

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS - CAMPUS VII

CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**SISTEMA EMPRESARIAL DA VITORIOSOS MOVIMENTO**

VISÃO DE PRODUTO

**Autores:**

Anniely Mariah Soares de Medeiros

Pedro Henrique Alves Irineu

Iago Moreira Morais Julião

**Patos-PB, Março de 2024.**

**Histórico de Modificações**

| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor(es)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **01/04/25** | **1.0** | Criação da documentação do projeto. | **Anniely Medeiros** |
| **08/04/25** | **1.1** | Definição do produto e estrutura do sistema. | **Anniely Medeiros** |

**Sumário**

[1. INTRODUÇÃO](#_heading=h.728m3375cpd0) 4

[2. MISSÃO 4](#_heading=h.lpjqg0k6ct5v)

[3. OBJETIVOS 4](#_heading=h.tgpwwgy4vl8l)

[3.1 OBJETIVO GERAL 4](#_heading=h.43x6j26v4mvp)

[3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 4](#_heading=h.5iizuctk8thf)

[4. PÚBLICO ALVO 4](#_heading=h.glcq5gu9jqis)

[5. ESTRUTURA DO SISTEMA 4](#_heading=h.jjc5foreapjy)

# INTRODUÇÃO

O produto consiste na criação de uma plataforma digital para auxiliar no gerenciamento e divulgação do projeto **"Vitoriosos Movimento"**, um projeto social que promove atividades esportivas, culturais e de desenvolvimento pessoal para jovens. A plataforma oferecerá uma estrutura intuitiva para facilitar a inscrição em eventos presenciais, gerenciamento de participantes, emissão de certificados e integração com redes sociais, fortalecendo a comunicação entre organizadores e o público-alvo.

# MISSÃO

Resgatar jovens e adolescentes por meio de atividades esportivas, culturais e espirituais, oferecendo uma plataforma que simplifique o acesso, promova a participação e amplie o impacto do projeto.

# OBJETIVOS

# OBJETIVO GERAL

Desenvolver um sistema empresarial que centralize a gestão do Vitoriosos Movimento, integrando inscrições, divulgação de eventos e relatórios de participação em uma única plataforma.

# OBJETIVOS ESPECÍFICOS

* + - **Automatizar processos:** Inscrições online, confirmação de presença e certificados.
    - **Gerar dados estratégicos:** Relatórios de participação e feedback dos eventos.
    - **Facilitar o acesso:** Interface responsiva para jovens e organizadores.

# PÚBLICO ALVO

* + - **Jovens e adolescentes** (12 a 25 anos) interessados em atividades esportivas, culturais e espirituais.
    - **Organizadores do projeto** (líderes, voluntários e coordenadores).
    - **Parceiros e patrocinadores** que desejam apoiar ou divulgar o movimento.

# ESTRUTURA DO SISTEMA

O sistema funcionará como um hub central integrado, conectando três grupos principais de usuários com as seguintes funcionalidades:

1. Plataforma Principal (Landing Page)

* Ponto de entrada digital para todos os usuários
* Apresentação do movimento e suas atividades
* Navegação para todas as funcionalidades

2. Módulo de Usuários (Jovens)

* Cadastro e perfil do participante
* Inscrição em eventos e cursos online
* Acompanhamento de participação
* Emissão e download de certificados
* Área de conteúdos exclusivos

3. Módulo de Organizadores

* Gestão completa de eventos (criação, edição, cancelamento)
* Controle de participantes e presenças
* Geração de relatórios e analytics
* Ferramentas de comunicação com os jovens (chatbot)

4. Módulo de Parceiros

* Portal para apoiadores e patrocinadores
* Sistema de doações
* Relatórios de impacto e transparência
* Divulgação de marcas apoiadoras

Integrações Externas:

* Redes Sociais: Conexão com Instagram, WhatsApp e Facebook para divulgação
* Pagamentos: Gateways seguros (Pix, Mercado Pago, cartões)
* Marketing: Ferramentas de e-mail marketing e newsletters
* Comunicação: SMS e notificações push

Fluxos:  
Jovens acessam → Se cadastram → Participam de eventos → Recebem certificados  
Organizadores criam eventos → Divulgam → Gerenciam participantes → Verificam relatórios  
Parceiros apoiam → Acompanham métricas → Recebem relatórios de impacto