**Sistema de Gerenciamento do Draco Tattoo**

**Cynthia Ribeiro da Costa, Kevin Manoel Silva, Lírio Mickael Dias O, Ricardo Medeiros, Rodrigo Henrique Gomes G.**

Faculdade Impacta de Tecnologia  
São Paulo – SP – Brasil

cynthia.costa@aluno.faculdadeimpacta.com.br [Kevin.silva@aluno.faculdadeimpacta.com.br](mailto:Kevin.silva@aluno.faculdadeimpacta.com.br) Lírio.oliveira@aluno.faculdadeimpacta.com.br [Ricardo.junior@aluno.faculdadeimpacta.com.br](mailto:Ricardo.junior@aluno.faculdadeimpacta.com.br) Rodrigo.guimaraes@aluno.faculdadeimpacta.com.br

***Abstract.*** *Customer Jorge Seiki Teruya Representative and owner of Draco Tattoo Tattoo Studio seeks to computerize the space's internal processes for organizing your business through session scheduling, inventory control and cash flow. The goal is to get customer service accuracy and commitment, control out-of-stock expenses and waste, and stay informed of the financial flow within your business.*

***Resumo.*** *O cliente Jorge Seiki Teruya representante e dono do estúdio de tatuagens Draco Tattoo busca informatizar os processos internos do espaço para organizar seu negócio através de agendamento de sessão, controle de estoque e fluxo financeiro. O objetivo é obter precisão e compromisso no atendimento ao cliente, controlar gastos e desperdícios dentro do estoque e manter-se informado quanto ao fluxo financeiro dentro de seu negócio.*

**1. Introdução**

A Draco Tattoo é um recente estúdio de tatuagens fundado em 06/2019 por Jorge Seiki Teruya, desenvolvedor de projetos que resolveu iniciar este projeto no ramo de tatuagens com a finalidade de buscar outra alternativa rentável afim de melhorar suas receitas e obter melhor equilíbrio financeiro, pois obter apenas um negócio para desenvolvimento e obter colaboradores com impostos elevados sobre os mesmos causa aperto no fechamento das contas.

.

O cliente Jorge Seiki Teruya em comum acordo com este grupo solicitou um projeto a ser implantado para agendar sessões e horários para os clientes, melhorasse o controle dos produtos, controlasse a validade dos mesmos, auxiliasse na solicitação e reposição do material e um relatório que apresente os números de trabalho, gastos e arrecadação que colabore informando o balanço do estúdio mensalmente.

**1.1. Apresentação do Problema**

O cliente enfrenta problemas para organizar o agendamento entre as sessões, atrasos de clientes, prolongamento da sessão, são os motivos que prejudicam o tempo estimado para cada sessão. Dificuldade para controlar o estoque, desperdício de material são outros problemas apresentados que trazem algum prejuízo ao negócio.

Dentre todos os problemas citados acima o problema principal é a falta de organização quanto ao agendamento, este é o fator que incomoda o cliente, por conta do atraso de um cliente, outros acabam tendo seus horários marcados afetados trazendo insatisfação e em alguns casos desistência de serviços já programados.

.



*Agendamento, relatório, requisição de material realizados manualmente na figura a esquerda e como é realizado após a automatização na figura a direita.*

**Figura 1. Exemplo de Imagem**

**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), o estoque sistematizado e fluxo financeiro constantemente atualizado:

* Automatizar o agendamento para organizar os horários de cada sessão.
* Cadastrar os clientes para realizar o agendamento.
* Cadastrar o material a ser utilizado dentro do estúdio.
* Controlar o material utilizado após cada sessão.
* Informar o empreendedor sobre o fluxo financeiro do negócio.
* Informar o empreendedor sobre o balanço total de serviços realizados, produtos que entraram e saíram do estoque e serviços não realizados.
* Ajudar na elaboração da requisição de perdidos.

**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**

Aqui devem ser listadas e apresentadas as soluções encontradas no mercado que mais se aproximarem dos problemas levantados com o cliente. Mesmo que a área de atuação do cliente seja muito específica, em geral ela vai se aproximar muito de conceitos comuns no mercado (ecommerce, marketplace, serviços, etc.).

Além das soluções no mercado também é importante verificar se algo similar já não foi feito em outras OPE’s, olhando no site da disciplina os já apresentados.

**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.