|  |
| --- |
| **PRÉ-PROJETO 2023** |

|  |
| --- |
| NOME: Nº |
| NOME: Nº |
| TELEFONE (S) |
| E-MAIL |
| CURSO |
| TURMA: |

**ALUNO(s) É OBRIGATÓRIO EM ANEXO AO PRÉ-PROJETO, NO MÍNIMO UMA TELA DE INTERFACE (TELA PRINCIPAL) JUNTO AO PROJETO.**

TITULO

|  |
| --- |
| Título do projeto: Taverna Geek (e-commerce) |

INTRODUÇÃO

|  |
| --- |
| O nosso projeto consiste em um e-commerce cujo o qual atua no ramo geek, vendendo produtos como jogos de tabuleiro, acessórios, decorações, mangás e livros.  Mendes (2013, p.9) O e-commerce é uma tecnologia que inovou as transações de bens, serviços e informações realizadas entre empresas e indivíduos em ambiente eletrônico. Teve início nos Estados Unidos, em meados da década de 1990, sendo rapidamente propagado para a Europa e demais localidades do mundo. Devido a sua rápida expansão, o comércio eletrônico tem se mostrado um mercado de intenso crescimento, principalmente na última década.  O crescimento desse mercado ocorre, principalmente, após a pandemia, ao aumento da confiança dos compradores nesse tipo de comércio, maior acessibilidade à internet e aos benefícios que tanto empresas quanto consumidores obtêm ao utilizá-lo, como a praticidade, agilidade e o custo benefício.  (BAUMAN, 2001; LÉVY, 1996) Para o desenvolvimento deste texto partimos da compreensão de que vivemos em uma época em que emerge todo um conjunto de desenvolvimentos tecnológicos relacionados aos meios de comunicação eletrônicos e às tecnologias digitais e virtuais que estariam mudando a forma como vivemos. (MAFFESOLI, 2010) Neste contexto surgiram grupos culturais juvenis cujos integrantes têm sido referidos como nerd/geek, onde relatam de que o pertencimento de grupo passa pelo uso de artefatos tecnológicos, pelas formas de apropriação de saberes e pelas formas de se divertir com filmes de ficção científica, histórias em quadrinho, seriados de TV, jogos, entre outros artefatos culturais.  Com a pesquisa sobre esses grupos, percebemos um avanço significativo sobre a presença deles na sociedade, o que tornou oportuno tê-los como público alvo. Com isso, analisamos também os produtos mais consumidos relacionados à essa comunidade como jogos de tabuleiro, itens de decoração, acessórios, livros, mangás e histórias em quadrinho. |
|  |

HIPÓTESE / SOLUÇÃO

|  |
| --- |
| Descrever os fatos que motivaram e os problemas que o mesmo irá sanar com a realização e desenvolvimento do trabalho. |

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

|  |
| --- |
| Descrição das três disciplinas.  Análise de projetos e sistemas:  Banco de dados:  Web design: |

OBJETIVO GERAL

|  |
| --- |
| Determina o que se pretende realizar para obter resposta ao problema proposto, de um ponto de vista. O objetivo geral deve ser amplo e passível de ser desmembrado em objetivos específicos. |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

|  |
| --- |
| Derivam do objetivo geral e apresentam as distintas ações que devem ser necessariamente desenvolvidas para o atingimento do objetivo geral. |

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

|  |
| --- |
| Descrição dos métodos e procedimentos que nortearão a busca de informações para responder o problema de pesquisa:   * Pesquisa Bibliográfica * Pesquisa de campo * Entrevista * Levantamento das necessidades |

BIBLIOGRAFIA

|  |
| --- |
| MENDES, Laura Zimmermann Ramayana. E-commerce: origem, desenvolvimento e perspectivas. 2013. |

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Autorizado** | **Professor(a)** | **Data** |
| Análise de projetos e sistemas:  Banco de dados:  Web design: | **Aparecida**  **Célia**  **Reinaldo** |  |