

1) Leia o estudo de caso abaixo sobre a equipe San Francisco Giants e responda :

Qual o papel da tecnologia no sucesso do San Francisco Giants como uma equipe de beisebol? Avalie as contribuições dos sistemas descritos neste estudo de caso.

O software dinâmico criado para o San Francisco Giants é essencial para o sucesso da equipe. Uma vez que, é responsável por toda a organização dos processos de: Venda e revenda de ingressos, a dinâmica dos preços (para jogos mais e menos procurados), a rede de wi-fi que permite a interação fã com a estatísticas do jogo ou jogador, além do consumo de outras coisas associadas a equipe. Todo esse sistema foi pensado com o intuito da equipe aumentar sua receita.

2) Conforme modelo discutido em sala, para os sistemas abaixo, identifique entrada, processamento, saída e feedback.

• Sistema de compra/venda na web (mercado livre, ebay, etc)

Entrada	Processamento	Saída	Feedback
Dados do Produto	Descrição do Produto	GRU	Correção de Dados de Cadastro
Dados do Cliente (nome, endereço, CPF)	Tipo de Produto	Comprovante de Compra	Produto Indisponível
Dados do Vendedor (CNPJ, Informações fiscais, Avaliação, local)	Calculo do Frete (Peso, Dimensão, características) Preço - Tempo	Encaminhamento de Pedido ao vendedor	Pagamento Recusado
Dados de Pagamento (cartão, boleto, cupom)	Total de Compra (Quantidade, cupom, opção de pagamento, frete)	Nota Fiscal	Produto não pode ser entregue no endereço solicitado
Dados de Frete (Opções – Tempo, preço)	Geração de Boleto	Relatório de Vendas	Avaliação do Cliente (produto/loja)
Dados de Garantia (Tempo, condição, preço)	Solicitação de Pagamento (Operadora de Cartão)		Recusa do pedido pelo vendedor
			Avaliação dos Vendedores (cliente)

• **Sistema de controle de biblioteca**

Entrada	Processamento	Saída	Feedback
Dados Cliente (Nome, e-mail, telefone)	Gerar Nota Fiscal	Comprovante Cliente	Aviso de Entrega (Data limite e Atraso)
Dados do Livro (Nome, Autor, editor, ano)	Definição de Data de Entrega	Comprovante Biblioteca	Avaliação Cliente (Local, limpeza, estado do objeto).
Dados de Garantia (Perda, Atraso, Dano)	Total Aluguel (quantidade)	Relatório de Empréstimos	Disponibilidade do Produto
Dados de Estoque (quantidade disponível)	Geração de multa (Atraso, Dano)		
	Pesquisa do Produto (Acervo)		

• **Sistema de avaliação em disciplinas de um curso**

Entrada	Processamento	Saída	Feedback
Identificação Aluno	Especificação (nota)	Resultado	Aprovado / Reprovado
Identificação Disciplina	Perguntas (Conteúdo e Docente)	Resultado Oferta	Recurso
Dados de Recurso (Erro, Atestado)	Trabalho / Prova	Disponibilidade	Avaliação do Aluno
Dados (Ano, Semestre, Turma)	Frequência	Horário de Oferta	Sugestões (Oferecidas pelo Aluno)
Dados Docente	Gerar relatório		Envio da Avaliação
Dados de Oferta	Gráfico de Desempenho		