**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

[**CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS**](http://cdn.novo.qedu.org.br/escola/41071026-carmelo-perrone-c-e-pe-ef-m-profis)

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**MATHEUS CESAR DAHMER**

**NALDO PAINEIS**

**CASCAVEL - PR**

**2024**

**MATHEUS CESAR DAHMER**

**NALDO PAINEIS**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Matheus Cesar Dahmer – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[1](https://word-edit.officeapps.live.com/we/wordeditorframe.aspx?new=1&ui=pt-BR&rs=pt-BR&hid=3GIRRhqQX06FBkQSrWxuGg.0.13.0&wopisrc=https%3A%2F%2Fwopi.onedrive.com%2Fwopi%2Ffiles%2F28B7E2E2C2605CFA!1150&wdnewandopenct=1715856094839&wdorigin=OFFICECOM-WEB.START.NEW&wdprevioussessionsrc=HarmonyWeb&wdprevioussession=2f8265a4-52a9-42f0-8955-d1b585f5a47d&wdo=2&wde=docx&sc=host%3D%26qt%3DDefault&mscc=1&wdp=0&uih=onedrivecom&jsapi=1&jsapiver=v2&corrid=f1eeead2-a3de-4113-8cc8-63dbb7c4a2fa&usid=f1eeead2-a3de-4113-8cc8-63dbb7c4a2fa&newsession=1&sftc=1&uihit=editaspx&muv=1&cac=1&sams=1&mtf=1&sfp=1&sdp=1&hch=1&hwfh=1&dchat=1&wdredirectionreason=Unified_SingleFlush#sdfootnote1sym)

Profª. ALESSANDRA M. UHL 2

**CASCAVEL - PR**

**2024**

**MATHEUS CESAR DAHMER**

**NALDO PAINEIS**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª.Aparecida da S. Ferreira1 Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel* Orientado | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª ALESSANDRA MARIA UHL Banco de dados |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Profª.Aparecida da S. Ferreira1 Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências*  *Sociais Aplicadas de Cascavel*  WEB DESIGN | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª ELIANE MARIA DAL MOLIN CRISTOEspecialista em Educação Especial: Atendimento às Necessidades  Espe. - Faculdade Iguaçu-ESAP Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# **INTRODUÇÃO**

Na era contemporânea do empreendedorismo e do comércio globalizado, a estética e a presença visual desempenham papéis cruciais na percepção e no sucesso de uma empresa. Em um mercado cada vez mais competitivo e dinâmico, a necessidade de se destacar entre os concorrentes é fundamental para a viabilidade e o crescimento de qualquer empreendimento. Nesse contexto, a presente proposta visa introduzir uma empresa especializada em fachadas arquitetônicas, cortes precisos, terceirizações especializadas, adesivação personalizada e serviços de corte e gravação a laser.

## **Apresentação do Problema**

#### **Contexto**

A Naldo Paineis é uma empresa especializada em desenvolvimento e implementação de projetos personalizados nas áreas de design gráfico, criação de logos e instalação de painéis publicitários. Nos últimos anos, a empresa tem experimentado um crescimento significativo na demanda por seus serviços. No entanto, a comunicação e interação com clientes potenciais têm sido um desafio devido à falta de uma plataforma digital eficaz.

#### **Problema**

Atualmente, a empresa enfrenta dificuldades em gerenciar o contato com clientes e em proporcionar um atendimento ágil e personalizado. Os métodos tradicionais de comunicação, como telefone e e-mail, têm se mostrado insuficientes e ineficientes para lidar com o volume crescente de solicitações e consultas. Isso resulta em:

* **Tempo de resposta lento**: Clientes potenciais enfrentam atrasos na resposta às suas consultas, o que pode levar à perda de oportunidades de negócio.
* **Dificuldade em organizar informações**: Sem um sistema centralizado, é difícil rastrear e gerenciar as interações com clientes.
* **Experiência do cliente fragmentada**: A falta de um ponto de contato unificado e profissional pode prejudicar a percepção da empresa e afetar negativamente a satisfação do cliente.
* **Perda de oportunidades de venda**: A dificuldade em acompanhar leads e manter um contato consistente resulta em perda de vendas potenciais.

#### **Objetivo**

Para superar esses desafios, a Naldo Paineis precisa criar um site profissional que facilite o contato com clientes, melhore a eficiência do atendimento e aumente as vendas de seus projetos. O site deve:

* **Centralizar a comunicação**: Oferecer um ponto de contato unificado para todas as consultas de clientes, incluindo formulários de contato, chat online e informações de contato.
* **Agilizar respostas**: Implementar sistemas de resposta automática e redirecionamento de consultas para as equipes apropriadas.
* **Melhorar a experiência do usuário**: Proporcionar uma navegação intuitiva e profissional, com informações claras sobre produtos e serviços.
* **Facilitar a geração de leads**: Incluir chamadas para ação estratégicas, como formulários de solicitação de orçamento e agendamento de consultas.

#### **Benefícios Esperados**

A criação de um site com essas funcionalidades trará diversos benefícios para a empresa, incluindo:

* **Maior eficiência no atendimento ao cliente**: Respostas mais rápidas e organizadas às consultas dos clientes.
* **Aumento da satisfação do cliente**: Experiência de contato mais profissional e fluida.
* **Melhor gestão de leads**: Acompanhamento eficaz de oportunidades de venda, aumentando as chances de conversão.
* **Maior visibilidade e credibilidade**: Um site bem projetado reforça a presença online da empresa e sua reputação no mercado.
* **Crescimento das vendas**: Com um sistema de contato mais eficiente, a empresa pode converter mais leads em clientes, aumentando a receita.

#### **Conclusão**

A implementação de um site moderno e funcional é essencial para a empresa superar suas atuais dificuldades de comunicação e alavancar suas vendas de projetos. Com um foco na centralização do contato com clientes e na melhoria da experiência do usuário, o novo site não apenas resolverá os problemas existentes, mas também posicionará a empresa de forma mais competitiva no mercado.

# **2** **OBJETIVOS**

• Criação de um site de facilitação para o contato.

• Facilitar a tomada de decisão do cliente em relação a cor tipo e material que será utilizado em seu projeto

• Facilitar o agendamento de cortes

• Escolha adequada dos horários e dias dos avisos de proximidade da audiência

• Diminuição do estresse causado pela preocupação e acompanhamento paulatino das datas de audiência

• Alerta padronizado do aplicativo

• Possibilitar descobrisse a redução de custos com a implementação do projeto

• Projetar o aplicativo de forma que haja possibilidade de implementação de funcionalidades diversas do seu objetivo principal.

# **3** **METODOLOGIA**

Criar uma ponte para o aceso do cliente a possíveis projetos, tipos, formatos, cores, matérias, estilos, modos de pagamento, design

**4**  **REFERENCIAL TEÓRICO**

Neste projeto iremos utilizar as linguagens de programação HTML, CSS, JAVA SCRIPT, MySQL, PHP.

HMTL: HTML (HyperText Markup Language) é uma linguagem de marcação de hipertexto que foi criada por Tim Berners-Lee na CERN (European Council for Nuclear Research) na Suíça no início da década de 1990. Ela foi desenvolvida para ser uma linguagem de marcação simples que pudesse ser usada para criar documentos e páginas web, e para permitir a comunicação entre cientistas de universidades diferentes.

O protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol) TORRES (2018), foi criado na mesma época para permitir a transferência de dados entre sistemas de informação, e junto com o HTML, tornou possível a criação da World Wide Web (WWW), que é a rede mundial de computadores que usamos hoje.

CSS: A atribuição Css é uma abreviação de Cascading Folhas de estilo". como o nome indica, CSS tem propriedades de "linguagem de folha de estilo" MIT (2021), o que significa linguagem programação usada para web design. CSS é a linguagem de programação usada para projetar uma página de site, usando CSS marcadores que conhecemos com Id e Class. Junto

o mundo em desenvolvimento de programação e tecnologia, CSS não apenas usado em HTML e apenas XHTML.

JAVA SCRIPT: JavaScript é a linguagem de programação da web e é amplamente utilizada em sites modernos. Todos os navegadores modernos possuem interpretadores JavaScript, o que a torna a linguagem de programação mais presente na história. É parte da tríade de tecnologias essenciais para desenvolvedores web, juntamente com HTML (especificação de conteúdo) e CSS (especificação de apresentação). JavaScript é uma linguagem de alto nível, dinâmica, interpretada e não tipada. Ela é conveniente para estilos de programação orientados a objetos e funcionais. Sua sintaxe foi derivada de Java, com influências das funções de primeira classe de Scheme e da herança baseada em protótipos de Self. Embora o nome "JavaScript" seja semelhante a Java, as duas linguagens são distintas. JavaScript evoluiu além de suas origens como linguagem de script e se tornou uma linguagem robusta e eficiente. Não é necessário conhecimento prévio em Java, Scheme ou Self para aprender e utilizar JavaScript. A versão mais recente da linguagem (ES2021 ou ES12) introduziu novos recursos para o desenvolvimento de software em grande escala. JavaScript está presente em uma variedade de dispositivos FLANAGAN (2004), desde computadores de mesa até consoles de jogos, tablets e smartphones.

MySQL: A utilização de bancos de dados no desenvolvimento de aplicações automatizadas por computador é uma realidade bastante concreta nos últimos anos. Seja no próprio setor de TI, seja em outros, como bancário, aviação, alimentício, comércio de produtos e serviços, em praticamente qualquer área seu nível de crescimento pode ser limitado caso suas estruturas não forneçam mecanismos automatizados para executar os negócios corporativos, e, para isso, o armazenamento de suas informações é fundamental.

O MySQL é um banco de dados completo MILANI (2007), robusto e extremamente rápido, com todas as características existentes nos principais bancos de dados pagos existentes no mercado. Uma de suas peculiaridades são suas licenças para uso gratuito, tanto para fins acadêmicos como para realização de negócios, possibilitando que na maioria dos casos as empresas o utilizem livremente.

PHP: O PHP (inicialmente chamado de Personal Home Page Tools) DALL’OGLIO (2015), é uma linguagem de programação criada por Rasmus Lerdorf no outono de 1994. Inicialmente, consistia em um conjunto de scripts em linguagem C, utilizados por Lerdorf para monitorar o acesso ao seu currículo online. Com o tempo, mais pessoas começaram a utilizar o PHP, e Lerdorf adicionou recursos como interação com bancos de dados. Em 1995, o código-fonte do PHP foi liberado e mais desenvolvedores se juntaram ao projeto. Por um breve período, o PHP foi chamado de FI (Forms Interpreter). O PHP passou por várias reescritas ao longo do tempo. Uma segunda versão, chamada PHP/FI 2, foi lançada em novembro de 1997. Nessa época, aproximadamente 1% da internet já utilizava o PHP. Em 1998, Andi Gutmans e Zeev Suraski, estudantes que utilizavam o PHP em um projeto acadêmico, uniram-se a Lerdorf para aprimorar a linguagem. Eles reescreveram todo o código-fonte e lançaram o PHP 3 em junho de 1998. O PHP 3 trouxe recursos como extensibilidade, conexão com bancos de dados, suporte a orientação a objetos e uma nova API.

Em 2000, o PHP 4 foi lançado, baseado no Zend Engine, um novo mecanismo de processamento criado por Zeev e Andi para melhorar o desempenho e a modularidade do PHP. O PHP 4 trouxe melhorias, como seções e suporte a diferentes servidores web, e permitia ser utilizado como linguagem para shell script. No entanto, o PHP ainda necessitava de mais suporte à orientação a objetos, que foi introduzido no PHP 5 em julho de 2004. Desde então, o PHP continua a adicionar recursos e se estabelece como uma das linguagens de programação orientada a objetos mais utilizadas no desenvolvimento web. Estima-se que o PHP seja usado em mais de 80% dos servidores web, consolidando sua posição como a linguagem mais popular para desenvolvimento web.

# **5 DOCUMENTAÇÃO do projeto**

**Ciclo de Vida:** O termo "ciclo de vida do sistema" descreve as várias fases pelas quais um sistema passa à medida que se desenvolve, desde a concepção até a desativação. Embora possam ocorrer de forma iterativa e interativa em metodologias mais contemporâneas, como a engenharia de software ágil, essas etapas são normalmente organizadas em uma ordem sequencial.

**Fonte: nome dos alunos (2024)**

**Modelo lógico:** modelo lógico é uma representação abstrata de um sistema ou conjunto de informações que descreve as relações entre seus elementos e as regras que governam seu funcionamento. Ele é usado na informática para descrever a estrutura e o comportamento de um sistema antes da sua implementação. Exemplos de modelos lógicos incluem o modelo de dados relacional, o modelo de entidade-relacionamento, o modelo de processo, o modelo de objetos e o modelo de redes. Esses modelos ajudam a compreender e analisar o sistema antes da sua construção.

**Fonte: nome dos alunos (2024)**

**Modelo Conceitual:** modelo conceitual é um tipo de modelo lógico que representa os conceitos e as relações essenciais de um domínio de informações. Ele descreve as entidades, atributos e relacionamentos de forma abstrata, independentemente de uma tecnologia específica. É utilizado para compreender os requisitos do sistema e organizar as informações de forma clara e abstrata, servindo como base para outros modelos lógicos.

**Fonte: nome dos alunos (2024)**

5.1 Requisitos: As funcionalidades, recursos e limites que um sistema deve cumprir para atender às expectativas do usuário e atingir seus objetivos são referidos como requisitos do sistema, também conhecidos como requisitos de software ou especificações do sistema. Essas especificações descrevem as funções, comportamentos e restrições que o sistema deve cumprir.

Requisitos de sistema claros, consistentes e testáveis são cruciais. Eles devem

levar em consideração tanto os requisitos do usuário quanto as limitações do ambiente em que o sistema será empregado. Além disso, os requisitos devem ser completa e claramente documentados para que possam ser usados como base para o projeto, implementação, teste e validação do sistema.

## **5.1.1 Requisitos funcionais:**

Esses são os recursos e ações precisos que o sistema deve oferecer. Eles descrevem as etapas que o sistema deve executar em resposta a entradas e circunstâncias específicas. Como ilustração, uma necessidade funcional para um sistema de reserva de hotel seria "permitir que os usuários façam reservas on-line" ou "enviar um e-mail de confirmação após a conclusão da reserva". Casos de utilização, cenários e histórias de usuários são frequentemente usados para definir necessidades funcionais.

### **5.1.2 Requisitos não funcionais:**

Esses são os requisitos para os atributos ou restrições de qualidade do sistema. Embora não afetem diretamente certas operações, eles têm impacto sobre como o sistema funciona e como as pessoas interagem com ele. Desempenho, segurança, usabilidade, confiabilidade, escalabilidade e interoperabilidade com outras tecnologias são alguns exemplos de critérios não funcionais. Essas especificações são frequentemente expressas em termos de métricas quantificáveis, como o tempo máximo de resposta, o número de usuários simultâneos ou necessidades específicas de segurança.

Fonte: O autor, 2022

## **Diagrama de Contexto**

**Fonte: O autor, 2022**

## **Diagrama de Fluxo de dados**

**Fonte: O autor, 2022**

## **Diagrama de Entidade e relacionamento**

**Fonte: O autor, 2022**

## **Dicionário de Dados**

**Fonte: O autor, 2022**

## **Diagrama de** **Caso de Uso**

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### **Cadastrar**

### **Logar**

### **Cadastro de funcionário/profissional**

### **Consultar profissionais**

### **Agendamento**

## **Diagrama de Classe**

**Fonte: O autor, 2022**

## **Diagrama de Sequência**

**Fonte: O autor, 2022**

## **Diagrama de Atividade**

**Fonte: O autor, 2022**

# **Telas**

# **Conclusão**

# **REFERÊNCIAS**