

**INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA**

Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Engenharia Informática

Engenharia de *Software*

**Uber**

Miguel Raposo, 14355

Miguel Rodrigues, 14356

2015/2016

**1 - INTRODUÇÃO**

**2 – ANÁLISE**

2.1 – Recolha de informação

Neste ponto pretendia-se recolher toda a informação relevante associada à Uber, bem como aos serviços e modalidades que dispõe e oferece. Para tal, analisaram-se textos, reportagens e artigos sobre a Uber, foram realizadas entrevistas a dois utilizadores dos serviços da marca e testaram-se as várias funcionalidades da aplicação, utilizando-a em tempo real.

Assim, de forma a ser possível analisar a Uber de um ponto de vista comercial e desenvolver um projecto de *software* que descreva os serviços que a marca presenteia, é fundamental conhecer alguma da sua história e, sobretudo, os objectivos e premissas a que se propunha no seu surgimento e actualmente. É, igualmente, importante fazer uma, breve, análise da relevância da marca na sociedade, de forma a conhecer as funcionalidades mais utilizadas, para, na fase seguinte do projecto, se descreverem alguns requisitos funcionais e não funcionais associados à marca.

A Uber descreve-se como uma “plataforma de tecnologia que liga pessoas”

<http://uberportugal.pt/about/uber>

http://cms.ipbeja.pt/pluginfile.php/75578/mod\_resource/content/5/Projecto\_Final\_ES\_2015\_16.pdf