

RELATÓRIO FINAL

Instituto Superior de Engenharia do Porto

UNIDADE CURRICULAR DE LABORATÓRIO E PROJETO I 2019/2020

DOCENTE: ANA BARATA

Autores : Lasanha Vegan

Bárbara Pinto Nº1191507

Bernardo Silva Nº1190434

Bruno Silva Nº1190447

Raúl Coelho Nº1190986

4/12/2020

Índice

<i>Introdução</i>	<i>2</i>
<i>Metodologia de trabalho</i>	<i>3</i>
<i>Desenvolvimento do website.....</i>	<i>3</i>
<i>Definição da proposta de projeto</i>	<i>4</i>
<i>Comparação com outras aplicações e websites</i>	<i>5</i>
<i>Conclusão</i>	<i>6</i>
<i>Bibliografia</i>	<i>7</i>

Introdução

O processo de encontrar alguém para que venha a nossa casa prestar um serviço é um processo difícil uma vez que tem de ser uma pessoa na qual possamos confiar. Tendo em conta este problema decidimos criar uma aplicação que nos ajudasse.

Este relatório tem como objetivo retratar com detalhe a proposta da nossa aplicação “Urbancia” e a sua pertinência tendo em conta o problema que propõe resolver, bem como explicar todas as suas diferenças de outros produtos e/ou projetos similares que existem no mercado. Apresentamos ainda o nosso trajeto perante a criação de um website de apresentação da mesma.

De forma genérica, a nossa proposta é a criação de uma aplicação com base comunitária, a partir da qual particulares ou empresas podem oferecer serviços ao domicílio. A app poderá mostrar, a partir do serviço pretendido, os fornecedores mais próximos e a sua disponibilidade.

Com a aplicação pretendemos também incentivar pequenas empresas e sobretudo particulares que queiram expandir o seu negócio, facilitando o seu processo de interação com o consumidor.

Metodologia de trabalho

Foi utilizado o método de pesquisa exploratória com o intuito de criação de um website destinado a expor a app “Urbancia” para que esta se torne apelativa ao consumidor, através da revisão bibliográfica de informação disponível online acerca de HTML e CSS.

Todas as etapas deste projeto foram divididas uniformemente pelos membros do grupo para que a sua realização se tornasse possível e quando necessário procedemos a reuniões com a finalidade de ultrapassar certos obstáculos no desenvolvimento do website.

A equipa demonstrou ser competente, organizada e cumpridora havendo sempre espaço para debates e dando-se a submissão de cada sprint dentro da data estipulada. Também apresentou um espírito de perseverança nos momentos em que havia qualquer tipo de erro ou falha no código do website.

Utilizando várias ferramentas de comunicação e de trabalho colaborativo tornou-se mais fácil a entreajuda entre os membros da equipa, permitindo estes que, cada ponto do trabalho, se resolvessem conflitos e se alcançassem melhorias. A ferramenta mais utilizada foi o Trello (útil no estabelecimento de datas de entrega, definição de conteúdo a elaborar), o Bitbucket permitiu o trabalho em conjunto na realização e edição do website pelo que também teve extrema importância no desenvolvimento do trabalho. Por último, mas não menos importante utilizamos o Messenger como método diário de contacto em caso de dúvida, o que foi essencial pois tornou possível a resolução de muitos problemas quando estes pareciam não ter solução. Com este projeto conseguimos reter diversas aprendizagens, em primeiro lugar aprendemos a programar em HTML e CSS, linguagens essenciais na construção de websites e deste modo somos agora capazes de criar websites para divulgação de conteúdo, como por exemplo divulgação de uma app.

Desenvolvemos competências ao nível do trabalho de grupo e da organização do trabalho dentro do grupo, com um “líder” - o scrum master - que organiza e coordena o trabalho de modo a ser mais fácil a sua realização por parte do grupo.

Aprendemos a utilizar o git, o Bitbucket, muito útil no gerenciamento de projetos e no trabalho em grupo, pois permite a atualização do trabalho à medida que este vai sendo feito, sendo este utilizado em conjunto com o Sourcetree, que tem diversas opções tais como a de fazer upload de repositórios locais para a plataforma online. O git será muito útil na nossa vida académica visto que necessitaremos de o utilizar em vários projetos futuros.

Desenvolvimento do website

Primeiramente, antes de começarmos a criar o site, foi necessário definir o que cada pessoa do grupo iria fazer para ajudar no desenvolvimento do website.

Após esta divisão de tarefas entre os 4 elementos do grupo, cada pessoa necessitou de aprender HTML, maioritariamente através dos recursos fornecidos pela professora na plataforma Moodle (vídeos e documentos educativos). Estes recursos fornecidos foram bastante úteis, pois sem eles não teríamos conseguido elaborar o website.

Durante a programação do site, tivemos que tomar decisões sobre o tema do site, cores, conteúdo e a estrutura a utilizar. Após esta fase e a sua implementação, o único problema que restou foi o do formato do website mudar dependendo do tamanho do ecrã de cada utilizador. Infelizmente, não o conseguimos resolver. Tendo em conta que ninguém do grupo tinha experiência com HTML, pensamos ter superado as expectativas durante a realização do trabalho e isso refletiu-se no resultado final.

Definição da proposta de projeto

Durante o desenvolvimento do projeto, trabalhamos no sentido de concretizar a nossa proposta inicial de criação de uma app com base comunitária, em que particulares ou empresas poderiam oferecer serviços ao domicílio. Pretendia-se que a app pudesse mostrar, a partir do serviço pretendido, os fornecedores mais próximos e a sua disponibilidade.

A ideia surgiu da necessidade que muitos de nós já sentimos. Habitualmente para que possamos utilizar serviços ao domicílio, principalmente relacionados com limpeza e reparações, é necessário procurar na internet, ter o número do especialista guardado no nosso telemóvel, procurar em jornais ou depender de conhecimentos de amigos ou familiares. Estes processos são limitados na sua variedade de escolha e são consumidores de tempo.

Com isto em mente, estabelecemos o objetivo final da nossa aplicação facilitar o processo de escolha, comparação de preços, solicitação, execução e pagamento de serviços ao domicílio. No que diz respeito ao projeto em si, o nosso objetivo era, principalmente, divulgar a ideia e oferecer uma base sobre a qual se poderiam construir as especificações de uma aplicação real.

Consideramos como público-alvo do projeto duas entidades distintas: o consumidor - qualquer pessoa que queira um determinado serviço realizado em sua casa – e o empresário - empresas e independentes que queiram entrar na área dos serviços ou divulgar o seu já existente negócio.

Na ótica destes dois públicos, consideramos que a relevância e utilidade real da nossa proposta passa por ajudar e incentivar pequenas empresas e particulares que queiram expandir o seu negócio, ao mesmo tempo que facilita o processo de interação entre consumidor e vendedor, representado uma mais valia para o setor de atividade dos serviços como um todo.

Como forma de estruturar a proposta, apresentamos abaixo as funcionalidades base que concebemos para a aplicação, as quais servem para garantir o seu funcionamento conforme idealizado:

Disponibilidade – Mostra que fornecedores estão disponíveis para aceitar pedidos num dado momento, baseado no horário definido de trabalho de cada fornecedor e verificando se o fornecedor se encontra a atender algum pedido nesse momento.

Preço - Apresenta os preços pré-definidos por cada fornecedor para efeitos de deslocação até ao domicílio do utilizador, calculado numa base de €/km. Pretende-se ainda que sejam apresentados preços do próprio serviço, podendo este ser por escalões e intervalos (ex. Uma babysitter cobra 5 a 10€ por hora se cuidar de uma criança, e 6 a 12€ por hora se cuidar de 2 crianças ou mais). Esta flexibilidade de definição do preço é importante uma vez que a prestação de serviços está muitas vezes sujeita a variações de acordo com a situação e elimina a inconveniência, quer para o fornecedor, quer para o cliente, de elaborar ou esperar por orçamentos.

Avaliação do serviço - Os clientes podem avaliar cada serviço de acordo com a sua experiência. Esta é também uma forma de dar mais confiança aos utilizadores, ao mesmo tempo que ajuda prestadores de serviços de qualidade a angariar clientes.

Faturação e pagamento através da app – Suporte para inserir dados de cartão de crédito/débito, fazer ligação com MB Way ou criar referência multibanco, permitindo o pagamento rápido e fácil do serviço, sem a necessidade de o cliente ser obrigado a ter dinheiro consigo, nem do prestador de serviços necessitar de dispositivos portáteis de leitura de cartões multibanco.

Serviços programados – Permite aos clientes que utilizam um serviço regularmente automatizarem o processo de elaboração do pedido e garantirem a disponibilidade do fornecedor que pretendem. (Ex. Reservar visita do barbeiro X, todas as quintas-feiras às 9:00h).

Sistema de recompensas – Quantas mais vezes um cliente solicitar um dado fornecedor poderá desbloquear ofertas e descontos junto do mesmo. Além disso existe a possibilidade de recomendar amigos (através de ligação a redes sociais) para se registarem na app ou usarem um determinado serviço, dando tal também direito a descontos e ofertas. O objetivo é ajudar os vendedores a fidelizar clientes e encorajar mais inscrições na plataforma.

Comparação com outras aplicações e websites

O nosso projeto tem como base diversas aplicações internacionalmente conhecidas que, apesar de diferirem em muitos aspetos do nosso trabalho, também têm algumas ideias em comum.

Veja-se os seguintes exemplos:

A Uber Eatsⁱ e a Glovoⁱⁱ são apps de entrega ao domicílio, sendo a primeira apenas de entrega de produtos alimentares e a segunda de uma grande variedade de produtos, incluindo os alimentares. Estas aplicações são diferentes da nossa porque apenas oferecem a entrega de produtos e não de serviços.

O OLXⁱⁱⁱ, um site e app destinado à compra e venda de produtos em segunda mão, também disponibiliza serviços, porém não foi criado para esse fim, estando por isso a oferta diluída e difícil de gerir. Além disso, pode muitas vezes não ser o mais viável visto ter muitos produtos enganadores que à primeira vista aparentam estar em ótimo estado, mas depois de os comprarmos nem sequer funcionam.

Existe uma app denominada Simplicasa^{iv} que oferece serviços domésticos, no entanto contrata os seus profissionais, pelo que se diferencia bastante da nossa app que tem como objetivo ser comunitária e aberta a empresas assim como a particulares tornando-a bastante útil para alguém que queira integrar no mercado de trabalho.

Outras apps semelhantes como o iPrestador^v - uma app brasileira com serviços em Portugal - e a Habitsimo^{vi} - uma app portuguesa que trabalha no ramo dos serviços ao domicílio - não têm funcionalidades que a nossa app tem, tais como um sistema de recompensas, pedidos programados e/ou pagamentos integrados.

Desta maneira, tendo em conta a oferta já existente na área onde a “Urbancia” pretende ter efeito, podemos afirmar com confiança que a nossa aplicação constitui algo verdadeiramente diferente, inovador e útil para o seu público-alvo.

Conclusão

Como vimos neste relatório, demonstramos as nossas funcionalidades, comparamos e mostramos o porquê da nossa aplicação ser superior em relação a outras e falamos um pouco sobre o trabalho já exercido, mais especificamente no website.

Pretendemos ainda melhorar alguns pormenores do website para que este seja de mais fácil utilização por parte dos utilizadores e tenha um visual mais apelativo.

Referências*

ⁱUber Eats.(s.d.).*Homepage*. Disponível em: <https://www.ubereats.com › pt-PT>

ⁱⁱGlovo.(s.d.).*Homepage*. Disponível em: www.glovoapp.com/glovo

ⁱⁱⁱOLX.(s.d.).*Homepage*. Disponível em: <https://www.olx.pt>

^{iv}Simplicasa.(s.d.).*Homepage*. Disponível em: <https://simplicasa.pt>

^viPrestador.(s.d.).*Homepage*. Disponível em: <https://www.iprestador.com.br>

^{vi}Habitissimo.(s.d.).*Homepage*. Disponível em: www.habitissimo.pt/

* As referências listadas não são citadas diretamente ao longo do relatório, mas foram incluídas uma vez que constituíram importantes fontes de informação ao longo do desenvolvimento do trabalho.

ⁱ <https://www.ubereats.com › pt-PT>

ⁱⁱ : www.glovoapp.com/glovo

ⁱⁱⁱ <https://www.olx.pt>

^{iv} <https://simplicasa.pt>

^v : <https://www.iprestador.com.br>

^{vi} : www.habitissimo.pt/