



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ

Projeto Integrado v.1.0

SISTEMA DE ESTOQUE E AGENDAMENTO DE ESTÚDIO DE TATUAGEM

Professor:

Jeferson Kenedy M. Vieira

Equipe:

Danyel Lima Matos Granzotti

Jhordanna Gonçalves de Oliveira

João Alef Porto Bevilaqua

Kendriks Tamires da Paixão Monteiro

Manoel Araújo Lima Neto

QUIXADÁ

2024

1. ESCOPO DO PROJETO.....	3
a. STAKEHOLDERS.....	3
2. REQUISITOS INICIAIS.....	3
3. DEFINIÇÃO DO PROCESSO, TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS.....	4
a. PROCESSO.....	4
b. TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS.....	4
4. CRONOGRAMA INICIAL DO PROJETO.....	5
Escopo.....	5
Requisitos.....	5
Prototipação.....	5
Desenvolvimento.....	5
Entrega Final.....	6

1. ESCOPO DO PROJETO

Este projeto visa desenvolver um software para o gerenciamento de estoque e agendamento para um estúdio de tatuagem. O sistema atenderá as necessidades de controle de estoque dos materiais, como produtos consumíveis, equipamentos e produtos de higiene, implementando processos de entrada, saída e monitoramento desses produtos. Além disso, ele oferecerá funcionalidades de agendamento, gerenciamento de clientes, e repositório de imagens separados por sessão, facilitando a organização dos compromissos do tatuador. Entre os recursos principais, estão relatórios de estoque e alertas de validade e baixa quantidade de produtos. O objetivo é centralizar esses processos para aprimorar o controle de insumos e agenda.

a. STAKEHOLDERS

Os principais stakeholder do projeto serão:

- Kagun Tattoo - Dona do estúdio;
- Jeferson Kenedy - Professor da disciplina;
- Paulyne Jucá - Professora de PDS (Projeto Detalhado de Software)
- Livia Almada - Professora de FBD (Fundamento de Banco de Dados);
- Danyel Granzotti - Membro da equipe;
- Jhordanna Oliveira - Membro da equipe;
- João Bevilaqua - Membro da equipe;
- Kendriks da Paixão - Membro da equipe;
- Manoel Neto - Membro da equipe;

2. REQUISITOS INICIAIS

RF01: O sistema deve permitir o cadastro de novos produtos, contendo nome do produto, código do produto, lote, data de validade, quantidade e categoria.

RF02: O sistema deve ser capaz de buscar produtos pelo nome do produto, código do produto, lote, data de validade ou categoria

RF03: O sistema deve ser capaz de a entrada e saída de produtos, contendo o nome do produto, quantidade e data

RF04: O sistema deve ser capaz de gerar um relatório do estoque atual

RF05: O sistema deve ser capaz de gerar um relatório dos produtos em que a data de vencimento é menor ou igual a trinta dias a partir da data atual

RF06: O sistema deve alertar quando um produto está em falta ou possui 5 ou menos unidades

RF07: O sistema deve ser capaz de cadastrar fornecedores, contendo nome, número de telefone, email e produtos fornecidos

RF08: O sistema deve ser capaz de cadastrar cliente, contendo nome do cliente, número de telefone e data de nascimento

RF09: O sistema deve ser capaz de mostrar a agenda do tatuador

RF10: O sistema deve ser capaz de cancelar e remarcar horários

RF11: O sistema deve ser capaz de notificar os agendamentos com 8h de antecedência

3. DEFINIÇÃO DO PROCESSO, TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS

a. PROCESSO

- **Metodologia SCRUM:** O desenvolvimento será conduzido seguindo a metodologia SCRUM, com sprints semanais que incluem eventos regulares:
 - **Sprint Planning (Toda Sexta) :** Reunião para planejamento das atividades de cada sprint;
 - **Daily (via texto):** Comunicação diária para acompanhar o andamento das tarefas;
 - **Sprint Review (Toda Sexta) :** Revisão ao final de cada sprint, para apresentação dos resultados e feedback do cliente.
- **Entrevistas e reuniões com stakeholders:** As necessidades e expectativas dos stakeholders vão ser elucidadas por meio de entrevistas e reuniões com os mesmos;
- **Definição da Estrutura do Projeto e Documentação:** A equipe organizará a estrutura do projeto, com a criação de uma documentação usando historia de usuário e diagramas de classe;
- **Prototipação:** Vão ser utilizados wireframes para prototipação e validação junto aos stakeholders;

b. TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS

i. Ferramentas:

- **Comunicação:** Whatsapp e Google Meet;
- **Cronograma:** Google Planilhas;
- **Prototipação:** Figma;
- **Versionamento:** Git;
- **Repositório de Códigos e Quadro Kanban:** Github;

ii. Tecnologias:

- **Front-end Desktop:** React + Electron;
- **Back-end:** Node;
- **Testes:** Playwright;
- **Banco de dados:** Postgres.

4. CRONOGRAMA INICIAL DO PROJETO



Escopo

- Reunião Inicial: 28/10/2024
- Definir Escopo: 11/11/2024
- Contactar Stakeholders: 11/11/2024

Requisitos

- Reunião Brainstorm: 10/11/2024
- Elicitação: 10/11/2024 - 02/12/2024
- Diagramação: 16/12/2024 - 30/12/2024
- Refatoração: 23/12/2024 - 30/12/2024, 06/01/2025 - 13/01/2025, 27/01/2025 - 03/02/2025

Prototipação

- Wireframes: 02/12/2024 - 30/12/2024
- Avaliação: 30/12/2024 - 06/01/2025
- Alta Fidelidade: 06/01/2025 - 13/01/2025

Desenvolvimento

- v0.1b: 13/01/2025 - 27/01/2025
- Avaliação v0.1b: 27/01/2025 - 03/02/2025

- v0.2b: 03/02/2025 - 10/02/2025
- Avaliação v0.2b: 10/02/2025 - 17/02/2025
- v0.3b: 17/02/2025 - 24/02/2025
- Avaliação v0.3b: 24/02/2025 - 02/03/2025
- v1.0: 02/03/2025 - 10/03/2025
- Avaliação v1.0: 10/03/2025 - 17/03/2025

Entrega Final

- Entrega Final: 17/03/2025