

Sistema de Gerenciamento do Draco Tattoo

Danilo Oliveira, Kevin Manoel Silva, Ricardo Medeiros, Rodrigo Henrique Gomes G.

Faculdade Impacta de Tecnologia
São Paulo – SP – Brasil

Danilo.oliveira@aluno.faculdadeimpacta.com.br

Kevin.silva@aluno.faculdadeimpacta.com.br

Ricardo.junior@aluno.faculdadeimpacta.com.br

Rodrigo.guimaraes@aluno.faculdadeimpacta.com.br

***Abstract.** Customer Jorge Seiki Teruya representative and owner of tattoo studio Draco Tattoo seeks to computerize the internal processes of the space to organize his business through scheduling sessions. The goal is to obtain accuracy and commitment in customer service.*

***Resumo.** O cliente Jorge Seiki Teruya representante e dono do estúdio de tatuagens DracoTattoo busca informatizar os processos internos do negócio para organizar suas atividades através de agendamentos das sessões de tatuagem. O objetivo é obter precisão e compromisso no atendimento ao cliente.*

1. Introdução

A DracoTattoo é um recente estúdio de tatuagens fundado em 06/2019 por Jorge Seiki Teruya, desenvolvedor de projetos que resolveu investir no ramo de tatuagens com a finalidade de buscar outra alternativa rentável afim de melhorar suas receitas e obter melhor equilíbrio financeiro, o cliente Jorge Seiki Teruya em comum acordo com este grupo solicitou um projeto a ser implantado afim de agendar sessões e horários para os clientes dentro de seu estúdio, pois o mesmo não encontra tempo para desenvolver a ferramenta para suas lojas.

1.1. Apresentação do Problema

O cliente enfrenta problemas para organizar o agendamento entre as sessões, atrasos de clientes e prolongamento da sessão são os motivos que prejudicam o tempo estimado para cada sessão. O problema principal é a falta de organização quanto ao agendamento, este é o fator que incomoda Jorge e também seus clientes, por conta de imprevistos quanto a presença de clientes e tatuadores, os demais clientes acabam reajustando seus horários contra vontade, causando insatisfação e em alguns chegando até desistirem do serviço já programado.



Agendamento realizada manualmente e de forma desorganizada na figura a esquerda e como é realizado após a automatização na figura a direita.

A organização do estúdio

1.2. Objetivos

Com a automatização dos processos internos do negócio haverá facilidade para organizar as sessões com horários estipulados (mesmo que o cliente chegue atrasado o horário passará a ser contabilizado a partir do horário combinado para a sessão), notificar clientes e tatuadores as vésperas de realizar o serviço, consultar a agenda para que possam tomar medidas para evitar falta do material necessário para a tatuagem.

- Automatizar o agendamento para organizar os horários de cada sessão.
- Cadastrar os clientes para realizar o agendamento.
- Auxiliar a secretária no agendamento de todos os clientes.
- Auxiliar a secretária para notificar tatuadores e clientes as vésperas da realização do serviço

2. Estudo de Viabilidade

Essa seção está reservada para análise de viabilidade da solução proposta para o cliente. Essa análise deve ser dividida em uma pesquisa de soluções similares tanto no mercado, quanto em outros trabalhos de OPE já feitos.

Após a análise de soluções similares, será apresentada uma comparação justificando o porquê da solução adotada ser mais indicada para o cliente do que uma ou mais das encontradas na análise.

2.1. Soluções de Mercado e OPE

Analisando o **VHSYS**, é o mais completo e atinge tudo que o nosso cliente procura, tanto na parte do agendamento, tanto na parte da nota fiscal, porém é um sistema web já pronto e o cliente teria que fazer um plano e pagar mensalmente para utilizar a solução.

Acessando o **CALENDRIER** podemos analisar que remete a estrutura inicial de nosso projeto, contendo uma boa e interativa sessão de agendamentos, transações com agendamentos marcados. O sistema ainda tem uma versão paga com mais funcionalidades adicionais.

RESERVIO um sistema web com alto grau de interações, ainda contendo um assistente virtual de negócios que faz um levantamento sobre os agendamentos, com uma agenda flexível podendo marcar férias e turnos, além de marcar sessões de tatuagens.

2.2. Justificativa

Após o levantamento das soluções similares na subseção 2.1, aqui deve estar as comparações com as soluções encontradas, justificando o porquê da solução proposta ser aderente com o cliente necessita.

3. Arquitetura da Solução

Nessa seção deve ser descrita toda a arquitetura tecnológica da solução proposta. Muito do conteúdo dessa seção vai estar presente no artefatos gerados na etapa de engenharia de software. Nesse documento deve estar presente imagens e descrições dos artefatos mais relevantes. Todos os outros deverão estar nas referências.

3.1. Diagrama de Componentes

Nesta subseção deve estar descrita toda a composição da solução. Além do diagrama de componentes, deve ser mostrada a divisão de sistemas/subsistemas adotados.

3.2. Infraestrutura

Aqui deve constar a descrição da infraestrutura computacional da solução para o cliente. Primeiro deve ser descrita a infraestrutura atual, após isso uma explicação do que deve ser alterado e como para adequar a solução proposta, ou se não houver necessidade de alteração, uma justificativa.

3.3. Tecnologias Utilizadas

Nessa subseção devem vir listados todas as tecnologias utilizadas, com o propósito de cada uma dentro da solução e uma justificativa simples do motivo de sua utilização. Um exemplo de tabela para essa caracterização está na Tabela 1. Títulos de tabelas devem estar acima delas, fonte Helvetica, negrito, tamanho 10, com 6 pontos de espaço antes e depois do título.

Tabela 1. Exemplo de tecnologias utilizadas

Tecnologia	Camada/Subsistema	Justificativa
Git	Infraestrutura	Versionamento de código distribuído entre todos os desenvolvedores.

		Necessário pelas ferramentas de hospedagem escolhidas
Java	Servidor	Necessidade de integração com sistemas já existentes. Requisito técnico pedido pelo cliente.
MySQL	Servidor	SGBD Relacional de licença gratuita.

4. Resultados Obtidos

Nessa seção devem estar todos os resultados do que foi feito para o cliente. O que foi de fato implementado, qual a situação atual, links para o software e todo o resto.

4.1. Comparativo com Soluções

Apresente aqui aquilo que foi implementado para o cliente e compare com as soluções levantadas na seção 2.

4.2. Protótipo

Mostrem o protótipo da solução. Essa apresentação pode ser por telas do sistema, o link para navegação no sistema (se for possível) e diagramas que sejam pertinentes.

4.3. Considerações Finais

Quaisquer outras considerações a respeito do trabalho e pontos para futuras melhorias.

Referências

Boulic, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: New Trends in Animation and Visualization, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons Ltd., England.

Dyer, S., Martin, J. and Zulauf, J. (1995) “Motion Capture White Paper”, http://reality.sgi.com/employees/jam_sb/mocap/MoCapWP_v2.0.html, December.

Holton, M. and Alexander, S. (1995) “Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials”, Computer Graphics: Developments in Virtual Environments, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., p. 449-460.

Knuth, D. E. (1984), The TeXbook, Addison Wesley, 15th edition.

Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.