**COLÉGIO DRUMMOND – ALVORADA**

**TCC – PRONATEC**

**A CONSTRUÇÃO DE UM *E-COMMERCE* PARA A EMPRESA *STARKX* PARA A VENDA E MONTAGEM DE COMPUTADORES**

SÃO PAULO

2018

**TCC - PRONATEC**

**A CONSTRUÇÃO DE UM *E-COMMERCE* PARA A EMPRESA *STARKX* PARA A VENDA E MONTAGEM DE COMPUTADORES**

Trabalho interdisciplinar apresentado à banca examinadora do Colégio Alvorada como obtenção parcial da nota final do 3° semestre.

Orientador: Prof.: Washington Torelli

SÃO PAULO

2018

**TCC - PRONATEC**

**A CONSTRUÇÃO DE UM *E-COMMERCE* PARA A EMPRESA *STARKX* PARA A VENDA E MONTAGEM DE COMPUTADORES**

Trabalho interdisciplinar apresentado à banca examinadora do Colégio Alvorada como obtenção parcial da nota final do 3° semestre.

Orientador: Prof.: Washington Torelli

São Paulo, \_\_\_\_ de­ dezembro de 2018.

**BANCA EXAMINADORA**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof.ª Washington Torelli

**RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o projeto de construção de um *e-commerce* (site de vendas) para a empresa *Starkx* para a venda e montagem de computadores. Neste trabalho serão apresentados diversos tópicos que explicarão o funcionamento do site e todos os itens que serão vendidos neste site. O trabalho irá abordar temas, como: o que é um e-commerce, o que é um site, como funciona uma loja virtual e diversos outros temas que irão falar sobre a *Starkx*. Após explicar o funcionamento da empresa, o trabalho também irá citar todos os produtos que serão vendidos no site e todos os orçamentos e especificações destes produtos. O trabalho propõe a criação de um *e-commerce* em um ramo pouco explorado no cenário de vendas atual, e a ideia da *Starkx* é explorar cada vez mais esse ramo.

**Palavras-chave:** *Starkx*, *e-commerce*, site, loja.

**ABSTRACT**

The present work aims to present the project of building an e-commerce (sales site) for the company Starkx for the sale and assembly of computers. In this work will be presented several topics that will explain the operation of the site and all the items that will be sold on this site. The work will cover topics such as: what is an e-commerce, what is a website, how does a virtual store and various other topics that will talk about Starkx. After explaining how the company works, the job will also cite all the products that will be sold on the website and all budgets and specifications of these products. The work proposes the creation of an e-commerce in a branch little explored in the current scenario of sales, and the idea of Starkx is to explore this branch more and more.

**Keywords:** Starkx, e-commerce, website, store.

**LISTA DE ABREVIATURAS**

1. **HTML -** Hyper Text Markup Language
2. **CSS -** Cascading Style Sheets
3. **PHP -** Hypertext Preprocessor
4. **PC -** Personal Computer
5. **SQL -** Structured Query Language
6. **MS -** Microsoft
7. **HD -** Hard disk

SÚMARIO

INTRODUÇÃO 1

1. O QUE É UM SITE 2
   1. O QUE É UMA LOJA VIRTUAL 3
   2. QUAIS SÃO OS PRÓS E CONTRAS DE UMA LOJA VIRTUAL 4
      1. Alcance de distribuição 4
      2. Loja sempre aberta 4
      3. Conforto e praticidade na hora da sua compra 5
      4. Logística complexa 5
      5. A Vulnerabilidade presente no banco de dados 5
      6. Grande chance de haver erros nas compras 6
2. O QUE É E-COMMERCE 7
3. QUAIS SERÃO OS TIPOS PRODUTO QUE VENDEREMOS NA LOJA 8
   1. TABELA DE ORÇAMENTOS E ESPECIFICAÇÕES 9
      1. Tabela Utilizada Para Serviço de Manutenção 9
      2. Tabela Utilizada Para Aquisição De *Softwares* 9
      3. Tabela Utilizada Para Aquisição De Equipamentos 10
      4. Tabela utilizada Para Locação De Equipamentos ou *Softwares* 10
      5. Tabela Utilizada Para Contratação de Consultoria 11
      6. Tabela Utilizada Para Serviço de Rede 11
4. QUAIS SERÃO AS FUNÇÕES QUE O SITE POSSUIRÁ 12
5. ABRANGÊNCIA E PÚBLICO-ALVO DO SITE 14
6. QUAIS FORAM AS MELHORIAS QUE O SITE TROUXE À EMPRESA 15

CONCLUSÃO 17

BIBLIOGRAFIA 18

GLOSSÁRIO 19

**INTRODUÇÃO**

Neste começo de trabalho apresentaremos o mundo do *e-commerce*, ou seja, o mercado relacionado às lojas virtuais, as quais são, resumidamente, sites (conjunto de páginas) de vendas que ficam *on-line* e têm como finalidade a venda de itens para seus compradores de forma rápida e tudo pela internet de maneira, praticamente, automática. Esse é um mercado que vem crescendo cada vez mais, tendo em vista a praticidade de compra que este tipo de comércio proporcionou para os clientes, levando em consideração não é mais preciso o comprador sair de casa para comprar algo, mas sim apenas se conectar a uma loja virtual e efetuar o pagamento do produto no conforto de casa e a qualquer hora do dia.

Além disso, introduziremos nosso *e-commerce* denominado *Starkx*, que é uma empresa voltada à venda de computadores, periféricos, acessórios e de tudo ligado à tecnologia e cultura *nerd*. Iremos apresentar alguns produtos que venderemos em nosso site e algumas tabelas de orçamentos e especificações relacionadas aos produtos, serviços e à empresa, os quais deverão ser levados em consideração para futuras necessidades e organização da empresa. Após essa introdução, explicaremos algumas funções, inovações e serviços que nosso sistema estará trazendo para auxiliar os clientes e deixar suas compras mais fáceis e práticas.

Fazermos uma rápida análise do mercado em que estaremos atuando com o funcionamento da loja virtual, no caso o mercado de venda de produtos *Gamer,* periféricos e tecnologias, e sobre o nosso público-alvo e abrangência. Estaremos falando sobre as estratégias que utilizaremos para nos sobressair, em vendas, a concorrência, uma análise dos concorrentes, seus pontos fracos e fortes, analisando também nossos prós e contras, entre outras informações importantes.

Por final, iremos apresentar os resultados que obtivemos com o uso do *e-commerce* e o que, no geral, ele nos proporcionou.

1. **O QUE É UM SITE**

Um site, segundo o dicionário, Aurélio é uma página ou conjunto de páginas da Internet com informação diversa, acessível através de computador ou de outro meio eletrônico. De maneira simplificada site é uma página ou um aglomerado de páginas online que possuem texto, imagem, animação e sons.

Os sites são na maioria das vezes utilizados para apresentação de empresas, produtos, notícias, informações, comércio e para mídia social. Os sites são acessados através de softwares chamados de navegadores (*browsers*), exemplo: *Google Chrome* e *Mozilla Firefox*.

Os sites são constituídos por um conjunto de códigos que formatam a página para que possamos visualizar de uma maneira mais simples.

Um website pode apresentar uma forma estática, sendo a sua extensão HTML porque utiliza a linguagem ou código HTML; ou uma forma dinâmica, interativa, sendo as linguagens *JavaScript* e *PHP* as mais utilizadas.

Um site que é feita em HTML (*Hyper Text Markup Language*) tem uma estrutura básica que é formada por *tags* como <html>, <head>,<title>,<body> e o *CSS.*

<html>: É onde todas as informações vão ser armazenadas como o (*head, title, body*)

<head>: Contém informações que não são transpostas visivelmente para o usuário do documento. São dados que: vinculação com outros arquivos, aplicação de lógica de programação de scripts e meta-dados.

<title>: É o título que vai aparecer no site

<body>: São as informações que vai aparecer no site

O *CSS* é todas as informações que vai deixar o site mais bonito. É com o *CSS* que iremos dar cor para o título, configurar o tamanho do texto, largura das colunas *etc*.

* 1. **O QUE É UMA LOJA VIRTUAL**

Uma loja virtual é uma ferramenta que tem por objetivo promover negociações de compras e vendas de produtos através da internet, oferecendo informações relevantes, como: preço, especificações, formas de pagamento, entre outras informações. Isso ajuda o usuário a adquirir um produto ou serviço com segurança e em qualquer lugar do mundo.

Uma característica muito marcante nas lojas virtuais é o carrinho de compras, que está presente em todo comércio eletrônico, possibilitando ao cliente adicionar um ou mais produtos de seu interesse a um ícone, geralmente, em formato de carrinho. Outra característica é poder finalizar seu pedido através de diversas formas de pagamento em um ambiente seguro, onde seus dados pessoais e financeiros deverão estar protegidos por um certificado que oferece a proteção na troca dos dados, aumentando a relação de confiança entre o cliente e a loja.

Além de a loja virtual transmitir confiança, segurança e transparência, com apoio e esclarecimento de dúvidas de forma rápida, ela deve, também, promover garantia de devolução de produto através de canais de atendimento.

* 1. **QUAIS SÃO OS PRÓS E CONTRAS DE UMA LOJA VIRTUAL**

As lojas virtuais são muito utilizadas nos dias atuais, pois facilitam muito a compra de itens e produtos, visto que o comprador não precisa se locomover até algum estabelecimento ou loja física para compra o produto, mas sim apenas de um computador ou celular, com conexão a internet. Além de o comprador poder fazer toda a compra no conforto de sua casa. Mesmo assim, ainda existem alguns fatores desfavoráveis a uma compra *on-line*, visto que esse tipo de comércio ainda possui muitas limitações, problemas e, por muitas pessoas de uma faixa etária mais elevada e que não costumam navegar, frequentemente, pela internet*,* certa impopularidade, por conta deste público comprador não entender muito como funciona esse comércio.

Porém, em meio a isso, surgem os prós e contras de uma loja virtual, que são:

* + 1. Alcance de distribuição

Enquanto uma loja física consegue atender apenas o público de sua cidade e regiões do entorno, a loja virtual pode distribuir produtos para todo o território nacional. Sem dúvidas, esse alcance extensivo é um diferencial decisivo para quem busca margens significativas de lucro.

* + 1. Loja sempre aberta

A maioria das lojas físicas e comércios voltados à venda de produtos ou serviços atendem o público apenas em horário comercial. Já as lojas virtuais, no entanto, permanecem à disposição do público 24 horas, sem interrupção, possibilitando que as compras sejam feitas de acordo com o tempo disponível do consumidor, muitos podem preferir fazer compras antes de irem ao trabalho, enquanto outras pessoas preferem navegar pelo mercado eletrônico durante a madrugada, por exemplo.

* + 1. Conforto e praticidade na hora da sua compra

Quando perguntado aos consumidores sobre as principais vantagens de realizar as compras no mercado eletrônico, a maioria dos consumidores responderam que o conforto e a praticidade de adquirir um produto ou serviço direto do conforto de sua casa são as maiores vantagens. Então, ao ter uma loja virtual, você conseguirá atender diversos tipos de perfis de consumidores, inclusive aqueles que preferem fazer compras sem ter de ficar parados no trânsito ou fazer longas caminhadas.

* + 1. Logística complexa

Já agora em relação aos contras de uma loja virtual, temos o fato de a logística da compra ser muito complexa. Considerando que o Brasil é um dos grandes países do globo, tendo 26 estados e um distrito federal, podemos concluir que a entrega e distribuição dos produtos requer uma logística organizada e eficiente desde a finalização do pedido online até o seu despache para a transportadora realizar a entrega. Deixar essas etapas mais eficientes pode ser uma tarefa difícil e complexa se não houver uma equipe para realizar o suporte que garanta o rigor nos prazos de entrega.

* + 1. A Vulnerabilidade presente no banco de dados

Lidar com as centenas de cadastros dos clientes, requer um banco de dados que possua um tamanho grande e seja seguro, que seja arquitetado com tecnologias efetivas de criptografia. Com a execução dessas tecnologias e a obtenção dos diversos certificados de segurança e proteção contra hackers podem ter custos de valores altos sendo assim necessário um capital considerável para evitar a vulnerabilidade do banco de dados.

* + 1. Grande chance de haver erros nas compras

Infelizmente, as lojas virtuais acabam ficando limitadas à visualização dos produtos apenas por imagem ou, até mesmo em alguns casos, vídeos explicativos. Por essa razão, as chances de haver uma escolha errada no tamanho na cor ou o modelo são maiores que em uma compra convencional, onde o consumidor consegue visualizar de perto, tocar e até mesmo experimentar o produto como ocorre em muitos casos na hora da compra de sapatos e artigos de vestuário.

Enfim, é sempre importante frisar que podem existir outros prós e contras, de acordo com o seu negócio, a plataforma escolhida para projetar o site e as devidas estratégias de marketing digital que serão implementadas. O segredo para tomar uma decisão sensata, é comparar, de forma lógica, as variáveis que influenciam de forma negativa e positiva as estimativas de lucro do negócio.

1. **O QUE É E-COMMERCE**

E-commerce é a abreviação em inglês de *eletronic commerce*, que significa comércio eletrônicoem português.

O e-commerce é um modelo de comércio que utiliza como base plataformas eletrônicas, como computadores, *smartphones, tablets* etc. Basicamente, trata-se de todo tipo de comercialização de bens comerciais através de dispositivos eletrônicos.

O e-commerce nasceu com o surgimento da *internet*, facilitando todo o processo de compra e venda. No início, apenas pequenos produtos e valores eram vendidos via *e-commerce*, mas, hoje em dia, até mesmo os produtos mais caros do mundo são negociados através do comércio eletrônico, como iates, mansões, aviões, obras de arte, entre outros produtos de luxo.

Atualmente, é muito fácil vender produtos online. Para isso, basta se cadastrar em uma plataforma de construção de sites, como o *Wordpress*, por exemplo, e escolher uma opção de *template,* que permita a configuração de um comércio eletrônico.

1. **QUAIS SERÃO OS TIPOS DE PRODUTO QUE VENDEREMOS NA LOJA**

A *Starkx* é uma loja focada na venda de computadores e seus acessórios. Na *Starkx* serão vendidos computadores já montados, ou seja, computadores que já estão previamente montados com peças pré-definidas, prontos para o uso. Além disso, a *Starkx* também irá trabalhar com diversas peças de computadores que serão vendidas separadamente, como processadores, placas de vídeo, memórias etc. Essas peças estarão disponíveis em diversos modelos, marcas e preços.

Além de computadores e peças, a *Starkx* também irá trabalhar com diversos acessórios para computadores, como *mouses*, *mousepads*, teclados, *headsets* e cadeiras *gamer*. Todos estes itens terão uma grande variedade de tipos e marcas. Além dos acessórios que sempre estarão disponíveis, regularmente a *Starkx* irá realizar diversas parcerias com outras marcas de acessórios, disponibilizando assim itens especiais que serão vendidos por tempo limitado. Essas parcerias com outras empresas também irão disponibilizar serviços de personalização de gabinetes, ou seja, ao comprar produtos que são de empresas parceiras da *Starkx,* o comprador poderá personalizar seu gabinete sem nenhum custo adicional.

A *Starkx* também contará com um sistema de montagem de computadores personalizados. Nesse sistema o comprador poderá escolher qualquer peça e acessório disponível no site e montar seu próprio computador, com todas as suas preferências e gostos.

Com toda essa variedade de computadores, peças e acessórios, o comprador poderá ter uma máquina com todas as suas preferências, pronta para realizar qualquer tarefa e atender aos seus requisitos.

* 1. **TABELAS DE ORÇAMENTO E ESPECIFICAÇÕES**

Estimativa de Custo Global: R$22.000,00;

Prazo Estipulado: 91 dias - Data de Início 04/09/2018 | Data de Término 04/12/2018;

* + 1. Tabela Utilizada Para Serviço de Manutenção

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N° Item** | **DESCRIÇÃO** | **QUANTIDADES** | | **CUSTOS (R$)** | |
|
| **EQUIPAMENTOS** | **MESES** | **VALOR UNIT** | **TOTAL** |
| 1 | Peças | Indeterminado | 3 | R$ 50,00 | R$ 50,00 |
|
| 2 | Aparelhos de Rede | 1 | 4 | R$ 150,00 | R$ 150,00 |
|
| **TOTAL GERAL** | | | | | **R$ 200,00** |
|

* + 1. Tabela Utilizada Para Aquisição De *Softwares*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N° Item** | **DESCRIÇÃO** | **QTD** | **CUSTOS (R$)** | | **OBSERVAÇÕES** |
|
| **VALOR UNIT** | **TOTAL** |
| 1 | Adobe Collection CC 2018 | 1 | R$244,00 | R$244,00 | Especificação Detalhada |
|
| 2 | MS Office 2018 | 1 | R$ 1.007,72 | R$ 1.007,72 | Especificação Detalhada |
|
| 3 | MS SQL Developer 2018 | 1 | R$ 18.456,77 | R$ 18.456,77 | Especificação Detalhada |
|
| **TOTAL GERAL** | | | | **R$ 19.708,49** |  |
|

* + 1. Tabela Utilizada Para Aquisição De Equipamentos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N° Item** | **DESCRIÇÃO** | **QTD** | **CUSTOS (R$)** | | **OBSERVAÇÕES** |
|
| **VALOR UNIT** | **TOTAL** |
| 1 | Peças para a Montagem (Processadores Intel, Placas de vídeo Nvidia e AMD, Placa Mãe Gigabyte, Cooler etc). | 100  (De cada) | R$ 120,00 a 7000,00 | R$ 50.000,00 | Especificação Detalhada |
|
|
|
|
|
| 2 | Periféricos Gamer e Acessórios. | 100 | R$ 30,00 a 2000,00 | R$ 20.000,00 | Especificação Detalhada |
|
|
|
|
|
| 3 | Aparelhos de Rede (Router, Switch e Modem) | 1 | R$ 363,00 | R$ 363,00 | Especificação Detalhada |
|
|
|
|
|
| **TOTAL GERAL** | | | | **R$ 70.363,00** |  |
|
|

* + 1. Tabela utilizada Para Locação De Equipamentos ou *Softwares*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N° Item** | **DESCRIÇÃO** | **QUANTIDADES** | | **CUSTOS (R$)** | | **OBSERVAÇÕES** |
|
| **EQUIP. / LICENÇA** | **MESES** | **VALOR UNIT** | **TOTAL** |
| 1 | Locação de Computadores destinados a Eventos | 20 | 1 | R$ 250,00 | R$ 5.000,00 | Especificação Detalhada |
|
|
|
|
|
| 2 | Periféricos Gamer e acessórios destinados a Eventos. | 20 | 1 | R$ 40,00 | R$ 800,00 | Especificação Detalhada |
|
|
|
|
|
| **TOTAL GERAL** | | | | **R$ 5.800,00** | |  |
|

* + 1. Tabela Utilizada Para Contratação de Consultoria

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **N° Item** | **DESCRIÇÃO** | **QTD HORAS** | **CUSTOS (R$)** | |
|
| **VALOR UNIT** | **TOTAL** |
| 1 | Consultoria de Peças | 8 | R$ 50,00 | R$ 400,00 |
|
| 2 | Cabeamento de Rede | 20 | R$ 55,00 | R$ 1.100,00 |
|
| **TOTAL GERAL** | | | **R$ 1.500,00** | |
|

* + 1. Tabela Utilizada Para Serviço de Rede

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **N° Item** | **DESCRIÇÃO** | **QTD PONTOS** | **CUSTOS (R$)** | |
|
| **VALOR UNIT** | **TOTAL** |
| 1 | Pontos Elétricos/Lógicos | 10 | R$ 350,00 | R$ 3.500,00 |
|
| 2 | Switch/Router/Modem | 1 | R$ 600,00 | R$ 600,00 |
|
| **TOTAL GERAL** | | | **R$ 4.100,00** | |
|

1. **QUAIS SERÃO AS FUNÇÕES QUE O SITE POSSUIRÁ**

Nosso site, como um e-commerce, apresenta diversas funções que ajudam o usuário.

A principal função de nosso site é vender periféricos e computadores com um preço acessível e tendo diferenças entre os demais concorrentes. Uma grande função de nosso site é vender itens, mas, para isso, existem outras funções importantes que existem no site que possibilitarão que o usuário compre seus itens desejados no site, mas nosso site não possibilita apenas a compra de periféricos e computadores, mas outras funções como a locação de computadores para eventos, onde determinada empresa pode alugar alguns de nossos computadores para algum tipo de evento como, por exemplo, algum campeonato de *E-Sports*.

Nosso site irá contar com os dados do usuário. Para o cliente aproveitar o máximo o site, ele precisará fazer um cadastro onde ele registrará seus dados, como: nome, e-mail, endereço, cartão de credito (para efetuar alguma compra), seu CPF, R.G, celular e uma senha para *logar* em sua conta em qualquer outro dispositivo. No canto do site, existirá um local onde o usuário poderá cadastrar-se ou entrar em sua conta.

Nosso site também contará com um sistema de compra e venda, onde os itens mais vendidos serão mostrados na página inicial como “mais vendidos”, os itens menos vendidos terão seus preços abaixados e ficarão em uma aba própria, sendo a aba “ofertas/liquidações” no menu. Nessa aba também ficarão os itens que tiverem seus preços reduzidos por conta de alguma data especifica, como a *Black Friday*, o Natal etc.

Nosso site também apresentará uma função que quase nenhum outro site apresenta que, nesse caso, é a função de entrar em contato com nossos vendedores para poder ter um PC (*Personal Computer*) personalizado. Existira uma aba chamada “Computadores Personalizados” no menu, onde o cliente poderá entrar em contato com os vendedores e não apenas selecionar as peças especificas que ele quer em sua máquina, mas também personalizá-la da forma que ele quiser, podendo alterar, por exemplo, o gabinete, personalizando ele com o seu nome ou até ir além, podendo mandar desenhos e fotos de como ele quer que seja a aparência de seu computador. Com essa função, o cliente será, constantemente, informado e atualizado pelos vendedores de como está a montagem de sua máquina, podendo tirar duvidas ou adicionando coisas novas. O limite dessa função vai da vontade do cliente.

O site também apresentará um banco de dados dos produtos em estoque para que os administradores verifiquem se tal produto está disponível e atualizar sempre que um produto esteja disponível ou indisponível.

Devido ao site apresentar algumas parcerias, ele apresentará alguns produtos limitados baseados nessas parcerias. Geralmente, esses produtos serão acessórios feitos através das parcerias, que ficarão por um tempo determinado no site para disponíveis para a compra. Na pagina inicial do site, existirá uma parte reservada para mostrar esses produtos limitados.

Nós queremos que nossos clientes sempre fiquem atualizados sobre o mundo da tecnologia e também para nossos novos produtos. Para isso, criamos uma sessão especial em nosso site que apresentará os produtos, recentemente lançados, em nossos sites, como: periféricos novos, novos PCs, que iremos lançar, novos acessórios e, até, novas parcerias e produtos limitados. Essa sessão será localizada na aba “Inéditos” no menu.

O site contará também com uma função de avaliação e crítica dos usuários, onde os clientes poderão enviar um e-mail ou um comentário no próprio site, onde ele poderá escrever uma mensagem, pedindo para melhorar alguma coisa, pedindo novos produtos e, até mesmo, parcerias. No final da página inicial, existirá um link escrito “avalie-nos, escreva uma mensagem para nós”, onde ele irá ser direcionado para uma página onde poderá escrever uma mensagem para nós, avaliando-nos.

O site apresentará outras funções, como uma barra de pesquisa, onde o usuário poderá digitar o nome de um produto específico e localizá-lo de maneira rápida, um carrinho, onde estarão os produtos selecionados para compra e uma aba para o usuário poder ver as parcerias que o site possui, naquele momento.

1. **ABRANGÊNCIA E PÚBLICO-ALVO DO SITE**

O público alvo da *Starkx* serão pessoas que se interessam pela área das tecnologias atuais, ou seja, são as pessoas que gostam e possuem interesse nos computadores atuais. Mais especificamente, o público alvo da *Starkx* serão aquelas pessoas que, além de se interessarem pelos computadores atuais, também gostam e se interessam pelos jogos digitais. Em geral, as pessoas que possuem interesse e jogam os jogos digitais atuais não possuem uma média de idade pré-definida, a idade dessas pessoas, geralmente, varia de 7 a 45 anos. O sexo da pessoa também não é algo definido, pois, atualmente, tanto homens quanto mulheres possuem interesses em jogos digitais. Mesmo não existindo uma idade e um sexo definido, o público alvo da *Starkx,* geralmente, serão homens, que possuem uma média de idade entre 7 a 25 anos. Além disso, o público alvo da *Starkx* também serão as pessoas que possuem uma condição financeira um pouco mais elevada, ou seja, pessoas que se situam da classe média para a classe alta.

A abrangência da *Starkx* é algo muito elevado, se comparado com outras empresas. Atualmente, os computadores estão cada vez mais presentes em praticamente qualquer casa ou empresa. Além disso, o mercado de games digitais é algo que vem crescendo muito atualmente, fazendo assim com que mais pessoas comecem a se interessar por essa área e, consequentemente, o público alvo da *Starkx* tende a ficar cada vez maior.

1. **QUAIS FORAM AS MELHORIAS QUE O SITE TROUXE À EMPRESA**

Nosso site trouxe diversas melhorias para a empresa, no geral. Uma das principais melhorias que visualizamos foi na produtividade e vendas da empresa, pois agora nosso alcance de distribuição, por conta de se tratar de um *e-commerce*, aumentou de local para nacional, ou seja, agora, qualquer pessoa do Brasil pode comprar os itens na loja virtual, não sendo necessário o comprador ir até uma loja física, pois ele consegue fazer isso no conforto de sua casa, esse fato acarretou em um aumento exponencial de vendas, por conta desse grande público. Além disso, nosso contato com o cliente foi aprimorado graças à equipe de “Fale Conosco” e do nosso sistema de “Avalie-nos”, onde o usuário pode se comunicar com a empresa e ajuda-la em organizar melhor os produtos e as vendas. Sendo assim, é possível dizer que houve uma melhoria no setor de administração, no controle de produtos e na organização da empresa, que foi melhorado por meio de funções, como: Quantidade de itens no estoque, cadastro de informações dos usuários, que auxilia no controle dos dados e em sua administração, cadastro de produtos, que serão vendidos pelo usuário, “Avalie-nos” e “Fale Conosco”, onde o usuário conseguirá se comunicar e fazer uma reclamação, diretamente, com a equipe de Assistência ao Consumidor e o sistema de avaliação fornecerá as avaliações dos clientes em relação aos produtos, facilitando na escolha do administrador e da equipe de vendas de que produto eles devem excluir, aumentar o preço, liquidar ou colocar entre os mais vendidos, entre outras funções que melhoraram a administração da empresa.

Outra for melhoria forte melhoria que trouxemos foi na eficácia e na rapidez da compra e da entrega, pois o sistema, praticamente, faz a compra inteira para o usuário de forma automática, interativa, fácil e rápida, bastando apenas o usuário confirmar a compra e inserir seus dados. Além disso, a nova função “Monte seu Computador” fez com que muitos compradores leigos, em relação a peças de computadores, viessem a comprar um computador em nossa loja. Outros fatores que aumentaram nosso público foram os nossos preços, os quais são muitos mais em conta e baratos em relação à concorrência (um grande diferencial) e o enorme Marketing que fizemos em relação aos produtos limitados e exclusivos da loja, vindos de parcerias que fechamos. Nosso sistema de vendas, onde o usuário pode anunciar seus produtos usados por um bom preço, sem nenhuma cobrança adicional, trouxe também muitos usuários interessados.

Além dessas melhorias, o sistema de locação automático que implementamos no site foi essencial para um aumento efetivo de eventos interessados, pois facilitou muito para a parte desses eventos por conta da praticidade de apenas precisar ir até essa função no site para solicitar uma locação. Esse sistema, também, facilitou a comunicação com o evento, a escolha dos itens, os contratos, que agora são feitos pela internet, não sendo mais necessário o “evento” ir até uma loja física para solicitar os produtos, sendo esse um grande diferencial que acrescentamos.

Agora, a empresa ficou muito mais eficaz e produtiva por causa a automação que proporcionamos para ela. Houve um incrível aumento no número de clientes satisfeitos com os produtos, sendo difícil encontrar no site algum produto com alguma avaliação negativa, aumento na eficácia da compra e entrega, aumento no sucesso das entregas, entre outras melhorias.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em suma, que esse trabalho teve como o objetivo de mostrar como funciona um *e-commerce.* Além de mostrar informações do nosso *e-commerce*, a *Starkx,* resumimos também o que é um site.

Apresentamos diversas informações sobre o nosso site, como as funções diferenciadas que ele possui como, por exemplo, a função de locação, que foi muito bom para a empresa, já que ela proporcionou que eventos pudessem locar computadores mais facilmente por meio da loja online. Outra função, é a de os clientes poderem personalizar seus computadores da maneira que eles quiserem, incluindo o gabinete. Também falamos sobre os produtos que nós vendemos como os computadores, periféricos, peças e acessórios. Analisamos os demais concorrentes como a *Rocketz*, que possui muitos pontos fortes, mas também muitos pontos fracos, como o preço dos produtos, por exemplo. Além de mostramos a diferença entre os demais sites parecidos com o nosso site, além de explicarmos o porquê de a nossa loja ser melhor.

Concluímos que nosso site ajudou muito a empresa, sendo que ele foi o principal meio de divulgação da empresa e também para realizar as vendas dos produtos. O site é nada mais nada menos do que o principal meio de comunicação dos clientes com a empresa, sendo que é por ele que os clientes podem mandar mensagens, e realizar a compra dos nossos produtos. O site apresentou resultados muito satisfatórios para a empresa, com o site conseguimos realizar diversas vendas e enviar os produtos para todo o Brasil. O site também apresentou um bom desempenho, eficácia e rapidez, o que satisfez os clientes, segundo nosso sistema de avaliação.

**BIBLIOGRAFIA**

SIGNIFICADOS. Disponível em: <https://www.significados.com.br/e-commerce/>. Acesso em: 18/nov/2018.

IPHOUSE. Disponível em: <https://www.iphouse.com.br/blog/o-que-e-loja-virtual/ >. Acesso em: 18/nov/2018.

MARKETING DE CONTEÚDO. Disponível em: <https://www.marketingdeconteudo.com/e-commerce-guia/>. Acesso em: 18/nov/2018.

ECOMMERCENEWS. Disponível em: <https://www.ecommercenews.com.br/o-que-e-e-commerce/>. Acesso em: 18/nov/2018.

GESTOR DE CONTEÚDOS. Disponível em: <http://www.gestordeconteudos.com/tabid/3850/Default.aspx >. Acesso em: 18/nov/2018.

ECOMMERCE É NA PRÁTICA. Disponível em: <https://ecommercenapratica.com/o-que-e-ecommerce/>. Acesso em: 18/nov/2018.

SIGNIFICADOS. Disponível em: <https://www.significados.com.br/black-friday/>. Acesso em: 18/nov/2018.

**GLOSSÁRIO**

1. **Browsers -** Navegador; é um programa desenvolvido para permitir a navegação pela web, capaz de processar diversas linguagens, como HTML, ASP, PHP. Sua interface vai variar de acordo com a marca, onde quem escolhe é o usuário.
2. **Web -** Rede; nome pelo qual a rede mundial de computadores internet se tornou conhecida a partir de 1991, quando se popularizou devido à criação de uma interface gráfica que facilitou o acesso e estendeu seu alcance ao público em geral.
3. **Website -** É uma palavra que resulta da justaposição das palavras inglesas web (rede) e site (sítio, lugar). É utilizada para fazer referência a uma página ou a um agrupamento de páginas
4. **Software -** Conjunto de componentes lógicos de um computador ou sistema de processamento de dados; programa, rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador; suporte lógico.
5. **JavaScript -** JavaScript é uma linguagem de programação baseada em scripts e padronizada pela ECMA International (associação especializada na padronização de sistemas de informação).
6. **Template -** É um documento de conteúdo, com apenas a apresentação visual e instruções sobre onde e qual tipo de conteúdo deve entrar a cada parcela da apresentação.
7. **Black Friday -** Este termo teve origem nos Estados Unidos, e é um dia especial porque as lojas fazem grandes descontos, e por isso muitas pessoas compram presentes para o Natal. Ocorre na última Sexta Feira do mês de Novembro.
8. **E-Sports –** Termo utilizado para designarEsportes eletrônicos, usado para as competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os profissionais. Os gêneros de jogos mais comuns associados com esportes eletrônicos são os de luta, [FPS](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tiro_em_primeira_pessoa) e [MOBA](https://pt.wikipedia.org/wiki/MOBA). Eventos fornecem tanto transmissões ao vivo de competições, como prêmios em dinheiro para os concorrentes.