**Titans de Ouro**

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

Faculdade Impacta de Tecnologia  
São Paulo – SP – Brasil

juliana.fucci@faculdadeimpacta.com.br

luan.diamantino@faculdadeimpacta.com.br

rafaela.tokai@faculdadeimpacta.com.br

raffael.asato@faculdadeimpacta.com.br

roberlan.santiago@faculdadeimpacta.com.br

***Abstract.*** The Golden Titans diner has chosen to improve the organization of management-related information, as it is currently documented in paper files. After analyzing the client's demands, we present a draft of the project to computerize the means of control and follow-up of the service rendering. This measure is expected to ensure effective management and service to the public.

***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 um esboço de projeto para informatizar os meios de controle e acompanhamento da prestação de serviço. Espera-se que essa medida garanta a eficacia no gerenciamento e no atendimento ao público.

**1. Introdução**

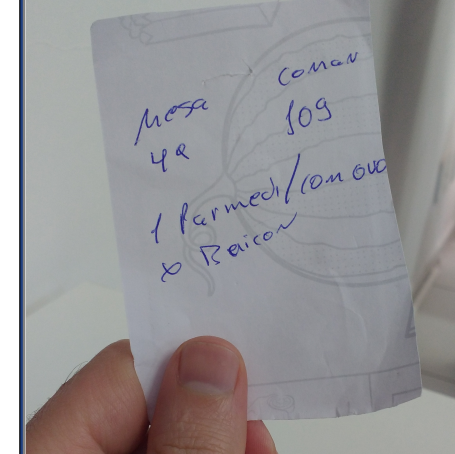
Em contato com o gerente da empresa Titans de Ouro, identificamos sua dificuldade para armazenar informações relativas aos meios de recebimentos, controle de estoque, de despesas, e dados da folha de pagamento.

Atualmente, as informações sobre o controle dos pedidos e consumo é realizado por meio de comandas que são preenchidas e gerenciadas manualmente. O intuito do projeto é sistematizar processos de gerenciamento da lanchonete Titan´s de Ouro, visando otimizar resultados, buscando um melhor desempenho e reduzindo falhas no decorrer dos processos, que acabam gerando prejuízos financeiros nos resultados finais da lanchonete.

**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 da gestão e armazenamento ineficaz das informações, resultando em dados imprecisos e demandando maior tempo de busca para encontrar elementos específicos.

O resultado final será a implantação de um sistema, no qual as informações serão armazenadas numa interface simples, dinâmica e, consequentemente, terá fácil usabilidade. Será possível também oferecer 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, buscando um melhor desempenho 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.
* Oferecer um sistema para gerenciamento das despesas Gerais.
* Viabilizar sistema de administração e controle de resultados.
* Possibilitar 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, no qual muitas estão emergindo para uma nova fase devido as novas tecnologias utilizadas. Nesse contexto, para administrar e maximizar os resultados, a utilização do tradicional bloco de papel para anotações de pedido, a qual acarreta diversos contratempos e prejuízos ao estabelecimento, será substituído por ferramentas sistematizadas e informatizadas.

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**

Após pesquisas realizadas em sites foram encontradas algumas soluções que se assemelham com a que estamos desenvolvendo para o nosso cliente, são elas:

Consumer: Programa desenvolvido para Restaurantes, Lanchonetes, Pizzaria e Similares. Com esse programa o usuário tem controle de pedidos; os pedidos podem ser feitos por computadores ou tablets e celulares; é possível também fazer o controle de estoque; o gerente pode gerenciar taxas de cartão e conciliação de recebimento. O Consumer Desktop roda local, instalado em um computador e com Connect o usuário pode acompanhar todas as movimentações pela internet.

ConnectPlug: Sistema de gerenciamento de negócio que proporciona sistema delivery, controle de estoque, controle de comandas e mesas, emissão de Nota Fiscal Eletrônica (NF-e, NFC-e, e SAT-CFe), gera relatórios customizais e o sistema online permite o acompanhamento das movimentações.

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.

Paes, Bruna Aguiar M., Ribeiro, Daniel Marcos Alves, (2018) “Gerenciamento de Processos de Negócio: Estudo de Caso de uma Empresa do Ramo Alimentício ”, in Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, RJ., p.7

Programa para Restaurantes, Lanchonetes, Pizzaria e Similares. **Consumer,** 2019. Disponível em: http://www.programaconsumer.com.br/. Acesso em: 24 de mar. de 2019.

Gestão Completa, PDV, Mesas e Comandas e Auto Atendimento. **CPlug,** 2019. Diponível em: <https://connectplug.com.br/>. Acessado em: 24 de mar. De 2019.

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.