

TQS FINAL PROJECT

Take It Easy

Problema

Problema #1

Hoje em dia, muitas pessoas veem um ato simples, como ir a uma loja comprar ou levantar um produto, como algo cansativo, desinteressante ou até mesmo assustador. Muitas empresas dos dias atuais chegam a apostar em métodos de transporte dos seus produtos para a residência dos seus fiéis compradores, de forma a combater estes problemas.

No entanto, grande parte das lojas, principalmente as com menor abrangência em serviços de entrega, ficam descontentes por não conseguir satisfazer as exigências dos clientes que estariam dispostos a comprar, caso a entrega ou o levantamento fosse mais cómodo.

Problema #2

Outro problema dos dias atuais é a fraca adesão a espaços como pequenos cafés locais ou lojas, já antigas, que não foram crescendo e que vêm perdendo público. A constante ausência de pessoas a frequentar estes espaços torna-se preocupante na medida em que muitos são obrigados a fechar devido a este problema.

Objetivos

O objetivo da nossa plataforma é precisamente resolver os problemas acima apresentados.

Com a utilização do nosso sistema, as lojas mais necessitadas, que sofrem com os mesmos contratempos, têm oportunidade de alargar os seus horizontes de compradores, assim como dar respostas a outras necessidades relativas às suas entregas.

Para além disso, os espaços que queiram aumentar a sua afluência podem recorrer à nossa plataforma para criar novos motivos e oportunidades para as pessoas se deslocarem até esses espaços, fazendo desta forma crescer as suas adesões e consequentemente as suas vendas e os seus lucros.

Conceito do Projeto

A nossa plataforma, Take It Easy, trata-se de uma rede de Pickup Points espalhados pelo país que, ligando empresas distribuidoras e pontos de entrega, facilita a entrega e o levantamento de encomendas, dando uma maior abstração e liberdade às eStores de enviar os seus produtos para os seus clientes.

A Take It Easy é a plataforma que vem cumprir com os objetivos acima mencionados e ainda adicionar funcionalidades necessárias aqueles que se importam com os detalhes da sua encomenda.

Na aplicação web, os utilizadores poderão rastrear a sua encomenda assim como redefinir pormenores quanto à entrega e levantamento do produto, sem qualquer preocupação quanto à entidade transportadora. Além disso, os responsáveis por espaços que queiram passar a pertencer à rede de Pickup Points poderão fazer o pedido de adesão através da aplicação de forma simples e clara.

Personas

Persona 1 – Cliente Antissocial

Nome	João Sozinho
Idade	23 anos
Ocupação	Estudante de Mestrado de Engenharia Informática na Universidade de Aveiro
Capacidades	O João é capaz de fazer grandes projetos informáticos e usar aplicações e dispositivos informáticos com grande facilidade. No entanto, o seu maior problema são novas interações. Ter de falar com pessoas novas deixa-o nervoso.
Interesses	O João é um rapaz muito prestável e amável. Quando o assunto é surpreender a sua irmã mais nova ele sabe sempre que brinquedos escolher para a deixar feliz. É por isso que ele adora ocupar os seus tempos livres a arranjar novas lojas de brinquedos para comprar, mas, às vezes, fica de pé atrás por ter de interagir com tanta gente só para comprar um brinquedo.

Persona 2 – Cliente Distância

Nome	Joana Sousa
Idade	37 anos
Ocupação	Designer de Interiores
Capacidades	A Joana é uma artista muito habilidosa que deixa todos os que veem os seus designs de boca aberta. No entanto, o talento que tem para o desenho veio acompanhado de um pavor imenso em ir muito longe de casa. Normalmente, gosta de se manter na sua vila e desgosta de aventuras longínquas.
Interesses	A Joana adora divertir-se em casa com a sua família. Passa longas horas a brincar com o seu filho e com os brinquedos que lhe costuma comprar. É uma mãe muito simpática que, por vezes, fica até chateada só por ter de ir tão longe para comprar um brinquedo novo para o seu filho.

Persona 3 – ACP Provider

Nome	Manuela Moreira
Idade	68 anos
Ocupação	Funcionária do Café/Bar do Departamento de Biologia da UA

Capacidades	A D. Manuela é uma senhora muito dedicada que adora interagir com os seus clientes e oferecer um serviço de qualidade no seu café. Mesmo com a baixa afluência ao seu café, a D. Manuela mantém a boa vontade que sempre teve.
Interesses	A Manuela tem vontade de aumentar o seu negócio. A baixa afluência que o seu café tem vindo a ter ao longo dos tempos tem afetado muito a sua vontade de manter o negócio. Ela muitas vezes procura maneiras de tentar atrair tanto antigos como novos clientes.

Persona 4 – Administrador da Plataforma

Nome	Fernando Ferreira (sim)
Idade	45 anos
Ocupação	Administrador da Plataforma Take It Easy
Capacidades	O Fernando é muito dedicado ao que faz e a sua atenção para os detalhes é algo admirável. É por isso que atualmente está encarregue de gerir a Take It Easy como administrador.
Interesses	Falta de Interesse

Cenários

João Sozinho

Texto Bonitinho

Joana Sousa

Texto Bonitinho

Manuela Moreira

Texto Bonitinho

Fernando Ferreira

Texto Bonitinho

Requisitos Funcionais

Experiência: O utilizador pode aceder ao estado detalhado da sua encomenda;

Suporte: O utilizador pode recorrer ao suporte facultado pelo sistema;

Alterações: O utilizador pode pedir para alterar do destino da sua encomenda;

Notificação: O utilizador é notificado em qualquer caso de alteração do estado da sua encomenda;

Requisitos Não-Funcionais

Segurança e privacidade: Necessário fazer login para algumas ações;

Usabilidade: Fácil de aprender a usar a aplicação;

Integridade dos dados: Mesma informação em várias plataformas;

Escalabilidade: Possível de ser usada por um grande número de utilizadores;

Disponibilidade: A aplicação deve estar sempre disponível;

Arquitetura

Iteration 1 – 04/05



