Introdução

Lojas de aluguel de roupas que pretendem expandir e/ou profissionalizar o negócio se deparam com processos que não são compatíveis com o próximo passo da empresa, processos não atendem os modelos aplicados no mercado, e forma de tratar as informações são desorganizadas e facilmente alteradas.

Impossível de manter um acompanhamento do negócio devido a não possuir um sistema que compile todas as informações. Acompanhamento de histórico de alugueis precário.

Objetivo geral

Desenvolvimento de uma solução para o gerenciamento de uma loja de aluguel, direcionado para aluguel de roupa.

Objetivo especifico

Solução irá permitir o cadastro, pesquisa e alteração do usuário, com informações pessoais do cliente (relevantes para o negócio), possibilitará o cadastro, pesquisa e alteração do produto e suas caracterizas (exemplo, código de barras, peso, imagem, preço por período alugado)

Disponibilizará modulo para o aluguel, onde permitirá incluir informações do cliente com as informações do produto junto com as informações de forma de pagamento, data de retirada e data de devolução.

Sistema de fidelidade que possibilitará o cliente acumular cupons de desconto ao efetuar compras, participar de campanhas promocionais e utilizar na hora do pagamento, sendo possível utilizar o cupom para abater apenas x% do valor total, com um limite máximo de cupons por cliente.

Possuirá um modulo de configuração, onde será possível efetuar as configurações dos parâmetros do sistema, por exemplo, a porcentagem equivalente a cada cupom utilizado e a quantidade total possível a ser utilizada por transação. Sistema disponibilizará campo para a criação de um contrato padrão, onde será possível padronizar e automatizar o contrato de utilização.

Justificativa

O tema do foi escolhido pelo o grupo por ser, primeiramente um sistema que nunca tivemos conhecimento de sua existência sendo assim peculiar e mais interessante, um tema que seja mais focado em sua viabilidade comercial, será possível a implementação tanto em Java web quando em client C#, utilizará grande parte da matéria passada em aula e fará com que tenhamos experiência em soluções direcionadas ao varejo.