ETEC DE GUAIANAZES

NICOLAS SANTOS SILVA  
LEONARDO FERREIRA DA SILVA VIEIRA  
KENNEDY MARTINS  
MARCOS FLEURY PAES DE MACEDO  
RAFAEL OLIVEIRA SILVA

Swop: software para facilitar o ato de permuta

SÃO PAULO/SP  
2020

NICOLAS SANTOS SILVA  
LEONARDO FERREIRA DA SILVA VIEIRA   
KENNEDY MARTINS  
MARCOS FLEURY PAES DE MACEDO  
RAFAEL OLIVEIRA SILVA

Swop: software para facilitar o ato de permuta

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola Técnica Estadual de Guaianazes como parte dos requisitos para obtenção do grau de técnico em Desenvolvimento de Sistemas, sob orientação da professora Aline Mendonça Cordeiro.

SÃO PAULO/SP  
2019

NICOLAS SANTOS SILVA  
LEONARDO FERREIRA DA SILVA VIEIRA  
KENNEDY MARTINS  
MARCOS FLEURY PAES DE MACEDO  
RAFAEL

Swop: software para facilitar o ato de permuta

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola Técnica Estadual de Guaianazes como parte dos requisitos para obtenção do grau de técnico em Desenvolvimento de Sistemas, sob orientação da professora Aline Mendonça Cordeiro.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
Prof.a: Aline Mendonça Cordeiro  
Orientadora

DATA DE VALIDAÇÃO \_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_

*Dedicamos esse trabalho aos nossos professores, amigos e familiares que nos deram apoio, auxiliaram e foram essenciais para a conclusão do mesmo.*

**AGRADECIMENTOS**

Agradecemos aos nossos familiares e professores que nos ofereceram todo o suporte necessário durante a elaboração deste trabalho.

*“A melhor maneira de predizer o futuro é inventá-lo”* Alan Kay

**RESUMO**

O presente trabalho consiste na apresentação de uma solução através de um sistema, desenvolvida pela empresa Astro-tec, que tem como objetivo incentivar e facilitar a ação de permuta, por meio de um site. No site é possível criar anúncio de itens do qual o usuário não deseja mais, selecionar itens do qual também teria preferência em trocar por aquele item oferecido, ou aqueles itens que gostaria a ser notificado quando anunciado, um chat para negociação e muitas outras funcionalidades.

Neste livro, todas as etapas de desenvolvimento serão mostradas como: levantamento dos requisitos, pesquisa de campo, metodologias aplicadas ao projeto, documentação do software (Diagramas de classe e de casos de uso). Uma solução informatizada para esta ação irá facilitar a chegada do anuncio as pessoas interessadas, além de diminuir a quantidade de lixo gerado, já que através desta facilitação deste ato, fará com que cada vez mais pessoas se interessem em fazer trocas em vez de simplesmente jogar o item fora e comprar este outro que deseja.

**Palavras-chaves:** Facilitar. Permuta. Troca.

**ABSTRACT**

This paper presents the presentation of a solution through a system developed by the company Astro-tec, which aims to encourage and facilitate the swop action through a website. On the site you can create announcement of items you no longer want, select items that you would also prefer to exchange for that offered item, or those items you would like to be notified when announced, a trading chat and many other features.

In this book, all development steps will be shown as: requirements gathering, field research, project applied methodologies, software documentation (class diagrams and use case diagrams). A computerized solution for this action will make it easier for interested people to reach the ad, as well as reduce the amount of garbage generated, as by facilitating this act, it will make more and more people interested in making exchanges instead of simply playing. the item off and buy this other one you want.

**Keywords:** Facilitate. Swop. Exchange.

SUMÁRIO

Sumário

[1 CARACTERIZAÇÃO DA EMPRESA DESENVOLVEDORA 9](#_Toc26176303)

[1.1 Histórico 9](#_Toc26176304)

[1.2 Descrição 9](#_Toc26176305)

[1.3 Logo 9](#_Toc26176306)

[1.4 Slogan 10](#_Toc26176307)

[1.5 Missão 10](#_Toc26176308)

[1.6 Visão 10](#_Toc26176309)

[1.7 Valores 10](#_Toc26176310)

[1.8 Organograma 11](#_Toc26176311)

[2 PROBLEMAS ENCONTRADOS 12](#_Toc26176312)

[3 CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO 13](#_Toc26176313)

[4 JUSTIFACATIVA 14](#_Toc26176314)

[5 SOLUÇÃO PROPOSTA 15](#_Toc26176315)

[6 OBJETIVOS 16](#_Toc26176316)

[6.1 OBJETIVO GERAL 16](#_Toc26176317)

[6.2 OBJETIVO ESPECÍFICO 16](#_Toc26176318)

[7 Metodologia 17](#_Toc26176319)

# 1 CARACTERIZAÇÃO DA EMPRESA DESENVOLVEDORA

# 1.1 Histórico

A empresa Astro-tec foi fundada no dia 25 de fevereiro de 2019, nas dependências da ETEC de Guaianazes com o objetivo de desenvolver o trabalho de conclusão de curso em Desenvolvimento de Sistemas. Os seguintes membros participaram da criação da mesma: Nicolas Santos silva, Leonardo Ferreira da silva vieira, Kennedy Martins, Marcos Fleury Paes de Macedo, Rafael

# 1.2 Descrição

A Astro-tec é uma empresa de desenvolvimento de sistemas que desenvolve soluções de médio e baixo porte, atendendo as necessidades de cada cliente individualmente.

# 1.3 Logo



# 1.4 Slogan

“Te levando além das estrelas”.

# **1.5 Missão**

Inovar a cada software concluído, evoluir a eficácia de nossos sistemas, moldando-os para se encaixarem no perfil de cada um dos nossos clientes.

# 1.6 Visão

Ser referência no mercado de trabalho e estar entre as empresas mais influentes socioeconomicamente na área de Tecnologia de Informação na cidade de São Paulo, no prazo de 10 anos.

# 1.7 Valores

* Segurança;
* Inovação;
* Eficácia;
* Sustentabilidade.

# 1.8 Organograma

# 2 PROBLEMAS ENCONTRADOS

* Falta de utilidades em objetos, eletrodomésticos, roupas entre outros.
* Descartes de itens antes do fim de sua vida útil.
* Consumo compulsivo e danos ao meio ambientes.

# 3 CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO

O público-alvo desse projeto são pessoas acima de 18 anos que desejam desapegar de algumas coisas.

# 4 JUSTIFACATIVA

A escolha do presente tema como objeto de estudo justifica-se pelo fato de ser um tema atual, e muito discutido no mundo todo. nossa sociedade aos poucos está se tornando consumista, ou seja compra mais do que necessita, um grande exemplo são os estados unidos pesquisas apontam que seriam necessários 4 planetas e meio se todos os países mantivessem o mesmo nível de consumo dos EUA o famoso American way of Life(estilo americano de viver).

O maior problema do consumismo é o impacto no meio ambiente onde uma sociedade consome mais do que a capacidade de renovação da terra, segundo a wwf (World Wide Fund. for Nature) os humanos vem consumindo mais de 50% do que temos de recursos naturais, ou seja precisamos de um planeta e meio para sustentar nosso estilo de vida atual.

Em alguns casos pessoas consumista sofrem de uma doença denominada oniomania que é a compulsão pela compra, segundo a psicóloga Tatiana Filomensky, coordenadora do Programa para Compradores Compulsivos do Pró-Amiti, estima-se que os pacientes que apresentam esse comportamento representem 5% da população geral, sendo que ele é identificado com maior frequência nas mulheres. “Uma taxa bastante significativa”, ressalta a Tatiana, ela também diz que o que leva essas pessoas a comprar compulsiva mente é que esse ato serve como remédio para angustia e ansiedade, comprar desperta nas pessoas uma sensação de bem-estar, prazer e satisfação o que não é diferente no comprador compulsivo o problema é que ele vai em busca desse prazer com mais frequência pois não consegue atingir essa satisfação de outra maneira.

# 5 SOLUÇÃO PROPOSTA

Propomos um aplicativo facilite o ato de permuta entre pessoas que desejam desapegar de algum item, ou até mesmo pessoas que querem adquirir algo, mas não tem o capital necessário para isso.

# 

# 6 OBJETIVOS

# 6.1 OBJETIVO GERAL

Facilitar a conexão entre pessoas que desejem fazer trocas de produtos usados, utilizando algoritmos para obter a melhor conexão.

# 6.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

* Facilitar o ato de permuta.
* Reduzir o descarte desnecessário.
* Ajudar as pessoas a economizarem dinheiro
* Utilizar combinação automática para selecionar automaticamente pessoas que se encaixem no perfil de interesse naquele anuncio, facilitando assim a negociação entre os usuários.

# 7 Metodologia

Para chegar no problema escolhido, foi utilizado a metodologia brainstorm, que é basicamente uma reunião para discutir sobre um determinado tema com o objetivo de encontrar problemas e buscar a solução.

Após a seleção do problema, foi realizado diversas pesquisas bibliográficas, para a equipe se aprofundar no tema para a elaboração deste livro.

O grupo utilizará a metodologia ágil Scrum para desenvolver o trabalho, por que ela permite uma maior interação entre a equipe com o objetivo de aumentar sua eficiência por meio das Sprints, que são ciclos que duram de duas semanas a um mês onde a equipe deverá desenvolver uma parte do produto final, fazendo diversas reuniões durante o projeto para discutir sobre o andamento.

# 8 REFERÊNCIAS

* <https://www.wwf.org.br/natureza_brasileira/especiais/pegada_ecologica/pegada_ecologica_global/>
* <http://g1.globo.com/natureza/noticia/2012/05/populacao-e-consumismo-ameacam-o-planeta-alerta-estudo-do-wwf.html>
* <https://www5.usp.br/96164/compra-compulsiva-e-problema-de-saude-e-tem-tratamento/>