Logotipo

Descrição gerada automaticamente

**Projeto Interdisciplinar**

**Desenvolvimento de Software**

**Multiplataforma - DSM**

**3º Semestre**

**Araras**

**2023**

**Matérias envolvidas no Projeto Interdisciplinar:**

**Gestão Ágil de Projetos**

**Desenvolvimento Web III**

**Banco de Dados Não Relacional**

**Interação IHC**

**Integrantes do Grupo:**

**Caroline Batista Vantim**

**Fernando Maldonado Fernandes**

**Leandro Augusto Alves**

**Luiza Ramos Pascuotte**

**Valdelaine Cristina Ribeiro**

**Organização**

1. **Introdução.**
   1. **Âmbito**
   2. **Propósito**
   3. **Definições, Acrónimos e Abreviaturas**
2. **Descrição Geral**
   1. **Perspectiva do produto**
   2. **Funcionalidades do Produto**
   3. **Restrições**
3. **Design de Interface de Usuário**
   1. **Logo, Paleta de Cores e Fonte**
   2. **Interface de Software**
   3. **Características do Utilizador**
4. **Referências**
5. **Introdução**

Este documento apresenta as capacidades e limitações das funcionalidades do sistema em questão, com o objetivo principal de descrever e demonstrar suas relações com plataformas externas, estabelecendo uma interconexão de dependência, bem como sua autonomia para gerar funcionalidades relevantes para usuários específicos interessados no contexto da plataforma. As definições foram elaboradas visando garantir uma qualidade potencializada, alinhada às premissas pré-definidas que atendem ao propósito principal.

O presente documento é resultado do Projeto Integrador, iniciado durante a atividade proposta no terceiro semestre do curso de DSM, com o objetivo de estimular os estudantes a aprimorar suas habilidades profissionais, principalmente em trabalho em equipe. A principal intenção deste documento é registrar detalhadamente o processo utilizado pelos colaboradores para desenvolver a plataforma que será abordada posteriormente.

Neste trabalho, vamos explorar os desafios e oportunidades relacionados ao segundo tópico do objetivo de desenvolvimento sustentável (ODS), bem como as políticas e ações que podem ser implementadas para promover a segurança alimentar e nutricional em todo o mundo.



Fonte: https://www.ipea.gov.br/ods/ods2.html

A fome e a desnutrição são problemas globais que afetam milhões de pessoas em todo o mundo, especialmente nos países em desenvolvimento. Para combater esses problemas e alcançar a segurança alimentar e nutricional, a Organização das Nações Unidas estabeleceu o segundo objetivo de desenvolvimento sustentável, que busca promover o "Fome Zero e Agricultura Sustentável". Este objetivo tem como objetivo erradicar a fome e a desnutrição em todo o mundo, por meio do fortalecimento da produção e distribuição de alimentos, além de promover práticas agrícolas sustentáveis e a resiliência dos sistemas agrícolas. Este tema é de extrema importância, uma vez que a fome e a desnutrição não apenas afetam a saúde das pessoas, mas também têm um impacto negativo no desenvolvimento econômico e social.

* 1. **Âmbito**

Plataforma que realiza a conexão com *marketplaces* online, como *GoodAfter*, *Carrefour*, *Comprebem, Ndays*. E realiza a integração das informações de produtos de lojas online, com o intuito de compor um catálogo dinâmico e por procura, sendo armazenado no banco apenas quando o usuário seleciona o produto para visualização, compondo assim o catálogo principal, para que no instante que outro usuário realizar a pesquisa do mesmo produto, a ocorrência do mesmo já estará salva no banco de dados.

Umas das principais funcionalidades, se apresenta como a disposição de produtos pesquisados por usuários dispostos a realizar a doação, e concomitantemente com a necessidade disposta por instituições cadastradas na plataforma, como por exemplo albergues e 'sopões' que necessitam de suprimentos básicos.

Este catálogo dinâmico integrado e interativo tem como objetivo, se conectar com o sistema do supermercado, e realizar uma análise de seu estoque e da data de validade dos produtos, de acordo com a necessidade apresentado por instituições de caridade, é ofertado de acordo com os produtos com as datas de validação mais próximas, assim instigando a população a doar esses produtos que serão desperdiçados a essas instituições, auxiliando há duas causas simultaneamente, o desperdício de alimentos e a fome.

O sistema realiza uma conexão direta com a API da plataforma *GoodAfter* e Ndays, retornando ocorrências de acordo com a pesquisa dos usuários.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Site

Descrição gerada automaticamente

**Fonte:** [**https://goodafter.com/pt/257-ver-tudo**](https://goodafter.com/pt/257-ver-tudo)

**Interface gráfica do usuário, Site

Descrição gerada automaticamente**

**Fonte:** [**https://www.ndays.com.br/index.php**](https://www.ndays.com.br/index.php)

* 1. **Propósito**

O projeto possui uma forte relação com o segundo objetivo de desenvolvimento sustentável da ODS, que tem como foco acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e a melhoria da nutrição, além de promover a agricultura sustentável.

Através da plataforma, será possível conectar as instituições de caridade que necessitam de suprimentos básicos com os usuários que desejam doar produtos que seriam desperdiçados, reduzindo assim o desperdício de alimentos e ajudando a combater a fome. Além disso, ao realizar uma análise do estoque e data de validade dos produtos, o projeto contribui para a promoção de uma agricultura sustentável, incentivando o consumo responsável e consciente de alimentos.

Dessa forma, o projeto colaborará de maneira significativa com a meta de alcançar a segurança alimentar e nutricional da população, promovendo uma produção e consumo mais sustentável e consciente.

* 1. **Definições, Acrónimos e Abreviaturas**

**FATEC**: Faculdade de Tecnologia, especificamente a localizada em Araras,

denominada como FATEC Antonio Brambilla;

**ONU**: Organização das Nações Unidas

PI: Projeto Interdisciplinar – projeto solicitado pela FATEC para conclusão de cada semestre;

**DSM**: Desenvolvimento de Software Multiplataforma, curso que está sendo enveredado pelos respectivos alunos;

Middleware: Serviço e ou empresa intermediária que realiza a mediação entre duas ou mais partes que possuem a intenção de realizar uma transação;

**ODS**: Objetivo de Desenvolvimento Sustentável, programa mundial da ONU com intuito de promover qualidade de vida com apoio global.

**PI**: Projeto Integrador

**API**: Application Programming Interface (Interface de Programação de Aplicação)

**Marketplaces**: Um espaço de compra e venda de produtos, como um shopping center virtual.

1. **Descrição Geral**
   1. **Perspectiva do Produto**

O projeto apresenta uma perspectiva promissora para a plataforma desenvolvida, que tem como objetivo conectar *marketplaces* online e criar um catálogo dinâmico e por procura, integrando informações de produtos de diversas lojas. A plataforma oferece uma funcionalidade inovadora, que permite que os usuários possam doar produtos que serão desperdiçados, sendo oferecidos a instituições de caridade, que os utilizam para suprir necessidades básicas. O sistema realiza uma conexão direta com a API da plataforma *GoodAfter* e *Ndays*, retornando ocorrências de acordo com a pesquisa dos usuários. A perspectiva é de que esta plataforma possa contribuir de maneira significativa para a redução do desperdício de alimentos e para o combate à fome, atendendo a uma das metas do segundo tópico da ODS. O projeto apresenta-se como uma alternativa sustentável e socialmente responsável, promovendo a conexão entre diferentes atores e gerando benefícios para a sociedade como um todo.

* 1. **Funcionalidades do Produto**
* **Requisitos Funcionais**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Descrição dos Requisitos Funcionais | Prioridade |
| RF-001 | Home Page | Alta |
| RF-002 | Cadastro pessoa física | Média |
| RF-003 | Cadastro pessoa Jurídica | Média |
| RF-004 | Login de usuário na plataforma | Alta |
| RF-005 | Elaborar Lista de Produtos | Alta |
| RF-006 | Pesquisa por palavras-chave | Média |
| RF-007 | SAC - Serviço de Atendimento ao Cliente | Baixa |
| RF-008 | Realizar compras/doações | Alta |

1. **Design de Interface de Usuário**
   1. **Logo, Paleta de cores e Fonte**

* Desenho de personagem de desenho animado

  Descrição gerada automaticamente com confiança média**Logo**

A logo KeyProvide apresenta duas meias luas com um garfo e uma faca nas extremidades, que faz relação ao ramo alimentício. As meias luas se apresentam na tonalidade azul, transmitindo uma sensação de seriedade, confiabilidade e fazendo conexão com a tecnologia. O semicírculo representa uma abertura ou portal simbolizando a natureza acessível e acolhedora da empresa. No centro do semicírculo, há um círculo laranja vibrante, cuja cor representa energia, entusiasmo e criatividade e o círculo simboliza o núcleo da empresa, destacando sua importância e vitalidade. Abaixo da imagem, o nome "KeyProvide" está presente na mesma cor do semicírculo azul. Isso ajuda a criar uma conexão visual entre o logotipo e o nome da empresa, enquanto mantém

**3.6 Referências**

BRASIL. NAÇÕES UNIDAS BRASIL. . **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável**: fome zero e agricultura sustentável. Fome zero e agricultura sustentável. 2023. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/2. Acesso em: 21 abr. 2023.

**Ndays Consumo Imediato**. Disponível em: <https://www.ndays.com.br/index.php?route=common/ndays/landPage>. Acesso em: 13 maio. 2023.

**Supermercado Contra o Desperdício**. Disponível em: <https://goodafter.com/pt/>. Acesso em: 13 maio. 2023.

**The Web framework for perfectionists with deadlines | Django**. Disponível em: <https://www.djangoproject.com>.

‌

‌