**Trade.it**

**Álvaro Augusto Souza do Carmo**

**Artur César Silva do Carmo**

**Luiz Otávio Chaves Carvalho**

**Raffael Gustavo Oliveira Pedroso**

Instituto de Informática e Ciências Exatas– Pontifícia Universidade de Minas Gerais (PUC MINAS)  
Betim – MG – Brasil

**aascarmo@sga.pucminas.br**

**artur.carmo@sga.pucminas.br**

**loccarvalho@sga.pucminas.br**

**rafael.pedroso@sga.pucminas.br**

***Resumo.*** *Escrever aqui o resumo. O resumo deve contextualizar rapidamente o trabalho, descrever seu objetivo e, ao final, mostrar algum resultado relevante do trabalho (até 10 linhas).*

# 1. Introdução

Atualmente, diante de todos os avanços tecnológicos, podemos observar que, em todas as áreas, a sociedade está imersa dentro da tecnologia e com isso, pode-se afirmar que a tecnologia da informação é uma ferramenta estritamente necessária para garantir processos mais rápidos e assertivos.

Dessa maneira, analisando o mercado percebe-se que há uma grande demanda de usuários que querem adquirir ou até mesmo se desfazer de algum bem, em contrapartida, no mercado não há ainda uma plataforma digital que seja focada e capacitada para realização de troca de produtos, mas sim apenas a venda, dificultando o processo para aqueles que o desejam.

Pode-se concluir que, devido à grande procura por meios e formas cada vez mais práticas para se realizar trocas e vendas, é notável a necessidade de novos sistemas que possam facilitar e agilizar esse processo.

# 1.1. Objetivo geral

O objetivo do projeto Trade.it é elaborar um sistema e-commerce de trocas, focando em intermediar a troca direta de produtos entre clientes, apresentando um ambiente provido de ferramentas e funções necessárias para tornar o processo ágil e assertivo.

# 1.1.1 Objetivos específicos

Os objetivos específicos do projeto são:

* Criação de propostas de trocas e vendas;
* Possibilitar que o cliente encontre, facilmente, o que deseja;
* Criação de um inventário para apresentar os produtos disponíveis aos interessados;
* Proporcionar um meio de contato entre participantes do processo para esclarecimento de dúvidas;

# 1.2. Justificativas

Diante de pesquisas realizadas, foi observado que, atualmente, não existia uma plataforma que realizasse esse tipo de serviço. Existem plataformas como OLX, Mercado Livre, Shopee, entre outras que contemplam, principalmente, opções para compras de produtos, porém, nenhuma conta com um ambiente e ferramentas direcionadas para trocas diretas entre os usuários.

# 2. Participantes do processo

|  |  |
| --- | --- |
| Interessado | Participante que deseja realizar trocas online com algum ofertante. |
| Ofertante | Participante que deseja propor trocas online para possíveis interessados. |
| Intermediador | Participante responsável por realizar o contato entre o ofertante e interessado. |

# 

# 3. Modelagem do processo de negócio

## 3.1. Análise da situação atual

Apresente aqui os problemas existentes que viabilizam sua proposta. Apresente o modelo do sistema como ele funciona hoje. Caso sua proposta seja inovadora e não existam processos claramente definidos, apresente como as tarefas que o seu sistema pretende implementar são executadas atualmente, mesmo que não se utilize tecnologia computacional.

## 3.2. Descrição Geral da proposta

Apresente aqui uma descrição da sua proposta abordando seus limites e suas ligações com as estratégias e objetivos do negócio. Deve estar alinhado com o que foi apresentado na primeira entrega.

## 3.3. Modelagem dos processos

Apresente aqui as oportunidades de melhorias e o modelo de cada processo da sua proposta.

## 3.3.1 Processo 1 – NOME

Apresente aqui o nome e as oportunidades de melhorias para o processo 1. Em seguida, apresente o modelo do processo 1, descrito no padrão BPMN;

## 3.3.3 Processo 2 – NOME

Apresente aqui o nome e as oportunidades de melhorias para o processo 1. Em seguida, apresente o modelo do processo 1, descrito no padrão BPMN;

# 4. Projeto da Solução

## 4.1. Detalhamento das atividades

Descrever aqui cada uma das propriedades das atividades de cada um dos processos. Devem estar relacionadas com o modelo de processo apresentado anteriormente.

## 4.1.1. Atividades do Processo 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Atividade** | **Propriedade** | **Tipo** |
| **Nome** | [Nome da propriedade ou campo] | [Área de texto, Caixa de texto, Número, Data, Imagem, Seleção única, Múltipla escolha, Arquivo, Link, Tabela] |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 4.2. Diagrama de Entidade-Relacionamento

Apresente aqui o Diagrama de Entidade-Relacionamento (DER) que contemple todos conceitos e atributos apresentados item anterior. Deve contemplar também o controle de acesso de usuários de acordo com os papeis definidos nos modelos do processo de negócio.

# 4.3. Tecnologias

Descreva qual(is) tecnologias você vai usar para resolver o seu problema, ou seja implementar a sua solução. Liste todas as tecnologias envolvidas, linguagens a serem utilizadas, serviços web, frameworks, bibliotecas, IDEs de desenvolvimento, e ferramentas. Apresente também uma figura explicando como as tecnologias estão relacionadas ou como uma interação do usuário com o sistema vai ser conduzida, por onde ela passa até retornar uma resposta ao usuário.

## 5. Indicadores de desempenho

Apresente aqui os principais indicadores de desempenho e algumas metas para o processo. Atenção: as informações necessárias para gerar os indicadores devem estar contempladas no diagrama de classe. Colocar no mínimo 5 indicadores.

Usar o seguinte modelo:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indicador** | **Objetivos** | **Descrição** | **Cálculo** | **Fonte dados** | **Perspectiva** |
| Percentual reclamações | Avaliar quantitativamente as reclamações | Percentual de reclamações em relação ao total atendimento |  | Tabela reclamações | Aprendizado e Crescimento |
| Taxa de Requisições abertas | Melhorar a prestação de serviços medindo a porcentagem de requisições | Mede % de requisições atendidas na semana | \*100 | Tabela solicitações | Processos internos |
| Taxa de entrega de material | Manter controle sobre os materiais que estão sendo entregues | Mede % de material entregue dentro do mês |  | Tabela Pedidos | Clientes |

Obs.: todas as informações para gerar os indicadores devem estar no diagrama de classe  **a ser proposto**

## 6. Uso Software

Faça aqui uma breve descrição do software e coloque as principais telas com uma explicação de como usar cada uma.

## 7. Avaliação

Faça aqui sobre a avaliação do software. Indique se ele atendeu as expectativas e ele é viável. Para não ficar subjetivo, o ideal é fazer um questionário e pedir ao usuário do processo que faça a avaliação

## 8. Conclusão

Apresente aqui a conclusão do seu trabalho. Discussão dos resultados obtidos no trabalho, onde se verifica as observações pessoais de cada aluno. Poderá também apresentar sugestões de novas linhas de estudo.

# REFERÊNCIAS

Como um projeto de software não requer revisão bibliográfica, a inclusão das referências não é obrigatória. No entanto, caso você deseje incluir referências relacionadas às tecnologias, padrões, ou metodologias que serão usadas no seu trabalho, relacione-as de acordo com a ABNT.

Verifique no link abaixo como devem ser as referências no padrão ABNT:

http://www.pucminas.br/imagedb/documento/DOC\_DSC\_NOME\_ARQUI20160217102425.pdf

# APÊNDICES

**Colocar link:**

Do código;

Dos artefatos;

Da apresentação final;

Do vídeo de apresentação.