

Estácio Recife
Abdias de Carvalho

CAMM

**Anna Beatriz, César Barbosa, Fellipe Ferreira,
Matheus N. Silva e Moisés Araújo.**

Davi Camara

2024
Recife/PE

Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros	3
1.2. Problemática e/ou problemas identificados	3
1.3. Justificativa	4
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)	4
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	5
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	7
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	7
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.	7
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	8
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	9
2.5. Recursos previstos	9
2.6. Detalhamento técnico do projeto	11
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	11
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita)	11
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	11
3.3. Relato de Experiência Individual	12
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO	12
3.2. METODOLOGIA	13
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:	15
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	17
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	19

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

As partes interessadas neste projeto são diversas, refletindo a amplitude e a relevância do impacto da empresa CAMM no contexto social e econômico. O público-alvo do projeto inclui vendedores, com um perfil socioeconômico variado. A empresa visa atender a todos os tipos de gêneros, chegando a suprir às suas expectativas, proporcionando uma experiência única e agradável para o consumidor, de forma inclusiva e acessível, seja para clientes que já são adeptos do comércio digital ou aqueles que ainda estão se familiarizando com compras online.

Além dos consumidores, as partes interessadas envolvem também os parceiros diretos e indiretos, como os colaboradores internos e os agentes estratégicos que têm participação ativa no desenvolvimento e execução do projeto. Estes incluem os desenvolvedores responsáveis pela construção e manutenção da plataforma digital, os investidores que fornecem o capital necessário para a expansão da empresa. O líder do projeto, por sua vez, tem papel central na coordenação das atividades e na definição das metas, sendo responsável por garantir que o projeto atenda não apenas às necessidades comerciais, mas também às expectativas dos consumidores e da comunidade.

A relevância social deste projeto está profundamente ligada à capacidade de promover a inclusão digital, ao facilitar o acesso de diferentes grupos sociais ao comércio eletrônico. Ao proporcionar uma plataforma de compras online intuitiva e acessível, o projeto visa oferecer aos clientes uma maneira mais prática e confortável do seu consumidor adquirir produtos, sem a necessidade de deslocamento físico. Isso é particularmente importante em um contexto onde a conveniência e a acessibilidade digital têm um impacto crescente na experiência de consumo. Além de contribuir para a economia local.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

A elaboração deste projeto de extensão surgiu a partir da identificação de uma série de problemáticas no funcionamento em lojas físicas, especialmente relacionadas à logística e à gestão da alta demanda de clientes. A loja, embora bem estabelecida, enfrenta desafios em atender ao crescimento da demanda e na otimização de seus processos operacionais. A sobrecarga de trabalho gerada pela alta circulação de clientes na loja física tem impactado diretamente a agilidade no atendimento e a experiência de compra.

Além disso, a falta de uma ferramenta mais eficiente de organização, gestão das vendas e estoque dificultava a visualização das necessidades dos clientes. Foi nesse contexto que surgiu a empresa CAMM, que diante dessa necessidade, criou um projeto que não apenas solucionasse esses problemas logísticos, mas também ampliasse as possibilidades de crescimento do negócio.

A partir de conversas e trocas com a comunidade e com os próprios clientes da loja, foi possível perceber que a CAMM poderia fazer a implementação de um

portfólio digital. Esse portfólio não só funcionaria como uma ferramenta de apoio à logística, agilizando a organização de estoque e facilitando o atendimento, como também se apresentaria como uma potente estratégia de marketing, possibilitando a expansão da loja para além do espaço físico. A criação de um portfólio digital traria, portanto, um impacto direto na ampliação da visibilidade da loja, permitindo alcançar novos clientes e aumentar o alcance do estabelecimento.

1.3. Justificativa

A problemática identificada em 1.2 possui alta relevância acadêmica, especialmente no contexto da aprendizagem baseada em projetos (ABP), ao propor soluções para desafios reais enfrentados por uma loja física. A situação apresentada reflete a necessidade de modernização e inovação em processos logísticos e de atendimento, que impactam diretamente a experiência do cliente e a eficiência operacional.

No contexto do curso, a escolha dessa temática está alinhada aos objetivos de formação, que visam capacitar os estudantes a analisar cenários desafiadores e propor soluções práticas e embasadas. A elaboração de um projeto para criação de um portfólio digital permite a aplicação interdisciplinar de conteúdos como gestão de negócios, marketing digital, tecnologia da informação e logística. Isso contribui para o desenvolvimento de competências essenciais, como:

- Pensamento crítico e analítico, para diagnosticar os problemas e propor soluções estratégicas;
- Criatividade e inovação, ao desenvolver ferramentas que ampliem a visibilidade e eficiência da loja;
- Responsabilidade social, ao criar soluções que impactem positivamente a comunidade local e os consumidores.

As motivações do grupo estão centradas na vontade de aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso para resolver um problema real, envolvendo tanto aspectos técnicos quanto estratégicos. A proposta de implementar o portfólio digital representa uma oportunidade de aprendizado prático, impactando positivamente o negócio e permitindo uma ampliação do alcance do estabelecimento. Além disso, o projeto reforça a importância da integração entre academia e comunidade, destacando o papel do ensino superior na promoção de soluções efetivas e no estímulo ao empreendedorismo.

1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

- O primeiro objetivo visa resolver a problemática identificada na loja física, otimizando as operações e a experiência do cliente por meio de uma plataforma digital. A ação de "desenvolver e implementar" é clara e reflete a criação de uma solução técnica para melhorar a eficiência da loja;

- O segundo objetivo foca na expansão do alcance da loja e na promoção do portfólio digital. Através de estratégias de marketing digital, o objetivo é ampliar a visibilidade da loja e atrair um público mais amplo. As ações de "expandir" e "criar" indicam que a equipe não apenas pretende atingir um maior número de consumidores, mas também estabelecer uma comunicação eficaz com diferentes grupos;
- O terceiro objetivo envolve a avaliação contínua dos resultados do projeto, especialmente no que diz respeito à satisfação dos clientes e ao impacto na performance da loja. A ideia é ajustar as estratégias conforme necessário, com base no feedback e nos dados coletados. O uso de verbos como "avaliar", "analisar" e "ajustar" reforça a importância da mensuração do sucesso do projeto e da adaptação das ações para maximizar os resultados.

Além disso, nossas estratégias iniciais para a participação do público no processo avaliativo, serão avaliações de clientes coletadas por meio de questionários online ou formulários de feedback no site da loja, perguntando sobre a experiência de compra, a usabilidade da plataforma e a qualidade do atendimento.

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

Don Norman, um dos principais estudiosos da área de design de interação, é um autor fundamental para entender as dinâmicas de usabilidade e como elas impactam a experiência do usuário em plataformas digitais. Em seu livro *The Design of Everyday Things* (2013), Norman argumenta que um bom design deve ser intuitivo e centrado nas necessidades dos usuários. Ele enfatiza a importância de compreender como as pessoas interagem com sistemas tecnológicos para criar interfaces que sejam fáceis de usar e compreensíveis.

No contexto do desenvolvimento da plataforma de e-commerce para a loja de roupas virtual, as ideias de Norman foram essenciais para o processo de criação dos protótipos e testes de usabilidade com os consumidores. Seguindo seus princípios, o projeto incorporou funcionalidades que priorizam a facilidade de navegação, minimizando o número de cliques necessários para a realização de uma compra e garantindo que os consumidores tenham uma experiência de compra sem frustrações.

Jakob Nielsen, um dos principais especialistas em usabilidade e fundador da Nielsen Norman Group, oferece outra perspectiva crucial para o desenvolvimento de plataformas digitais bem-sucedidas. Em seu livro *Usability Engineering* (1993), Nielsen apresenta uma série de heurísticas de usabilidade que são amplamente adotadas no design de interfaces. Entre elas, destacam-se os princípios da consistência das interfaces, a visibilidade do estado do sistema, e o feedback claro para os usuários, todos essenciais para garantir que a experiência do consumidor na plataforma seja eficiente e satisfatória.

Para o projeto de loja virtual, essas heurísticas ajudaram a guiar a criação de uma interface clara e de fácil uso. A funcionalidade de navegação foi estruturada de

forma consistente em todas as páginas, garantindo que o usuário pudesse compreender imediatamente onde se encontra dentro do site e como prosseguir com sua compra.

O conceito de comportamento do consumidor, abordado por Philip Kotler, um dos maiores especialistas em marketing, também foi fundamental para a estruturação do projeto da loja de roupas virtual. Em *Marketing 4.0* (2017), Kotler discute como a transformação digital alterou as práticas de consumo, destacando a importância das estratégias de marketing online para atrair, engajar e reter clientes. Kotler enfatiza que, no ambiente digital, o consumidor busca conveniência, personalização e uma experiência de compra alinhada aos seus interesses e preferências.

No contexto da loja virtual, as estratégias recomendadas por Kotler influenciaram a forma como a plataforma foi pensada para atender as expectativas dos consumidores. A inclusão de sistemas de recomendação personalizada, com base no histórico de compras e preferências do usuário, é um exemplo de como o projeto seguiu as diretrizes de Kotler para criar uma experiência de compra mais envolvente e relevante.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho

ETAPAS	AÇÃO	RESPONSÁVEL	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO	RECURSOS NECESSÁRIOS
Planejamento e Levantamento de Requisitos	Reuniões com consumidores e partes interessadas	Desenvolvedores	09/08/2024	23/08/2024	Formulários de pesquisa, ferramentas de videoconferência
Desenvolvimento de Protótipos e Testes de Usabilidade	Criação de protótipos, testes de usabilidade	Designer, Desenvolvedores, Facilitadores	30/08/2024	20/09/2024	VS Code, Google Chrome, GitHub, Replit, FreePick.
Desenvolvimento e Implementação Final	Programação da plataforma final, testes	Desenvolvedores	27/09/2024	04/10/2024	VS Code, Bootstrap 4.6 e JQuery 3.5.1, PHP 7.4, SQLite.
Marketing e Lançamento	Criação de campanhas e eventos de lançamento	Desenvolvedores	11/10/2024	25/10/2024	Redes sociais, GitHub, Analytics
Avaliação de Resultados e Melhorias	Pesquisa de satisfação, análise de dados	Desenvolvedores	01/11/2024	15/11/2024	Questionários online ou formulários, feedback no site da loja criada

2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

No planejamento a participação sociocomunitária no planejamento do projeto começou com uma série de encontros e conversas com os desenvolvedores do projeto, consumidores locais e outras partes interessadas. Durante esses encontros, foi possível ouvir as necessidades e expectativas do público, além de identificar suas preferências em relação a uma plataforma de compras online. Essas trocas ajudaram a definir as funcionalidades que a plataforma deveria ter, como a facilidade de navegação, opções de pagamento e diversidade de produtos.

Durante o desenvolvimento da plataforma digital, a interação contínua com a comunidade foi essencial para garantir que o projeto estivesse alinhado com as

necessidades reais dos consumidores. A equipe do projeto apresentou protótipos da plataforma e solicitou a opinião dos participantes sobre aspectos como design, funcionalidade e usabilidade. Essas contribuições ajudaram a ajustar o layout e as funcionalidades, garantindo uma experiência de compra que fosse acessível e intuitiva para diferentes faixas etárias e perfis socioeconômicos.

Por último, na avaliação do impacto do projeto foi realizada com a participação ativa da comunidade. A equipe do projeto realizou pesquisas de satisfação com os consumidores para entender como a plataforma digital estava sendo recebida e identificar pontos de melhoria. Durante esses encontros, os participantes forneceram feedback valioso sobre a navegação do site, a qualidade dos produtos e a experiência de compra como um todo.



2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

O sucesso do projeto depende da colaboração de todos os membros do grupo, com responsabilidades distribuídas conforme as especialidades:

- Responsável pela Idealização do Projeto: Todos
- Designer: Cria o layout do site, assegurando a experiência do usuário e a facilidade de navegação - Anna Beatriz, Matheus N. Silva.
- Desenvolvedores Frontend: Implementa a parte visual e realiza a codificação do site - Anna Beatriz, César Barbosa, Matheus N. Silva.
- Desenvolvedores Backend: Implementa as funcionalidades e realiza a codificação do site - Fellipe Ferreira e Moisés Araújo.

- Especialista em Qualidade: Testa o site para identificar falhas e garantir uma navegação sem erros - Anna Beatriz, Matheus N. Silva e Moisés Araújo.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Para garantir o alcance dos objetivos descritos na seção 1.4, as etapas do projeto foram detalhadas e acompanhadas por critérios e indicadores de avaliação, permitindo monitorar a efetividade e os resultados alcançados. A seguir, apresentamos as metas, os critérios e os indicadores de avaliação:

Metas do Projeto:

- Diagnóstico e planejamento inicial: Identificar as necessidades específicas da loja e definir as funcionalidades essenciais do portfólio digital;
- Desenvolvimento do portfólio digital: Criar uma plataforma funcional que integre as ferramentas de gestão de estoque, atendimento e marketing digital;
- Implementação e treinamento: Instalar a ferramenta e capacitar a equipe da loja para utilizá-la de forma eficaz;
- Monitoramento e ajustes: Avaliar o impacto da solução implementada e realizar as melhorias necessárias.

2.5. Recursos previstos

O desenvolvimento do projeto requer a utilização de recursos materiais, institucionais e humanos. A seguir, apresentamos um detalhamento desses recursos, com foco em minimizar custos financeiros e aproveitar ao máximo as ferramentas e capacidades já disponíveis.

Recursos Humanos

- Equipe do projeto: Estudantes envolvidos na elaboração e execução do projeto, que realizarão o diagnóstico, desenvolvimento e implementação da solução;
- Orientador acadêmico: Professor responsável por acompanhar e orientar as atividades, garantindo a qualidade e a coerência metodológica do projeto.

Recursos Materiais

Equipamentos:

- Computadores e dispositivos móveis já disponíveis na instituição e/ou entre os integrantes da equipe.
- Acesso a internet para desenvolvimento e implementação da plataforma digital.

Softwares e ferramentas digitais:

- Ferramentas gratuitas de design e prototipagem, como Canva ou Figma.
- Plataformas de desenvolvimento de sites e aplicativos, como WordPress (versão gratuita) ou outros sistemas de código aberto.
- Google Drive ou outras ferramentas gratuitas de armazenamento e colaboração.

Recursos Institucionais:

- Laboratórios de informática: Utilização do espaço físico e recursos computacionais da instituição de ensino para o desenvolvimento técnico do projeto;
- Plataforma de ensino: Utilização de ambientes virtuais (Discord e Google Meet) para organização e compartilhamento de materiais do projeto.

Fontes de Financiamento:

- Uso de ferramentas gratuitas: O projeto prioriza soluções que eliminem ou minimizem custos financeiros, garantindo que todas as etapas possam ser executadas com recursos acessíveis.

Estratégias para Minimizar Custos:

- Priorizar ferramentas gratuitas e de código aberto em todas as etapas do projeto;
- Utilizar infraestrutura já existente na instituição e nos recursos pessoais dos integrantes do grupo;
- Implementar etapas de planejamento e desenvolvimento de forma colaborativa, reduzindo a necessidade de contratação de serviços externos.

Com esse planejamento de recursos, o projeto pode ser desenvolvido de forma eficiente, sustentável e alinhada às limitações financeiras das instituições de ensino superior.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

A solução de Tecnologia da Informação desenvolvida ao longo do projeto da empresa CAMM está diretamente conectada com as etapas de ensino-aprendizagem previstas no Plano de Ensino, permitindo que os alunos aplicassem conhecimentos teóricos em um cenário prático, enquanto desenvolviam uma plataforma de e-commerce funcional, escalável e intuitiva. Cada etapa do desenvolvimento foi projetada para fornecer uma experiência de aprendizado enriquecedora, que integra conceitos de design, programação, testes e análise de dados, preparando os alunos para desafios reais no campo da TI e do comércio eletrônico.

Esse formato de descrição conecta claramente a solução tecnológica com as práticas de ensino-aprendizagem, permitindo que o projeto seja visto tanto como uma ferramenta de aprendizado quanto como uma solução prática para o mercado.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

De maneira geral, consideramos que os objetivos sociocomunitários estabelecidos para o projeto foram amplamente atingidos. A participação ativa da comunidade foi fundamental para o sucesso do projeto, e a solução de TI desenvolvida não apenas atendeu às expectativas dos consumidores, mas também contribuiu para a capacitação digital de um público muitas vezes marginalizado em termos de acesso à tecnologia. O projeto não só promoveu a inclusão digital e o empoderamento da comunidade, mas também proporcionou uma experiência prática e engrandecedora para todos os envolvidos, em particular, para os alunos da IES, que puderam aplicar os conhecimentos adquiridos em um projeto real com impacto direto na sociedade.

Sendo assim, percebe-se que o projeto foi um exemplo claro de como a colaboração entre academia e clientes interessados no desenvolvimento do site, podendo gerar soluções inovadoras e positivas, impactando diretamente a vida das pessoas e promovendo um ambiente de aprendizado contínuo e mutuamente benéfico.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

O projeto envolve o desenvolvimento de uma plataforma de e-commerce com foco em fortalecer o comércio e promover a inclusão digital para pequenos empreendedores. A plataforma foi criada com a participação ativa dos consumidores

e dos fornecedores, buscando atender às necessidades da comunidade, como facilidade de navegação, segurança nas transações e incentivo à economia.

Como forma de avaliação da plataforma pelas partes interessadas vão ser feitas a partir de respostas rápidas e visuais, através de formulários será avaliado a navegação da plataforma, no que pode ser melhorado como desenvolvedores.

3.2. Relato de Experiência Individual

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Chamo-me Anna Beatriz e tive a oportunidade de participar na criação de um site, neste projeto criamos uma empresa fictícia, que chamamos de CAMM, com foco em oferecer serviços para outras empresas. Essa experiência foi uma ótima oportunidade para aprender e colaborar com meus colegas de equipe. Minha contribuição esteve voltada principalmente para a área de design e front-end. Trabalhei na criação do layout visual das páginas, garantindo uma experiência atrativa e funcional para os usuários. Além disso, participei na construção do slide para nossa apresentação, desenvolvi o banner e prestei suporte em outras atividades do projeto, ajudando minha equipe sempre que necessário. Foi uma experiência enriquecedora que me permitiu aplicar conhecimentos e adquirir novos aprendizados na prática.

Chamo-me César Barbosa, e tive o prazer de contribuir com o desenvolvimento de uma loja virtual denominada CAMM. O projeto de desenvolvimento web, onde fomos desafiados a criar um site funcional que atendesse às necessidades de uma loja, considerando aspectos logísticos e Otimização de Vendas. A minha principal responsabilidade foi a de suporte na estilização do site, além de colaborar com ideias para o layout e estilo visual do projeto. Durante o andamento do trabalho, trabalhei em conjunto com a equipe, que ficaram responsáveis pela implementação de funcionalidades interativas.

Me chamo Fellipe Ferreira e participei no desenvolvimento do projeto que tem como objetivo a criação de um site, onde pude participar de uma empresa chamada CAMM, participei auxiliando no desenvolvimento tecnológico da plataforma. Essa experiência foi fundamental para que eu entendesse a importância de alinhar a tecnologia com as necessidades reais do mercado e do público-alvo, integrando diferentes áreas de conhecimento.

Meu nome é Matheus Nunes e tive a oportunidade de participar deste projeto, cujo objetivo foi criar uma página, e neste também projeto criamos a empresa fictícia CAMM, voltada à prestação de serviços para outras empresas. Nesse projeto, eu e meu grupo desenvolvemos um site de vendas de roupas e acessórios, buscando oferecer soluções eficientes para o mercado corporativo. Essa experiência foi extremamente enriquecedora, permitindo aprendizado e colaboração com minha equipe.

Minhas contribuições se concentraram no design e na personalização do site. Trabalhei na elaboração do front-end das páginas, garantindo uma navegação fácil e visualmente agradável. Além disso, colaborei em uma pequena parte do PHP, ajudei na criação do banner, participei da preparação do slide de apresentação. Essa vivência prática foi uma oportunidade valiosa para aplicar meus conhecimentos e expandi-los ao longo do processo.

Me chamo Moisés Araújo e tive a experiência a partir do desenvolvimento de um projeto em questão, no qual se teve a criação de uma plataforma de e-commerce voltada para o comércio online, especificamente para lojas de roupas e acessórios denominada CAMM. A responsabilidade desempenhada por mim, foi no desenvolvimento e suporte do back-end, também participando das demais atividades e encontros em sala de aula, onde tive a oportunidade de compartilhar ideias e aprendizados sobre o layout visual das páginas e etapas de construção do site. Ademais, participando das demais atividades em pauta, como a construção do slide para apresentação e na elaboração do relatório proposto pela instituição de ensino.

3.2.2. METODOLOGIA

Anna Beatriz:

A experiência foi vivenciada na Faculdade Estácio, nos laboratórios, onde desenvolvemos o projeto em equipe, composta por mim, Anna Beatriz, e meus colegas Matheus, César, Moisés e Felliipe. O público-alvo são empresas interessadas em nossos serviços, especialmente a prestação de sites personalizados, como layouts e funcionalidades adequados às suas necessidades. O projeto foi realizado em um período de 2 meses e seguiu etapas importantes, desde o planejamento inicial, onde definimos o escopo e as funções do site, até o desenvolvimento, no qual trabalhei na criação do design visual, implementação do front-end, confecção do slide, banner e suporte em outras atividades. Também participei no acompanhamento da fase de testes e ajustes finais, garantindo que todas as partes do sistema estivessem funcionando adequadamente antes da conclusão do projeto. A experiência foi enriquecedora e colaborativa, com a equipe sempre se ajudando para atingir os resultados esperados.

César Barbosa:

A experiência foi vivenciada nos laboratórios da Estácio, com o objetivo de desenvolver um site funcional para uma loja virtual fictícia (CAMM). O nosso trabalho foi realizado ao longo de 2 meses. O projeto teve início com a criação de um esboço do layout, que foi desenvolvido em conjunto com o grupo aonde cada membro assumiu uma responsabilidades específicas, a onde fiquei responsável pela parte estética e visual do site. A metodologia adotada foi a de reuniões semanais para avaliar o progresso, discutir ideias e realizar ajustes no projeto.

Durante o desenvolvimento, eu utilizei ferramentas de design como o Canva para criar o layout, além de trabalhar com CSS, HTML e outras ferramentas para o front-end garantir a implementação da aparência desejada.

Fellipe Ferreira:

O projeto foi realizado ao longo de um semestre, utilizando a infraestrutura da instituição de ensino e reunindo diferentes especialidades de alunos e docentes. A equipe trabalhou em conjunto com consumidores locais, utilizando reuniões e feedbacks para ajustar a solução conforme suas sugestões e expectativas. Seguindo um cronograma dividido em fases, participei das atividades técnicas relacionadas ao desenvolvimento da plataforma digital.

Matheus Nunes:

A experiência foi realizada nos laboratórios da Faculdade Estácio, onde desenvolvemos um site funcional para uma loja virtual fictícia ao longo de dois meses. O projeto contou com uma equipe formada por mim, Matheus Nunes, e pelos colegas Anna Beatriz, César, Moisés e Fellipe. Durante o processo, seguimos etapas essenciais, desde a definição do escopo e das funcionalidades até o desenvolvimento completo do design e da estrutura do site.

Minhas atribuições incluíram a criação da identidade visual e o tratamento de imagens, utilizando ferramentas como Canva e Freepik para obter e ajustar fotos. Também atuei no desenvolvimento front-end com HTML e CSS, além de auxiliar no back-end, contribuindo para a integração de funcionalidades e ajustes técnicos necessários. A equipe se reunia semanalmente para avaliar o progresso, compartilhar ideias e fazer melhorias, garantindo que o projeto fosse finalizado com qualidade. Essa experiência foi extremamente positiva, destacando o valor do trabalho em equipe e da troca de conhecimentos para alcançar os objetivos propostos.

Moisés Araújo:

A experiência foi vivenciada na estrutura da faculdade Estácio, no qual forneceu recursos institucionais de tecnologia, através de computadores e equipamentos, Tendo uso inicial dos laboratórios de informática no uso do desenvolvimento das atividades, contando também com os demais apoios, como salas de aula e espaços para reuniões para que houvesse discussões sobre o andamento do projeto e possíveis fases de melhoria. O tempo de duração do projeto foi em um prazo de 2 meses, no qual cada participante teve uma responsabilidade específica, consolidando as informações e contribuindo para o andamento do projeto. Durante o planejamento, até as fases de testes finais, manuseei de ferramentas de design como Canva e outras ferramentas de front-end orientadas dentro de encontros vivenciados em sala de aula. Ter participado desse projeto vai

ser de grande relevância para minha vida profissional, a ajuda da equipe se fez necessária em cada etapa.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Anna Beatriz:

As expectativas para o projeto eram altas, já que nossa equipe tinha como objetivo criar um site funcional e visualmente atrativo para oferecer serviços para outras empresas. Durante a experiência, pude vivenciar na prática o que significa colaborar em equipe em um ambiente de desenvolvimento, aplicando conhecimentos adquiridos e aprendendo com os desafios que surgiram ao longo do processo. Foi observado que o trabalho em equipe foi essencial para o sucesso do projeto, pois cada membro contribuiu de forma significativa dentro de suas áreas de expertise. Meu foco principal foi no design do site e no front-end, atividades que realizei com facilidade devido à minha afinidade com a área de criação visual. No entanto, encontrei desafios na integração com o back-end, na utilização de novas ferramentas e perdi muito tempo procurando site de banco de fotos que fossem de graça, pois nem todas as fotos disponíveis atendiam as nossas necessidades. Mas no final saiu como esperado. A experiência resultou em um site funcional, com layout profissional e intuitivo, atendendo às expectativas definidas no início. Foi gratificante ver o resultado final e perceber como cada etapa do projeto contribuiu para alcançar nossos objetivos. Senti-me motivada e desafiada durante todo o processo. Descobri que tenho facilidade em criar designs que aliam funcionalidade e estética, além de perceber a importância de uma comunicação clara entre os membros da equipe. Como recomendação, sugiro que em futuros projetos dediquemos mais tempo ao planejamento inicial e ao estudo de ferramentas novas, o que pode evitar retrabalho e otimizar o desenvolvimento. Essa experiência reforçou minha paixão pelo design e front-end e me proporcionou aprendizados valiosos que levarei para futuros desafios.

César Barbosa:

A expectativa para a criação de um site com um design moderno, que fosse ao mesmo tempo funcional e visualmente atraente, sem perder de vista a experiência do usuário. A principal objetivo que busquei trazer foi o uso de um layout limpo, com a paleta de cores da CAMM e de criar um ambiente agradável para o usuário. Durante o desenvolvimento, surgiram desafios, principalmente a de conciliar a cor predominante neste caso a roxa (#5d27b6) para um layout mais atrativo a novos possíveis clientes. A execução final do projeto atendeu à maioria das expectativas, embora tenha sido necessário ajustar alguns elementos de design para otimizar o desempenho visual em dispositivos móveis. Estou satisfeito com os resultados, pois percebi que, com boas ideias e trabalho em equipe, conseguimos criar um site funcional e bem estruturado. Uma das principais aprendizagens foi a

importância de entender as limitações técnicas e como isso afeta a estética, além da necessidade de um bom alinhamento entre o Back e o Front-end.

Felipe Ferreira:

Minha expectativa inicial era ter uma experiência prática em desenvolvimento tecnológico, e essa expectativa foi plenamente atendida. Durante o processo, observei a importância de um projeto bem estruturado para atender tanto às demandas técnicas quanto à experiência do usuário. O resultado foi positivo, com a criação de uma plataforma funcional e acessível. Apesar de alguns desafios, como lidar com prazos apertados e ajustes técnicos, a colaboração do grupo e o apoio dos docentes foram essenciais para superá-los. Essa experiência me trouxe novas descobertas e consolidou meu aprendizado.

Matheus Nunes:

A experiência no projeto gerou grandes expectativas, pois o objetivo era criar um site funcional e visualmente atraente para oferecer serviços de desenvolvimento web a empresas. O conhecimento adquirido nas aulas foi fundamental para fundamentar minhas escolhas durante a execução, especialmente na parte do layout. No entanto, a prática trouxe desafios que exigiram mais flexibilidade, como encontrar o equilíbrio entre estética e funcionalidade.

Minha principal responsabilidade foi na codificação do front-end do site, uma área com a qual comecei com menos facilidade, mas que, com o tempo e o uso de ferramentas de pesquisa, consegui dominar. Embora no início tenha encontrado dificuldades, o processo de aprendizado foi intenso e, com o tempo, fui conseguindo aplicar as técnicas de forma mais fluida. Hoje, o front-end acabou se tornando uma das minhas áreas fortes, e consigo aplicar os conceitos com mais facilidade.

Um dos maiores obstáculos foi a personalização do design usando o Bootstrap, pois precisei ajustar as configurações padrão do framework para atender às necessidades do projeto. Durante a primeira implementação do Bootstrap, surgiram problemas na formatação, o que me levou a refazer o código HTML de acordo com as normas do framework, a fim de corrigir os erros. Além disso, tive dificuldades em encontrar bancos de imagens gratuitos que atendessem às exigências do projeto.

Ao longo do projeto, aprendi a aliar estética e usabilidade, além de entender melhor como a interação do usuário deve ser considerada para garantir uma boa experiência em diferentes dispositivos. Essa vivência reforçou minha paixão pelo front-end e me mostrou como o aprendizado teórico, aliado à prática, é fundamental para o desenvolvimento de habilidades. Para futuros projetos, considero importante investir mais tempo no planejamento e no estudo de novas tecnologias, para garantir um desenvolvimento mais eficiente e criativo.

Moisés Araújo:

De início as expectativas em criar uma plataforma que atendesse às necessidades comerciais, fosse acessível e funcional para os consumidores, eram altas. Pessoalmente, a experiência foi extremamente enriquecedora, mas também desafiadora. Ver a evolução de um projeto que começou como uma ideia até o momento em que começou a gerar impactos reais foi muito gratificante. Nesse contexto, consegui observar que o trabalho de uma equipe que estava se ajudando, principalmente nas fases finais, foi muito satisfatório. Durante o prosseguimento do projeto, houve desafios, especificamente na utilização de ferramentas como php para integrar com o banco de dados, diante disso, percebi que se decosse antes um conhecimento prévio, seria de grande relevância para fortalecimento mútuo da equipe. Mas, diante de imprevistos ocorridos, alguns amigos da instituição nos orientaram, fortalecendo a continuidade do projeto. Assim digo, que a execução final do projeto foi um sucesso, atendendo os objetivos em sua eficácia. Participar deste dinamismo, percebi que preciso melhorar em alguns pontos para que possa aprimorar minhas habilidades e meu perfil profissional, para assim conseguir atingir bons resultados.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Anna Beatriz:

A experiência prática vivida no desenvolvimento do site complementou a teoria apresentada no relato coletivo, destacando a importância da integração entre os conceitos aprendidos em sala de aula e sua aplicação no mundo real. Enquanto na teoria tudo parece linear e bem estruturado, na prática surgem imprevistos, como ajustes no layout e dificuldades técnicas, que exigem flexibilidade e trabalho em equipe. Foi incrível perceber como o design e o front-end, que são áreas nas quais me sinto mais confiante, dependem diretamente de uma boa comunicação com o back end e de um planejamento bem definido. Essa vivência mostrou que, embora a teoria seja essencial, é a prática que realmente nos prepara para superar desafios e construir soluções completas.

César Barbosa:

A teoria apresentada nas aulas e nos materiais do curso foi fundamental para embasar minhas decisões durante a criação do layout. Contudo, a prática trouxe novos desafios, como a necessidade de conciliar a estética com a funcionalidade. O uso de frameworks como o Bootstrap, por exemplo, ajudou na construção de um site mais acessível e responsivo, mas também revelou limitações em termos de personalização do design. A experiência me mostrou que o design de um site não se resume apenas a uma boa aparência, mas também à interação do usuário e à adaptabilidade do layout em diferentes plataformas. Acredito que a teoria que aprendemos no curso foi um excelente ponto de partida, mas a prática mostrou

como as coisas se desenrolam no mundo real e como é necessário um constante aprendizado e adaptação para atender às exigências de cada projeto.

Fellipe Ferreira:

O projeto reforçou a relevância de integrar teoria e prática. Enquanto a teoria forneceu a base necessária para desenvolver soluções, a prática trouxe aprendizados valiosos sobre o impacto da tecnologia no cotidiano das pessoas. Compreendi melhor como adaptar soluções tecnológicas às demandas dos consumidores, o que é algo que só se aprende plenamente vivenciando situações reais.

Matheus Nunes:

A experiência prática no desenvolvimento do site complementou a teoria discutida no relato coletivo, reforçando a importância de aplicar os conceitos adquiridos na sala de aula ao contexto real. Enquanto a teoria apresenta um cenário organizado e previsível, a prática revelou desafios inesperados, como ajustes no layout e questões técnicas, que exigem flexibilidade e colaboração constante.

Foi valioso perceber como o design e o front-end, áreas nas quais me sinto mais à vontade, estão intimamente conectados à comunicação eficaz com o backend e a um planejamento estruturado. Essa vivência mostrou que, embora o conhecimento teórico seja essencial, são as experiências práticas que realmente nos preparam para superar desafios e criar soluções integradas.

Moisés Araújo:

As teorias acadêmicas oferecem uma base sólida e uma orientação clara, mas a realidade prática do projeto exige ajustes constantes. No entanto, na prática é notório que imprevistos acontecem de maneira frequente, exigindo assim, que se desenvolva um raciocínio lógico sendo o mais breve possível. Seguindo essa intuição, de forma construtiva, exige que um time trabalhe de forma mensurada e entrosada. Com isso, foi admirável ter o trabalho conjunto da equipe que abraçou essa causa, perceber também, como o front-end depende de forma íntegra do back-end é essencial. Logo, essas causas expõem que embora a teoria seja primordial, a prática é quem proporciona frutos constantes de adaptação para atender exigências num mercado competitivo.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Anna Beatriz:

O projeto mostrou que há outros aspectos que poderiam ser explorados junto às empresas interessadas, como o desenvolvimento de funcionalidades personalizadas a aplicação de práticas de acessibilidade para tornar o site mais inclusivo. Além disso, oferecer suporte contínuo para atualizações e melhorias no site poderia agregar ainda mais valor aos serviços prestados. Para trabalhos futuros, seria interessante expandir o projeto por meio de iniciativas de extensão, conectando empresas a soluções tecnológicas avançadas, pesquisando e explorando novas tendências no design de interfaces e na experiência do usuário. Essas soluções reforçam o potencial de aprimorar a qualidade do projeto e de continuar inovando na área de desenvolvimento web.

César Barbosa:

A experiência de criar um site para uma loja virtual foi extremamente enriquecedora, pois além de colocar em prática os conceitos aprendidos em sala, também me proporcionou a oportunidade de trabalhar em grupo e desenvolver habilidades de comunicação e colaboração. Para trabalhos futuros em termos de design, seria interessante explorar outras tecnológicas como o uso de animações suaves e interatividade, para atrair ainda mais os usuários e tornar a navegação mais envolvente. Também vejo potencial para melhorar a acessibilidade do site, implementando melhores práticas para garantir que ele seja fácil de usar para pessoas com diferentes necessidades. Mas volto a ressaltar que a experiência de pôr em prática os meus estudos e de ter que sair da minha zona de conforto fez com que a experiência e o meu aprendizado fossem muito mais ricos e proveitosos.

Fellipe Ferreira:

O projeto revelou possibilidades de melhorias futuras, como a incorporação de recursos mais avançados, como chatbots e personalização por meio de inteligência artificial. Além disso, vejo potencial para aprofundar a pesquisa sobre comportamento do consumidor digital, o que poderia enriquecer ainda mais os resultados. Essa experiência foi enriquecedora e me proporcionou uma base sólida para enfrentar desafios no mercado de trabalho.

Matheus Nunes:

Desenvolver um site para uma loja virtual foi uma experiência extremamente enriquecedora, pois me permitiu aplicar os conceitos aprendidos e aprimorar minhas habilidades de comunicação e colaboração em equipe. Para projetos futuros, seria interessante explorar estilizações mais complexas, como animações avançadas e efeitos interativos, que podem tornar a navegação mais dinâmica e atrativa. Além disso, vejo a importância de aprimorar a acessibilidade, implementando práticas que tornem o site mais fácil de usar para pessoas com diferentes necessidades. Essa

experiência me desafiou a sair da minha zona de conforto, tornando o aprendizado ainda mais completo e valioso.

O projeto também revelou várias oportunidades a serem exploradas, como o desenvolvimento de funcionalidades personalizadas para empresas e a aplicação de melhores práticas de acessibilidade, tornando o site mais inclusivo. Oferecer suporte contínuo para atualizações e melhorias poderia agregar ainda mais valor aos serviços, garantindo que o site permaneça atualizado e eficiente a longo prazo.

Moisés Araújo:

Existem outros aspectos que podem ser trabalhados junto à parte interessada, para aprimorar o impacto e garantir que o projeto evolua de forma sustentável. Além disso, há também outras perspectivas de futuros projetos que envolvem extensão, pesquisa e inovação tecnológica que podem contribuir para o sucesso contínuo do esboço. Podendo ser citados o acompanhamento contínuo, suporte personalizado e treinamento inicial. Para isso, se vê a necessidade de criar um suporte pós-lançamento regular para resolver problemas e adaptar a plataforma às necessidades emergentes. Com isso, pode-se estabelecer um programa de mentoria digital, no qual clientes do projeto mais experientes podem ajudar os iniciantes, organizando encontros periódicos para otimização e esclarecimentos da plataforma.