

**UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ
CAMPUS**

Cardápio Digital

Alunos

**Clayton Zordan Costa
Paulo Henrique da Silva
Stanley Wendel Porto Dos Santos
William John Ferreira Rodrigues da Silva
Mario Heberth Barbosa Leal
Pedro Guilherme costa**

**professor(a) orientador
Almir Macedo**

**2024
Taguatinga/DF**

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.....	3
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)	4
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	4
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	4
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.	5
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	7
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	7
2.6. Detalhamento técnico do projeto.....	9
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	9
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita).....	9
3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada	9
3.2. Relato de Experiência Individual.....	10
3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO	10
3.2.2. METODOLOGIA	10
3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:.....	10
3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	10
3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	10
4. Termo de acordo de cooperação	11

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

As partes interessadas no projeto incluem:

- Proprietários do CB BURGER: Responsáveis pelo negócio, diretamente interessados no crescimento e na fidelização de clientes. Eles têm a expectativa de que o novo cardápio digital ajude a resolver problemas de comunicação com o público e a melhorar a experiência do cliente.
- Clientes: Público diverso, composto por pessoas de diferentes idades e classes socioeconômicas. O foco principal são clientes locais, que frequentam o bairro Setor Habitacional Arniqueira, em Águas Claras. A faixa etária predominante vai de 18 a 45 anos, com diferentes níveis de escolaridade. Este público busca refeições rápidas e acessíveis.
- Equipe de Desenvolvimento (você, alunos): Responsáveis pela criação do cardápio digital. O objetivo é aplicar o conhecimento adquirido no curso de Programação Orientada a Objetos para desenvolver uma solução real e prática.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

O projeto de criação de um cardápio para uma hamburgueria surgiu da necessidade de resolver um problema detectado durante conversas com o proprietário do estabelecimento. A hamburgueria atende um público amplo e diversificado, mas tem enfrentado dificuldades significativas para atrair novos clientes, além de desafios na fidelização dos clientes que já frequentam o local.

Uma das principais causas dessa situação é a falta de um cardápio digital bem estruturado, que seja capaz de apresentar de maneira clara e envolvente as opções oferecidas pela hamburgueria. A ausência de um cardápio que comunique de forma eficiente a variedade e a qualidade dos produtos têm gerado impacto negativo na experiência do cliente, o que, por sua vez, limita o potencial de crescimento e sucesso do negócio.

Diante desse cenário, o desenvolvimento de um cardápio digital foi escolhido como a solução ideal para enfrentar esse problema, com o objetivo de melhorar a comunicação com o cliente, fortalecer a marca e impulsionar o crescimento da hamburgueria.

1.3. Justificativa

A criação de um cardápio digital não apenas resolve uma necessidade prática do CB BURGER, mas também proporciona uma oportunidade acadêmica para o grupo de trabalho aplicar conceitos de programação orientada a objetos em um contexto real. O desenvolvimento de sistemas digitais como este está alinhado aos objetivos do curso, uma vez que os alunos são

desafiados a criar soluções de software que atendem às demandas de um cliente, abordando problemas de comunicação e experiência do usuário. Além disso, o projeto permite que os alunos se envolvam em uma situação real de mercado, adquirindo habilidades de análise de requisitos, design de interfaces, e desenvolvimento de software

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

Os objetivos do projeto incluem:

Desenvolver um cardápio digital que melhore a comunicação e facilite a navegação pelos itens disponíveis na hamburgueria, com foco em usabilidade e design intuitivo.

Aumentar a satisfação dos clientes ao proporcionar uma melhor experiência de escolha e pedidos, o que pode levar à fidelização e aumento da frequência de consumo.

Aprimorar a visibilidade online do CB BURGER, possibilitando uma presença digital mais forte e a atração de novos clientes através de plataformas modernas.

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

Para o desenvolvimento deste projeto, alguns conceitos teóricos são essenciais:

Marketing Digital e Comunicação Visual: A criação de um cardápio visualmente atraente também se apoia em teorias de marketing digital, que destacam a importância de uma comunicação clara e eficaz para o sucesso de uma marca. Philip Kotler, em Marketing para o Século XXI, destaca a importância de entender o comportamento do consumidor ao projetar experiências de compra.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

Nosso objetivo é criar um cardápio digital, que envolve várias etapas de planejamento, desenvolvimento, e avaliação para garantir a criação de uma solução funcional e prática que atenda às necessidades dos clientes e do estabelecimento. As ações e cronograma foram organizados com base nos objetivos do projeto e nas habilidades específicas de cada membro da equipe.

Etapa	Descrição	Responsável	Prazos	Recursos
1. Pesquisa e diagnóstico e teorização.	Busca e reunião com o proprietário da CB Burger.	Paulo e Clayton	Semana 1	Reunião e questionário.

	Informação das necessidades e funcionalidades desejadas.			
2. Desenvolvimento Back-end	implementação das funcionalidades em Java, como cadastro e consulta de itens no cardápio.	William e Stanley	Semana 2 a 8	Ferramentas IDE Eclipse, Spring boot e SDK do Java
3. Teste de usabilidade	Testes iniciais com um grupo selecionado de clientes para avaliar a usabilidade e fazer ajustes no design e nas funcionalidades.	Todos os membros	Semana 9 e 11	Notebook, Celular
4. Entrega e apresentação	Criação de slides, projeto final e	Mário e Pedro	Semana 12 e 13	Sala de aula ou virtual, slides para apresentação

Avaliação e Resultados

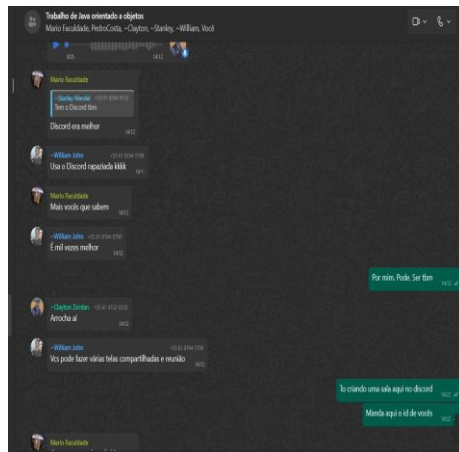
Ao final de cada etapa, a equipe analisará o progresso e a adequação do sistema às necessidades do CB BURGER. O sucesso do projeto será medido por meio de indicadores, como a satisfação do cliente com a usabilidade e design do cardápio digital, e pela quantidade de feedbacks positivos durante os testes de usabilidade.

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.

O desenvolvimento do projeto contou com a participação ativa do proprietário do CB BURGER, que colaborou nas etapas de planejamento, desenvolvimento e avaliação. Essa parceria foi essencial para alinhar o cardápio digital às necessidades e expectativas do negócio e dos clientes. Em reuniões

periódicas, discutimos o design e as funcionalidades necessárias, incorporando sugestões que aprimoraram a experiência de uso.

Para registrar o processo, foram produzidos materiais como fotos das reuniões, capturas de tela e mensagens, evidenciando a interação e o caráter colaborativo do projeto, construído em conjunto com o público local.



5



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

Aqui está a divisão das responsabilidades entre os membros do grupo:

- Stanley Wendel - Responsável por parte do código.
- William Jhon - Responsável por parte do código.
- Paulo - Responsável por encontrar clientes e pela parte escrita do trabalho.
- Clayton - Responsável por encontrar clientes e pela parte escrita do trabalho.
- Mario - Responsável pela criação dos slides.
- Pedro - Responsável pela criação dos slides.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

1. Planejamento e Definição dos Objetivos

- Meta: Definir claramente o propósito do projeto e identificar o público-alvo.
- Critérios e Etapas:
 - Realizar uma reunião inicial para discutir e alinhar os objetivos do projeto.
 - Definir o perfil do cliente ideal e as necessidades específicas que o projeto atenderá.
- Estabelecer um cronograma preliminar com prazos e responsabilidades de cada membro.

2. Desenvolvimento do Código

- Meta: Criar um código funcional que atenda aos requisitos do cliente.
- Critérios e Etapas:
 - Dividir o desenvolvimento do código entre Stanley Wendel e William Jhon, especificando as funcionalidades que cada um deve implementar.
 - Realizar testes de usabilidade e funcionalidade para garantir que o código esteja livre de erros e atenda às expectativas.
 - Documentar o código com comentários e instruções para facilitar revisões e ajustes futuros.
 - Reunir feedbacks e ajustar o código conforme necessário.

3. Pesquisa e Contato com Clientes

- Meta: Encontrar clientes potenciais para validar o projeto e coletar feedback.
- **Critérios e Etapas:**
 - Paulo e Clayton devem pesquisar clientes que se alinhem com o perfil do público-alvo definido na etapa de planejamento.
 - Contatar os clientes de maneira formal, apresentar o projeto e coletar informações relevantes para adequar o produto às suas expectativas.

- Organizar reuniões com os clientes para apresentar protótipos iniciais e discutir ajustes necessários.
- Documentar as interações com os clientes e os feedbacks para aprimorar o projeto.

4. Redação do Relatório do Projeto

- Meta: Elaborar um relatório completo e detalhado sobre o desenvolvimento do projeto.
- Critérios e Etapas:
 - Paulo e Clayton são responsáveis pela escrita do relatório, que deve conter todas as etapas do projeto, desde o planejamento até os resultados.
 - O relatório deve incluir introdução, metodologia, resultados, conclusões e referências.
 - Garantir que o documento seja claro, objetivo e esteja de acordo com as normas de formatação exigidas.
 - Revisar e corrigir eventuais erros antes de finalizar o documento.

5. Criação dos Slides para a Apresentação

- Meta: Desenvolver uma apresentação visual e didática que sintetize o projeto.
- Critérios e Etapas:
 - Mario e Pedro devem criar os slides destacando os principais pontos do projeto, como objetivos, metodologia, resultados e conclusões.
 - Os slides devem ser organizados de maneira visualmente atraente e de fácil compreensão, utilizando gráficos, tabelas e imagens que ilustrem o trabalho realizado.
 - Incluir uma seção de conclusão e agradecimentos para encerrar a apresentação.
 - Ensaiar a apresentação com o grupo para assegurar uma entrega eficiente.

6. Apresentação Final e Feedback

- Meta: Apresentar o projeto de forma clara, destacando o trabalho e os resultados alcançados.
- Organizar um ensaio geral da apresentação para garantir que todos os integrantes estejam preparados.
- Dividir o tempo de apresentação entre os membros, de acordo com suas contribuições.

2.5. Detalhamento técnico do projeto

• Estrutura do Código e Desenvolvimento Back-end:

- O sistema foi implementado em Java, aproveitando a arquitetura do Spring Boot para organizar as funcionalidades de cadastro, consulta, atualização e exclusão de itens no cardápio. Cada função foi projetada para garantir que as operações sejam executadas com eficiência e segurança.

• Banco de Dados e Integração:

- Utilizou-se um banco de dados relacional MySQL, onde estão armazenados os dados dos itens do cardápio, categorias e descrições, permitindo consultas e atualizações rápidas.
- Foram criadas tabelas específicas para organizar as informações do cardápio, facilitando a recuperação e a manipulação dos dados necessários para a exibição dos itens.

• Ambiente de Teste com Localhost:

- O projeto foi testado em ambiente local (localhost), permitindo simulações reais de acesso e navegação pelo cardápio.
- Esse ambiente facilitou o ajuste do código antes de uma possível publicação em um servidor.

• Interface e Acesso:

- Embora o desenvolvimento da interface esteja em andamento, a estrutura inicial inclui telas intuitivas para a visualização dos produtos, com navegação organizada para garantir uma boa experiência ao usuário final.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

Após o término do projeto, o grupo avaliou que os objetivos sociocomunitários foram amplamente atingidos. A criação do cardápio digital trouxe benefícios significativos para o CB BURGER, contribuindo para uma comunicação mais eficaz com os clientes e melhorando a experiência de escolha de produtos. O projeto proporcionou também a aplicação prática de conhecimentos teóricos e o fortalecimento das habilidades dos integrantes em desenvolvimento de sistemas, atendimento às necessidades do cliente e soluções tecnológicas..

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Para avaliar o impacto do projeto junto ao CB BURGER, foi realizada uma entrevista com o proprietário, que destacou a facilidade de uso do cardápio digital e o impacto positivo no atendimento aos clientes. Durante a entrevista, foram coletados depoimentos sobre a utilidade e a funcionalidade da ferramenta. A resposta positiva e o feedback encorajador evidenciaram que os objetivos comunitários e as necessidades da hamburgueria foram plenamente atendidos.

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

Cada integrante compartilhou individualmente suas experiências, destacando aprendizagens e contribuições no projeto. Meu nome é Paulo Henrique da Silva e a seguir está meu relato sobre o projeto.

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

O projeto teve como foco o desenvolvimento de um cardápio digital para a hamburgueria CB BURGER, localizada no Setor Habitacional Arniqueira, Águas Claras. Cada integrante teve um papel específico, contribuindo para a criação de um sistema funcional, desde a fase de planejamento até a implementação e avaliação final. **Eu fiquei com a parte de teorização e entrega do trabalho inscrito e responsável, pela marcação de reunião entre os integrantes do grupo e do responsável pela CB Burger.**

3.2.2. METODOLOGIA

O projeto foi realizado ao longo de várias etapas: planejamento inicial, desenvolvimento do código, integração com o banco de dados e testes com o proprietário do CB BURGER. As etapas foram conduzidas em um ambiente colaborativo, permitindo a todos os membros a experiência prática no uso de tecnologias e metodologias de desenvolvimento em Java, spring boot e integração com banco de dados.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Durante o desenvolvimento, cada integrante superou desafios relacionados à programação, uso de banco de dados e feedback do cliente. As dificuldades foram resolvidas coletivamente, e as aprendizagens foram ampliadas com cada etapa superada. A experiência proporcionou aos integrantes um conhecimento mais profundo sobre desenvolvimento em java e colaboração em equipe.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Ao longo do projeto, foi evidente a conexão entre teoria e prática. Os conceitos de programação orientada a objetos e comunicação visual, estudados em sala, se mostraram essenciais para o desenvolvimento do cardápio digital. A experiência reforçou a importância da documentação e do planejamento para o sucesso do projeto.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como continuidade, o grupo recomendaria o desenvolvimento de uma versão mais interativa do cardápio digital, incluindo recursos como atualizações automáticas e integração com plataformas de delivery. Essas melhorias trariam ainda mais visibilidade e acessibilidade para o CB BURGER, consolidando o impacto do projeto.

4.1 TERMO DE ACORDO DE COOPERAÇÃO

TERMO DE ACORDO DE COOPERAÇÃO

CB BURGER COMÉRCIO DE ALIMENTOS LTDA

Nº de Inscrição: 54.102.976/0001-02

Endereço: Setor Habitacional Arniqueira, Águas Claras, DF

Nome Fantasia: CB BURGER

Porte: EPP

Equipe de Desenvolvimento

Alunos: Clayton Zordan Costa, Paulo Henrique da Silva, Stanley Wendel Porto dos Santos, William John Ferreira R. da Silva, Mario Heberth Barbosa Leal e Pedro Guilherme costa

Curso: Programação Orientada a Objetos em Java

Instituição: Universidade Estácio

As partes acima qualificadas, por meio deste documento, estabelecem uma parceria para o desenvolvimento de um **cardápio digital** para o estabelecimento **CB BURGER**, conforme os termos a seguir:

1. OBJETO

Este termo visa formalizar a cooperação entre a **CB BURGER** e a **Equipe de Desenvolvimento** para a criação de um cardápio digital, sem ônus financeiro para nenhuma das partes.

2. RESPONSABILIDADES

- **CB BURGER** compromete-se a fornecer as informações necessárias sobre seus produtos e apoiar a equipe de desenvolvimento com o que for necessário para o bom andamento do projeto.
- **Equipe de Desenvolvimento** compromete-se a desenvolver o cardápio digital de forma alinhada às necessidades e orientações da CB BURGER.

3. PRAZO

O presente acordo é válido até a conclusão do projeto, estimada para [inserir data], podendo ser prorrogado mediante acordo mútuo.

4. DISPOSIÇÕES FINAIS

Este Termo não gera qualquer vínculo empregatício ou obrigação financeira entre as partes, sendo firmado exclusivamente para fins acadêmicos.

Brasília, 13/09/2024

CB BURGER COMÉRCIO DE ALIMENTOS LTDA

Nome: Clayton Zordan Costa

Cargo: Proprietário
