

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Guilherme Sampaio, Paulo Gomes e Mariana Ferreira

AccelAir – Site de viagens

Licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web

1º Ano, 2º Semestre

Orientação: Prof.^(a) Doutor(a) Mário Pinto, Prof.^(a) Doutor(a) Ricardo
Queirós, Prof.^(a) Doutor(a) António Machado

Vila do Conde, Abril de 2025

RESUMO

O AccelAir é uma agência de viagens que traz o melhor conforto para os seus utilizadores, usando estratégias inovativas no mercado para se distinguir da maioria das aplicações de voo já existentes.

O projeto tem como foco captar a atenção de famílias, em especial pais que queiram viajar, mas não possuem o tempo ou a disposição para procurar hotéis, voos, destinos e pontos turísticos. Por esse motivo, o AccelAir se compromete a fazer essa parte para os seus utilizadores, mostrando as melhores opções de forma detalhada e a preços acessíveis.

Utilizamos a metodologia *SCRUM* para o desenvolvimento desta aplicação, permitindo assim uma comunicação eficaz e continua entre todos os membros da equipa. Optamos por uma reunião semanal, porém, sempre mantendo o contacto durante a semana.

O produto final é uma aplicação de site de viagens funcional, usando funcionalidades como “Pack Aleatório” para captar a atenção e o interesse do utilizador.

Palavras-chave: Aplicação Web, viagens, itinerários.

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	5
1.1. Enquadramento	5
1.2. Objetivos	5
1.3. Metodologia.....	5
1.4. Estrutura do relatório.....	6
2. PLANEAMENTO	7
2.1. Estado da arte.....	7
2.2. Requisitos funcionais e não funcionais.....	7
2.2.1. Requisitos funcionais.....	7
2.2.2. Requisitos não funcionais.....	8
2.3. Distribuição das tarefas.....	9
2.4. GitHub	10
3. CONCEÇÃO, IDENTIDADE VISUAL E COMUNICAÇÃO.....	10
3.1. Identidade gráfica do projeto.....	10
3.1.1. Marca	10
3.1.2. Logotipo	11
3.1.3. Iconografia.....	11
3.1.4. Estudo cromático.....	11
3.1.5. Lettering.....	12
3.2. Comunicação do projeto.....	13
3.2.1. Storyboard.....	13
3.3. Proposta de UI Design e protótipo digital.....	14
3.3.1. Estudo.....	14
3.3.2. Evolução.....	15
3.3.3. Apresentação do protótipo.....	16
4. CONCLUSÃO	20
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	21

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Organização no trello.....	9
Figura 2 - Organização no TeamGantt.....	10
Figura 3 - Versão final do logotipo	11
Figura 4 - Ícone da aplicação.....	11
Figura 5 - Paleta de cores	12
Figura 6 - Tipo de letra	12
Figura 7 - Storyboard	13
Figura 8 - Sites de inspiração.....	14
Figura 9 - Desenho do wireframe.....	15
Figura 10 - Wireframe das páginas Home e Destino.....	15
Figura 11 - Design final das páginas Home e Mais Vendidos.....	16

1. INTRODUÇÃO

1.1. Enquadramento

AccelAir é uma aplicação de gestão e planeamento de viagens de avião com um foco em viagens de última hora, realizada no âmbito do projeto interdisciplinar do 2º semestre da licenciatura de Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web.

Nos tempos atuais o stress tem sido um problema cada vez mais comum, mas nem todas as famílias têm tempo para planear as suas férias. A AccelAir oferece viagens de última hora de forma rápida e com preços acessíveis para todas as famílias.

1.2. Objetivos

O principal objetivo deste projeto é facilitar o planeamento de viagens para famílias, especialmente para aquelas que dispõem de pouco tempo livre para realizar pesquisas. Pretende-se desenvolver soluções que respondam a diferentes perfis de utilizador, nomeadamente pessoas que gostam de ser surpreendidas, que não sabem exatamente o que visitar ou que já têm uma viagem em mente, mas necessitam de apoio na criação de um itinerário personalizado.

A AccelAir propõe-se a oferecer uma plataforma intuitiva e eficiente, capaz de simplificar o processo de organização de viagens. Acreditamos que existe uma procura significativa por soluções de pesquisa rápida e personalizada no setor do turismo, e este projeto visa responder a essa necessidade com uma abordagem inovadora.

1.3. Metodologia

No âmbito de desenvolvimento do projeto o grupo optou por escolher apenas um tipo de metodologia – SCRUM, que nos ajudou a organizar as nossas metas e os nossos objetivos. Esta metodologia foi escolhida graças à sua composição: SCRUM Master e SCRUM Devs. Acreditamos que assim seria mais fácil conseguirmos dividir as tarefas entre todos e, usando a ideia da metodologia das reuniões semanais e diárias, seria também bastante fácil comunicarmos entre nós.

Ao longo destas duas fases, utilizamos as seguintes aplicações para a comunicação entre as pessoas do grupo: Discord – rede social onde falamos diariamente sobre todo o projeto, enviamos propostas de melhoria e sugestões;

Microsoft Teams – plataforma online onde fizemos as nossas reuniões durante a pausa letiva, também utilizada para a partilha de ficheiros entre todos para fácil edição; e por fim, o GitHub – onde colocamos todas as versões finais dos produtos que íamos desenvolvendo.

Para a divisão de tarefas, utilizamos o *trello* numa fase inicial como sugestão do professor António; porém, como precisávamos de conseguir ver o cronograma das nossas tarefas, também precisamos utilizar a plataforma *TeamGantt* numa fase mais avançada.

1.4. Estrutura do relatório

O relatório está dividido em cinco partes principais: Introdução; Planeamento; Conceção; Conclusão e Referências Bibliográficas.

Na Introdução, descreve-se o propósito deste projeto, o seu enquadramento, como surgiu e a que se destina. São também enumerados os objetivos e as metas a alcançar, bem como apresentada a descrição do método utilizado ao longo deste trabalho.

No planeamento, o foco passa a ser para a pesquisa que efetuamos para o desenvolvimento do nosso projeto. Também é nesse tópico que é possível encontrar toda a organização e a distribuição de tarefas pelo grupo.

Na conceção, é mostrado tudo relacionado à parte do design da aplicação. Explicamos a nossa escolha em termos de *lettering*, de logotipo; e a explicação do storyboard. Porém, o nosso foco acaba por ser o protótipo digital da aplicação.

Na conclusão, é feita uma síntese de todo o trabalho realizado até então e os resultados obtidos. Também são referidas algumas sugestões e recomendações para melhorias do nosso projeto.

Por fim, nas referências bibliográficas, estão listados os sites que utilizamos na nossa pesquisa.

2. PLANEAMENTO

2.1. Estado da arte

Com o objetivo de compreender melhor o mercado e recolher inspiração, analisámos diversos sites de agências de viagens, nomeadamente: Skyscanner, TopAtlântico, Momondo, LogiTravel, NetViagens e eDreams.

Em vez de nos basearmos apenas num único exemplo, procurámos identificar elementos positivos, recolher ideias e também observar aspetos menos conseguidos presentes nas plataformas referidas. Verificámos que a maioria destas empresas prefere logótipos coloridos, utiliza websites com muitas imagens – de preferência imagens de praia ou mar – e opta por fundos brancos para as páginas.

2.2. Requisitos funcionais e não funcionais

Para a concretização da aplicação web, tivemos em conta requisitos funcionais (os que definem o que sistema fará) e os não funcionais (os que definem como o sistema o fará).

2.2.1. Requisitos funcionais

Descrição	Prioridade
Rf01 Criar conta de utilizador	Alta
Rf01.1 validar senha	Alta
Rf01.2 validar Email	Alta
Rf02 Autenticação de utilizador através de Email e palavra-passe	Alta
Rf02.1 Recuperar senha	Média
Rf02.2 Pedir ajuda e/ou enviar feedback	Média
Rf02.3 Encerrar sessão de utilizador	Alta
Rf02.4 Apagar conta	Baixa
Rf03 Introdução de Perfis pessoais	Alta
Rf03.1 Editar e modificar perfil de utilizador	Alta
Rf04 Gerir entidades	Alta
Rf04.1 Gerir Utilizadores	Alta
Rf04.2 Alterar Dados de Utilizador	Alta

Rf04.3 Bloquear/banir utilizadores	Alta
Rf05 Gerir viagens e destinos possíveis	Alta
Rf05.1 Gerir e adicionar novas viagens e destinos	Alta
Rf05.2 Apagar viagens e destinos	Alta
Rf06 Configurar implementação de gamificação	Alta
Rf06.1 Configurar sistema que atribua novos tiers ao utilizador com base no dinheiro gasto	Alta
Rf06.2 Configurar sistema que bloqueie acesso às melhores ofertas a utilizadores de tiers inferiores	Alta
Rf06.3 Configurar sistema que devolva parte do dinheiro gasto como pontos que podem ser usados para descontar o preço de certas ofertas	Intermédia
Rf07 Implementação de sistemas de rastreamento e análise das preferências dos utilizadores	intermedia
Rf07.1 Implementar Sistema que recomende viagens e destinos com base nas preferências do utilizador	Alta
Rf07.2 Implementar Sistema que escolha um destino de forma semialeatória com base nas preferências do utilizador	Baixa
Rf08 Garantir a compatibilidade da app com vários dispositivos diferentes	Alta

2.2.2. Requisitos não funcionais

Descrição	Prioridade
Rnf01 Implementação do código em HTML, CSS e JavaScript	alta
Rnf02 Restringir acesso a certas funcionalidades a utilizadores não registados	intermédia
Rnf03 Palavras-passes devem ter no mínimo uma letra maiúscula, uma letra minúscula e um carácter especial	baixa
Rnf04 Proteção dos dados de utilizador contra terceiros	alta

Rnf05 Aplicar descontos dependendo do tier do user	alta
Rnf06 Facilidade de Uso	alta
Rnf07 A app deve ser compatível com os navegadores da web mais comumente usados	alta
Rnf08 Possibilidade de 1000 users em simultâneo	intermédia
Rnf09 Páginas devem ser carregadas em menos de 2 segundos para assegurar uma experiência de utilizador estável e tranquila	Intermédia
Rnf10 Desenvolver uma interface responsiva que se adapta a uma variedade de ecrãs	alta

2.3. Distribuição das tarefas

O projeto foi decomposto em 6 partes: planeamento, parte visual da app, estrutura, elementos específicos, poster e teaser do vídeo promocional.

Nas figuras abaixo, apresenta-se a distribuição das tarefas por cada membro do grupo.

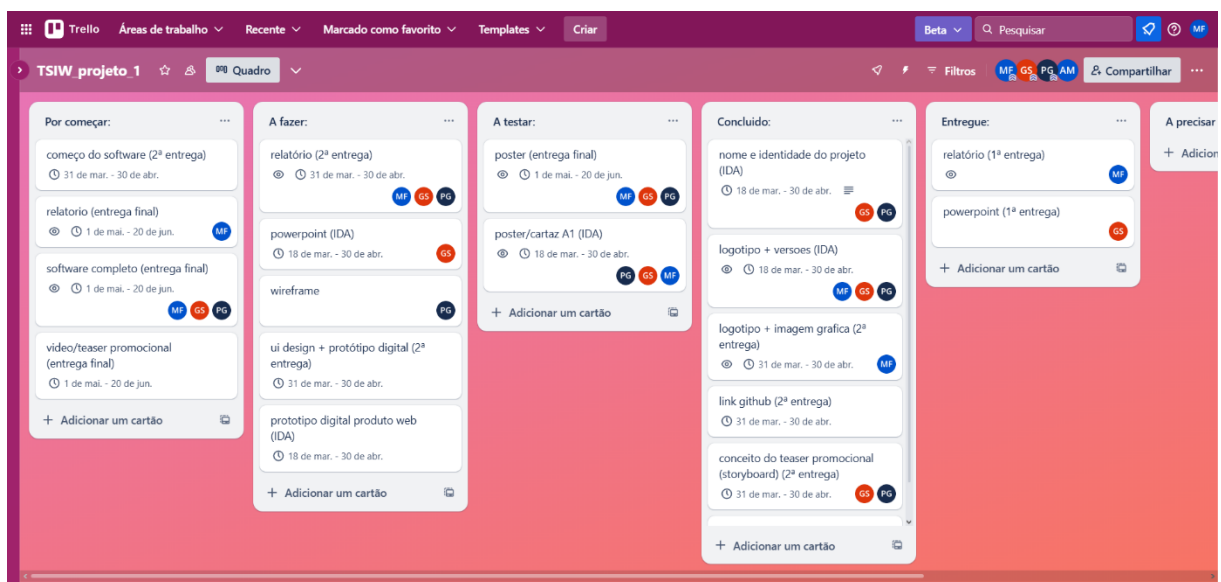


Figura 1 - Organização no trello

As tarefas estão separadas entre cinco colunas: por começar, a fazer, a testar, concluído e entregue. Também foram atribuídas marcações para as tarefas mais importantes – vermelho: extremamente importante; laranja: muito importante, amarelo: importante; azul: não importante/já feito.

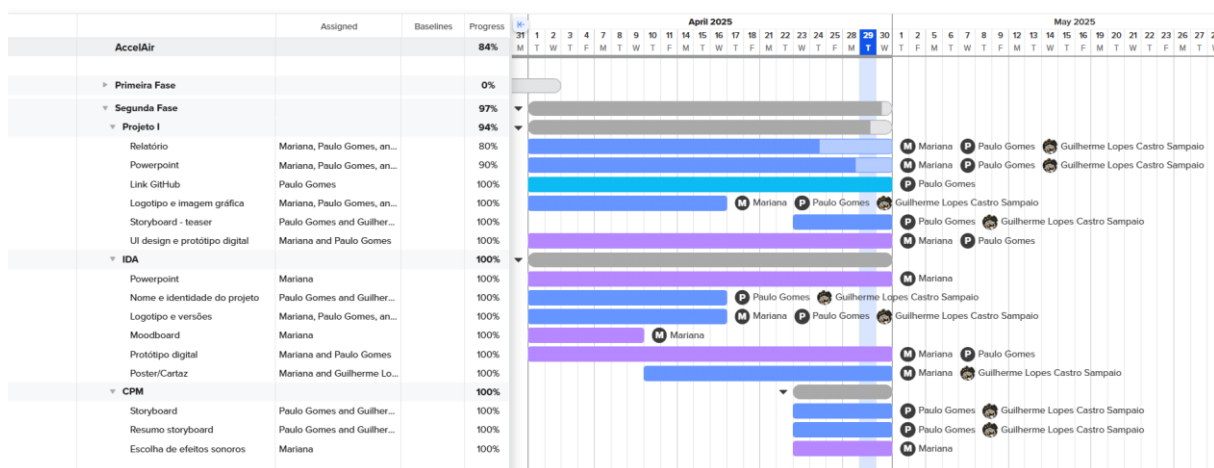


Figura 2 - Organização no TeamGantt

Para divisão de tarefas no TeamGantt, utilizamos um sistema de cores para ser mais fácil distinguir para quem são: roxo – Mariana; azul – Guilherme e cinza – Paulo.

2.4. GitHub

Para a terceira fase, na parte da programação, vamos utilizar o GitHub como meio de compartilharmos o código uns com os outros. De momento, usamos apenas para armazenar tudo o que foi concluído no decorrer do projeto.

<https://github.com/Paulogit24/TSIW-Projeto-1-semester2>

3. CONCEÇÃO, IDENTIDADE VISUAL E COMUNICAÇÃO

3.1. Identidade gráfica do projeto

Para os utilizadores conseguirem nos diferenciar das outras aplicações do mercado, precisamos ter uma boa identidade gráfica – uma que seja chamativa e que fique na memória do consumidor. Para isso, é necessário a marca possuir um bom logotipo, um lettering que se associe com a mensagem que quer passar, uma paleta de cores que seja chamativa e que seja marcante, e por fim, um bom ícone que defina a aplicação por aquilo que ela é.

3.1.1. Marca

AccelAir surgiu de uma brincadeira entre duas palavras – acelerar e air, do inglês de ar. Como se trata de uma empresa de viagens rápidas, acreditamos que esse nome combine totalmente com a imagem que queremos transmitir.

3.1.2. Logotipo

Para o nosso logotipo, usamos como inspiração diversas outras empresas nesse ramo, chegando por fim numa solução que fosse do nosso agrado.



Figura 3 - Versão final do logotipo

O uso dos tons de vermelho em forma de degradê traz uma certa distinção para o nosso logotipo. Tendo em conta os sites referidos no ponto 2.1., a maioria possui apenas uma ou até duas cores, não tendo tanto destaque como a nossa aplicação.

Escolhemos um design simples, porém bastante chamativo, e que nos permitisse – no futuro – utilizar uma parte dele como ícone nas nossas aplicações. A linha por baixo do nome simboliza o rastro deixado pelo avião.

3.1.3. Iconografia

Como nosso ícone, optamos por utilizar o avião do logotipo, permitindo aos nossos utilizadores se lembrarem da nossa aplicação facilmente ao ver um simples avião.



Figura 4 - Ícone da aplicação

3.1.4. Estudo cromático

Vendo exemplos de moodboards de empresas e de paletas de cores - tanto pelo logotipo por si só como pelo site - notamos que nenhuma empresa utilizava uma cor tão chamativa como o vermelho, então decidimos agarrar nesse desafio e fazer a nossa paleta de cores exclusivamente de tons de vermelho.

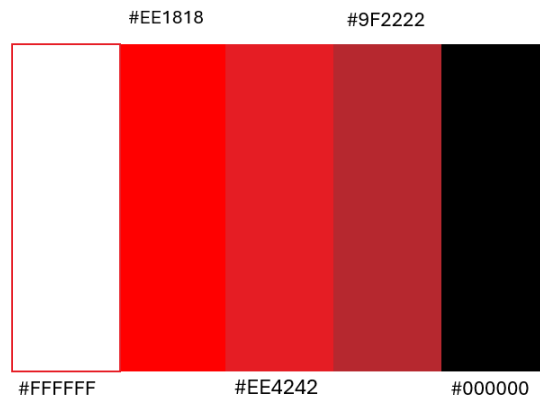


Figura 5 - Paleta de cores

3.1.5. Lettering

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! " # \$ % & ' / = ? * + ^ ~ . , ;
Alexandria

Figura 6 - Tipo de letra

Optámos por um tipo de letra simples, mas com características que o tornam único. Detalhes subtis, como a curvatura na letra “A”, são ao nosso logótipo um aspeto mais memorável. Este tipo de letra foi também aplicado em todo o site, reforçando a identidade visual da marca. Acreditamos que, ao unir o estilo tipográfico do logótipo e do site, os utilizadores irão associar mais facilmente a nossa imagem ao produto que oferecemos.

3.2. Comunicação do projeto

3.2.1. Storyboard

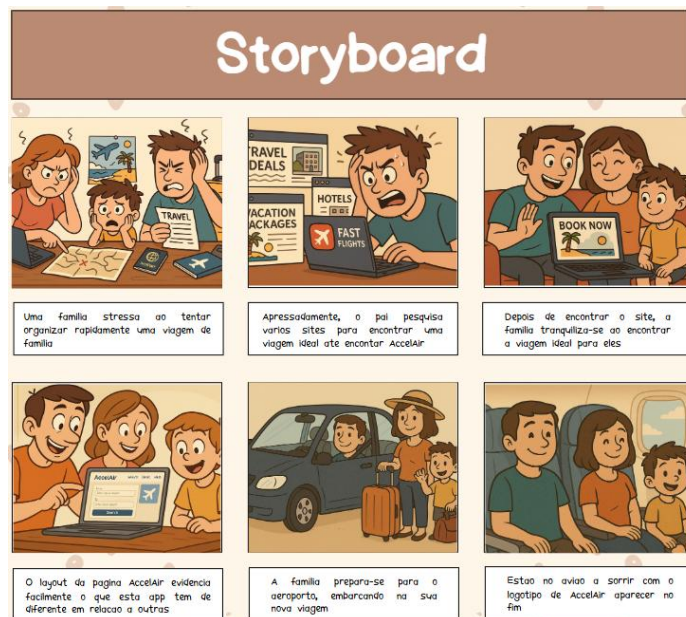


Figura 7 - Storyboard

O nosso storyboard apresenta uma família de três pessoas a tentar organizar uma viagem de férias, mas a enfrentar dificuldades e momentos de stress inicialmente. A certa altura, o pai descobre o site da AccelAir e, juntamente com o resto da família, percebe o quão fácil e eficaz é organizar uma viagem rápida para o destino desejado, ficando todos mais relaxados para aproveitar o resto da viagem.

O objetivo deste teaser é mostrar ao mundo não só a rapidez na organização e marcação de viagens, mas também a facilidade de navegação na aplicação para criar a viagem dos seus sonhos.

3.3. Proposta de UI Design e protótipo digital

3.3.1. Estudo

Utilizamos algumas ferramentas com designs gratuitos como inspiração para a nossa aplicação, sem contar com as empresas que usamos sempre como inspiração ao longo de todo o projeto.

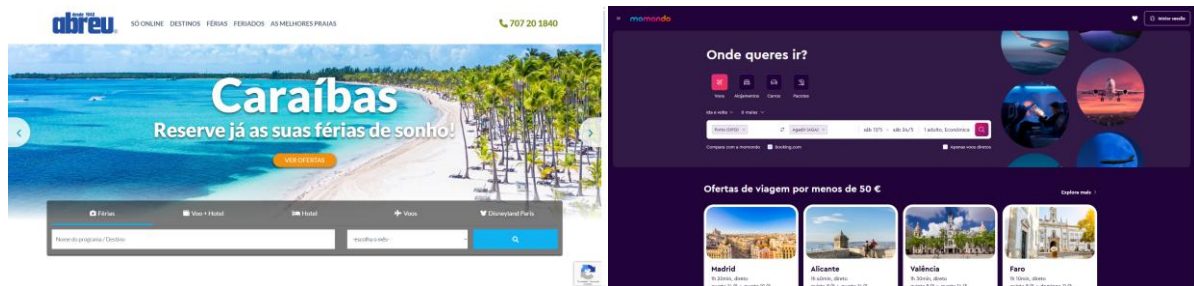


Figura 8 - Sites de inspiração

Como exemplo, temos dois sites com estéticas totalmente opostas. Durante o nosso estudo, notamos que no site da esquerda – da empresa abreu – o formulário de pesquisa poderia estar mais bem concebido, coisa que acontece no site da direita – da empresa momondo. Decidimos deixar o nosso site com as bordas mais curvadas graças à inspiração do site da momondo. Acreditamos que assim conseguimos dar um ar mais simples para a nossa aplicação, ajudando a conectar os nossos serviços aos utilizadores.

3.3.2. Evolução

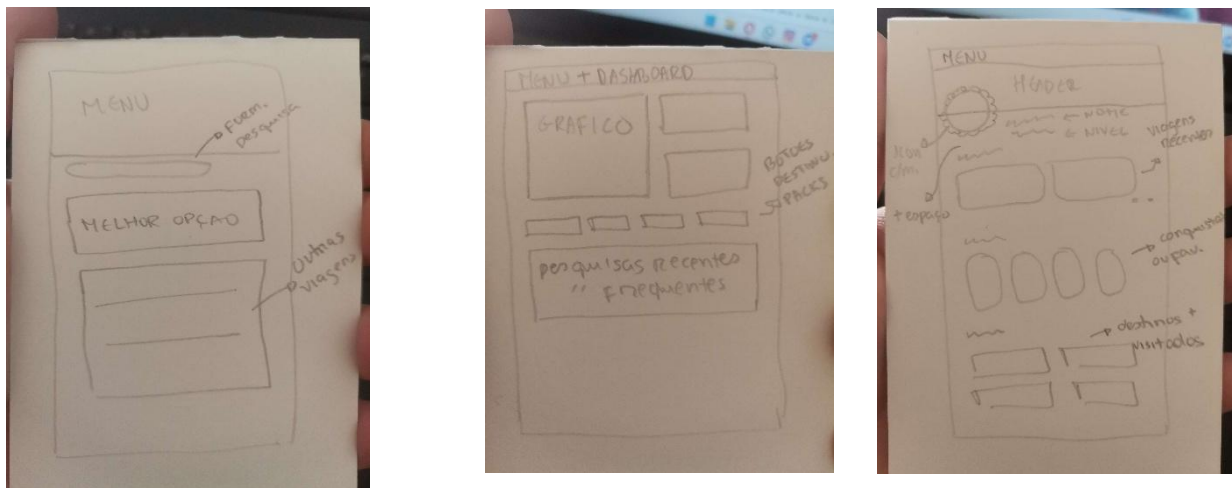


Figura 9 - Desenho do wireframe

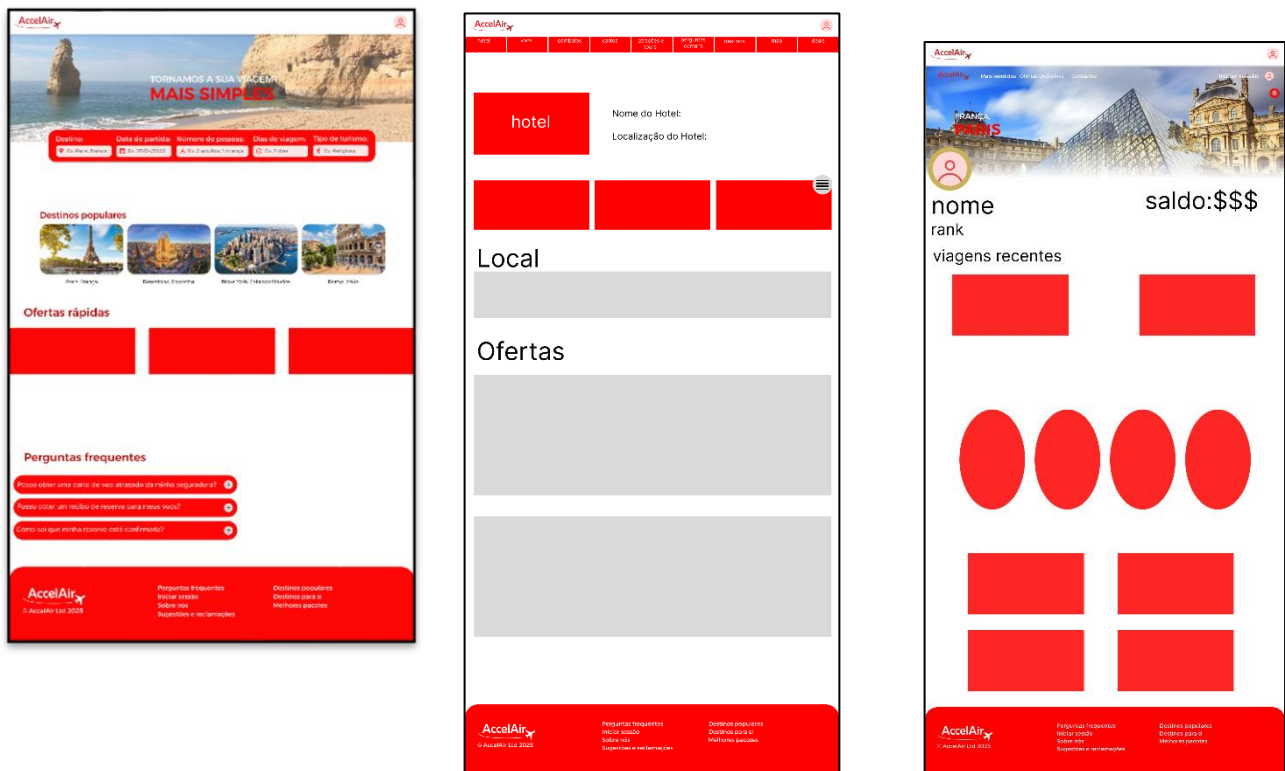


Figura 10 - Wireframe das páginas Home e Destino

A prototipagem e criação de wireframes foi maioritariamente feita através do website “figma”. Inicialmente foram criados wireframes, que foram posteriormente transformados em páginas mais completas. Os wireframes contêm geralmente um design mais simplista, uma vez que eles focam mais na estrutura geral da página.

3.3.3. Apresentação do protótipo

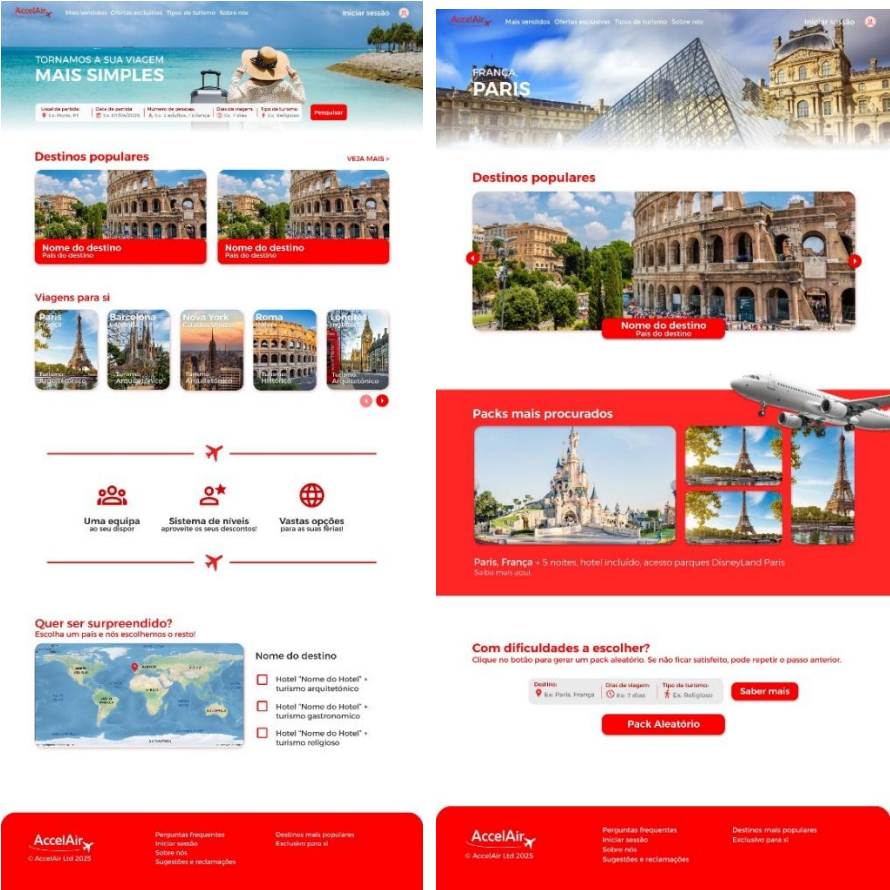


Figura 11 - Design final das páginas Home e Mais Vendidos

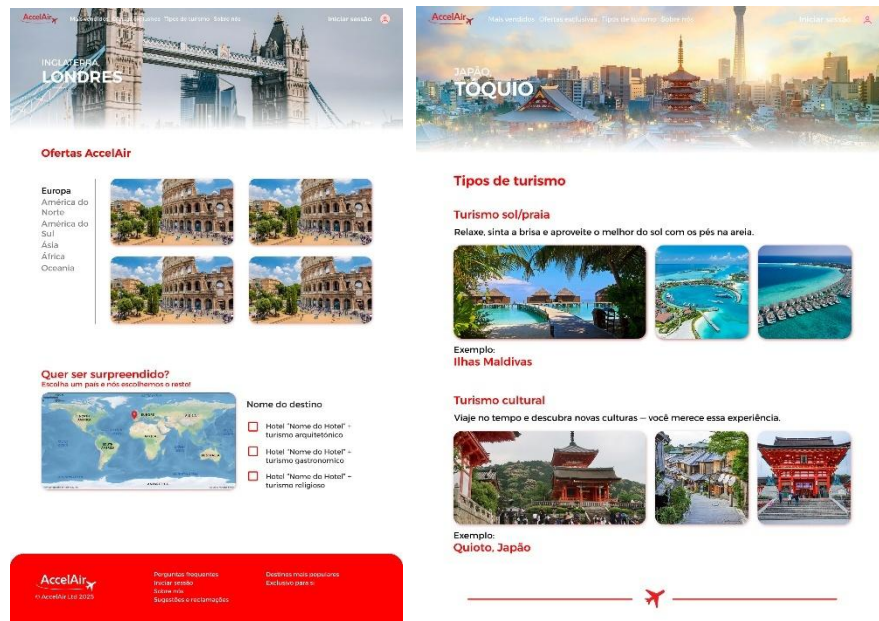


Figura 12 - Design final das páginas Ofertas Exclusivas e Tipos de Turismo (1)

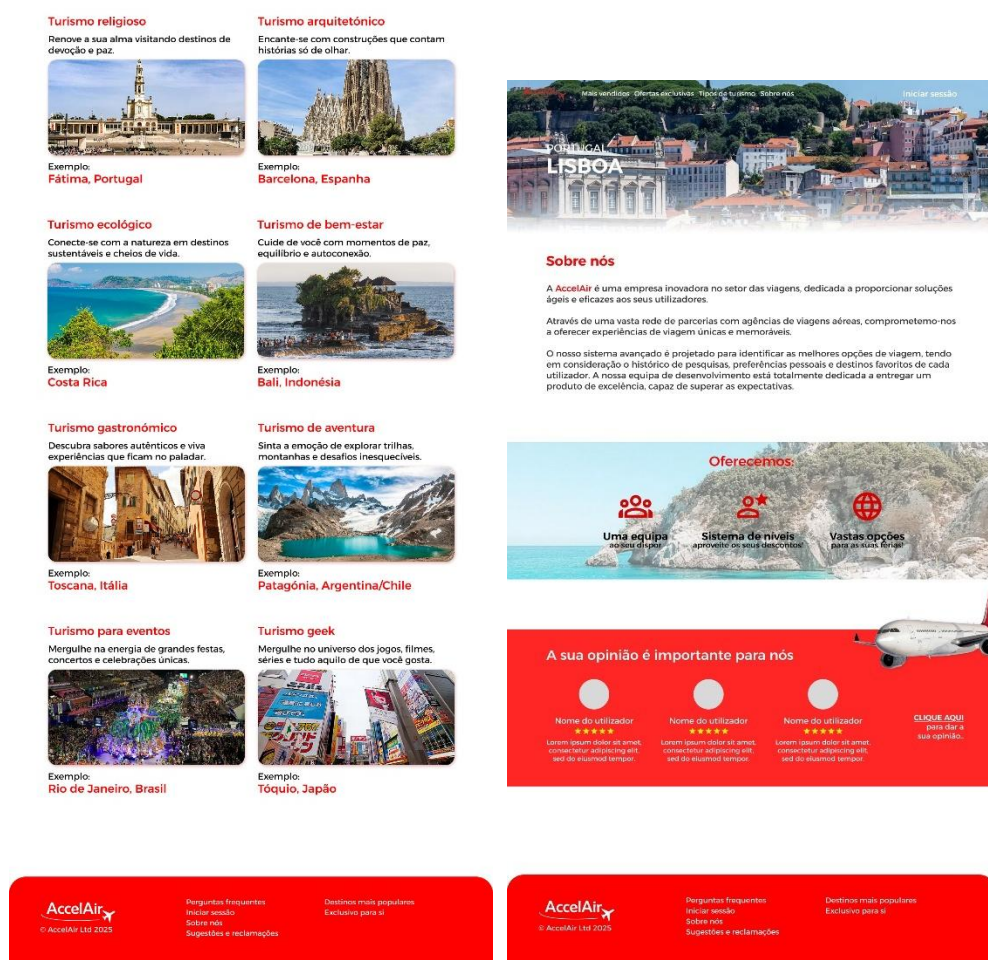


Figura 13 - Design final das páginas Tipos de Turismo (2) e Sobre Nós

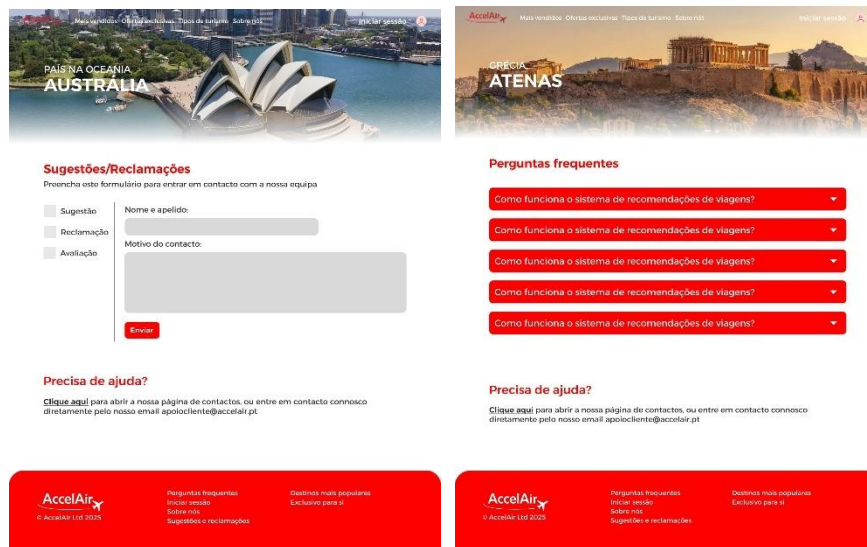


Figura 14 - Design final das páginas Sugestões/Reclamações e Perguntas Frequentes

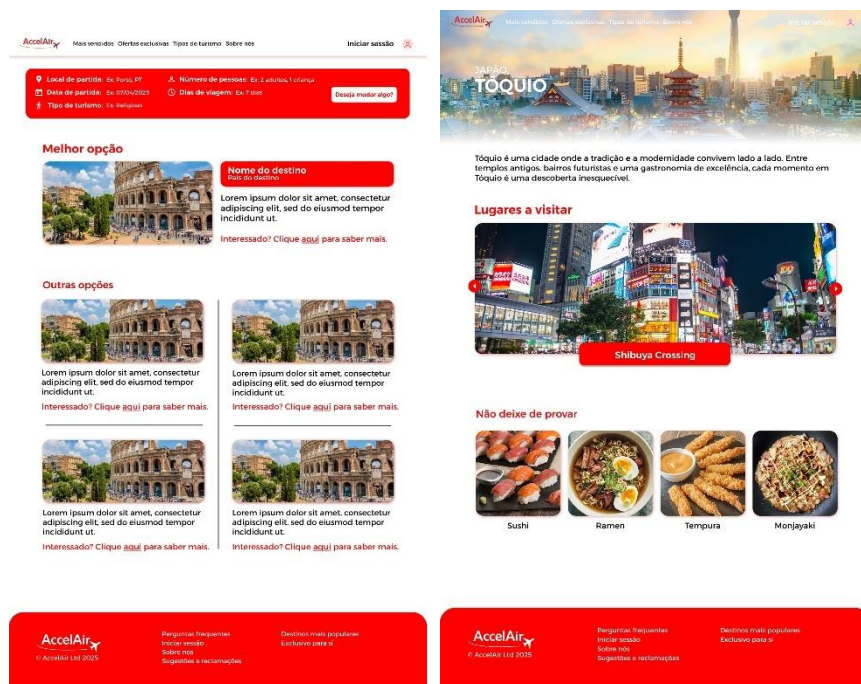


Figura 15 - Design final das páginas Resposta Formulário e Destino

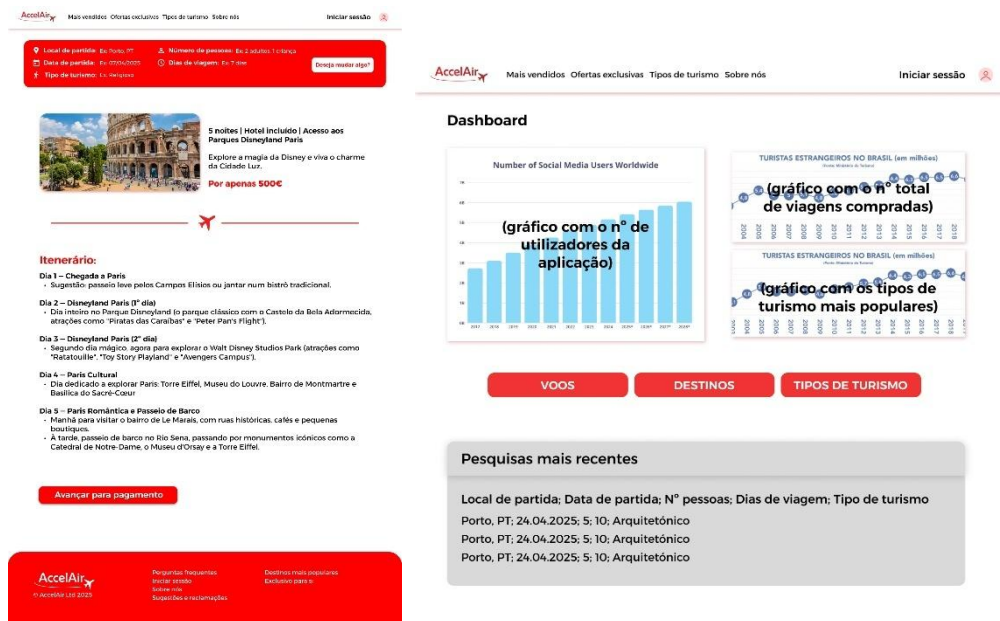


Figura 15 - Design final das páginas Pack/Pack Aleatório e Admin

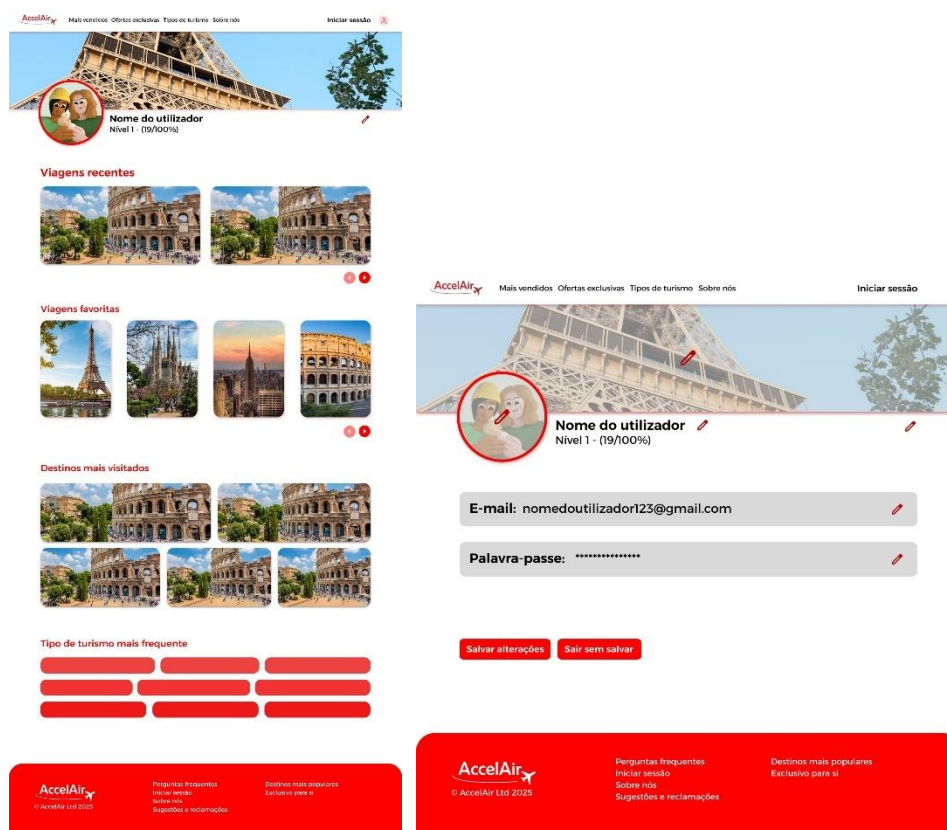


Figura 16 - Design final das páginas Utilizador e Utilizador – Editar perfil

4. CONCLUSÃO

Por não nos conhecermos previamente, a distribuição de tarefas foi uma das partes mais difíceis de consolidar. No entanto, após ultrapassarmos a primeira fase de entregas, acreditamos que conseguimos fortalecer a nossa união enquanto grupo, trabalhando em conjunto para tornar o AccelAir num projeto bem desenvolvido e funcional.

Na segunda fase, a distribuição de tarefas já ocorreu de forma mais equilibrada, embora saibamos que haverá sempre espaço para melhorias. Agora, com a terceira fase, pretendemos transformar em realidade tudo o que foi planeado e desenvolvido até aqui.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://www.abreu.pt/>

<https://www.trip.com/>

<https://www.skyscanner.pt>

<https://www.topatlantico.pt>

<https://www.momondo.pt>

<https://www.logitravel.pt>

<https://www.netviagens.pt>

<https://www.edreams.pt>

<https://goodmockups.com/free-curved-a4-paper-flyer-mockup-psd/>

<https://elements.envato.com/pt-br/graphic-templates/travel/compatible-with-figma>

<https://dribbble.com/search/travel-ui>