Projeto Integrador 2º Semestre - DSM

**Disciplinas:**

Banco de Dados

Desenvolvimento Web II

Engenharia de Software II

**Professores:**

Bruno

Ederaldo

Nilton

**Grupo(n) / Nome da Empresa: Grupo 4 / CxStore**

**Sistema: Sistema de vendas para loja on-line**

|  |  |
| --- | --- |
| Integrante | **Papel Principal** |
| Mateus César Costa |  |
| Arthur Augustos de Araújo Marques |  |
| Pedro Benevides Souza |  |
| John Roberto Rodrigues |  |
|  |  |

**Fatec Araras**

**2025**

FICHA DE CONTROLE - PROJETO INTERDISCIPLINAR

DISCIPLINA CHAVE: Engenharia de Software II - PI II

PROFESSOR: Bruno Henrique de Paula Ferreira

GRUPO: Nome do grupo SEMESTRE: 2/2025

TÍTULO DO PROJETO: CxStore

DATA DA APRESENTAÇÃO: 02/12/2025

NOTA:

INTEGRANTES DO GRUPO: Grupo 4

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Nota Individual |
| Mateus César Costa |  |
| Arthur Augustos de Araújo Marques |  |
| Pedro Benevides Souza |  |
| John Roberto Rodrigues |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Araras, 02 de dezembro de 2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Professor Bruno Henrique de Paula Ferreira

Sumário

[1. Apresentação da Empresa 5](#_Toc208341092)

[1.1 Missão 5](#_Toc208341093)

[1.2 Visão 5](#_Toc208341094)

[1.3 Valores 5](#_Toc208341095)

[1.4 Link Repositório 5](#_Toc208341096)

[2. Escopo do sistema 6](#_Toc208341097)

[2.1 Objetivos do projeto 6](#_Toc208341098)

[2.2 Técnica de levantamento de requisitos 6](#_Toc208341099)

[2.3 Requisitos funcionais 6](#_Toc208341100)

[2.4 Requisitos não funcionais 6](#_Toc208341101)

[2.5 Comparativo entre sistemas 7](#_Toc208341102)

[Descrever resumidamente e apresentar uma tabela de comparação do sistema desenvolvido versus 1 ou 2 outros sistemas de mercado. 7](#_Toc208341103)

[2.6 Cronograma 8](#_Toc208341104)

[3. Documentação do Sistema 9](#_Toc208341105)

[3.1 Metodologia de Desenvolvimento 9](#_Toc208341106)

[3.2 Diagramas UML 9](#_Toc208341107)

[3.3 Modelagem de Banco de dados 9](#_Toc208341108)

[3.6 Recursos e ferramentas 9](#_Toc208341109)

[3.7 Funcionalidades implementadas 9](#_Toc208341110)

[3.8 Interface do usuário 9](#_Toc208341111)

[4. Testes e Qualidade 10](#_Toc208341112)

[4.1 Estratégia de Testes: Descrever a estratégia de testes adotada 10](#_Toc208341113)

[4.2 Resultados dos Testes: Apresentar os resultados dos testes realizados 10](#_Toc208341114)

[4.3 Garantia da Qualidade: Descrever as práticas adotadas para garantia da qualidade 10](#_Toc208341115)

[4.4 Requisitos mínimos de hardware e software para o sistema 10](#_Toc208341116)

[4.5 Contrato para desenvolvimento de software 10](#_Toc208341117)

[5. Considerações Finais 10](#_Toc208341118)

[6. Referências 10](#_Toc208341119)

[Anexo I - Diário de bordo 10](#_Toc208341120)

[Anexo II – Cronograma efetivo 10](#_Toc208341121)

[Anexo III – Evidências 10](#_Toc208341122)

# Apresentação da Empresa

O Projeto Integrador (PI) se caracteriza como uma atividade para promover o desenvolvimento de iniciação científica, visando promover a interdisciplinaridade, pois estabelece a integração dos conhecimentos desenvolvidos nas disciplinas de Engenharia de Software II, Desenvolvimento Web II e Banco de Dados Relacional. Tem o intuito de aproximar os alunos dos problemas no mundo de trabalho na área de Desenvolvimento de Software Multiplataformas e oferecer a vivência prática e profissional, mediante aplicação dos conhecimentos adquiridos em sala de aula em situações reais.

Em nosso caso, identificamos uma lacuna na prospecção de clientes para um profissional em específico. Também aluno da FATEC, Caio Beteghelli, possui uma loja online na rede social Instagram, porém com um sonho de expandir seu negócio, o que se alinhou perfeitamente com a ideia desse grupo.

O grupo deste Projeto Integrador, decidiu então, uma plataforma web para o cliente, onde será possível ver o catálogo de roupas, preços, controlar estoque (parte do proprietário) e seus clientes realizar a compra dos produtos.

Visamos ampliar sua presença no digital, a visibilidade online, aumentar a credibilidade e, consequentemente, gerar oportunidades de negócios novos.

Logotipo da empresa:



Logotipo do cliente:



## Missão

Nossa missão é simples: conectar o público com as melhores marcas e peças da cultura de streetwear, de um jeito fácil, intuitivo e simples.

## 1.2 Visão

Desenvolver uma solução tecnológica completa e funcional como uma base tecnológica sólida e uma ferramenta prática que capacite lojistas de modo geral com autonomia e eficiência, servindo ao mesmo tempo como um protótipo de referência e um case de sucesso na aplicação de boas práticas de engenharia de software para criar uma ferramenta de mercado viável e robusta.

Com isso, a visão é que o projeto se torne um modelo de referência para soluções de nicho e seja reconhecido como um case de sucesso acadêmico, demonstrando excelência na transformação de uma necessidade de negócio em um produto final eficiente e escalável.

## 1.3 Valores

**1. Autenticidade**

* Comprometemo-nos com a transparência em todas as nossas operações. A identidade da nossa marca e a seleção de nossos produtos refletem genuinamente a essência da cultura streetwear, estabelecendo uma relação de confiança e respeito com nossos clientes e parceiros.

**2. Qualidade e Curadoria**

* Priorizamos a excelência em tudo que oferecemos. Confiamos também em nosso cliente para garantir que os produtos sejam de melhor qualidade.

**3. Foco no Cliente**

* Nossos clientes são o centro de nossa estratégia. Dedicamo-nos a proporcionar uma experiência de compra fluida e satisfatória, agindo com agilidade e eficiência para atender suas necessidades.

**4. Inovação**

* Buscamos a melhoria contínua e nos mantemos atualizados com as evoluções do mercado e da tecnologia. Estamos comprometidos em inovar na otimização da nossa plataforma.

## 1.4 Link Repositório

<https://github.com/thurzinho-0/PI-2-SEMESTRE->

# Escopo do sistema

O escopo de um sistema refere-se ao conjunto de funcionalidades, características e requisitos que definem o que o sistema irá realizar e como ele irá operar para atender às necessidades dos usuários e stakeholders. Ele delimita os limites do projeto, determinando o que está dentro e o que está fora do âmbito do sistema.

Necessário apresentar também o nome do sistema desenvolvido.

## 2.1 Objetivos do projeto

## Desenvolver uma página web para apresentar os serviços de um profissional, afim de aumentar sua divulgação e visibilidade para facilitar o contato com clientes em potenciais.

## 2.2 Técnica de levantamento de requisitos

A técnica de levantamento de requisitos utilizada em nosso projeto foi a entrevista informal com o cliente. Por meio de uma conversa estruturada, conseguimos identificar suas principais necessidades e objetivos com a página. Algumas necessidades passam pela falta de visibilidade online, falta de uma página que faça uma síntese de todos os serviços que o profissional oferece e a falta de um canal de contato direto. Através dessa entrevista foi possível entender as expectativas do profissional para as páginas, através disso, foi possível definir o escopo do projeto, o público alvo do cliente. Essa abordagem foi excelente para entendermos as reais demandas.

**INSERIR ENTREVISTA**

## Entrevista com o Cliente

1. Qual o principal objetivo que você espera alcançar com o site (aumentar vendas, divulgar a marca, atrair clientes novos, mostrar catálogo)?

**“Aumentar vendas e atrair clientes novos.”**

1. Você gostaria que o site tivesse apenas catálogo de produtos ou também sistema de vendas online (e-commerce)?

**“E-commerce.”**

1. Quais informações você considera essenciais aparecerem no site (ex: preços, fotos, descrição dos produtos, promoções, endereço da loja, redes sociais)?

**“Fotos, descrição, valores,endereço e redes sociais.”**

1. Como você imagina o visual do site: algo mais simples e direto ou mais estiloso e com a cara do streetwear?

**“Algo mais no estilo streetwear, mas não muito poluido também”**

1. Você gostaria que o site tivesse integração com redes sociais (Instagram, TikTok, WhatsApp)?

**“Sim, integração com whatsapp para realizar pedidos”**

1. A atualização do site (novos produtos, promoções) você imagina que será feita por vocês ou preferem que a gente deixe o processo fácil para qualquer um da loja atualizar?

**“Facil para qualquer um atualizar”**

1. O que você mais sente falta hoje em não ter um site para sua loja?

**“Venda automatizada, conferencia de estoque sem eu precisar ter que ficar mandando foto de tudo pro cliente”**

1. Tem algum site de concorrente ou marca de streetwear que você gosta e que poderia servir de inspiração?

**“Chronic, SUFGANG, High”**

1. Para você, o que é mais importante: o site vender diretamente ou ser uma vitrine para levar os clientes até a loja física?

**“Site vender diretamente”**

1. Em relação à experiência do cliente, o que você gostaria que ele sentisse ao navegar no seu site (ex: facilidade, estilo, exclusividade)?

**“Facilidade, estilo, e um visual exclusivo da Cx Store”**

## 2.4 Requisitos funcionais

Requisitos funcionais, são declarações dos serviços que o sistema deve fornecer, do modo como o sistema deve reagir a determinadas entradas e de como deve se comportar em determinadas situações. (Sommerville)

**Exemplo de descrição:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RF01** | Cadastro de usuário | Essencial |
| O sistema deve ter uma tela para cadastro de novos usuários. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RF02** | Login de Usuário | Importante |
| O sistema deve ter uma tela com campos de usuário de acesso e senha. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RF03** | Requisito x | Desejável |
| descrição | | |

## 2.5 Requisitos não funcionais

Requisitos não funcionais são restrições sobre os serviços ou funções oferecidas pelo sistema. Eles incluem restrições de tempo, restrições sobre o processo de desenvolvimento e restrições impostas por padrões. Os requisitos não funcionais se aplicam, frequentemente, ao sistema como um todo, em vez de às características individuais ou aos serviços. (Sommerville)

**Exemplo de descrição**

Tabela

Descrição gerada automaticamente

## 2.6 Comparativo entre sistemas

## Descrever resumidamente e apresentar uma tabela de comparação do sistema desenvolvido versus 1 ou 2 outros sistemas de mercado.

**Tabela 1 – Comparativo das funcionalidades da aplicação**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Funcionalidades | Padaria Facil | Padoca App | Meu Sistema |
| Gerenciar Encomendas | **X** | **X** | **X** |
| Cadastro de Fornecedores | **X** | **-** | **X** |
| Gerenciar entregas | **-** | **-** | **X** |
| Gerenciar Promoções | **-** | **-** | **X** |
| Compartilhar solicitações nas redes sociais | **-** | **-** | **X** |
| Ser multiplataforma | **X** | **-** | **X** |

## 2.7 Cronograma

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarefas** | **26/08 a 02/09** | **02/09 a**  **09/09** | **09/09 a**  **16/09** | **16/09 a**  **30/09** | **30/09 a**  **14/10** | **21/10 a**  **11/11** | **11/11**  **30/11** | **02/12** |
| Definição Grupos | X |  |  |  |  |  |  |  |
| Criação Marca Empresa |  | X |  |  |  |  |  |  |
| Definição Empresa |  |  | X |  |  |  |  |  |
| Escopo Sistema |  |  |  | X |  |  |  |  |
| Requisitos |  |  |  | X | X | X |  |  |
| Diagramas |  |  |  | X | X | X |  |  |
| Protótipo |  |  |  | X | X | X | X |  |
| Documentação |  | X | X | X | X | X | X |  |
| Desenvolvimento |  |  |  | X | X | X | X |  |
| Entrega |  |  |  |  |  |  | X |  |
| Apresentação |  |  |  |  |  |  |  | X |

# Documentação do Sistema

Neste capítulo, são apresentados os documentos técnicos que descrevem os aspectos fundamentais do sistema desenvolvido, fornecendo uma base sólida para compreensão e manutenção futura. A documentação é uma parte essencial do processo de desenvolvimento de software, pois oferece um registro detalhado das decisões tomadas e das características do sistema.

## 3.1 Metodologia de Desenvolvimento

Conjunto de processos, práticas e diretrizes que guiam o ciclo de vida do desenvolvimento de software, desde a concepção até a entrega e manutenção do produto final. Ela define como o trabalho é organizado, como as decisões são tomadas e como as atividades são realizadas ao longo do projeto. Uma metodologia pode ser ágil, como o Scrum ou o Kanban, ou tradicional, como o modelo em cascata.

## 3.2 Diagramas UML

Diagrama de caso de uso

Diagrama de classes

Diagrama de sequência

## Modelagem de Banco de dados

Modelo conceitual

Modelo Lógico

Dicionário de Dados

## 3.6 Recursos e ferramentas

Figma

## 3.7 Funcionalidades implementadas

Apontar as datas e detalhar as funcionalidades implementadas.

## 3.8 Interface do usuário

Inserir prints dos resultados das interfaces

# Testes e Qualidade

## 4.1 Estratégia de Testes: Descrever a estratégia de testes adotada

## 4.2 Resultados dos Testes: Apresentar os resultados dos testes realizados

## 4.3 Garantia da Qualidade: Descrever as práticas adotadas para garantia da qualidade

## 4.4 Requisitos mínimos de hardware e software para o sistema

## 4.5 Contrato para desenvolvimento de software

# Considerações Finais

Conclusão: Concluir o trabalho e destacar aprendizados

Contribuições Individuais: Descrever as contribuições individuais de cada membro da equipe

# Referências

# Anexo I - Diário de bordo

**Virtual:** Feito pelo grupo.

**Digital:** individual / Links

# Anexo II – Cronograma efetivo

# Anexo III – Evidências

Link Live, participantes externos, prints.