****

**ESCOLA TÉCNICA DE CEILÂNDIA – ETC**

**CURSO: TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**MÓDULO II**

**ERIC OLÍMPIO FERREIRA LISBOA**

**LUIZ FELIPE BORGES**

**PEDRO HENRIQUE SILVA DE SOUZA**

**RYAN AIRES SOARES**

**SISTEMA DESTINADO A COMPRA E VENDA DE BENS USADOS**

CEILÂNDIA

2023



**ESCOLA TÉCNICA DE CEILÂNDIA – ETC**

**CURSO: TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**MÓDULO II**

**ERIC OLÍMPIO FERREIRA LISBOA**

**LUIZ FELIPE BORGES**

**PEDRO HENRIQUE SILVA DE SOUZA**

**RYAN AIRES SOARES**

**SISTEMA DESTINADO A COMPRA E VENDA DE BENS USADOS**

Projeto de Conclusão de Curso da Escola Técnica de Ceilândia – ETC, apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática, sob orientação do Prof. Romário Aquino.

CEILÂNDIA

2023

**ERIC OLÍMPIO FERREIRA LISBOA**

**LUIZ FELIPE BORGES**

**PEDRO HENRIQUE SILVA DE SOUZA**

**RYAN AIRES SOARES**

Projeto de Conclusão de Curso da Escola Técnica de Ceilândia – ETC, apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática, sob orientação do Prof. Romário Aquino.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Profª. Mestra Ivonete Ferreira de Sousa (Coordenadora dos Cursos de TI)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. Romário Aquino

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. XXXX (Banca)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. XXXXX (Banca)

**CESSÃO DE DIREITOS**

**AUTORES:** Ryan Aires Soares, Eric Olímpio Ferreira Lisboa, Pedro Henrique Silva, Luiz Felipe Borges.

**TÍTULO:** Sistema destinado à compra e venda de bens usados.

**DATA:** 07/10/2023

É concedida à Escola Técnica de Ceilândia – DF, permissão para reproduzir cópias deste trabalho e para emprestar ou permitir tais cópias somente para propósitos acadêmicos e científicos. Os autores reservam outros direitos de publicação e nenhuma parte deste trabalho de conclusão de curso pode ser reproduzida sem a autorização por escrito dos seguintes autores.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Eric Olímpio Ferreira Lisboa

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Luiz Felipe borges

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Pedro Henrique Silva

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ryan Aires Soares

**RESUMO:**

Este trabalho de conclusão de curso visa aprofundar a compreensão da experiência do usuário em plataformas online de compra e venda de bens usados. O comércio eletrônico de segunda mão tem ganhado cada vez mais destaque devido à crescente conscientização sobre sustentabilidade e economia circular.

**PALAVRAS CHAVES:** compra, venda, comércio, bens, usados.

**SUMÁRIO**

# CAPÍTULO 1

# INTRODUÇÃO (4 parágrafos, no mínimo)

**ESSA PARTE DEVERÁ SER DESENVOLVIDA NA DISCIPLINA DE MPE**

# CONTEXTUALIZAÇÃO (3 parágrafos, no mínimo)

# OBJETIVO GERAL

# OBJETIVOS ESPECÍFICOS (citar todas as funcionalidades que serão desenvolvidas no sistema)

# SITUAÇÃO PROBLEMA (1 parágrafo, no mínimo)

# PROPOSTA (1 parágrafo, no mínimo)

# SISTEMAS EXISTENTES (citar no mínimo 4 sistemas existentes sobre a temática, pontos positivos e negativos de cada um)

# CAPÍTULO 2

# METODOLOGIA (citar a(s) metodologia(s) utilizada(s): entrevista, estudo de caso, observação, pesquisa bibliográfica, etc)

# FERRAMENTAS UTILIZADAS (citar todas as ferramentas utilizadas e a relevância de cada uma)

# ABRANGÊNCIA DO SISTEMA (REQUISITOS FUNCIONAIS E NÃO FUNCIONAIS)

# ESPECIFICAÇÃO DOS DIAGRAMAS DE CASO DE USO

# DIAGRAMAS DE CLASSES

# CAPÍTULO 3

# MODELAGEM DE DADOS (parágrafo explicativo sobre esse capítulo)

# MODELO LÓGICO (apresentar o modelo lógico)

# DICIONÁRIO DE BANCO DE DADOS (apresentar o dicionário de BD)

# CAPÍTULO 4

# PLANO DE MARKETING (esse capítulo será desenvolvido na disciplina de OE)

# CAPÍTULO 5

* 1. DIAGRAMA DE TELAS (apresentar todas as telas do sistema)

# CONCLUSÃO

# REFERÊNCIAS

# APÊNDICE (opcional, utilize caso seja necessário disponibilizar algum arquivo utilizado no desenvolvimento do PCC)

**INTRODUÇÃO**

Hoje, o comércio online de produtos usados ganha destaque em meio ao avanço tecnológico e às mudanças econômicas. Esse fenômeno está intrinsecamente ligado à economia circular e à busca por formas de comércio mais sustentáveis. Nesse contexto, este projeto visa aprofundar a análise de um aspeto específico desse vasto mundo digital: um site dedicado à compra e venda de produtos já utilizados por outras pessoas.

Quando se fala em comércio de produtos usados, refere-se à prática de dar uma segunda chance a itens que já pertenceram a alguém, ao invés de relegá-los ao esquecimento ou ao descarte. Isso não apenas torna acessível a compra de bens a preços mais acessíveis em comparação com produtos novos, mas também está em sintonia com a ideia de sustentabilidade, ao fomentar a reutilização e estender a vida útil dos objetos, reduzindo, assim, a necessidade constante de produzir novos itens. Na era digital, as plataformas especializadas em compra e venda de produtos usados ampliaram consideravelmente as opções desse tipo de comércio, conectando compradores e vendedores de diferentes partes do mundo.

Atualmente, as pessoas estão mais preocupadas com o meio ambiente e buscam consumir de forma consciente e eficiente. As plataformas de produtos usados online surgem como resposta a essa preocupação, permitindo a reutilização de itens e estendendo sua vida útil, em contraste com o modelo tradicional de produção e descarte rápido. Isso reduz o desperdício e os impactos ambientais, promovendo práticas de consumo sustentáveis em um mundo focado na redução de resíduos.

Em um contexto de mudanças tecnológicas rápidas, compreender o funcionamento das plataformas de produtos usados é essencial. Esta pesquisa não apenas compartilha informações com consumidores, empreendedores e formuladores de políticas, mas também nos faz refletir sobre nossos hábitos de produção, consumo e o impacto da tecnologia em nosso futuro coletivo. Em última análise, explorar essas plataformas nos convida a repensar como queremos moldar nosso futuro em termos de produção, consumo e tecnologia.

**CONTEXTUALIZAÇÃO**

No contexto do surgimento da pandemia, muitas famílias se viram confrontadas com dificuldades financeiras devido às restrições impostas pela quarentena. A necessidade de manter-se em casa como medida de segurança sanitária gerou um desafio adicional: como gerar renda estando confinado em seu próprio lar? Inicialmente, a ideia de ganhar dinheiro sem sair de casa era vista com desconfiança e até mesmo discriminada por muitos.

No entanto, a adversidade muitas vezes é o catalisador da inovação e da criatividade. Conforme as dificuldades financeiras persistiam, as pessoas começaram a explorar alternativas para superar os obstáculos financeiros, independentemente das críticas iniciais. Foi nesse momento que surgiu a ideia de vender itens usados, e até mesmo novos, pela internet, como uma forma de obter assistência financeira pessoal. A capacidade de transformar bens próprios em recursos valiosos através do comércio online ofereceu uma solução viável para muitos, proporcionando um alívio bem-vindo nas finanças familiares.

À medida que a venda de produtos usados pela internet ganhou popularidade, mais e mais pessoas se envolveram nessa prática. Um exemplo proeminente desse sucesso é o Mercado Livre, uma plataforma online que facilitou a venda de produtos de forma conveniente e segura, eliminando a necessidade de sair de casa. Essa plataforma se tornou um modelo de eficácia e eficiência no mercado online, inspirando outros a seguir o mesmo caminho.

De acordo com pesquisas, durante a pandemia, as vendas pela internet testemunharam um aumento impressionante de 27%, impulsionando o sistema capitalista em uma escala global. Esse crescimento econômico revelou o potencial do comércio eletrônico e da economia digital em fornecer oportunidades de ganhos e sustento mesmo em tempos desafiadores.

No entanto, à medida que celebramos essas conquistas, é igualmente importante reconhecer que essa aceleração do comércio eletrônico também trouxe à tona questões críticas relacionadas à concentração de poder e riqueza nas mãos das grandes plataformas.

Portanto, é essencial que a sociedade continue a inovar e desenvolver outros sistemas econômicos para garantir que a qualidade de vida de todos os cidadãos seja melhorada. Isso pode ser alcançado através da criação de mais empresas especializadas nesse campo, o que não apenas promoverá a concorrência saudável, mas também ampliará as oportunidades econômicas para indivíduos e comunidades em todo o mundo.

# OBJETIVO GERAL

* Desenvolver uma plataforma sustentável que possibilite a compra e venda de bens usados anteriormente entre usuários, impulsionando assim, o comércio digital, diminuindo também a poluição ambiental.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

* Criar uma comunidade entre usuários.
* Impulsionar a movimentação de usuários digitalmente
* Impulsionar a economia

**SITUAÇÃO PROBLEMA**

A Revolução Industrial, que teve início no século XVIII, trouxe consigo uma transformação significativa na forma como a produção era realizada. As fábricas e as máquinas mecânicas revolucionaram a produção em massa, permitindo a fabricação de uma variedade de produtos em quantidades antes inimagináveis. No entanto, essa revolução também teve um impacto profundo na mentalidade e no comportamento das pessoas, resultando em um consumismo desenfreado que persiste até os dias atuais.

A produção em massa, impulsionada pela Revolução Industrial, gerou uma abundância de produtos que inundaram o mercado. Isso, por sua vez, criou uma cultura de consumo onde a aquisição de bens se tornou um ato quase compulsivo. As pessoas começaram a adquirir produtos de forma constante, muitas vezes sem uma verdadeira necessidade, guiadas por impulsos de novidade, status e a busca incessante por satisfação imediata.

Essa cultura do consumismo desenfreado também tem consequências ambientais significativas. A produção em massa de bens frequentemente resulta em uma exploração desenfreada dos recursos naturais e gera uma quantidade massiva de resíduos. Produtos descartáveis, embalagens excessivas e a rápida obsolescência de tecnologias são todos sintomas desse problema.

O descarte inadequado desses produtos obsoletos causa a contaminação do solo e da água, além de contribuir para o acúmulo de resíduos em aterros sanitários. O desperdício de recursos naturais também coloca em risco a sustentabilidade do planeta. O consumismo exacerbado é um desafio ambiental premente, pois esgota recursos limitados e contribui para as mudanças climáticas.

Outro desafio associado ao consumismo desenfreado é a rápida obsolescência de produtos devido à inovação tecnológica constante. Muitas vezes, produtos eletrônicos, roupas e outros bens se tornam obsoletos em um curto espaço de tempo devido ao lançamento de novas versões. Isso resulta em uma sociedade de descarte, na qual os consumidores se veem forçados a se desfazer de produtos ainda funcionais para se manterem atualizados.

**PROPOSTA DE SOLUÇÃO**

Em razão do aumento de pessoas e organizações preocupadas com o meio ambiente, as plataformas de compra e venda de produtos usados surgem como uma proposta que ajude a amenizar os impactos ambientais, criar um site que possibilite a compra e venda de bens que já tenham sido utilizados anteriormente, promovendo um espaço online onde as pessoas possam negociar a venda e compra de produtos, permitindo que esses produtos tenham uma vida mais longa, ajudando a reduzir a quantidade de lixo no meio ambiente, promovendo a sustentabilidade e impulsionando a economia verde.

**SISTEMAS EXISTENTES**

-OLX

Positivos:

* Grande variedade de produtos.
* Acessível através de aplicativos móveis e pelo site.
* Está presente em vários países.

Negativos:

* As transações são realizadas entre usuários, pode haver transações desonestas.

-Enjoei

Positivos:

* Especializado em produtos de moda, decoração e beleza.
* Interface amigável e moderna.
* Foco em produtos usados e únicos.

Negativos:

* Pode ter uma oferta limitada de produtos em comparação com outras plataformas.

-Facebook Marketplace

Positivos:

* Integração com a maior rede social do mundo.
* Comunicação direta com vendedores/compradores.

Negativos:

* Menos foco na segurança do pagamento.
* Menos especializado do que algumas plataformas dedicadas.

-Mercado Livre

Positivos:

* Amplamente utilizado na América Latina.
* Oferece uma variedade de produtos novos e usados.
* Sistema de pagamento seguro.

Negativos:

* Algumas transações podem ser demoradas.
* Pode haver taxas associadas às vendas.

**METODOLOGIA**

Este projeto de pesquisa se enquadra na categoria de pesquisa básica. A pesquisa básica visa expandir o conhecimento teórico e compreender os princípios fundamentais subjacentes a um determinado fenômeno. Nesse contexto, nosso objetivo é explorar os elementos qualitativos associados ao desenvolvimento de uma plataforma sustentável de compra e venda de produtos usados, alinhada com a economia circular e a promoção de práticas de consumo consciente.

A abordagem adotada para esta pesquisa será predominantemente qualitativa, complementada por elementos básicos de coleta e análise de dados quantitativos. Isso implica o uso de métodos qualitativos, como entrevistas e análise de feedback de usuários, para obter insights mais profundos sobre a experiência do usuário e os aspectos qualitativos da pesquisa. Além disso, incorporaremos elementos básicos de métricas simples para avaliar aspectos específicos da plataforma.

Os principais objetivos da pesquisa são explorar a viabilidade de uma plataforma sustentável para a compra e venda de produtos usados, promovendo a economia circular e a redução do impacto ambiental, compreender os motivadores que incentivam os usuários a adotarem práticas de consumo consciente e sustentável, e analisar a interação dos usuários na plataforma.

Para alcançar os objetivos da pesquisa, os procedimentos seguirão as seguintes etapas: realizar pesquisas básicas para explorar a natureza do consumo de produtos usados e as motivações dos usuários, desenvolver um protótipo da plataforma com base nos insights obtidos, lançar o protótipo para um grupo seleto de usuários beta e coletar feedback inicial sobre a experiência do usuário, realizar refinamentos com base no feedback dos usuários beta, proceder ao desenvolvimento completo da plataforma, e, por fim, iterar na plataforma com melhorias contínuas com base nos resultados qualitativos obtidos. Essa abordagem abrangente permitirá aprofundar a compreensão do fenômeno em questão e desenvolver uma plataforma de compra e venda de produtos usados alinhada com as necessidades dos usuários e da sociedade em geral.

**Referências**

Wista Packaging. (2023). Portal da Ecologia. Disponível em: <https://wista.com.br/consumo-verde-marca-cosmeticos/>. Acesso em: 23/10/2023.

OLX. (2023). Portal do Comércio. Disponível em: <https://www.olx.com.br/>. Acesso em: 13/11/2023.

Enjoei. (2023). Portal do Comércio. Disponível em: <https://www.enjoei.com.br/>. Acesso em: 13/11/2023.

Facebook Marketplace. (2023). Portal do comércio. Disponível em: <https://www.facebook.com/login/?next=%2Fmarketplace%2F>. Acesso em: 13/11/2023.

Mercado Livre. (2023). Portal do comércio. Disponível em: [https://www.mercadolivre.com.br/](https://www.mercadolivre.com.br/%20). Acesso em: 13/11/2023.