**Titans de Ouro**

**Adriano Ferrari, Juliana Fucci, Luan Soares Diamantino, Rafaela Miwa Tokai, Raffael Shokitty Asato, Roberlan Almeida Santiago**

Faculdade Impacta de Tecnologia  
São Paulo – SP – Brasil

adriano.ferrari@faculdadeimpacta.com.br - RA:1800585

juliana.fucci@faculdadeimpacta.com.br - RA:1701154

luan.diamantino@faculdadeimpacta.com.br - RA:1801066

rafaela.tokai@faculdadeimpacta.com.br - RA:1800706

raffael.asato@faculdadeimpacta.com.br - RA:1801011

roberlan.santiago@faculdadeimpacta.com.br - RA:180094

***Abstract.*** The Golden Titans diner has chosen to improve the organization of management-related information, currently documented in paper files. After analyzing the customer's demands, we present to him a draft of a project to computerize the means of control and follow-up of the service rendering, which will guarantee the efficiency in the management and service.

***Resumo.*** A lanchonete Titans de Ouro optou por melhorar a organização das informações relacionadas à administração, visto que atualmente são documentadas em arquivos de papel. Após analisar as demandas do cliente, apresentamos a ele um esboço de projeto para informatizar o meios de controle e acompanhamento da prestação de serviço, o que garantirá a eficácia no gerenciamento e atendimento.

**1. Introdução**

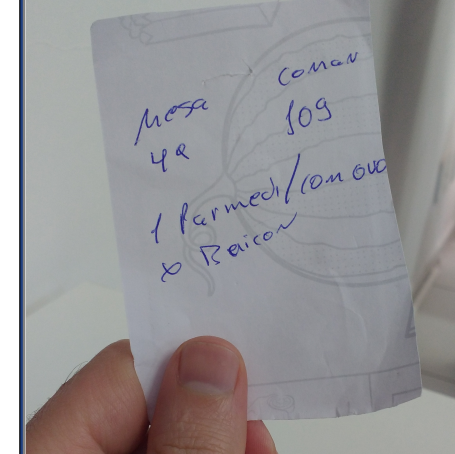
Em contato com o gerente da empresa Titans de Ouro, identificamos sua dificuldade para armazenar informações relativas aos meios de recebimentos, controle de estoque, de despesas, e dados da folha de pagamento.

Atualmente, as informações sobre o controle dos pedidos e consumo é realizado por meio de comandas que são preenchidas manualmente. O intuito do projeto é auxiliar o cliente, profissionalizando suas relações comerciais e sistemicamente melhorar e padronizar a gestão do negócio.

**1.1. Apresentação do Problema**

A Lanchonete Titans de Ouro tem como atividade principal preparar e servir lanches e refeições. Todas as informações relacionadas a esse processo, são armazenadas informalmente por meio de anotações em folhas de papel. A forma de gerenciamento atual abre espaço para falhas e prejuízos financeiros provindos do mau armazenamento das informações, resultando em dados imprecisos e maior tempo de busca para encontrar elementos específicos.

O resultado final será a implantação de um sistema onde as informações serão armazenadas numa interface simples, dinâmica e terá fácil usabilidade. Será possível também um maior controle dos dados, geração de relatórios e prospecção de clientes e lucro.



**Figura 1. Informações marcadas manualmente em papéis**



**Figura 2. Acúmulo de papéis e difícil acesso às informações.**

**1.2. Objetivos**

O objetivo deste projeto é sistematizar os processos de gerenciamento da lanchonete Titan´s de Ouro, visando otimizar os resultados, desempenho e reduzir falhas no decorrer dos processos, que acabam gerando prejuízos financeiros nos resultados finais da lanchonete.

* Disponibilizar um sistema de gestão de estoque do estabelecimento.
* Disponibilizar um sistema para gerenciamento das despesas Gerais.
* Disponibilizar sistema de administração e controle de resultados.
* Disponibilizar para o Gerente do estabelecimento um sistema que efetue o controle de folha de pagamento dos funcionários.

**2. Estudo de Viabilidade**

Com o avanço das ferramentas de comunicação, tecnologia e o atual cenário de competitividade do mercado de lanchonetes, onde muitas estão imergindo para uma nova fase devido as novas tecnologias utilizadas, para administrar e maximizar os resultados, a utilização do tradicional bloco de papel para anotações de pedido, onde acarreta diversos contratempos e prejuízos ao estabelecimento está sendo substituído por ferramentas sistematizadas.

Para a aprofundar essa discussão sobre o avanço das ferramentas tecnológicas, conforme aponta CRUZ(2015), a utilização da tecnologia está se tornando uma das principais ferramentas utilizadas por empreendedores que almejam alavancar seus resultados sem a necessidade de muitos investimentos. O que também pode ser verificado nos processos de negócios que, quando sistematizados, tornam as atividades mais ágeis e produtivos.

Também podemos analisar conforme exposto por RIBEIRO & PAES(2018), que na atualidade algumas empresas do ramo alimentício, em especifico lanchonetes, ainda não utilizam ferramentas tecnológicas para gerenciamento dos processos. De onde ponderasse a necessidade do uso de recursos tecnológicos para otimizar, com intuito de gerar aumento no resultado final do negócio.

Essa seção está reservada para análise de viabilidade da solução proposta para o cliente. Essa análise deve ser dividida em uma pesquisa de soluções similares tanto no mercado, quanto em outros trabalhos de OPE já feitos.

Após a análise de soluções similares, será apresentada uma comparação justificando o porquê da solução adotada ser mais indicada para o cliente do que uma ou mais das encontradas na análise.

**2.1. Soluções de Mercado e OPE**

Aqui devem ser listadas e apresentadas as soluções encontradas no mercado que mais se aproximarem dos problemas levantados com o cliente. Mesmo que a área de atuação do cliente seja muito específica, em geral ela vai se aproximar muito de conceitos comuns no mercado (ecommerce, marketplace, serviços, etc.).

Além das soluções no mercado também é importante verificar se algo similar já não foi feito em outras OPE’s, olhando no site da disciplina os já apresentados.

**2.2. Justificativa**

Após o levantamento das soluções similares na subseção 2.1, aqui deve estar as comparações com as soluções encontradas, justificando o porquê da solução proposta ser aderente com o cliente necessita.

**3. Arquitetura da Solução**

Nessa seção deve ser descrita toda a arquitetura tecnológica da solução proposta. Muito do conteúdo dessa seção vai estar presente no artefatos gerados na etapa de engenharia de software. Nesse documento deve estar presente imagens e descrições dos artefatos mais relevantes. Todos os outros deverão estar nas referências.

**3.1. Diagrama de Componentes**

Nesta subseção deve estar descrita toda a composição da solução. Além do diagrama de componentes, deve ser mostrada a divisão de sistemas/subsistemas adotados.

**3.2. Infraestrutura**

Aqui deve constar a descrição da infraestrutura computacional da solução para o cliente. Primeiro deve ser descrita a infraestrutura atual, após isso uma explicação do que deve ser alterado e como para adequar a solução proposta, ou se não houver necessidade de alteração, uma justificativa.

**3.3. Tecnologias Utilizadas**

Nessa subseção devem vir listados todas as tecnologias utilizadas, com o propósito de cada uma dentro da solução e uma justificativa simples do motivo de sua utilização. Um exemplo de tabela para essa caracterização está na Tabela 1. Títulos de tabelas devem estar acima delas, fonte Helvetica, negrito, tamanho 10, com 6 pontos de espaço antes e depois do título.

**Tabela 1. Exemplo de tecnologias utilizadas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tecnologia | Camada/Subsistema | Justificativa |
| Git | Infraestrutura | Versionamento de código distribuído entre todos os desenvolvedores.  Necessário pelas ferramentas de hospedagem escolhidas |
| Java | Servidor | Necessidade de integração com sistemas já existentes. Requisito técnico pedido pelo cliente. |
| MySQL | Servidor | SGBD Relacional de licença gratuita. |

**4. Resultados Obtidos**

Nessa seção devem estar todos os resultados do que foi feito para o cliente. O que foi de fato implementado, qual a situação atual, links para o software e todo o resto.

**4.1. Comparativo com Soluções**

Apresente aqui aquilo que foi implementado para o cliente e compare com as soluções levantadas na seção 2.

**4.2. Protótipo**

Mostrem o protótipo da solução. Essa apresentação pode ser por telas do sistema, o link para navegação no sistema (se for possível) e diagramas que sejam pertinentes.

**4.3. Considerações Finais**

Quaisquer outras considerações a respeito do trabalho e pontos para futuras melhorias.

**Referências**

Cruz, Junior Aparecido Rodrigues, (2015) “Sistema de Gestão de pedidos para Restaurantes e Lanchonetes”, in FEMA, Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, SP., p.8.

Boulic, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: New Trends in Animation and Visualization, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons ltd., England.

Dyer, S., Martin, J. and Zulauf, J. (1995) “Motion Capture White Paper”, <http://reality.sgi.com/employees/jam_sb/mocap/MoCapWP_v2.0.html>, December.

Holton, M. and Alexander, S. (1995) “Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials”, Computer Graphics: Developments in Virtual Environments, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., p. 449-460.

Knuth, D. E. (1984), The TeXbook, Addison Wesley, 15th edition.

Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.