



PUC Minas

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO: SISTEMA DE CONTROLE E GESTÃO DE PRODUTOS

Alunos:

Pedro Henrique dos Santos

Ettore Giovanni

João Vitor Gramiscelli

Samuel Oliveira

Belo Horizonte - MG

2022

1 – CONTEXTO DO PROJETO

1.1 - INTRODUÇÃO

Na atualidade com as novas tecnologias a realização de tarefas torna-se cada vez mais simples, fazendo com que as pessoas tenham o menor esforço para administrar e gerenciar as informações sobre seu estabelecimento. Diante desse fato, novos softwares são cada vez mais desenvolvidos para atender a demanda da sociedade e do comércio, atendendo pontos fracos e trabalhos manuais que podem ser automatizados. Entretanto, estabelecimentos médios e pequenos não possuem uma condição financeira para acessar esse tipo de software, deixando-os ultrapassados em relação ao mercado.

1.2 - PROBLEMA

Tendo isso em vista, não há uma tecnologia de controle de estoque de fácil acesso para comércios pequenos, o alto fluxo de entrada e saída de produtos pode gerar desorganização e perda financeira. Além disso, não há nenhuma visualização virtual para o cliente para que tenha uma interação de suporte, atendimento e de compras. Assim, há uma incerteza do comprador em relação a disponibilidade dos produtos e a qualidade desses dentro do comércio.

1.3 - OBJETIVO DO PROJETO

A finalidade deste projeto é criar uma aplicação simples e acessível, na qual melhore o gerenciamento do estoque de pequenos comércios, para que esses possam ter um fluxo de compra automatizado e preciso. Ademais, o sistema possui uma página de visualização dos produtos disponíveis para os usuários, na qual esses poderão realizar compras, deixar suas avaliações e visualizar os produtos.

1.4 - JUSTIFICATIVA

O que possibilitou esse trabalho foi entender como melhorar a experiência do cliente e facilitar a administração de produtos do pequeno estabelecimento. Diante disso, esses locais apresentam um portfólio de produtos limitados para o usuário, sendo que não há um sistema de compras virtuais para esses. Então, para facilitar a linha de trabalho desse comércio busca-se trazer à base de cliente a realização de compras e avaliações. Ademais, os vendedores possuem uma dificuldade em se adequar no mercado, pois competem com grandes empresas que possuem uma base financeira sólida, assim, essas conseguem obter softwares que auxiliam na venda de produtos, benefício que os pequenos comerciantes não possui, dessa forma, é criado uma deslealdade no mercado. Com base nesse fato, o sistema desenvolvido busca trazer para o vendedor de pequenos comércios um fácil gerenciamento dos produtos e um sistema de portfólio eficiente para que esses consigam se igualar no mercado, assim, com base nas oportunidades que essa tecnologia pode gerar é possível ter um aumento no número de cliente e da receita do varejista.

1.5 - PÚBLICO ALVO

O público alvo do sistema são pequenos comércios, principalmente as padarias, pois essas são um comércio pequeno e simples de bairro, onde não há uma quantidade exagerada de produtos e clientes, sendo assim não é necessário um grande banco de dados para a gestão do estabelecimento.

2 - ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

2.1 - HISTÓRIAS DE USUÁRIO

Cliente da padaria:

- O cliente ira poder ver o portfólio da padaria;
- avaliar o produto;
- realizar a compra;
- colocar produtos no carrinho;
- ver se algum produto está disponível ou não;
- poderá realizar busca de produtos específicos;
- poderá entrar sem login;
- poderá realizar comentários sobre o produto;

Gestor do estoque:

- O gestor do estoque ira poder retirar produtos do estoque da padaria;
- Colocar produtos no estoque;
- Receber compras dos clientes da padaria;
- Irá ter acesso a permissão máxima do estoque;
- Possuirá as responsabilidades de um gestor de estoque;
- Avisa o gestor de compras que deu baixa no estoque;
- Devera realizar o login para ter a categoria de gestor de estoque;
-

Gestor de compras:

- O gestor de compras irá descrever as compras feitas pelo cliente para o gestor de estoque;
- Ele ira cadastrar os produtos da padaria;
- Cadastrara a descrição dos produtos;
- Poderá remover produtos;
- Editar produtos;
- Listar produtos;
- Poderá colocar as fotos dos produtos;
- Pede para o gestor de estoque dar baixa em algum produto;
- Ira poder fazer a filtragem de produtos;
- Realizará a divisão das categorias dos produtos;
- Devera realizar o login para ter a categoria de gestor de compras;
- Monta o portfólio dos produtos;
- Receberá as avaliações dos clientes;
- Poderá fazer o ranking dos produtos;

2.2 - REQUISITOS FUNCIONAIS

Para o programa funcionar perfeitamente terá que ter uma divisão de tarefas entre os usuários.

Clientes: Irá visualizar o produto, realiza as compras, avalia o produto, comentaram sobre o produto.

Funcionário comum: Adiciona produtos, descreve os produtos, coloca as fotos, cadastra a venda, coloca a categoria dos produtos.

Funcionário master: poderá realizar todas as funções do funcionário comum e poderá dar baixa no estoque.

2.3 - REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

- Pesquisas sobre determinados produtos;
- Quantidade do produtos que ainda resta na padaria;
- Qualidade do produto;
- Divisão de tarefas da equipe;
- Necessidades básicas dos clientes;
- Entendimento das tecnologias;

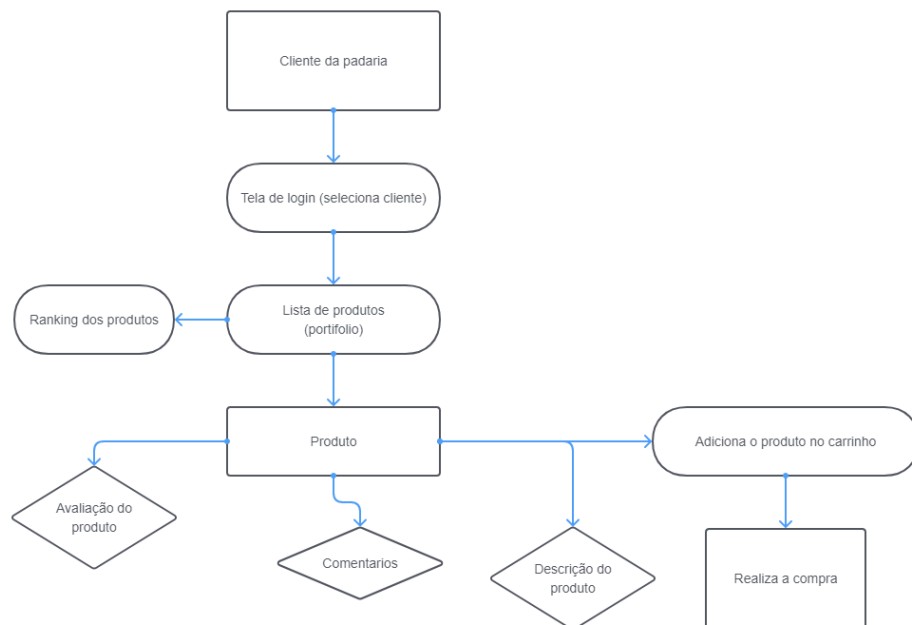
2.4 - RESTRIÇÕES DO PROJETO

- O projeto é focado em apenas pequenos comércios;
- Tem a necessidade de ficar um funcionário gerenciando a baixa no estoque;
- A limitação de produtos;
- Tamanho do banco de dados;

3 – PROJETO DE INTERFACE

3.1 - FLUXO DE USUÁRIO

Fluxo de usuario

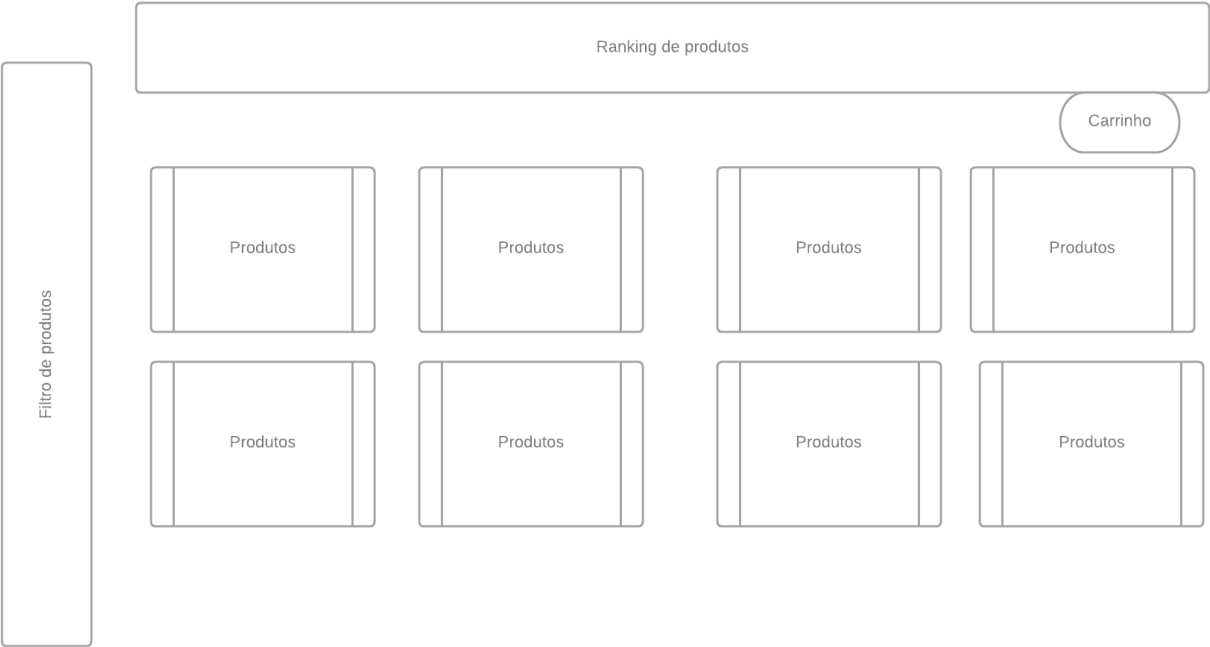


3.2 - WIREFRAMES DAS TELAS

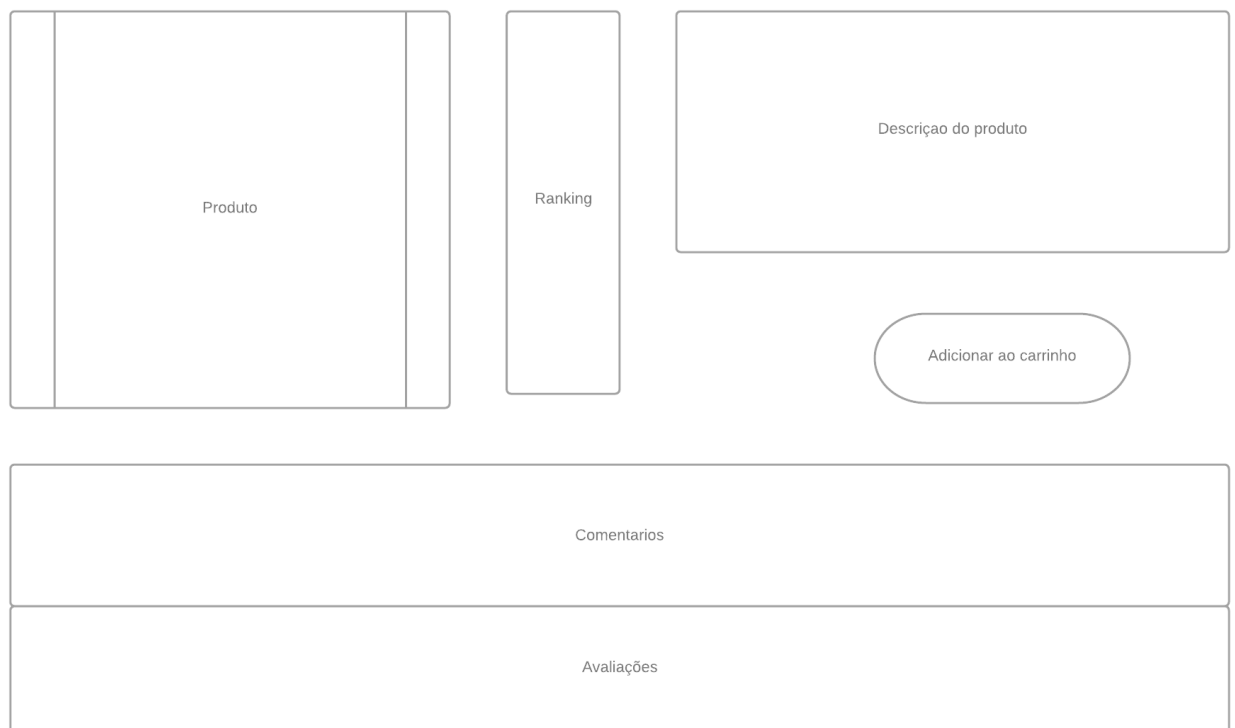
Tela de login

A wireframe of a login screen. It consists of a large rectangular container with a thin gray border. Inside the container, there are three rounded rectangular input fields stacked vertically in the center. The top field contains the text "É cliente ?", the middle field contains "Usuario", and the bottom field contains "Senha".

Tela do Portfólio



Tela do produto



3.3 - PROTÓTIPO INTERATIVO (LINK)

O protótipo interativo que foi realizado está disponível neste link:

<https://www.figma.com/proto/HeESrOO0z1Fj9osUIbvxHg/Untitled?node-id=12%3A2&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=12%3A2>

4 – METODOLOGIA

4.1 - ORGANIZAÇÃO DA EQUIPE E DIVISÃO DE PAPÉIS

Para a organização da equipe, foi dividido tarefas específicas para cada componente em cada etapa do projeto, como exemplificado abaixo:

- **DOCUMENTAÇÃO**
 - **Ettore:** Processo de Design Thinking
 - **Samuel e João:** Documentação do projeto com os tópicos 1,2 e 3 desse documento
 - **Pedro:** Repositório GitHub, documentação do projeto com o tópico 4 e apresentação do sistema.
- **PROGRAMAÇÃO**
 - **Ettore:** Responsável pelo BackEnd
 - **Pedro:** Moldar o banco de dados e desenvolver o BackEnd
 - **Samuel e João:** Desenvolver toda o layout do projeto

4.2 - QUADRO DE CONTROLE DE TAREFAS – KANBAN

Durante a realização do controle de tarefas, o Trello, ferramenta online, auxiliou na gestão e organização de tarefas do grupo, sendo que essas estão organizadas e divididas seguindo a ordem a seguir:

Diante disso, cada componente do grupo deve seguir a ordem de prioridade e realizar a tarefa descrita no cartão do trello. Dessa forma, quando alguma tarefa estiver em desenvolvimento deve arrastar-la para a lista de “Doing”, após finalizar, a mesma é colocada na lista de “Done”.

Labels

×

Search labels...

Labels

Prioridade 4

✎

Prioridade3

✎

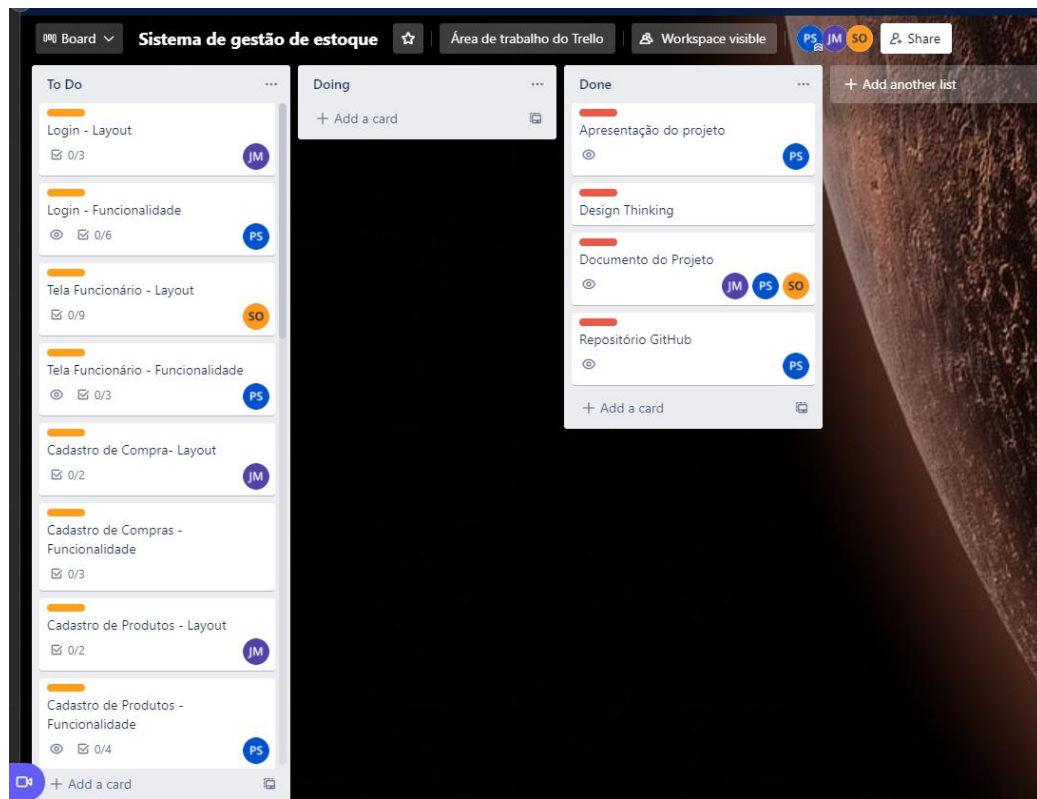
Prioridade2

✎

Prioridade1

✓

✎



4.3 - FLUXO DE TRABALHO NO GITHUB

O fluxo de trabalho adotado pelo time para desenvolver no github segue a ideia de realizar um documento que resume o que foi feito em aula e fora dessa. Sendo assim, a cada semana é disponibilizado no repositório um novo documento descrevendo tudo que foi pensado e realizado, para que o grupo consiga visualizar a evolução do produto e dos membros. Ademais, pretendemos colocar dentro do repositório o projeto com os arquivos do sistema, pois dessa forma é possível trabalhar em conjunto sem que tenha impecílios no desenvolvimento, como sobrescrever códigos já realizados.

5 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LAYOUT Compras. [S. I.], 12 abr. 2022. Disponível em: <https://www.mercadolivre.com.br/>. Acesso em: 12 abr. 2022.

LAYOUT Compras. [S. /], 12 abr. 2022. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/>. Acesso em: 12 abr. 2022.

LAYOUT Compras. [S. /], 12 abr. 2022. Disponível em: <https://www.ifood.com.br/>. Acesso em: 12 abr. 2022.