

Xer-in

Xerém Ingressos

Documento de Visão

Xerém Ingressos

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
14/10/2022	0.0.1	Primeiras discussões e decisões	Casalecchi, Latif, Ruas
17/10/2022	0.0.2	Refinamento das Funcionalidades e Requisitos, já com modelo inicial em BPMN construído	Casalecchi, Latif, Ruas



Índice

1	INTRODUÇÃO	4
1.1	Objetivo	4
1.2	Escopo	4
1.3	Fora do Escopo	4
1.4	Definições, Acrônimos, e Abreviações	4
1.5	Referências	4
2	CONTEXTO DO NEGÓCIO	4
2.1	Relato do Problema	4
2.2	Processo de Negócio	4
2.3	Riscos Identificados	5
3	STAKEHOLDERS DO PROJETO	5
3.1	Papéis e Responsabilidades	5
3.2	Relação dos Stakeholders	5
4	CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO	6
5	RESTRIÇÕES	6
5.1	Linguagens de Programação	6
5.2	Padrões de Desenvolvimento	7
5.3	Requisitos Não Funcionais	7

Xerém Ingressos



Xerém Ingressos

1 INTRODUÇÃO

1.1 Objetivo

O projeto Xerém Ingressos tem como foco a automação da compra de ingressos para eventos esportivos em estádios, sintetizando o processo desde o momento da escolha do evento até a retirada dos bilhetes em uma plataforma só.

1.2 Escopo

Dada a semelhança de organização e distribuição espacial dos estádios e arenas brasileiras, junto à regularidade da política de divisão de ingressos por parte dos clubes desportos, o Xerém Ingressos é capaz de servir como ferramenta para todos os jogos de qualquer esporte praticado em campo e que usem somente as arquibancadas - incluindo camarotes - como área comercial.

1.3 Fora do Escopo

Eventos e estabelecimentos culturais como shows de música e salas de cinema, respectivamente, não fazem parte do prisma focal do projeto, uma vez que as regras e divisões de locação são diferentes para tais categorias.

1.4 Definições, Acrônimos, e Abreviações

Usuário: cliente da plataforma; ator que iniciará uma instância de compra de ingressos.

Clube/Desporto: entidade responsável pela oferta, valor e distribuição de ingressos, de acordo com seus próprios programas de sociedade/fidelidade e campanhas promocionais.

Evento: atividade promovida por um Clube, como uma partida de futebol ou rugby. Cada evento conta com uma quantidade setorizada de ingressos a ser ofertada aos Usuários.

Ingresso: código uni ou bi-direcional de caráter único, devidamente vinculado a um Usuário e a um Evento; é o produto final do processo abordado.

Setor: segmento de arquibancada definida pelo Clube administrador do estádio. Geralmente cada setor possui uma faixa de preço diferente, e é nomeado a partir de sua elevação e posição cardeal. Opções de camarote entram sob o escopo de “Setor” também.

Sócio: alcunha de participante de alguma assinatura societária com o Clube para o qual torce. Essa relação gera benefícios como ingressos gratuitos.

Xer-in: apelido do projeto, criado para facilitar a escrita e fala.

1.5 Referências

Nenhuma referência foi necessária na contextualização ou concepção dos conceitos acima.

2 CONTEXTO DO NEGÓCIO

2.1 Relato do Problema

Os fãs de esportes atualmente enfrentam alguns problemas relacionados a compra de ingressos para a participação em eventos esportivos. Alguns clubes usam plataformas próprias, outros não possuem disponibilidade na compra online e isso tudo se embola quando juntamos os programas de sócio torcedor. Com toda essa confusão, muitos torcedores ficam perdidos sobre a compra de ingressos, visto a maneira em que cada instituição a realiza, inviabilizando em alguns casos a total adesão do público a um determinado evento. Por isso, o Xerém Ingressos visa a compra de ingressos para eventos esportivos de maneira unificada, automatizada e simplificada.

2.2 Processo de Negócio

Nosso processo de negócio principal gira em torno da compra de ingressos para eventos esportivos. Neste sentido, inicia-se com a escolha de um evento esportivo por parte do usuário. No caso de existirem ingressos disponíveis para determinado evento, o fluxo continua, de forma a solicitar o login (autenticação do usuário) para possibilitar a realização de compra.. São disponibilizadas as escolhas de setor do estádio/arena, seguido pela possibilidade de informar se o usuário comprador é sócio do clube mandante a participar do determinado evento. Em caso positivo, são feitas consultas a APIs disponibilizadas pelos clubes, buscando confirmar que o usuário comprador é sócio, com base nos dados fornecidos pelo mesmo. Em caso negativo, o fluxo de compra continua para a página de pagamento, que possui um tempo de reserva.. Por fim, em caso de sucesso, é enviado um email de confirmação de

Xerém Ingressos

compra para o usuário, e seu ingresso é gerado, sendo que o mesmo poderá ser impresso, resgatado em ponto de coleta, ou ainda, autenticado via algum app (exemplo, Google Auth).

2.3 Riscos Identificados

A tabela a seguir apresenta os riscos identificados nessa etapa. Vale ressaltar que a relação de riscos do projeto deve ser revisitada durante todas as etapas do mesmo.

Descrição do Risco	Possível Solução	Probabilidade	Impacto
Queda do serviço por alta demanda	Configuração de servidores on-premise baseada em técnicas de automação de resposta e adaptação a cenários de tráfego e demanda computacional variáveis.	Baixa	Grave
DoS e suas variantes	Para mitigar o efeito desse tipo de ataque - no que diz respeito à infraestrutura interna, pelo menos - devemos estabelecer planos e rotinas de contingência de nossos servidores e de conexão aos provedores de internet.	Alta	Grave
Concorrência de instâncias	Em casos particulares, como em cenários de alta demanda, os dados de ingressos disponíveis podem ficar rapidamente defasados em relação ao estado real dos servidores. Dessa forma, o design de queries e processos em banco de dados precisam ser cuidadosamente projetados, testados e implantados.	Média	Moderado

3 STAKEHOLDERS DO PROJETO

3.1 Papéis e Responsabilidades

	 AgileKIP	Página 7 de 10
--	---	----------------

Xerém Ingressos

Papel	Responsabilidades
Usuário	<ul style="list-style-type: none">- Cabe ao usuário selecionar as opções de ingresso que melhor se adequem à sua situação e planejamento para o jogo, tendo ciência da intransferibilidade de setores.- Para usufruir de benefícios de programas sócio torcedor, o usuário deve garantir que sua assinatura com o Clube de escolha esteja em conformidade com as políticas do mesmo, além de estar ativa e devidamente atualizada.
Clube	<ul style="list-style-type: none">- Disponibilizar uma API para verificação de sócio torcedores.-Disponibilizar setores e número de ingressos que serão comercializados para cada categoria de ingresso, além de seus preços.- Se for do interesse do Clube, poderá ser ofertado propagandas de seus respectivos programas de sócio torcedor.
Xerém Ingressos	<ul style="list-style-type: none">- Atualizar o banco de ingressos para os Eventos.-Garantir a funcionalidade da plataforma para suportar acessos múltiplos simultâneos.- Realizar manutenções no serviço como um todo, desde websites à infraestrutura on-premise.- Disponibilizar canais de atendimento (e-mail, telefone e chat) para dar suporte ao usuário.

3.2 Relação dos Stakeholders

Nome do Profissional	Papel
Felipe Casalecchi	Desenvolvedor
Gabriel Ruas	Desenvolvedor
Hussein Latif	Desenvolvedor

4 CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO

MÓDULO DE COMPRA DE INGRESSOS

- **Escolher evento disponível:** O usuário deverá ter a possibilidade de acessar uma lista de eventos disponíveis ainda a ocorrer, assim como escolher um de tais eventos, dando início ao nosso Processo de Negócio.
- **Realizar Login:** Supondo um cadastro prévio descrito em um processo fora do escopo, o usuário deve ser capaz de se logar, principalmente para associar seu documento ao ticket. Essa fase

Xerém Ingressos

também se mostra importante para a verificação de sociedade com clubes.

- **Escolher Setor do Estádio/Arena:** Como descrito na definição de *Setor* no glossário do projeto, é nesse momento que o usuário pode selecionar a área de sua preferência para o acompanhamento do Evento. Ademais, é importante lembrar que setores também podem ter diferentes tamanhos e consequentemente, preços e quantidade de ingressos ofertados diferentes.
- **Checar banco de sócios dos clubes participantes de um evento:** Nosso sistema deverá ser capaz de consultar APIs de terceiros (clubes esportivos) durante o fluxo de compra, com o objetivo de identificar compradores sócios de tais clubes.
- **Pagamento:** O usuário deverá ser capaz de realizar pagamentos para a quantidade de ingressos (em seus determinados setores) escolhidos para um evento. Desta forma, poderão ser oferecidos alguns meios de pagamentos, possivelmente intermediados por uma entidade terceira (nos casos de pagamentos em cartões/boletos/carteiras digitais).
- **Geração de ingresso:** Confirmada uma compra, o sistema deverá ser capaz de gerar um ingresso válido (um identificador único e vinculado ao comprador), respeitando a quantidade de ingressos existentes para determinado evento em determinado setor.
- **Retirada do ingresso:** O usuário deverá ser capaz de retirar seu ingresso por alguns meios, sendo eles: digitalmente, imprimindo o ingresso; retirado em ponto de coleta, presencialmente; ou adicionado a um aplicativo como Google Auth.

5 RESTRIÇÕES

5.1 Linguagens de Programação

A linguagem de programação utilizada será o JAVA e o sistema deverá rodar nos principais navegadores do mercado.

5.2 Padrões de Desenvolvimento

A aplicação será desenvolvida de acordo com a arquitetura da plataforma AgileKIP.

5.3 Requisitos Não Funcionais

- Alta disponibilidade
- Interface de usuário deve ser simples e direta, de forma que funcione em aparelhos mobile e com pouca conexão, tendo em vista que uma boa parte das pessoas decide ir a jogos de última hora e que os arredores do estádio costumam ter uma conexão de internet móvel ruim.

Xerém Ingressos

- Integração a finalização da compra com a divulgação da marca “Xer-in”, talvez fornecendo filtros de mídia social, ou linkagem com o Twitter para compartilhar a presença no jogo.
- Acessibilidade e auxílio ao PCD, em especial voltados à áudio-descrição e à disponibilidade de vídeos informativos em Libras.
- Indicação do número de ingressos vendidos para X setor (ou porcentagem) para melhor clareza do cliente em comprar um ingresso em determinado local.