Introdução

Nome do Projeto

Sistema de Gerenciamento para Barbearias

Breve Descrição do Projeto

O projeto tem como objetivo desenvolver um sistema para gerenciamento de barbearias, permitindo o controle de agendamentos, clientes e serviços. A solução busca otimizar processos, reduzindo falhas e aumentando a produtividade dos estabelecimentos.

Problema que Resolve

Atualmente, muitas barbearias utilizam métodos manuais ou sistemas desconectados para gerenciar seus agendamentos e clientes, o que resulta em perda de informações, dificuldade de organização e baixa eficiência operacional. O sistema centralizará essas informações, garantindo uma gestão mais eficiente.

Público-Alvo

- Pequenas e médias barbearias.
- Profissionais autônomos do setor de beleza.

Objetivo Geral

Criar uma plataforma funcional e intuitiva que permita a gestão eficiente de clientes, agendamentos e serviços dentro de uma barbearia.

Motivação para a Escolha do Projeto

Atualmente, congrego em uma igreja com vários barbeiros, conversando com alguns deles, pode perceber a ineficiência no processo de agendamentos e divulgação dos serviços e novidades da barbearia. Por isso decidi criar uma aplicação para gerenciar este processo, que é de vital importância.

Tecnologias Utilizadas

Linguagens de Programação

- **C#** (Back-End)
- JavaScript/React (Front-End)

Frameworks e Bibliotecas

- .NET Core (Desenvolvimento Back-End)
- **React.js** (Interface do Usuário)
- React Bootstrap (Estilização)
- Entity Framework Core (ORM para interação com o banco de dados)
- Axios (Consumo da API)

Banco de Dados

- SQL Server
 - Stored Procedures;
 - Views;

Ferramentas de Desenvolvimento

- Swagger (Documentação da API)
- Azure DevOps (Gestão do desenvolvimento)
- VsCode (IDE para construir a aplicação)
- GitHub (Controle de versão)

Requisitos do Sistema

Requisitos Funcionais

- 1. Cadastro, edição e remoção de clientes.
- 2. Agendamento de serviços com escolha de data e horário.
- 3. Listagem de serviços disponíveis.
- 4. Controle do status dos agendamentos (pendente, concluído, cancelado).
- 5. Envio de notificações e lembretes para clientes.
- 6. Fornecer insights para melhorar vendas com estratégias de Upssel (IA).
- 7. Comparar preços de outras barberias (IA)
- 8. Relatórios de atendimentos.

Histórias de Usuário

1. Gestão de Clientes

 "Como um barbeiro, eu quero cadastrar e gerenciar clientes para que eu possa ter um controle eficiente das informações de cada um."

2. Agendamento de Serviços

 "Como um cliente, eu quero agendar um serviço com antecedência para garantir meu horário na barbearia."

3. Controle de Agendamentos

 "Como um barbeiro, eu quero visualizar todos os agendamentos do dia para organizar melhor minha agenda."

4. Gerenciamento de Serviços

 "Como um barbeiro, eu quero cadastrar e editar os serviços oferecidos para manter as informações sempre atualizadas."

5. Relatórios

 "Como um dono de barbearia, eu quero acessar relatórios de atendimento para acompanhar o fluxo de atendimentos do meu negócio."

Plano de Desenvolvimento

Roadmap do Projeto

1. Sprint 1: Planejamento e Estrutura Inicial

- Definição do backlog.
- o Configuração do ambiente de desenvolvimento.
- Criar repositório remoto

2. Sprint 2: Cadastro e Gerenciamento de Clientes

- o Implementação da camada de domínio para clientes.
- Desenvolvimento dos repositórios e serviços.
- o Implementação dos endpoints de CRUD para clientes.

3. Sprint 3: Agendamentos e Serviços

- Implementação da camada de domínio para serviços e agendamentos.
- Desenvolvimento dos repositórios e serviços.
- o Implementação dos endpoints de CRUD para serviços e agendamentos.

4. Sprint 4: Interface do Usuário e Notificações

- o Desenvolvimento da interface de cliente.
- Implementação de notificações automáticas via e-mail.

5. Sprint 5: Relatórios e Ajustes Finais

- o Implementação da geração de relatórios financeiros e operacionais.
- Testes e refinamento da interface.
- o Otimização do desempenho.

6. Sprint 6: Testes e Entrega Final

- o Testes de usabilidade e segurança.
- Deploy e documentação final