

<Sigla> -  
AirBnB Fake

## **Documento de Visão**

---

## AirBnB Fake

---



## Índice

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
1.1	Objetivo	4
1.2	Escopo	4
1.3	Fora do Escopo	4
1.4	Definições, Acrônimos, e Abreviações	4
1.5	Referências	4
<b>2</b>	<b>CONTEXTO DO NEGÓCIO</b>	<b>4</b>
2.1	Relato do Problema	4
2.2	Processo de Negócio	4
2.3	Riscos Identificados	5
<b>3</b>	<b>STAKEHOLDERS DO PROJETO</b>	<b>5</b>
3.1	Papéis e Responsabilidades	5
3.2	Relação dos Stakeholders	5
<b>4</b>	<b>CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>RESTRIÇÕES</b>	<b>6</b>
5.1	Linguagens de Programação	6
5.2	Padrões de Desenvolvimento	7
5.3	Requisitos Não Funcionais	7

---

## AirBnB Fake

---



## 1 INTRODUÇÃO

---

### 1.1 Objetivo

O projeto tem como objetivo desenvolver um serviço de hospedagem análogo ao AirBnB utilizando como base o sistema AgileKip. O serviço consiste em uma plataforma online para facilitar a locação de acomodações, promover a comunicação entre anfitriões e hóspedes, garantir simplicidade no pagamento e incorporar feedback de clientes.

### 1.2 Escopo

O escopo do projeto engloba pesquisa e reserva de acomodações, comunicação entre anfitriões e hóspedes, integração com serviços de pagamento seguro, recebimento de avaliações e feedback e serviço de suporte ao cliente.

### 1.3 Fora do Escopo

O escopo do projeto não engloba oferecimento de opções de alimentação, aluguel de veículos, serviço de seguro de vida ou de bens e entrega de mercadorias.

## 2 CONTEXTO DO NEGÓCIO

---

### 2.1 Relato do Problema

Opções tradicionais de acomodação, como hotéis e pousadas, possuem problemas como falta de variedade, custos elevados, falta de flexibilidade e dificuldades de comunicação entre anfitriões e hóspedes. A crescente demanda por soluções de hospedagem alternativas, impulsionada por viajantes em busca de experiências autênticas, opções mais acessíveis e maior flexibilidade gera no mercado uma lacuna que nosso serviço preencheria de forma perfeita.

Tanto viajantes quanto pessoas interessadas em aluguel de imóveis seriam beneficiadas com a nossa plataforma, podendo encontrar e usufruir de opções de acomodação de forma fácil e rápida.

### 2.2 Processo de Negócio

- Registro e autenticação de usuários: Os usuários se registrarão na plataforma, fornecendo suas informações pessoais e autenticando suas identidades.
- Listagem de acomodações: Os anfitriões poderão cadastrar suas acomodações na plataforma, incluindo a inserção de informações detalhadas, fotos e regras de hospedagem.
- Pesquisa e reserva de acomodações: Os hóspedes poderão pesquisar acomodações disponíveis com base em critérios como localização, datas, preço e comodidades, e poderão efetuar reservas de forma segura.
- Comunicação entre anfitriões e hóspedes: A plataforma facilitará a comunicação entre anfitriões e hóspedes,

---

# AirBnB Fake

---

permitindo a troca de mensagens para esclarecer dúvidas, acertar detalhes da reserva e obter informações adicionais.

- Processo de pagamento: Os pagamentos serão processados na plataforma, incluindo a integração com sistemas de pagamento seguro.

- Avaliações e feedback: A plataforma incentivará avaliações e feedback dos usuários, fornecendo um sistema de classificação para ajudar outros usuários a tomar decisões informadas e aprimorar a confiabilidade da comunidade.

- Suporte ao cliente: Os usuários poderão acessar o suporte ao cliente por meio de um sistema de mensagens integrado.

## 2.3 Riscos Identificados

A tabela a seguir apresenta os riscos identificados nessa etapa. Vale ressaltar que a relação de riscos do projeto deve ser revisitada durante todas as etapas do mesmo.

Descrição do Risco	Possível Solução	Probabilidade	Impacto
Crise econômica diminui a demanda pelo serviço	Não há	média{baixa; média; alta}	grave{leve; médio; grave}
Falta de anfitriões para o serviço	Publicidade para atrair novos anfitriões	média	grave
Falha do sistema AgileKip	Procura de alternativa ao sistema	baixa	grave
Violação de privacidade dos hóspedes por parte dos anfitriões	Sistema de avaliações e denúncia de anfitriões	média	grave
Recebimento de avaliações e comentários negativos por clientes	Garantia da qualidade do serviço	média	média
Não conseguir lidar com o crescimento da demanda e do número de usuários	Planejamento de escalabilidade da plataforma	baixa	média

## 3 STAKEHOLDERS DO PROJETO

---

---

# AirBnB Fake

---

## 3.1 Papéis e Responsabilidades

[<Descrever os envolvidos no projeto e suas responsabilidades>](#)

Papel	Responsabilidades
Cliente	- Patrocinar o projeto; - ... - ...
Product Owner	- Definir o escopo do sistema; - Representar o cliente no desenvolvimento do projeto. - ....

## 4 CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO

---

Para o desenvolvimento do AirBnB Fake, o processo pode ser dividido entre dois subprocessos: um subprocesso que dita normas e diretrizes a serem seguidas para que um usuário convencional consiga consultar e alugar um imóvel por um determinado período de tempo; e outro que dita as normas e diretrizes a serem seguidas para que um dono de uma residência consiga divulgar seu imóvel para aluguel. Posteriormente, há a esperança de integrar esse serviço a serviços usuais de compra de passagens aéreas, terrestres e cruzeiros.

### <INQUILINO/RETENÇÃO DE DADOS>

- **<REGISTRO>**: Como cliente, eu quero registrar uma conta para que eu consiga acessar a lista de propriedades para alugar.
- **<LOGIN>**: Como cliente, eu quero acessar a minha conta para que eu consiga visualizar e manusear as minhas reservas.

### <INQUILINO/VISUALIZAÇÃO>

- **<BUSCA>**: Como cliente, eu quero buscar por propriedades através de suas características: localização, espaço, preço e disponibilidade.

---

# AirBnB Fake

---

- <VISUALIZAÇÃO DETALHADA> Como cliente, eu quero visualizar informações detalhadas sobre a propriedade: visualização de fotos, quantidade de cômodos e o mapa do bairro.

## <PROPRIETÁRIO/PROPRIEDADE>

- <LISTAGEM>: Como proprietário, eu quero listar a minha propriedade com as características de localização, disponibilidade, preço e imagens para que ela apareça para potenciais clientes.
- <GERÊNCIA>: Como proprietário, eu quero conseguir alterar preços e disponibilidade de minha propriedade.

## <USUÁRIO/RESERVA>

- <BOOKING>: Como cliente, eu quero ser capaz de fazer um pedido de reserva para a propriedade escolhida a partir dos meus dados.
- <PAGAMENTO>: Como cliente, eu quero ser capaz de realizar pagamentos através da plataforma.
- <RECEBIMENTO>: Como inquilino, eu quero ser capaz de solicitar ao AirBnB Fake a retirada do saldo.
- <CONFIRMAÇÃO DE RESERVA> Como proprietário, eu quero ser capaz de visualizar os pedidos de reservas e aceitar ou recusar pedidos.
- <CHAT>: Como usuário, eu quero ser capaz de conversar com o outro usuário após o pedido de reserva ser aceito.

## <INTERNACIONALIZAÇÃO/REGIONALIZAÇÃO>

- <TRADUÇÃO>: Como AirBnB Fake, queremos disponibilizar nosso serviço com o devido suporte para múltiplas linguagens.
- <CÂMBIO>: Como AirBnB Fake, queremos disponibilizar opções de compra em moeda de acordo com o país do comprador e disponibilizar opções de pagamento a proprietários de acordo com a moeda do país do proprietário.

---

## 5 RESTRIÇÕES

---

### 5.1 Linguagens de Programação

A linguagem de programação utilizada será o **JAVA** e o sistema deverá rodar nos principais navegadores do mercado.



---

# AirBnB Fake

---

## 5.2 Padrões de Desenvolvimento

A aplicação será desenvolvida de acordo com a arquitetura da plataforma AgileKIP.

## 5.3 Requisitos Não Funcionais