

UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO

DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA

Bárbara Collote RA – 423203142

Bruno Siqueira dos Anjos RA – 422101757

Gabriel Sousa Silva RA – 323103240

Gabrielly Ketlyn Navarro RA – 423101889

Isabella Silva Malta RA – 422108910

Lara Livian De Santana Prado RA – 423203068

Leticia Ferreira dos Santos RA – 422204515

Natália Sousa Farias de Pinho – RA 3023204315

PROJETO PRÁTICO DE PROGRAMAÇÃO:

CONEXÃO MOBILE

SÃO PAULO 2023

Bárbara Collote – RA 423203142

Bruno Siqueira dos Anjos RA – 422101757

Gabriel Sousa Silva RA – 323103240

Gabrielly Ketlyn Navarro RA – 423101889

Isabella Silva Malta RA – 422108910

Lara Livian De Santana Prado RA – 423203068

Leticia Ferreira dos Santos RA – 422204515

Natália Sousa Farias de Pinho – RA 3023204315

PROJETO PRÁTICO DE PROGRAMAÇÃO:

CONEXÃO MOBILE

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho,
UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da
disciplina de Projeto em Gestão de Sistemas Computacionais,
sob orientação do Prof. **Thiago Graziani Traue**.

SÃO PAULO
2023

SUMÁRIO

1. Termo de Abertura do Projeto.....	
1.1 Descrição do projeto.....	
1.2 Justificativa do projeto.....	
1.3 Riscos e oportunidades do projeto.....	
1.4 Orçamento estimado.....	
1.5 Gerentes e equipe do projeto.....	
2. Requisitos do software.....	
3. Prototipação.....	
4. Landing Page.....	
5. Software.....	
6. Conclusão.....	
7. Referencias.....	

1. DESCRIÇÃO DO PROJETO

Neste projeto, apresentaremos a empresa Conexão Mobile, que consiste em um sistema web no qual criamos uma interface estruturada com um **front end** em HTML e CSS, **back end** codificado na linguagem PHP no qual terão nove telas: a tela principal, destinada à apresentação da empresa; uma seção dedicada a informações sobre celulares; uma tela destinada para que os clientes realizem seus cadastros e acompanhem seus pedidos; tela de login para o cliente; tela de pagamento; tela destinada aos vendedores na qual irão acompanhar suas vendas e a entrega dos pedidos aos seus compradores; uma seção "Quem Somos" para fornecer informações sobre a empresa; e uma tela de suporte interno para atendimento especializado. Também utilizamos **Devops** como cultura de desenvolvimento da

empresa e o **lean** IT como metodologia de trabalho. Ademais, todos os dados cadastrados pelos usuários ficarão armazenados em um banco de dados criado na linguagem SQL.

1.1 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

- Atender as necessidades de nossos clientes: Um dos principais objetivos é fornecer soluções tecnológicas personalizadas, entregando um software que permite criar soluções específicas, visando as necessidades e expectativas do cliente.
- Otimização de Processos e Redução de Custos: O desenvolvimento de um software personalizado ajuda a otimizar os processos da empresa, reduzindo a necessidade de trabalho manual e os custos operacionais. Com o uso de metodologias ágeis, haverá a automatização de tarefas e a redução de custos.
- Expansão do Mercado: Desenvolver um software permite que a empresa “Conexão Mobile” amplie sua cartela de clientes e possa atender um maior número de empresas. Dessa maneira a empresa ganha mais espaço no mercado o que consequentemente gera aumento na receita e nos lucros da empresa.

1.2 Riscos e oportunidades do projeto:

Riscos:

O primeiro risco em vista seria a concorrência acirrada no mercado de eletrônicos, que exige uma diferenciação constante dos produtos e serviços oferecidos pela empresa.

Outro risco que devemos analisar é o fato dos aparelhos eletrônicos se tornarem ultrapassados rapidamente, isso reduz o ciclo de vida dos produtos e aumenta os custos de pesquisa e desenvolvimento. Em seguida a vulnerabilidade aos ataques cibernéticos, que podem comprometer a segurança dos dados e das informações da empresa e dos clientes.

Oportunidades:

A primeira oportunidade que esse projeto tem a oferecer é a de desenvolver nossas habilidades empreendedoras, como criatividade, inovação, liderança, gestão, planejamento e comunicação. Além de testar nossas ideias de negócio no mercado, validando nossa proposta de valor, público-alvo, estratégia de marketing e nosso modelo de receita.

Ademais, todas as oportunidades citadas colaborarão para o aprendizado, com os erros e os acertos, buscando melhorar continua dos nossos produtos, serviços e atendimento aos clientes.

1.3 Orçamento estimado do projeto

Orçamento estimado:

Aproximadamente R\$93,000.

Este orçamento é destinado ao pagamento dos desenvolvedores, assinatura de software que foi utilizado para criação do projeto e o pagamento para registro da documentação do contrato.

1.4 Gerentes e equipe do projeto:

- Gerente De Desenvolvimento – Bruno Siqueira
- Desenvolvedor Back End – Gabriel Sousa
- Desenvolvedora Front End – Bárbara Collote
- Desenvolvedora Front End – Lara Livian
- Desenvolvedora Front End – Natália Farias

- Gerente Scrum – Isabella Silva
- Especialista Scrum – Leticia Ferreira
- Especialista Scrum – Gabrielly Ketlyn

2. REQUISITOS DO SOFTWARE

Requisitos funcionais:

- Site de vendas, com página para clientes e para os vendedores. O site possibilita que o usuário acesse com seu login, para acompanhar suas vendas e adicionar itens no carrinho.
- Na área do colaborador é possível consultar estoque, adicionar, alterar e excluir os produtos. Na aba de adicionar os produtos, o colaborador poderá colocar capas/imagens, valores, quantidade e descrição do produto.
- Os usuários poderão navegar no site sem necessidade de login e interagir com os produtos disponíveis, banners e promoções.
- Não será possível o cliente finalizar uma compra sem antes criar uma conta ou fazer o login.

Requisitos não-funcionais:

- Tipo de sistema operacional: Windows, IOS, Linux;
- Hardware a ser utilizado: desktop e celulares;
- Processamento: on-line por sistemas web;
- Consumo de memória: 30 Tb;
- Conexão: internet web;
- Banco de dados relacional: SQL;
- Tipos de dispositivos em que o software pode ser usado: aparelhos com acesso web (computadores, celulares e tablets).

No total, serão 9 páginas de acesso ao site:

Primeira página: deslogado

Página promocional, onde o usuário/vendedor que não possui login terá acesso. Nessa página conterá banners apresentando o site e alguns produtos principais. Terá também as opções de cadastro/login, botão de compra e pesquisa dentro do site.

Página de cadastro: Cliente

Essa página consiste em ter um background e um formulário de cadastro.

O formulário apresenta a solicitação dos seguintes dados;

- Nome completo;
- Data de nascimento;
- E-mail;
- Senha;
- Endereço completo;
- CPF/RG;

Login Cliente:

O login será realizado após o cliente realizar o cadastro com as suas informações pessoais. Assim, o cliente somente poderá finalizar a compra após efetuar o login no site.

Página principal de vendas/produtos:

Na parte superior da página terá uma barra de pesquisa para procurar os produtos, a logo da empresa, o carrinho do usuário e um menu dos produtos (celulares, acessórios e outros).

Caso o usuário esteja logado, no canto superior direito terá um menu opções onde ficarão os dados do usuário e a opção de sair.

No corpo da página, terá imagens dos produtos que o usuário poderá ver, sejam

celulares, acessórios etc. Os produtos já terão uma descrição, valor e variações. O usuário terá a opção de já adicioná-los ao carrinho.

Por fim, haverá o rodapé com hiperlinks contendo as seguintes informações: sobre nós, fale conosco e área do colaborador.

Área do colaborador:

Após o usuário selecionar “área do colaborador” no rodapé da página, ele será direcionado para uma página de login, onde terá um formulário pedindo e-mail e senha.

Após logar, será direcionado a uma página que contém as informações dos produtos em estoque e para venda. O vendedor poderá também adicionar novos produtos (adicionar imagens, valores e descrição), acompanhar suas vendas, verificar o estoque geral da empresa e excluir os produtos.

Sobre nós:

Página destinada a apresentação da empresa, enfatizando o nosso comprometimento com os nossos clientes, no intuito de atender e superar as necessidades e expectativas dos mesmos.

Fale Conosco:

Página destinada ao suporte aos clientes, contém telefone para contato, e-mail, e até mesmo a opção de rastreio do pedido, onde o usuário será direcionado para o site dos Correios, sendo possível o cliente acompanhar seu pedido conforme atualizações da transportadora.

Pagamento:

Nesta seção, o cliente colocará as informações relacionadas ao pagamento para de fato efetuar a conclusão da compra, nele é possível colocar dados como: método de pagamento, número do cartão, data de validade e endereço de entrega/cobrança.

3. PROTOTIPAÇÃO

O site consiste em 9 páginas interativas e uma página que representa o banco de dados, onde apenas os funcionários terão acesso. Serão as seguintes:

- Página inicial – logado;
- Página inicial – deslogado;
- Página de login e cadastro;
- Sobre nós;
- Fale Conosco;
- Pagamento;
- Página de finalização da respectiva compra;
- Página de gerenciamento dos produtos (página interna).

Segue link do nosso protótipo feito no figma:

<https://www.figma.com/proto/Kk4Hv9YAIRWbWXae71wEgL/Conex%C3%A3o-Mobile?page-id=0%3A1&type=design&node-id=1-58&viewport=-2516%2C480%2C0.47&t=LtVhUi87ri8WJ8gx-1&scaling=min-zoom&mode=design>

4. Landing Page

Nesta etapa, utilizamos o Canva para representar nossa Landing Page, segue o link que dará acesso ao projeto:

<https://conexmobile.my.canva.site/>

5. SOFTWARE

Repositório:

[ht](https://github.com/1000brunoSiq/Projeto_Conexao_Mobile) HYPERLINK
"https://github.com/1000brunoSiq/Projeto_Conexao_Mobile"tps://github.com/1000brunoSiq/Projeto_Conexao_Mobile

Vídeo:

https://youtu.be/LaUXfS_jNkc

6. CONCLUSÃO

Na pesquisa apresentada, mostra-se que a Conexão Mobile é uma empresa inovadora que desenvolveu um sistema web abrangente. A plataforma conta com uma interface bem estruturada, utilizando HTML e CSS para o front-end e um back-end programado em PHP, composto por nove telas distintas. Dessa forma, pode-se afirmar que a Conexão Mobile vai além de oferecer uma variedade de celulares e acessórios, acima de tudo, visamos um compromisso em proporcionar a melhor experiência ao usuário. Assim, cada aspecto do sistema reflete não apenas funcionalidades práticas, mas uma atenção rigorosa aos detalhes para atender e superar as expectativas do cliente.

Todas as informações dos usuários ficam armazenadas de forma segura em um banco de dados SQL. Com isso, nota-se o compromisso da Conexão Mobile com a confidencialidade das informações dos clientes.

Ademais, conclui-se que, o projeto da Conexão Mobile é uma grande inovação tecnológica, integração de boas práticas de desenvolvimento e foco no usuário. A empresa tem como objetivo oferecer a melhor experiência aos seus clientes e estabelecer padrões elevados de eficiência, segurança e qualidade na sua área de atuação.

7. REFERÊNCIAS

PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE. IVORYIT. 2022. Disponível em: <https://www.ivoryit.com.br/2022/05/06/processo-de-desenvolvimento-de-software-veja-o-passo-a-passo/>. Acesso em: 10 nov 2023.

O QUE É DEVOPS? [s.d]. AMAZON. Disponível em: <https://aws.amazon.com/pt/devops/what-is->

devops/#:~:text=O%20DevOps%20%C3%A9%20a%20combina%C3%A7%C3%A3o,de%20desenvolvimento%20de%20software%20e. Acesso em: 23 nov 2023.

O QUE É SCRUM?. [s.d]. AMAZON. Disponível em:

<https://aws.amazon.com/pt/what-is/scrum/#:~:text=O%20Scrum%20%C3%A9%20um%20framework,uma%20entrega%20eficiente%20de%20projetos>. Acesso em: 18 nov 2023.

CRIAÇÃO DE FLUXOGRAMA. [s.d]. Disponível em:

<https://www.drawio.com/>. Acesso em: 19 nov. 2023

