

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
PAULA SOUZA
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROFESSOR
ALFREDO DE BARROS SANTOS
TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**LIANDA MELINDA SANTOS CALIXTO
MARIANA ALVES CARDOSO
MARINA PEREIRA DA SILVA**

**UM SISTEMA PARA VENDA DE CAMISETAS
FUTIBOLÍSTICAS: Futsplash**

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
GUARATINGUETÁ
2021**

LIANDA MELINDA SANTOS CALIXTO
MARIANA ALVES CARDOSO
MARINA PEREIRA DA SILVA

UM SISTEMA PARA VENDA DE CAMISETAS
FUTIBOLÍSTICAS: Futsplash

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino Médio da Escola Técnica Estadual Professor Alfredo de Barros Santos, orientado pelo Prof. Me. Johnson de Tarso da Silva, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

GUARATINGUETÁ
2021

“O sucesso nada mais é que ir de fracasso em fracasso sem que se perca o entusiasmo.”

Winston Churchill.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos pais pelo amor e incentivo, aos professores pela orientação e apoio, aos nossos amigos que continuaram presentes em nossas vidas mesmo nas dificuldades e a nossa banda "*Bunny Girl and the Cartoons*" que foi nossa válvula de escape durante os momentos de estresse.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo criar uma plataforma virtual da empresa Futsplash para venda de camisetas futebolísticas, visando aumentar os lucros da empresa. Essa plataforma foi desenvolvida com base no conhecimento adquirido durante todo o curso de desenvolvimento de sistemas. Usou-se de análise profunda nas dificuldades que a empresa apresentava na questão financeira, visto que, com a chegada da pandemia do Coronavírus, as vendas diminuíram. O resultado de várias pesquisas, resultou na criação de um sistema utilizando e-commerce para atender as necessidades que a loja enfrentava.

Palavras-chave: Plataforma, E-commerce, Vendas On-line, Empresa e Vendas

Abstract

This work aims to create a virtual platform for the company Futsplash for selling soccer shirts, aiming to increase the company's profits. This platform was developed based on the knowledge acquired during the entire course of systems development. It was used a deep analysis of the difficulties that the company presented in the financial issue, since, with the arrival of the Coronavirus pandemic, sales decreased. The result of several researches, resulted in the creation of a system using ecommerce to meet the needs that the store was facing.

Keywords: Platform, E-commerce, On-line sales, Company and Sales

Lista de gráficos

Gráfico 1 — Consumo de camisetas de times futebolísticos e a frequência	12
Gráfico 2 — Uso do site do site voltado a venda de camisetas de times futebolísticos	13
Gráfico 3 — Utilização de um sistema de vendas de camisetas de times futebolísticos	14
Gráfico 4 — Diagrama de caso de uso do sistema	15

Sumário

1. IINTRODUÇÃO	8
2. Desenvolvimento	9
2.1. ANÁLISE DE MERCADO	9
2.2. CRESCIMENTO DO ECOMMERCE	10
2.3. FERRAMENTAS UTILIZADAS	11
2.3.1. VISUAL STUDIO CODE	11
2.3.2. PHOTOSHOP CS6.....	11
2.3.3. CORELDRAW	11
2.3.4. XAMPP	11
2.4. O SISTEMA	12
2.4.1. PESQUISA DE CAMPO	13
3. ANÁLISE DE SISTEMA	15
3.1. UML.....	15
3.2. DIAGRAMA ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)	16

1 INTRODUÇÃO

O Brasil é um país rico em diversos aspectos, um dos mais famosos é o esporte e em específico, o futebol, não é de hoje que se vê os torcedores fanáticos gritando nas portas dos estádios e fazendo de tudo para mostrar seu amor pelo seu time. Porém, a pandemia fez com que esses torcedores ficassem impossibilitados de irem aos estádios e comemorem as vitórias. Pensou-se então em uma forma de ajudar os torcedores a comprarem suas camisetas de times futebolísticos, sem precisarem sair de casa.

A sociedade contemporânea é conhecida pela sua forte característica tecnológica a qual lhe confere o nome de “Sociedade da Informação”. A conectividade é uma marca dessa nova sociedade que está constantemente conectada a tudo e a todos. Com o cenário da Pandemia do Corona Vírus (covid-19), a forma de comercialização de bens e serviços baseados em e-Commerce, destaca-se como uma oportunidade para o impulsionar negócios dos mais variados seguimentos, dando oportunidade de desenvolvimento de sites de comercio eletrônico.

Os conhecimentos adquiridos neste curso técnico, ou seja, as linguagens de programação HTML, CSS, JavaScript e PHP associadas ao utilitário de administração e gerenciamento de “banco de dados” MySQL Server, foram peças fundamentais para a idealização do formato de atuação nesta modalidade comercial.

2. Desenvolvimento

2.1. ANÁLISE DE MERCADO

Em uma matéria publicada pelo jornal Folha de São Paulo no dia 5 de maio de 2019. Mostrou que o histórico do patrimônio principal nos uniformes dos clubes de futebol ajuda a entender os últimos 30 anos da economia brasileira. Expõe como setores cresceram, viveram crises e escolheram.

A vendas das camisetas é importante para os clubes estabelecerem um vínculo com os torcedores, além de trazer mais visibilidade ao clube sobre grandes possíveis patrocínios com grandes marcas.

“O futebol, é o esporte mais popular do país e, historicamente, procurado por diversos setores por diferentes objetivos. Seja para tornar a marca conhecida, aumentar o nível de conhecimento e lembranças ou para reposicionar a marca e alcançar de novos públicos”

(José Colagrossi, diretor do Ibope Repucom em entrevista com a Folha de São Paulo)

Outra tendência é que os torcedores comprem a camiseta que leva o nome de um jogador em particular. Para alguns deles, o status desses astros é mais importante do que o logotipo do clube na frente da camisa.

Em março de 2020 o mundo mudou com a pandemia e a obrigatoriedade de uma quarentena enfrentar esse período inicial em um momento de crise e de instabilidade. Apesar disso, em alguns casos, foi justamente o cenário de pandemia e as suas mudanças, como o home office e as orientações de distanciamento social, que estimularam o surgimento de projetos.

2.2. CRESCIMENTO DO ECOMMERCE

Segundo o Tray corp(2020, p. 4)

Tudo começou na década de 1960, quando as companhias começaram a utilizar o recurso Electronic Data Interchange (EDI) para compartilhar arquivos e documentos de negócio com outras empresas.

Após a popularização dessa ferramenta entre usuários individuais, na década de 1990 despontam duas gigantes, ainda hoje, líderes em vendas por todo o planeta: a Amazon e o eBay. Simultaneamente, essas plataformas revolucionam todo o segmento de e-commerce, colocando o consumidor em evidência.

O modelo de negócio imposto por tais marcas veio estabelecer determinados padrões aplicados até hoje. O campo de pesquisa, o catálogo online e carrinho de compras são comuns em quase todos os sites que acessamos e fazemos nossas compras.

Já no Brasil, o e-commerce deu as caras em 1995 com a Booknet, loja de livros que foi comprada pelo Submarino em 1999, devido à sua notoriedade no mercado. Em 1996, surgiram a Brasoftware (loja de softwares) e o Ponto Frio. Porém, muitas lojas só se consolidaram após o início da popularização da Internet discada no país, em 1999.

2.3. FERRAMENTAS UTILIZADAS

2.3.1. VISUAL STUDIO CODE

Lançamento pela Microsoft em 2015, VSCode, é um editor destinado ao desenvolvimento de aplicações web. Trata-se de uma ferramenta leve e multiplataforma que está disponível para Windows, Mac OS e Linux, sendo executada nativamente em cada plataforma.

O VSCode atende a uma quantidade enorme de projetos (ASP .NET, Node.js) e oferece suporte para mais de 30 linguagens de programação, como JavaScript, PHP, Java, HTML, CSS, SQL, utilizados no desenvolvimento do sistema, porém a plataforma possui muitos outros formatos de arquivos comuns.

2.3.2. PHOTOSHOP CS6

Lançado em 2012, o Adobe Photoshop CS (Creative Suite) é uma versão de software atualizada e melhorada do Photoshop é um software progressivo para editores de imagens que permite que os usuários acessem até fotos de lightroom e compartilhem seus projetos através das mídias sociais. Neste projeto ele foi utilizado como ferramenta de manipulação de imagens.

2.3.3. CORELDRAW

Desenvolvido pela Corel Corporation, Canadá, em 1989, CorelDraw (última versão criada em 2020 denominada versão 22) é um programa para criação de desenhos com vetores, ou seja, retas com direção, sentido e comprimento. É muito utilizado por designers para fazer ilustrações e montar layouts diversos, pois disponibiliza uma ampla gama de recursos. Assim como o Photoshop CS6, o CorelDraw foi também utilizado como ferramenta de manipulação de imagens.

2.3.4. XAMPP

É um pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, como o servidor APACHE e o phpMyAdmin, ambos utilizados para o desenvolvimento deste sistema. Ele requer somente um arquivo zip, rar, ou executável, então é necessário apenas baixar e executar, com algumas alterações específicas ao sistema em alguns de seus componentes necessários para o funcionamento do servidor web.

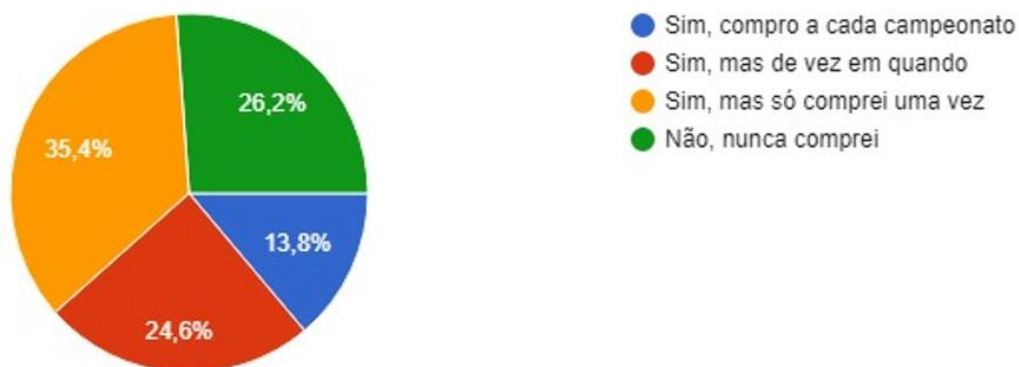
2.4. O SISTEMA

2.4.1. PESQUISA DE CAMPO

Foi realizada uma pesquisa de campo no mês de junho de 2021 através da plataforma Google Formulários com o objetivo de abonar o desenvolvimento do sistema, como auxiliar as objetividades da utilização do site com o uso de gráficos para monitoramento de produtividade. No total, foram feitas três questões quantitativas para 68 pessoas de idades variadas. Abaixo segue os gráficos com a porcentagem das respostas.

O futebol é o esporte mais consumido do Brasil, com isso surgem os produtos relacionados e voltados para torcedores. Dito isso, você compra camisetas de times futebolísticos? Se sim, com que frequência?

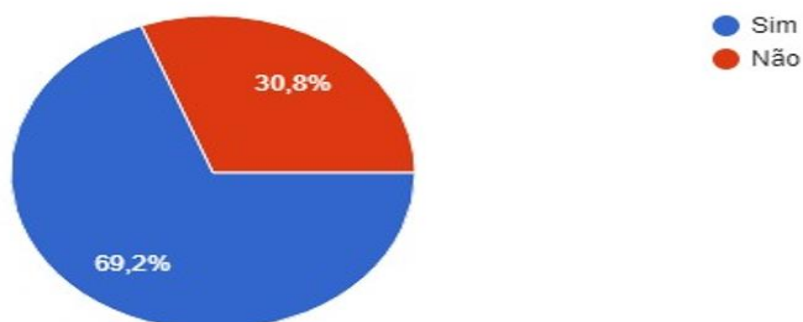
Gráfico 1 — Consumo de camisetas de times futebolísticos e a frequência



Fonte: Do próprio autor

O Você usaria um site exclusivamente para comprar camisetas de times futebolísticos?

Gráfico 2 —Utilização de um sistema de vendas de camisetas de times futebolísticos



Fonte: Do próprio autor

Por conta da pandemia do Conora vírus, você pensou você já pensou em comprar camisetas de times futebolísticos on-line?

Gráfico 3 — Consumo de camisetas de times futebolísticos e a frequência



Fonte: Do próprio autor

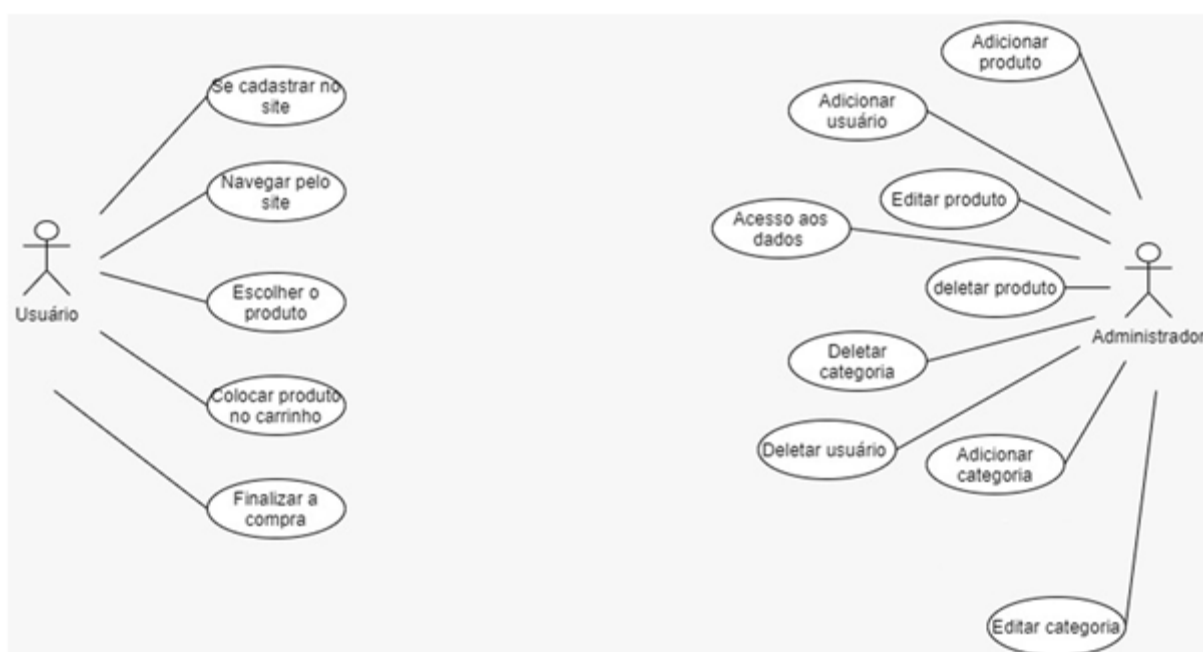
3. ANÁLISE DE SISTEMA

3.1. UML

Um diagrama de casos de uso se refere a um modelo que descreve como os usuários interagem com o sistema, tal como as metas do usuário e o comportamento do sistema em relação as ações executadas pelo usuário.

Segue abaixo o diagrama de casos de uso do sistema:

Gráfico 4 — Diagrama de caso de uso do sistema

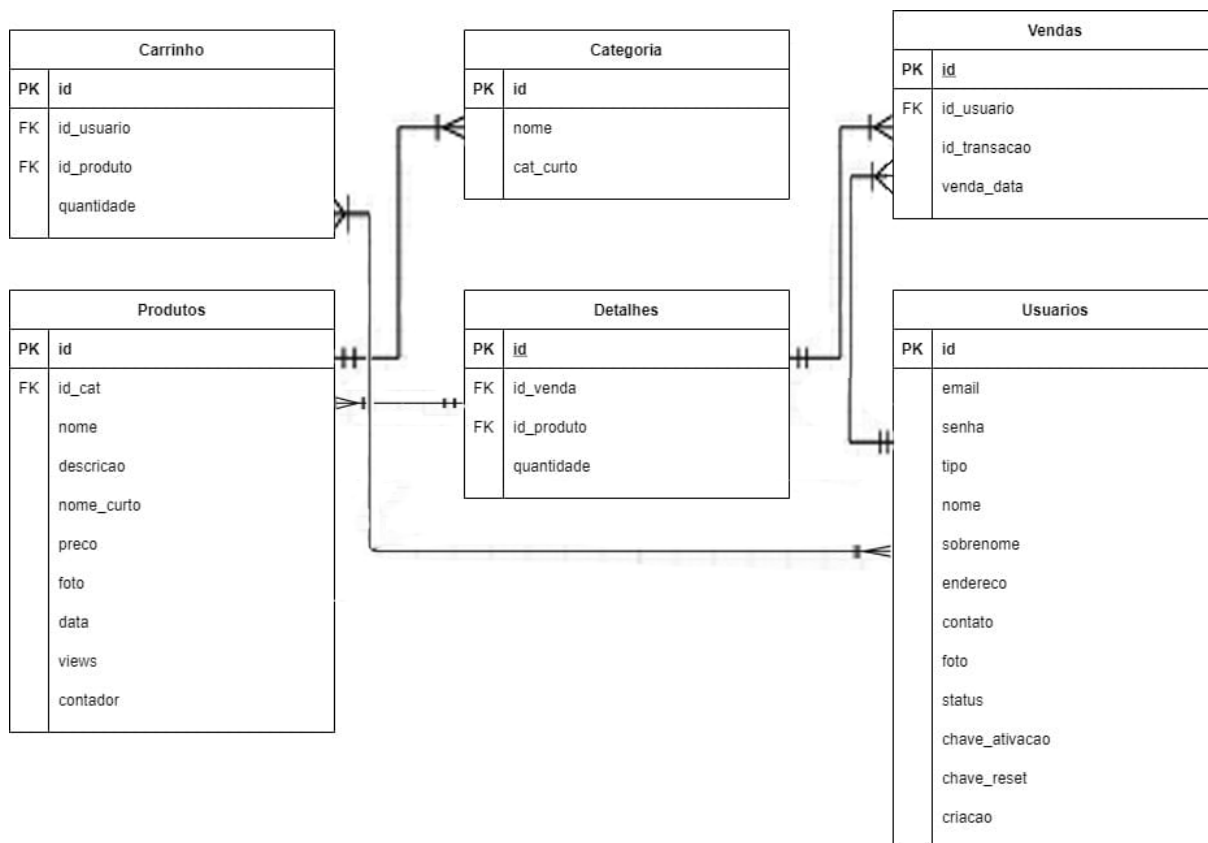


Fonte: Do próprio autor

3.2. DIAGRAMA ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)

O Diagrama Entidade e Relacionamento (DER), ilustra de forma gráfica a base de dados do programa, contendo as tabelas, seus respectivos campos e relações. Também é inserido no DER o tipo de dado, e se caso for, chave primária ou secundária.

Segue abaixo o DER do website:



Fonte: Do próprio autor

CONCLUSÃO

Nos últimos dois anos em que se viveu a pandemia do Coronavírus o mundo se transformou, principalmente na área tecnológica, o que deu destaque ao comércio eletrônico, também fez com que ações simples e cotidianas fossem impossibilitadas de fazer, como por exemplo, fazer compras e ter um dia de lazer.

O Brasil é um país que consome muitos esportes, o principal entre eles é o futebol, dezenas de torcedores espalhados por todo território nacional, grande parte gosta e compra produtos do seu time, para mostrar seu carinho. Porém a pandemia fez com que os consumidores desses artigos esportivos fossem incapazes de saírem de suas casas e comprarem da forma tradicional.

Após pesquisas aprofundadas, decidi se criar um sistema, utilizando e-commerce, para ajudar aqueles que buscam comprar camisetas de times futebolísticos, mas que dado o atual momento foram impossibilitados.

REFERÊNCIAS

COELHO, Beatriz. **Citação direta:** diferença entre citação curta e citação longa nas normas da ABNT. Blog Mettzer. Florianópolis, 2021. Disponível em:

<https://blog.mettzer.com/citacao-direta-curta-longa/>. Acesso em: 10 mai. 2021.

COELHO, Beatriz. **Conclusão de trabalho:** : um guia completo de como fazer em 5 passos. Blog Mettzer. Florianópolis, 2020. Disponível em:

<https://blog.mettzer.com/conclusao-de-trabalho/>. Acesso em: 10 mai. 2021.

COELHO, Beatriz. **Introdução:** aprenda como fazer para seu trabalho acadêmico. Blog Mettzer. Florianópolis, 2021. Disponível em:

<https://blog.mettzer.com/introducao-tcc/>. Acesso em: 10 mai. 2021.

DMITRUK, Hilda Beatriz (Org.). **Cadernos metodológicos:** diretrizes da metodologia científica. 5 ed. Chapecó: Argos, 2001. 123 p.

METTZER. **O melhor editor para trabalhos acadêmicos já feito no mundo.** Mettzer. Florianópolis, 2016. Disponível em: <http://www.mettzer.com/>
Acesso em: 21 ago. 2016.

MÜLLER, Vilma Nilda. **E-COMMERCE: VENDAS PELA INTERNET.** Assis, 2013.

Disponível em: <https://cepein.femanet.com.br/BDigital/arqTccs/1011260193.pdf>

NAÍNA, Tumelero. **TCC pronto em apenas 5 passos:** do início à defesa. 2019.

Disponível em: <https://blog.mettzer.com/tcc-pronto/>. Acesso em: 11 mai. 2021.

XAMPP Installers and Downloads for Apache Friends.

Disponível em: www.apachefriends.org. Acesso em 17 de novembro de 2021