

Emilly Budri Bognar

Gabriel de Moura

Íris Oliveira Santos

Johnny da Silva Franco de Lima

Laura Cristini da Silva

Stela dos Santos Montenegro

Desenvolvimento de uma plataforma onde brechós possam vender seus produtos e alcançar um público maior, e ONGs possam ter maior visibilidade em suas campanhas, oferecendo suporte e promovendo a economia circular. A BreShopp amplia o acesso ao consumo consciente e fortalece o impacto social.

Sistema Web:
BreShopp

Diadema

BreShopp

Desenvolvimento de um sistema web para que brechós e ONGs aloquem seus produtos e alcancem um número significativo de consumidores, com o auxílio de um suporte especializado que ajudará na gestão e otimização das vendas em tempo real.

Emilly Budri Bognar

Gabriel de Moura

Íris Oliveira Santos

Johnny da Silva Franco de Lima

Laura Cristini da Silva

Stela dos Santos Montenegro

Diadema

2025

Histórico da Revisão

| Data | Versão | Descrição | Autor |
|-------------------|--------|---|--|
| 13/fevereiro/2025 | 0.1 | Palestra sobre o projeto integrador. | Camilla Midori Kanashiro Santos Emilly Budri Bognar Gabriel de Moura Geovana Maria da Silva Cardoso Íris Oliveira Santos Laura Cristini da Silva Stela dos Santos Montenegro |
| 20/fevereiro/2025 | 0.2 | Formação da equipe. | Camilla Midori Kanashiro Santos Emilly Budri Bognar Gabriel de Moura Geovana Maria da Silva Cardoso Íris Oliveira Santos Laura Cristini da Silva Stela dos Santos Montenegro |
| 21/fevereiro/2025 | 0.3 | Saída da integrante Geovana Maria da Silva Cardoso. | |
| 26/fevereiro/2025 | 0.4 | Registro de ideias e ODS para o Projeto Integrador | Camilla Midori Kanashiro Santos Emilly Budri Bognar |

| | | | |
|-------------------|-----|--|--|
| | | (ideia principal, features, ODS e nível de dificuldade). | Gabriel de Moura Íris Oliveira Santos Laura Cristini da Silva Stela dos Santos Montenegro |
| 26/fevereiro/2025 | 0.5 | Apresentação das ODS Votação para escolher uma entre as ideias registradas (Ideia escolhida: Software de planejamento financeiro). Levantamento de habilidades dos membros da equipe. Criação da paleta de cores. | Camilla Midori Kanashiro Santos Emilly Budri Bognar Gabriel de Moura Íris Oliveira Santos Laura Cristini da Silva Stela dos Santos Montenegro |
| 06/março/2025 | 0.6 | Conversa com o professor orientador e mudança na ideia para o projeto integrador (ideia escolhida: Software para lares temporários para animais). Registros de ideais para viabilização financeira do projeto. | Camilla Midori Kanashiro Santos Emilly Budri Bognar Gabriel de Moura Íris Oliveira Santos Laura Cristini da Silva Stela dos Santos Montenegro |
| 13/março/2025 | 0.7 | Registro de features para o projeto integrador e discussão de ideias. Conversa com o professor orientador. Ingresso do Johnny da Silva Franco de Lima no grupo. | Camilla Midori Kanashiro Santos Emilly Budri Bognar Gabriel de Moura Íris Oliveira Santos Johnny da Silva Franco de Lima Laura Cristini da Silva Stela dos Santos Montenegro |
| 14/março/2025 | 0.8 | Rejeição da ideia de um sistema para lares temporários | Camilla Midori Kanashiro Santos Emilly Budri Bognar |

| | | | |
|---------------|------|---|---|
| | | <p>de animais por não se encaixar em nenhuma ODS específica.</p> <p>Novo levantamento de ideias para o projeto e discussão das ideias.</p> | <p>Gabriel de Moura</p> <p>Íris Oliveira Santos</p> <p>Johnny da Silva Franco de Lima</p> <p>Laura Cristini da Silva</p> <p>Stela dos Santos Montenegro</p> |
| 17/março/2025 | 0.9 | <p>Escolha de nova ideia para o projeto integrador (Ideia escolhida: Marketplace de brechós).</p> <p>Registro de features e fluxo de uso para o projeto integrador.</p> <p>Escolha do nome: Breshop! (Ideia de Laura Cristini da Silva)</p> | <p>Camilla Midori Kanashiro Santos</p> <p>Emilly Budri Bognar</p> <p>Íris Oliveira Santos</p> <p>Johnny da Silva Franco de Lima</p> <p>Laura Cristini da Silva</p> <p>Stela dos Santos Montenegro</p> |
| 20/março/2025 | 0.10 | <p>Criação de formulário de pesquisa de público-alvo</p> <p>Início da escrita da documentação</p> | <p>Camilla Midori Kanashiro Santos</p> <p>Emilly Budri Bognar</p> <p>Íris Oliveira Santos</p> <p>Johnny da Silva Franco de Lima</p> <p>Laura Cristini da Silva</p> <p>Stela dos Santos Montenegro</p> |
| 21/março/2025 | 0.11 | <p>Conversa com a professora de Design Digital sobre ideias para logo e identidade visual.</p> <p>Discussões e brainstorm para a criação da logo, da paleta de cores e das fontes.</p> | <p>Camilla Midori Kanashiro Santos</p> <p>Emilly Budri Bognar</p> <p>Íris Oliveira Santos</p> <p>Johnny da Silva Franco de Lima</p> <p>Laura Cristini da Silva</p> <p>Stela dos Santos Montenegro</p> |
| 01/abril/2025 | 0.12 | Saída da integrante Camilla Midori Kanashiro Santos. | |

| | | | |
|---------------|------|--|--|
| | | | |
| 04/abril/2025 | 0.13 | Alteração do nome do sistema para Breshopp por sugestão da Profª Patrícia Gallo. | Emilly Budri Bognar Íris Oliveira Santos Johnny da Silva Franco de Lima Laura Cristini da Silva Stela dos Santos Montenegro Gabriel de Moura |
| 05/abril/2025 | 0.14 | Criação dos slides da Pitch do projeto. | Stela dos Santos Montenegro |
| 10/abril/2025 | 0.15 | Apresentação da Pitch do projeto. | Emilly Budri Bognar Íris Oliveira Santos Johnny da Silva Franco de Lima Laura Cristini da Silva Stela dos Santos Montenegro Gabriel de Moura. |
| 11/abril/2025 | 0.16 | Apresentação do MIV. | Emilly Budri Bognar Íris Oliveira Santos Johnny da Silva Franco de Lima Laura Cristini da Silva Stela dos Santos Montenegro Gabriel de Moura |
| 18/abril/2025 | 0.17 | Edições na documentação e no Pitch do projeto. | Laura Cristini da Silva Gabriel de Moura Stela dos Santos Montenegro |
| 27/abril/2025 | 0.18 | Criação dos protótipos no figma | Emilly Budri Bognar Íris Oliveira Santos Johnny da Silva Franco de Lima |

| | | | |
|---------------|------|--|--|
| | | | <p>Laura Cristini da Silva</p> <p>Stela dos Santos Montenegro</p> <p>Gabriel de Moura</p> |
| 15/maio/2025 | 0.19 | Edição na documentação e dos objetivos do projeto | <p>Emilly Budri Bognar</p> <p>Íris Oliveira Santos</p> <p>Johnny da Silva Franco de Lima</p> <p>Laura Cristini da Silva</p> <p>Stela dos Santos Montenegro</p> <p>Gabriel de Moura</p> |
| 22/maio/2025 | 0.20 | Criação do escopo, IDEF0 e das tabelas de viabilidade | <p>Laura Cristini da Silva</p> <p>Stela dos Santos Montenegro</p> <p>Gabriel de Moura</p> |
| 23/maio/2025 | 0.21 | Adição dos tópicos: Estrutura Analítica do Projeto; Estudo de Custo do Projeto e Estudo de Viabilidade | <p>Stela dos Santos Montenegro</p> |
| 26/maio/2025 | 0.22 | Adição do tópico: Modelagem do Processo de Negócio | <p>Emilly Budri Bognar</p> |
| 29/maio/2025 | 0.23 | Adição do Diagrama do caso de uso | <p>Laura Cristini da Silva</p> <p>Stela dos Santos Montenegro</p> |
| 06/junho/2025 | 0.24 | Edição do sumário, e revisão das referências. | <p>Stela dos Santos Montenegro</p> |
| 09/junho/2025 | 0.25 | Finalização do desenvolvimento da entrega parcial e adição da sessão Páginas Web | <p>Stela dos Santos Montenegro</p> |
| | | | |
| | | | |

Lista de Tabelas

| | |
|--|----|
| Tabela 1 - Softwares Semelhantes | 28 |
| Tabela 2 - Leis e Normas | 33 |
| Tabela 3 - Estimativa de gastos com Recursos Humanos | 36 |
| Tabela 4 - Estimativa de depreciação de equipamentos | 37 |
| Tabela 5 - Estimativa de despesas | 37 |
| Tabela 6 - Estudo de Viabilidade..... | 37 |
| Tabela 7 - Requisitos Funcionais | 39 |
| Tabela 8 - Requisitos não funcionais | 41 |
| 0Tabela 9 - Regras de Negócio..... | 43 |
| Tabela 10 - Membros da equipe e seu RA | 59 |
| Tabela 11 - Endereço dos Entregáveis | 60 |
| Tabela 12 - Ferramentas Utilizadas | 61 |
| Tabela 13 - Cronograma | 62 |
| Tabela 14 - Funções dos Membros..... | 63 |

Lista de Figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1 - IDEF-0..... | 30 |
| Figura 2 - BPMN..... | 31 |
| Figura 3 - Estrutura analítica do projeto | 36 |
| Figura 4 - Diagrama de Caso de Uso..... | 46 |
| Figura 5 - Paginação | 52 |
| Figura 6 - Index banner | 53 |
| Figura 7 - Index sessão "categorias" | 53 |
| Figura 8 - Index sessão "Doações" | 54 |
| Figura 9 - Index rodapé | 54 |
| Figura 10 - Login | 55 |
| Figura 11 - Cadastro | 55 |
| Figura 12 - Produtos..... | 56 |
| Figura 13 - Produto | 56 |
| Figura 14 - Carrinho Cheio | 57 |
| Figura 15 - Sobre | 57 |
| Figura 16 - Contato | 58 |
| Figura 17 - Administrador | 58 |

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUÇÃO | 22 |
| 1.1 Problema | 22 |
| 1.2 Contexto | 23 |
| 1.3 Objetivos | 23 |
| 1.3.1 Objetivo Geral | 23 |
| 1.3.2 Objetivos Específicos | 24 |
| 1.4 Metodologia | 25 |
| 1.5 Partes Interessadas (Stakeholders) | 27 |
| 1.6 Softwares Similares ou Concorrentes | 28 |
| 2. LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS | 29 |
| 2.1 Escopo | 29 |
| 2.2 Modelagem do Processo de Negócio | 30 |
| 2.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio | 33 |
| 2.4 - Descrição de Requisitos do Usuário | 34 |
| 2.4.1 - Lista de Requisitos do Usuário | 34 |
| 2.5 Estrutura Analítica do Projeto | 36 |
| 2.6 Estimativa de Custo do Projeto | 36 |
| 2.7 Estudo de Viabilidade | 37 |
| 3. ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS DO SISTEMA | 38 |
| 3.1 Requisitos Funcionais do Sistema | 39 |
| 3.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema | 41 |
| 3.3 Regras de Negócio | 43 |
| 4. MODELOS DE SISTEMA | 45 |
| 4.1 Diagrama de Casos de Uso | 45 |
| 4.2 Especificação dos Casos de Uso | 46 |
| 5. IMPLEMENTAÇÃO DAS PÁGINAS WEB | 51 |
| 5.1 Páginas Web | 51 |
| 5.3 Decisões do Design Digital | 58 |

1. INTRODUÇÃO

O atual projeto tem como finalidade exercer atividades que integrem e aprofundem os conteúdos aprendidos ao longo do semestre, proporcionando uma abordagem prática que estimule a aplicação dos conhecimentos teóricos em situações reais, favorecendo a experiência e o desenvolvimento das habilidades adquiridas. E, por intermédio dessas atividades criar uma resposta original para atingir alguns dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU).

Considerando essas metas, idealizamos a realização de um projeto que englobasse não só uma, mas três delas para maior aproveitamento do projeto e uma maior aceitação da banca avaliadora. As ODS doze (“Consumo e produção responsáveis”), oito (“Trabalho decente e crescimento econômico”) e onze (“Cidades e comunidades sustentáveis”) promovem uma abordagem mais completa que visam alcançar uma solução sustentável que favoreça o incentivo do reuso, reduza o descarte têxtil, apoie pequenos negócios e iniciativas sociais, além de fomentar práticas de consumo mais conscientes e responsáveis. Com base nisso, este projeto trata-se de um sistema que funcionaria como um *marketplace* para brechós e ONGs e que promoveria a sustentabilidade.

1.1 Problema

Atualmente, a forma como as roupas são adquiridas e descartadas de maneira impulsiva tem gerado um grande desperdício e diversos desafios, como o acúmulo de peças que poderiam ser doadas para pessoas em situação de vulnerabilidade ou revendidas a preços acessíveis. No entanto, ainda não existe

um sistema que conecte, de maneira eficiente, indivíduos que desejam vender, doar ou comprar roupas usadas de forma sustentável como uma plataforma segmentada, ou seja, focada em atender as necessidades de um público-alvo bem nichado. A baixa visibilidade dessa questão é um dos causadores desse problema, e pequenos brechós e ONGs carecem de algo que possa suprir essa necessidade. Como poderíamos explorar o cenário da moda circular, aumentar sua visibilidade e conectar brechós e ONG's ao seus respectivos públicos?

1.2 Contexto

A economia circular tem se consolidado como uma alternativa essencial para reduzir o desperdício na moda. A reutilização de roupas e acessórios por brechós e ONGs diminui o impacto ambiental e gera renda para pequenos empreendedores e iniciativas sociais. Um *marketplace* nesse segmento pode incentivar o consumo responsável, apoiar negócios sustentáveis e promover práticas conscientes.

No Brasil, a moda sustentável cresce de forma desigual devido a diferenças regionais na infraestrutura e na logística. Enquanto São Paulo e Rio de Janeiro possuem mercados mais estruturados, outras regiões enfrentam desafios. Ampliar o acesso a iniciativas sustentáveis e fortalecer políticas públicas pode tornar a moda circular mais acessível em todo o país.

1.3 Objetivos

A seguir trataremos do objetivo geral e dos específicos para o projeto, ou seja, quais as metas e propósitos que queremos cumprir por meio do sistema.

1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma plataforma digital que conecte brechós e ONGs a consumidores interessados em moda sustentável, promovendo a economia circular, incentivando a geração de renda para pequenos empreendedores e organizações sociais, reduzindo o desperdício têxtil.

1.3.2 Objetivos Específicos

Seguindo para os objetivos específicos:

- Facilidade no carregamento de produtos: Desenvolver uma plataforma intuitiva que permita aos brechós anunciarem facilmente seus produtos, como roupas e acessórios, garantindo uma organização acessível para os consumidores.
- Desenvolvimento com intenção e atenção: Desenvolver as funcionalidades para vendedores, compradores, doadores e receptores de doações com os respectivos recursos necessários de forma eficiente com boas práticas.
- Implementação de funcionalidade de monitoramento de preços para fins de impacto social, tendo sistema de denúncias de preços abusivos e uma equipe de monitoramento dos anúncios.
- Ampliação da visibilidade: Conectar brechós à compradores e ONGs à doadores de maneira simples e objetiva com estratégias de *design* e *marketing* digital e parcerias para aumentar a presença e o alcance de brechós e ONGs na plataforma, garantindo maior destaque para seus produtos.
- Relatórios de desempenho: Fornecer relatórios detalhados sobre o desempenho das vendas e o engajamento, permitindo que brechós e ONGs acompanhem seu progresso e identifiquem áreas para melhorias.
- Integração de formas de pagamento: Integrar diversas opções de pagamento, como cartões de crédito, débito, transferências bancárias e pagamentos via aplicativos, para facilitar as transações e tornar o processo de compra mais acessível.
- Desenvolvimento de áreas administrativas: Implementar *dashboards* e painéis interativos à fim de facilitar a administração do sistema e garantir seu funcionamento.

- Desenvolver funcionalidade que permita acesso ao suporte técnico do sistema, como apoio síncrono e/ou assíncrono.

A BreShopp visa transformar o mercado de moda de segunda mão, promovendo um consumo sustentável, acessível e socialmente responsável. A plataforma será projetada para facilitar a interação de brechós e ONGs no ambiente digital, com funcionalidades estratégicas e intuitivas. Isso permitirá maior visibilidade para pequenos empreendedores e a adoção de práticas de consumo consciente, gerando também um impacto social positivo.

1.4 Metodologia

O atual texto aborda como a equipe propõe a formalização e a elaboração do projeto, a criação de um software onde brechós e ONGs possam disponibilizar seus produtos, manipular estoque e realizar vendas.

Este projeto está vinculado a três objetivos das ODS da ONU, os quais recomendam a ideia de sustentabilidade. Apesar de estar relacionado a esses objetivos, o projeto tem maior compatibilidade com o décimo segundo. Sendo essa, portanto, sua principal meta associada.

Objetivo 12. Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis.

O projeto é fundamentado pelas ODS 12.2: Até 2030, alcançar a gestão sustentável e o uso eficiente dos recursos naturais. também pela ODS 12.5: Até 2030, reduzir substancialmente a geração de resíduos por meio da prevenção, redução, reciclagem e reuso e a ODS 12.7: Promover práticas de compras públicas sustentáveis, de acordo com as políticas e prioridades nacionais.

O projeto também é embasado outras duas ODS secundárias.

Objetivo 8. Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos.

Objetivo 11. Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis

A ideia do projeto é criar um marketplace para brechós e ONGs, onde essas instituições possam anunciar e vender seus produtos de forma simples, ajudando a divulgar o trabalho delas e incentivando o consumo consciente. Optamos por usar o modelo cascata porque ele segue um processo mais organizado e em etapas bem definidas, o que facilita bastante para quem está começando, como é o nosso caso.

Primeiro, fizemos um levantamento de tudo o que o sistema precisa ter, ou seja, um levantamento de requisitos. Nessa fase, definimos quantas páginas o site vai ter, o que é necessário em cada página, como vai funcionar o cadastro das ONGs e brechós, de que forma os produtos serão exibidos, quais filtros e menus serão necessários, entre outros detalhes.

Depois disso, pensamos no visual do site. Começamos criando wireframes (que são esboços das páginas) e, em seguida, fizemos os protótipos, que já mostram melhor como o site vai ficar. A ideia é construir um layout claro, atrativo e fácil de usar, tanto para quem compra quanto para quem vende. O software utilizado para a criação dos protótipos foi o Figma.

Com o design definido, partimos para a parte da programação. Usamos HTML, CSS, Tailwind e Bootstrap para montar a estrutura e o visual das páginas, e depois aplicaremos JavaScript, e a biblioteca Swipper, para adicionar funcionalidades interativas, como sistema de busca, filtros de produtos, botões de navegação e outros recursos.

Após essa etapa, realizamos testes de usabilidade para garantir que a navegação está fluida e intuitiva. Se encontrarmos algum problema ou algo que possa ser melhorado, faremos os ajustes necessários, respeitando o que foi definido no planejamento, já que o modelo cascata prevê mudanças mínimas após cada fase ser concluída.

Além disso, criamos um Manual de Identidade Visual (MIV), que apresenta elementos como a logo, as cores, as fontes e outras definições visuais. Esse manual vai ajudar a manter a padronização da aparência do site, deixando tudo mais coeso e com uma identidade visual marcante.

1.5 Partes Interessadas (Stakeholders)

As partes interessadas no projeto são todos os grupos ou pessoas que serão afetados diretamente ou indiretamente pelo funcionamento do sistema, ou que têm algum tipo de interesse no seu desenvolvimento.

ONG's e instituições de assistência social:

O software contará com um cadastro especial para esse usuário, no qual será liberado o acesso à área de requisição de doações e abertura de campanhas, aumentando a visibilidade e potencializando as ações dessas instituições.

Brechós:

São os principais parceiros do sistema. Terão acesso a um espaço exclusivo para divulgar e vender produtos de segunda mão, promovendo a sustentabilidade e gerando renda para suas causas. Eles serão responsáveis por cadastrar seus produtos e gerenciar suas vendas na plataforma.

Pessoas físicas (vendedores):

Além dos brechós e ONGs, o sistema também será aberto para vendedores autônomos que desejam anunciar peças usadas de forma independente. Essa inclusão amplia o alcance da plataforma e promove a economia circular.

Pessoas físicas (compradores):

São os usuários que utilizarão o site para visualizar os produtos disponíveis e realizar compras. Eles buscam preços acessíveis, boas condições dos itens e, muitas vezes, têm interesse em apoiar causas sociais ou práticas sustentáveis.

1.6 Softwares Similares ou Concorrentes

Durante o processo de pesquisa, foram identificadas algumas plataformas que possuem propostas semelhantes ou que atuam como concorrentes indiretos. Esses sistemas já são usados por pessoas que compram e vendem produtos usados, mas cada um tem seu diferencial. Abaixo está o Quadro 1, que compara os softwares mais relevantes encontrados:

Tabela 1 - Softwares Semelhantes

| | Enjoei | OLX | Repassa |
|----------------------------|--|---|---|
| Natureza da plataforma | Plataforma de compra e venda de roupas, sapatos e móveis usados | Plataforma de compra e venda online de produtos usados. | Plataforma de compra e venda online de roupas usadas com possibilidade de doações. |
| Diferencial | Possibilidade de vender móveis, livros, etc. Seção de produtos de marcas famosas. Auxílio na logística de entrega dos produtos. Plataforma própria de pagamento (Enjubank). | Uma das maiores plataformas de economia circular. Quantidade de anúncios gratuitos. Os vendedores não pagam pela entrega e pela taxa de garantia. | A divulgação, a logística, a curadoria, a fotografia, o armazenamento e a gestão de vendas é realizada por uma equipe especializada do Repassa. Possibilidade de repassar parte do valor para ONGs. Parceria com as lojas Renner. |
| Disponível | Por site e pelo aplicativo. | Por site e pelo aplicativo. | Apenas por site. |
| Principal objetivo | Compra e venda de produtos usados. | Compra e venda de produtos usados. | Compra e venda de roupas usadas e repasse de doações. |
| Formas de ganho financeiro | Comissão variável + tarifa fixa por vendas. Comissão de 50% + tarifa fixa para vendas do enjoei pro. Valor de proteção por cada compra. Tarifa por inatividade e saque do enjubank. | Envio e taxa de garantia pagos pelo comprador. Planos pagos para quantidade superior ao limite de anúncios gratuitos. | Tarifa da Sacola do Bem. Tarifa de venda + repasse de apenas 50% do valor + taxa de adesão + taxa de cupons promocionais (se aplicado). Tarifa de devolução de produtos reprovados. |

2. LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS

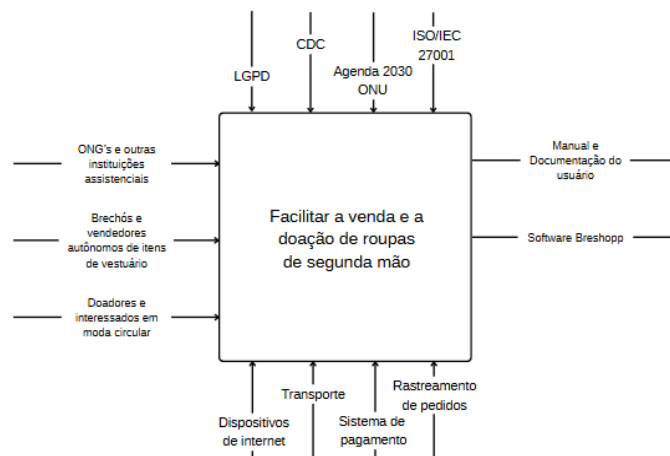
A seguir trataremos do escopo do projeto.

2.1 Escopo

O escopo do projeto tem como objetivo a venda e a doação de produtos de segunda mão com o intuito de reduzir o descarte têxtil contribuindo para a sustentabilidade e fomentando a economia e a moda circular. Para a construção de um software que pudesse assumir o papel de intermediário entre pessoas que desejam doar ou vender roupas usadas e pessoas que querem comprar roupas com um preço mais acessível e instituições que necessitam de doações. Foi necessário compreender o contexto em que está inserido a cidade de Diadema, cujo qual local servirá como base para a implantação do projeto.

Para o desenvolvimento do sistema, deve-se partir do interesse dos stakeholders em se cadastrar. O sistema permitirá que vendedores se cadastrem e anunciem seus produtos, incluindo informações como fotos, descrição, preço e estado do produto. A plataforma contará com uma página inicial que exibirá produtos em destaque e em promoção, uma página para os produtos com filtro de categorias como localização e preço, dentro dessas páginas os usuários poderão visualizar os detalhes dos produtos, adicionar ao carrinho ou entrar em contato com os vendedores. Além disso também contará com páginas dedicadas ao cadastro de vendedores, compradores, doadores e ONGs. Páginas para doação e ao recebimento de doações para ONGS, usuários que optem por doar poderão selecionar uma ONG para destinar a doação. A plataforma exibirá informações das doações para o acompanhamento. O sistema também contará com uma área administrativa para gerenciar cadastros, produtos e prestar suporte ao usuário. O IDEF0 pode auxiliar na compreensão do processo:

Figura 1 - IDEF-0



Fonte: Do próprio autor, 2025

Entradas: ONGs, instituições assistenciais, brechós, vendedores autônomos, doadores e consumidores interessados em moda circular que fornecem roupas de segunda mão para venda ou doação.

Controles: Legislações e normas que regem o sistema, como LGPD, Código de Defesa do Consumidor, Agenda 2030 da ONU e ISO/IEC 27001.

Mecanismos: Infraestrutura necessária, incluindo dispositivos de acesso, transporte, sistema de pagamento e rastreamento de pedidos.

Saídas: o software do sistema Breshopp e sua documentação.

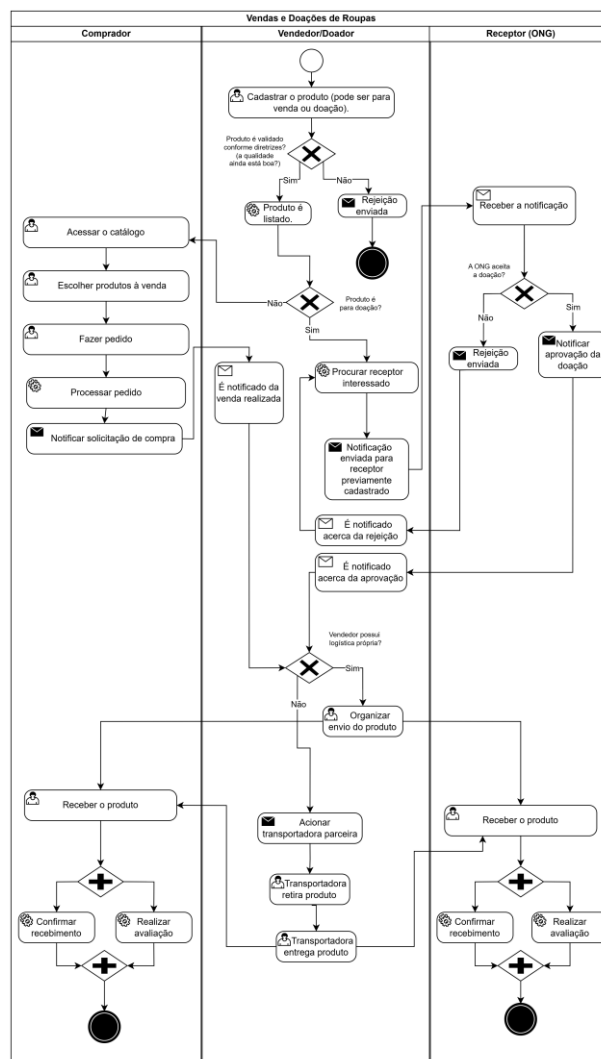
2.2 Modelagem do Processo de Negócio

O software foi concebido para otimizar e democratizar o acesso a produtos sustentáveis, conectando brechós, ONGs e usuários comuns a um público engajado com o consumo consciente. Inicialmente, a proposta considerava um modelo fechado, voltado exclusivamente para instituições parceiras — como brechós consolidados e organizações do terceiro setor — garantindo a procedência e a qualidade dos produtos. No entanto, essa abordagem limitava o engajamento comunitário e restringia a diversidade de itens ofertados.

Com a evolução do conceito, optou-se por um modelo mais inclusivo, permitindo também que usuários comuns atuem como vendedores ou doadores, e que compradores ou receptores (ONGs) possam adquirir ou receber produtos via a plataforma. Essa decisão amplia o impacto social, mas introduz novos desafios relacionados à confiança, curadoria e logística.

A partir da análise de soluções similares, constatou-se que marketplaces bem-sucedidos conciliam verificação de parceiros institucionais com mecanismos de reputação e moderação para usuários comuns. Com base nessa premissa, estruturou-se o fluxo de operação do negócio, que contempla vendas e doações, conforme representado no diagrama BPMN abaixo:

Figura 2 - BPMN



Fonte: Do próprio autor, 2025

No diagrama, observa-se três perfis principais:

- Comprador, que acessa o catálogo, realiza o pagamento e recebe o produto;
- Vendedor/Doador, que cadastra o item e organiza o envio ou aciona uma transportadora;
- Receptor (ONG), que recebe notificações de doações disponíveis, aceita ou recusa os itens, e confirma o recebimento.

O fluxo representa desde a listagem de produtos (para venda ou doação) até a confirmação de recebimento e avaliação, passando por etapas como curadoria, notificações automáticas, organização logística e entregas via transportadora parceira.

Sem uma plataforma como o BreShopp, tanto instituições quanto indivíduos enfrentariam obstáculos como:

- a. Baixa visibilidade, com anúncios dispersos em redes sociais ou sites genéricos, dificultando o alcance de um público engajado;
- b. Falta de padronização e confiança, especialmente entre usuários comuns sem histórico ou avaliações, o que gera insegurança nos compradores e receptores;
- c. Ausência de integração com meios de pagamento e logística, criando barreiras para transações seguras e eficientes.

Nesse cenário, o BreShopp surge como uma solução tecnológica híbrida, que une curadoria institucional com ferramentas de reputação, moderação e educação sobre consumo consciente para usuários comuns. Ao centralizar o catálogo digital, integrar métodos de pagamento e facilitar a logística, a plataforma promove uma experiência segura, acessível e alinhada aos princípios da economia circular.

2.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio

Tabela 2 - Leis e Normas

| Título do Documento | Tipo | Link |
|--|-----------|---|
| LGPD (Lei nº 13.709/2018) | Lei | https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm |
| Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) | Lei | https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm |
| Código de Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078/1990) | Lei | https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm |
| Código Tributário Nacional (Lei nº 5.172/1966) | Lei | https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l5172compilado.htm |
| Código Civil (Lei nº 10.406/2002) | Lei | https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm |
| Lei da Liberdade Econômica (Lei nº 13.874/2019) | Lei | https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2019-2022/2019/lei/l13874.htm |
| Lei dos Arranjos de Pagamento (Lei nº 12.865/2013) | Lei | https://www.jusbrasil.com.br/topicos/27177546/artigo-12-da-lei-n-12865-de-09-de-outubro-de-2013 |
| Resolução nº 80/2021 – Banco Central | Normativa | https://www.bcb.gov.br/estabilidadefinanceira/exibenormativo?tipo=Resolu%C3%A7%C3%A3o%20BCB&numero=80 |

| | | |
|-----------------|--------------------|---|
| ISO/IEC 33001 | Página Informativa | https://www.ariolconsulting.com/pt-pt/portfolio-normas/iso-iec-33000-qualidade-no-desenvolvimento-de-software/ |
| Agenda ONU 2030 | Plano de ação | https://www.unicef.org/brazil/objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel |

Fonte: Do próprio autor, 2025

2.4 - Descrição de Requisitos do Usuário

Usuários poderão cadastrar suas lojas ou perfis, divulgar produtos, realizar compras ou doações de roupas. A plataforma deve permitir buscas por localização e tipo de produto, além de oferecer um sistema de avaliações, mensagens entre usuários e um painel de controle para acompanhamento de interações. A usabilidade e acessibilidade são essenciais, garantindo que pessoas de diferentes perfis possam navegar com facilidade.

2.4.1 - Lista de Requisitos do Usuário

- Cadastro e login de usuários com diferentes perfis (brechós, ONGs, consumidores)
- Criação e gerenciamento de perfil com informações e fotos
- Publicação e edição de produtos
- Sistema de busca filtrada por categoria, localização e tipo de instituição
- Funcionalidade de doações e trocas, além de compras convencionais
- Integração com meios de pagamento seguros

- Chat interno entre usuários e instituições
- Avaliação de produtos e perfis após transações
- Painel de controle com histórico de interações e estatísticas
- Design responsivo e acessível para dispositivos móveis e usuários com deficiência

2.4.2 - Descrição dos Atores

Ator 1:

Consumidor: Usuário interessado em comprar, trocar ou doar peças; pode avaliar produtos e interagir com lojas ou ONGs.

Ator 2:

Brechó: Empresa ou pequeno negócio que utiliza a plataforma para divulgar e vender seus produtos.

Ator 3:

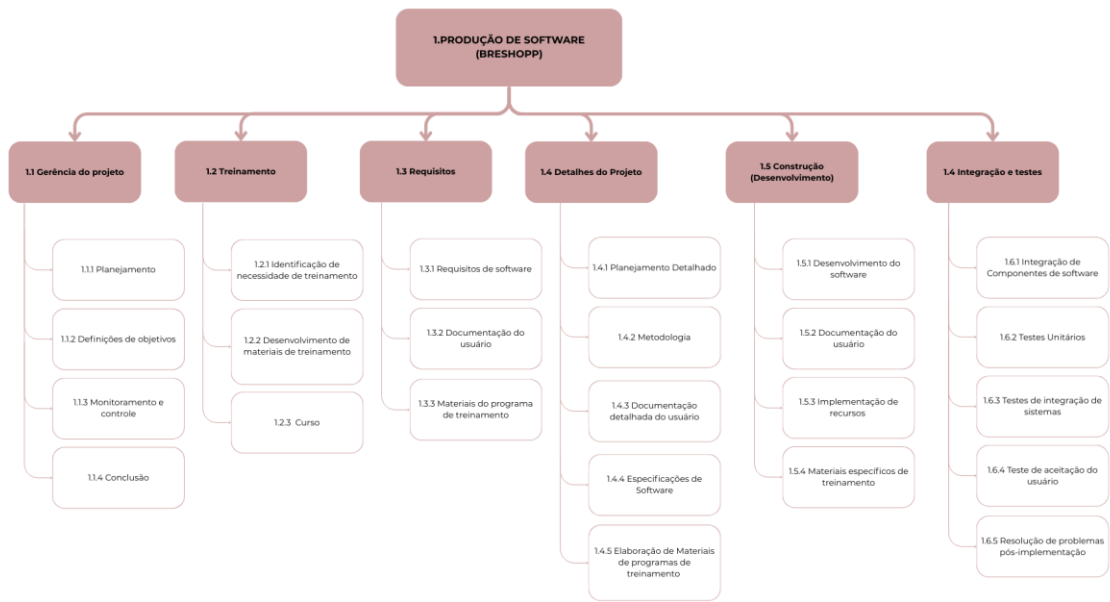
ONG: Organização que arrecada roupas e acessórios como parte de seus projetos sociais, podendo receber doações ou vender produtos para arrecadação de fundos.

Ator 4:

Administrador da Plataforma: Responsável por gerenciar o conteúdo, moderar interações, resolver problemas técnicos e garantir o bom funcionamento do site.

2.5 Estrutura Analítica do Projeto

Figura 3 - Estrutura analítica do projeto



Fonte: Do próprio autor, 2025

2.6 Estimativa de Custo do Projeto

Tabela 3 - Estimativa de gastos com Recursos Humanos

| Nome do Colaborador | Tarefa | Esforço em horas | Custo por Hora (R\$) | Custo no projeto (R\$) |
|--------------------------|--------|------------------|----------------------|------------------------|
| Emilly Budri | 1.2 | 90h | R\$ 40,00 | R\$ 3.600,00 |
| Gabriel de Moura | 1.3 | 60h | R\$ 38,00 | R\$ 2.280,00 |
| Íris Oliveira | 1.6 | 100h | R\$ 35,00 | R\$ 3.500,00 |
| Johnny da Silva | 1.4 | 75h | R\$ 38,00 | R\$ 2.850,00 |
| Laura Cristini | 1.5 | 220h | R\$ 42,00 | R\$ 9.240,00 |
| Stela Montenegro | 1.1 | 180h | R\$ 70,00 | R\$ 12.600,00 |
| Custo total (R\$) | | | | R\$ 34.070,00 |

Fonte: Do próprio autor, 2025

Tabela 4 - Estimativa de depreciação de equipamentos

| Equipamento | Tempo de vida Útil na empresa | Preço (R\$) | Depreciação (Preço/Vida útil) (R\$) |
|--|-------------------------------|--------------|-------------------------------------|
| Notebook | 36 meses | R\$ 4.000,00 | R\$ 666,67 |
| Teclado | 24 meses | R\$ 350,00 | R\$ 87,50 |
| Mouse | 24 meses | R\$ 150,00 | R\$ 37,50 |
| Monitor | 60 meses | R\$ 800,00 | R\$ 80,00 |
| Impressora | 48 meses | R\$ 1.500,00 | R\$ 187,50 |
| Headset | 36 meses | R\$ 300,00 | R\$ 50,00 |
| Valor total de Depreciação(R\$) | | | R\$ 1109,17 |

Fonte: Do próprio autor, 2025

Tabela 5 - Estimativa de despesas

| Despesa | Custo(R\$) |
|--------------------------|----------------------|
| Aluguel + Condomínio | R\$ 16.914,00 |
| Água | R\$ 600,00 |
| Energia Elétrica | R\$ 2.400,00 |
| Materiais de escritório | R\$ 1.200,00 |
| Valor total (R\$) | R\$ 21.114,00 |

Fonte: Do próprio Autor, 2025

2.7 Estudo de Viabilidade

Tabela 6 - Estudo de Viabilidade

| Questão | Resposta | |
|--|----------|-----|
| | Sim | Não |
| O novo sistema contribui para os objetivos da organização? | X | |
| O novo sistema pode ser implementado com a tecnologia atual? | X | |
| O novo sistema pode ser implementado dentro do orçamento? | X | |
| O novo sistema pode ser implementado conforme o cronograma do projeto? | X | |
| O novo sistema pode ser integrado com outros sistemas em operação? | X | |

Fonte: Do próprio autor, 2025

Diante do exposto e considerando que:

- O novo sistema contribui para os objetivos da organização, à medida que atende à Agenda da ONU 2030 em três Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, sendo:

- **ODS 8:** Trabalho decente e crescimento econômico;
- **ODS 11:** Cidades e comunidades sustentáveis;
- **ODS 12:** Consumo e produção responsáveis.

- O novo sistema pode ser implementado com a tecnologia atual, pois utiliza a linguagem de programação **JavaScript**, além das marcações em **HTML** e **CSS**;

- O novo sistema pode ser implementado dentro do orçamento, já que os custos de implementação foram patrocinados pela **Instituição de Ensino Fatic Luigi Papaiz**;

- O novo sistema pode ser implementado conforme o cronograma do projeto;

- O novo sistema pode ser integrado a outros sistemas em operação, como os sistemas de georreferenciamento, pois está escrito na mesma linguagem de outros sistemas (**JavaScript**) e compartilha o mesmo banco de dados (endereços de localização por meio de coordenadas);

- Não foram identificados riscos que comprometam a implantação do sistema;

A Coordenação do Projeto conclui que o novo sistema é **viável para implementação e execução**, conforme as diretrizes apresentadas neste documento.

3. ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS DO SISTEMA

A seguir abordaremos os requisitos do sistema, que podem ser divididos em três requisitos: Funcionais, Não Funcionais e as Regras de Negócio.

3.1 Requisitos Funcionais do Sistema

O sistema deve permitir o cadastro e login de usuários, a inserção e gestão de produtos por administradores ou vendedores, e oferecer funcionalidades como buscas com filtros, carrinho de compras e finalização de pedidos com opções de pagamento e entrega. Além disso, deve possibilitar o acompanhamento de pedidos, avaliações de produtos e vendedores, e contar com um painel administrativo para gerenciamento geral do sistema.

Tabela 7 - Requisitos Funcionais

| Número | Descrição | Prioridade | Revisado? | |
|--------|--|------------|-----------|-----|
| | | | Sim | Não |
| RF001 | O sistema deverá possuir uma área para cadastro de usuários, que deverá aceitar o cadastro de pessoas físicas (compradores/doadores). O sistema também deverá aceitar o cadastro de ONGs e brechós, que deverão fornecer dados como nome, CNPJ, e-mail, telefone, endereço e categoria de cadastro (ONG beneficente, Brechó Solidário, Brechó Comercial entre outros). | Alta | | |
| RF002 | O controle de acesso ao sistema será via login previamente cadastrado. | Alta | | |
| RF003 | As ONGs e brechós deverão conseguir criar uma página de apresentação com suas informações como nome, logo, descrição, localização, fotos, produtos que o | Alta | | |

| | | | | |
|-------|---|-------|--|--|
| | brechó vende, projetos/campanhas realizadas pela ONG e redes sociais. | | | |
| RF004 | As ONGs deverão ser capazes de indicar os itens que elas possuem interesse em receber, bem como o estado e informações adicionais e as formas que elas recebem essas doações. | Alta | | |
| RF005 | O sistema deve permitir que administradores ou vendedores gerenciem os anúncios dos produtos com fotos, descrições, preços, tamanhos e categorias. | Alta | | |
| RF006 | O sistema pode permitir que usuários avaliem produtos e vendedores após a compra. | Baixa | | |
| RF007 | O sistema deve permitir que os usuários adicionem produtos ao carrinho e visualizem o total da compra. | Alta | | |
| RF008 | Todos os perfis devem ser passíveis de alteração em qualquer dado pessoal com verificação de duplicidade, exceto CPF e CNPJ. | Média | | |
| RF009 | O sistema deve permitir a troca de mensagens entre usuários, para negociação, esclarecimento de dúvidas ou organização de doações. | Média | | |
| RF010 | O sistema deve enviar notificações por e-mail ou na plataforma para avisos importantes, como novas mensagens, atualizações de status de | Baixa | | |

| | | | | |
|--|-------------------------------------|--|--|--|
| | pedido e confirmações de transação. | | | |
|--|-------------------------------------|--|--|--|

Fonte: Do próprio autor, 2025

3.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema

Os requisitos não funcionais abrangem desempenho, segurança, usabilidade, disponibilidade, escalabilidade, compatibilidade e manutenibilidade para garantir uma experiência confiável, eficiente e segura aos usuários.

Tabela 8 - Requisitos não funcionais

| Número | Descrição | Prioridade | Revisado? | |
|--------|--|------------|-----------|-----|
| | | | Sim | Não |
| RNF001 | Os cadastros só poderão ser confirmados e visualizados por terceiros após a validação pela equipe administradora. | Alta | | |
| RNF002 | O sistema deve ser capaz de atender múltiplos usuários simultaneamente com tempo de resposta inferior a 2 segundos para ações comuns (como login, busca de produtos e adição ao carrinho). | Média | | |
| RNF003 | O sistema deve estar disponível para acesso 24 horas por dia, 7 dias por semana, com no mínimo | Média | | |

| | | | | |
|--------|--|-------|--|--|
| | 99% de uptime mensal. | | | |
| RNF004 | O sistema deve proteger os dados dos usuários com criptografia e armazenar senhas de forma segura. Deve também validar entradas para prevenir ataques. | Alta | | |
| RNF005 | A interface deve ser intuitiva, responsiva (adaptável a dispositivos móveis) e acessível a usuários com diferentes níveis de experiência. | Média | | |
| RNF006 | O sistema deve estar preparado para expandir em número de usuários e produtos sem perda significativa de desempenho. | Média | | |
| RNF007 | O código do sistema deve seguir boas práticas de desenvolvimento, facilitando correções, melhorias e atualizações futuras. | Alta | | |

| | | | | |
|---------|--|-------|--|--|
| RNF008 | O sistema deve registrar logs de atividades relevantes (ex: logins, alterações de produtos, pedidos) para fins de auditoria e suporte. | Média | | |
| RNF009* | O sistema deve oferecer recursos de acessibilidade como modo escuro, compatibilidade com leitores de tela e integração com Vlibras | Baixa | | |

Fonte: Do próprio autor, 2025.

3.3 Regras de Negócio

As regras de negócio do sistema definem permissões de cadastro, controle de estoque, política de preços, comissões sobre vendas, cancelamentos, avaliações, prazos de envio e uso de cupons para garantir o funcionamento justo e organizado da plataforma.

0Tabela 9 - Regras de Negócio

| Número | Descrição |
|--------|---|
| RN001 | Apenas ONGs podem receber doações. |
| RN002 | Somente usuários com perfil de vendedor podem cadastrar, editar ou remover produtos do catálogo. |
| RN003 | Um produto só pode ser comprado se houver unidades disponíveis em estoque; ao finalizar a compra, a quantidade deve ser automaticamente atualizada. |
| RN004 | Todo produto deve ter um preço maior que zero e respeitar limites definidos pela plataforma (ex: não inferior a R\$5,00). |

| | |
|-------|--|
| RN005 | A plataforma retém uma porcentagem (ex: 10%) sobre cada venda realizada por vendedores, valor que será previamente acordado com os anunciantes. |
| RN006 | O pedido só pode ser cancelado antes do envio do produto; após o envio, deve ser tratado como devolução ou troca conforme a política da loja. |
| RN007 | Apenas usuários que compraram um produto podem avaliá-lo, e cada compra permite apenas uma avaliação. |
| RN008 | O vendedor é responsável por enviar o produto dentro do prazo estipulado (ex: até 3 dias úteis após a confirmação do pagamento). |
| RN009 | Administradores podem criar cupons de desconto com regras específicas (ex: validade, valor mínimo de compra, número de usos). |
| RN010 | Todos os usuários deverão ser maiores de idade para se cadastrarem, isto é, a partir de 18 anos. |
| RN011 | Se escolhida a opção de entrega de “retirada no local”, o comprador é totalmente responsável por essa retirada, além de ser cancelada a compra caso a retirada não ocorra no prazo estipulado pelo vendedor. |
| RN012 | Perfis sem imagem ou descrição aparecerão no final das listagens. |
| RN013 | O site apenas intermedia as doações, e não as realiza de forma direta. |
| RN014 | As entidades são responsáveis por garantir que tenham permissão para divulgar imagens de terceiros. |
| RN015 | A exclusão definitiva do cadastro pode ser solicitada pela própria entidade/usuário a qualquer momento. |
| | |

Fonte: Do próprio autor, 2025

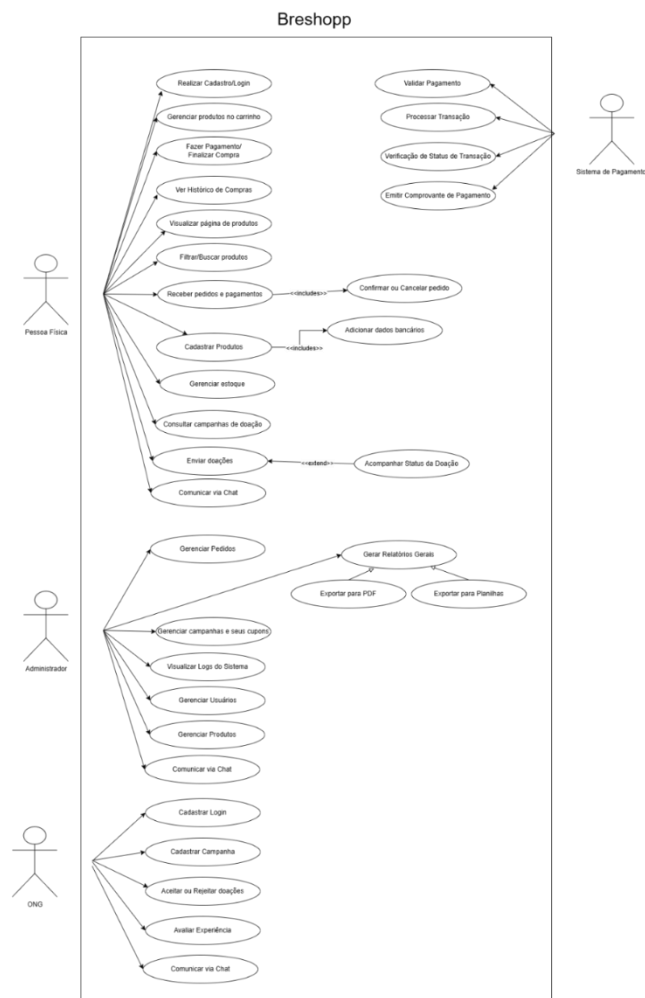
4. MODELOS DE SISTEMA

A modelagem do sistema é essencial no desenvolvimento de software, oferecendo representações visuais e textuais das funcionalidades e interações com os usuários. Neste capítulo, apresentamos o Diagrama de Casos de Uso do sistema *BreShopp*, que ilustra as principais interações entre os diferentes tipos de usuários (atores) e as funcionalidades oferecidas. Em seguida, detalhamos cada caso de uso, esclarecendo o comportamento esperado do sistema.

4.1 Diagrama de Casos de Uso

O Diagrama de Casos de Uso é uma ferramenta visual utilizada para representar as interações entre os usuários (atores) e o sistema. Cada caso de uso descreve uma funcionalidade específica, enquanto os atores representam os perfis que utilizam essas funcionalidades. As interações podem ocorrer por associação direta ou através de relacionamentos como inclusão (include) e extensão (extend).

Figura 4 - Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Do próprio autor, 2025

4.2 Especificação dos Casos de Uso

Visualizar Página Inicial (CSU01)

Sumário: Exibição da página inicial com destaques, produtos, ONGs e opções de navegação.

Ator Primário: Visitante e usuário autenticado.

Fluxo Principal:

1. O visitante e/ou usuário autenticado acessa o endereço principal da plataforma.
2. O sistema exibe a página inicial com banner, produtos em destaque, ONGs/brechós destacados, opções de navegação e informações institucionais.

Fluxo Alternativo (2): Indisponibilidade do sistema
a. Caso o sistema esteja indisponível, uma mensagem de erro é exibida.

Pós-condições: O visitante e/ou usuário visualiza os principais conteúdos da plataforma e pode navegar para outras seções como login, cadastro, loja ou doações.

Cadastro e Login de Usuário (CSU02)

Sumário: Permite que o usuário realize seu cadastro e login na plataforma.

Ator Primário: Usuário (comprador, vendedor ou doador).

Pré-condições: Nenhuma (para cadastro); estar cadastrado (para login).

Fluxo Principal:

1. O usuário acessa a página de login ou cadastro.
2. O sistema apresenta o formulário apropriado.
3. O usuário preenche os campos com seus dados pessoais e/ou de acesso.
4. O sistema valida as informações fornecidas.
5. O sistema verifica o usuário e o redireciona ao seu painel conforme o tipo de conta.

Fluxo Alternativo (4): Dados inválidos

a. O sistema informa os erros e solicita a correção.

Pós-condição: O usuário está autenticado no sistema.

Gerenciamento de Produtos (CSU03)

Sumário: Permite que o vendedor (ONG ou brechó) adicione, edite ou exclua seus produtos na plataforma.

Ator Primário: Vendedor.

Pré-condições: Estar autenticado.

Fluxo Principal:

1. O vendedor acessa o painel de gerenciamento.
2. O sistema apresenta opções para incluir, editar ou excluir produtos.
3. O vendedor escolhe uma das ações:
 - 3.1. Incluir: Preenche formulário com nome, descrição, imagem, preço, quantidade e categoria.
 - 3.2. Editar: Seleciona um produto e atualiza os campos desejados.
 - 3.3. Excluir: Seleciona o produto a ser removido.
4. O sistema processa a requisição e exibe feedback da operação.

Pós-condição: A lista de produtos do vendedor é atualizada.

Compra de Produto (CSU04)

Sumário: Permite que o comprador adquira produtos cadastrados na plataforma.

Ator **Primário:** Comprador.

Pré-condições: Estar autenticado.

Fluxo Principal:

1. O comprador navega pelos produtos listados.
2. O comprador seleciona um item e visualiza os detalhes.
3. O comprador adiciona o produto ao carrinho e finaliza a compra.
4. O sistema processa o pagamento e atualiza o estoque.
5. O sistema emite confirmação da compra e registra no histórico.

Fluxo Alternativo (4): Falha no pagamento

a. O sistema exibe mensagem de erro e solicita nova tentativa ou alteração do método de pagamento.

Pós-condição: A compra é registrada, e o produto é reservado para o comprador.

Doação e Solicitação de Doação (CSU05)

Sumário: Permite que o doador cadastre uma doação e o receptor a solicite.

Ator Primário: Doador e Receptor.

Pré-condições: Estar autenticado.

Fluxo Principal (Doador):

1. O doador acessa a área de doações.
2. O doador cadastra os dados do item a ser doado.
3. O sistema torna o item visível na plataforma.

Fluxo Principal (Receptor):

4. O receptor visualiza doações disponíveis por geolocalização.
5. O receptor solicita a retirada de uma doação.
6. O sistema notifica o doador.

Pós-condição: A doação é registrada e disponibilizada para retirada.

Comunicação entre Usuários (CSU06)

Sumário: Permite a troca de mensagens entre usuários da plataforma.

Ator Primário: Comprador, Vendedor e/ou Doador.

Pré-condições: Estar autenticado; ter uma interação ativa (compra ou doação).

Fluxo Principal:

1. O usuário acessa o chat de uma transação ativa.
2. O usuário envia e recebe mensagens pelo sistema.
3. O sistema armazena o histórico da conversa.

Pós-condição: A comunicação é registrada.

Avaliação de Transações (CSU07)

Sumário: Permite avaliar uma compra ou doação após sua conclusão.

Ator Primário: Comprador ou Receptor.

Pré-condições: Ter concluído uma transação.

Fluxo Principal:

1. O sistema oferece a opção de avaliação após o encerramento da transação.

2. O usuário insere nota, comentário e, opcionalmente, anexa imagens.
3. O sistema registra a avaliação no perfil do vendedor.

Pós-condição: A avaliação é salva e exibida publicamente.

Administração da Plataforma (CSU08)

Sumário: Permite que o administrador gerencie usuários, transações e denúncias.

Ator **Primário:** Administrador.

Pré-condições: Estar autenticado como administrador.

Fluxo Principal:

1. O administrador acessa o painel administrativo.
2. Visualiza estatísticas da plataforma, denúncias recebidas e gerência usuários.
3. Pode bloquear, editar ou excluir contas e conteúdo.

Pós-condição: A plataforma é mantida conforme os critérios de segurança e usabilidade.

5. IMPLEMENTAÇÃO DAS PÁGINAS WEB

Essa sessão traz informações sobre a interface do usuário desenvolvida e exemplifica os modelos de navegação possíveis, tanto para o tipo de perfil comum, quanto para o perfil de ONG.

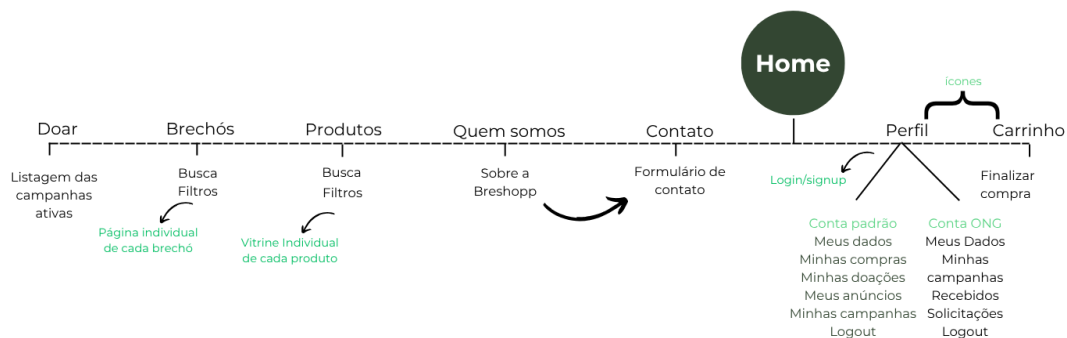
5.1 Páginas Web

A página inicial do Breshopp serve como a porta de entrada para o projeto, oferecendo uma interface clara e intuitiva para os usuários navegarem. As principais opções de navegação e suas interações são:

- Home: Ao clicar em "Home", a página atualiza, retornando o usuário para a interface inicial do Breshopp.
- Brechós: Direciona o usuário para uma nova página onde pode visualizar cards com informações dos brechós cadastrados na plataforma.
- Produtos: Leva o usuário a uma página dedicada à exibição dos anúncios de produtos disponíveis na plataforma.
- Doar: Encaminha o usuário para uma página onde ele pode visualizar as campanhas de doação que estão ativas no momento.
- Sobre: Redireciona para uma página com informações sobre o projeto Breshopp e sua missão.
- Contato: Direciona o usuário para uma página que contém um formulário de contato, permitindo que ele envie mensagens ou tire dúvidas.

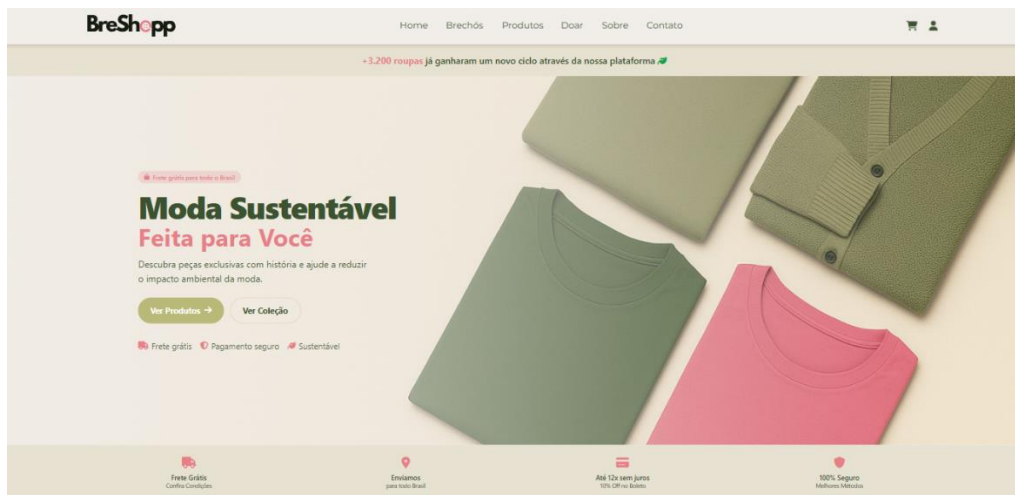
Além dessas opções de navegação, a página inicial também inclui ícones de Carrinho e Perfil, que oferecem acesso rápido a funcionalidades relacionadas a compras e informações do usuário, respectivamente.

Figura 5 - Paginação



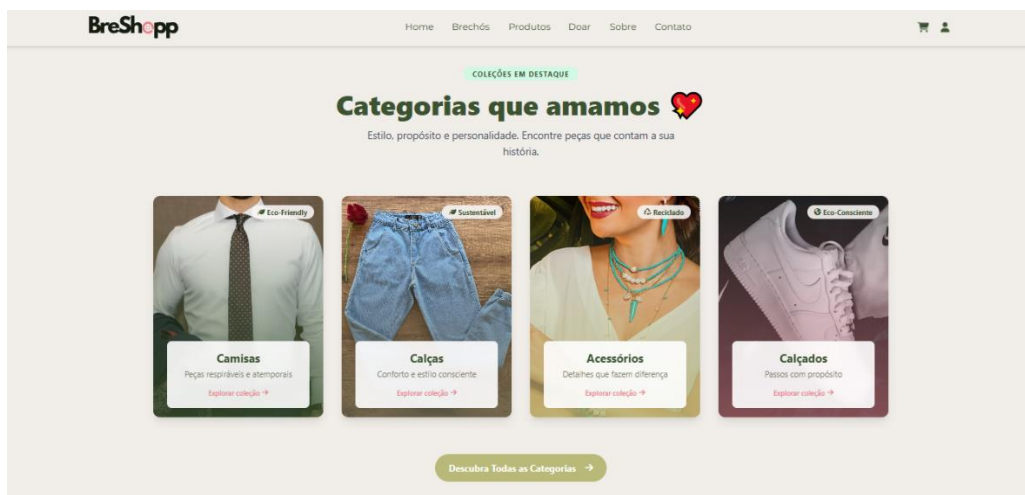
Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 6 - Index banner



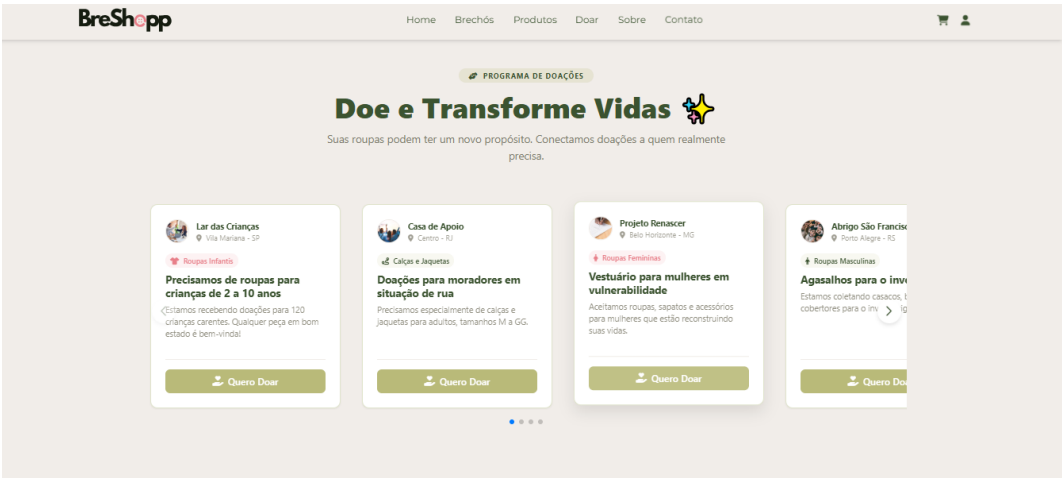
Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 7 - Index sessão "categorias"



Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 8 - Index sessão "Doações"



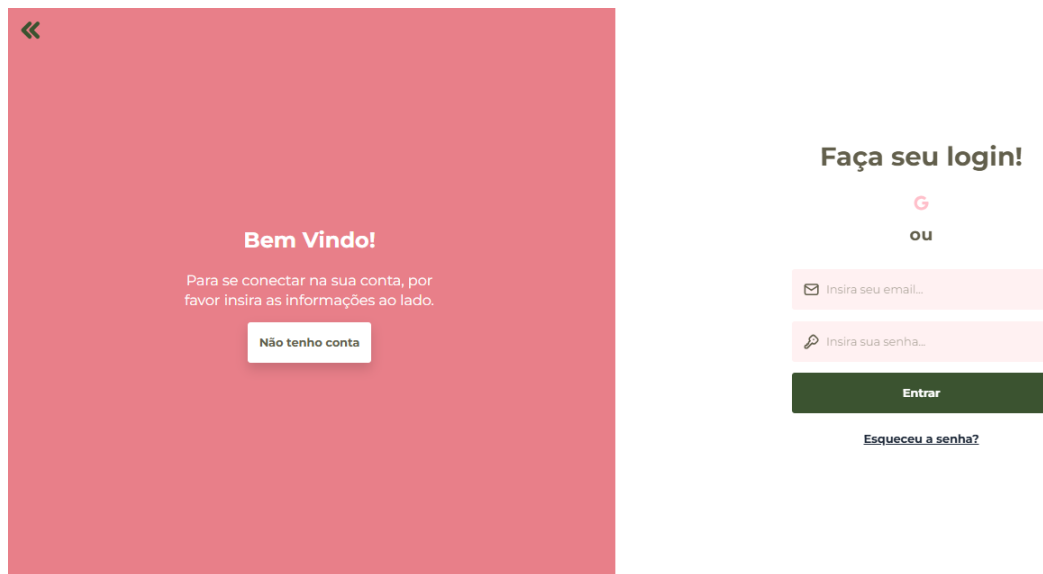
Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 9 - Index rodapé



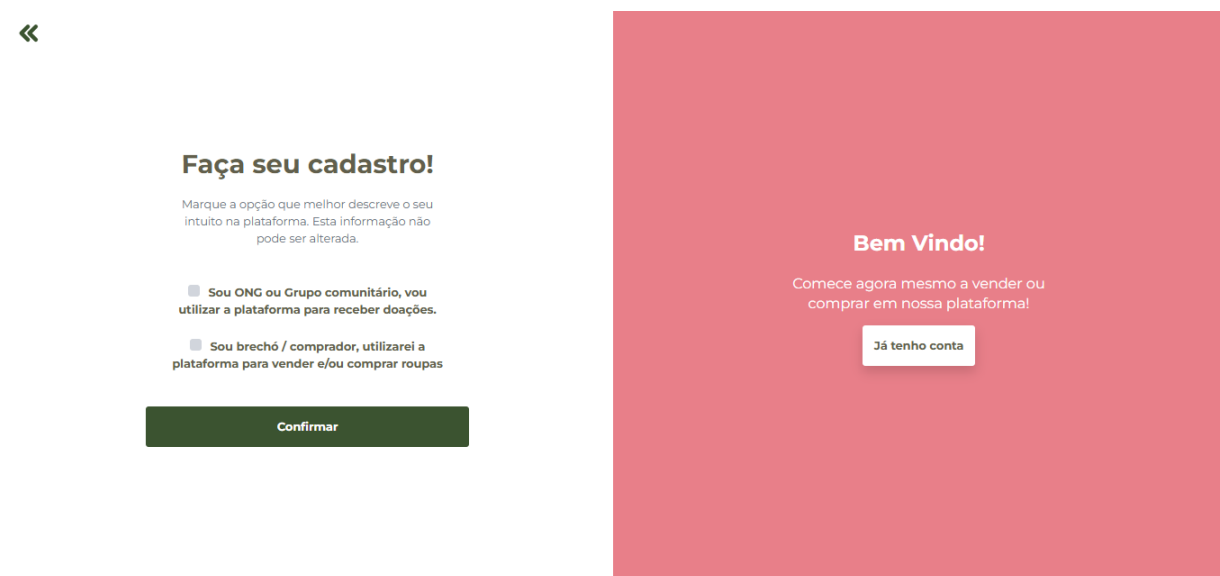
Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 10 - Login



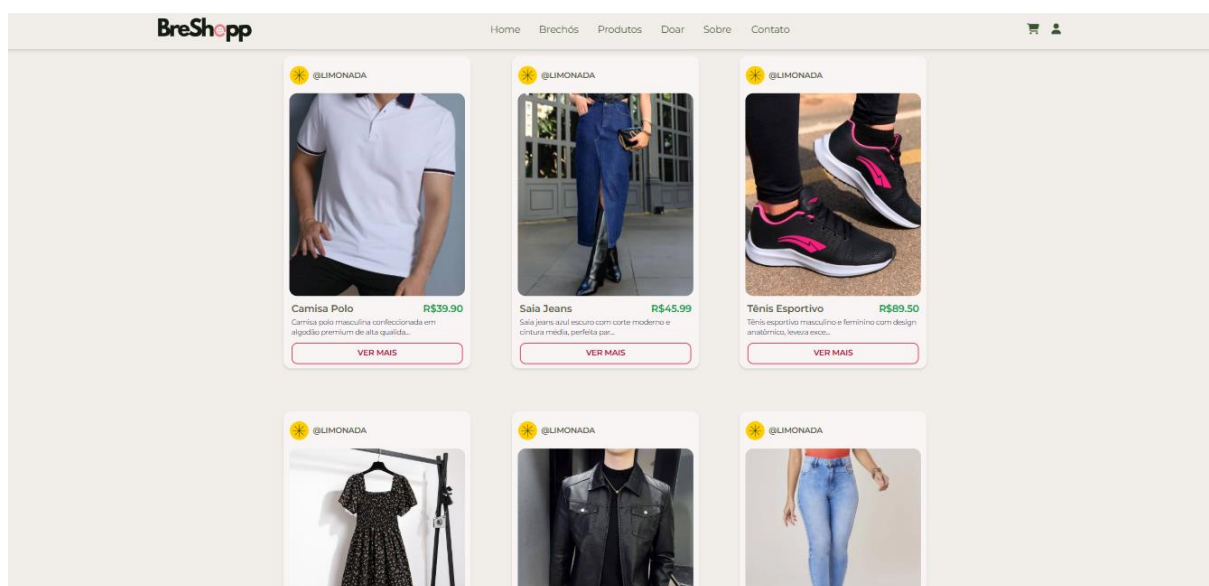
Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 11 - Cadastro



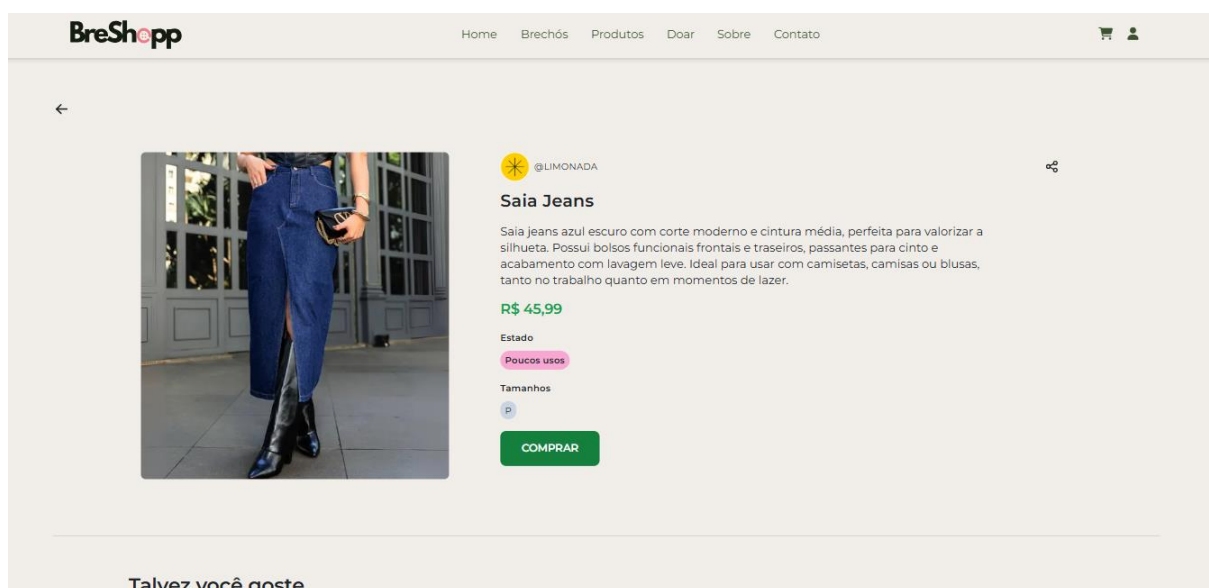
Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 12 - Produtos



Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 13 - Produto



Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 14 - Carrinho Cheio

Home

Brechós

Produtos

Doar

Sobre

Contato

Endereço de Envio

☐ Você retira no local

CEP

Nº

Complemento

Nome Completo

Método de pagamento

Crédito

Pix

Boleto

Nome no Cartão

Número do Cartão

Mês

Ano

CVV

Resumo

Saia Jeans

de ModaModa

R\$ 45,99

X

Tênis Esportivo

de ModaModa

R\$ 89,50

X

Subtotal

R\$135,49

Frete

R\$ 10,00

Total

R\$145,49

Finalizar Compra

Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 15 - Sobre



Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 16 - Contato

BreShopp Home Brechós Produtos Doar Sobre Contato

Olá Garimpeir@!!!
Vamos botar o papinho em dia?

Qual é seu nome de garimpeir@ oficial?
(Seu nome, por favor... ou aquele que você usa quando encontra peças incríveis)

Seu nome...

Como a gente te acha no e-mail?
(Prometemos não mandar spam. Só amor e respostas sinceras.)

Seu e-mail...

E o Instagram?
(Prometemos que aqui não nenhum stalker)

Seu instagram...

E sobre o que você quer conversar?
(Doações, ideias, dúvidas, elogios, tretas fashion... conta aí!)

Fonte: Do próprio autor, 2025

Figura 17 - Administrador

Usuários
121 usuários encontrados

Todos Adms Comuns ONGs Rejeitados Aguardando aprovação

| ID | Usuário | Email | Senha | + |
|-----|-----------------|------------------------|-------|-----|
| 1 | BRESHOPP | bs@gmail.com | ***** | x ✎ |
| 200 | Breshop RJ | breshoprj@gmail.com | ***** | x ✎ |
| 201 | Brechó da Maria | mariabrc@gmail.com | ***** | x ✎ |
| 202 | Loja Vintage | vintage.loja@gmail.com | ***** | x ✎ |
| 203 | Brechó Ana | anabrc@gmail.com | ***** | x ✎ |
| 204 | Breshop Pedro | pedrobshp@gmail.com | ***** | x ✎ |

Fonte: Do próprio autor, 2025

5.3 Decisões do Design Digital

O layout do BreShopp foi cuidadosamente desenvolvido para transmitir, por meio da harmonia das cores, a seriedade e o compromisso com a sustenta-

bilidade e a moda consciente. A combinação entre tons neutros, naturais e vibrantes cria uma comunicação visual acolhedora e engajada, refletindo a importância do nosso projeto em promover o consumo responsável e apoiar brechós e ONGs.

Os conceitos adotados despertam o interesse através da valorização da solidariedade e do impacto social, enquanto a estrutura acessível e intuitiva foi pensada para facilitar a navegação, permitindo que compradores e doadores contribuam com a moda circular de forma prática, consciente e eficaz.

6. APÊNDICE

Breshopp

Tabela 10 - Membros da equipe e seu RA

| RA | Nome Completo |
|---------------|--------------------------------|
| 2171392511009 | Emilly Budri Bognar |
| 2171392511013 | Gabirel de Moura |
| 2171392511018 | Íris Oliveira Santos |
| 217392511047 | Johnny da Silva Franco de Lima |
| 2171392511014 | Laura Cristini da Silva |

| | |
|---------------|-----------------------------|
| 2171392511002 | Stela dos Santos Montenegro |
|---------------|-----------------------------|

Fonte: Do próprio autor, 2025

Turma: DSM1/2025

Disciplinas:

- Engenharia de Software I – Prof. Lúcio Nunes de Lira
- Desenvolvimento Web I – Prof. Bruno Zolotareff
- Design Digital – Prof(a). Patricia Gallo

Tabela 11 - Endereço dos Entregáveis

| Descrição | Endereço |
|--|--|
| <u>Repositório da Documentação e do Código-Fonte</u> | https://github.com/brunabrits/MesaCompartilhada_PI |
| Hospedado no GitHub Pages | https://brunabrits.github.io/MesaCompartilhada_PI/ |
| Pitch | |
| Portfólio | <p>Emilly Budri Bognar: https://github.com/emillyBudriBognar</p> <p>Gabriel de Moura: https://github.com/GabrieldeMoura9648</p> <p>Íris Oliveira Santos https://github.com/</p> <p>Johnny da Silva Franco de Lima https://github.com/JohnnyPlus08</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>Laura Cristini da Silva: https://github.com/Laura677 Stela dos Santos Montenegro https://github.com/stela-sm</p> |
|--|--|

Fonte: Do próprio autor, 2025

Tabela 12 - Ferramentas Utilizadas

| Artefato | Ferramenta |
|--------------------------|---|
| IDEF0 | https://www.canva.com |
| BPMN | https://www.drawio.com/ |
| Diagrama de Casos de Uso | https://www.drawio.com/ |
| Diagrama de Navegação | https://www.canva.com |
| Estrutura Analítica | https://www.drawio.com/ |
| Canvas | https://www.canva.com |

Fonte: Do próprio autor, 2025

Tabela 13 - Cronograma

[illegible]

[illegible]

Fonte: Do próprio autor, 2025

Datas de Entrega:

Apresentação Parcial do Projeto: 10/04/2025

Apresentação Final do Projeto: 12/06/2025

5.1 Funções dos Membros do Projeto

Para a divisão do trabalho foram criadas as funções abaixo com as seguintes siglas: LID – Líder do Grupo

DEV - Desenvolvedor

DOC – Responsável pela Documentação

DES – Designer

Tabela 14 - Funções dos Membros

| Nome do Responsável | Período | Função |
|---------------------|---------|--------|
|---------------------|---------|--------|

| | | |
|--------------------------------|----------------------------|-----------|
| Emilly Budri Bognar | 19/02/2025 a 12/06/2025 | DES / DEV |
| Gabriel de Moura | 19/02/2025 a 12/06/2025 | DOC |
| Íris Oliveira Santos | 19/02/2025 a 12/06/2025 | DEV |
| Johnny da Silva Franco de Lima | 19/02/2025 a 12/06/2025 | DOC |
| Laura Cristina da Silva | 19/02/2025 a 12/06/2025 | DOC / DEV |
| Stela dos Santos Montenegro | 19/02/2025 a 12/06/2025 | LID / DEV |

Fonte: Do próprio autor, 2025