

**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 oferece, 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 realizar uma, breve, análise da relevância da marca na sociedade, de forma a conhecer as funcionalidades mais utilizadas, bem como a forma como são realizadas, para, na fase seguinte do projecto, se descreverem alguns requisitos funcionais e não funcionais associados à marca.

2.1.1 – A marca

A Uber descreve-se como uma “plataforma de tecnologia que liga pessoas” e presta serviços de deslocação a pessoas que os requisitem dentro das grandes cidades. No entanto, o que distingue a empresa dos restantes serviços de transporte são as suas funcionalidades e serviços revolucionários. Possuindo a aplicação da Uber num dispositivo móvel, qualquer pessoa poderá requisitar um transporte, bastando, para isso, ter um registo associado à aplicação, que implica o fornecimento de informações pessoais e a associação de um cartão de crédito.

Através de meios de geolocalização, a aplicação detecta a localização do cliente na cidade, existindo, no entanto, a possibilidade de este alterar o local onde pretende encontrar o motorista. São apresentados os veículos Uber que estão nas proximidades do utilizador, bem como o tempo estimado que demorariam a chegar à localização do cliente. Assim, o utilizador apenas necessita de escolher o local de partida, de destino, consultar a estimativa do custo da viagem, confirmar o processo e aguardar pela chegada do transporte solicitado.

No entanto, este processo simples inclui várias vantagens e hipóteses, de forma a tornar a viagem o mais agradável possível ao utilizador. Este tem a possibilidade de consultar informações sobre o motorista e o carro que irão ao seu encontro, podendo analisar pontuações, numa escala de zero a cindo, atribuídas por outros utilizadores.

No final da viagem, não existe troca de dinheiro entre motorista e utilizador, visto que o custo da mesma é debitado na conta associada ao perfil do utilizador. Motorista e cliente apenas necessitam de avaliar a experiência realizada, através do sistema de pontuações da aplicação.

Se, por algum motivo, o utilizador tiver de cancelar o serviço, pagará o preço de tarifa mínima associada ao serviço requisitado.

Além das possibilidades descritas, a Uber dispõe de várias modalidades, associadas, sobretudo, aos veículos utilizados. A modalidade UberX representa um serviço *low-cost*, enquanto que o UberBlack é considerado o segmento de luxo da marca, na medida em que os serviços oferecidos são realizados em carros de gama alta. O utilizador dispõe ainda de ligação Wi-Fi sem custos, como poderá, ainda, escolher a estação de rádio que pretende ouvir ou activar a sua *playlist* do Spotify.

Relativamente aos motoristas da Uber, são pessoas contratadas por empresas de *rent-a-car*, que estabelecem parcerias com a marca. Caso uma pessoa seja contratada por uma das empresas parceiras da Uber ou seja empresário em nome individual, poderá ser motorista, desde que, para isso, possua formação, habilitação e certificação de motorista.

2.1.2 – Entrevistas a utilizadores