|  |
| --- |
| **PRÉ-PROJETO GEEKHEAVEN** |

|  |
| --- |
| NOME: Izadora, Luiza, Vinicius Souza, Leonardo Cezar, Anthony, Camile, Mateus Nº: 12, 17, 27, 15, 02, 04, 20 |
| TELEFONE (S): 45 9801-0678 |
| E-MAIL: izadora.lunardi@escola.pr.gov.br |
| CURSO: Desenvolvimento de sistemas |
| TURMA: 2° D.S |

TITULO

|  |
| --- |
| Título do projeto: GeekHeaven |

INTRODUÇÃO

|  |
| --- |
| Seja você um aficionado por quadrinhos, um fã ardente de séries e filmes de ficção científica, ou um entusiasta da tecnologia, este é o lugar onde a sua paixão encontra seu lar. Bem-vindo ao nosso site de vendas de produtos geek, o epicentro online para aqueles que buscam o extraordinário, o exclusivo e o inusitado.  Navegue em nossas prateleiras virtuais e descubra uma coleção cuidadosamente selecionada de artigos que celebram os universos imaginários que tanto amamos. De memorabilia autenticamente colecionável a roupas e acessórios que exibem seu orgulho geek, cada item é escolhido por sua qualidade excepcional e compromisso com a autenticidade.  Nosso compromisso vai além de simplesmente oferecer produtos; queremos criar uma experiência imersiva para todos os que compartilham desta cultura. Oferecemos um ambiente intuitivo e amigável, onde a busca pelo item perfeito é tão emocionante quanto o próprio objeto de desejo. Além disso, nossa equipe está pronta para auxiliá-lo em todas as etapas da jornada, garantindo que cada compra seja uma experiência memorável.  Desde os mistérios do espaço sideral até os reinos encantados da fantasia, aqui, a imaginação não tem limites. Estamos empenhados em trazer para você uma seleção diversificada que abraça todos os aspectos da cultura geek, seja através de gadgets tecnológicos de última geração ou artigos de colecionador que evocam nostalgia.  Aqui, celebramos não apenas os personagens icônicos e as narrativas cativantes, mas também a comunidade apaixonada que os cerca. Junte-se a nós nessa jornada e torne-se parte de uma comunidade vibrante de indivíduos que compartilham a mesma paixão.  Estamos entusiasmados por ter você conosco nesta aventura geek. Explore, descubra e mergulhe no mundo maravilhoso que criamos para você, porque, afinal de contas, a verdadeira magia está em abraçar o seu lado geek. |

HIPÓTESE / SOLUÇÃO

|  |
| --- |
| Para entender os motivos que levaram à concepção deste projeto geek e os problemas que ele busca resolver, é importante analisar o contexto e as necessidades que o inspiraram.  Motivação e Fatos que Levaram ao Projeto:  1. **Crescimento da Cultura Geek**: Nos últimos anos, observamos um crescimento exponencial na popularidade da cultura geek. Séries, filmes, jogos e quadrinhos tornaram-se parte integrante da cultura pop, conquistando um público cada vez mais diversificado.  2. **Dificuldade de Acesso a Produtos Específicos**: Apesar do aumento da demanda, muitos entusiastas enfrentam dificuldades para encontrar produtos geek autênticos e de qualidade. Lojas físicas podem ter uma seleção limitada, e muitas vezes os itens desejados estão disponíveis apenas em mercados específicos ou em lojas online pouco conhecidas.  3. **Variedade e Exclusividade**: A necessidade de uma plataforma que reúna uma ampla variedade de produtos geek, desde os clássicos até os mais exclusivos e difíceis de encontrar, é evidente. Os aficionados buscam um local que atenda a essa diversidade de interesses.  4. **Comunidade e Partilha de Paixões**: A cultura geek é mais do que apenas um hobby; é uma comunidade de pessoas apaixonadas que desejam compartilhar seus interesses, colecionar itens de valor emocional e conectar-se com outros que compartilham do mesmo entusiasmo.  Problemas a serem Sanados:  1. **Limitações de Acesso e Disponibilidade**: Muitos fãs têm dificuldades em encontrar produtos específicos de suas franquias favoritas em lojas físicas convencionais ou em sites de compras comuns.  2. **Falta de Autenticidade e Qualidade**: A autenticidade dos produtos é essencial para os verdadeiros entusiastas geek. A disseminação de produtos falsificados ou de baixa qualidade no mercado é um problema que precisa ser abordado.  3. **Experiência do Consumidor**: A navegação e a busca por produtos em algumas plataformas podem ser desafiadoras, levando a uma experiência de compra frustrante.  4. **Interação e Comunidade**: Muitos entusiastas desejam uma plataforma que vá além da transação comercial, proporcionando um espaço para interação, discussão e compartilhamento de paixões com uma comunidade afim.  Ao desenvolver este projeto, visamos preencher essas lacunas no mercado, proporcionando aos fãs de cultura geek uma experiência de compra autêntica, diversificada e envolvente. Buscamos criar uma plataforma onde os aficionados possam encontrar tudo o que desejam em um ambiente que celebra verdadeiramente a cultura geek e promove a conexão entre os membros dessa comunidade vibrante. |

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

|  |
| --- |
| **Análise de projetos e sistemas:**  A disciplina de Análise e Projeto de Sistemas é um pilar fundamental no desenvolvimento de soluções tecnológicas. Ela se concentra na compreensão e modelagem dos processos, dados e requisitos que um sistema deve atender. Através de técnicas e metodologias específicas, os profissionais dessa área são treinados para identificar, documentar e analisar os problemas e necessidades de um ambiente organizacional.  Essa disciplina abrange diversas etapas cruciais no ciclo de vida de um projeto de software. Inicia-se com a coleta e análise de requisitos, onde são levantadas as demandas e expectativas dos usuários e stakeholders. Em seguida, utiliza-se a modelagem para representar visualmente os componentes e interações do sistema, proporcionando uma visão clara e abstrata do que será desenvolvido. Posteriormente, ocorre o projeto propriamente dito, onde são definidas as estruturas e arquiteturas do sistema, incluindo a escolha de tecnologias e frameworks adequados.  A disciplina de Análise e Projeto de Sistemas também engloba a avaliação e validação das soluções propostas, garantindo que atendam efetivamente às necessidades identificadas. Além disso, promove a documentação precisa e atualizada do sistema, facilitando futuras manutenções e evoluções.  **Front-end:**  Front-End refere-se à interface com a qual os usuários interagem em um aplicativo ou site. É a parte visível e interativa de um sistema, onde os elementos gráficos, a usabilidade e a experiência do usuário são essenciais. Esta disciplina engloba o desenvolvimento de todos os aspectos visuais e interativos de uma aplicação, garantindo uma experiência de usuário envolvente e intuitiva.  Os profissionais de Front-End são responsáveis por traduzir o design e a estruturação concebidos pelo designer de interface em código. Utilizam tecnologias como HTML, CSS e JavaScript para criar layouts responsivos, implementar animações e adicionar funcionalidades interativas. Também trabalham na integração com o Back-End, assegurando que a interface se comunique eficazmente com o sistema subjacente.  Além disso, o Front-End lida com questões de otimização de desempenho, garantindo que a aplicação seja ágil e responsiva em diferentes dispositivos e navegadores. Também se concentra em práticas de acessibilidade para garantir que o sistema seja utilizável por todos, independentemente de suas habilidades ou necessidades específicas.  Juntas, essas disciplinas são complementares e essenciais no desenvolvimento de sistemas de software eficazes e atraentes, garantindo que os usuários tenham uma experiência positiva e que as soluções atendam de maneira efetiva às necessidades dos clientes e usuários finais. |

OBJETIVO GERAL

|  |
| --- |
| O objetivo geral da loja seria proporcionar à pessoas que gostam da cultura geek, um site onde possam encontrar produtos de seus interesses. A loja oferece itens como mangás, quadrinhos, action figures e roupas estampadas com seus personagens favoritos. O site, sendo desenvolvido para atender da melhor forma o cliente, compartilhando de notícias, avaliações e análises entre os fãs, visando sempre dar uma boa experiência à quem estiver comprando. |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

|  |
| --- |
| Como objetivos específicos, temos diversos tópicos a serem discutidos:  Em primeiro lugar, temos que lidar com a variedade de produtos, ou seja, devemos sempre estar atentos sobre os interesses dos clientes, sempre pensando o que podemos adicionar (que ainda não esteja em nosso catálogo) e que agradaria ao cliente.  Outro tópico a ser comentado é a forma de engajamento do site, podendo ele ser divulgado nas redes sociais como Instagram, Facebook e etc.  Faz-se necessário também que o site seja de fácil utilização, com uma interface bonita e de fácil usabilidade.  O site deve estar em constante desenvolvimento, com os desenvolvedores sempre visando atualizá-lo de acordo com as necessidades e feedbacks dos clientes, para assim criar um espaço útil e de acordo com os interesses de quem o utilizará.  Com esses e outros objetivos específicos, torna-se possível alcançar o objetivo geral da loja. |

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

|  |
| --- |
| Descrição dos métodos e procedimentos que nortearão a busca de informações para responder o problema de pesquisa:  **Pesquisa Bibliográfica**  Descrição: A pesquisa bibliográfica será um pilar essencial para a fundamentação teórica do projeto. Consistirá na busca e análise de livros, artigos científicos, teses e materiais relacionados à cultura geek, com foco em tendências de mercado, preferências dos consumidores e melhores práticas de comércio online.  Método: Utilizaremos bases de dados acadêmicas, bibliotecas digitais e repositórios online de pesquisas para acessar fontes confiáveis e atualizadas. A seleção de materiais será criteriosa, priorizando obras de autores renomados e estudos relevantes.  **Pesquisa de campo**  Descrição: A pesquisa de campo nos permitirá obter dados específicos sobre o comportamento dos consumidores e suas preferências dentro da cultura geek. Iremos visitar eventos, convenções, grupos de discussão e comunidades online dedicadas a esse universo, para observar diretamente as tendências e ouvir os feedbacks dos potenciais clientes.  Método: Faremos observações participativas e aplicaremos questionários estruturados para coletar dados quantitativos e qualitativos. Os participantes serão selecionados aleatoriamente para garantir representatividade.  **Entrevista**  Descrição: As entrevistas serão uma ferramenta valiosa para a obtenção de informações aprofundadas e insights valiosos. Realizaremos entrevistas semi-estruturadas com especialistas no campo da cultura geek, potenciais clientes e profissionais da área de vendas online. O objetivo é compreender as expectativas, necessidades e desafios enfrentados por esses grupos.  Método: As entrevistas serão conduzidas de forma presencial ou virtual, dependendo da disponibilidade dos participantes. As perguntas serão elaboradas de forma a extrair informações relevantes para o projeto.  **Levantamento das necessidades**  Descrição: Essa etapa envolverá a coleta sistemática de dados sobre as necessidades dos consumidores no contexto da cultura geek e das compras online. Faremos uso de formulários online, questionários e interações com a comunidade geek para identificar padrões e requisitos fundamentais.  Método: Utilizaremos plataformas de pesquisa online, redes sociais e fóruns especializados para alcançar um público amplo e diversificado. As respostas serão analisadas de forma a extrair informações essenciais para a definição da oferta de produtos e serviços. |

BIBLIOGRAFIA

|  |
| --- |
| Listar os principais LIVROS a serem pesquisados. (Mínimo 03 Bibliografias para cada disciplina, preferencialmente da biblioteca do CEEP)  Usar artigos:  [Google Acadêmico](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica) [Portal da CAPES](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica) [HYPERLINK "https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica"SciELO](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica) [Academia.Edu](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica) [BDTD](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica) [Science.gov](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica) [Eric](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica) [E- HYPERLINK "https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica"Journals](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica) [HYPERLINK "https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica"Redalyc](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica) |

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Autorizado** | **Professor(a)** | **Data** |
| Análise de projetos e sistemas:  Banco de dados:  Web design: | **Aparecida** |  |