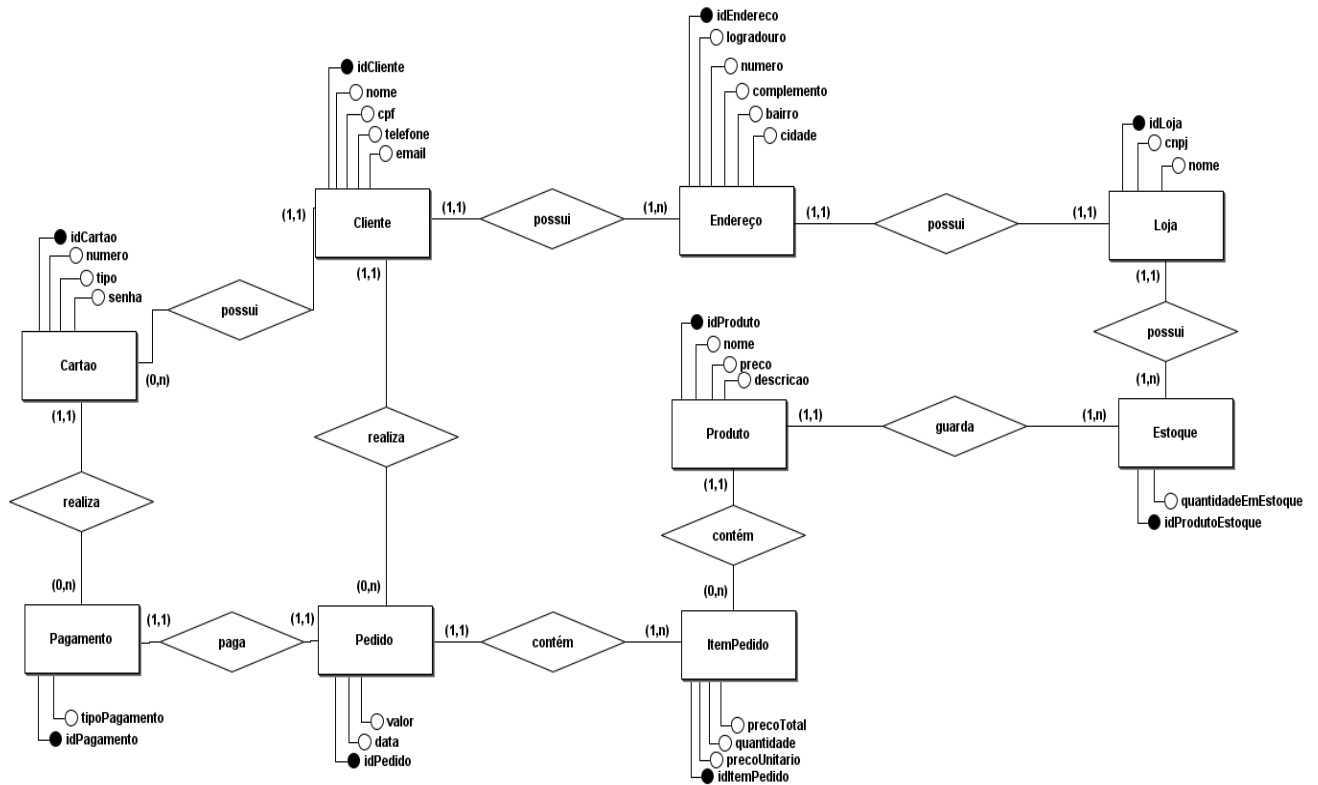
RF007	Sistema	Disponibilidade de produtos	Usuário busca produtos no fornecedor ou no aplicativo	Sistema apresenta os produtos para o usuário e a disponibilidade do produto (Em estoque, poucas quantidades, sem disponibilidade)	Fornecedor deverá informar e manter sempre atualizado a disponibilidade do produto para não ocorrer divergências entre usuário e fornecedor	O sistema apresenta o produto e a disponibilidade para o usuário para não ocorrer que o cliente faça o pedido e o fornecedor não tenha em estoque.	
RF008	Sistema	Disponibilizar histórico de compras do usuário	Usuário deve acessar o menu e ir na opção histórico de pedidos	O sistema deverá apresentar na tela todos os pedidos concluídos	Usuário deverá estar logado no aplicativo e possuir cadastro e já ter feito um pedido pelo aplicativo	O sistema deverá disponibilizar todos os pedidos feitos pela aquela conta, o produto que foi pedido, valor do pedido e qual fornecedor	
RF009	Sistema	Sistema deverá permitir ao usuário escolher onde <u>será</u> a entrega	Usuário deverá ter produtos no seu carrinho e finalizar o pedido	Sistema deverá confirmar com o usuário o endereço permitindo alteração no endereço	Usuário deverá possuir cadastro e ter produtos no carrinho para poder finalizar a compra	Sistema deverá possuir API do google para conseguir	

RF010	Usuário		Usuário poderá avaliar o produto, atendimento e entrega	usuario devera ter pedido feitos e concluídos	Fornecedor devera ter entregue o pedido e o sistema irá apresentar na tela do usuário uma avaliação mas não será obrigatória	Sistema irá informar para o usuario apos a entrega concluida, apresentar uma tela perguntando se ficou satisfeito com o fornecedor e pedir avaliação	O usuário poderá dar avaliação ou não avaliar, mas se o usuário avaliar o sistema irá mandar um chat ao fornecedor informando a avaliação.	
RF011	Usuário		Favoritar fornecedores	Usuario devera estar logado em sua conta	Sistema irá listar os fornecedores ao usuário com opção de favoritar	Usuário deve possuir cadastro e estar logado na sua conta	Após o usuário favoritar o fornecedor, o sistema deverá adicionar aquele fornecedor nos favoritos do usuário	
RF012	Usuário		Disponibilizar a opção de alterar informações da conta	Usuário deverá acessar o menu e acessar a opção "Minha conta"	Sistema deverá apresentar todas as informações do usuário daquela conta e com opção de alterar informações	O usuário deverá ter cadastro e estar logado na conta e ter colocado seus dados no aplicativo e acessado a opção "Minha conta"	Usuario apos clicar em alterar e ter feito a alteração deverá clicar na opção de salvar e o sistema deverá excluir a informação antiga e adicionar a nova	

RF01 4	Usuário		Disponibilizar escolha de forma de pagamento	Usuário deve entrar em função de pagamento	Sistema deve apresentar todos os métodos de pagamento disponíveis pela loja	Usuário deverá estar cadastrado e ter logado em sua conta, possuir produto escolhido em seu carrinho	Após clicar em carrinho deve-se ser aberto uma tela de escolha de pagamento com todos os métodos disponíveis pela loja a escolha dele	
RF 01 5	Sistema		Comunicação via chat do aplicativo	Usuario devera ter feito pedido pelo aplicativo em qualquer fornecedor	Fornecedor devera ter concluido o pedido	Usuario devera ter cadastro e estar logado e ter feito um pedido e o fornecedor concluir o pedido na entrega	Sistema apos receber a confirmação de pedido entregue devera informar ao usuario que se o pedido não esta conforme o que foi pedido. podera abrir um chat que o sistema deixara aberto durante 3 horas apos a entrega	
RF01 6	Sistema		Notificação de sistema de entrega	Usuário deverá ter feito pedido pelo aplicativo, ter sido aprovado e separado para entrega	Fornecedor deverá enviar notificação avisando que pedido saiu para entrega	Usuário deverá possuir cadastro e estar logado, ter feito pedido, ter sido aprovado e separado para entrega, recebendo notificação de que seu pedido saiu para entrega	Sistema após receber notificação de que o produto saiu para entrega pelo vendedor, deve notificar cliente que seu pedido está a caminho	

RF01 7	Desenvolvimento	permitir acesso ao sistema sem precisar baixar o aplicação	Verificar quais as <u>soluções</u>	desenvolver a solução	<u>Ter reuniões, estudos e passar por uma aprovação a solução que foi escolhida</u>	<u>Solução desenvolvida, a escolha mais provável eficiente e eficaz</u>	
RF01 8	Desenvolvimento	Sistema deve ser capaz de criar interface	Permitir que o aplicativo consiga se comunicar tranquilamente com o warehouse	Desenvolver caminhos de comunicação que possam auxiliar	Possuir estudos mais aprofundados sobre a área, reuniões com equipes de desenvolvimento	Solução será escolhida baseada na sua qualidade, eficácia e agilidade	
RF01 9	Sistema	Notificações automatizadas e roteamento	Estudar sobre notificações automatizadas e roteamentos	Desenvolver pequenos testes	Possuir um bom desenvolvimento de programação para gerar melhores scripts	Aplicar a solução na aplicação e monitorar o funcionamento durante um tempo	

DER



Análise de concorrentes - Delivery

Apesar de não identificadas aplicações apenas para o nicho de entrega de gás e água, esses produtos se encontram em aplicações de delivery gerais, como Ifood, AiqFome ou Supermercado Now.

1. - Ifood

Pontos Fortes:

- Grande visibilidade no mercado de marketing para divulgação - marketing embutido diretamente pela empresa;
- Facilidade em implementação, sendo um cadastro criado em poucos minutos e aprovação rápida;
- Ifood é aberto com sua legislação, assim sendo mais explicativos para aqueles que desejam vender produtos em seu aplicativo;

Pontos Fracos:

- Alta taxa de cobrança por pedido (em alguns casos, mais do que 27%);
- Vasta concorrência, mesmo sendo um dos iniciais no país hoje existem diversos aplicativos que são mais liberais com seus usuários;
- Problemas significativos de “bomb review”, onde alguns restaurantes perdem nota para cair na lista e não receber pedidos;
- Vasta concorrência dentro do aplicativo, sendo assim difícil alavancar as suas vendas;

2. - AiqFome

Pontos Fortes:

- Taxa de comissão menor que concorrente direto (12%);
- Foco no mercado em cidades pequenas, o aiqfome não possui um grande destaque em cidades grandes, mas é muito popular em cidades pequenas;
- Não possui taxa de adesão e nem de mensalidade;
- Possui um excelente suporte onde a taxa média de satisfação é de 98%;

Pontos Fracos:

- Mesma proposta de mercado e concorrência muito grande;

- Aplicativo confuso, onde é jogada muita informação de uma vez na tela do usuário, fazendo com que usuários “casuais” optem por um aplicativo mais “limpo” e de fácil uso;
- Não possui serviço de entrega, se a empresa não possuir um sistema próprio de entrega se torna necessário a contratação de terceiros;

3. - Supermercado Now

Pontos Fortes:

- Taxa de comissão abaixo da média para aplicações (11% a 12%);
- Área de mercado pouco concorrida;

Pontos Fracos:

- Nos dias atuais, ainda, as pessoas tendem a ir ao mercado em um momento de necessidade extrema, talvez não sendo viável a espera de uma entrega;
- Por possuir produtos que dependem de refrigeração pode ocorrer diversos transtornos com a compra destes produtos;

Conclusão análise

Podemos definir que não é possível fugir muito das necessidades que uma aplicação tem para que seja gerada receita e possa sustentar a aplicação, então, como diferencial, o delivery gás e água se posiciona com uma taxa de comissão

menor por pedido do que a média de mercado, sendo de 10%, podendo oferecer para os novos usuários, taxas ainda menos nos primeiros dias de uso.

Canvas Gás e Água.

Parceiros Chave

Empresas desenvolvedoras de Software

Investidores

Fornecedoras de gás e água

Atividades Chave

Atender a proposta da empresa fornecedora de computar o pedido realizado.

Atender a proposta do cliente conseguir realizar um pedido.

Alcançar o reconhecimento dos clientes.

Recurso Chave

Boa prototipação da produto

Boa comunicação, gerenciamento de riscos e gerenciamento de projeto.

Proposta de Valor

Maior capacidade de vendas para empresa fornecedora.

Não necessidade de comunicação direta entre vendedor e cliente.

Relação com o cliente

Oferecer às empresas fornecedoras de gás e água um desconto na taxa da aplicação pelos primeiros dias de uso.

Implementando novidades e realizando sorteios de cupons para desconto nos produtos pelo aplicativo.

Canais

Publicidade em redes sociais (Facebook, Instagram, TikTok).

Tráfego e propaganda em sites de busca e entretenimento (google e youtube).

Segmentos de Mercado

Toda empresa de gás e água que queira maximizar e facilitar as suas vendas.

Consumidor de gás e água mineral que queira facilitar os seus pedidos.

Estrutura de Custos

Gasto com desenvolvimento do produto (Software) - R\$ 20.480,00.

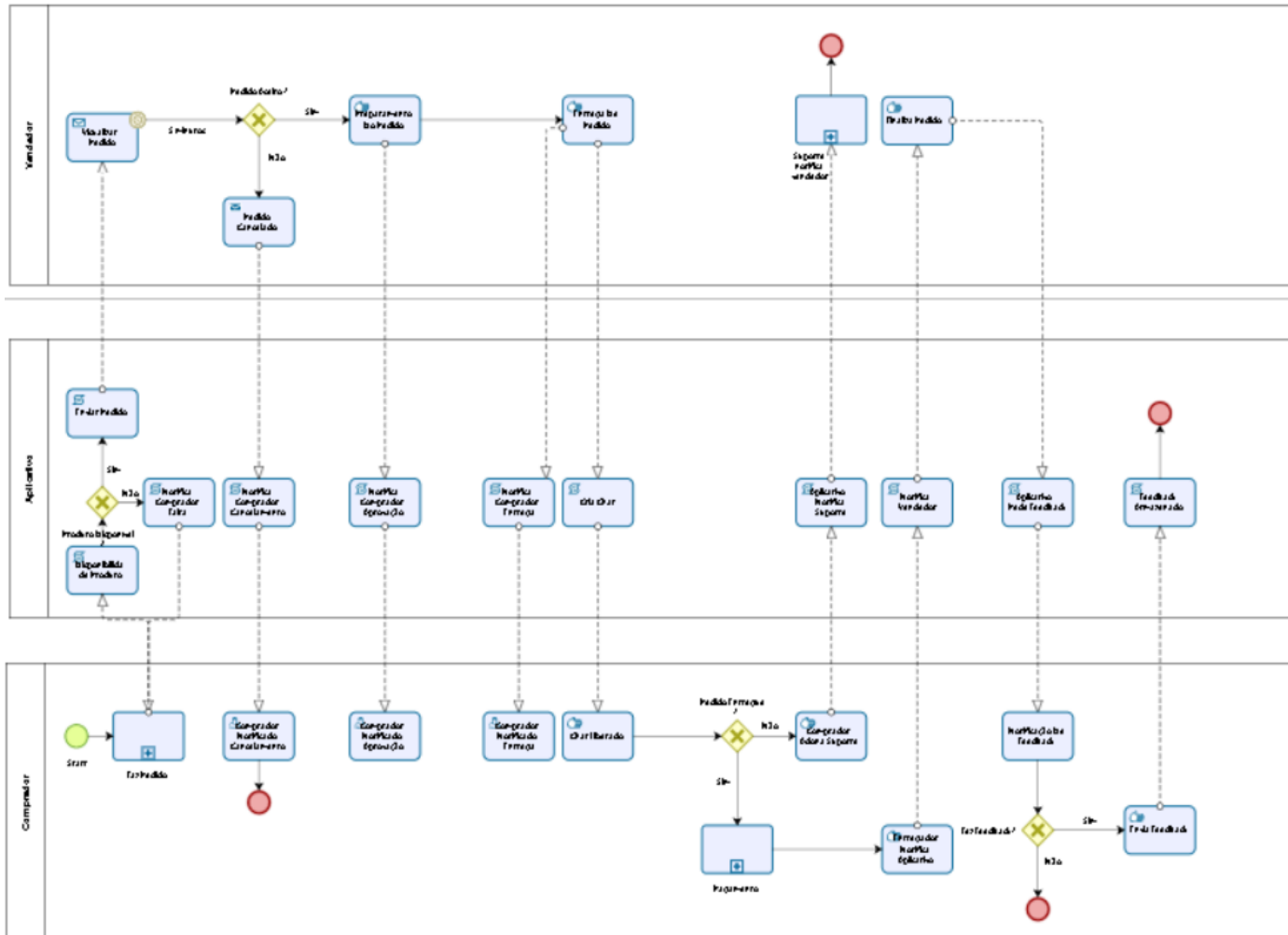
Gasto com o projeto (elaboração de requisitos, métricas) - R\$ 5.120,00

Fontes de Renda

Cobrança de um valor fixo mensal de 19,90 para o uso da aplicação.

Recolhimento de taxa de 10% por cada venda efetuada pela plataforma.

Gerenciamento de Processos



REPOSITÓRIO

Aqui terá todos os links e arquivos do nosso trabalho no github:

<https://github.com/Kitagod/aep7s>.

CONCLUSÃO

Pode-se dizer que hoje em dia as pessoas não conseguem se imaginar sem aplicativos de delivery, tanto para fazer uma compra no mercado, fazer uma compra em uma farmácia ou simplesmente pedir sua janta. Por isso não fugimos da base da qual foi feita o delivery e sim tentamos aprimorar as suas estratégias e tentamos explorar um mercado que ainda se mantém forte, mas que continua desatualizado. Acreditamos que os aplicativos de delivery só têm a crescer dentro do mercado, devemos manter a base firme e continuar trazendo melhorias recorrentes ao nosso aplicativo para gerar um maior sucesso.

REFERÊNCIAS

SOMMERVILLE, Ian.. Engenharia de software - 9. ed. / 2011, São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

PRESSMAN, Roger S.. Engenharia de software - 7. ed./ 2011, São Paulo: Makron Books, 2011.

MANZANO, José Augusto Navarro Garcia; COSTA JUNIOR, Roberto Affonso da., Java 7: programação de computadores: guia prático de introdução, orientação e desenvolvimento / 2011, São Paulo: Érica, 2011.

GUEDES, Gilleanes T.A.. UML2 Uma Abordagem Prática - 3. ed. / 2018, São Paulo: Novatec.

Links externos para imagens

<https://www.dropbox.com/s/h6oe19hvqs9sktu/Dado.PNG?dl=0>

<https://www.dropbox.com/s/27wkeqoqi3elvj2/AEP%20Bizagi%20completo.pdf?dl=0>

<https://www.dropbox.com/s/ujip8qlhv32dp9u/2.PNG?dl=0>

<https://www.dropbox.com/s/87854lhoj1baruj/1.PNG?dl=0>

<https://www.dropbox.com/s/k9fr9hna3g8cnnh/eap.PNG?dl=0>

<https://www.dropbox.com/s/ok747grtcnnzv50/der.PNG?dl=0>