



**UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO  
DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA**

**Ana Caroline Saraiva Feques – RA 923207037**

**Bruno Matheus Andrade Costa – RA 923206790**

**Francisco Wherther Siriano da Silva – RA 923210588**

**Genilson Genival da Silva – RA 923207399**

**Gustavo Henrique Grosso – RA 923205032**

**Pedro Schwab Cola – RA 923110595**

**Rosilda Rodrigues de Sousa – RA 923201403**

**Sabrina Santos Lula – RA 923118696**

**OFFERBUY**

**Ana Caroline Saraiva Feques – RA 923207037**

**Bruno Matheus Andrade Costa – RA 923206790**

**Francisco Wherther Siriano da Silva – RA 923210588**

**Genilson Genival da Silva – RA 923207399**

**SÃO PAULO  
2025**

**Gustavo Henrique Grosso – RA 923205032**

**Pedro Schwab Cola – RA 923110595**

**Rosilda Rodrigues de Sousa – RA 923201403**

**Sabrina Santos Lula – RA 923118696**

## **OFFERBUY**

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho, UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da disciplina de Projeto Prático em Sistemas, sob orientação do Prof. Dr. Edson Melo de Souza.

**SÃO PAULO  
2025**

## SUMÁRIO

1.	<u>RESUMO</u>	3
2.	<u>OBJETIVOS</u>	4
3.	<u>DESCRIÇÃO DA EMPRESA</u>	4
4.	<u>MISSÃO, VISÃO E VALORES DA EMPRESA</u>	5
4.1.	<u>MISSÃO</u>	4
4.2.	<u>VISÃO</u>	4
4.3.	<u>VALORES</u>	5
5.	<u>DEFINIÇÃO DA EQUIPE, DIVISÃO DE PAPÉIS E TAREFAS, CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO</u>	5
6.	<u>DESENVOLVIMENTO (METODOLOGIA)</u>	6
7.	<u>CONCLUSÃO</u>	8
8.	<u>REFERÊNCIAS</u>	8

### 1. RESUMO

O projeto prático da disciplina de Sistemas tem como objetivo o desenvolvimento de um sistema web funcional. Para isso, utilizamos como base o projeto desenvolvido no semestre

anterior, promovendo melhorias significativas na estilização do front-end, de forma a garantir uma melhor usabilidade e adequação visual. Além disso, realizamos ajustes no código conforme as exigências técnicas estabelecidas para esta entrega.

A aplicação foi construída principalmente com a linguagem JavaScript, integrando também um banco de dados para persistência das informações e recursos de Inteligência Artificial, com o intuito de diversificar funcionalidades e proporcionar uma experiência mais personalizada aos usuários.

**Palavras-chave:** Projeto, Java Script, sistema.

## **2. OBJETIVOS**

Desenvolver um site de e-commerce chamado OFFerBuy, utilizando tecnologias baseadas em JavaScript, com back end em Node.js, banco de dados integrando banco de dados com o firebase, e recursos de inteligência artificial para oferecer uma experiência de compra personalizada aos usuários.

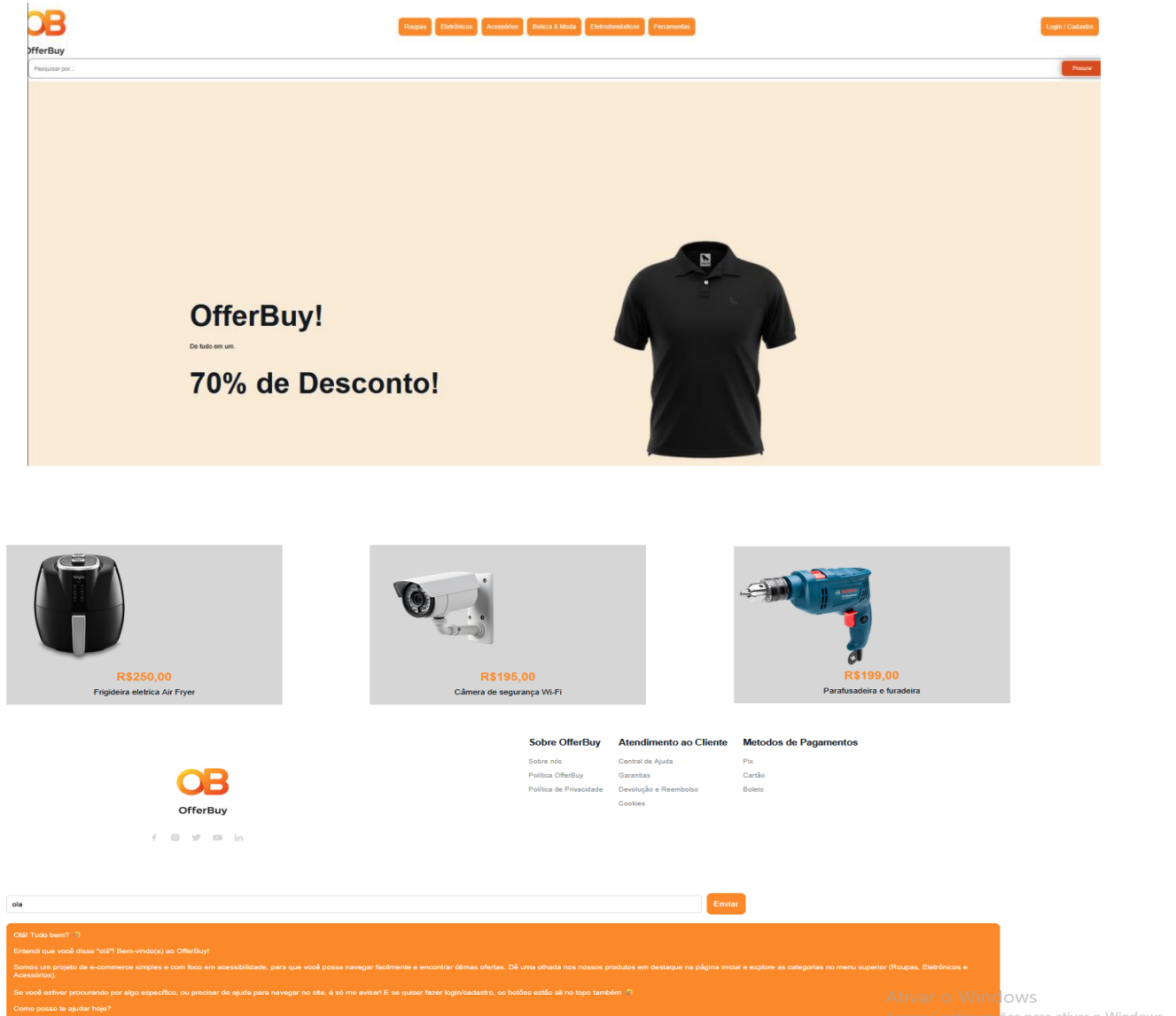
## **3. DESCRIÇÃO DA EMPRESA**

A OFFerBuy foi criada em 2025 com o propósito de oferecer uma alternativa moderna e prática ao comércio eletrônico tradicional, focando especialmente em pequenos vendedores e consumidores que buscam economia. A plataforma surgiu da percepção da crescente demanda por soluções digitais acessíveis, seguras e com foco na experiência do usuário.

A OFFerBuy diferencia-se por sua estrutura simplificada e seu modelo de negócios que beneficia tanto o vendedor quanto o consumidor, incentivando o comércio local e sustentável.

A empresa planeja expandir sua atuação para todo o território nacional, com metas de internacionalização futura, além da inclusão de sistemas de pagamento integrados e programas de fidelidade.

Link OFFerBuy: <file:///C:/Users/santt/source/repos/OfferBuy/RentizSite/index.html>



## 4. MISSAO, VISAO E VALORES DA EMPRESA

### 4.1. MISSÃO

Facilitar o comércio eletrônico por meio de uma plataforma digital acessível e eficiente, conectando vendedores e consumidores de forma simples, segura e vantajosa.

### 4.2. VISÃO

Ser referência nacional em marketplaces digitais voltados para pequenos e médios vendedores até 2030, promovendo inclusão digital e fomentando o empreendedorismo.

### 4.3. VALORES

- Inovação
- Acessibilidade
- Ética
- Compromisso com o cliente
- Sustentabilidade

- Empreendedorismo

## 5. DEFINIÇÃO DA EQUIPE, DIVISÃO DE PAPÉIS E TAREFAS, CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO

INTEGRANTE	ATIVIDADE RESPONSÁVEL
Ana Caroline Saraiva Feques	Criação roteiro (PITCH), edição do vídeo
Bruno Matheus Andrade Costa	Desenvolvimento Front - End
Francisco Wherther Siriano da Silva	Desenvolvimento Back - End
Genilson Genival da Silva	Desenvolvimento Front - End
Gustavo Henrique Grosso	Desenvolvimento documentação do projeto
Pedro Schwab Cola	Desenvolvimento Back - End
Rosilda Rodrigues de Sousa	Desenvolvimento das ATA's, criação roteiro (PITCH), gravação do vídeo (PITCH)
Sabrina Santos Lula	Desenvolvimento das ATA's, criação roteiro (PITCH), edição de vídeo, desenvolvimento documentação do projeto

## 6. DESENVOLVIMENTO (METODOLOGIA)

A metodologia adotada neste projeto é de abordagem **qualitativa e aplicada**, com caráter **exploratório e prático**. O objetivo é desenvolver um sistema web funcional por meio da experimentação e implementação de tecnologias modernas, com foco na usabilidade e inovação.

O projeto foi dividido em etapas que vão desde a concepção da ideia até a entrega do produto final, priorizando a aplicação real de conceitos estudados durante o curso. A escolha pela abordagem qualitativa justifica-se pela necessidade de compreender e aprimorar a experiência do usuário por meio da observação direta do uso da plataforma.

### 1. Ferramentas e Tecnologias Utilizadas

O desenvolvimento do sistema contou com as seguintes ferramentas e tecnologias:

**Linguagem principal:** JavaScript

**Front-end:** HTML, CSS, JavaScript puro e bibliotecas adicionais

**Back-end:** Node.js

**Banco de dados:** Firebase

**Ambiente de desenvolvimento:** Visual Studio Code

**Versionamento de código:** GitHub

**Gerenciamento de tarefas:** WhatSaap / Gmail / Word para organização de cronograma e documentos

**2. Etapas do Projeto**

**Planejamento:** Levantamento de requisitos, definição das funções da plataforma, organização das tarefas por membro da equipe.

**Prototipação:** Criação de protótipos em baixa e alta fidelidade.

**Desenvolvimento:** Codificação do front-end e back-end, integração com banco de dados e testes parciais.

**Testes e Validação:** Testes manuais para validação das funcionalidades, revisão de código e ajustes com base no feedback.

**Entrega e Documentação:** Finalização do sistema, ajustes finais na estilização e produção da documentação completa

**3. Justificativa da Metodologia**

A metodologia aplicada foi escolhida por sua flexibilidade e compatibilidade com os objetivos do projeto, permitindo uma entrega funcional em um curto espaço de tempo, com foco no aprendizado prático e no trabalho colaborativo. A escolha das tecnologias também considerou a facilidade de integração, escalabilidade e a popularidade no mercado de desenvolvimento web.

**4. Cronograma de atividades**

ETAPA	PERÍODO
Definição do projeto	18/02/2025
Prototipação	25/02/2025 à 04/03/2025
Desenvolvimento inicial	19/03/2025
Testes e validação	17/04/2025
Ajustes finais	17/05/2025
Entrega e apresentação	06/06/2025

## **7. CONCLUSÃO**

O projeto OFFer Buy possibilitou a aplicação prática de conhecimentos em desenvolvimento web, integrou um banco de dados com o Firebase e inteligência artificial. Através da criação de um site de e-commerce funcional, a equipe desenvolveu habilidades técnicas e de trabalho em equipe, utilizando metodologias ágeis.

As funcionalidades implementadas atenderam aos objetivos propostos, oferecendo uma plataforma moderna e eficiente.

Com isso, conclui-se que o projeto alcançou seus objetivos e contribuiu significativamente para a formação acadêmica dos participantes.