**UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ**

**CAMPUS CAMPO GRANDE – WEST SHOPPING**

**Logotipo, nome da empresa

Descrição gerada automaticamente**

**Empório Delicias**

**Cristian Goulart Graciano da Silva - 202302953883  
 Matheus de Melo Bernardino - 202203941551**

**Leonardo Bassin Andrade de Oliveira - 202303023601**

**Rennan Nascimento Ribeiro - 202303760566**

**Professor orientador:  
Ronaldo Candido dos Santos**

**2024.1**  
**Rio de Janeiro/RJ**

Sumário

[1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO 3](#_Toc119686561)

[1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros 3](#_Toc119686562)

[1.2. Problemática e/ou problemas identificados 3](#_Toc119686563)

[1.3. Justificativa 3](#_Toc119686564)

[1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos) 3](#_Toc119686565)

[1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão) 3](#_Toc119686566)

[2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 4](#_Toc119686567)

[2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente) 4](#_Toc119686568)

[2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los. 4](#_Toc119686569)

[2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro) 4](#_Toc119686570)

[2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto 4](#_Toc119686571)

[2.5. Recursos previstos 5](#_Toc119686572)

[2.6. Detalhamento técnico do projeto 5](#_Toc119686573)

[3. ENCERRAMENTO DO PROJETO 5](#_Toc119686574)

[3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita) 5](#_Toc119686575)

[3.2. Avaliação de reação da parte interessada 5](#_Toc119686576)

[3.3. Relato de Experiência Individual 5](#_Toc119686577)

[3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 5](#_Toc119686578)

[3.2. METODOLOGIA 6](#_Toc119686579)

[3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 6](#_Toc119686580)

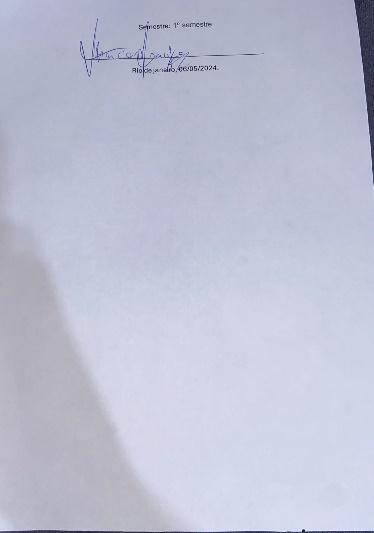
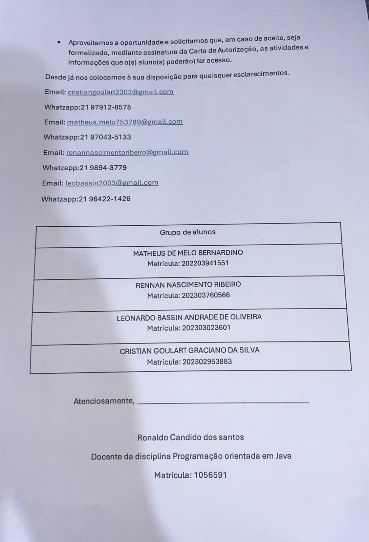
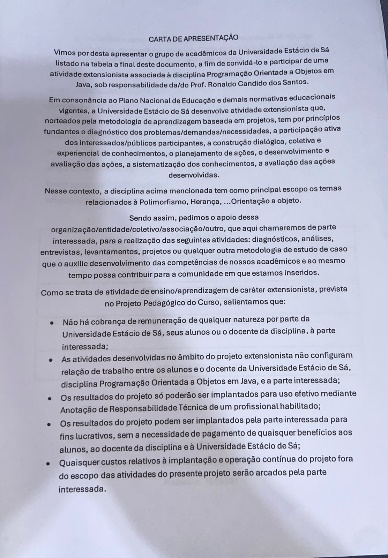
[3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 6](#_Toc119686581)

[3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 6](#_Toc119686582)

# DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

## Identificação das partes interessadas e parceiros

Empório Delicias de Minas, é uma empresa de laticínios e derivados,sem loja física.Em busca de fornecer aos seus clientes uma nova experiência através desse projeto. Com vendas em pontos estratégicos o empório delicias de minas busca expandir o seu comercio tanto no virtual quanto no presencial. A proposta da empresa é modernizar os meios de pedidos. Após conversarmos com o cliente (Marcos Araújo de Oliveira). Partimos com essa ideia como base do nosso projeto.



## Problemática e/ou problemas identificados

A problemática identificada foi a falta de autonomia e agilidade nos processos de pedidos feitos de fora da loja, onde a loja fica refém de aplicativos de terceiros se submetido as normas e as vezes até pagando taxas para terem seu perfil online.

Ademais, pedidos feitos por telefone ou presencialmente podem ser anotados incorretamente. A falta de um sistema automatizado pode levar a confusões e atrasos na preparação dos pedidos, e informar os clientes sobre promoções ou alterações no horário de funcionamento.

Esta situação evidencia a oportunidade de desenvolver o nosso projeto para que a loja possa ser autônoma no serviço online.

## Justificativa

Além da praticidade de ter tudo consolidado em um único executável, a solução oferece uma série de benefícios adicionais para a loja e seus clientes. Com a possibilidade de criar e editar sua própria lista de produtos, a loja ganha uma flexibilidade incrível para ajustar seu inventário conforme a demanda e as tendências do mercado, sem depender de intermediários ou processos burocráticos.

Isso significa que novos produtos podem ser adicionados instantaneamente, promoções podem ser atualizadas em tempo real e estoques podem ser gerenciados de forma ágil e eficiente. Além disso, ao disponibilizar as informações de disponibilidade de produtos em tempo real, diariamente ou semanalmente, a loja oferece aos clientes uma experiência de compra mais transparente e conveniente.

## Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

1. Aprender conceitos de desenvolvimento java, utilizando o Netbeans, com a linguagem Java;
2. Proporcionar uma experiência de pedido fácil e conveniente para os clientes.
3. Apresentar a loja um executável desenvolvido usando todos conhecimentos adquiridos em aula;
4. Implementar uma proposta para fugir de taxas e disponibilizar a autonomia para o nosso cliente utilizando o Netbeans, Java, etc;
5. Permitir que a parte interessada gerencie o estoque de modo eficiente, integrando um sistema de gerenciamento de estoque;
6. Melhorar a eficiência operacional da parte interessada, automatizando o processo de pedidos para reduzir erros e tempos de espera.

## Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

1. Material Estácio.
2. Head First Java por Kathysierra e bert bates: explica os conceitos básicos das interfaces de uma maneira acessível e fácil de entender para iniciantes.
3. Baeldung – interfaces em Java, incluindo exemplos e melhores práticas. <https://www.baeldung.com/> .

# PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

## Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ATIVIDADE | DATA DE INÍCIO | DATA DE FIM | PARTICIPANTES |
| Introdução à matéria do semestre juntos dos componentes que foram usados ao decorrer do aprendizado | 19/02/2024 | 19/02/2024 | Todos os participantes |
| Introdução ao mundo Java | 26/02/2024 | 26/02/2024 | Todos os participantes |
| Introdução ao funcionamento e aplicações do NetBeans | 04/03/2024 | 04/03/2024 | Todos os participantes |
| Introdução ao Java | 11/03/2024 | 11/03/2024 | Todos os participantes |
| Introdução á Programação  oo em Java. | 18/03/2024 | 18/03/2024 | Todos os participantes |
| Criação do Grupo | 18/03/2024 | 18/03/2024 | Todos os participantes |
| Primeira reunião com parte interessada | 18/03/2024 | 18/03/2024 | Matheus, Cristian e Leonardo |
| Assinatura da carta da parte interessada | 01/04/2024 | 01/04/2024 | Matheus de Melo Bernadinho |
| Reunião presencial com a parte interessada. | 01/04/2024 | 01/04/2024 | Matheus de Melo Bernadinho |
| Reuniões online para definir e calcular os custos do projeto. | 07/04/2024 | 07/04/2024 | Matheus, Cristian e Leonardo |
| Primeira Reunião com parte interessada. | 08/04/2024 | 08/04/2024 | Matheus, Cristian e Leonardo |
| Criação da tela de login. | 09/04/2024 | 28/05/2024 | Matheus de Melo Bernardino |
| Criação da tela de cadastro. | 11/04/2024 | 01/06/2024 | Maheus de Melo Bernardino |
| Implementação do banco de dados online. | 14/04/2024 | 02/06/2024 | Matheus de Melo Bernardino |
| Reunião para confecção do relatório | 18/04/2024 | 18/04/2024 | Cristian e Leonardo |
| Criação da tela menu. | 12/05/2024 | 04/06/2024 | Matheus de Melo Bernardino |
| Criação da tela de produtos. | 13/05/2024 | 06/06/2024 | Matheus de Melo Bernardino |
| Criação da tela do carrinho. | 14/05/2024 | 07/06/2024 | Matheus de Melo Bernardino |

## Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

Por meio de um processo participativo que inclui reuniões, conversas e troca de ideias, o projeto de extensão envolveu todos os membros da equipe. Nesse momento, a equipe acadêmica exerceu a escuta atenta e registrou as principais discussões e decisões tomadas durante as reuniões de planejamento para garantir que as necessidades e expectativas dos participantes fossem atendidas.

## Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

**Leonardo Bassin Andrade de Oliveira :** Responsáveis pelo desenvolvimento do relatório, organização de tarefas, realizar testes na aplicação e auxiliar com sugestões de funcionalidades.

**Matheus de Melo Bernardinho:** Responsável pelo desenvolvimento do aplicativo, gerenciar o projeto, implementar os designs e fornecer imagens do desenvolvimento para serem adicionadas ao relatório.

**Cristian Goulart Graciano da Silva:** Responsável por encontrar a parte interessada e auxiliar no desenvolvimento do relatório, organização de tarefas e realizar testes na aplicação.

## Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Aprender conceitos do NetBeans e o mundo de desenvolvimento Java, e como estes são aplicados ao mercado.

Etapas:

* Buscar o conhecimento aprofundado sobre o NetBeans, além de saber que, com ele, podemos criar aplicações. Por consequência, contribuindo para o desenvolvimento do projeto, aderindo estes conhecimentos.

Conhecer a importância do desenvolvimento para aprimorar os nossos conhecimentos e como ele funciona no nosso cotidiano. Eles são aplicáveis

**Critérios e indicadores de avaliação:** Expandir o conhecimento sobre o tema e aplicá-lo de forma prática no período acadêmico.

Implementar uma proposta para fazer e mostrar as possibilidades em um App cuja função seja fazer as comprar pelo mesmo;

Etapas:

* Design: Criar um design atraente e intuitivo para o projeto, garantindo uma experiência para o usuário positiva.
* Desenvolvimento das funcionalidades: Implementar as funcionalidades necessárias para expor à parte interessada, demonstrando como um App impacta no nosso cotidiano facilitando a vida do usuário com os seus meios de conexão com dispositivos e sistemas.
* Teste e refinamentos: Realizar testes para garantir a qualidade e usabilidade do projeto, realizando ajustes e refinamentos conforme necessário.

**Critérios e indicadores de avaliação:** Avaliação dos usuários quanto à usabilidade, design e funcionalidades do projeto.

Apresentar a parte interessada o resultado do desenvolvimento do aplicativo.

Etapas:

* Demonstrar a parte interessada a importância da tecnologia da informação no mercado.
* Mostrar os benefícios dos temas abordados no nosso projeto.

**Critérios e indicadores de avaliação:** Avaliação da parte interessada com feedbacks e sugestões.

Estes critérios e indicadores de avaliação permitirão acompanhar o progresso do projeto, avaliar sua efetividade e realizar ajustes quando necessário, garantindo que os objetivos sejam alcançados de maneira satisfatória.

## Recursos previstos

Os recursos previstos para o desenvolvimento da projeção:

Recursos materiais:

* Computadores e laptops: Serão utilizados para o desenvolvimento do projeto e para a realização de testes.
* **Software:**Netbeans
* **Acesso à Internet:** Será necessário para pesquisa, acesso à documentação e recursos online, além de permitir a comunicação e colaboração entre os membros da equipe.
* **Componentes do projeto:**Microsoft Word, Git/Github[[8]](#_Links:), e Netbeans (banco de dados local).

Recursos Humanos:

* **Equipe de desenvolvimento:** Composta pelos alunos da Estácio (Cristian Goulart Graciano da Silva, Leonardo Bassin Andrade de Oliveira e Matheus de Melo Bernadinho). Cada membro terá suas responsabilidades específicas, conforme descrito anteriormente.
* **Colaboração da “Empório Delicias de Minas” (parte interessada):**A parte interessada será uma parceira ativa no projeto, fornecendo informações, feedback e participando da reunião para auxiliar no desenvolvimento do projeto.

## Detalhamento técnico do projeto

Nosso projeto trata-se de um executável, desenvolvido com Netbeans, para auxiliar no gerenciamento e vendas do proprietário da parte interessada. Nosso intuito é fornecer uma maior praticidade tanto para os clientes quanto para a parte interessada.

Em relação aos clientes, nosso executável visa permitir que os mesmos realizem pedidos do estabelecimento da parte interessada, selecionando suas preferências e agendando os pedidos para facilitar o gerenciamento do proprietário, fornecendo até mesmo a geolocalização dos usuários para permitir a entrega dos produtos.

Já em relação a parte interessada, o executável visa facilitar a visualização de pedidos dos usuários, além de gerenciar quais condimentos estão disponíveis em estoque.

# ENCERRAMENTO DO PROJETO

## Relato Coletivo:

Nosso grupo desenvolveu o aplicativo "Empório delícias de minas" com o objetivo de proporcionar uma experiência mais conveniente e envolvente para os clientes da loja. Durante a fase de planejamento, focamos em criar uma plataforma que facilitasse as operações e agregasse valor para os consumidores. A pesquisa de mercado foi fundamental para entender as necessidades dos clientes e garantir que o mesmo atendesse a essas expectativas.

O processo de desenvolvimento foi centrado em criar uma interface intuitiva. Testamos o mesmo com um grupo seleto de partes interessadas para garantir a usabilidade e funcionalidade, fazendo ajustes conforme o feedback recebido. Esse processo de refinamento foi crucial para assegurar que ele oferecesse uma experiência agradável e eficiente aos usuários.

### Avaliação de reação da parte interessada

Após apresentarmos o app para o cliente ele disse “esse aplicativo vai me ajudar muito em minhas vendas e no melhor desempenho do estabelecimento”.

## Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

### CONTEXTUALIZAÇÃO

Leonardo Bassin Andrade de Oliveira: O projeto "Empório Delícias" não só atingiu seus objetivos iniciais, mas também proporcionou uma valiosa experiência de aprendizado para todos os membros da equipe. O trabalho colaborativo, apesar dos desafios, foi fundamental para o desenvolvimento de um aplicativo que atende às necessidades da loja e melhora suas operações diárias.

Cristian Goulart da Silva: No começo, tivemos bastante dificuldade em encontrar uma parte interessada para iniciar a criação do projeto. Após a assinatura, ficamos mais tranquilos, já que isso garantiu o comprometimento necessário para avançar.

Individualmente, tive problemas com a linguagem Java, pois era minha primeira vez utilizando-a. Participar do desenvolvimento do aplicativo foi estressante e, ao mesmo tempo, gratificante com a finalização do mesmo. O aplicativo atendeu às expectativas do cliente, o que me deixou muito feliz. Aprendi bastante sobre Java, trabalho em equipe e resolução de problemas técnicos.

Matheus de Melo Bernardino: A colaboração entre os membros foi essencial para superar os obstáculos e criar um aplicativo que não só atende às necessidades da loja, mas também otimiza suas operações diárias. Eu dediquei tempo e esforço para a criação do aplicativo. Está longe de ser perfeito, mas considerando o prazo que tivemos, acredito que alcançamos um excelente resultado. Além disso, enfrentei dificuldades para desenvolver o aplicativo devido a problemas no meu computador, mas as coisas foram caminhando aos poucos até o ponto em que o aplicativo já estava pronto.

### METODOLOGIA

Leonardo Bassin Andrade de Oliveira: A metodologia ágil adotada para o projeto "Empório Delícias" permitiu uma abordagem flexível e colaborativa, essencial para enfrentar os desafios encontrados. O planejamento detalhado, desenvolvimento iterativo, testes contínuos, e treinamento eficaz garantiram a entrega de um aplicativo funcional e alinhado com as necessidades da loja. Esta metodologia não só assegurou o sucesso do projeto, mas também proporcionou uma valiosa experiência de aprendizado para toda a equipe.

Cristian Goulart da Silva: Minha primeira experiência com NetBeans para desenvolvimento em Java foi bastante interessante. Devido à sintaxe simples, não encontrei dificuldades durante o desenvolvimento e pude utilizar meus conhecimentos prévios para me auxiliar durante o processo. Embora esses conhecimentos fossem limitados, fui aprendendo ao longo do tempo. Com isso, pudemos iniciar o processo de desenvolvimento em si, concentrando nossos esforços em criar uma aplicação com o máximo de qualidade e praticidade possível.

Matheus de Melo Bernardino: Participar do desenvolvimento de um app em Java foi um desafio intenso. Encarei momentos de desespero, especialmente quando me vi às voltas com problemas no NetBeans e questões de banco de dados. Cada obstáculo parecia uma montanha a ser escalada, e a pressão para entregar só aumentava.

Mas aí veio a virada: cada problema se transformou em uma oportunidade de aprendizado. Com persistência, consegui superar as barreiras técnicas e avançar no projeto. Ver o aplicativo finalizado e funcionando, especialmente com o banco de dados operando corretamente, foi uma sensação indescritível.

Aprendi muito sobre resiliência e a importância da colaboração em equipe. A capacidade de todos nós superarmos as adversidades foi incrível. Agora estou ainda mais determinado a continuar explorando e aprimorando minhas habilidades em Java.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Leonardo Bassin Andrade de Oliveira: A experiência de desenvolver o aplicativo "Empório Delícias" foi desafiadora, mas também extremamente enriquecedora. As expectativas iniciais foram amplamente atendidas, apesar dos desafios encontrados. A metodologia ágil e a comunicação eficaz foram cruciais para o sucesso do projeto. As lições aprendidas e as recomendações identificadas fornecerão uma base sólida para futuros projetos, garantindo uma aplicação mais eficaz e eficiente das melhores práticas de gerenciamento de projetos.

Cristian Goulart da Silva:Quando soube que precisaria trabalhar em um projeto de desenvolvimento em Java, achei que seria bastante complicado devido à minha inexperiência com a linguagem. No entanto, após a conclusão deste projeto, percebo o quanto o processo de desenvolvimento foi gratificante e recompensador, mesmo que tenha sido tão estressante.

Matheus de Melo Bernardino: Esta foi minha primeira experiência desenvolvendo em Java usando o NetBeans. Confesso que me senti um pouco desconfortável no início, principalmente por não ter experiência prévia nesse tipo de desenvolvimento.

Com a ajuda dos meus colegas, conseguimos transformar nossas ideias em um aplicativo real, atendendo às necessidades do cliente. Dividimos responsabilidades de forma eficiente e trabalhamos juntos para criar algo de qualidade.

Apesar do desconforto inicial, os momentos de criação foram gratificantes e enriquecedores. O aprendizado obtido durante o projeto contribuiu significativamente para o meu crescimento profissional.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

Leonardo Bassin Andrade de Oliveria: A comparação entre a teoria apresentada no relato coletivo e a experiência vivida durante o projeto "Empório Delícias" revelou uma série de insights valiosos. Embora a metodologia ágil e as práticas de gerenciamento de projetos sejam bem fundamentadas teoricamente, a prática mostrou que a flexibilidade, a adaptação contínua e a comunicação eficaz são essenciais para lidar com os desafios reais.

Cristian Goulart da Silva: A experiência vivida no desenvolvimento do projeto destacou as diferenças e interações entre a teoria estudada e a prática aplicada, proporcionando um aprendizado mais profundo e contextualizado.

Matheus de Melo Bernardino: Desenvolver em Java foi uma novidade para mim. Nunca imaginei que seria capaz de criar algo assim. Ver o resultado do nosso trabalho nas mãos do cliente foi uma sensação indescritível. Aprendi muito sobre compromisso e dedicação.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Leonardo Bassin Andrade de Oliveira: quando começamos o projeto tivemos dificuldade para criar algo pelo NetBeans mas logo após algumas aulas conseguimos ir administrando o projeto no mesmo. O grupo teve um comprometimento excelente com o projeto, espero continuar utilizando a linguagem Java e desenvolver mais e mais projetos com o mesmo

Cristian Goulart da Silva: Além dos aspectos já trabalhados, há outras áreas que podem ser desenvolvidas em conjunto com a parte interessada. Futuras colaborações podem incluir a implementação de novas funcionalidades baseadas no feedback dos usuários, bem como a integração de tecnologias emergentes para aprimorar a experiência do usuário.

Quanto a soluções tecnológicas alternativas, poderíamos ter considerado o uso de outras ferramentas de desenvolvimento, como o IntelliJ IDEA, que oferece recursos avançados para desenvolvimento em Java. No entanto, essa opção levaria muito mais tempo do que o prazo definido, já que precisaríamos aprender a usar a nova ferramenta.

Matheus de Melo Bernardino: Enfrentei desafios que me obrigaram a ser criativo e aprender continuamente. Mas ver o aplicativo funcionando e atendendo às necessidades do cliente valeu todo o esforço. Estou animado para continuar aprendendo e enfrentando novos desafios em Java. Inicialmente, planejamos usar o Visual Studio Code para o desenvolvimento, mas enfrentamos dificuldades ao tentar baixar a extensão do Java. No entanto, essas dificuldades nos incentivaram a buscar soluções alternativas e expandir nosso conhecimento utilizando o NetBeans.

**OBSERVAÇÃO: Exige-se que todo o processo de desenvolvimento do projeto de extensão seja documentado e registrado através de evidências fotográficas ou por vídeos, tendo em vista que o conjunto de evidências não apenas irá compor a comprovação da realização das atividades, para fins regulatórios, como também poderão ser usadas para exposição do projeto em mostras acadêmico-científicas e seminários de extensão a serem realizados pelas IES.**