

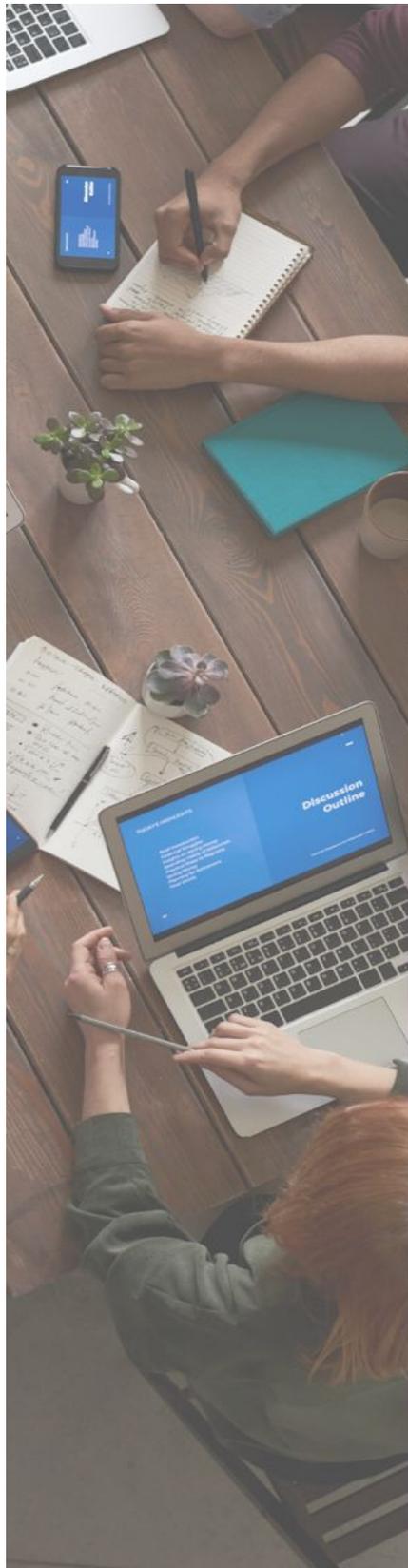


UNifeob

**PROJETO
INTEGRADO**

**ESCOLA DE
NEGÓCIOS**

2020



UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTERDISCIPLINAR

FEOB FOOD

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2020

UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTERDISCIPLINAR

FEOB FOOD

MÓDULO 3

Linguagem e Técnicas de Programação III - Prof. Sidney Gitcoff Telles

Gestão de Produção - Prof. Thiago Nogueira

Arquitetura de Computadores - Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Empreendedorismo - Prof. Marcelo Alexandre Correia da Silva

Alunos:

Alexandre Muinolo Junior, 19001899

Amauri Nogueira, 19001056

Andre Mendes de Oliveira, 19001818

Giovanny Augusto de Oliveira, 19001444

Marcelo Franco Tomé, 19000484

Vinícius Gabriel Nogueira dos Santos, 19001317

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 PROJETO INTERDISCIPLINAR	5
2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO	5
2.2 GESTÃO DE PRODUÇÃO	5
2.3 ARQUITETURA DE COMPUTADORES	5
2.4 EMPREENDEDORISMO	5
3 CONCLUSÃO	6
REFERÊNCIAS	7

1 INTRODUÇÃO

O projeto tem como principal, criar um website com o foco de facilitar e organizar tempo dos alunos, servidores, professores e vendedores dentro do campus, onde o intuito será facilitar as vendas dos food trucks.

O website tem como objetivo permitir que o cliente faça um pedido de um food truck específico disponível dentro do Campus Mantiqueira da Unifeob, o cliente e o produto irão receber um código para ser identificados e para o cliente poder retirar o produto, assim fazendo com o que o sistema do website possa confirmar a retirada..

O projeto foi apresentado, como ideia de negócio com o professor da Escola de Negócios da UNIFEOB, Marcelo Alexandre Correia da Silva, e abraçado pelo professor Sidney de Linguagem e Técnicas de Programação III, onde foi definido como Projeto Integrado (PI) ao módulo 3 do curso superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas de 2019, no Campus Mantiqueira da UNIFEOB, em São João da Boa Vista/SP e utilizando o conhecimento das matérias ministradas nos módulo para concretização do aplicativo no projeto.

2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO III

No projeto foi utilizado técnicas de linguagem ensinadas durante as aulas. No desenvolvimento do front-end foi utilizado o JavaScript, em back-end o Node.js, desenvolvimento de API restful com node.js e linguagem PHP, e no banco de dados se utilizou o MySQL.

2.2 GESTÃO DE PRODUÇÃO

Quando temos um produto(ou sistema que é o nosso caso) com uma data de entrega, e com especificações determinados(por exemplo o que esse produto/sistema deverá fazer, e a quantidade que foi pedida) é difícil conseguir atender esses tipos de pedido sem organização e sem uma equipe que não sabe o que tem que fazer, desse jeito a produção não sairá da forma que foi pedida. Não entregaria na data que era pra ser entregue e nem iria atender com as especificações que foram pedidas, mas com uma organização bem elaborada, e com cada equipe e cada membro sabendo que tem que fazer, a entrega sairá no tempo satisfatório e atendendo as especificações.

2.3 ARQUITETURA DE COMPUTADORES

O projeto foi desenvolvido de maneira que, independente da arquitetura dos dispositivos, funcione em qualquer lugar ou dispositivo. Diferentemente do demonstrado que dependendo do software, será necessário um estudo da arquitetura, o desenvolvimento da aplicação é responsivo, fazendo com que funcione independente da arquitetura.

2.4 EMPREENDEDORISMO

É preciso ter um planejamento sobre qual será o propósito do site/app, ter uma organização nas tarefas e no desenvolvimento, ideias inovadoras, etc. Essa ideia é inovadora apenas dentro da Unifeob, pois já a sites/apps com essa funcionalidade, por exemplo o iFood, mas é algo que o campus não tem, portanto é uma inovação e é uma ótima oportunidade de negócio.

3 CONCLUSÃO

O projeto terá dois tipos de usuário: usuário aluno/cliente - terá cadastro, login e senha para acessar, o usuário terá disponível o acesso de pedidos, histórico dos pedidos, mapa dos food trucks disponíveis no campus, tipos de food trucks (que serão vários tipos, tudo dependerá do usuário), cardápio, formas de pagamento, entre outras funções. Usuário vendedor - assim como o aluno/cliente terá um cadastro, login e senha para acessar, usuário vendedor terá acesso os pedidos, código do usuário aluno, histórico de vendas, pedidos aceitos e retirados ou até mesmo cancelados, armazenamento de estoque e poderá receber um novo cadastro de pedido.

A otimização de tempo e de recursos com o projeto, irá beneficiar todos dentro do campus. Com a correria do dia a dia e a falta de tempo que acaba dificultando o aproveitamento no horário de intervalo, nosso projeto chega com a capacidade de economia de tempo desperdiçado nas filas, para melhor aproveitamento de intervalo, e vem com a inovação de uma nova oportunidade de negócios para todos os restaurantes/food trucks dentro do campus, possibilitando um desempenho maior no número de vendas.

REFERÊNCIAS

- **API** - é um conjunto de rotinas e padrões de programação para acesso a um aplicativo de software ou plataforma baseado na Web. A sigla API refere-se ao termo em inglês "Application Programming Interface" que significa em tradução para o português "Interface de Programação de Aplicativos".
- **CSS** - é a sigla para o termo em inglês *Cascading Style Sheets* que, traduzido para o português, significa Folha de Estilo em Cascatas. O CSS é fácil de aprender e entender e é facilmente utilizado com as linguagens de marcação HTML ou XHTML.
- **HTML** - é uma das linguagens que utilizamos para desenvolver websites. O acrônimo HTML vem do inglês e significa Hypertext Markup Language ou em português Linguagem de Marcação de Hipertexto.
- **JAVASCRIPT** - é uma linguagem de programação criada em 1995 por Brendan Eich enquanto trabalhava na Netscape Communications Corporation. Originalmente projetada para rodar no Netscape Navigator, ela tinha o propósito de oferecer aos desenvolvedores formas de tornar determinados processos de páginas web mais dinâmicos, tornando seu uso mais agradável.
- **MYSQL** - é um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de dados. O serviço utiliza a linguagem SQL (Structure Query Language – Linguagem de Consulta Estruturada), que é a linguagem mais popular para inserir, acessar e gerenciar o conteúdo armazenado num banco de dados.
- **NODE.JS** - é um interpretador de JavaScript assíncrono com código aberto orientado a eventos, criado por Ryan Dahl em 2009, focado em migrar a programação do Javascript do cliente para os servidores, criando aplicações de alta escalabilidade, manipulando milhares de conexões/eventos simultâneas em tempo real numa única máquina física.
- **PHP** - é uma linguagem de script open source de uso geral, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web e que pode ser embutida dentro do HTML.