

## Computação Móvel na Empresa – Análise de casos de uso e tecnologias de desenvolvimento

Analise os casos apresentados de seguida, considerando todas as informações fornecidas, indicando qual a abordagem de desenvolvimento – Nativo, Cross Platform, PWA, etc - mais adequada para obter o resultado pretendido.

Tenha em consideração:

- As diferentes plataformas e tecnologias referenciadas nas aulas;
- A equipa de desenvolvimento é composta por 3 developers capazes de desenvolver em qualquer uma das plataformas/tecnologias;
- O design e assets graficos são fornecidos pelo cliente, e todo trabalho de UX já foi feito previamente;
- A semana de trabalho tem 40 horas;
- Custo da equipa é de 50 euros/hora.

Deve apresentar as suas opções e as respectivas justificações por caso num documento escrito, não excedendo 1 página por cada caso apresentado.

## **Caso 1**

Uma cadeia de livrarias quer desenvolver uma aplicação móvel como o seu cartão de fidelização digital, sendo algo totalmente novo para este cliente. Existe já uma série de protocolos com parceiros, onde vai ser necessário apresentar o cartão para ter acesso aos descontos.

O utilizador deve poder:

- Criar um cartão novo após instalar a aplicação e se registar
- Consultar o saldo de pontos;
- Consultar as suas ultimas compras;
- Consultar as promoções gerais da livraria;
- Consultar as promoções específicas para o portador do cartão;
- Visualizar o código de barras deste cartão virtual para usar nos parceiros.

A livraria já construiu um acesso web para gerir os cartões digitais, podendo fazer todas as operações referidas acima nesse backoffice, com a exceção do código de barras, que é gerado na primeira visualização do cartão virtual.

A livraria pretende ter uma primeira versão da app, onde é possível criar o cartão e consultar o saldo de pontos, num prazo de 3 meses.

Budget: 5000 euros.

## Caso 2

Uma empresa têxtil dedicada à produção de fatos para homem pretende ter uma aplicação móvel para que os seus comerciais possam mostrar aos clientes a colecção atual, assim como alguns fatos de colecções anteriores que possam ter em stock e como realizar encomendas

Os comerciais devem de poder:

- Mostrar os fatos da colecção atual;
- Mostrar os fatos de colecções anteriores em stock;
- Criar novas encomendas, com detalhe de modelos, tamanhos e quantidades;
- Modificar ou cancelar encomendas existentes;
- Criar encomendas personalizadas ( por exemplo, fato de modelo Y, mas com tecido do modelo Z)
- Verificar o histórico de faturação daquele cliente;
- Consultar stock atual do armazém;
- Efectuar , modificar e cancelar reservas de fatos;

O cliente tem um sistema de encomendas manual, sendo as mesmas feitas por email e inseridas em sistema. Cliente necessita de um backend para a aplicação, assim como um backend para gerir os conteúdos da aplicação.

Para o cliente, o ideal seria ter acesso à app num prazo de 6 meses, quando entra nova colecção e está a fazer uma aposta na modernização do seu sector comercial, não tendo nenhuma plataforma seleccionada e está disponível para adquirir hardware específico para o efeito, tem um budget extra de 20000 euros para novos equipamentos.

Budget: 50000 euros

### **Caso 3**

Uma associação desportiva e cultural pretende facilitar a forma como interage com os seus associados, para que estes possam estar a par dos eventos e jogos, assim como das atividades culturais e lúdicas que promove. Para isso a direção está a pensar em criar uma aplicação móvel para os associados.

Os associados devem conseguir:

- Visualizar às notícias;
- Visualizar o calendário de eventos desportivos que a associação promove e/ou participa;
- Visualizar todos eventos ou apenas os que lhes interessam em particular;
- Ter acesso à sua conta corrente, nomeadamente a pagamento de quotas, inscrições em eventos, etc;
- Poder comprar bilhetes para os eventos da associação;
- Comunicar via chat com a direção;

Existe já um website da associação, mas é algo estático que irá ser substituído por um CMS (Wordpress). A direcção vê com bons olhos possibilidade de juntar os dois projectos e lançar simultaneamente. Como o mandato só termina no próximo ano, o ideal seria o lançamento da app por altura do aniversário da associação, dentro de 10 meses.

Budget: 140000 euros (ambos projetos) ou 7000 euros (app móvel)

#### **Caso 4**

Um ex-participante de um reality show pretende ter uma app personalizada, onde pode interagir com os seus fãs e usar como forma de publicidade e obtenção de patrocínios. O objectivo é que esta app represente a sua “marca” e lhe permita uma exposição constante.

A app deve permitir ao cliente:

- Tirar fotos e fazer vídeos diretamente, para posterior upload;
- Fazer streaming de video;
- Chat por texto, áudio e video com os fãs;
- Partilhar os conteúdos da app para as redes sociais, via link personalizado;
- Enviar notificações com os seus videos de patrocínio;

Os fãs devem conseguir:

- Filtrar as notificações da aplicação consoante conteúdo;
- Ter acesso aos videos e fotos, inclusive a uma gravação dos streams.

Como se trata de uma estratégia de visibilidade e está a ser financiado pelo próprio participante, está dependente da velocidade com que a app é lançada e do número de subscritores/fãs. O ideal é o mais rápido possível.

Budget (inicial): 15000 euros