
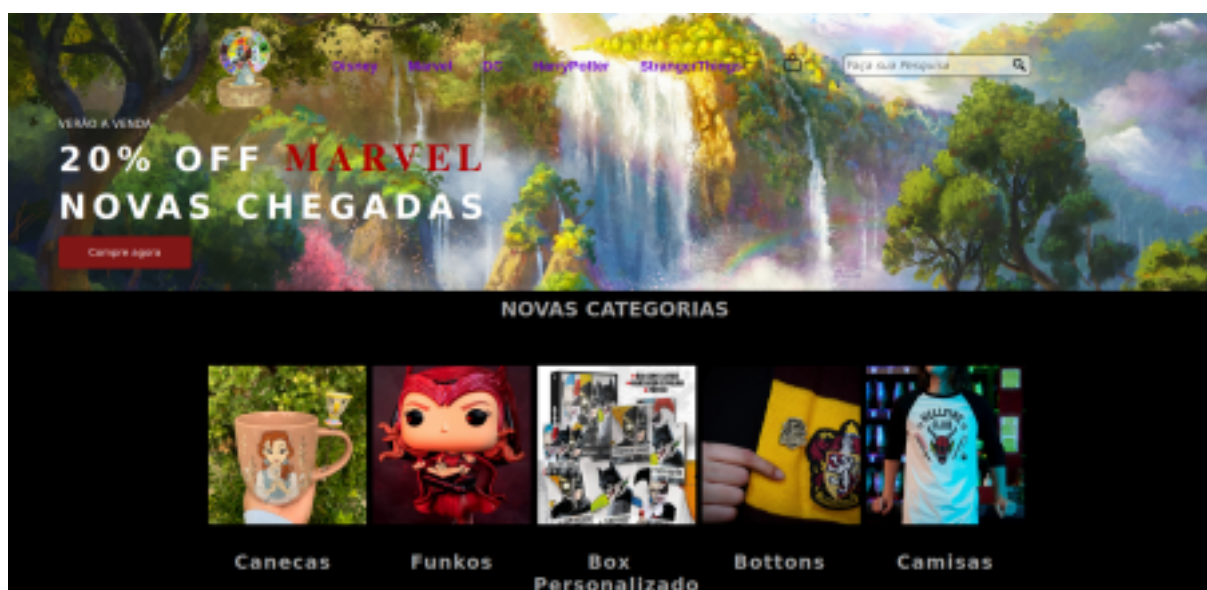
	<p style="text-align: center;">CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PEDRO BOARETTO NETO</p> <p style="text-align: center;">Res. Nº: 2418/01 – DOE: 26/10/2001 – Res. Rec. Nº: 6061/2011 – DOE: 02/02/2019 Rua Natal, 2.800 - Jardim Tropical - (45)3226-2369 - Cascavel -PR http://www.ceepcascavel.com.br - E-mail: ceep@nrecascavel.com</p>	
---	--	---

PRÉ-PROJETO 2023

NOME: Mariana Gonçalves; Shaiane Desbessel; Luiza Garcia; Nº:21,30,19
NOME: Ísis Goulart; Ana Luiza; Fellipe Omar; Arthur Dartora; Nº:15,2,12,5
TELEFONE (S)
E-MAIL: goularttelck@gmail.com
CURSO: Desenvolvimento de Sistemas
TURMA:2ºI

ALUNO(s) É OBRIGATÓRIO EM ANEXO AO PRÉ-PROJETO, NO MÍNIMO UMA TELA DE INTERFACE (TELA PRINCIPAL) JUNTO AO PROJETO.



TÍTULO

Título do projeto: Merath

INTRODUÇÃO



CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL
PEDRO BOARETTO NETO



Res. Nº: 2418/01 – DOE: 26/10/2001 – Res.
Rec. Nº: 6061/2011 – DOE: 02/02/2019

Rua Natal, 2.800 - Jardim Tropical - (45)3226-2369 - Cascavel - PR

<http://www.ceepcascavel.com.br> - E-mail: ceep@nrecascavel.com

“Ser um ‘geek’ se tornou um distintivo de honra. Um nerd é realmente alguém interessado em comunicação e entretenimento, que encontra a melhor maneira de se aproveitar disso.”(Stan Lee)

Na Merath, entendemos a profundidade da paixão geek e a busca por produtos que expressam essa paixão. É por isso que nos dedicamos a criar um e-commerce que oferece uma seleção meticulosa de produtos de alta qualidade, todos cuidadosamente escolhidos para capturar a essência das suas franquias favoritas

Histórias em quadrinho, filmes, livros, animes e tecnologia. Nós estamos vivendo a geek era. Nos últimos tempos nós vivenciamos uma forte presença dessas tendências em nossa sociedade. Embora muitos digam que geek e nerd é a mesma coisa, precisamos esclarecer suas diferenças.

O nerd é quem está envolvido com tecnologia e gosta de passar a maior parte do seu tempo estudando e aprendendo sobre jogos e ficção científica. O geek é também viciado em tecnologia, porém, com um nicho mais ligado para a área do entretenimento, filmes, séries e a cultura pop no geral, como Harry Potter, Star Wars, Stranger Things e outros.

Nesta evolução que tivemos dos nerds para os geeks, a mudança foi no estilo de vida mais descolado, e também porque agora são bem vistos pela sociedade. Deixou de ser motivo de piada e hoje em dia é um estilo que caracteriza pessoas super antenadas em novidades tecnológicas.

Características da cultura geek

sso em preto e branco. Quem é geek sabe diferenciar perfeitamente um do outro, e não perde um lançamento.

- Séries e cultura pop



A maioria é fascinado, e pode passar horas fazendo maratona de seus filmes e séries favoritos, mergulham realmente de cabeça neste universo e viram fãs de carteirinha de seus personagens prediletos.

Cosplay

Essa é uma nova tendência considerada um hobby, onde os participantes se fantasiam de personagens fictícios da cultura pop japonesa. Normalmente o cosplay está relacionado com personagens de games, animes e mangás, porém, pode ser qualquer personagem da cultura pop. Normalmente, os *cosplayers* (pessoas que fazem cosplay) são fãs dos personagens que representam as respectivas séries, filmes, games ou desenhos a que este personagem pertence.

Assim como os geeks são uma tendência atual, a People embarcou nessa e todos os cursos oferecidos por nossas escolas são tendência no mercado de trabalho, vem crescer com a gente.

- Games

	<p>CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PEDRO BOARETTO NETO</p> <p>Res. Nº: 2418/01 – DOE: 26/10/2001 – Res. Rec. Nº: 6061/2011 – DOE: 02/02/2019 Rua Natal, 2.800 - Jardim Tropical - (45)3226-2369 - Cascavel -PR http://www.ceeptascavel.com.br - E-mail: ceep@nrecascavel.com</p>	
---	--	---

Eles sabem tudo do assunto, adoram se envolver principalmente na criação e desenvolvimento desses jogos, mas não são muito seletivos, curtem até jogos de tabuleiros.

- Animes e mangás

São histórias de origem japonesa. O anime é o nome dado às animações originadas no Japão, são séries animadas e também podem ser encontradas em filmes. O mangá é uma história em quadrinho japonesa lida de trás para frente, são produzidos em papéis de jornal e impressos em preto e branco. Quem é geek sabe diferenciar perfeitamente um do outro, e não perde um lançamento. (Agosto 26, 2022 ; Autor: Daniel Fernandes; site: people.com.br)

-Afinal, oque é um e-commerce?

“E-commerce, ou comércio eletrônico, é uma modalidade de negócio em que as transações comerciais são realizadas totalmente online.

Desde a escolha do produto pelo cliente, até a finalização do pedido, com o pagamento, todo o processo deve ser realizado por meios digitais. Nesse tipo de comércio, a única etapa no mundo físico é a da logística de entrega das encomendas aos compradores.



Além dos processos de compra, o e-commerce se baseia, principalmente, na divulgação e promoção de seus produtos ou serviços — uma vez que as duas coisas podem ser vendidas online — por meio do marketing digital. Dessa forma, essa parte da conquista dos clientes também costuma ser feita pela internet.”(Por: Raphael Guedêlha, Blog Nuvemshop;)

HIPÓTESE / SOLUÇÃO

Imagine um site que vende produtos geek, como a Merath apresentada acima, mas enfrenta um desafio comum: os clientes têm dificuldade em encontrar produtos autênticos, únicos e de alta qualidade relacionados às suas franquias favoritas. Além disso, eles desejam uma maneira mais fácil de se conectar com outros fãs e compartilhar suas paixões. Para a solução desses problemas criamos a Merath, que prioriza a qualidade do produto, a autenticidade, e a facilidade de busca pelos produtos.

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

Descrição das três disciplinas.
Análise de projetos e sistemas:

	<p>CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PEDRO BOARETTO NETO</p> <p>Res. Nº: 2418/01 – DOE: 26/10/2001 – Res. Rec. Nº: 6061/2011 – DOE: 02/02/2019 Rua Natal, 2.800 - Jardim Tropical - (45)3226-2369 - Cascavel -PR http://www.ceepecascavel.com.br - E-mail: ceep@nrecascavel.com</p>	
---	--	---

I (APS I) em um contexto de ensino superior na área de Ciência da Computação. A disciplina tem como objetivo preparar os alunos para desenvolver habilidades de análise e projeto de sistemas, com foco em computação e informações. O texto enfatiza a importância de desenvolver competências e conhecimentos em várias áreas, como informática, hardware, software, engenharia da informação e engenharia de software. (Universidade Federal de Santa Catarina; Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção; Revisão pelos pares de aprendizagem de análise e projeto de sistemas: Um estudo de caso por; Luiz Eduardo Perfeito Nunes; 2005)

Banco de dados:

A disciplina de Banco de Dados é vital no mundo digital, permitindo a gestão eficaz de informações na era da digitalização. Empresas usam bancos de dados para entender seu público, identificar tendências e otimizar serviços. Com a inteligência artificial, insights precisos são possíveis. Bancos de dados são sistemas estruturados (relacionais e NoSQL) para armazenar informações. O estudo da disciplina abrange conceitos fundamentais, SQL, modelagem e administração de bancos de dados. Recursos recomendados incluem livros, cursos online e ferramentas como MySQL e MongoDB. Resumindo, a disciplina é essencial para a gestão eficaz de informações em um mundo digital em crescimento. (Guia completo de estudos sobre a disciplina de Banco de Dados, **Por Emerson Marques**; Publicado em 11 de agosto de 2023; awari.com.br)



Web design:

A disciplina de Web Design é uma área que abrange a concepção e criação de interfaces de usuário eficazes para websites e aplicativos da web. Os alunos aprendem a combinar elementos visuais, como layout, cores, tipografia e imagens, com funcionalidade e usabilidade para proporcionar uma experiência atraente e intuitiva aos usuários. Os tópicos geralmente incluem: Princípios de Design, Usabilidade, Design Responsivo, HTML e CSS, Ferramentas de Design, Interação e Comportamento, Acessibilidade e Tendências de Design. O objetivo da disciplina é capacitar os alunos a criar designs atraentes e funcionais que melhoram a experiência do usuário em ambientes web. A combinação de criatividade e conhecimento técnico é fundamental para o sucesso na disciplina de Web Design e na carreira relacionada ao design de interfaces para a web. (informações retiradas do site; "webdesig.withgoogle.com"; e "1.winx.com")

OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do projeto Merath, portanto, é criar uma loja fictícia que atenda às necessidades e desejos dos fãs de cultura geek, proporcionando-lhes uma experiência de compra e uma comunidade online que reflita seu amor pelas histórias e personagens que tanto admiram. Esses objetivos específicos podem ser desmembrados em ações e estratégias fictícias para alcançar esse objetivo geral.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

	<p>CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PEDRO BOARETTO NETO</p> <p>Res. Nº: 2418/01 – DOE: 26/10/2001 – Res. Rec. Nº: 6061/2011 – DOE: 02/02/2019 Rua Natal, 2.800 - Jardim Tropical - (45)3226-2369 - Cascavel -PR http://www.ceedcascavel.com.br - E-mail: ceep@nrecascavel.com</p>	
---	---	---

-Manter padrões fictícios rigorosos de autenticidade e de boa qualidade para todos os produtos oferecidos, estabelecendo a relação fictícia da merath com a imagem de uma empresa confiável e de alta qualidade.

-

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Descrição dos métodos e procedimentos que nortearão a busca de informações para responder o problema de pesquisa:

o **Pesquisa Bibliográfica:**

-Uma pesquisa bibliográfica sobre a Merath, uma loja fictícia de produtos geek, envolveria a busca e análise de fontes de informação existentes, como livros, artigos acadêmicos, blogs e documentos relacionados a tópicos como marketing de produtos geek, autenticidade de produtos e e-commerce, a fim de criar uma compreensão teórica e conceitual desses assuntos. A pesquisa bibliográfica servirá como base para desenvolver insights e conclusões fictícias relacionadas à Merath e seus produtos, usando fontes fictícias para ilustrar e exemplificar os princípios teóricos em um contexto imaginário.

o **Pesquisa de campo:**

Envolveria a coleta de dados diretos por meio de entrevistas simuladas com funcionários e clientes fictícios da loja. O objetivo seria obter informações sobre as operações da Merath, a experiência do cliente, preferências de produtos e outras informações relevantes. A pesquisa de campo seria conduzida de forma imaginária para criar um conjunto de dados fictício que serviria de base para análises e insights relacionados à Merath e ao seu mercado fictício de produtos geek.

o **Entrevista:**

Seria feita a partir de uma conversa simulada com um representante fictício da loja. O objetivo seria obter informações imaginárias sobre a história e missão da Merath, seus produtos fictícios, estratégias de marketing e sua relação com a comunidade geek fictícia. A entrevista seria realizada de forma imaginária para construir um conjunto de informações fictícias que poderiam ser utilizadas para contextualizar e enriquecer uma pesquisa sobre a Merath e sua operação fictícia no mercado de produtos geek.





CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PEDRO BOARETTO NETO
Res. Nº: 2418/01 – DOE: 26/10/2001 – Res. Rec. Nº: 6061/2011 – DOE:
02/02/2019 Rua Natal, 2.800 - Jardim Tropical - (45)3226-2369 - Cascavel -PR
<http://www.ceepcascavel.com.br> - E-mail: ceep@nrecascavel.com



o **Levantamento das necessidades**

-É feito a partir da identificação imaginária das demandas e desejos dos clientes da loja. Isso seria feito por meio de pesquisas simuladas, feedback fictício dos clientes e análises de dados hipotéticos para entender quais produtos, serviços e experiências os clientes fictícios da Merath valorizam. Esse levantamento seria conduzido de forma fictícia para ajudar a orientar o desenvolvimento de produtos e estratégias de negócios para atender às necessidades imaginárias dos clientes da loja geek fictícia.

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

	<p>CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PEDRO BOARETTO NETO</p> <p>Res. Nº: 2418/01 – DOE: 26/10/2001 – Res. Rec. Nº: 6061/2011 – DOE: 02/02/2019 Rua Natal, 2.800 - Jardim Tropical - (45)3226-2369 - Cascavel -PR http://www.ceepecascavel.com.br - E-mail: ceep@nrecascavel.com</p>	
---	--	---

CRONOGRAMA DE PROJETO



MÊS/ETAPA	JAN	FEV	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Escolha do tema												
Elaboração de roteiro												
Levantamento bibliográfico												
Elaboração de pré-projeto												
Apresentação do pré-projeto												
Coleta de dados (requisitos)												
Análise e correção de dados												
Redação												
Revisão da redação												
Entrega para avaliação da banca												
Banca												
Entrega final												

O que está em vermelho aguarda confirmação.



Autorizado	Professor(a)	Data
-------------------	---------------------	-------------

Análise de projetos e

sistemas: Banco de dados:

Web design:

Aparecida Célia

Reinaldo