

FIT LIFE

Ana Clara Bertoldo Anastacio Pereira¹, Gabriel Victor Teles Cordeiro Damião, Louise Santos Ribeiro, Savio Luis Pontes Martucheli, Willy Campos Costa,

¹Instituto de Informática e Ciências Exatas – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC MINAS)
Contagem – MG – Brasil

acbanastacio@sga.pucminas.br, gabriel.damiao.1389156@sga.pucminas.br,
louise.ribeiro@sga.pucminas.br, savio.martucheli@sga.pucminas.br,
wccosta@sga.pucminas.br

Resumo. *Escrevam aqui o resumo. O resumo deve contextualizar rapidamente o trabalho, descrever seu objetivo e, ao final, mostrar algum resultado relevante obtido (até 10 linhas). Último a ser feito!*

1. Introdução

Nos meses iniciais do ano, a busca por academias cresce em até 60% (segundo fontes do G1) devido ao verão. A alta procura nas academias, faz com que os proprietários/gerentes de empresas percam o controle e até mesmo levem prejuízo em seus negócios. O descontrole de alunos com planos vencidos, alunos novos, alunos inscritos em modalidades diferentes na academia fazem com que os clientes fiquem até insatisfeito com certa desorganização.

Pensando nisso, o software Fit Life chega ao mercado pensando em você, gestor de academia. Com o Fit Life, você consegue administrar fichas de alunos, datas de vencimento dos pagamentos dos alunos, inadimplências, modalidades de planos, etc. Potencialize os resultados de sua academia, contrate um software de gerenciamento.

1.1. Objetivos geral e específicos

O projeto tem como finalidade principal promover aos proprietários de academias um melhor controle diante do financeiro da empresa, controle de rotinas e níveis de frequência do cliente na academia.

1.2. Justificativas

A melhor experiência do cliente com a academia e a redução de inadimplências foram fatores motivadores para a construção e/ou desenvolvimento do projeto.

1.3. Processos

1. Proprietário da Academia preenche o formulário para cadastro no sistema;
2. Proprietário da Academia recebe login e senha de administrador no e-mail;
3. Proprietário da Academia cadastra atividades contidas na academia;
4. Cliente assina o contrato de contratação das atividades da academia;
5. Proprietário da Academia cadastra o cliente no software;
6. Proprietário da Academia inclui data de vencimento da mensalidade do cliente;
7. Proprietário da Academia vincula atividades físicas do cliente;
8. Sistema gera o número de matrícula do cliente;
9. Proprietário cria ficha de musculação//atividades físicas
10. Cliente chega na academia, digita o número da matrícula
11. Sistema valida condição de pagamento do cliente

2. Participantes do processo de negócio

Identifiquem hipoteticamente os diferentes **perfis dos Stakeholders** (participantes do processo) chave do sistema. Procurem caracterizar os diferentes **papéis** desempenhados no(s) processo(s) relacionados ao tema escolhido pelo grupo. Cada papel desempenha funções diferentes no(s) processo(s). Especificar de 2 a 4 pessoas (papeis distintos).

PESSOA	PAPEL	RESPONSABILIDADE PRINCIPAL
Antônio Rangel Mendes	Proprietário da academia	Usufruir do sistema do Fit Life para ajudar a gerir seu negócio
Lucas Hernane de Souza	Personal Trainer	Distribuir corretamente a ficha para cada cliente utilizando o Fit Life
Ana Flávia Mendonça	Recepcionista	Ter controle do pagamento cada cliente e controle de acesso dos mesmos
João Pedro Fernandes	Cliente	Utilizar do Fit Life para ver sua ficha de treino e vencimentos.

3. Modelagem do Processo de Negócio

3.1. Modelagem da situação atual (Modelagem AS IS)

Com o tema do projeto definido, escolham alguns processos neste contexto de negócios. Para ilustrar potenciais ganhos com a automatização, imaginem processos manuais, ineficientes e/ou com muitas idas e vindas, gerando, assim, retrabalho.

Colem aqui os **modelos dos processos atuais (modelo AS-IS)**, elaborados com o apoio da ferramenta baseada em BPMN utilizada na disciplina.

3.2. Análise dos processos

Identifiquem e descrevam os problemas existentes nesta situação fictícia indesejada.

3.3. Desenho dos Processos (TO BE)

Tendo identificado os gargalos dos modelos *AS IS*, apresentem uma descrição da proposta de solução, buscando maior eficiência com a introdução da tecnologia. Abordem também os **limites** dessa solução e o seu **alinhamento com as estratégias e objetivos do contexto de negócio** escolhido.

Colem aqui os **modelos da solução proposta (modelo TO BE)** elaborados com o apoio da ferramenta baseada em BPMN utilizada na disciplina.

Cada processo identificado deve ter seu modelo *TO-BE* específico. Descrevam as oportunidades de melhoria de cada processo da solução proposta.

4. Projeto da Solução

4.1. Protótipos de telas

A partir das atividades de usuário identificadas na seção anterior, elabore o protótipo de tela de cada uma delas.

4.1.1. Processo x: [nome da tarefa]

Atividade	Protótipo
Nome	[Nome da propriedade ou campo]

4.2. Diagrama Entidade e Relacionamento (DER)

O desenvolvimento da solução proposta requer a existência de bases de dados que permitam efetuar os cadastros de dados e controles associados aos processos identificados, assim como recuperações.

Utilizando a notação do **DER** (Diagrama Entidade e Relacionamento), elaborem um modelo, na ferramenta visual indicada na disciplina, que contemple todas as **entidades e atributos associados às atividades dos processos** identificados. Deve ser gerado um único DER que suporte todos os processos escolhidos, visando, assim, uma base de dados integrada. O modelo deve contemplar, também, o controle de acesso de usuários (partes interessadas dos processos) de acordo com os papéis definidos nos modelos do processo de negócio.

Colem aqui o DER confeccionado.

4.3. Tecnologias

Descreva qual(is) tecnologias você vai usar para resolver o seu problema, ou seja, implementar a sua solução. Liste todas as tecnologias envolvidas, linguagens a serem utilizadas, serviços web, frameworks, bibliotecas, IDEs de desenvolvimento, e ferramentas.

Apresente também uma figura explicando como as tecnologias estão relacionadas ou como uma interação do usuário com o sistema vai ser conduzida (*user flow*), por onde ela passa até retornar uma resposta ao usuário.

5. Uso Software

Faça aqui uma breve descrição do software e coloque as principais telas com uma explicação de como usar cada uma.

6. Conclusão

Apresentem, aqui, a conclusão do trabalho, que deve conter uma **síntese** dos **principais resultados** obtidos com a melhoria dos processos, uma discussão das **limitações** da solução proposta e **sugestões de novas linhas de estudo**.

REFERÊNCIAS

Como um projeto de *software* não requer revisão bibliográfica, a inclusão das referências não é obrigatória. No entanto, caso vocês desejem incluir referências relacionadas às tecnologias, padrões, ou metodologias empregadas no trabalho, relacione-as de acordo com a ABNT.

Verifiquem no *link* abaixo como devem ser as referências no padrão ABNT:

http://www.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20160217102425.pdf