**Sistema de Gerenciamento do Draco Tattoo**

**Danilo Gonçalves de Oliveira, Kevin Manoel Silva, Mateus Arenas, 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](mailto:Kevin.silva@aluno.faculdadeimpacta.com.br) Mateus.gioio@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 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 Draco Tattoo busca informatizar os processos internos do espaço para organizar seu negócio através de agendamentos de sessões. O objetivo é obter precisão e compromisso no atendimento ao cliente.*

**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.

**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. 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.



*Agendamentos realizados manualmente na figura a esquerda, e como será após a automatização na figura a direita.*

**A revolução do estúdio**

**1.2. Objetivos**

O objetivo é a automatização dos processos internos do negócio haverá facilidade para organizar as sessões com horários marcados (mesmo que o cliente chegue atrasado o horário passará a ser contabilizado a partir do horário combinado para a sessão).

* Automatizar o agendamento para organizar os horários de cada sessão.
* Cadastrar os clientes para realizar o agendamento.

**2. Estudo de Viabilidade**

**2.1. Soluções de Mercado e OPE**

Analisando o **GOOGLE AGENDAS**, vemos que ele é muito básico para solucionar os problemas do nosso cliente, não contendo muitas soluções essenciais, não iriamos conseguir fazer nenhum levantamento financeiro ou material, apenas agendar os horários das sessões.

Já o sistema **VHSYS** é mais completo, e o mais se aproxima do sistema que estamos desenvolvendo. Esse sistema conta com cadastro, agendamento, emite nota fiscal, controla o fluxo financeiro e organiza o estoque.

Ao serem analisadas as duas opções encontradas, podemos concluir que existem sites bons para fazer o sistema de agendamento de uma empresa funcionar de forma simples e eficaz.

Por esses motivos que os demais sistemas não oferecem, a empresa DracoTatto optou pelo nosso sistema que será totalmente feito conforme as necessidades do proprietário.

**2.2. Justificativa**

A solução encontrada no site da **VHSYS** é muito similar ao nosso projeto porém, eles utilizam o sistema ONLINE, onde o proprietário terá que ter o plano mensal, para ter acesso no site, além de que a empresa DracoTatto quer o sistema em LAN.

**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.