3° Relatório de Progresso

Booz Grupo Beta

2020/2021



Party Never Ends



Equipa de projeto





Apresentação das competências do Francisco e da Gisela:



- Francisco Barros Cabreiro
- <u>20200538@iade.pt</u>
- Criativo, organizado
- 12° ano Ciências Socioeconómicas, Curso de verão SimSic - simpósio sobre segurança Informática e Cibercrime (python)
- Development team



- Gisela Joice Cuber Marques
- 20200758@iade.pt
- Autonomia , Flexibilidade, Analítica
- 12° ano Ciências Socioeconómicas , C1 em italiano , Curso de verão de inglês e alemão.
- Development team

Equipa de projeto





Apresentação das competências do Gonçalo e da Madalena:



- Gonçalo Nuno Borges de Carvalho
- <u>20200573@iade.pt</u>
- Colaboração, Flexibilidade, Comunicação Eficaz
- 12° ano Ciências e Tecnologias
- Scrum Master



- Madalena Barreiros Cardoso
- 20200154@iade.pt
- Organizada, colaboração, trabalho em equipa, responsabilidade.
- 12° ano Ciências e Tecnologias
- Development team

Equipa de projeto





Apresentação das competências do Pedro e do Ricardo:



- Pedro Cunha
- <u>20200908@iade.pt</u>
- Organização, flexibilidade, colaboração
- 12° ano Ciência e Tecnologias, experiência com software de manipulação de imagem
- Development team



- Ricardo Fontes
- <u>20200003@iade.pt</u>
- Organização e Pensamento Crítico
- CTSP Informática de Gestão
- ERP Primavera Software
- C++, Access
- Development team

Introdução:





BOOZ:

- Surgiu devido a uma falha significativa no mercado na aquisição de álcool a qualquer hora do dia
- É um Website/App para encomendar bebidas alcoólicas (e outros produtos secundários) através de uma conta associada
- Pretende que haja uma desmaterialização de processos e um serviço personalizado e simplificado
- Principal referência da nossa marca é a Uber Eats e a Garrafeira Nacional

Diagrama de Contexto do Sistema:





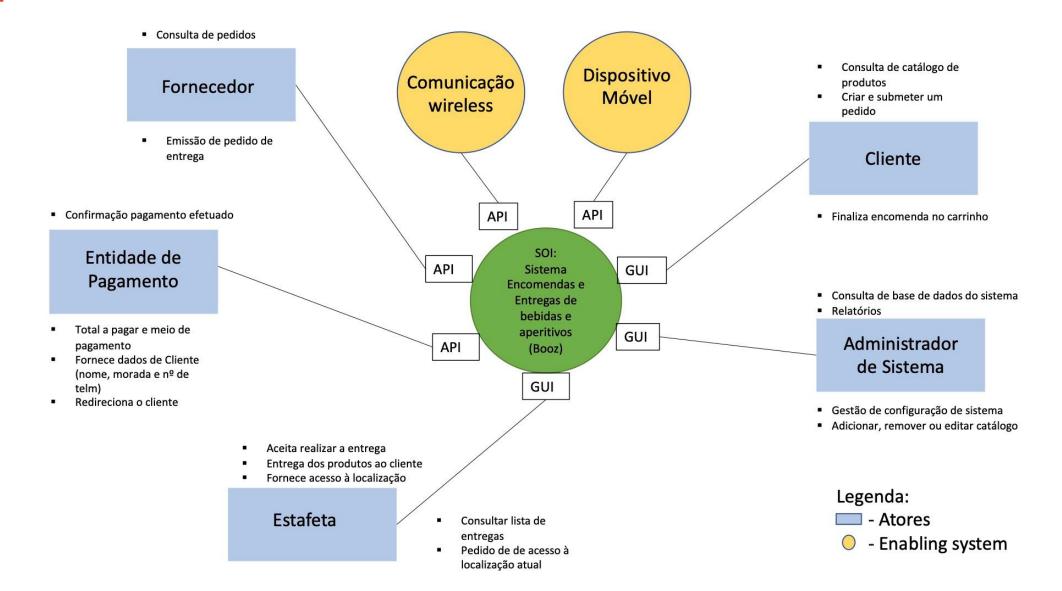


Tabela de descrição de Atores



ATOR	DESCRIÇÃO
Cliente	O Cliente comunica com o nosso sistema através de um GUI (Graphical User Interface), é o nosso ator mais importante porque é para ele que todo o sistema funciona.
Administrador de Sistema	O Administrador de sistema comunica com o nosso sistema através de um GUI (Graphical User Interface) é responsável por instalar, suportar, manter servidores e outros sistemas.
Estafeta	O Estafeta comunica com o nosso sistema através de um GUI (Graphical User Interface) é responsável por recolher o pedido no fornecedor e entregar ao cliente.
Entidade de Pagamento	A Entidade de pagamento comunica com o nosso sistema através de uma API (Application Programing Interface), é responsável por assegurar a confirmação de pagamento, após efetuar o preenchimento de todas as informações necessárias para a finalização da encomenda, o cliente é direcionado para a entidade de pagamento para que a encomenda possa ser finalizada.
Fornecedor	O Fornecedor comunica com o nosso sistema através de uma API (Application Programing Interface) é responsável por garantir todos os produtos e preparar os pedidos.
Comunicação Wireless	A comunicação wireless é um dos enabling systems, estando out of the scope, comunica com o nosso sistema através de uma API (Application Programing Interface), é necessária para que o sistema funcione pois dependemos de uma ligação à internet.
Dispositivo Móvel	O dispositivo móvel é um dos enabling systems, estando out of the scope comunica com o nosso sistema através de uma API (Application Programing Interface) é responsável por dar ao cliente todo o acesso à aplicação e ao serviço.

Lean Canvas:





PROBLEM

Não realizam entregas no mesmo dia da realização do pedido

Dificuldade em comprar bebidas a determinadas horas do dia

Necessidade de se deslocar para adquirir bebidas

EXISTING ALTERNATIVES

Garrafeira Nacional.com Ebebo.pt

> Glovo Uber Eats

SOLUTION

Entrega do pedido feita no mesmo dia da encomenda.

Sem necessidade de deslocações

Entregas a qualquer hora do dia

KEY-METRICS

Nº de entregas KPI Média do tempo de entrega KPI Classificação do estafeta KPI Estado da encomenda KPI Lucro por encomenda KRI Média de vendas KRI

UNIQUE VALUE PROPOSITION

Suporte necessário para qualquer jovem, satisfazendo a sua necessidade no consumo de bebidas alcoólicas

Experiência autêntica proporcionada pelas mais variadas bebidas disponíveis 24 horas por dia

Efetuar entregas num curto período de tempo

HIGH-LEVEL CONCEPT

A Uber Eats das Bebidas, sempre à disposição.

UNFAIR ADVANTAGE

Através das nossas zonas de atividade, conseguimos ter a acessibilidade necessária para satisfazer todas as necessidades que o cliente exige.

Network Community

CHANNELS

Divulgação em espaços noturnos e parcerias com aplicações de turismo Publicidade através de redes sociais Recomendações

COSTUMER SEGMENTS

Pessoas com idade legal para beber

Pessoas que pretendam realizar festas, eventos ou jantares com amigos

EARLY ADOPTERS

Jovens Universitários

COST STRUCTURE

Vencimento dos funcionários; Fornecedores; Manutenção de software Desenvolvimento da aplicação

REVENUE STREAMS

Taxa de Custo de Entrega (varia consoante a distância do cliente ao fornecedor) Vendas

Definição de KPI's

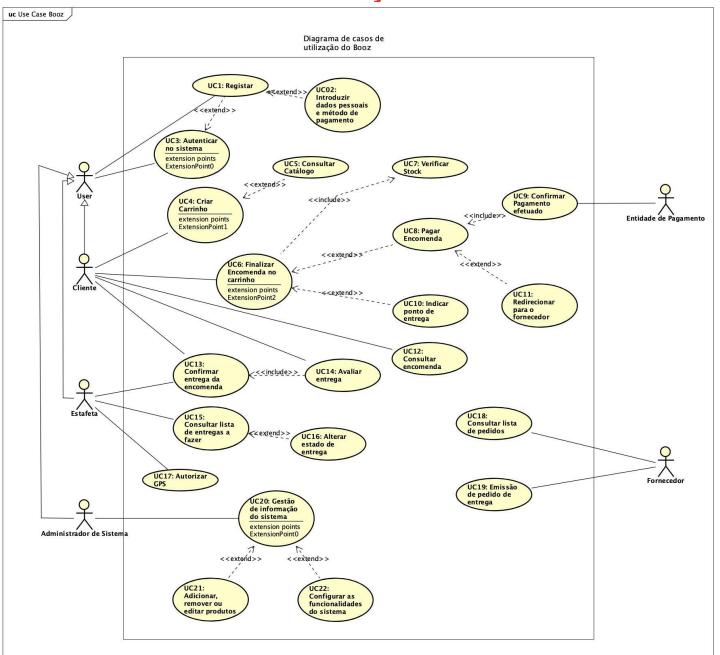




#	Nome Indicador	Metadados de Caracterização
1	Número de Entregas	Descrição: Esta KPI tem como objetivo averiguar quantas encomendas são entregues face ao total de encomendas realizadas. Esta informação tem por base os dados retirados da nossa aplicação. Categoria/Tipo: Atrasado/Atingido Métrica: Soma de todas as entregas feitas Frequência: Semanalmente
2	Média do tempo de entrega	Descrição: Esta KPI tem como objetivo calcular a média do tempo que o estafeta demora a efetuar a entrega, tanto a recolha no fornecedor como a entrega ao cliente. Categoria/Tipo: Atrasado/Atingido Métrica: Tempo total sobre a distância percorrida Frequência: Diariamente
3	Classificação do Estafeta	Descrição: Esta KPI pretende mostrar o nível da classificação que o cliente atribuiu ao estafeta e ao serviço em geral. O cliente avalia numa escala de 1 a 5, sendo 1 muito mau e 5 excelente. Categoria/Tipo: Atrasado/Atingido Métrica: Classificações totais a dividir pelo número de classificações Frequência: Mensalmente
4	Estado da encomenda	Descrição: Esta KPI tem como objetivo a contabilização de produtos que chegam em condições ao cliente. Categoria/Tipo: Benefício Métrica: Média de todos os feedbacks obtidos Frequência: Semanalmente
5	Lucro por encomenda	Descrição: Esta KRI tem como objetivo calcular as receitas de cada encomenda recebida de forma a podermos medir o lucro atingido. Categoria/Tipo: Benefício Métrica: Total encomenda menos as despesas associadas Frequência: Mensalmente
6	Média de vendas	Descrição: Esta KRI tem como objetivo elaborar o balanço geral de vendas executadas através da aplicação BOOZ e verificar se há um aumento ou diminuição significativa. Esta informação pode ser recolhida na base de dados da nossa aplicação. Categoria/Tipo: Beneficio Métrica: Vendas totais a dividir pelo número de encomendas Frequência: Mensalmente

Diagrama de Casos de Utilização do sistema

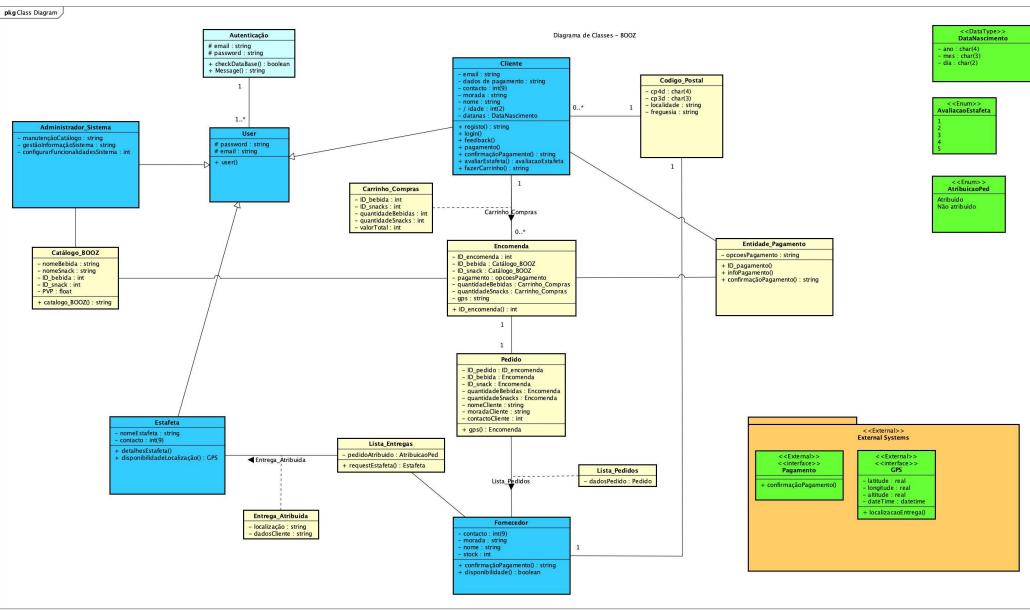




Modelo de Domínio







Matriz de CRUD



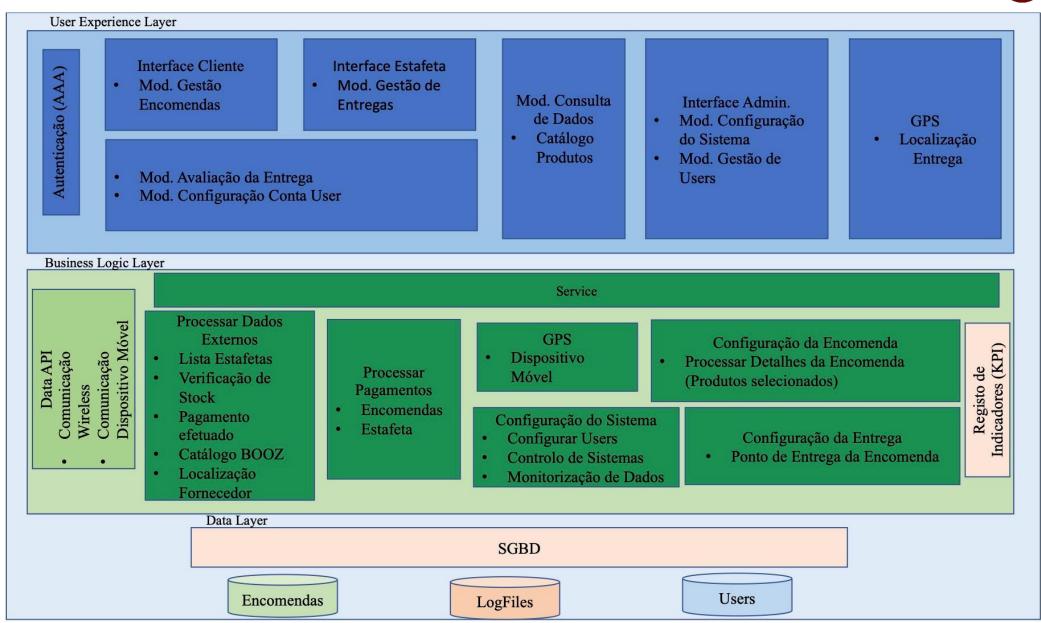


Componentes de Software Grupo de Utilizadores	Autenticação (AAA)	Módulo Gestão Encomendas	Módulo Avaliação de Serviços	Módulo Configuração conta/user	Módulo de Gestão de Entregas	Módulo Consulta de dados	Módulo Gestão de Users	Módulo Configuração do Sistema
Cliente	CRU	CRD	U	RU	RU	R		
Estafeta	CRU		R	RU	CRU	R		
Administrador de Sistemas	CRUD			CRUD		RU	CRUD	CRUD
Fornecedor	CRU				U			
Entidade de Pagamento					RU			

Diagrama de Blocos







Sprint Retrospective





Sprint 3 (10/01/2021)

Aspectos positivos - O que correu bem	Aspectos a melhorar
 Devido à restruturação de diagramas anteriormente apresentados, conseguiu-se uma melhor apreensão da matéria Eficiência na organização e distribuição das tarefas da equipa O progresso das tarefas cumpriu sempre os prazo acabando por concluir as mesmas dentro da data estabelecida O feedback do professor e dos colegas foi devidamente priorizado com rapidez 	- A estruturação dos diagramas em geral consoante o feedback obtido - A apresentação do PowerPoint

Para o próximo sprint

- Terminar o relatório do projeto

Yes we Can!



