



UNifeob
| ESCOLA DE NEGÓCIOS



2022

**PROJETO DE CONSULTORIA
EMPRESARIAL**



UNIFEOB
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO OCTÁVIO
BASTOS

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

E

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

GESTÃO FINANCEIRA

FISCON

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

NOVEMBRO 2022

UNIFEOB

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO OCTÁVIO BASTOS

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

GESTÃO FINANCEIRA

FISCON

MÓDULO MODELAGEM E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E CIÊNCIA DA
COMPUTAÇÃO

Gestão Financeira – Profa. Renata Alencar Marcondes

Programação Orientada a Objeto – Prof. Mauro Glória

Lógica de Programação – Prof. Sidney Gitcoff Telles

Modelagem de Dados – Prof. Max Streicher Vallim

Projeto de Modelagem e Desenvolvimento de Sistemas – Profa Mariângela Martimbianco
Santos

Estudantes:

Juliana Elias Ferreira, RA 22000360

Sophia Vilela Lopes, RA 22000211

Thainari Gabriele Gonçalves, RA 22000445

Arthur Tavares de Paula Valim, RA 22000357

João Vitor da Silva, RA 22000871

Leonardo Santello Garino, RA 22000048

Vitor Mafra Mourthé, RA 22000040

Geovana Neuberger Sorg, RA 22001825

Monitor:

Caio Grilo da Cunha, RA 22000246

Fábio Luiz Barbosa Filho, RA 22000941

Altair dos Santos Santana Filho, RA 21000691

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

NOVEMBRO 2022

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. DESCRIÇÃO DA EMPRESA	5
3. PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL	6
3.1 GESTÃO FINANCEIRA	6
3.1.1 FLUXO DE CAIXA	7
3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO	8
3.2.1 CLASSES E OBJETOS	9
3.2.2 ATRIBUTOS, MÉTODOS, ENCAPSULAMENTO, HERANÇA E POLIMORFISMO.	10
3.2.3 MÉTODOS ESTÁTICOS, PÚBLICOS E PRIVADOS	11
3.3 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO	13
3.3.1 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO O.O.	14
3.3.2 PROTOTIPAÇÃO	15
3.3.3 TEMPLATE	16
3.4 MODELAGEM DE DADOS	17
3.4.1 MODELO CONCEITUAL	17
3.4.2 MODELO LÓGICO	18
3.4.3 SQL	19
4. CONCLUSÃO	19
REFERÊNCIAS	21
ANEXOS	23

1. INTRODUÇÃO

Hodiernamente, com a pandemia do Coronavírus, a necessidade de ter alguém que seja apto a ajudar e gerenciar na área financeira de uma empresa, tornou-se algo indispensável, já que o surto trouxe inúmeros encadeamentos para os negócios, tais como: a redução no movimento de clientes, queda de faturamento, a ausência de funcionários em seus postos de trabalho, redução da produção e etc.

Primeiramente, para o projeto que se refere a este trabalho, viemos a auxiliar a empresa Fiscon Contabilidade, uma empresa cujo foco está na área fiscal, contábil e de recursos humanos. Logo, através da matéria de Gestão Financeira mostrando o que é um Fluxo de Caixa, colocamos em prática todo o conhecimento adquirido para a corroboração na primeira versão de um sistema web que será o produto final para nosso cliente.

Outrossim, temos como objetivo ajudar a empresa, montando um sistema de fluxo de caixa para manter a ordem do dinheiro aplicando o conhecimento dos custos que podem investir ou serem cortados; conseqüentemente, conseguindo uma noção maior de toda a parte financeira, colocando o controle financeiro com datas de transições, histórico de depósitos e saques, contas a receber e pagar, e seus lucros. Tendo assim, o total controle empresarial.

2. DESCRIÇÃO DA EMPRESA

A empresa alvo do projeto tem como razão social o nome FISCON - EMPRESA FISCO CONTABIL SOCIEDADE SIMPLES LTDA, portadora do CNPJ:48.619.449/0001-69 (MATRIZ) de São João da Boa Vista — SP, localizada na Rua Joaquim Valim, 98 — Bairro Jardim Satélite, CEP 13870-399. Portadora dos seguintes telefones para contato (19)3633-1200 e (19)3622-3071 e, também através do email: fisconcontabil@gmail.com.

Inaugurada em 21/01/1977 (vinte e um de janeiro de mil novecentos e setenta e sete) a empresa Fiscon é uma instituição de natureza jurídica de Sociedade Simples Limitada (224-0), de porte micro empresa.

Fundada há cerca de 45 anos, tem como principal atividade oferecer serviços nas áreas contábeis, fiscal e de recursos humanos, para diversas empresas de diferentes ramos de atividade, como indústrias, empresas dos ramos comercial e de prestação de serviços que atuam em diversos setores. Sua missão é de transformar através da gestão contábil e financeira a forma do empreendedor brasileiro gerir o seu negócio, utilizando um sistema computacional próprio. Dessa maneira, a empresa visa melhorar a qualidade e aumentar a produtividade de maneira significativa das empresas que contratam seus serviços.

Concisamente, a Fiscon visa melhorar cada dia mais os negócios dos empreendedores brasileiros, utilizando métodos personalizados de acordo com o perfil de cada empresa, a fim de trazer melhores resultados para aqueles que confiam no nosso trabalho.

3. PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

3.1 GESTÃO FINANCEIRA

Para nosso PE, tivemos como função auxiliar a empresa Fiscon Contabilidade, uma empresa cujo foco está na área fiscal, contábil e de recursos humanos. Outrossim, temos como objetivo ajudar a empresa, desenvolvendo um sistema de fluxo de caixa para manter a ordem do dinheiro, aplicando o conhecimento dos custos que podem investir ou serem cortados; conseqüentemente, conseguindo uma noção maior de toda a parte financeira, colocando o controle financeiro com datas de transições, histórico de depósitos e saques, contas a receber e pagar, e seus lucros. Tendo assim, o total controle empresarial. (CARSTEN DA ROSA, 2020).

Para Prado (2010), a gestão financeira é um conjunto de ações e procedimentos administrativos que envolvem o planejamento, a análise e o controle das atividades financeiras da empresa. Portanto, com o objetivo auxiliar a empresa, para que ela consiga se desenvolver e crescer cada vez mais, de tal modo que beneficie não apenas os funcionários, mas também os clientes, que vão conseguir ver de perto a melhoria na capacidade da empresa. Criamos um fluxo de caixa para que fosse possível registrar todas as movimentações financeiras da empresa, e conseqüentemente melhorar os resultados apresentados por ela e aumentar o valor do patrimônio.

Segundo Machado (2013):

"Quando se tem planejamento, a venda é uma consequência do desenvolvimento de um relacionamento com o seu cliente. Os objetivos ficam mais claros, há mais foco em suas ações e os resultados serão alcançados com maior agilidade e menos frustrações".

Por fim, desenvolvemos nosso site para que esse relacionamento entre o prestador de serviço e seus clientes, fosse melhor desenvolvido. (RAMOS; ALVES, 2012)

3.1.1 FLUXO DE CAIXA

O fluxo de caixa é uma das ferramentas mais utilizadas dentro das empresas, pois é por meio dele que é registrado todo o dinheiro que entra e sai dentro da empresa (capital de

giro). É um método eficiente e fundamental para que as empresas tenham um controle e um planejamento financeiro.

Eficientes, pois além de indicar caminhos que levam a alcançar os objetivos da empresa, cria mecanismos de controle que envolvem todas as suas atividades operacionais e não-operacionais. O planejamento e o controle orçamentário, quando realizado juntamente com o controle financeiro, possibilitam mudanças táticas rápidas para tratar de eventos estranhos ao processo administrativo, os quais colocam em risco o alcance das metas estabelecidas. (RAMOS; ALVES, 2012).

Segundo o economista Neto (1997):

“O planejamento financeiro aborda a programação do orçamento, a racionalização dos gastos e a otimização dos investimentos. É um processo racional de administrar as receitas, os investimentos, as despesas, o patrimônio e as dívidas”.

Conforme Gitman (1997, apud CASALI; TRETER, 2014), “o fluxo de caixa é a espinha dorsal da empresa”. Desta maneira, o controle financeiro da empresa traz uma maior segurança, não somente para o dono da empresa e seus funcionários, mas também para seus clientes.

3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO.

A unidade de programação orientada a objeto, contribui de diversas maneiras com nosso projeto, é um modelo que propõe uma representação fácil de ser compreendida, pois a relação de cada elemento em termos de um objeto, ou classe, pode ser comparada ao mundo real.

Uma das vantagens que contribui para o projeto é que ela diminui o tempo do ciclo de desenvolvimento, fornecendo software confiável e reutilizável. Tendo também a leitura e manutenção do código, como a representação do sistema se aproxima da vivência cotidiana, o entendimento do sistema como um todo é simplificado, isso dá a liberdade à equipe, não ficando dependente de uma só pessoa.

3.2.1 CLASSES E OBJETOS

Classes são uma forma de definir um tipo de dado em uma linguagem orientada ao objeto sendo formada por dados de comportamento. (EDUARDO, 2015)

A classe é um conjunto de objetos distintos, porém com as mesmas características e comportamentos, sendo assim, uma abstração de entidades existentes no mundo real, como por exemplo: pessoa. Logo, citando seus atributos. Já o objeto, é um elemento computacional que representa, no domínio da solução, alguma entidade, sendo ela abstrata ou concreta. Ou seja, uma representação da classe. (EDUARDO, 2015)

Por exemplo, Giovana é uma conta de uma classe chamada Pessoa, mas a Pessoa é a classe que o representa de uma forma “genérica”. Se você criar um outro objeto chamado Juliana, esse objeto também será uma conta da classe Pessoa.

Exemplo:

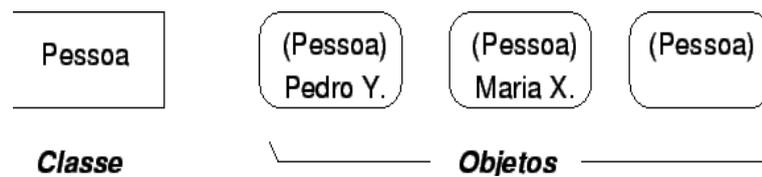


Figura: Representação diagramática de OMT para classes e objetos. Um diagrama de classe é apresentado à esquerda. Um possível diagrama de instâncias é apresentado à direita.

3.2.2 ATRIBUTOS, MÉTODOS, ENCAPSULAMENTO, HERANÇA E POLIMORFISMO.

Os métodos são similares a procedimentos e funções, e consistem nas descrições das operações que um objeto executa quando recebe uma mensagem. Portanto há uma correspondência um para um entre mensagens e métodos, que são executados quando a mensagem é recebida através de um dado objeto. A mesma mensagem pode resultar em métodos diferentes quando for enviada para objetos diferentes. (JOEL,2014)

Já um atributo consiste em um dado ou informação de estado, para o qual cada objeto de uma classe tem seu próprio valor. Existem dois tipos de atributos em um sistema orientado a objetos: os atributos de objetos e os atributos de classes. O primeiro, trata-se dos atributos que descrevem valores (estados) mantidos em um objeto. Diferentes objetos de uma mesma classe não compartilham os atributos de objetos, ou seja, cada um possui sua própria cópia do atributo. Os atributos de classe são aqueles cujo valor todos os seus objetos devem compartilhar. (JOEL,2014)

Alguém que não deveria vê-lo, como outro objeto ou classe. Isso evita a confusão do uso de variáveis globais no programa, deixando mais fácil identificar em qual estado cada variável vai estar a cada momento do programa, já que a restrição de acesso nos permite identificar quem consegue modificá-la. (EDUARDO, 2015)

Uma das propriedades mais importantes do modelo de orientação a objetos é a herança. Quando dizemos que uma classe A é um tipo de classe B, dizemos que a classe A herda as características da classe B e que a classe B é mãe da classe A, estabelecendo então uma relação de herança entre elas. (EDUARDO, 2015)

Uma das propriedades mais importantes do modelo de orientação a objetos é a herança. Quando dizemos que uma classe A é um tipo de classe B, dizemos que a classe A herda as características da classe B e que a classe B é mãe da classe A, estabelecendo então uma relação de herança entre elas. (EDUARDO, 2015)

3.2.3 MÉTODOS ESTÁTICOS, PÚBLICOS E PRIVADOS

O método estatístico é uma representação simplificada de algum processo complexo, criado para descomplicar a análise quantitativa de todas as variantes que estão envolvidas em um processo. A função dele é, basicamente, utilizar dados para estudar um problema. A partir disso, soluções e insights podem ser gerados, sempre com o intuito de entregar melhorias e otimizações. métodos públicos podem ser diretamente acessados e manipulados por objetos de outras classes.

Ex.

Figura 1

```

1  package com.test.testing;
2
3  public class TestInt{
4
5      public static void main(String[] args){
6          int w = 5;
7          int h = 2;
8          int a = computeArea(w, h);
9          System.out.println("Area is " + a);
10     }
11
12     public static int computeArea(int width, int height){
13         int area;
14         area = width * height;
15         return area;
16     }
17
18 }
19

```

Referencia: <https://pt.wikihow.com/Chamar-um-M%C3%A9todo-no-Java>

Um método público de uma classe pode ser aplicado a um objeto dessa classe a partir de qualquer outro objeto de outra classe. O conjunto de métodos públicos de uma classe determina o que pode ser feito com objetos da classe, ou seja, determina o seu comportamento.

Ex. Public

Figura 2

```
public function setCapital($capital) {  
    $this->capital = $capital;  
}  
  
public function getCapital(){  
    return $this->capital;  
}  
  
public function setData($data) {  
    $this->data = $data;  
}
```

(Imagem referente ao código utilizado para a criação do site)

Métodos privados não são usados por outros métodos que são públicos (e que podem ser chamados a partir de outro objeto) da mesma classe a fim de não repetir código em mais de um método. Somente a própria classe que está atribuído pode acessar.

Ex.Private

Figura 3

```
class Saldo {  
    private $capital;  
    private $data;  
    private $natureza;
```

(Imagem referente ao código utilizado para a criação do site)

3.3 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

O conhecimento adquirido em lógica de programação, foi de suma importância, pois utilizamos em grande parte do nosso trabalho, a linguagem de programação PHP (Hypertext Preprocessor) na criação do nosso site, já que essa linguagem é voltada para desenvolvimento de sites e aplicações web.

Dessa maneira, foi possível desenvolver o site (FINIS) onde é possível o usuário visualizar com clareza a movimentação do dinheiro (capital de giro), por meio de gráficos e dados, que ficam disponíveis assim que o usuário acessa sua conta.

3.3.1 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO O.O.

A Lógica de programação é uma técnica que faz encadear pensamentos para atingir determinados objetivos. Estes pensamentos podem ser descritos como uma sequência de instruções, que devem ser cumpridas para uma determinada tarefa. Logo, a lógica são passos executados até atingir um objetivo ou solução de um problema.

Tendo como objetivo principal, a Lógica de Programação é a demonstração de técnicas para a resolução de problemas e, conseqüentemente, uma automatização de tarefas.

É um ensinamento de como se comunicar da melhor maneira possível com o computador. Entender como ele lê e interpreta cada comando que é digitado.

Portanto, o aprendizado da Lógica é essencial para formação de um bom programador, servindo como base para o aprendizado de todas as linguagens de programação.

3.3.2 PROTOTIPAÇÃO

A prototipagem é a etapa do processo de desenvolvimento que consiste em fazer um “rascunho” do que se está criando. Logo, prototipar é criar uma versão preliminar do modelo do produto final de um projeto voltado para a etapa de aprovação e validação, com a finalidade de planejar e estruturar melhor as ideias antes da execução oficial final. Pode-se criar um protótipo de baixa ou alta finalidade, de acordo com a etapa que se encontra o projeto. Dadas essas informações, é de suma importância utilizá-las para que haja um melhor controle financeiro dentro da empresa.

3.3.3 TEMPLATE

Template é um modelo padrão de layout customizável, que auxilia no desenvolvimento de um site. É utilizado como arquivo inicial, que é uma base para o desenvolvimento do projeto, pensado e discutido de acordo com as necessidades do cliente, como possui uma estrutura pré-definida, facilita o desenvolvimento durante a criação do projeto.

3.4 MODELAGEM DE DADOS

Figura 1- Modelo lógico

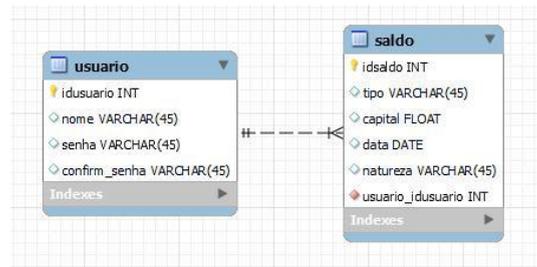
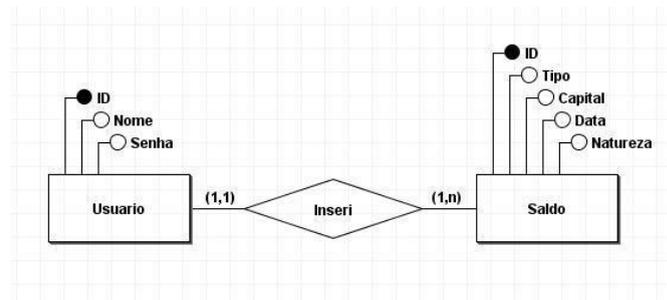


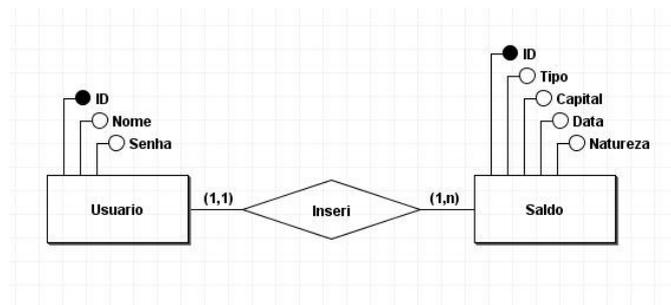
Figura 2- Modelo Físico



3.4.1 MODELO CONCEITUAL

Através de uma análise profunda, observamos que a empresa poderia ter um melhor controle sobre o dinheiro que entrava e saía (capital de giro) com um website, onde fosse possível realizar o registro de todos os dados do caixa da empresa, e que pudesse ser atualizado rotineiramente. De tal maneira, fizemos o levantamento dos requisitos necessários para a construção do produto final, e onde identificamos as principais partes e objetos envolvidos, suas possíveis ações e responsabilidades, suas características e como elas interagem entre si.

O modelo conceitual representa a forma “crua” da estrutura do banco de dados, neste modelo, iremos descrever os objetos (entidades) envolvidos dentro da empresa juntamente com suas características (atributos) e como elas se relacionam.

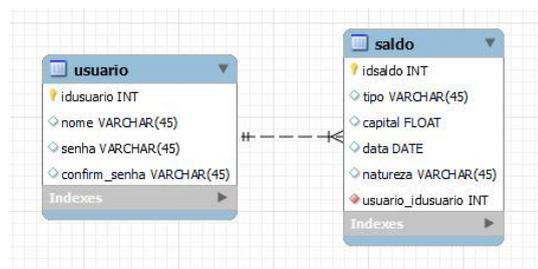


(Autores: Vitor Mafra Mourthé ; Leonardo Santello Garino e João Vitor da Silva)

3.4.2 MODELO LÓGICO

Como uma representação de recursos gráficos dos requisitos de informação da empresa, um modelo lógico de dados foi construído tomando as descrições de dados representadas em um modelo conceitual de dados e introduzindo elementos associados, definições e maior contexto para a estrutura dos dados.

Figura 1- Banco de dados



(Autores: Vitor Mafra Mourthé ; Leonardo Santello Garino e João Vitor da Silva)

3.4.3 SQL

O SQL é uma linguagem padrão para acessar banco de dados, que permite acessar e manipular dados. Com o SQL conseguimos executar consultas em banco de dados, recuperar dados, inserir e atualizar registros, criar novos bancos de dados e etc. Porém, para serem compatíveis com o padrão ANSI (American National Standards Institute), eles devem suportar a maioria dos comandos como Insert, que pode inserir dados em uma tabela, Update que altera registros de uma tabela, Delete para excluir os dados e Select para ler/listar registros de uma tabela de maneira similar.

4. CONCLUSÃO

Diante deste projeto, tivemos como objetivo apresentar soluções da empresa Fiscon, dentre elas, coletar o máximo de informações possíveis do estabelecimento, com o intuito propor mudanças nos processos financeiros a fim de apresentar melhorias e soluções. Sendo assim, nosso objetivo geral foi estruturar um modelo operacional de fluxo de caixa, com o propósito de demonstrar como esse modelo pode contribuir para tomadas de decisões da empresa.

A importância do fluxo de caixa está na agilidade, rapidez, qualidade e veracidade na apresentação das informações por ela gerada, fato importante para os gestores na hora do processo decisório, consequentemente, permitindo aos administradores planejamentos, controles e coordenação dos recursos financeiros da firma por um determinado período. Notamos também que o banco de dados possui uma função importante na composição, pois é nele que são armazenadas as informações necessárias para composição do fluxo de caixa, outrossim, são gerenciadas essas informações, através de um controle das inserções, remoções, atualizações e consultas, proporcionando ao usuário segurança e comodidade na busca das informações por ele guardadas.

Portanto, para nossa equipe foi de grande importância o desenvolvimento deste projeto pois tivemos a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos ao decorrer do curso, trazendo grande crescimento educacional, profissional e a necessidade pela busca de melhorias contínuas. Por fim, a realização deste projeto foi um aprendizado infundo, não apenas de conhecimentos da área de tecnologia, mas de como organizar-se e unificar as ideias. Uma de nossas maiores dificuldades foi o tempo, como iríamos conciliá-lo e administrá-lo. Consoante, o efeito resultante foi satisfatório, aprendemos, trabalhamos e adquirimos conhecimentos, mas primeiro, concluímos de maneira satisfatória, de modo que tenhamos orgulho de nosso trajeto.

REFERÊNCIAS

- CARSTEN DA ROSA, Everton. **A importância da Gestão Financeira**, 2020. Disponível em:
<<https://ecrconsultoria.com.br/pt-br/insights/artigo/gestao-financeira/importancia-da-gestao-financeira>>. Acesso em: 27 out. 2022.
- CASALI, Maristela da Silva; TRETER, Jaciara. **A importância da utilização da gestão financeira em microempresas da cidade de Cruz Alta**. Publicado em Santa Cruz Alta. 2014. Disponível em:
<<https://home.unicruz.edu.br/wp-content/uploads/2017/11/A-importancia-da-utilizacao-da-gestao-financeira-em-microempresas-da-cidade-de-Cruz-Alta.pdf>>. Acesso em: 29 out. 2022.
- EDUARDO. **Principais conceitos da Programação Orientada a Objeto**, 2005. Disponível em:
<<https://www.devmedia.com.br/principais-conceitos-da-programacao-orientada-a-objetos/32285#:~:text=Uma%20classe%20%C3%A9%20uma%20forma,o%20comportamento%20s%C3%A3o%20utilizados%20m%C3%A9todos>>. Acesso em: 28 out. 2022.
- FILHO, H.R.do P. **Os conceitos de uma boa gestão financeira**. Disponível em:
<<https://www.qualidadeonline.wordpress.com/.../os-conceitos-de-uma-bo-gestao-financeira>>. Acesso em 19 out. 2022.
- JOEL. **MER e DER: Modelagem de Bancos de Dados**, 2014. Disponível em:
<<https://www.devmedia.com.br/mer-e-der-modelagem-de-bancos-de-dados/14332>>. Acesso em: 27 out. 2022.
- MELO, Diego. **O que é PHP? [Guia para iniciantes]**, 2020. Disponível em:
<<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-php-guia-para-iniciantes/>>. Acesso em: 29 out. 2022.
- RAMOS, Geraldo; ALVES, Caroline. **Fluxo de Caixa: Instrumento indispensável para o planejamento, controle financeiro e sobrevivência das pequenas empresas. O caso Márcio Bueno de Castro – ME**, 2012. Disponível em:
<<https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos12/30016823.pdf>>. Acesso em: 28 out. 2022.

ANEXOS

Figura 1- Área de registro



FINIS Registrar-se

Nome de Usuário

Senha

Confirmar Senha

Registrar-se

Já possui uma conta? [Entrar](#)

(autores: Thainari Gabriele Goncalves ; Arthur Tavares de Paula Valim ;
Leonardo Santello Garino ; João Vitor da Silva ; Vitor Mafra Mourthé)

Figura 2- Tela de início



(autores: Thainari Gabriele Goncalves ; Arthur Tavares de Paula Valim ;
Leonardo Santello Garino ; João Vitor da Silva ; Vitor Mafra Mourthé)

Figura 3- Tela de Login



A tela de login do sistema FINIS, exibida em um dispositivo móvel. No topo à esquerda, há o logotipo FINIS com um ícone de rede. À direita, o texto "Entrar" em cor verde. Abaixo, há dois campos de entrada brancos: "Nome de Usuário" e "Senha". Um botão verde com o texto "Entrar" está posicionado abaixo dos campos. Na base da tela, há o texto "Não tem uma conta? [Registrar-se](#)".

(autores: Thainari Gabriele Goncalves ; Arthur Tavares de Paula Valim ;
Leonardo Santello Garino ; João Vitor da Silva ; Vitor Mafra Mourthé)