**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](#_Toc119686561)

[1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros 3](#_Toc119686562)

[1.2. Problemática e/ou problemas identificados 3](#_Toc119686563)

[1.3. Justificativa 3](#_Toc119686564)

[1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos) 4](#_Toc119686565)

[1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão) 4](#_Toc119686566)

[2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 4](#_Toc119686567)

[2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente) 4](#_Toc119686568)

[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](#_Toc119686569)

[2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro) 7](#_Toc119686570)

[2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto 7](#_Toc119686571)

[2.6. Detalhamento técnico do projeto 9](#_Toc119686573)

[3. ENCERRAMENTO DO PROJETO 9](#_Toc119686574)

[3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita) 9](#_Toc119686575)

[3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada 9](#_Toc119686576)

[3.2. Relato de Experiência Individual 10](#_Toc119686577)

[3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 10](#_Toc119686578)

[3.2.2. METODOLOGIA 10](#_Toc119686579)

[3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 10](#_Toc119686580)

[3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 10](#_Toc119686581)

[3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 10](#_Toc119686582)

4. Termo de acordo de cooperação ................................................................................................ 11

# DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

## 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 Alunos de ADS, 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.

## 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.

## 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

## 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.

## 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.

# PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

## 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 diagnostico e teorização. | Busca e reunião com o proprietário da CB Burguer. Informação das necessidades e funcionalidades desejadas. | Paulo e Clayton | Semana 1 | Reunião e questionário. |
| * 1. 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 |
| * 1. 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, Celuar |
| * 1. 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.

## 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

## 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.

## 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.

## 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.

# ENCERRAMENTO DO PROJETO

## 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..

### 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.

## 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.

### 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 Burguer.**

### 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.

### 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.

### 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.

### 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