**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS**

**CAMPUS MANAUS CENTRO**

**TÍTULO DO PROJETO**

**PRÉ-PROJETO**

**Alunos: Ana Beatriz Ribeiro Braga, Camila Lima de Carvalho e Leonardo Pereira Vieira**

**Orientador: Emmerson Santa Rita**

**Manaus – AM**

**MARÇO / 2017**

1. **INTRODUÇÃO**

Até duas páginas.

1. **OBJETIVOS**

O objetivo principal deste trabalho é realizar a construção de um ambiente web voltado para compra de alimentos, no qual o usuário poderá escolher os componentes de seu prato via Internet.

Os objetivos específicos são:

1. Disponibilizar ao usuário uma lista de ingredientes para que ele possa montar o seu próprio pedido.
2. Possibilitar que o usuário efetue pagamento no próprio site.
3. Possibilitar que a empresa responsável pelo pedido efetue a entrega à domicílio.
4. **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

As empresas vivem hoje num mercado extremamente exigente e competitivo. Para sobreviver neste mercado acirrado é necessário estar sempre se atualizando, principalmente buscando novas tecnologias, que venham suprir as exigências do mercado, buscando diferenciais e inovação. (CAPITANIO, 2008).

A Internet tem-se tornado a espinha dorsal em termos de Tecnologia de Informação, seja de uso intra ou interorganizacional, como ambiente que interliga vendedores e clientes, possibilitando interação e transações em tempo real (CASTELLS, 2001; VENKATRAMAN, 2000).

O segmento de fast food está em expansão e, ao mesmo tempo, sofrendo alterações em seus processos operacionais. (TOGNINI, 2000). Surge então a ideia da construção de um ambiente web, voltado para a compra de refeições, buscando como alternativa de inovação tornar possível que o cliente monte suas refeições por meio do site, fornecendo a lista de ingredientes que deseja, quantidade e método de pagamento, podendo, ao final da compra, receber a refeição adquirida em seu domicílio.

1. **MATERIAIS E MÉTODOS**

As etapas da metodologia adotada para este projeto foram as seguintes:

1. Pesquisa bibliográfica sobre empresas de distribuição de alimentos, restaurantes e sites comerciais;
2. Construção de um site baseado nas linguagens de marcação HTML, CSS e JavaScript;
3. Desenvolvimento das funcionalidades do site integrado ao banco de dados;
4. **CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES POR META**

|  |
| --- |
| **Meta/Atividades** |
| **ANO 2017** | | | | |
| Março | Abril | Maio | Junho | Julho |
| Levantamento de informações sobre sites comerciais. | AR |  |  |  |  |
| Criação dos diagramas UML do sistema web. | AR |  |  |  |  |
| Desenvolvimento do site em HTML, CSS e JavaScript. |  | AR |  |  |  |
| Desenvolvimento do site em Java EE |  |  | AR | AR |  |
| Apresentação final do projeto. |  |  |  |  | AR |

LEGENDA: **R** = Atividade Realizada; **AR** = Atividade a Realizar.

**REFERÊNCIAS**

Referências citadas:

CASTELLS, M. The Internet Galaxy. 1. ed. New York: Oxford U.P. 2001, p.289.

VENKATRAMAN, N. Five steps to a Dot-Com strategy: how to find your footing on the web. Sloan Management Review, Cambridge-Massachusetts-EUA, v. 41, n. 3, p. 15-28, spring 2000.

CAPITANIO, D. Proposta de Web Site Para Prática de Delivery de Fast Food: O Caso Polly Dog Lanches. Centro Universitário UNIVATES-BR. 2008.

DATA: Manaus, \_\_\_/\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_