

Proposta inicial do projeto

“ Bookly ”

Nayuka Malebo

Julia Disconzi

Índice

Enquadramento do projeto:

* Ideia do projeto
* Contexto
* Objetivos
* Definição de púplico alvo
* Ferramentas já existentes

Guiões de teste:

* Caso 1 de utilização principal
* Caso 2 de utilização pesquisar e comprar um livro
* Caso 3 de utilização comunicação entre vendedor e comprador

Plano de trabalho:

* Fase 1
* Fase 2
* Fase 3

Requisitos Funcionais e não funcionais

***Enquadramento do projecto***

**Ideia do projeto:**

O projeto visa criar o aplicativo Bookly, que facilitará a compra e venda de livros acadêmicos usados. O App irá servir como um mercado online onde estudantes e ex estudantes poderão listar seus livros usados para venda e compradores em potencial poderão adquirir esses livros de forma conveniente.

**Contexto:**

Livros acadêmicos tem tido um aumento significativo financeiramente falando. Muitos estudantes enfrentam desafios financeiros para tentar adquirir novos materias de estudo. Muitos ex estudantes que compraram esses livros, usam, e depois fica guardado em uma prateleira por anos.

Para poder recuperar parte do investimento ou até mesmo ajudar os novos estudantes, resolvem colocar á venda.

Nesse cenário, um aplicativo de compra e venda de livros, se torna uma solução relevante e oportuna para ambos os lados. Esse aplicativo oferece uma plataforma centralizada e conveniente para os estudantes que precisam do material e para o vendedor para recuperar os investimento.

**Objetivos:**

*Aumentar a oportunidade educacional*: O principal objetivo é tornar os materiais educacionais mais acessíveis aos estudantes, permitindo que eles comprem livros a preços reduzidos. Isso ajuda a aliviar a carga finaceira dos estudantes.

*Facilitar a reutilização de recursos acadêmicos:* Visa promover a reutilização de livros universitários, contribuindo para a redução do disperdício e o consumo excessivo de recursos. Isso é relevante para a sustentabilidade ambiental.

*Melhorar a experiência do usuário:* Garantir que o aplicativo seja amigável, intuitivo e fácil de usar para vendedores e compradores. Isso é fundamental para atrair novos usuários.

**Definição de púplico alvo:**

O publico alvo principal são estudantes universitários e ex estudantes de todas as áreas de estudo. Eles são a base de usuários mais significativo, uma vez que tem a maior necessidade de adquirir e vender livros didáticos.

Mas também um público relevante pode ser professores, onde usam a plataforma para vender livros que já não precisam ou para encontrar materiais para suas aulas.

**Ferramentas já existentes:**

**Amazon:** A Amazon oferece uma ampla cariedade de livros acadêmicos, tanto novos quanto usados, e permite que usuários comprem e vendam livros através do Amazon Marketplace.

**Chegg:** Especialista em livros didáticos e materias acadêmicos, a Chegg permite que os estudantes comprem, aluguem e até mesmo vendam livros usados.

**e-Bay**: O eBay é um mercado online popular onde você pode encontrar uma grande seleção de livros acadêmicos usados.

***Guiões de teste:***

*Caso 1 de utilização principal (core):*

* Um novo usuário se registra ou faz login.
* O usuário cria um anúncio para vender um livro, adiciona o título, autor, preço, descrição e carrega uma foto do ficheiro ou tira uma foto pelo próprio app.
* O usuário faz uma pesquisa dos livros por títulos, autor ou disciplina.
* O usuário visualiza os detalhes do livro e entra em contato com o vendedor.
* O usuário realiza o pagamento por meio do aplicativo
* O usuário e o vendedor combinam um local de encontro para a entrega do livro.

*Caso 2 de utilização: Pesquisar e comprar um livro:*

* O usuário loga na sua conta no aplicativo.
* Na tela inicial, o usuário seleciona a opção "Pesquisar Livros".
* O usuário utiliza filtros de pesquisa, como disciplina, autor ou preço, para encontrar um livro específico.
* O aplicativo exibe uma lista de livros que correspondem aos critérios de pesquisa do usuário.
* O usuário clica em um livro de interesse para ver os detalhes completos, incluindo preço, condição e informações de contato do vendedor.
* O usuário decide comprar o livro e escolhe a opção "Comprar".
* O aplicativo direciona o usuário para um sistema de pagamento seguro, onde ele insere os detalhes do pagamento e confirma a compra.
* Após a confirmação bem-sucedida do pagamento, o aplicativo notifica o vendedor e fornece informações de contato para que eles possam coordenar a entrega.

*Caso 3 de utilização: Comunicação entre vendedor e comprador*:

* + O vendedor recebe uma notificação do aplicativo informando que um comprador deseja adquirir seu livro.
  + O vendedor abre o aplicativo e acessa a seção de mensagens.
  + O vendedor vê a mensagem do comprador solicitando detalhes sobre a entrega.
  + O vendedor responde à mensagem do comprador, fornecendo informações sobre o local e o horário da entrega.
  + O comprador recebe a resposta do vendedor e confirma os detalhes da entrega.
  + O comprador e o vendedor continuam a se comunicar através do sistema de mensagens para garantir que a transação ocorra sem problemas.
  + Após a entrega bem-sucedida do livro, o comprador deixa uma avaliação e uma classificação para o vendedor.

***Plano de trabalho:***

* + Fase 1: Desenvolvimento do front-end do aplicativo
  + Fase 2: Desenvolvimento do back-end e sistemas de pagamento
  + Fase 3: Testes e ajustes

***Requisitos Funcionais e Não funcionais:***

Funcionais:

* + Registro e login de usuários
  + Criação de anúncios de livros
  + Pesquisa e visualização de anúncios
  + Sistema de mensagem para comunicação entre compradores e vendedores
  + Sistema de pagamento seguro
  + Avaliação dos usuários

Não funcionais:

* + Segurança dos dados e transações
  + Desempenho rápido e estabilidade
  + Acessibilidade (para pessoas com deficiência)