UNIVERSIDADE PARANAENSE - UNIPAR Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas **Disciplina:** PROJETO INTEGRADOR Reservas de Campos Esportivos Erick Daniel Teixeira Vier - 235908-1 Orientador: Lucas Brunetto Cari

2024

Sumário

1. Introdução 1.1. Contextualização 1.2. Justificativa 1.3. Objetivos 2. Proposta do Projeto 3. Necessidade Real 3. Problema Ser Resolvido 3. Levantamento de Requisitos 5.1. Requisitos Funcionais 3.2. Requisitos Não Funcionais 4. Modelagem de Dados (DER) 4. Prototipação 4. Referências Bibliográficas 4.

1. Introdução

1.1. Contextualização

O projeto "Reservas de Campos Esportivos" foi criado para atender a necessidade de donos de campos e clientes que desejam uma forma prática de gerenciar e reservar horários. O sistema funcionará em um ambiente esportivo, facilitando a reserva de espaços e melhorando a experiência dos usuários.

1.2. Justificativa

Esse projeto é importante porque resolve problemas comuns na gestão de reservas. Ele beneficiará os donos de campos ao aumentar a eficiência na administração e a receita. Para os clientes, tornará o processo de reserva mais fácil e rápido, incentivando a prática de esportes.

1.3. Objetivos

Objetivo Geral: Criar uma plataforma digital que otimize o gerenciamento de reservas de campos esportivos, facilitando tanto a administração por parte dos donos quanto a experiência dos clientes ao realizar reservas.

2. Proposta do Projeto

A proposta do projeto "Reservas de Campos Esportivos" consiste no desenvolvimento de um sistema digital que permitirá aos donos de campos gerenciar suas reservas de maneira prática e

eficiente. As principais funcionalidades do sistema incluirão:

- Cadastro de Campos: Donos poderão cadastrar suas instalações, informando detalhes como localização, tipo de esporte, horários disponíveis e tarifas.
- **Reserva de Horários:** Clientes poderão visualizar a disponibilidade em tempo real e realizar reservas de maneira simples e rápida.
- Pagamentos Online: Integração de métodos de pagamento para facilitar a confirmação das reservas.
- Notificações e Lembretes: Sistema de alertas para lembrar os usuários sobre suas reservas, evitando faltas.
- **Relatórios de Ocupação:** Ferramenta para os donos analisarem a taxa de ocupação e ajustarem suas ofertas conforme a demanda.

3. Necessidade Real

A necessidade que originou este projeto é a dificuldade encontrada por donos de campos esportivos na administração manual de reservas, o que muitas vezes resulta em erros e conflitos de agendamento. A falta de uma solução digital clara e acessível dificulta a experiência dos clientes ao tentarem reservar horários. Essa necessidade foi identificada por meio de pesquisas de mercado que evidenciaram a insatisfação dos usuários com os métodos tradicionais de reserva, mostrando a relevância e a urgência de uma solução digital.

4. Problema a Ser Resolvido

O problema central que o projeto busca solucionar é a ineficiência na gestão de reservas de campos esportivos, onde muitos donos enfrentam desafios em manter o controle de agendamentos. Esse aspecto gera conflitos de horários, insatisfação dos clientes e, consequentemente, perda de receita. O projeto visa criar uma solução que minimize esses problemas, proporcionando um sistema que otimize a administração e a experiência do usuário.

5. Levantamento de Requisitos

Requisitos Funcionais

- Cadastro de Usuários: Permitir que donos de campos e clientes se cadastrem na plataforma.
- **2. Gerenciamento de Campos:** Funcionalidade para os donos registrarem e atualizarem informações sobre suas instalações.
- 3. **Visualização de Disponibilidade:** Clientes poderão visualizar horários disponíveis em tempo real.
- Realização de Reservas: Opção de reservar horários com confirmação imediata.
 Processamento de Pagamentos: Integração com plataformas de pagamento para transações seguras.
- 6. Envio de Notificações: Sistema de alertas para reservas e lembretes.

5.1. Requisitos Funcionais

RF01: O sistema deve permitir que o dono do campo cadastre e gerencie suas instalações, incluindo informações sobre localização, tipo de campo e disponibilidade. RF02: O sistema deve possibilitar que clientes façam reservas online, visualizando horários disponíveis e realizando pagamentos.

RF03: O sistema deve oferecer uma interface para que os donos dos campos visualizem e gerenciem as reservas, incluindo a opção de aceitar ou cancelar reservas.

RF04: O sistema deve enviar notificações por e-mail ou SMS para confirmar reservas e lembrar os clientes sobre os horários reservados.

RF05: O sistema deve permitir a geração de relatórios sobre o uso dos campos, receitas e feedback dos clientes.

5.2.Requisitos Não Funcionais

RNF01: O sistema deve ser capaz de suportar até 1.000 usuários simultâneos sem degradação no desempenho.

RNF02: A plataforma deve ser acessível via navegadores modernos em dispositivos móveis e

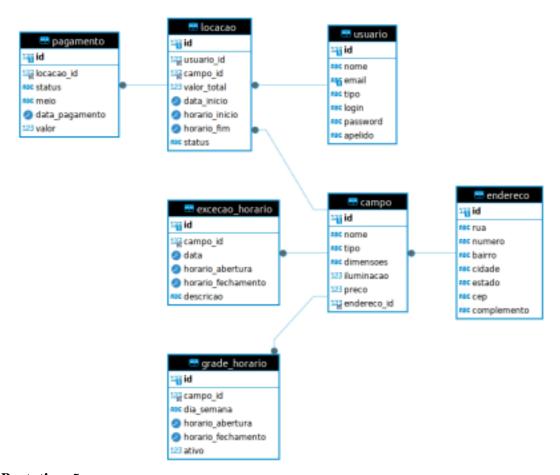
desktops, garantindo uma experiência de uso consistente.

RNF03: O sistema deve ter um tempo de resposta para as ações do usuário de no máximo 2 segundos.

RNF04: A segurança dos dados deve ser garantida com criptografia de informações sensíveis e autenticação de usuários.

RNF05: A interface deve ser intuitiva e de fácil navegação, com suporte para múltiplos idiomas.

6. Modelagem de Dados (DER).



7. Prototipação

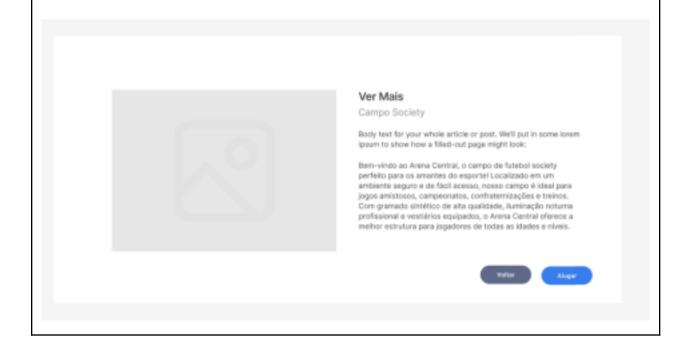
Tela Inicial

Nesta tela, o usuário pode navegar entre os campos disponíveis para aluguel, filtrando por suas preferências. Ele pode visualizar mais informações detalhadas sobre cada campo ou fazer a reserva diretamente, de forma rápida e prática.



Tela de Informações do Campo

Nesta tela, o usuário tem acesso a todos os detalhes do campo selecionado, incluindo informações sobre a iluminação, vestiários, tipo de gramado, infraestrutura, e como o sistema de reserva funciona. É possível visualizar fotos do local, horários disponíveis e quaisquer outros serviços adicionais oferecidos.



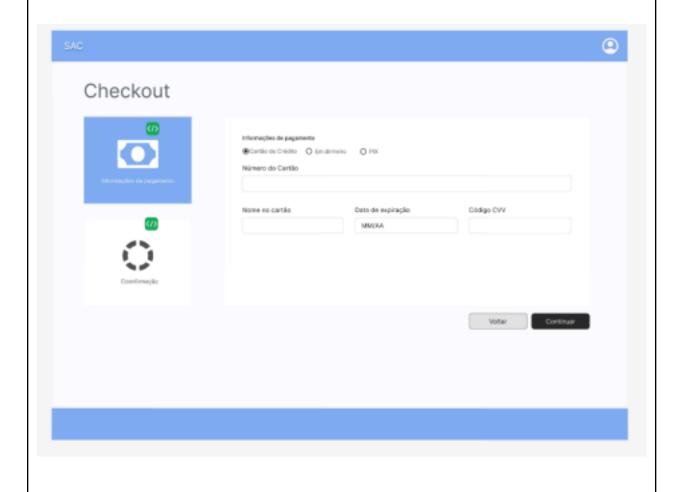
Tela de Pré Aluguel

Nesta tela, o usuário pode visualizar mais fotos do campo escolhido, selecionar a data e o horário desejado, além de ativar notificações para ser avisado quando houver disponibilidade. O preço por hora é exibido de forma clara, e o usuário pode confirmar a reserva diretamente através da mesma interface.



Tela de confirmação de pagamento

Nesta etapa final, o usuário escolhe a forma de pagamento para concluir a reserva. As opções disponíveis incluem Cartão de Crédito, Dinheiro, e PIX. Após a seleção do método, o pagamento é processado de forma segura, confirmando a reserva do campo e gerando um comprovante que pode ser salvo ou enviado por e-mail.



Tela do painel de Admin

Nesta tela, o administrador tem acesso completo para gerenciar os campos. Ele pode inserir e editar informações como o endereço, uma descrição detalhada do campo, horários de funcionamento, exceções (feriados ou eventos), e fazer o upload de fotos. A interface permite fácil atualização dos dados, garantindo que as informações apresentadas aos usuários estejam sempre corretas e atualizadas.

Informações sobre o				
Compartilhe as informações do	campo			
Endereço				
Value				
Descrição detalhada do campo				
Yelse				
Horários de Funcionamento	Exceções de funcionamento	Adicionar Fotos		
Hosários de Funcionamento	Exceções de funcionamento	Adicionar Fotos		
Horários de Funcionamento	Exceções de funcionamento	Adicionar Fotos	-	
Hotários de Funcionamento	Exceções de funcionamento	Adicionar Fotos		
Honirios de Funcionamento	Exceções de funcionamento	Adictionar Fotos		
Horários de Funcionamento	Exceções de funcionamento	Adictionar Fotos		
Horários de Funcionamento	Exceções de funcionamento	Adicioner Fotos		

Fluxo de Navegação

As telas e funcionalidades do sistema estão interconectadas de forma a criar um fluxo de navegação simples e intuitivo, garantindo uma experiência fácil para os usuários, desde a escolha do campo até a finalização do pagamento. A seguir, o fluxo de navegação entre as diferentes telas:

- 1. **Tela Inicial**: O ponto de entrada do sistema, onde o usuário pode navegar pelos campos disponíveis, visualizar os detalhes ou realizar uma reserva direta.
- 2. **Tela de Informações do Campo**: Após selecionar um campo na tela inicial, o usuário é levado para esta tela, onde pode ver informações mais detalhadas sobre o campo, incluindo iluminação, vestiários, fotos e demais especificações.
- 3. **Tela de Pré-Aluguel**: A partir da tela de informações do campo, o usuário pode prosseguir para a tela de pré-aluguel, onde escolhe a data, horário, verifica o preço por hora e, se desejar, ativa uma notificação de vaga disponível.
- 4. Tela de Confirmação de Pagamento: Após definir os detalhes da reserva, o usuário é direcionado para a tela de confirmação de pagamento, onde seleciona a forma de pagamento (cartão, dinheiro, PIX) e finaliza o aluguel.
- 5. Tela de Painel de Admin: O administrador do sistema acessa esta tela para inserir, editar ou remover informações sobre os campos, como endereço, descrição, horários de funcionamento, exceções e imagens. Ele tem controle total sobre os dados exibidos aos usuários.

https://lucid.app/lucidchart/d4ce837b-04f6-41f0-a0cb-3f07456f93f0/edit?invitationId=inv_a de 85f7f-9960-4ee2-b3b7-6e8966af485b

4. Ferramentas Utilizadas

Ferramentas usadas

Figma: Utilizado para o design e prototipagem das interfaces das telas, proporcionando

uma visualização detalhada e interativa do sistema.

lucid.app: Empregado para a criação e visualização dos diagramas de fluxo de

navegação, facilitando a compreensão das interações entre as diferentes telas.

8. Referências Bibliográficas

Página: Wearejoga

Acessado: dia 14 de agosto de 2024

https://www.site.wearejoga.com/sistema-clubes-de-futebol?gad source=1&gclid=

CjwKCAjw ZC2BhAQEiwAXSgClruaeb2c2 7gGAd9gXooZtF6o-eED GAtLjIyeEk

xOTihCHQoGC-ahoCfg8QAvD_BwE

Página: Nextfit

Acessado: dia 15 de agosto de 2024

https://nextfit.com.br/software-para-quadras-esportivas/