

Projeto 2

Loja de Produtos

Identificação

Componente Curricular: Projeto Integrador

Semestre Letivo: 2022.2

Professor Responsável pelo PI: Amanda Drielly Pires Venceslau

Componentes Curriculares Integralizados

CRT0226 - Auditoria e Segurança de Sistemas de Informação

CRT0266 - Gerência de Projetos de Software

CRT0408 - Governança de TI e Gestão do Conhecimento

Professores das Disciplinas Integralizadas

Antônio Emerson Barros Tomaz

Renato Furtado de Mesquita

Allysson Alex de Paula Araújo

Linhas de Extensão

Desenvolvimento tecnológico

Metodologias e estratégias de ensino/aprendizagem

Tecnologia da Informação

Competências

Comunicação

Planejamento e organização

Proatividade

Integridade

Trabalho em equipe

Habilidades

Prototipação

Programação de computadores

Descrição da Temática

O comércio eletrônico (e-commerce) é um setor que fatura muito e está em crescimento, impulsionado ainda mais pelo isolamento social necessário devido à COVID-19, o que levou muitas pessoas a realizarem compras apenas por meio eletrônico, para posterior entrega do produto em sua residência. Muitos negócios precisaram urgentemente de maneira de negociar seus produtos em meio eletrônico, o que demandou a utilização de sistemas prontos para venda de produtos online, ou a utilização de redes sociais para o comércio. Assim, um sistema que possibilite a venda de produtos online é fundamental tanto para formas de negócio totalmente online, como para lojas que também possuem pontos físicos, permitindo mais uma possibilidade de vendas dos seus produtos.

O grupo desenvolverá habilidades para prototipação de interface com boa interação e usabilidade. A fim de organizar o desenvolvimento é importante definir os requisitos, cronograma, mapear os riscos e calcular os custos, documentando essas informações antes do início do desenvolvimento do código como estudado em Gerência de Projeto de Software. A documentação é um passo fundamental para organizar e padronizar a comunicação para toda equipe, além de encontrar possíveis problemas antes do desenvolvimento do sistema. Objetivando melhor a utilização das TICs o grupo também desenvolverá um plano de governança de TI e o plano de gestão do conhecimento.

Produto

Sistema de comércio eletrônico. A equipe desenvolverá um sistema de comércio eletrônico para um certo tipo de produtos como: esportivos, agropecuários, construção, vestuário, etc. O tipo de produto é escolhido pelo grupo. A compra é permitida apenas para usuários com conta e logados no sistema. A navegação pela loja é possível, mesmo sem uma conta. Caso o usuário não esteja logado, o login na sua conta é exigido apenas no momento de realizar a compra. A conta do usuário terá:

- nome;
- CPF;
- e-mail;
- telefone;
- endereço com CEP;
- números dos cartões de crédito;

Os produtos terão ao menos:

- nome;

- preço;
- marca;
- quantidade em estoque;
- dia e hora da venda de cada produto.

Conforme o tipo de produto escolhido, deve-se acrescentar ao menos três outras informações ao produto como cor, peso, dimensões, classificação, etc.

As funcionalidades do sistema são:

1. Criação de conta;
2. Login;
3. Logout;
4. Edição de conta;
5. Remoção de conta;
6. CRUD de produto;
7. Informações sobre vendas:
 - a) dia e hora das vendas de um produto no período selecionado pelo usuário: dias, semanas ou meses;
 - b) total vendido de um produto no período selecionado pelo usuário: dias, semanas ou meses.

As informações da conta do usuário serão salvas criptografadas. Podem ser utilizadas funções, framework, API ou biblioteca com funcionalidades de criptografia.

As informações do sistema serão armazenadas em um Banco de Dados.

O grupo deve elaborar os seguintes artefatos:

- Termo de abertura do projeto;
- Documento de requisitos;
- Estrutura analítica do projeto;
- Diagrama de Gantt (cronograma do projeto);
- Plano de gerenciamento de respostas aos riscos;
- Plano de gerenciamento de custos.

Considerando a equipe como uma empresa, onde o único software mantido pela companhia é o desenvolvido no projeto. O grupo deve elaborar um plano de governança de TI (incluindo o uso de um modelo de governança), além do documento de gestão do conhecimento.

Metodologia

- Definição dos requisitos do programa;
- Criação dos artefatos: levantamento de requisitos, estrutura analítica do projeto, definição de

cronograma de desenvolvimento de software, mapeamento de riscos e controle de custos;

- Elaboração o plano de governança de TI;
- Escrita do documento de gestão do conhecimento
- Elaboração do modelo das tabelas do banco de dados;
- Criação do protótipo;
- Testes com usuários;
- Ajustes no protótipo;
- Correções de erros e problemas.

Critérios do Produto

Ao final da disciplina a nota atribuída ao projeto será conforme as funcionalidades concluídas e os seguintes itens:

1. Artefatos;
2. Plano de governança de TI;
3. Documento de gestão do conhecimento;
4. Funcionalidades implementadas;
5. Estrutura das tabelas no banco de dados;
6. Normalização das tabelas do banco de dados;
7. Interface e interação do programa.

Cronograma

[Ver 15.º artigo das regras gerais.](#)