UNIVERSIDADE POSITIVO

BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

LUCAS RODRIGUES LEITE

THALES FUCKNER

VINÍCIUS KRUCHELSKI GUGELMIN

**LOJA DE ROUPAS ONLINE**

Trabalho apresentado como requisito parcial na disciplina de Desenvolvimento de Software I da Universidade Positivo para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas de Informação.

Orientador: Prof. Geucimar Brilhador

CURITIBA

2020

# INTRODUÇÃO

Qualquer empreendimento bem sucedido tem-se um forte planejamento. Em um e-commerce isto não é diferente. O mundo virtual gera incertezas e dúvidas, as quais são derivadas dos costumes de vida moderno. O desenvolvimento tecnológico da Idade Contemporânea trouxe novas facilidades e optações ao homem, tais como a abdicação de reuniões presenciais demoradas e cansativas, fim de idas e vindas ao mercado para comprar produtos esquecidos em listas, um basta de filas de lojas de roupas e estresses com vendedores persistentes. Este meio ágil trouxe inúmeras vantagens e criou um novo método para o capitalismo ser aplicado, facilitou a criação de empresas sem a necessidade de possuir um estabelecimento físico, deixou de lado a necessidade de contratar atendentes de caixa, recepcionistas, seguranças e diversos outros profissionais, e criou uma necessidade nos clientes de comprar, pois quanto mais perto o botão de comprar, mais vezes irão voltar.

O presente projeto visa criar um estabelecimento de compras online voltado a todas as idades e principalmente às pessoas da classe C e D. O site precisa ser de rápido carregamento, fácil de ser utilizado pelos usuários e sem anúncios externos. Ofertas de dentro da plataforma são imprescindíveis. Dentro do tipo de roupas vendidas estão: camisetas, camisas sociais, camisas polo, regatas, moletons, jaquetas, casacos, shorts, bermudas, calças, vestidos e saias. São necessárias imagens para tornar o site agradável e design com conceitos UX.

## JUSTIFICATIVA

Inicialmente o projeto não possui nenhum retorno financeiro, portanto necessitaria de algum investimento externo para ser posto em prática. As razões pela optação deste tema se devem pela necessidade do homem de consumir e de escolher o mais fácil e que lhe agrada. Como todos necessitam de vestimentas para sair, trabalhar, estudar – viver em sociedade – a loja teria cada vez mais compradores com à medida que o tempo passa. A escolha pelo público da classe C e D se resume basicamente pela associação de oferta ao que é barato, ou seja, não iria importar realmente o valor do produto, mas se o preço pelo qual ele está sendo vendido em quantidade elevada é inferior ao preço unitário, o acolhimento de novos clientes é evidente.

## OBJETIVOS

### Objetivo Geral

Desenvolver um sistema de compras online ágil e atrativo.

### Objetivos Específicos

Analisar as necessidades de um banco de dados de compras.

Criar um banco de dados.

Desenvolver uma interface gráfica em javascript com conexão via api Java.

Produzir imagens atrativas para o *frontend* do site.

## DEFINIÇÃO DO ESCOPO

Um sistema capaz de realizar login/cadastro para acesso na plataforma, seleção de itens para a inserção no carrinho e realização de pagamento.

# RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que este projeto garanta uma plataforma sem *bugs* e de fácil manuseio, facilitando a realização de compras por pessoas de diversas faixas etárias e classes.