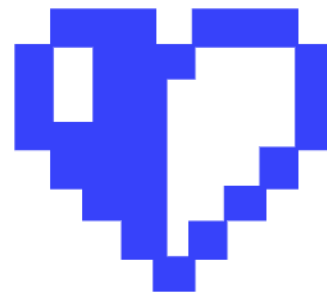




**PUC Minas**



**WISHLINKER**

**2023**

**Curso:** Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Gabriela Almeida dos Reis

Gustavo Vinicius Maciel

Jozimar Aparecido de Jesus Santos

Leonidas Felipe Soares Oliveira

Rodolfo Iannazzo Querino da Silva

Thiago Pires Alves de Castro

# Introdução

- ▶ A expansão acelerada do comércio eletrônico no Brasil, catalisada pela pandemia da COVID-19, impõe novos desafios e oportunidades para os consumidores digitais, redirecionando significativamente suas práticas de compra.

# Problema

- ▶ Gerenciamento ineficiente de *wishlists* em diversas plataformas de *e-commerce*;
- ▶ Dificuldade em acompanhar promoções e estoques limitados, resultando em oportunidades perdidas;
- ▶ Influência de publicidades e algoritmos na tomada de decisão de compra.

# Justificativa

- ▶ A necessidade de uma solução que centralize e otimize o gerenciamento de *wishlists* se faz evidente no contexto atual do e-commerce brasileiro. Tal plataforma não só facilita o acompanhamento de promoções e a disponibilidade de produtos, mas também promove uma tomada de decisão mais consciente e menos impulsiva, alinhando as compras online com as reais necessidades dos consumidores.

# Objetivos

- ▶ Plataforma unificada que facilite a gestão de *wishlists* de diversos *marketplaces* e *e-commerces*, incorporando um sistema de 'quarentena' e alertas que encoraje os consumidores a refletir antes das compras. Esta abordagem visa orientar os usuários a fazerem escolhas mais conscientes e informadas, contribuindo para a moderação do consumismo desenfreado no ambiente online.

# Público-alvo

- ▶ O público-alvo se divide em dois grupos principais: consumidores regulares do e-commerce, que buscam uma gestão mais eficaz de suas *wishlists*, e usuários que estão frequentemente expostos a algoritmos de publicidade influentes, buscando uma abordagem mais consciente e menos impulsiva em suas decisões de compra.

# Funcionalidades

- ▶ Login
- ▶ Cadastro e gerenciamento simplificado de produtos em *wishlists*.
- ▶ Sistema de 'quarentena' para reflexão antes das compras.
- ▶ Visualização e organização eficiente das listas de desejos.
- ▶ Busca rápida e filtragem de itens.
- ▶ Notificações para produtos em período de reflexão.
- ▶ Apresentação de dados consolidados de produtos e categorias.

# Conclusão

- ▶ Superação de desafios técnicos e logísticos na criação de uma plataforma utilizando tecnologias 'estáticas'.
- ▶ Desenvolvimento e aprimoração de competências técnicas e habilidades de gestão de projetos.
- ▶ Fomento de um consumo mais sustentável e informado no contexto do *e-commerce* brasileiro.



# Referências

- ▶ ABCOMM. As mudanças nos hábitos de compra on-line. Disponível em: <https://abcomm.org/noticias/as-mudancas-nos-habitos-de-compra-on-line/>  
Acesso em: 18 ago. 2023.
- ▶ BRIAN, Douglas. How to build a CI/CD pipeline with GitHub Actions in four simple steps. Disponível em: <https://github.blog/2022-02-02-build-ci-cd-pipeline-github-actions-four-steps>.  
Acesso em 27 set. 2023.
- ▶ BRANDING COMPASS. **Color Theory:** Blue as a Branding Color. Disponível em: <https://brandingcompass.com/branding/color-theory-blue-as-a-branding-color>.  
Acesso em 07 dez. 2023.
- ▶ PRIKLADNICKI, Rafael; WILLI, Renato; MILANI, Fabiano. Métodos ágeis para desenvolvimento de software. Porto Alegre: Bookman, 2014. ISBN 9788582602089. (Capítulos 1, 2, 3, 8, 12, 13)
- ▶ USABILITY.GOV. Prototyping. Disponível em: <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/prototyping.html>.  
Acesso em: 28 set. 2023.