SAMUEL MÁRCIO FONSECA SANTOS

JOÃO PEDRO DE SOUZA LETRO

TechForge

Um site de venda de hardware que oferece orientação durante a compra, destacando a funcionalidade dos itens e compatibilidade entre componentes e fornecendo previsões de desempenho em diferentes aplicações.

Profa. Claudia Vicci Amadeu

**FRANCA**

**2023**

**1 TEMA E SUA DELIMITAÇÃO**

O mercado de venda de hardware de computadores frequentemente falha em oferecer informações detalhadas e assistência aos clientes, deixando uma lacuna entre suas necessidades individuais e as opções disponíveis. Surge então o TechForge, um novo site que se propõe a preencher essa lacuna, fornecendo orientação didática e descontraída para os compradores. Em vez de apenas listar produtos, o TechForge oferece explicações detalhadas sobre cada componente de hardware, destacando diversas informações relevantes. Além disso, fornece instruções claras sobre a montagem dos componentes adquiridos. O objetivo do TechForge é simplificar o processo de compra de hardware, tornando-o mais informativo e centrado na satisfação do cliente, com foco não apenas na venda, mas também na oferta de assistência na escolha de componentes. No contexto do mercado de hardware de computadores, esse projeto representa uma abordagem inovadora que visa aproximar a experiência do cliente, evidenciando a necessidade de preencher a lacuna entre suas necessidades e as opções disponíveis, bem como a busca por uma experiência de compra mais acessível e satisfatória.

**2 JUSTIFICATIVA**

Como um entusiasta neste mercado de hardware de computadores, reflito sobre a árdua jornada que percorri para adquirir conhecimento por conta própria, através de diversas tentativas e frustrantes erros nos quais acabei adquirindo produtos incompatíveis com meu sistema ou insuficientes para minhas necessidades.

Ao longo dos anos, mergulhado nesse tema, nunca encontrei uma ferramenta similar a proposta deste site, embora, com esforço, alguém pudesse pesquisar, aprender e, eventualmente, fazer boas escolhas em sites de compras tradicionais como KaBuM!, TerrabyteShop, entre outros, como acabei, eu mesmo, fazendo.

A relevância social desse problema é evidente, pois afeta diretamente a experiência do consumidor e sua capacidade de tomar decisões informadas ao adquirir hardware de computadores. Ao preencher essa lacuna, nosso projeto visa melhorar a qualidade de vida digital dos usuários, garantindo que eles adquiram os produtos ideais para suas necessidades específicas.

As contribuições potenciais deste projeto são significativas. Ao oferecer informações detalhadas e assistência na escolha de componentes de hardware, nosso projeto pode fornecer respostas práticas para um problema real enfrentado pelos consumidores. Além disso, ao tornar o processo de compra mais transparente e educativo, podemos aumentar a quantidade de compras no setor e coletar informações a fim de contribuir para a ampliação das formulações teóricas sobre experiência do consumidor e estratégias de marketing no contexto do comércio eletrônico de hardware de computadores.

**3 OBJETIVO**

Com este projeto, pretendemos desenvolver um sistema que ofereça orientação detalhada e assistência para os usuários durante o processo de compra em nosso site. O objetivo principal é garantir que todos os clientes, independentemente do seu nível de experiência, se sintam seguros ao selecionar os produtos adequados para suas necessidades específicas. Desejo que nosso sistema proporcione uma experiência de compra transparente e educativa, permitindo aos usuários compreenderem as razões por trás de suas escolhas e, assim, fazerem decisões informadas. Em suma, buscamos criar um ambiente onde todos os consumidores possam confiar plenamente que encontrarão os produtos ideais para suas necessidades, proporcionando-lhes tranquilidade e confiança em sua jornada.

**4 METODOLOGIA**

Para garantir a melhor experiencia para o usuário e para assegurar maior precisão no desenvolvimento futuro, o site deve ser, primeiramente, concebido em uma ferramenta de Experience Design aliado a uma profunda pesquisa em sites similares ao redor do mundo nos quais basearemos a aparência do nosso site, incluindo cores, tipografia, elementos gráficos e ícones. Para nosso projeto, a ferramenta escolhida será o Figma, por oferecer, de forma gratuita, uma prototipagem interativa, trazendo agilidade e precisão na criação de um protótipo que pode ser navegado - e testado em diversos tamanhos de telas, simulando diversos dispositivos, - como se fosse a versão final do produto, permitindo a simulação da experiência do usuário de forma realista, incluindo a interação com elementos da interface, como botões, menus e campos de entrada.

A partir de um protótipo interativo completamente funcional iniciaremos o desenvolvimento do Front-end, ou seja, a marcação e programação do site utilizando HTML, CSS e JavaScript, copiando a aparência e funcionalidade do protótipo e garantido que o website seja responsivo, ou seja, que se adapte a diferentes tamanhos de tela e dispositivos.

Nessa etapa, a interação do usuário já estará consolidada, porém como se trata de um site de compras, é de suma importância o desenvolvimento e integração com o Back-end, ou seja, a implementação de funcionalidades dinâmicas, como formulários de contato e entrega, login de usuário, integração com banco de dados e métodos de pagamento. A tecnologia escolhida para desenvolver essa lógica de Back-end será o Node.js, permitindo o uso de JavaScript em seu desenvolvimento e trazendo maior praticidade ao se unificar com o Front-end.

Durante todo o processo, porém, nessa etapa em especial, devem ser feitos testes e revisões utilizando diversos dispositivos e navegadores distintos, a fim de garantir a compatibilidade e usabilidade do site para todos os usuários.

A partir deste ponto o site já deverá ser completamente funcional, porém não pode ser acessado de outros computadores e smartphones uma vez que ainda não está hospedado na internet, para que isso seja possível, deve-se utilizar uma ferramenta de hospedagem web, na qual registraremos um domínio para o site, ou seja, a URL que deverá ser utilizada para acessar o site, e faremos upload dos arquivos do site para seus servidores. A ferramenta escolhida será a Hostinger, por oferecer uma variedade de planos acessíveis e uma plataforma intuitiva com painel de controle completo e backups automáticos.

**5 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ETAPAS** | **JAN** | **FEV** | **MAR** | **ABR** | **MAI** | **JUN** | **JUL** | **AGO** | **SET** | **OUT** | **NOV** |
| **1 Não sei** | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2 Não sei** |  | **x** | **x** | **x** |  |  |  |  |  |  |  |
| **3 Não sei** |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |
| **4 Não sei** |  |  |  | **x** | **x** |  |  |  |  |  |  |
| **5 Não sei** |  |  |  |  | **x** | **x** |  |  |  |  |  |
| **6 Não sei** |  |  |  |  |  | **x** | **x** | **x** |  |  |  |
| **7 Não sei** |  |  |  |  |  |  | **x** | **x** |  |  |  |
| **8 Não sei** |  |  |  |  |  |  |  | **x** |  |  |  |

**[**

1. **Proposta do Projeto.**
2. **Levantamento e especificação de requisitos.**
3. **Especificação dos Casos de Uso.**
4. **Documentação do software: modelagem do sistema (UML).**
5. **Implementação.**
6. **Validação e Testes.**
7. **Apresentação do Sistema.**

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Trata-se da relação de todo material (livros, artigos acadêmicos, manuais ou outras fontes) que servirão como base para a fundamentação do trabalho, utilizados para que você escrevesse o projeto. Deve seguir as normas da ABNT.

SOBRENOME, Nome Abreviado. **Título (negrito):** subtítulo (se houver). Edição (se houver). Local de publicação: Editora, data de publicação da obra.