|  |
| --- |
| **PRÉ-PROJETO 2024** |

|  |
| --- |
| NOME: Guilherme de Oliveira Buzinaro Nº 06 |
| NOME: Nº |
| TELEFONE (S) 46 - 98830-6668 |
| E-MAIL rdlguilher@gmail.com |
| CURSO Técnico em Informática |
| TURMA: 4° - Informática |

**ALUNO(s) É OBRIGATÓRIO EM ANEXO AO PRÉ-PROJETO, NO MÍNIMO UMA TELA DE INTERFACE (TELA PRINCIPAL) JUNTO AO PROJETO.**

TITULO

|  |
| --- |
| Projeto: STREETWEAR |

INTRODUÇÃO

|  |
| --- |
| Este é um projeto de conclusão de curso, envolve três matérias: Análise de Projeto, Internet e Programação Web e Banco de Dados. Neste trabalho está sendo estabelecido todo o conhecimento adquirido no decorrer dos anos. Tem como principal objetivo promover um estilo de roupa.  A simbologia das roupas varia de cultura para cultura. Para o homem moderno, então, representa uma espécie de espelho de si mesmo. Quando o consumidor decide comprar uma roupa, ele não está apenas comprando alguns pedaços de pano bem costurados. Ele está comprando sua própria alma, para se refletir no outro. (MONTEIRO,1997).  Denominamos “STREETWEAR”, como um projeto bem elaborado, simples e bem organizado, sendo assim, fazendo com que o cliente se sinta confortável visualmente e possa ter uma boa impressão. |

HIPÓTESE / SOLUÇÃO

|  |
| --- |
| Bem, o motivo da ideia e do desenvolvimento deste projeto, é para que seja vendido um estilo de roupa bem conhecido, chamado “Streetwear”, não somente isso, mas que o tema das roupas sejam algo único e de qualidade.  Há algumas semanas atrás eu estava navegando em um site de roupa, o site no qual eu estava navegando estava muito bem organizado, as cores eram suaves fazendo com que visualmente esteja confortável. Como inspiração, estarei utilizando este site como referência para o desenvolvimento do meu projeto. |

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

|  |
| --- |
| Descrição das três disciplinas.  Análise de projetos e sistemas:  Banco de dados:  Web design: |

OBJETIVO GERAL

|  |
| --- |
| Conforme a Openai(2024), site de nossa loja de roupa streetwear visa se tornar o destino principal para indivíduos apaixonados por moda urbana, oferecendo uma experiência única e envolvente que transcende o simples ato de comprar roupas. Buscamos estabelecer uma plataforma vibrante e inclusiva que celebra a autenticidade, a expressão pessoal e a cultura street, conectando os clientes a uma variedade cuidadosamente selecionada de peças de moda de rua, acessórios e colaborações exclusivas. Além de oferecer produtos de alta qualidade, nosso objetivo é criar uma comunidade dinâmica onde os entusiastas de streetwear possam se inspirar, compartilhar seu estilo único e sentir-se parte de uma cultura. |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

|  |
| --- |
| Proporcionar uma experiência de compra única e autêntica, onde entusiastas da cultura streetwear possam descobrir e adquirir peças de moda urbana que expressem individualidade, estilo e atitude. Nosso objetivo é curar uma coleção diversificada, colaborando com marcas emergentes e designers inovadores, para oferecer aos clientes um espaço digital que transcenda a simples transação comercial, promovendo a expressão pessoal e a conexão com a vibrante cena streetwear. |

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

|  |
| --- |
| Descrição dos métodos e procedimentos que nortearão a busca de informações para responder o problema de pesquisa:   * Pesquisa Bibliográfica * Pesquisa de campo * Entrevista * Levantamento das necessidades |

BIBLIOGRAFIA

|  |
| --- |
| MONTEIRO, Gilson. A metalinguagem das roupas. Artigo publicado na Biblioteca online de Ciências da Comunicação, 1997.  OpenAI. "ChatGPT é uma inteligência artificial de linguagem natural desenvolvida pela OpenAI, que usa uma arquitetura de rede neural para gerar respostas a perguntas feitas por usuários." Acesso em 15 de março de 2024. ([https://openai.com/blog/chat-gpt-3-launch/](https://openai.com/blog/chat-gpt-3-launch/" \t "_blank)) |

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES



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