

# **UFG – Universidade Federal de Goiás**

Construção de Software

Professor: Alessandro Araújo

Alunos: Brendon Moraes, Victor Vidal, Weliton Marcos, Weryques Santos

## **Documento de Visão**

### **1. Objetivo**

Este documento tem como objetivo a análise e definição das necessidades e desafios que o projeto nos traz, também informar como o mesmo está sendo abordado atualmente e propor uma solução, definindo o seu escopo e identificando as restrições que a limitam.

Este documento ainda tem como objetivo relacionar os envolvidos e usuários, assim como uma visão geral do software em questão.

### **2. Escopo**

Esse software permitirá aos usuários efetuarem compras online de produtos disponíveis em um supermercado e, com os dados de entrega passar para o setor responsável que irá entregar os produtos adquiridos pelo cliente.

Os comerciantes poderão cadastrar e manter seus produtos atualizados, gerenciar sua vendas no aplicativo e no site de forma bem intuitiva e ágil.

#### **2.1. Perfil dos Sistemas Atuais**

Cada vez mais os sistemas estão adequando a uma realidade em que pessoas estão preferindo realizar suas compras de dentro de sua própria casa, seja por causa

da violência urbana, ou simplesmente pela comodidade oferecida por este tipo de serviço.

Grande parte dos estabelecimentos do ramo alimentício, principalmente os que estão ligados aos chamados “fast foods” ou pizzarias oferecem serviço de “delivery”. Normalmente, o cliente liga para o estabelecimento, solicita a lista de opções, o estabelecimento anota o pedido, realiza o cadastro do cliente em um sistema ou em um formulário impresso e em seguida, se o endereço do cliente estiver em uma área coberta pelo atendimento, o pedido é entregue.

## 4. Posicionamento

### 4.1. Oportunidade de Negócios

Com rotinas cada vez mais justas, as pessoas ficam sem tempo de fazer uma coisa simples como ir ao supermercado e fazer suas compras, sejam compras pequenas, sejam da semana ou compras do mês.

O objetivo é resolver esse problema, disponibilizando um meio rápido e fácil de ser usado, que esteja literalmente nas mãos das pessoas - o Smartphone.

### 4.2. Descrição do Problema

O problema	O problema de não poder fazer compras e recebê-las no conforto de sua casa, afeta diretamente nossos clientes. O impacto do problema é a ausência na economia de tempo diário. Uma solução bem sucedida incluiria um software e-commerce que possibilitasse os clientes se cadastrarem, fazerem suas compras e receber seus produtos em casa, de modo a economizar tempo.
Afeta	O modo em que as pessoas fazem compra em supermercados.

O seu impacto é	Que as pessoas encontram dificuldade para fazer compras nos supermercados, por falta de tempo.
Uma solução ideal seria	A elaboração de um aplicativo para celular que facilite essa compra a distância. Com varias opções de supermercados.

### 4.3. Descrições dos Envolvidos e Usuários

O mercado-alvo desse sistema compreende clientes que desejam ter comodidade na compra de produtos. Pessoas ou empresas que desejam fazer propaganda de seus produtos ou serviços. Supermercados que tem seus produtos cadastrados no aplicativo que estão disponíveis para compra.

Nome	Representa	Papel
Consumidores	Consumidores finais dos produtos fornecido pelos supermercados Cadastrados no aplicativo.	Fazer suas compras com maior comodidade, segurança e conforto.
Anunciante	Empresas que pagam para anunciar para clientes alvo no Aplicativo.	Selecionar grupos de consumidores alvos, fornecer conteúdo publicitário, receber relatórios sobre visualização dos anúncios.
Comerciantes	Vender seus produtos para uma maior gama de consumidores, conquistando os adeptos a compras online.	Cadastra e matem seus produtos atualizados, gerência seus pedidos e faz as entregas ou contrata uma empresa

		especializada para esse papel.
--	--	--------------------------------

#### **4.4. Ambiente do usuário**

As Pessoas terão acesso via Navegador ou Aplicativo mobile aos itens de seu interesse e que forem disponibilizados por comerciantes, sendo assim, de acordo com suas necessidades poderão receber em casa os itens selecionados através da compra de forma segura e rápida.

Supõe-se que os usuários já tenham instalado em seus Smartphones o aplicativo disponibilizado ou saibam acessar o Website através de um navegador em seu computador e tenham acesso a internet para que as informações do aplicativo sejam atualizadas e para que todo o processo de compra funcione.

### **5. Alternativas e Concorrência**

Apesar de existirem outras empresas com delivery, poucas estão relacionadas a supermercados e ligadas a rede de internet (O mais comum é telefonia), tornando-se esse o diferencial, além é claro do tempo de entrega e comodidade.

## **6. Visão Geral do Produto**

### **6.1 Perspectiva do Produto**

O software e-commerce + delivery tem como intuito atingir os usuários mobile que tem crescido dia após dia e atingir um novo modelo de venda e entrega, feito é claro, sem ter que se comunicar com ninguém, tudo a maneira do cliente de forma rápida, segura com facilidade no uso e a medida que o aplicativo ficar mais conhecido e tiver mais usuários, atenda possíveis necessidades que possam surgir por parte do usuário a serem implementadas ou melhoradas, o que deixará nosso aplicativo cada vez mais confiável e necessário para os usuários, além é claro de reconhecimento e crescimento da nossa empresa no ramo.

## **6.2 Funcionalidades do Produto**

O Site e o aplicativo, visam disponibilizar uma forma rápida e fácil de fazer compras em supermercados, de qualquer localização que o cliente estiver. Para garantir rapidez ao buscar e encontrar o que se quer, serão disponibilizados meios, tais como:

### **a. Campo de busca**

O campo de buscar permite que o usuário pesquise por produtos, digitando seu nome completo ou parcial.

### **b. Abas com categorias**

Nessa funcionalidade o usuário terá a disposição, produtos já organizados previamente por categorias.

### **c. Carrinho de compras**

O usuário pode editar a quantidade de produtos que quer levar, visualizar o total, finalizar a compra, remover produtos.

## **6.3 Licenciamento e Instalação**

Todo o software personalizado está no servidor e é de propriedade da empresa de desenvolvimento.

O aplicativo será disponibilizado para download e será gratuito para os clientes.

Para os comerciantes será cobrado uma pequena comissão sobre todas as vendas efetuadas no aplicativo e no site.

## **7. Interligação com Outros Sistemas**

O sistema terá integração com tecnologias para recebimento online e geração de boletos bancários, através de remessa [cnab boleto](#) .

## **8. Restrições**

1. O sistema deverá estar acessível até Março de 2016.
2. No processo de construção do sistema deve-se optar por ferramentas livres ou de baixo custo, que minimizem o custo final do projeto.
3. O sistema suportará inicialmente no máximo 1 supermercado.

## **9. Documentação**

### **Ajuda online.**

Será disponibilizada uma página com um tutorial de como utilizar o site e o aplicativo.