

Fatec

Araras

Antonio Brambilla

Projeto interdisciplinar

Documentação de Software:

**Curso- Desenvolvimento de Software
Multiplataforma**

Integrantes:

1. Alexandre Skruchinski Martins
2. Alisson Jose de Matos Murinelli
3. Eduardo Ferreira Lopes
4. Lidia de Oliveira
5. Gabriel Aparecido Moraes

Sumário

Prefácio	3
1 INTRODUÇÃO	4
1.1 Objetivos do Programa Integrar – Agenda Campo	4
1.2 Objetivo	5
1.3 Justificativa	5
1.4 Glossário	6-8
2 BENEFÍCIOS DO PROJETO	9
1 FUNCIONAMENTO	10
3 INTERFACE	11
3.1 Evolução da Logo	11
3.2 Logo Finalizada	11
3.3 Home do site (verificar LIDIA)	25
3.4 Tela Decisão de Cadastro (verificar LIDIA)	27
3.5 Tela de Cadastro do Aluno (verificar LIDIA)	27
3.6 Tela de Cadastro da Empresa (verificar LIDIA)	28
3.7 Tela de login (verificar LIDIA)	28

Prefácio

Esta documentação tem como objetivo detalhar o “Programa Integrar – Agenda Campo” em sua totalidade, abordando desde seus requisitos e objetivos até os diagramas e o layout da plataforma. O intuito é permitir que qualquer leitor compreenda claramente o processo de modelagem do sistema e suas funcionalidades. O desenvolvimento da plataforma online “Agenda Campo” foi motivado pela necessidade de otimizar o agendamento e a gestão de horários de campos de futebol geridos pela prefeitura, promovendo a organização e o acesso facilitado aos espaços esportivos.

1 INTRODUÇÃO

A área de esporte vem evoluindo a várias décadas e junto com ela a tecnologia vem sendo uns dos principais recursos para isso.

A tecnologia vem aprimorando o desempenho dos atletas, facilitando a gestão dos ginásios e transformando os ambientes. Com essa evolução trouxe bastante benefícios para o esporte como: Análise de dados e métricas, Prevenção e recuperação de lesões, Equipamentos conectados e aplicativos, Gestão e Segurança. Com base no que já vem sendo apresentado, ainda a uma necessidade na gestão dos ginásios, a dificuldade em horários e flexibilidade para funcionamento vem crescendo.

Vendo essas necessidade e sabendo que as gestões dos ginásios com as ferramentas que tem, fazem o possível para facilitar esse funcionamento. Notamos que o fornecimento de um projeto real e eficaz com instruções juntamente à prefeitura, pode proporcionar eficiência e qualidade .

1.1 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU

A iniciativa busca tornar a gestão esportiva mais eficiente e sustentável, reduzindo o uso de processos manuais e o desperdício de recursos físicos, como papel e deslocamentos desnecessários.

O Agenda Campo está alinhado à meta 4.4 dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, que visa aumentar o número de jovens e adultos com habilidades técnicas e profissionais relevantes. O projeto contribui com esse objetivo ao promover o uso de ferramentas digitais na gestão esportiva municipal, incentivando o desenvolvimento de competências em tecnologia, organização e cidadania digital, além de fomentar o engajamento comunitário no esporte.

1.2 Objetivo

A agenda campo tem como principal objetivo fornecer praticidade e eficiência no agendamento de campos de futebol. A plataforma foi desenvolvida com o foco em proporcionar uma experiência simples e intuitiva, permitindo que usuários encontrem, reservem e gerenciem horários de forma rápida e segura. Além disso, busca facilitar o contato entre os administradores dos campos e os jogadores, otimizando o uso dos espaços esportivos.

Com uma interface moderna e de fácil navegação, a Agenda Campo visa atender tanto a prefeitura quanto aos atletas que desejam organizar seus jogos com mais comodidade, promovendo assim a prática esportiva e a integração entre os usuários.

1.3 Justificativa

Diante dessa realidade, surgiu a necessidade de desenvolver uma plataforma digital que centralize e simplifique todo o processo de reserva de campos. A agenda campo oferece uma interface intuitiva, permitindo ao usuário agendar, cancelar ou consultar horários disponíveis de forma rápida e acessível, além de facilitar a comunicação entre usuários e administradores dos espaços esportivos.

1.4 Glossário

Usuário: Pessoa que utiliza o sistema para consultar, reservar ou gerenciar horários de campos. Pode visualizar informações sobre os campos, efetuar reservas, cancelar agendamentos, efetuar pagamentos e deixar feedbacks. Usuário: Pessoa que utiliza o sistema para consultar, reservar ou gerenciar horários de campos. Pode visualizar informações sobre os campos, efetuar reservas, cancelar agendamentos, efetuar pagamentos e deixar feedbacks.

Administrador: Responsável pelo gerenciamento do sistema. Pode cadastrar novos campos, alterar informações, confirmar reservas, acompanhar o uso da plataforma, gerar relatórios e gerenciar usuários e reservas.

Campo: Espaço físico disponível para reserva, podendo ser um campo de futebol society, gramado sintético, quadra ou outro tipo de espaço esportivo

Reserva: Processo de agendar um campo para uma data e horário específicos. Pode ser feita pelo usuário através da plataforma, dependendo da disponibilidade e das regras do sistema.

Horário disponível: Período de tempo em que um campo está livre para ser reservado.

Confirmação de reserva: Etapa em que o sistema (ou o administrador) valida e confirma o agendamento solicitado pelo usuário.

Cancelamento: Ação que permite ao usuário ou administrador desfazer uma reserva feita anteriormente, respeitando as regras definidas pelo sistema.

Status de reserva: Indica o estado atual de uma reserva, podendo ser Pendente, Confirmada, Cancelada ou Concluída.

Login: Acesso do usuário ao sistema mediante nome de usuário e senha cadastrados.

Cadastro: Processo de criação de uma conta no sistema, informando dados como nome, e-mail e senha.

Gerenciar perfil: Permite ao usuário visualizar e editar suas informações pessoais, como nome, e-mail e senha.

Consultar campos: Função que exibe a lista de campos cadastrados na plataforma e suas informações básicas.

Visualizar detalhes do campo: Exibe informações completas sobre o campo selecionado, como localização, tipo, preço e disponibilidade.

Consultar horários disponíveis: Permite ao usuário verificar quais horários estão livres para reserva em um determinado campo e data.

Reservar campo: Processo de solicitar a reserva de um campo em um horário e data disponíveis.

Efetuar pagamento: Funcionalidade que permite realizar o pagamento online pela reserva do campo (quando exigido pelo sistema).

Sistema de Pagamento: Serviço externo integrado ao sistema responsável por processar transações financeiras realizadas pelo usuário.

Confirmar reserva: Ação realizada pelo administrador ou pelo próprio sistema para validar oficialmente uma reserva solicitada pelo usuário.

Cancelar reserva: Ação que permite ao usuário ou administrador cancelar uma reserva realizada.

Notificação: Mensagem enviada automaticamente ao usuário para informar sobre a confirmação, alteração ou cancelamento de uma reserva.

Sistema de Notificações: Serviço interno ou externo que realiza o envio automático de notificações via e-mail, SMS ou aplicativo.

Visualizar histórico de reservas: Permite ao usuário consultar todas as reservas realizadas, pendentes, confirmadas ou canceladas.

Cadastrar campo: Ação exclusiva do administrador para registrar um novo campo na plataforma com suas informações e horários de funcionamento.

Alterar informações do campo: Permite ao administrador atualizar dados de um campo já existente, como nome, preço e horários disponíveis.

Gerar relatórios: Função administrativa que exibe dados sobre o uso da plataforma, como número de reservas, campos mais utilizados e horários de pico.

Interface: Parte visual do sistema com a qual o usuário interage (botões, menus, formulários, etc.).

Painel do Usuário: Tela principal onde o usuário visualiza suas reservas, histórico, perfil e notificações.

Painel do Administrador: Ambiente restrito onde o administrador gerencia campos, reservas e usuários.

Calendário: Ferramenta visual do sistema que exibe os dias e horários disponíveis para reserva, facilitando a escolha do usuário.

Feedback do Usuário: Opinião ou avaliação deixada pelo usuário sobre o campo ou sobre a experiência na plataforma.

2 BENEFÍCIOS DO PROJETO

Através do Programa **Agenda Campo**, os usuários poderão realizar reservas de campos esportivos de forma prática, rápida e acessível, eliminando processos burocráticos e reduzindo o tempo gasto para agendar atividades. A plataforma proporciona maior transparência na gestão dos espaços esportivos municipais, beneficiando tanto a população quanto a administração pública.

Facilidade e organização: Com o sistema digital, os gestores dos ginásios e campos poderão acompanhar reservas em tempo real, controlar horários disponíveis e evitar conflitos de agendamento. Isso torna o processo mais eficiente e reduz erros manuais.

Inclusão e acesso ao esporte: O projeto contribui para democratizar o uso dos espaços públicos, permitindo que diferentes grupos da comunidade — como escolas, equipes amadoras e projetos sociais — consigam reservar os campos com facilidade, incentivando a prática esportiva e a convivência social.

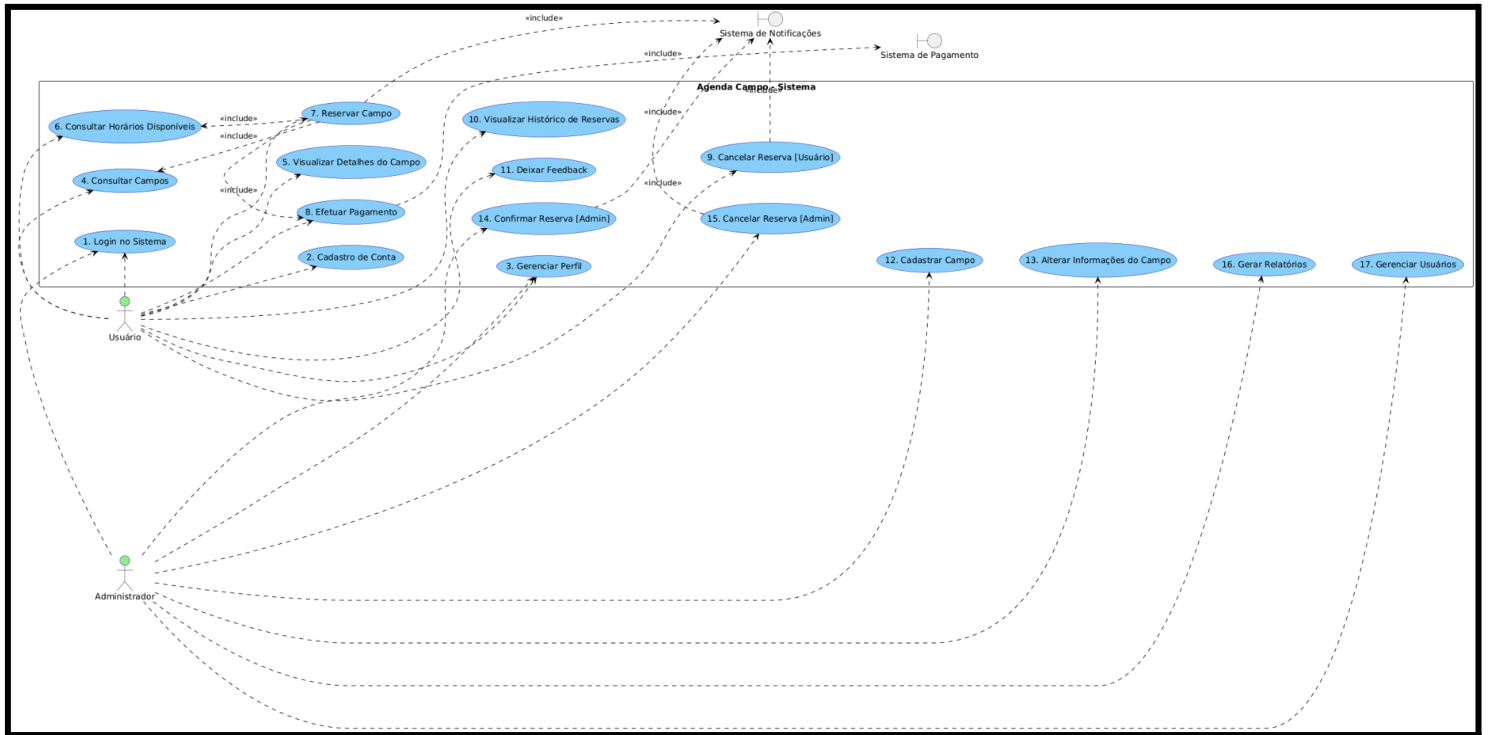
Sustentabilidade e economia: A substituição de processos físicos por um sistema digital reduz o uso de papel e deslocamentos desnecessários, alinhando-se a práticas sustentáveis e promovendo a modernização da gestão pública.

Integração com a prefeitura: A **Agenda Campo** fortalece a comunicação entre os gestores municipais e a população, oferecendo relatórios e indicadores que auxiliam na tomada de decisões e na melhoria contínua dos serviços esportivos.

Esses benefícios refletem o compromisso do projeto em promover a eficiência administrativa, a sustentabilidade e o acesso democrático ao esporte, contribuindo para o desenvolvimento social e tecnológico do município.

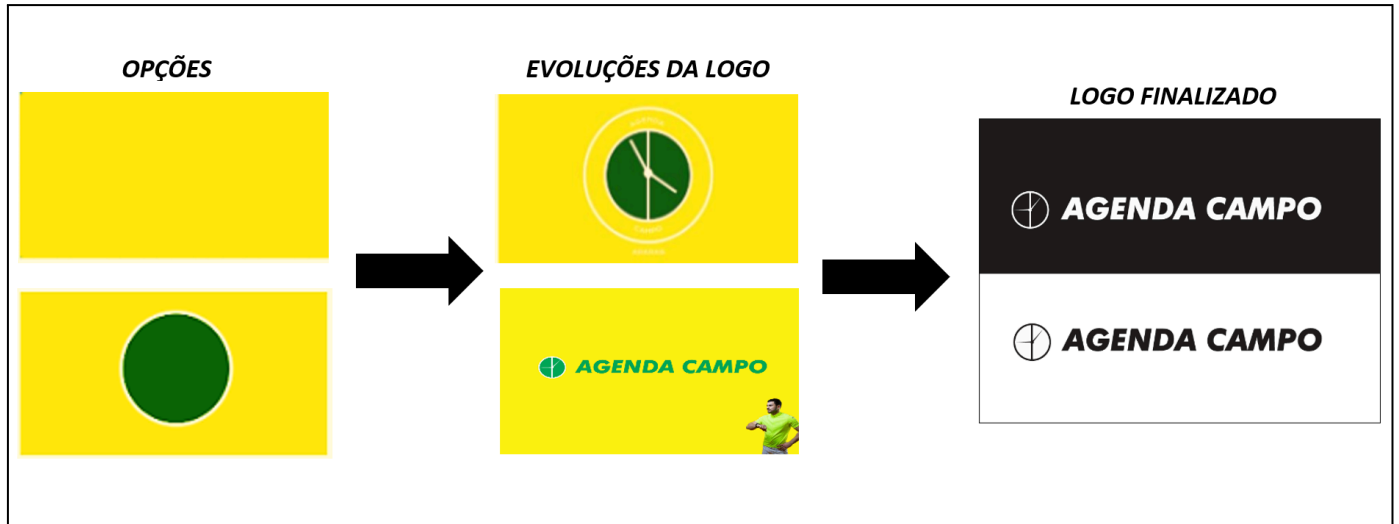
1 FUNCIONAMENTO

1.1 Diagrama de Caso de Uso

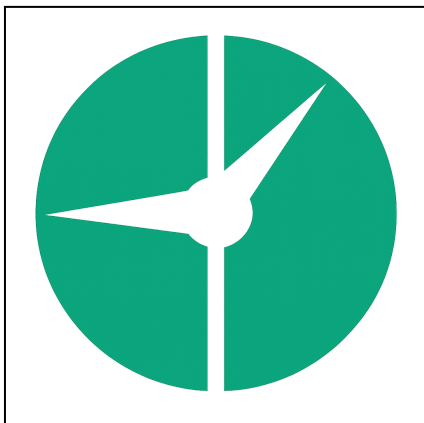


3 INTERFACE

3.1 Evolução da Logo



Logo Finalizada



3.2 Home do site





3.3 Tela Decisão de Cadastro



3.4 Tela de Cadastro do Aluno



3.5 Tela de Cadastro da Empresa



3.6 Tela de login

