|  |
| --- |
| **PRÉ-PROJETO 2023** |

|  |
| --- |
| NOME: Gabryel Olavo Souza Leite Nº11 |
| NOME: Gabryel Olavo Souza Leite Nº11 |
| TELEFONE (45)991541964 |
| E-MAIL gabryel.leite@escola.pr.gov.br |
| CURSO Desenvolvimento de Sistemas |
| TURMA:2ºC |

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

TITULO

|  |
| --- |
| Título do projeto:G.O.S |

INTRODUÇÃO

|  |
| --- |
| No entanto, apesar da crescente demanda por produtos esportivos online, muitas plataformas de comércio eletrônico enfrentam desafios em proporcionar uma experiência de compra satisfatória. Problemas como a falta de variedade de produtos especializados, informações insuficientes sobre os produtos, dificuldade na navegação e recomendações imprecisas podem impactar negativamente a satisfação do usuário.  Diante dessas lacunas, o pré-projeto deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) propõe o desenvolvimento do e-commerce G.O.S, uma plataforma especializada em compras de produtos esportivos.  O objetivo principal é oferecer aos usuários uma experiência de compra online diferenciada, focada em suas necessidades específicas e superando as limitações encontradas em outras opções de mercado. O G.O.S será um ambiente virtual que disponibilizará uma ampla variedade de produtos esportivos, desde vestuário e calçados até equipamentos e acessórios específicos para diferentes modalidades esportivas.  Além disso, o G.O.S buscará oferecer informações detalhadas e precisas sobre cada produto, incluindo especificações técnicas, guias de tamanhos e avaliações de outros clientes. Recursos de personalização serão implementados, permitindo aos usuários filtrar e encontrar produtos de acordo com suas preferências individuais. Algoritmos inteligentes serão empregados para fornecer recomendações de produtos mais precisas e relevantes, levando em consideração o perfil e histórico de compras dos usuários.  Através desse projeto, será possível explorar e aplicar conceitos de tecnologia, experiência do usuário e estratégias de comércio eletrônico, buscando melhorias significativas na experiência de compra online nesse segmento. |

HIPÓTESE / SOLUÇÃO

|  |
| --- |
| Nos últimos anos, o comércio eletrônico tem crescido rapidamente, com muitos consumidores optando por comprar online devido à conveniência e variedade de opções. Ao mesmo tempo, o aumento do interesse e prática de atividades esportivas em várias partes do mundo tem impulsionado a demanda por artigos esportivos, incluindo roupas, calçados, equipamentos e acessórios.  Muitas pessoas têm dificuldade em encontrar lojas físicas que ofereçam uma ampla variedade de artigos esportivos. O e-commerce pode resolver esse problema, proporcionando fácil acesso e compras convenientes a partir de qualquer lugar. |

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

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

OBJETIVO GERAL

|  |
| --- |
| Estabelecer e consolidar um e-commerce de venda de artigos esportivos como referência no mercado, atendendo às demandas dos consumidores por conveniência, variedade de produtos e informações detalhadas. |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

|  |
| --- |
| Desenvolver uma plataforma de e-commerce robusta e de fácil navegação, proporcionando uma experiência de compra intuitiva e amigável aos clientes.  Construir um catálogo abrangente de artigos esportivos, incluindo roupas, calçados, equipamentos e acessórios, que atenda às necessidades e preferências dos diferentes segmentos de clientes.  Garantir informações detalhadas sobre cada produto, incluindo descrições completas, especificações técnicas e avaliações de clientes, para auxiliar os compradores na tomada de decisão.  Implementar uma estratégia de marketing abrangente, com foco em alcançar o público-alvo interessado em artigos esportivos, aumentando a visibilidade da marca e atraindo novos clientes.  Estabelecer parcerias com marcas esportivas reconhecidas e fornecedores confiáveis para garantir a qualidade e autenticidade dos produtos oferecidos no e-commerce.  Oferecer uma experiência de compra personalizada, com recomendações de produtos com base nas preferências e histórico de compras dos clientes, visando aumentar a satisfação e fidelização.  Implementar um sistema de logística eficiente para garantir a entrega rápida e segura dos produtos aos clientes, abrangendo tanto o mercado local quanto potenciais mercados internacionais.  Fornecer um serviço de atendimento ao cliente ágil e eficaz, com canais de comunicação abertos para solucionar dúvidas, resolver problemas e receber feedback dos consumidores.  Monitorar e analisar constantemente os dados de desempenho do e-commerce, como taxas de conversão, tempo médio de permanência na página e taxa de retorno de clientes, a fim de identificar áreas de melhoria e oportunidades de crescimento.  Expandir gradualmente a presença do e-commerce para atender a uma base de clientes cada vez maior, buscando a consolidação da marca como referência no mercado de venda de artigos esportivos. |

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

|  |
| --- |
| Listar os principais LIVROS a serem pesquisados. (Mínimo 03 Bibliografias para cada disciplina, preferencialmente da biblioteca do CEEP)  Usar artigos:  JUNIOR, Luiz Carlos Bezerra. Plano de projeto para a implementação de um E-Commerce para uma empresa de artigos esportivos. 2016. JUNIOR, Luiz Carlos Bezerra. Plano de projeto para a implementação de um E-Commerce para uma empresa de artigos esportivos. 2016.  LIN, Cibele Eschner; SILVEIRA, Ricardo Boeing; RAMOS, Marcos Roberto. O Crescimento do E-commerce: Posicionamento e Gestão da Marca Shopmasp. **TAC, Rio de Janeiro**, v. 4, n. 2, p. 148-163, 2014.  CORRÊA, Joice Cristina Rodrigues; SANTOS, Renato Oliveira; SILVA, Vera Lucia da. A importância do e-commerce: proposta de implementação em uma loja do segmento esportivo. 2018. |

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES



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