

**NOME DA IES**

**CAMPUS**

# Faculdade estácio

Centro universitário estácio do Recife

Av. Eng. Abdias de Carvalho, 1678 – Madalena

## **TÍTULO DO PROJETO DE EXTENSÃO**

Projeto E-commerce Área 51

**Nome do(s) discente(s) integrantes do**

**grupo Nome do(a) professor(a) orientador**

Integrantes: Felipe lavor,  
Guilherme endrews, Paulo  
henrique, José Elias.

Orientador: Davi de barros

Ano

Cidade/estado

Ano do projeto : 2024

Cidade: Recife-PE



# 1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

## 1. Identificação das partes interessadas e parceiros

As partes interessadas do projeto incluem indivíduos de diferentes faixas etárias, gênero e escolaridade buscando sempre fazer com que o projeto seja o mais inclusivo possível levando em consideração as necessidades de jovens e idosos e levando em consideração os diversos perfis socioeconômicos e também de escolaridade para que todos possam usufruir dos benefícios.

## 1. Problemática e/ou problemas identificados

Durante nossas pesquisas para criação do projeto identificamos dificuldades que as pessoas principalmente de baixa escolaridade encontravam em acessar sites de E-Commerce espalhados pela web, dificuldades como funções pouco intuitivas, cores que dificultavam a leitura dos anúncios levando a problemas na hora de concluir os pedidos, então focamos o projeto em ser o mais intuitivo possível para evitar esses problemas.

Com o Projeto concluído procuramos saber a opinião dos usuários que enviaram feedbacks bastante positivos sobre a navegação no Área 51.

## 1. Justificativa

O problema identificado é a falta de acesso e engajamento em atividades virtuais práticas, especialmente em comunidades de baixa renda, muitos estudantes e idosos enfrentam barreiras no uso diário das tecnologias assim identificamos a necessidade social do projeto contribuindo tanto para facilitar o acesso das pessoas ao mundo virtual, e também contribuir com nossos objetivos acadêmicos de desenvolvimento de competências práticas, e aplicação de conhecimentos teóricos. O nosso grupo encontrou motivação em poder ser útil de alguma forma a fazer com que as pessoas envolvidas possam dar os primeiros passos no mundo digital

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

Nossa equipe espera que os efeitos alcançados a partir do nosso projeto seja de normatização de usuários de baixa renda nos meios digitais, contribuindo para comodidade das pessoas que muitas vezes não tem tempo para visitar lojas físicas possam encontrar o que procuram no ambiente digital com o máximo de conforto, e para garantir que o nosso trabalho continue dando resultados nos continuaremos fazendo pesquisas periódicas com nosso público.

## Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

### 1.

Para compreender e esclarecer a situação problema do projeto utilizamos os seguintes referências teóricas:

John Dewey: Educação Experimental

Dewey argumenta que a educação deve ser baseada na experiência prática e interação com o ambiente.

Em "Democracia e Educação", ele defende a aprendizagem ativa e centrada no aluno, essencial para o desenvolvimento de projetos reais.

Seymour Papert: Construção do Conhecimento

Papert, em "Mindstorms", enfatiza a importância de os alunos construírem seu próprio conhecimento através de experiências práticas, utilizando tecnologias modernas como editores de código e frameworks de JavaScript.

Paulo Freire: Educação Libertadora

Freire, em "Pedagogia do Oprimido", destaca a importância de uma educação crítica e contextualizada. O projeto adota seus princípios ao promover uma abordagem colaborativa, onde os alunos definem e resolvem problemas reais.

## Conclusão

Esses referenciais justificam a escolha por uma abordagem prática e baseada em projetos, garantindo uma educação transformadora e relevante para o desenvolvimento web.

## Referências

- Dewey, J. (1916). Democracia e Educação.
- Papert, S. (1980). Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas.
- Freire, P. (1968). Pedagogia do Oprimido.

## 1. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Prazo para entrega do roteiro de extensão até o dia 13/06/2024..

Prazo para entrega dos Arquivos do projeto até o dia 13/06/2024.

Dia da apresentação do projeto em sala 13/06/2024.

Responsáveis pela escolha das ferramentas utilizadas e processos a serem implementados:

Paulo Henrique,Guilherme Endrews, Felipe Lavor, José Elias.

Responsável pelo Design Gráfico do projeto:

Guilherme Endrews, Paulo Henrique.

Responsáveis pela estrutura da apresentação:

felipe lavor,José elias, Paulo Henrique, Guilherme Endrews.

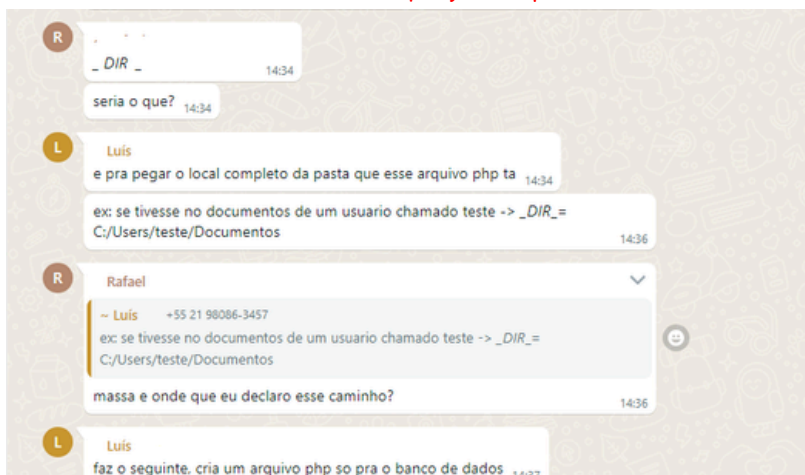
O plano de trabalho sera formulado de forma física e digital.

Na forma física utilizando banners.

Na forma digital através de slides, apresentação ao vivo do projeto e demonstração de seu funcionamento.

### 1. 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.

As avaliações do projeto foram feitas durante os encontros em sala de aula com através das demonstrações feitas para nosso mentor e as pessoas que estavam presentes em sala dando o feedback e reportando o que precisava ser implementado e também por meio digital em grupos de discussões sobre os diversos projetos que foram desenvolvidos.



## Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Design da página: Guilherme Endrews, Paulo Henrique.

Desenvolvimento: Paulo Henrique, Guilherme Endrews.

Pesquisas e consulta sobre a formulação e aceitação do projeto por parte das outras partes públicas: Felipe Lavor, José elias.

responsavel pela apresentação do projeto e estruturas a serem implementadas:  
José Elias, Felipe Lavor.

## 1. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

As etapas e critérios para conclusão do projeto levam em consideração a aceitação do público alvo, efetividade do sistema depois de testado varias vezes para evitar problemas que levem ao fracasso do projeto, consultas com os diversos publicos que irão se beneficias do sistema implementado.

### 1. Recursos previstos

Os recursos para o desenvolvimento do projeto utilizados foram a utilização de colaboradores citados anteriormente nas áreas de Design, desenvolvimento, organização, pesquisa de satisfação e consulta de qualidade.

Em relação aos recursos financeiros que foram implementados foram mínimos visto que no projeto foi implementado em grande maioria recursos intelectuais.

## 1. Detalhamento técnico do projeto

A solução de Tecnologia da Informação desenvolvida para o projeto de extensão consiste na criação de um site Intuitivo e responsivo que utiliza conceitos básicos e avançados de HTML, CSS3 e JavaScript, bootStrap, php com banco de dados.

Sempre levando em consideração o que foi ensinado e colocando em prática através de tentativa e erros até se chegar a uma solução aceitável para o desenvolvimento do projeto.

foram desenvolvidos tentes para verificar se a qualidade tanto do front quanto back end estavam funcionando perfeitamente, como também verificação se o design do site estava funcionando de forma responsiva e agradável para quem esta utilizando.

## 1. ENCERRAMENTO DO PROJETO

### 1. Relato Coletivo:

Sobre as metas sociocomunitárias tivemos como objetivo principal contribuir para a inclusão digital da população com escolaridade baixa e pessoas de idades mais avançadas que tem dificuldade em utilizar as tecnologias atuais e ficamos muito felizes em saber que nosso projeto está funcionando da forma que fora inicialmente pensado, criando um ambiente onde todos os Brasileiros tenham acesso a produtos de qualidade sem muita dificuldade e continuaremos implementando as melhorias necessárias para continuar proporcionando facilidade no acesso digital.

### 1. Avaliação de reação da parte interessada

Para garantir que os objetivos sociocomunitários do projeto foram efetivamente atingidos, planejou-se a realização de uma avaliação de reação com os participantes. Essa avaliação visa coletar feedback direto sobre a experiência dos participantes e medir o impacto do projeto em suas vidas e na comunidade.

## 1. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

Aluno: Paulo Henrique da Silva Souza matricula: 202309720671

### 1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Neste projeto de E-Commerce eu obtido uma experiência muito positiva, colocando em prática os conhecimentos que recebi em sala e os implementando, participando de todo o processo de desenvolvimento seja do uso das tecnologias de html e css3 até o desenvolvimento do script de bancos de dados com php e SQLite3, Assim compreendendo todo o processo de desenvolvimento.

### 1. METODOLOGIA

Durante nossos encontros de membros do projeto e durante as aulas eu obtive experiências muito proveitosas durante as discussões do que viria a ser implementado todo o processo de arquitetura do projeto e também desenvolvimento, embora todas todas as etapas tenham sido úteis o que mais me deixou animado foi a reunião com os membros do projeto o aprendizado mútuo.

1 – Na primeira parte o grupo marcou de se reunir depois da aula na biblioteca, onde decidimos o esqueleto do projeto com as ideias que viriam a nortear grande parte nosso projeto.

2– O processo de implementação, onde cada um começou a desenvolver as partes em que lhe foram confiadas, utilizando as tecnologias que fomos instruídos a usar.

3 – Reuniões na biblioteca da Estácio para apresentar o andamento do projeto fazer melhorias, manter e adotar novas atualizações.

4 – Etapa onde apresentamos nosso projeto a nosso orientador Davi de Barros onde ele nos instruiu o que poderia melhorar, e também a opinião de usuários de E-Commerce dando sugestões do que poderia ser adotado.

5 – processo de finalização onde organizamos tudo para poder enviar os arquivos pro sava, e nos preparar para apresentação e sala de aula.

### 1. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Durante minha experiência eu consegui entender como funciona o processo de desenvolvimento de forma mais clara do início ao fim do projeto, seja o aprendizado e as dificuldades de implementar novos conhecimentos, com pesquisas, reuniões, orientadores, outros alunos que compartilhavam suas dificuldades tudo isso contribuiu pra um senso de dever cumprido na hora em que o projeto foi finalizado.

### 1. REFLEXÃO APROFUNDADA

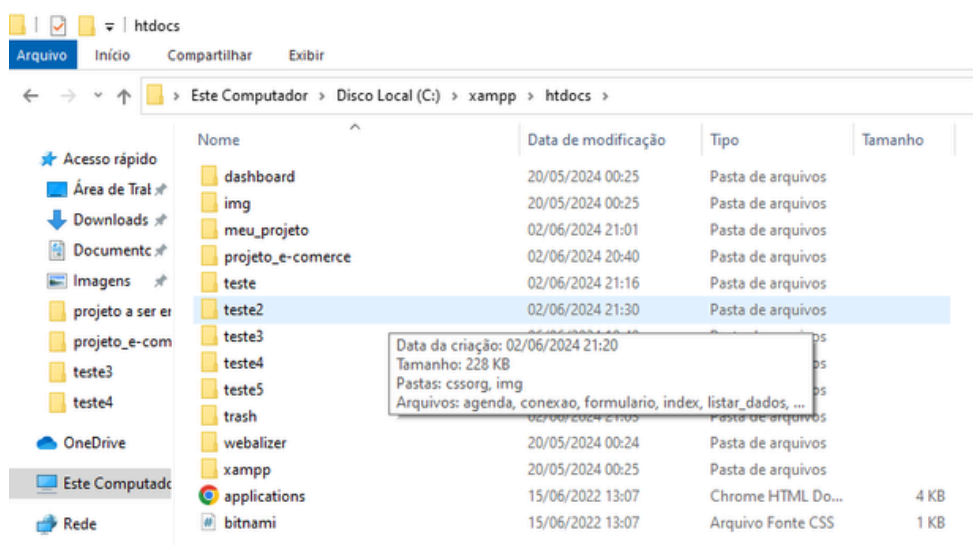
Foi uma experiência que embora gere um pouco de preocupação e ansiedade acabou me fortalecendo e me dando maior confiança para no futuro criar novos projetos e ser um bom profissional, todo o processo de aprendizagem, pesquisas, debates de ideias tenho plena certeza que no futuro me será muito útil quando ingressar no mercado de trabalho.

## 1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No futuro planejo junto com meus colegas continuar implementado melhorias, sempre observando o feedback dos usuários, implementando novas funcionalidades em JavaScript, novos codigos em PHP para implementar junto com o banco de dados SQLite3 e continuar adaptando o projeto aos desafios futuros afinal a tecnologia nao para de avançar e é sempre necessário pra um profissional da área estar de olho nas novidades e pronto pra enfrentar os novos desafios.

**Abaixo cito prints com provas do desenvolvimento do projeto, testes que foram feitos para o funcionamento do banco de dados com SQLite3 e php, javaScript etc...**

Print da pasta htdocs do xampp com varios testes feitos para implementar o banco de dados.





## Índice do projeto

