**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

[**CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS**](http://cdn.novo.qedu.org.br/escola/41071026-carmelo-perrone-c-e-pe-ef-m-profis)

**CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA**

**LEONARDO PRESTES**

**MARCOS GABRIEL**

**LOJA DE PERIFÉRICOS**

**CASCAVEL - PR**

**2024**

**LEONARDO PRESTES**

**MARCOS GABRIEL**

**LOJA DE PERIFÉRICOS**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS– Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-1)

Profª. Maria 2

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**LEONARDO PRESTES**

**MARCOS GABRIEL**

**LOJA DE PERIFÉRICOS**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª MARIA  Banco de dados |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  WEB DESIGN | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª ELIANE MARIA DAL MOLIN CRISTO  Especialista em Educação Especial: Atendimento às Necessidades Espe. - Faculdade Iguaçu-ESAP  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

Sua fonte definitiva para periféricos de alta qualidade, projetados para elevar sua experiência de jogo a um novo nível. Nossa loja é dedicada a oferecer os mais recentes e melhores produtos para gamers, garantindo desempenho superior, conforto ergonômico e estilo excepcional. O seu destino premium para periféricos de alta qualidade, projetados especificamente para os entusiastas de jogos mais exigentes. Aqui na "Gamer High End", entendemos a importância de cada detalhe no seu setup de jogos. É por isso que nos dedicamos a oferecer uma ampla gama de produtos de alta performance que proporcionam uma vantagem competitiva nos seus jogos favoritos.

A loja oferece uma variedade de produtos, incluindo teclados mecânicos, mouses de alta precisão, headsets com qualidade de som imersiva, mouse pads de alto desempenho e muito mais. Trabalhamos com as principais marcas do mercado para garantir que nossos clientes tenham acesso aos melhores produtos disponíveis.

A internet veio revolucionar os meios de comunicação, assim como tornar o comercio uma atividade global. Na década de 60 as empresas tinham uma estrutura virada para a produção, estando os clientes a margem da sua atividade. Na década de70, os clientes passaram a ser parte integrante da empresa assim como foram criados os serviços pós-venda. A partir da década de 80 o cliente assume o papel principal dentro das organizações empresariais. Durante essas décadas surgiram políticas de marketing e vendas focalizadas no cliente tentando satisfazer as suas necessidades. Ainda hoje surgem conceitos e métodos de comércio diferente. A internet ocupa um lugar primordial nas comunicações assim como nas relações comerciais. (NUNES,2011)

E-commerce, abreviação de comércio eletrônico, refere-se à compra e venda de bens e serviços pela internet. Envolve uma transação entre duas partes, normalmente uma empresa e um consumidor, onde o pagamento e a entrega de produtos ou serviços são realizados online.

Veja os pontos chave:

PLATAFORMA ONLINE: As transações de e-commerce acontecem totalmente online, através de sites ou aplicativos móveis.

COMPRA E VENDA: As empresas e os indivíduos podem participar do e-commerce, como compradores ou vendedores.

PRODUTOS E SERVIÇOS: Uma ampla variedade de produtos e serviços pode ser adquirida através do e-commerce, incluindo bens físicos, produtos digitais e até assinaturas.

PROCESSO DE TRANSAÇÃO: O fluxo de transações de e-commerce normalmente envolve navegar por seleções de produtos, adicionar itens ao carrinho, realizar pagamentos seguros online e providenciar a entrega ou download dos itens comprados.

O e-commerce se tornou uma grande força na economia global, oferecendo diversas vantagens para empresas e consumidores, como:

CONVENIÊNCIA: Os consumidores podem comprar a qualquer hora, em qualquer lugar, do conforto de suas casas.

MAIOR SELEÇÃO: As lojas de e-commerce geralmente oferecem uma seleção mais ampla de produtos do que as lojas físicas.

PREÇOS COMPETITIVOS: Os consumidores podem facilmente comparar preços de diferentes vendedores.

EFICIÊNCIA: O e-commerce agiliza o processo de compra tanto para empresas quanto para consumidores.

No entanto, o e-commerce também apresenta alguns desafios, como:

Preocupações com segurança: Os consumidores precisam ficar atentos a golpes online e garantir transações seguras.

Experiência limitada com o produto: Os consumidores não podem tocar fisicamente ou experimentar os produtos antes de comprá-los online.

Logística de entrega: O prazo e o custo de entrega podem ser um fator para alguns consumidores.

De modo geral, o e-commerce revolucionou a forma como compramos e conduzimos negócios, oferecendo uma alternativa conveniente e eficiente às lojas físicas tradicionais.

## Apresentação do Problema

Em um mundo onde a precisão e o desempenho são essenciais, cada clique, movimento e comunicação conta. Temos o prazer de apresentar uma seleção cuidadosamente curada dos melhores periféricos do mercado. Desde teclados mecânicos com switches de última geração até headsets com som surround imersivo, cada produto em nossa loja é escolhido para oferecer a melhor experiência de jogo possível. Nossa equipe é composta por verdadeiros aficionados por jogos, e estamos sempre prontos para ajudá-lo a encontrar o equipamento perfeito para atender às suas necessidades e preferências individuais. Seja você um jogador casual procurando melhorar seu setup ou um profissional competitivo em busca da vantagem definitiva, estamos aqui para ajudar.

# 2 OBJETIVOS

. Nossa equipe é formada por verdadeiros aficionados por jogos, apaixonados por proporcionar a melhor experiência possível aos nossos clientes. Estamos sempre prontos para ajudá-lo a encontrar o equipamento perfeito que atenda às suas necessidades e preferências individuais. Seja você um jogador casual em busca de melhorias no seu setup ou um profissional competitivo buscando a vantagem definitiva, estamos aqui para oferecer suporte e orientação especializada em cada etapa do caminho. Acreditamos que cada jogador merece ter acesso aos melhores periféricos do mercado, e estamos comprometidos em ajudá-lo a alcançar seu potencial máximo no mundo dos jogos.

# 3 METODOLOGIA

Nossa metodologia é centrada em proporcionar uma experiência personalizada e orientada para o cliente. Aqui está uma visão geral de como operamos:

1. Entendimento das necessidades do cliente: Quando um cliente entra em nossa loja, nossa primeira prioridade é entender suas necessidades, preferências de jogo e orçamento disponível. Isso nos ajuda a oferecer recomendações personalizadas que atendam exatamente ao que estão procurando.

2. Orientação especializada: Com base nas informações fornecidas pelo cliente, nossa equipe altamente treinada e apaixonada por jogos oferece orientação especializada sobre os periféricos disponíveis em nossa loja. Estamos sempre atualizados com as últimas tendências e tecnologias do mercado para garantir que possamos oferecer as melhores recomendações possíveis.

3. Demonstração e teste: Permitimos que os clientes testem os produtos em nossa loja sempre que possível. Isso inclui experimentar diferentes teclados, mouses, headsets e outros periféricos para ter uma ideia real de como eles funcionam e se encaixam em seu estilo de jogo.

4. Suporte pós-venda: Nosso compromisso com o cliente não termina no momento da compra. Estamos sempre disponíveis para fornecer suporte pós-venda, responder a perguntas ou resolver quaisquer problemas que possam surgir com os periféricos adquiridos em nossa loja.

5. Feedback contínuo: Valorizamos o feedback de nossos clientes e estamos sempre buscando maneiras de melhorar. Pedimos feedback regularmente para entender o que estamos fazendo bem e onde podemos fazer melhorias para garantir que continuemos a oferecer a melhor experiência possível na "Gamer High End".

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

**Cadastro de Cliente:** Os clientes devem poder se cadastrar na plataforma, fornecendo informações como nome, endereço, e-mail e senha.

**Pesquisa de Produtos:** Os usuários devem poder pesquisar produtos por categoria, marca, preço ou palavra-chave. Os resultados da pesquisa devem ser exibidos de forma clara e organizada.

**Visualização de Detalhes do Produto:** Os usuários devem poder visualizar detalhes completos de cada produto, incluindo descrição, especificações técnicas, imagens e preço. Os detalhes do produto devem ser apresentados de forma clara e atrativa.

Adição ao Carrinho de Compras: Os usuários devem poder adicionar produtos ao carrinho de compras a partir da página de detalhes do produto ou da lista de resultados de pesquisa.

**Gerenciamento do Carrinho de Compras:** Os usuários devem poder visualizar e editar os itens no carrinho de compras antes de finalizar a compra. Eles também devem ter a opção de remover itens do carrinho, alterar quantidades e calcular o total da compra.

**Finalização da Compra:** Os usuários devem poder finalizar a compra fornecendo informações de pagamento, como número do cartão de crédito, endereço de entrega e método de envio. Eles também devem receber confirmação da compra após a conclusão do pedido.

**Gestão de Conta do Cliente:** Os clientes devem poder visualizar e atualizar suas informações de conta, incluindo detalhes de contato, endereço de entrega e histórico de pedidos.

**Sistema de Avaliação e Comentários:** Os usuários devem poder avaliar e deixar comentários sobre os produtos que compraram, fornecendo feedback útil para outros clientes.

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

**Desempenho do Site:** O site da loja deve carregar rapidamente, com tempos de carregamento de página inferiores a 3 segundos, para garantir uma experiência de usuário rápida e eficiente.

Todas as informações do cliente, como detalhes de pagamento e informações pessoais, devem ser protegidas por criptografia SSL para garantir a segurança e privacidade dos dados.

**Disponibilidade do Sistema**: O sistema da loja online deve estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, com um tempo de inatividade máximo planejado de menos de 1% para manutenção e atualizações.

Compatibilidade com Dispositivos Móveis: O site da loja deve ser responsivo e compatível com dispositivos móveis, garantindo uma experiência de usuário consistente em smartphones e tablets.

**Escalabilidade da Plataforma:** A infraestrutura da loja online deve ser projetada para ser escalável, capaz de lidar com picos de tráfego durante períodos de alta demanda, como promoções ou lançamentos de produtos.

Usabilidade e Navegabilidade: A interface do usuário do site deve ser intuitiva e de fácil navegação, com um layout claro e organizado que guie os usuários facilmente pelos diferentes produtos e seções da loja.

**Confiabilidade do Sistema de Pagamento:** O sistema de pagamento online deve ser confiável e seguro, com integração a provedores de pagamento confiáveis e suporte para diferentes métodos de pagamento, como cartões de crédito, PayPal e transferência bancária.

**Atendimento ao Cliente Eficiente:** O serviço de atendimento ao cliente deve ser ágil e eficiente, com tempos de resposta rápidos para consultas e solicitações de suporte por meio de chat ao vivo, e-mail ou telefone.

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

Um diagrama de contexto é uma representação visual que mostra as interações entre um sistema e seus usuários, outros sistemas ou componentes externos. Aqui está um exemplo de como poderia ser o diagrama de contexto para o projeto.

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

Kotler, P. et al. (2017). Princípios de Marketing. Pearson.

Solomon, M. R. (2018). Comportamento do Consumidor: Comprando, Possuindo e Sendo. Bookman.

Armstrong, G. et al. (2019). Marketing: An Introduction. Pearson.

Fitzsimmons, J. A. et al. (2016). Administração de Serviços: Operações, Estratégia e Tecnologia da Informação. Bookman.

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2 [↑](#footnote-ref-1)