

**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

Valeria Borges Vanzin

KANEKINHA'S

**CASCADEL - PR
2024**

Valeria Borges Vanzin

KANEKINHA'S

Projeto de Desenvolvimento de Software do
Curso Técnico em Informática do Colégio
Estadual de Educação Profissional Carmelo
Perrone C E PE EF M – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Prof^a Aparecida S.Ferreira¹
Prof^a. Alessandra M. UHL²

CASCADEL-PR
2024

KANEKINHA'S

¹ Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

² Especialista em Engenharia de software

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Padre Carmelo Perrone
 Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

COMISSÃO EXAMINADOR

Profª. Aparecida da S. Ferreira¹

Especialista em Tecnologia da
 Informação

*Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de
 Cascavel*
 Orientadora

Profª MARIA
 Banco de dados

Profª. Aparecida da S. Ferreira¹

Especialista em Tecnologia da
 Informação

*Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de
 Cascavel*
 WEB DESIGN

Profª ELIANE MARIA DAL MOLIN
 CRISTO

Especialista em Educação Especial:
 Atendimento às Necessidades Espe. -
 Faculdade Iguaçu-ESAP

Coordenadora de curso

SUMÁRIO

Sumário.....	4
1 Introdução.....	5
1.1 Apresentação do Problema.....	7

2	OBJETIVOS.....	8
3	METODOLOGIA.....	9
4	REFERENCIAL TEÓRICO.....	10
	Documentação do projeto.....	12
	5.1 Requisitos.....	12
	5.1.1 Requisitos funcionais.....	13
	5.1.2 Requisitos não funcionais.....	14
	5.2 Diagrama de Contexto.....	15
	5.3 Diagrama de Fluxo de dados.....	16
	5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento.....	17
	5.5 Dicionário de Dados.....	18
	5.6 Diagrama de Caso de Uso.....	21
	5.6.1 Cadastrar.....	22
	5.6.2 Logar.....	22
	5.6.3 Cadastro de funcionário/profissional.....	22
	5.6.4 Consultar profissionais.....	23
	5.7 Diagrama de Classe.....	23
	5.8 Diagrama de Sequência.....	25
	5.9 Diagrama de Atividade.....	26
6	Conclusão.....	29
7	REFERÊNCIAS.....	30

1 INTRODUÇÃO

Criação de um site voltado a canecas personalizadas e prontas, uma loja que vende caneca para uso pessoal ou para presentear, as canecas personalizadas são utilizadas na

maioria das vezes como uma forma de presentear um amigo, ente querido.

As primeiras canecas encontradas por arqueólogos eram feitas de ossos e datavam algo perto da Idade da Pedra. Já o café apareceu pela primeira vez em 1475, em Constantinopla, onde as canecas eram feitas de madeira. Alguns séculos depois, em 1748, a Grã-Bretanha proibiu o café e tudo que pudesse ser associado a ele, inclusive as canecas, causando um aumento nos preços do mercado negro.

Hoje em dia as canecas são muito usadas em vários lugares com diferentes funções. Elas possuem tamanhos, modelos, estampas e cores muito variadas, abrangendo diferentes gostos e fazendo com que todos queiram comprar e colecionar esses lindos itens de 1001 utilidades.

Tipos de canecas:

Com esse grande aumento na procura por canecas, o mercado precisou criar diferentes tipos de canecas. Às vezes eles usam um formato mais criativo ou escolhem um material que seja melhor para cada bebida

1.1 Apresentação do problema

A aluna sempre achou uma boa ideia dar uma caneca personalizada, todos que ela já presenteou gostaram, então, é uma ótima ideia outras pessoas presentear as pessoas que amam.

2 OBJETIVOS

criar um site para presentear e derivam do objetivo geral e apresentam as distintas ações que devem ser necessariamente desenvolvidas para o atingimento do objetivo geral.

3 METODOLOGIA

Observação em campo é uma técnica de pesquisa que envolve a coleta de dados observando o comportamento humano em seu ambiente natural. É uma ferramenta valiosa para os pesquisadores que desejam entender como as pessoas interagem com o mundo ao seu redor. A observação em campo pode ser usada para estudar uma ampla gama de tópicos, incluindo:

Comportamento humano: A observação em campo pode ser usada para estudar o comportamento humano em uma variedade de contextos, incluindo ambientes sociais,

ambientes de trabalho e ambientes escolares.

Cultura: A observação em campo pode ser usada para estudar culturas diferentes, observando o comportamento das pessoas em seu ambiente natural.

Organizações: A observação em campo pode ser usada para estudar organizações, observando o comportamento dos funcionários e clientes.

A observação em campo tem uma série de vantagens, incluindo: Permite aos pesquisadores coletar dados de forma naturalista. Isso significa que os dados são coletados no ambiente real em que o comportamento ocorre. Permite aos pesquisadores coletar dados sobre comportamentos que são difíceis de observar em outros contextos. Por exemplo, os pesquisadores podem usar observação em campo para estudar o comportamento de pessoas em situações de emergência ou situações de alta tensão. Permite aos pesquisadores coletar dados sobre comportamentos que são difíceis de descrever usando outras técnicas de pesquisa. Por exemplo, os pesquisadores podem usar observação em campo para estudar o comportamento não verbal ou o comportamento que ocorre em um contexto cultural específico.

Podemos considerar que a Observação constitui uma técnica de investigação, que usualmente se complementa com a entrevista semi-estruturada ou livre, embora também com outras técnicas como análise documental, se bem que a mesma possa ser aplicada de modo exclusivo. Para a sua utilização como procedimento científico, é preciso que estejam reunidos critérios, tais como o responder a objetivos prévios, ser planeada de modo sistemático, sujeita a validação e verificação, precisão e controle. (CORREIA,2009).

De acordo com Leininger (1985:14) a metodologia qualitativa “ênfatisa a qualidade enquanto natureza, essência, significado e atributos”, colocando a sua ênfase na interpretação individual da realidade, o que se nos afigura como consistente com a problemática e objetivos do nosso estudo. Escolhemos por isso uma técnica que nos permite estar no “terreno”, nos contextos de ação e aí realizar observação.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Para Azevedo (2016), o Referencial Teórico é maior do que aquele presente em um artigo científico. E ele vai variar muito em quantidade de tópicos, dependendo do tema abordado e dos objetivos definidos. No geral, ele é uma síntese escrita da literatura sobre o(s) tema(s), organizada de acordo com a perspectiva crítica do autor. Assim, o texto de um Referencial Teórico não se limita a apresentar ideias de diferentes autores, mas dialoga com elas: analisa, compara autores, evidencia semelhanças e diferenças, critica e, acima de tudo, reflete o posicionamento do pesquisador sobre o tema. Assim, o

Referencial Teórico

[...] é onde são feitas conexões entre os textos originais nos quais você se baseia, e onde você posiciona a sua pesquisa em relação a outras fontes. É a oportunidade de estabelecer um diálogo escrito com pesquisadores na sua área e, ao mesmo tempo, mostrar que você se envolveu com o corpo de conhecimento subjacente à sua pesquisa, o compreendeu e respondeu a ele. [...] é onde você identifica as teorias e pesquisas anteriores que influenciaram sua escolha de tema de pesquisa e a metodologia você está escolhendo a adotar. Você pode usar a literatura para apoiar a identificação do problema de pesquisa ou para ilustrar que existe uma lacuna nas pesquisas anteriores que precisa ser preenchida. (RIDLEY, 2008, p.2) .

HTML (sigla para HyperText Markup Language, que em português significa Linguagem de Marcação de Hipertexto) é uma linguagem de marcação utilizada para estruturar páginas na web. Foi criado na Suíça em 1991 por Tim Berners-Lee, um físico do centro de pesquisa CERN.

CSS (sigla para Cascading Style Sheet) é uma linguagem utilizada para definir como os documentos escritos na linguagem de marcação devem ser apresentados aos usuários. O CSS foi desenvolvido pelo W3C em 1996 com o objetivo de estilizar o site, já que o HTML não possui tags que ajudam a formatar a página.

XAMPP (sigla para Apache, MySQL, PHP e Pearl, sendo o X inicial para identificar que esta ferramenta é multiplataforma (funciona em Windows, Linux e Mac) é um software livre e multiplataforma que fornece um servidor web Apache, banco de dados MySQL e interpretador PHP (e outras ferramentas adicionais, como Perl e phpMyAdmin) em um único pacote. Ele foi projetado para facilitar a instalação e configuração de um ambiente de desenvolvimento web local em sistemas operacionais Windows, Linux e macOS. Com o XAMPP, os desenvolvedores podem criar e testar aplicativos web em seus próprios computadores antes de implantá-los em um servidor web ao vivo.

JAVASCRIPT é uma linguagem de programação de alto nível, interpretada e orientada a objetos. Ela é usada principalmente para criar interações dinâmicas em páginas web, como efeitos de rolagem, menus de navegação, validação de formulários, animações e muito mais. MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (RDBMS) de código aberto amplamente utilizado para armazenar e gerenciar dados em aplicativos da web. Ele foi desenvolvido originalmente por uma empresa sueca chamada MySQL AB e agora é propriedade da Oracle Corporation. É uma das opções de banco de dados mais populares no mundo da tecnologia, devido à sua confiabilidade, escalabilidade e facilidade de uso.

DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

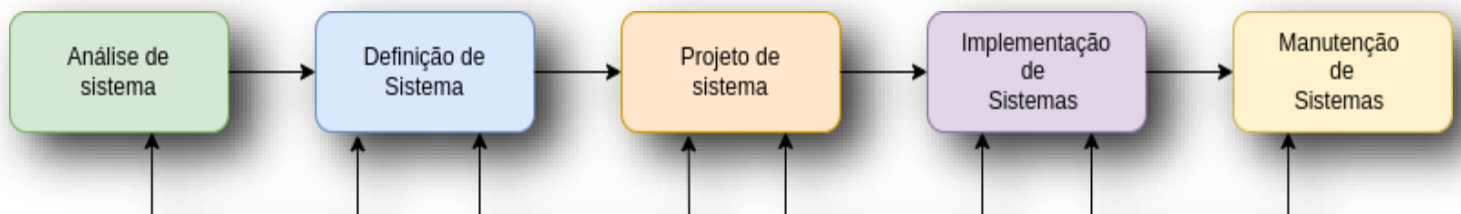
A documentação de projetos refere-se ao processo de registrar e organizar todas as informações relacionadas a um projeto, isso inclui objetivos, escopo, cronograma, recursos, requisitos, estratégias, riscos, decisões e resultados alcançados. O objetivo principal é criar um histórico completo e estruturado do projeto, facilitando a compreensão, a colaboração e a referência futura. A documentação de projetos é essencial para o sucesso das atividades da empresa, produtividade e mais.

Uma documentação clara e detalhada permite que todas as partes interessadas

compreendam o projeto de maneira consistente, ela serve como uma fonte confiável de informações, facilitando a comunicação entre a equipe do projeto, os clientes, os patrocinadores e outros envolvidos, assim, com uma documentação adequada, evitam-se mal-entendidos e aumenta-se a eficiência das interações entre as partes.

A documentação de projetos permite que as organizações acumulem conhecimento e experiência ao longo do tempo e aumenta-se a eficiência das interações entre as partes. Ao registrar as lições aprendidas, os erros cometidos e as melhores práticas identificadas durante o projeto, é possível alimentar um banco de dados valioso para a melhoria contínua, dessa forma, as organizações podem evitar repetir erros antigos e aproveitar as melhores práticas em futuros projetos.

A documentação de projetos de TI é um conjunto de documentos e mapas que possibilita o aprendizado do funcionamento do projeto, de todas as etapas, e principalmente sobre as funcionalidades, existem diversos itens que são indispensáveis para que essa documentação seja funcional e eficiente, no momento em que ela for requisitada.



Fonte: VANZIN, 2024

5.1 Requisitos

No entanto, atualmente assumiu-se que requisitos de software é muito mais do que apenas funções. Requisitos são, além de funções, objetivos, propriedades, restrições que o sistema deve possuir para satisfazer contratos, padrões ou especificações de acordo com o(s) usuário(s). De forma mais geral um requisito é uma condição necessária para satisfazer um objetivo. Os requisitos possuem alguns objetivos centrais como estabelecer e manter uma concordância com os clientes e outros envolvidos sobre o que o sistema deve fazer, deve oferecer aos desenvolvedores, projetistas e testadores do sistema uma compreensão melhor dos requisitos do sistema, definir fronteiras do sistema definindo o que deve ser incluído e o que não deve fazer parte do sistema, fornecer uma base para estimar o custo e o tempo de desenvolvimento do sistema e por fim definir uma interface de usuário para o sistema.

5.1.1 Requisitos funcionais

Número	Identificação	Descrição
[RF001]	Cadastrar Usuário	Permite que os usuários se cadastrem e preencham suas informações
[RF002]	Login de usuário	Permite que os usuários façam login utilizando e-mail e senha cadastrados
[RF003]	Catalogar Produtos	Exibe a lista de produtos do cardápio.
[RF004]	Carrinho de Compra	Permite que os usuários adicionem produtos ao carrinho de compra.
[RF005]	Atualizar Carrinho	Permite que atualizem a quantidade de produtos no carrinho de compra ou removam itens.
[RF006]	Finalizar compra	Permite a finalização da compra, fornecendo informações de entrega, escolhendo um método de pagamento e realizando o pagamento.
[RF007]	Painel Administrativo	Permite que o administrador gerencie produtos, pedidos e usuários.
[RF008]	Gerenciar Produto	Permite que o administrador adicione, edite ou remova produtos do catálogo, incluindo nome, imagem, descrição e preço.
[RF009]	Gerenciar Pedidos	Permite que o administrador visualize, atualize o status e gerencie os pedidos recebidos pelos usuários.
[RF010]	Gerenciar Usuários	Permite que o administrador gerencie os usuários cadastrados.

fonte: VANZIN, 2024

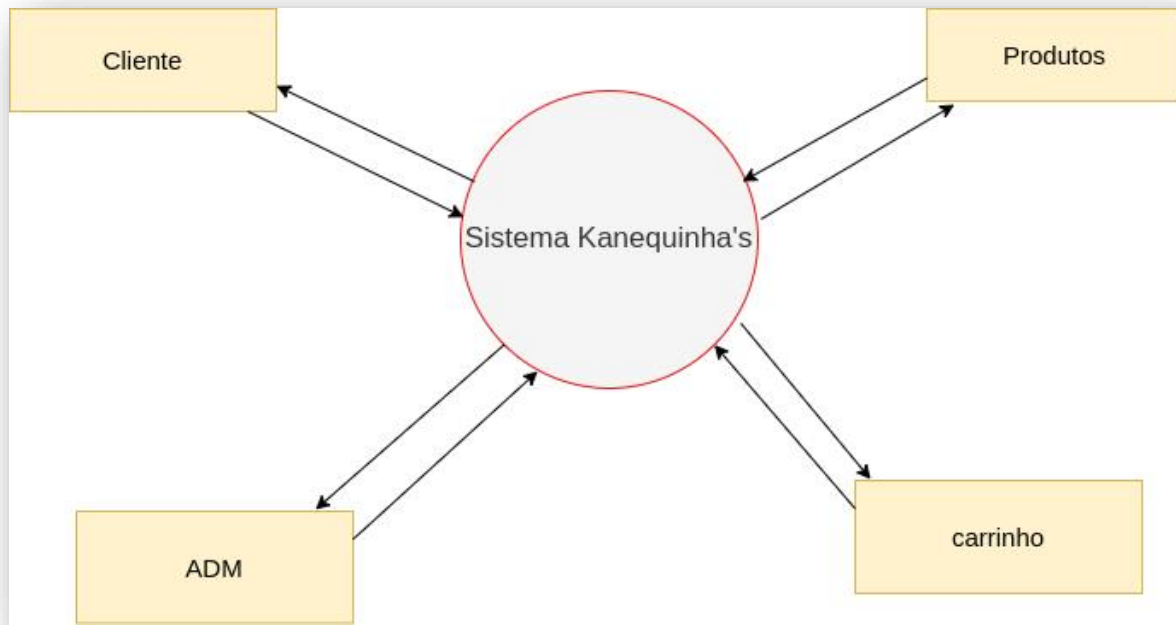
5.1.2 Requisitos não funcionais

Número	Identificação	Descrição
[RNF001]	Responsividade	Deve adaptar-se e fornecer uma experiência de uso adequada em diferentes dispositivos
[RNF002]	Desempenho	Deve ter um desempenho eficiente, respondendo de forma ágil às interações do usuário.
[RNF003]	Segurança	Deve garantir a segurança das informações dos usuários.
[RNF004]	Controle de Acesso Administrativo	Deve fornecer recursos para permitir que usuários com papel de Administrador acessem áreas restritas do sistema para gerenciamento

fonte: VANZIN, 2024

5.2 Diagrama de contexto

Em desenvolvimento de sistemas, é considerado o diagrama de fluxo de dados de maior nível, isto é, um diagrama que representa todo o sistema. Ele demonstra como as partes interessadas e outras entidades interagem com o sistema indicando suas entradas e saídas. (Montes, 2013).

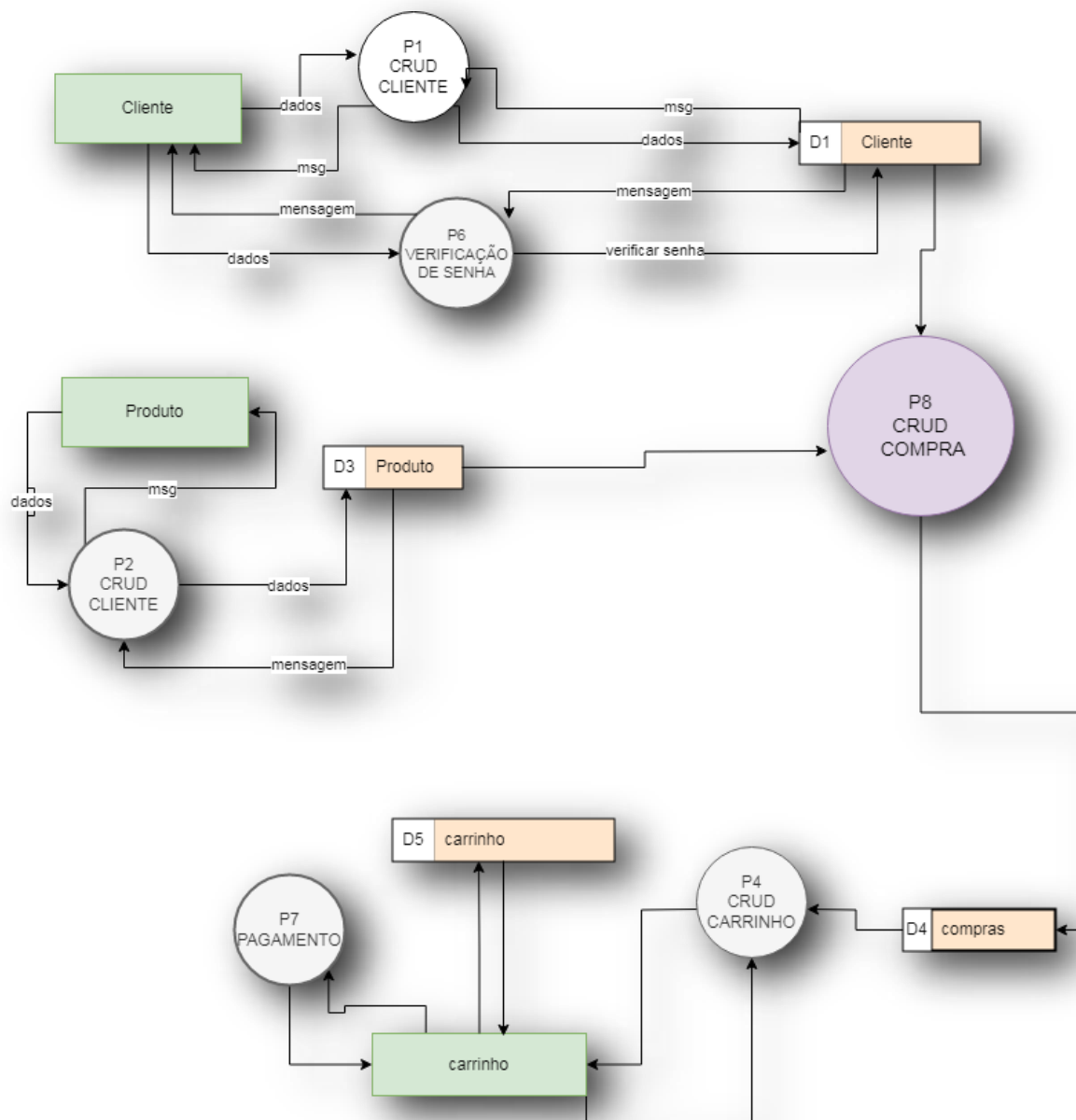


Fonte: Vanzin, 2024

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

Um diagrama de fluxo de dados é uma representação visual de como os dados fluem através de um processo ou sistema. Este tipo de fluxograma ou diagrama ajuda a melhorar os processos e sistemas internos, garantindo que as partes interessadas em seu negócio tenham um caminho claramente definido.

Esse mesmo instrumento deve, ainda, possibilitar ao analista, ao projetar logicamente o sistema, apresentar um modelo ao bibliotecário para que o examine e verifique se está de acordo com suas necessidades. Novamente, o modelo deve possuir recursos para representar integralmente o sistema, além de ser compreensível ao bibliotecário para que possa aprová-lo ou não. O surgimento recente do diagrama de fluxo de dados tornou possível a representação gráfica de sistema, obedecendo às exigências citadas. (Salviati, 19). No gerenciamento de projetos o diagrama de contexto é utilizado para a modelagem do escopo, descrevendo graficamente o escopo do produto. Essa técnica já vem sendo utilizada em outras áreas. Um diagrama de contexto pode ser encarado como uma versão especializada do Diagrama de Fluxo de Dados (DFD) utilizado em análise de sistemas, que é uma visualização gráfica do movimento de dados através de um sistema. Em análise de negócios estes diagramas também podem ser utilizados para capturar e comunicar as interações e o fluxo de dados entre processos de negócios.

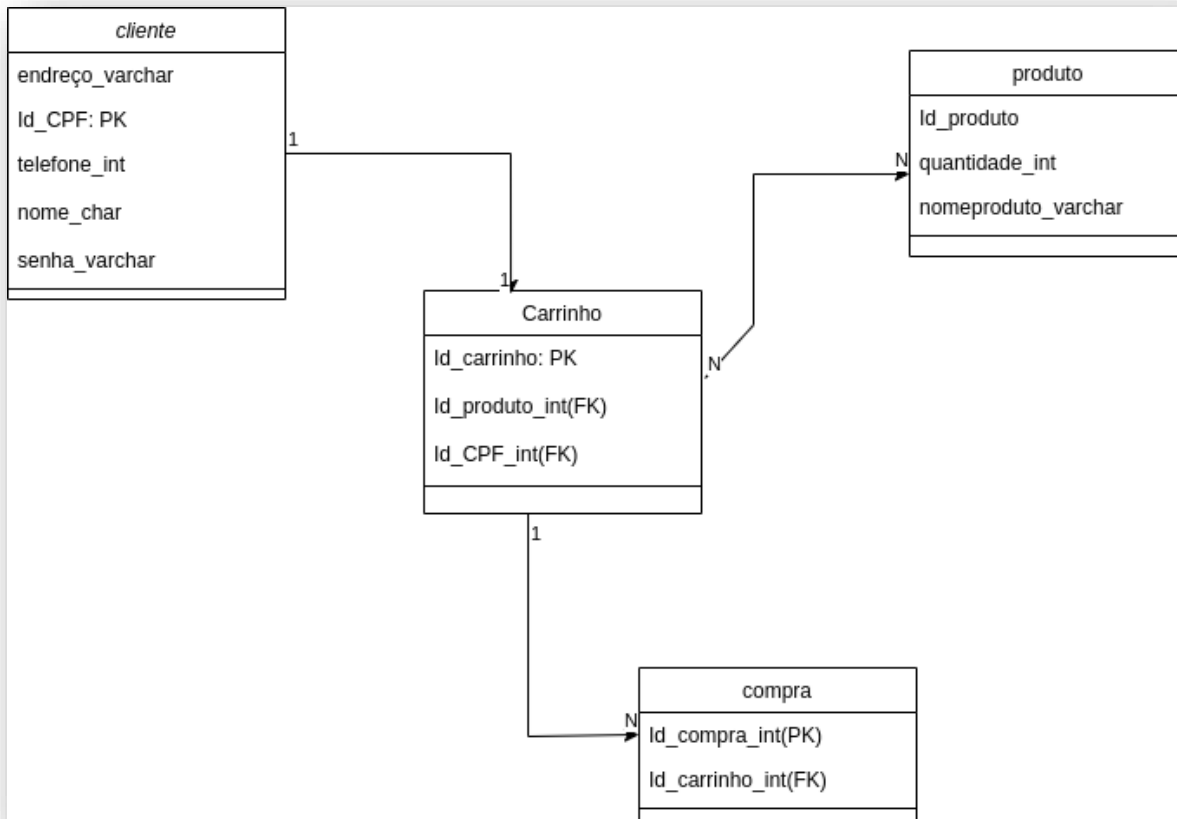


FONTE: VANZIN, 2024.

5.4 Diagrama de Entidade e Relacionamento

Um diagrama entidade relacionamento (ER) é um tipo de fluxograma que ilustra como “entidades”, p. ex., pessoas, objetos ou conceitos, se relacionam entre si dentro de um sistema. Diagramas ER são mais utilizados para projetar ou depurar bancos de dados relacionais nas áreas de engenharia de software, sistemas de informações empresariais, educação e pesquisa. Também conhecidos como DERs, ou modelos ER, usam um

conjunto definido de símbolos, tais como retângulos, diamantes, ovais e linhas de conexão para representar a interconectividade de entidades, relacionamentos e seus atributos. Eles espelham estruturas gramaticais, onde entidades são substantivos e relacionamentos são verbos.



FONTE: VANZIN, 2024.

5.5 Dicionário de Dados

Um dicionário de dados de data analytics é um documento de texto ou planilha que centraliza informações sobre o conjunto de dados (dataset) sob análise dos cientistas de dados. Seu propósito é melhorar a comunicação entre todos os envolvidos no projeto de Data Analytics.

Segundo a IBM, um dicionário de dados:

“é um repositório centralizado com informações sobre os dados, tais como: significado,

relacionamentos, origem, uso e formatos”

Sendo assim, de forma mais técnica, podemos resumir que:
o dicionário de dados é um repositório (documento) que descreve, de forma estruturada, o significado, origem, relacionamento e uso dos dados

Tabela ADM				
Coluna	Tipo	Descrição	Tamanho	Restrições
Id	int	Número de identificação	11	NOT NULL, PRIMARY KEY
Nome	varchar	Nome do Administrador	255	NOT NULL
Email	varchar	Email do Administrador	255	NOT NULL, UNIQUE KEY
Celular	varchar	Telefone do Administrador	20	NOT NULL
Senha	varchar	Senha chave do Administrador	255	NOT NULL

Tabela cliente				
Coluna	Tipo	Descrição	Tamanho	Restrições
id	int	Número de identificação	11	NOTNULL, PRIMARY KEY
nome	varchar	Nome do Cliente	255	NOTNULL
email	varchar	Email do Cliente	255	NOTNULL, UNIQUE KEY
celular	varchar	Telefone do Cliente	20	NOTNULL
endereço	varchar	Endereço do cliente	255	NOTNULL
senha	varchar	Senha do cliente	255	NOTNULL

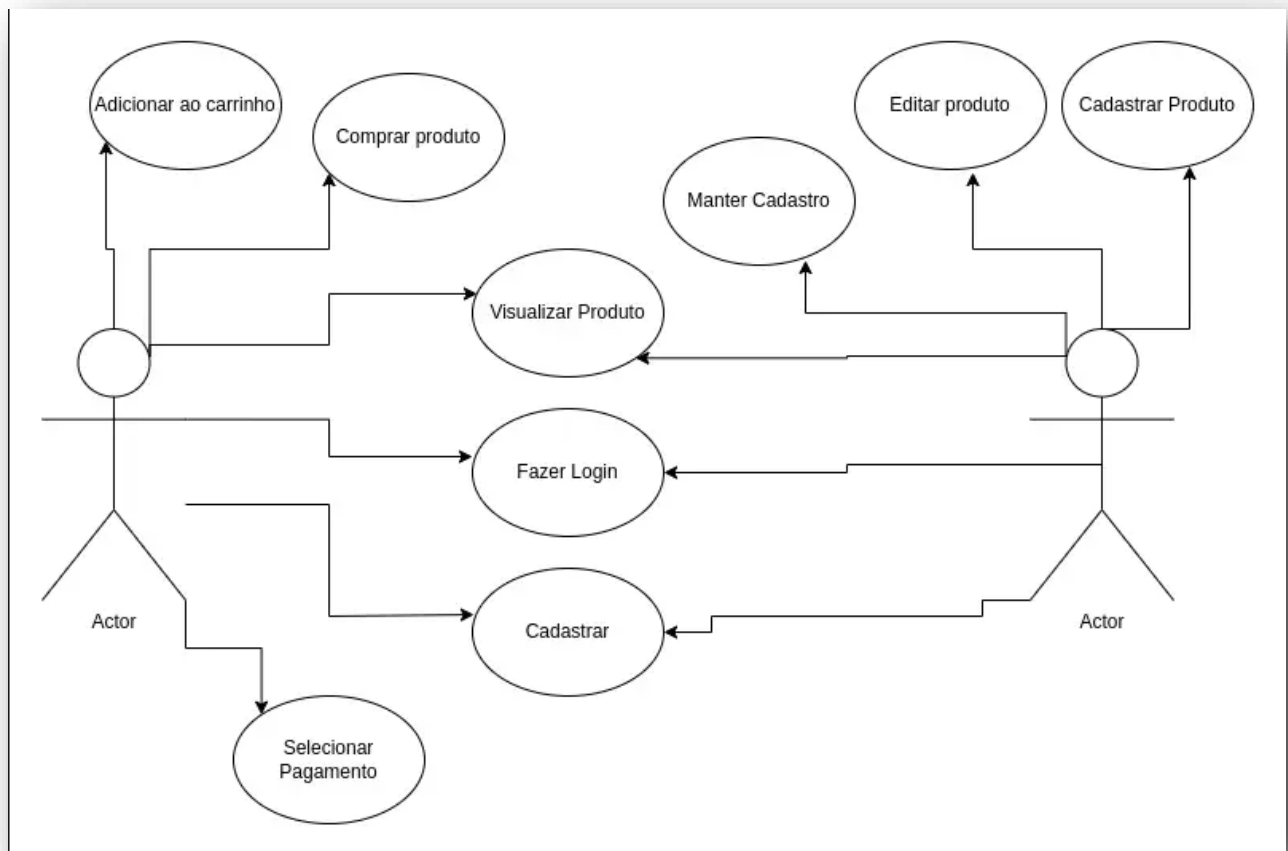
Tabela Produtos				
Coluna	Tipo	Descrição	Tamanho	Restrições
Id	int	Número de identificação	11	NOTNULL, PRIMARY KEY
Nome	varchar	Nome do Produto	255	NOTNULL
Preço	decimal	Preço do Produto	10,2	NOTNULL
Descrição	varchar	Descrição do produto	255	NOTNULL
Imagem	varchar	Imagem do Produto	255	DEFAULT NULL

Tabela Carrinho				
Coluna	Tipo	Descrição	tamanho	Restrições
Id	int	Número de Identificação	11	NOTNULL, AUTO_INCREMENT
Id_Cliente	int	Id do Cliente associado ao Carrinho	90	NOTNULL, FOREIGN KEY
Id_Produto	int	Id do Produto associado ao Carrinho	90	NOTNULL, FOREIGN KEY
Data_Pedido	Date	data do pedido		NOTNULL

FONTE: VANZIN, 2024.

5.6 Diagrama de Caso e Uso

Na UML, os diagramas de caso de uso modelam o comportamento de um sistema e ajudam a capturar os requisitos do sistema. Os diagramas de caso de uso descrevem funções de alto nível e escopo de um sistema. Esses diagramas também identificam as interações entre o sistema e seus agentes. Os casos de uso e os agentes nos diagramas de caso de uso descrevem o que o sistema faz e como os agentes o usam, mas não como o sistema opera internamente. Os diagramas de casos de uso ilustram e definem o contexto e os requisitos de um sistema inteiro ou das partes importantes dele. É possível modelar um sistema complexo com um único diagrama de caso de uso ou ainda criar muitos diagramas de caso de uso para modelar os componentes do sistema. Normalmente, os diagramas de casos de uso são desenvolvidos nas fases iniciais de um projeto e são consultados em todo o processo de desenvolvimento.



FONTE: VANZIN, 2024.

5.6.1 Cadastrar

Cenário Principal:

- Um novo cliente acessa o site da loja.
- O cliente preenche um formulário com seu nome, endereço de e-mail e senha.
- O sistema verifica os dados inseridos.
- Se os dados estiverem corretos, o sistema cria uma nova conta de cliente e redireciona o cliente para sua página inicial.

Cenário Alternativo (Erro de Validação):

- Se o sistema detectar erros no formulário, ele exibe mensagens de erro e solicita ao cliente que corrija os campos.

5.6.2 Logar

Cenário Principal:

- Um cliente já registrado acessa o site da loja.
- Ele insere seu endereço de e-mail e senha.
- O sistema verifica as credenciais do cliente.
- Se as credenciais estiverem corretas, o sistema permite que o cliente acesse sua conta.

Cenário Alternativo (Senha Incorreta):

- Se a senha inserida estiver incorreta, o sistema exibe uma mensagem de erro e oferece a opção de redefinir a senha

5.6.3 Cadastro de funcionário/profissional

Cenário Principal:

- O administrador do sistema acessa a área de administração.
- Ele seleciona a opção de cadastrar um novo funcionário ou profissional.
- O administrador preenche um formulário com as informações do funcionário/profissional.
- O sistema verifica e valida as informações.
- Se tudo estiver correto, o sistema cria uma nova conta para o funcionário ou profissional.

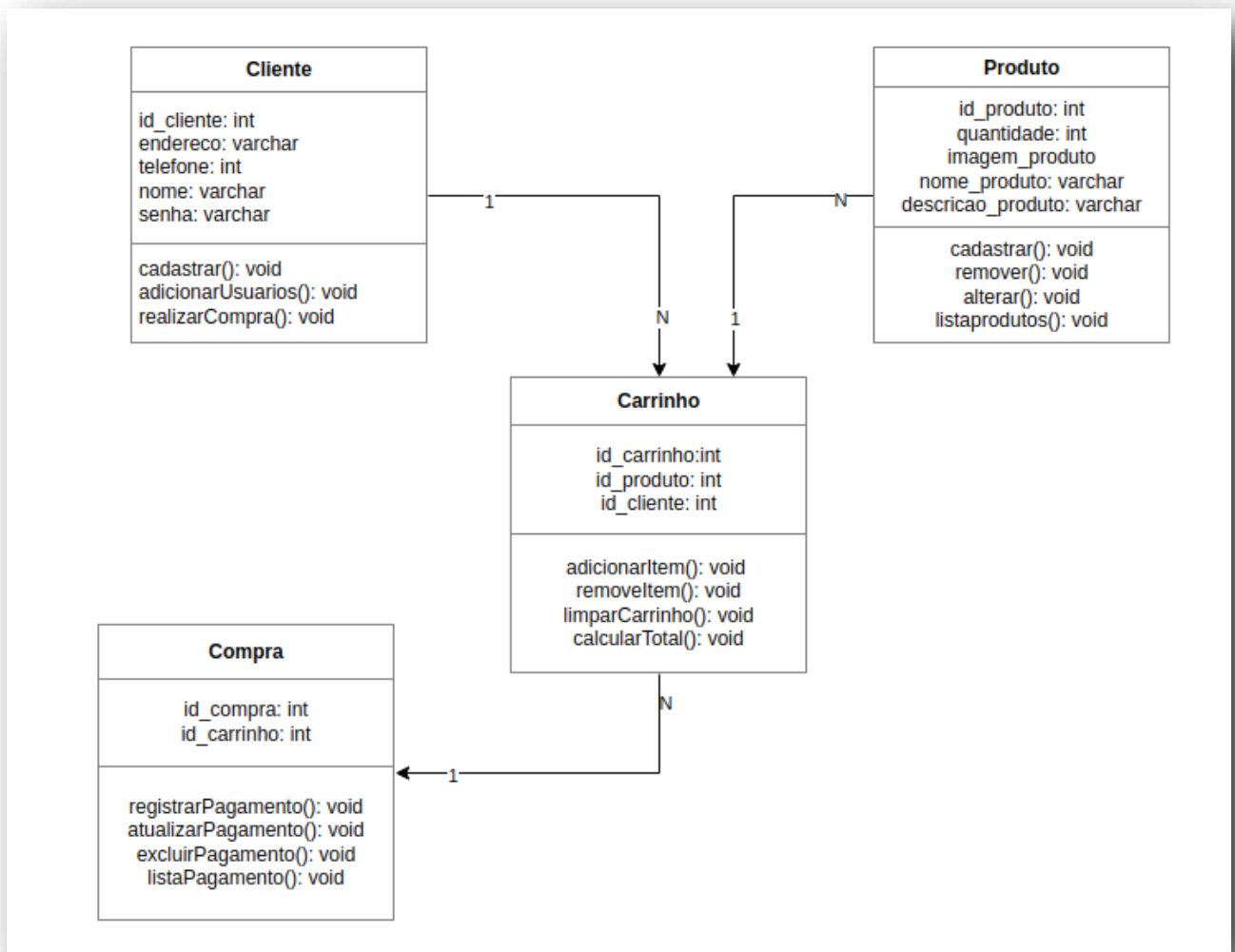
5.7 diagrama de classe

Um diagrama de sequência é uma ferramenta que retrata a interação de objetos em um sistema em ordem sequencial. As equipes utilizam o diagrama para obter uma melhor visão geral de seus processos de trabalho.

Um diagrama de sequência é um diagrama de Linguagem de Modelagem Unificada (UML - Unified Modeling Language) que mostra as interações entre os objetos em um sistema em ordem sequencial. É um tipo de diagrama de interação e também é referido como um diagrama sequencial UML.

É possível usar um diagrama de sequência do sistema para mapear a jornada do cliente através de uma loja de eCommerce ou para obter uma visão geral de alto nível de funções comerciais específicas. No primeiro cenário, o cliente é o "ator" ou entidade externa que interage com os elementos do diagrama.

O diagrama para o segundo exemplo não precisa necessariamente ter um "ator". As equipes podem utilizar este diagrama para analisar os sistemas de trabalho existentes. Entretanto, um de seus principais casos de uso está nos documentos de requisição para a implementação de futuros sistemas. Assim, quando o pessoal ou os analistas estão projetando um novo sistema, um ou mais diagramas de sequência são usados para mostrar como este sistema se comporta.

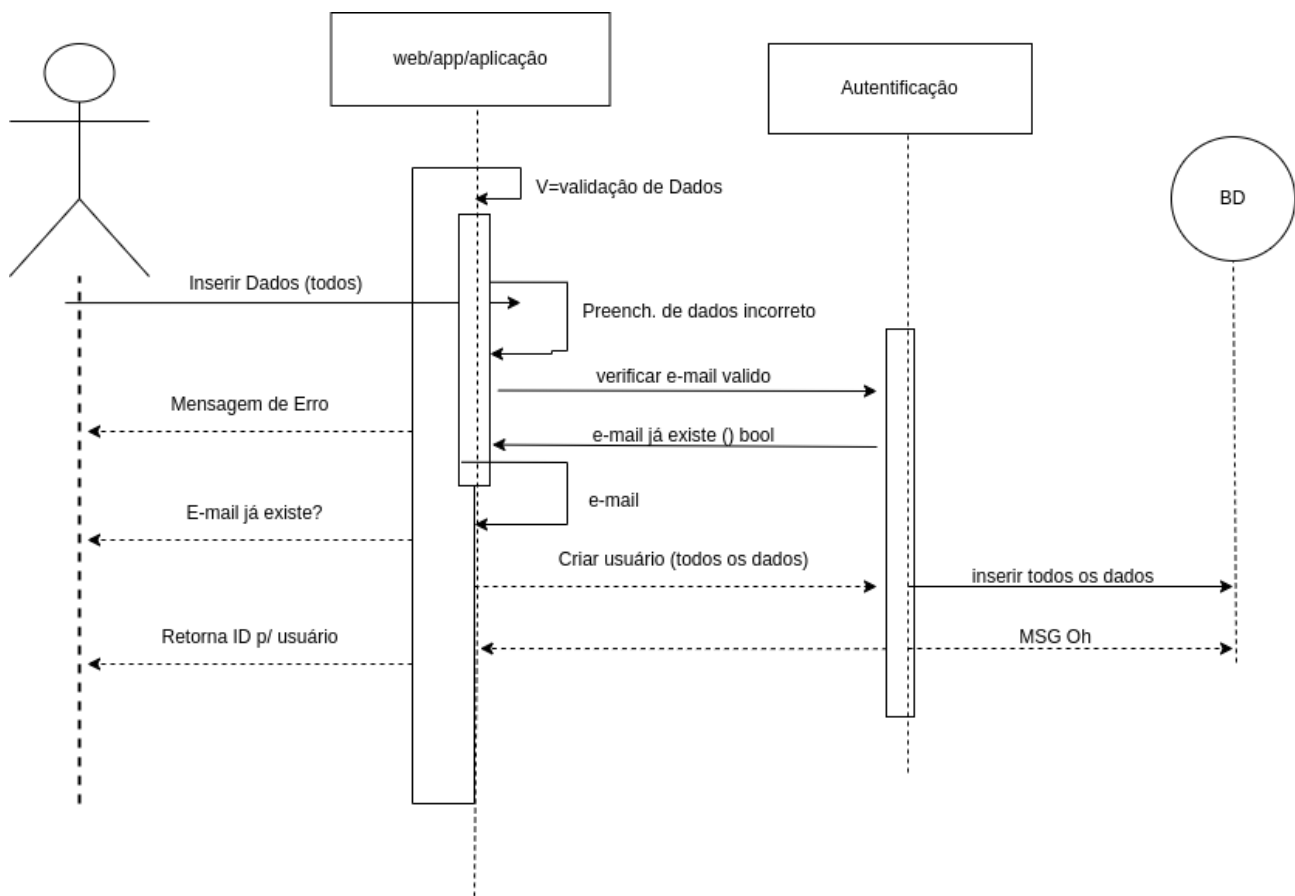


FONTE: VANZIN, 2024.

5.8 Diagrama de Sequência

Um diagrama de sequência é um diagrama de Linguagem de Modelagem Unificada (UML - Unified Modeling Language) que mostra as interações entre os objetos em um sistema em ordem sequencial.

É um tipo de diagrama de interação e também é referido como um diagrama sequencial UML. É possível usar um diagrama de sequência do sistema para mapear a jornada do cliente através de uma loja de eCommerce ou para obter uma visão geral de alto nível de funções comerciais específicas. No primeiro cenário, o cliente é o "ator" ou entidade externa que interage com os elementos do diagrama. O diagrama para o segundo exemplo não precisa necessariamente ter um "ator". As equipes podem utilizar este diagrama para analisar os sistemas de trabalho existentes. Entretanto, um de seus principais casos de uso está nos documentos de requisição para a implementação de futuros sistemas. Assim, quando o pessoal ou os analistas estão projetando um novo sistema, um ou mais diagramas de sequência são usados para mostrar como este sistema se comporta.

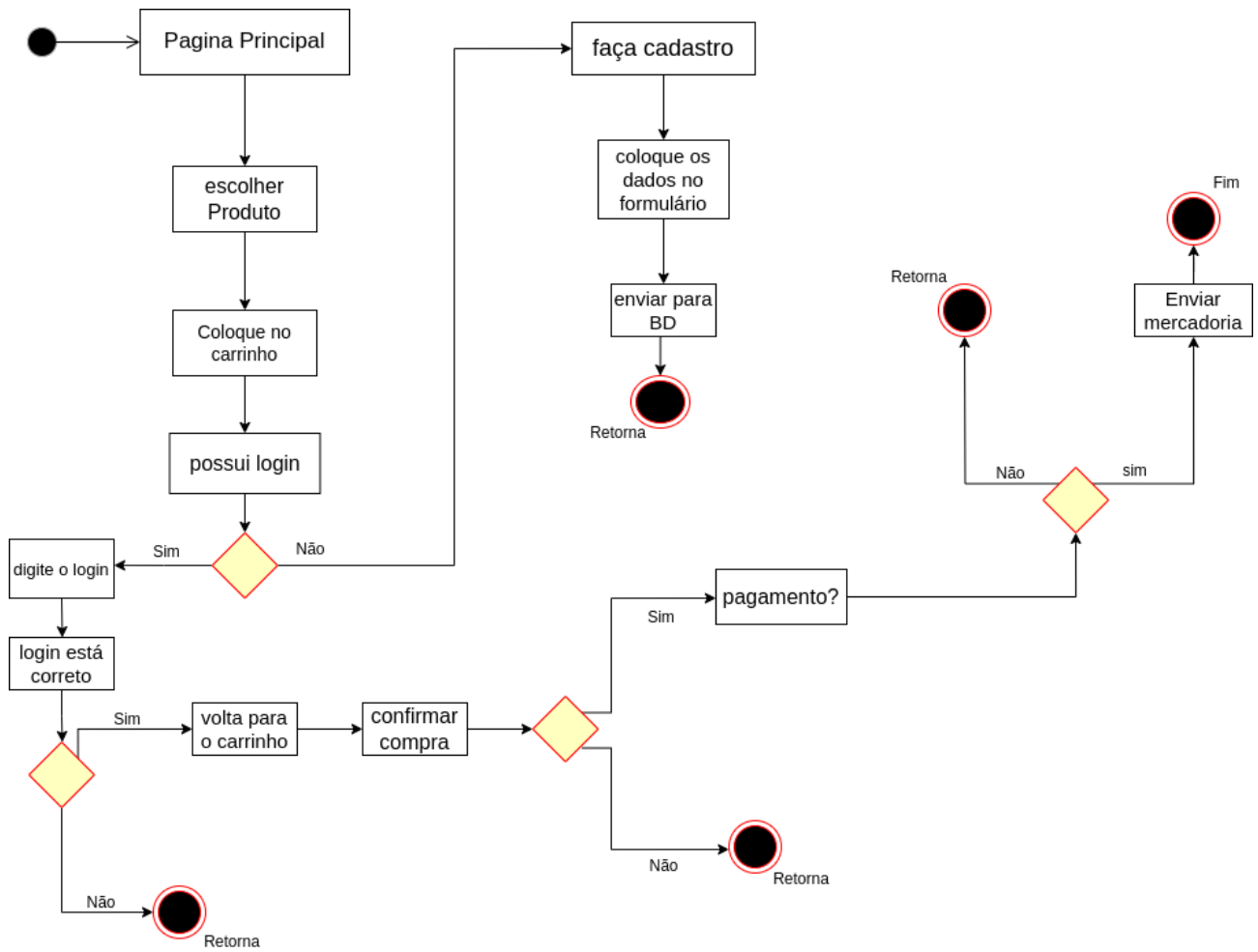


FONTE: VANZIN, 2024.

5.9 Diagrama de Atividade

Um diagrama de atividades é uma representação visual de um processo ou sistema. Ele mostra as ações, subprocessos e decisões que constituem uma atividade maior. Um diagrama como este é frequentemente utilizado para planejar, implementar e otimizar processos em T.I. e gerenciamento. Em contraste, um diagrama de atividades dá uma visão macro dos processos e seus subprocessos. É uma ferramenta da qual os projetistas e gerentes de sistemas podem obter mais valor. É comumente usada por gerentes de projeto, líderes de equipe, empresários, etc.

Podemos usar um diagrama de atividades para mapear o processo de compra em uma loja online. Isto torna mais fácil para as equipes ver como as ações das máquinas e dos seres humanos criam toda a experiência de compra (e seu backend).



FONTE: VANZIN, 2024.

6 Conclusão

A conclusão deste trabalho evidencia a importância de um site de vendas que não apenas oferece produtos, mas que também proporciona uma experiência única e envolvente para os consumidores. O desenvolvimento do site de vendas de canecas foi fundamentado em um design criativo e intuitivo, que visa atrair e reter a atenção do público-alvo.

Além disso, a usabilidade do site foi cuidadosamente planejada. A navegação simples e as categorias bem definidas permitem que os usuários encontrem facilmente o que procuram, aumentando a taxa de conversão. As funcionalidades interativas, como a personalização de canecas, se mostraram um diferencial competitivo, incentivando a participação ativa do cliente no processo de compra.

Em síntese, o site de vendas de canecas se destaca como um projeto viável e promissor, que alia criatividade e estratégia, criando um ambiente atrativo e funcional. Os aprendizados adquiridos ao longo deste TCC servirão como base para futuras expansões e melhorias, garantindo que o site continue a evoluir em sintonia com as necessidades e desejos dos consumidores.

REFERÊNCIAS

MESQUITA, Aline, 2023. Disponível em:
<https://www.oitchau.com.br/blog/documentacao-de-projetos>. Acesso em: 08 mai.

2024.

bcmarketing, 2021

LEININGER, M. (1995). Qualitative research methods in Nursing. Orlando. Grune & Stratton

LEININGER, M. (1991). Culture Care. Diversity & Universality: a Theory of Nursing.. New York.

National League for Nursing Press. MELEIS, Afaf I. (1991). Theoretical Nursing: development and progress. 2º ed. LIPPINCOTT Com-pany. Califórnia. A observação participante enquanto técnica de investigação

MONTES, Eduardo. Diagrama de contexto. 2013. Disponível em: <https://escritoriodeprojetos.com.br/diagrama-de-contexto>. Acesso em: 23 mai. 2024.

SOTILLE, Mauro. Dicas PMP - Diagrama de Contexto. 2014. Disponível em: <http://www.pmttech.com.br>. Acesso em: 23 mai. 2024.

SALVIATI, Maria Elisabeth. Diagrama de fluxo de dados: um novo instrumento para representação gráfica de sistemas. Revista de Biblioteconomia de Brasília, v. 10, n. 1, p. 95-103, 1982.

<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-entidade-relacionamento>

HOPPEN, Joni. O que é um dicionário de dados de Data Analytics. 2017. Disponível em: <https://aquare.la/o-que-e-um-dicionario-de-dados-de-data-analytics/> Acesso em: 18 set. 2024.

Diagrama de Caso e Uso. 2021. Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/pt-br/rsm/7.5.0?topic=diagrams-use-case> Acesso em: 25 set. 2024.

Diagrama de Classe. Disponível em: <https://miro.com/pt/modelos/diagrama-classe-uml/> Acesso em: 25 set. 2024.

Diagrama de Sequência. Disponível em: <https://miro.com/pt/modelos/diagrama-sequencia-uml/> Acesso em: 25 set. 2024.

Diagrama de Atividade. Disponível em: <https://miro.com/pt/modelos/diagrama-atividades-uml/> Acesso em: 26 set. 2024.