

## PRÉ-PROJETO 2024

NOME: Ricardo Luiz Tavares Constantino  
Nº 20

TELEFONE (S) 45 984230146

E-MAIL otavares.ricardo@gmail.com

CURSO Desenvolvimento de Sistemas

TURMA:2º F

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

### TITULO

Título do projeto: SportZone

### INTRODUÇÃO

SportZone é um projeto de desenvolvimento de um site de e-commerce especializado na venda de artigos esportivos. O objetivo é oferecer uma plataforma online onde os consumidores possam adquirir produtos como camisas de times de futebol e basquete, jaquetas esportivas, bolas e outros acessórios relacionados a diversas modalidades esportivas. O público-alvo inclui entusiastas de esportes, atletas amadores e profissionais, torcedores de times e qualquer pessoa interessada em artigos esportivos de qualidade.

Um e-commerce, ou comércio eletrônico, é uma plataforma online que permite a compra e venda de produtos ou serviços pela internet. Diferente das lojas físicas, onde é necessário ir até o local para realizar a compra, o e-commerce oferece a conveniência de fazer tudo isso de forma virtual. Funciona da seguinte maneira:

- Catálogo de Produtos: Os produtos são exibidos em uma página web, organizados por categorias. Cada item possui uma descrição detalhada, fotos, preços e opções de tamanhos ou cores.
- Carrinho de Compras: Similar a um carrinho de supermercado, os clientes adicionam os produtos desejados a um carrinho virtual.
- Pagamento Online: Após selecionar os produtos, o cliente finaliza a compra, escolhendo entre diversas opções de pagamento, como cartões de crédito, débito, transferências

bancárias ou carteiras digitais.

- Entrega: Uma vez confirmado o pagamento, o pedido é processado e os produtos são enviados ao endereço fornecido pelo cliente.

## HIPÓTESE / SOLUÇÃO

### **Fatos que Motivaram o Projeto**

- Crescimento do Mercado Online: O aumento do uso da internet e a popularização das compras online destacaram a necessidade de mais opções de e-commerce, especialmente em nichos específicos como o de artigos esportivos.
- Necessidade de Conveniência: Consumidores buscam cada vez mais comodidade e eficiência nas suas compras, evitando deslocamentos e economizando tempo.
- Variedade e Acessibilidade: Muitos produtos esportivos não são facilmente encontrados em lojas físicas, especialmente em regiões menos urbanizadas. Um e-commerce pode superar essa limitação, oferecendo uma ampla gama de produtos acessíveis a qualquer pessoa com acesso à internet.

### **Problemas que serão Sanados**

- Falta de Disponibilidade: Muitos consumidores têm dificuldade em encontrar produtos esportivos específicos em lojas físicas.
- Comodidade: Proporcionar uma experiência de compra fácil e conveniente, sem a necessidade de deslocamento.
- Acesso a Informações: Oferecer descrições detalhadas e avaliações de clientes para ajudar na tomada de decisão.
- Segurança nas Compras: Garantir um ambiente de compra seguro com várias opções de pagamento confiáveis.

## DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

Descrição das três disciplinas.

Análise de projetos e sistemas: APARECIDA DA SILVA FERREIRA

Banco de dados :APARECIDA DA SILVA FERREIRA

Web design: JEAN CLEVERSON PRATAS & MARIA DINA SAVASSINI

## OBJETIVO GERAL

O objetivo deste projeto é criar uma plataforma de e-commerce inovadora e eficiente para a venda de artigos esportivos, que atenda às necessidades dos consumidores, ofereça uma ampla variedade de produtos e proporcione uma experiência de compra conveniente, segura e satisfatória.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

**Desenvolver uma Interface Amigável:** Criar um design moderno e intuitivo, facilitando a navegação e a busca por produtos.

**Implementar um Sistema de Pagamento Seguro:** Integrar diversos métodos de pagamento, garantindo segurança e confiabilidade nas transações.

**Ampliar a Variedade de Produtos:** Oferecer uma extensa gama de artigos esportivos, incluindo produtos exclusivos e edições limitadas.

**Fornecer Suporte ao Cliente de Qualidade:** Estabelecer um sistema de atendimento ao cliente eficiente, via chat, e-mail e telefone.

**Promover a Marca:** Desenvolver estratégias de marketing digital para aumentar a visibilidade do site e atrair mais clientes.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

**Pesquisa Bibliográfica:** Revisão de literatura sobre e-commerce, desenvolvimento de sites e tendências do mercado esportivo. Consiste em consultar livros, artigos acadêmicos, revistas especializadas e materiais que fornecem informações para a compreensão do contexto no qual a plataforma será inserida e das melhores práticas do setor, identificando pontos fortes e fracos para aprimorar a SportZone.

**Pesquisa de Campo:** Análise de sites concorrentes e levantamento de dados sobre as preferências e o comportamento do consumidor. Consiste na observação direta e coleta de informações em sites de e-commerce já existentes.

**Entrevista:** serão realizadas entrevistas com potenciais clientes para entender suas necessidades e expectativas. Serão A entrevista de semiestruturada será realizada com pessoas com perfis de consumidoras finais. Além disso, a entrevista semiestruturada deve ser realizada com os próprios consumidores para obter dados essenciais.

**Levantamento das Necessidades:** Identificação das funcionalidades e características essenciais para o sucesso do site, baseando-se nas pesquisas e entrevistas realizadas.

Esta etapa envolve a definição dos requisitos do sistema, funcionalidades desejadas e critérios de usabilidade para garantir uma experiência de usuário positiva.

## BIBLIOGRAFIA

Listar os principais LIVROS a serem pesquisados. (Mínimo 03 Bibliografias para cada disciplina, preferencialmente da biblioteca do CEEP)

Usar artigos:

[Google Acadêmico](#)

[Portal da CAPES](#)

[HYPERLINK "https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica"](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica)[SciELO](#)

[Academia.Edu](#)

[BDTD](#)

[Science.gov](#)

[Eric](#)

[E- HYPERLINK "https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica"](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica)[Journals](#)

[HYPERLINK "https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica"](https://www.unit.br/blog/melhores-sites-para-pesquisa-academica)[Redalyc](#)

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

CRONOGRAMA DE PROJETO

	JAN	FEV	MAR	ABR	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Escolha do tema											
Elaboração de roteiro											
Levantamento bibliográfico											
Elaboração de pré-projeto											
Apresentação do pré-projeto											
Coleta de dados (requisitos)											
Análise e correção de dados											
Redação											
Revisão da redação											
Entrega para avaliação da banca											
Banca											
Entrega final											

O que está em vermelho aguarda confirmação.

<b>Autorizado</b>	<b>Professor(a)</b>	<b>Data</b>
Análise de projetos e sistemas:  Banco de dados:  Web design:	<b>Aparecida</b>	

--	--	--