

RELATÓRIO – INCEPTION

Visão e âmbito do produto

Conteúdos

Visão e âmbito do produto	1
1 Introdução	1
1.1 Sumário executivo	1
1.2 Controlo de versões	2
2 Contexto do negócio e oportunidades	2
2.1 Promotor e áreas de atuação	2
2.2 Impulso para a mudança (oportunidade)	2
2.3 Transformação digital e (novas) formas de geração de valor	2
2.4 Principais objetivos	2
3 Definição do produto	3
3.1 Posicionamento do produto	3
3.2 Funcionalidades principais	4
3.3 Âmbito inicial e incrementos subsequentes	4
3.4 Perfis dos <i>stakeholders</i>	4
3.5 Limites e exclusões	5
4 Referências e recursos suplementares	5

1 Introdução

1.1 Sumário executivo

Este relatório apresenta os resultados da fase de *Inception*, adaptada do método OpenUP, em que se caracteriza o conceito do produto a desenvolver.

No nosso caso de estudo, o desenvolvimento do novo sistema de informação foi pedido pela **Campish** em resposta ao fim da pandemia. A **Campish**, que atua na área de venda de material de campismo visa agora, com o novo sistema, integrar atividades no campismo e tornar possível gerir todo o produto de forma remota. Para isso, a organização identificou necessidade de desenvolver um novo sistema de informação, com capacidades adequadas ao novo posicionamento do negócio, incluindo:

- Plataforma de agregação de oferta de parques de campismo
- Marcação de atividades

Para o desenvolvimento deste relatório, o grupo de projeto certificou-se que este negócio vai de encontro com os interesses e desejos dos clientes, para isso tentou reunir a maior quantidade de material/informação nesse sentido. Entrámos em contacto com várias empresas e escolas e pedimos

que enviassem um inquérito aos seus trabalhadores/alunos para avaliar o interesse de possíveis clientes de várias idades e perceber também se é necessário fazer algum ajuste na ideia definida.

1.2 Controlo de versões

Quando?	Responsável	Alterações significativas
03-05-2022	Jodionísio Muachifi, João Mourão, João Rodrigues	Versão inicial do projeto. Definição do ponto de partida para o desenvolvimento do projeto.
03-05-2022	Jodionísio Muachifi	Começo da escrita do relatório : Ponto 3
03-05-2022	João Mourão	Começo da escrita do relatório : Ponto 2
03-05-2022	João Rodrigues	Começo da escrita do relatório : Ponto 1
06-05-2022	Jodionísio Muachifi	Aprofundamento do conteúdo do relatório
13-05-2022	Jodionísio Muachifi, João Mourão	Término do relatório

2 Contexto do negócio e oportunidades

2.1 Promotor e áreas de atuação

A empresa promotora desta ideia é a Campish. Esta atua nos mercados relacionados com a venda de produtos relacionados a campismo e com este projeto, tem intenções de entrar no mercado de gestão de parques de campismo.

2.2 Impulso para a mudança (oportunidade)

O motivo de este ser um bom momento para investir neste projeto é o facto de estarmos numa fase final da pandemia, o que atrai um maior número de pessoas para atividades no exterior. Assim um investimento no mercado de campismo é uma oportunidade com valor de mercado.

2.3 Transformação digital e (novas) formas de geração de valor

Este produto estará disponível tanto no formato web como num formato móvel, dando assim um maior número de opções tanto ao cliente como ao empregador.

O ponto que diferencia este projeto com ideias parecidas já existentes é o facto de que existirão atividades proporcionadas pelo próprio parque de campismo e que serão possíveis de ser geridas pelos clientes de forma remota através de uma aplicação móvel. O facto de as atividades estarem disponíveis no próprio parque de campismo torna-se numa característica atrativa para os clientes visto que conseguem encontrar entretenimento no mesmo local ou encontram alojamento.

2.4 Principais objetivos

Este negócio tem como objetivo tornar a gestão de um parque de campismo nalgo simples e eficiente tanto na perspetiva de um empregador, que quer minimizar o número de empregados necessários

para a funcionalidade total do parque, quanto na perspectiva de um cliente que quer ter uma experiência facilitada e possível de gerir em qualquer lugar.

Problema/limitação	Objetivo
São necessários um número elevado de empregados para gerir um parque de campismo	Reduzir o número de empregados através de uma implementação digital eficiente.
Muitos parques de campismo limitam-se a gerir o lado do campismo.	Oferecer ao cliente atividades que o possam entreter de modo a que possam encontrar tudo no mesmo local.
É raro existir a possibilidade de gerir o produto que comprou/alugou (local no parque de campismo, atividades, etc.) de forma remota.	Criar uma aplicação móvel para tornar todo o processo de aluguer/gestão do produto mais cómodo para o cliente.

3 Definição do produto

3.1 Posicionamento do produto

Para o/a:	<ul style="list-style-type: none"> Pessoas de 14-40 anos. Pode ser pessoa singular, coletiva, família ou estudantes. Clientes que pretendem usufruir suas férias e gostariam de fazer reserva de alojamento num parque de campismo.
Que apresenta:	<p>Ponto de vista do cliente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pode fazer pesquisa de tendas para parque de campismo por tipos Pode efetuar reserva de acordo a necessidade de usufruir de férias individualmente ou coletivamente <p>Ponto de vista da empresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pode gerir a plataforma tendo a autonomia total de cancelar qualquer reserva e alertar o cliente as razões do efeito Pode inserir mais produtos do tipo (tendas) de acordo a necessidade do mercado
O produto:	O produto proposto é uma plataforma de agregação de parque de campismo da qual permite marcação integrada de férias, isto é, alojamento, atividades e possibilidade de marcar vários alojamentos para um período entre outras.
Que:	A plataforma permitirá os clientes efetuarem reservas de alojamento e atividades de forma simples com a possibilidade de pagar até 4 prestações.
Ao contrário de:	<ul style="list-style-type: none"> Por exemplo Markadia não possui uma UI user-friendly ou intuitivo que permita facilmente atrair atenção dos clientes. Para o nosso caso oferecer-se-á na plataforma a possibilidade de marcação integrada de férias de forma mais apelativa e um UI/UX que segue normas adequadas.
O nosso produto:	<p>Com o nosso produto, os clientes poderão:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fazer reserva de alojamentos ou vários alojamentos para um período Fazer marcação integrada de atividades e alojamento Fazer gestão de reputação Fazer pesquisa de características especiais Fazer pagamento de até 4 prestações

3.2 Funcionalidades principais

A plataforma oferece a possibilidade de marcar férias integradas de parque de campismo e, dentre várias funcionalidades, destacamos as principais seguintes:

- Selecionar data de check-in/check-out
- Pesquisar alojamento (tendas) existentes, disponíveis e respetivos preços
- Verificar as condições do alojamento (tenda) oferecidas (número de pessoas, a área por metros quadrados, água, WIFI, etc)
- Fazer a reserva de alojamento (tenda)
- Possibilidade de escolher serviços adicionais como prato do dia ou tenda adicional
- Gerir a reserva e opção de fazer alteração da marcação
- Fazer o pagamento do valor total ou possibilidade de pagar até 4 prestações
- Possibilidade cancelar a marcação sem penalização no valor pago

3.3 Âmbito inicial e incrementos subsequentes

<i>Feature</i>	<i>Release 1</i>	<i>Release 2</i>	<i>Release 3</i>
FE-1 , Fazer reserva de tenda(s)	Possibilidade de reservar uma mais tenda, fazer pagamento até 4 vezes	Possibilidade de pagar usando Paypal	Possibilidade de pagar com cartão de crédito ou MBWay
FE-2 , Pesquisar tenda(s)	Possibilidade de pesquisar tenda(s) e selecionar o tipo nas das disponíveis		
FE-3 , Gerir e cancelar reserva	Possibilidade do cliente gerir sua reserva e cancelar em qualquer altura		

3.4 Perfis dos stakeholders

<i>Stakeholder</i>	<i>Motivação para o projeto/valor esperado</i>
Estudantes	Experiência obtida por eles agregará valor ao projeto e por conseguinte poderão fomentar esta aos outros estudantes.
Famílias	A convivialidade é um valor imensurável que traz benefícios imprescindíveis. Isto agrega valor ao projeto.
Empresas do ramo	Sabendo que existe competidor no ramo, faz melhorar o sistema para que seja mais robusto e intuitivo. Esta visão permite agregar valor ao projeto.

3.5 Limites e exclusões

L1 – Algumas características mencionadas como a **Release 3 (FE-1)** poderá não ser implementada pela complexidade que a tecnologia poderá proporcionar.

L2 – Algumas reservas poderão ser remarcadas caso haja imensas chuvas que poderá devastar as tendas.

L3 – Poderá não existir a possibilidade de marcar várias atividades no parque de campismo

4 Referências e recursos suplementares

- Referências mencionadas pelo professor no Livro de Wiegers
- Referências mencionadas pelo professor sobre OpenUP