

UNIFEOB

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO OCTÁVIO BASTOS

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

PROJETO INTEGRADO

SISTEMA EMPRESARIAL

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

ABRIL 2023

UNIFEOB

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO OCTÁVIO BASTOS

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

PROJETO INTEGRADO

SISTEMA EMPRESARIAL

MÓDULO DESENVOLVIMENTO DESKTOP

Banco de Dados – Prof. Sidney Gitcoff Telles

Programação Orientada a Objeto – Prof. Sidney Gitcoff Telles

Projeto de Desenvolvimento Desktop – Prof. Sidney Gitcoff Telles

Estudantes:

Beatriz de Fátima Leal Leite, RA 1012021200473

Brayan Felipe da Silva, RA 11012022100055

Eduardo Alvarenga Ribeiro, RA 1012021200577

João Vitor Fernandes de Siqueira, RA 1012022200975

Vitor Severo de Andrade, RA 1012022201470

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

ABRIL, 2023

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.

2. DESCRIÇÃO DA EMPRESA.

3. PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL.

3.1. BANCO DE DADOS:

3.1.1 TÓPICO 1

3.1.2 TÓPICO 2

3.1.3 TÓPICO 3

3.2. PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

3.2.1 TÓPICO 1

3.2.2 TÓPICO 2

3.2.3 TÓPICO 3

3.3. CONTEÚDO DA FORMATAÇÃO PARA A VIDA: ADAPTANDO-SE A MUDANÇAS

3.3.1 ADAPTANDO-SE A MUDANÇAS

3.3.2 ESTUDANTES NA PRÁTICA

4. CONCLUSÃO

REFERÊNCIAS

ANEXOS

1 INTRODUÇÃO

O Projeto Integrador com o tema "Sistema Empresarial" teve como objetivo principal desenvolver um sistema desktop para qualquer estabelecimento comercial ou empresarial de escolha de cada equipe. O grupo decidiu trabalhar esse trimestre com uma microempresa rural "Agropecuária Espírito Santo" da cidade de Paraibuna-SP. A empresária explicou para a equipe que necessitava tornar o seu comércio mais tecnológico para facilitar, agilizar e melhorar o atendimento aos clientes. Foi decidido que iríamos ajudá-la com o sistema de estoque da loja, assim, quando um cliente for a procura de um produto a lojista poderá também ter noção de quantos produtos ainda tem no comércio e poder automaticamente encomendar mais para os seus clientes.

2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA

A empresa tem de nome fantasia Agropecuária Espírito Santo, tem como razão social Jéssica Bruna Costa 368.382.488-96; CNPJ 26.681.613/0001-25 localizada no endereço Estrada do Espírito Santo, S/N, Bairro do Espírito Santo- Paraibuna (SP). A loja atua no comércio e varejo de produtos agropecuários, alimentação animal e medicamentos veterinários.

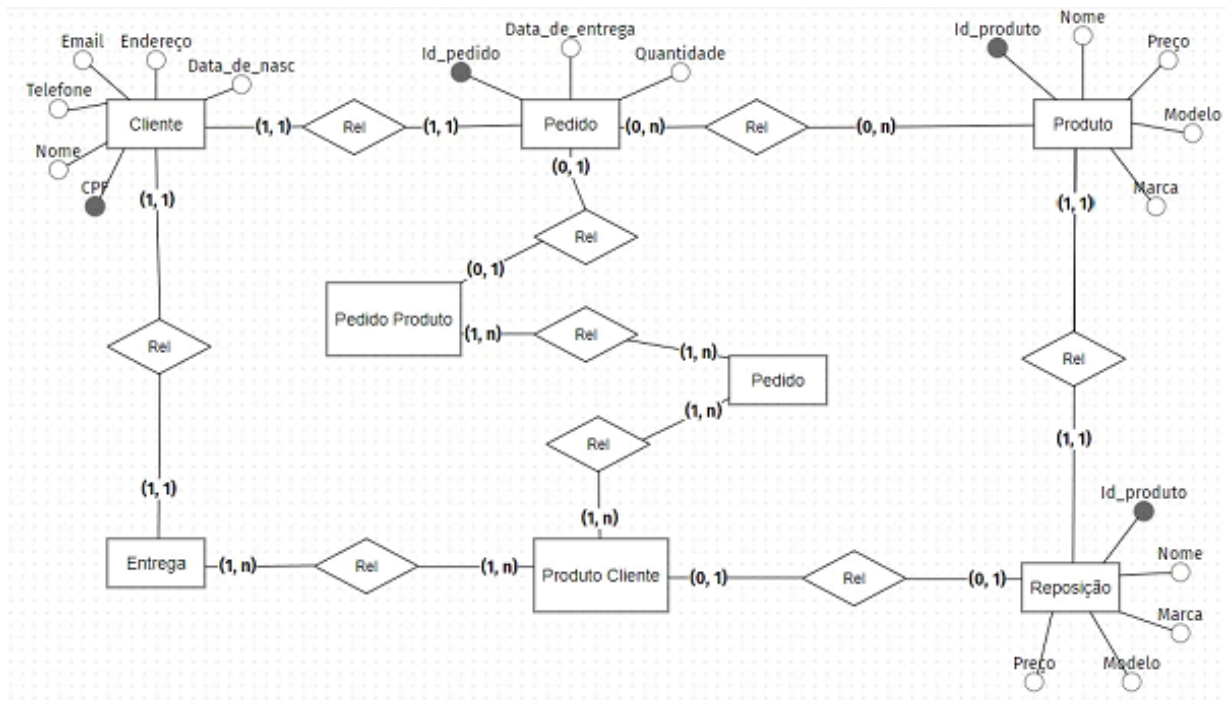
3 PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

Nesta etapa do PI serão apresentados os conteúdos que cada unidade de estudo utilizará para realizar o projeto, assim como a forma que serão aplicados na empresa escolhida para a realização do projeto.

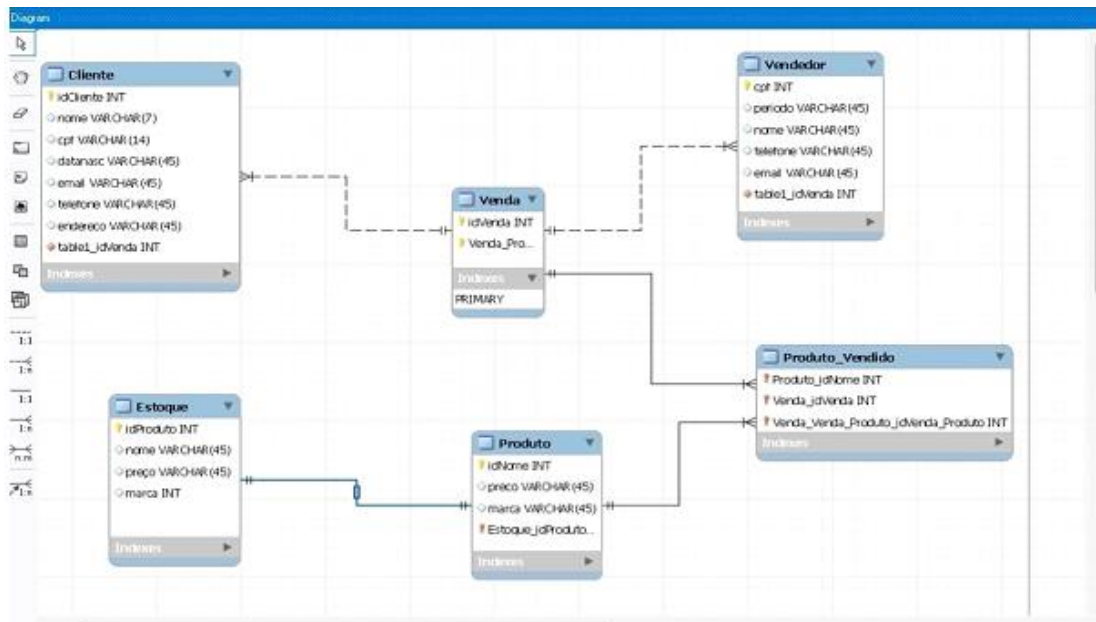
3.1 BANCO DE DADOS

Nessa parte do PI, a equipe precisa fazer todo o mapeamento da necessidade da empresa. Levantar a modelagem, depois o diagrama e por fim criar as tabelas do banco de dados proposto.

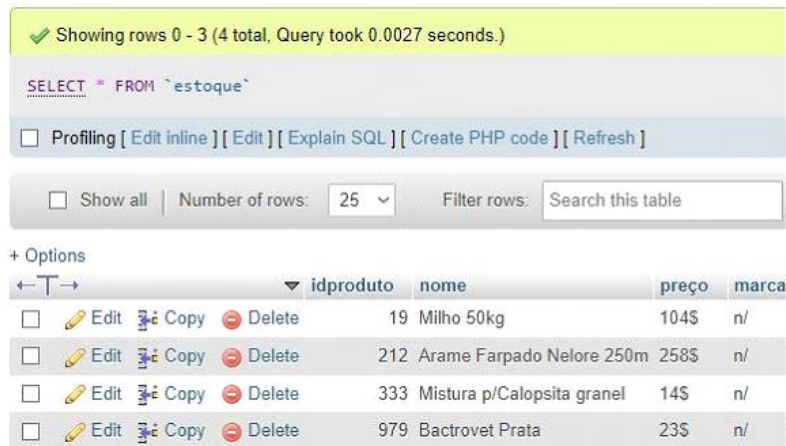
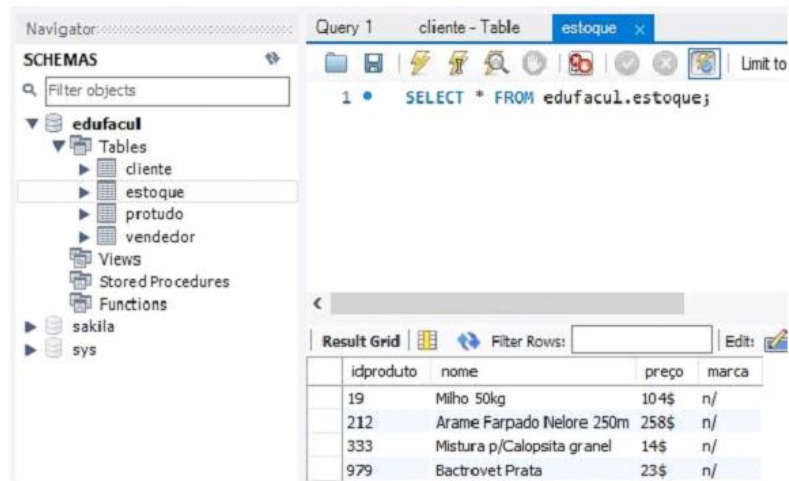
3.1.1 MER - MODELAGEM ENTIDADE RELACIONAMENTO



3.1.2 DER - DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO



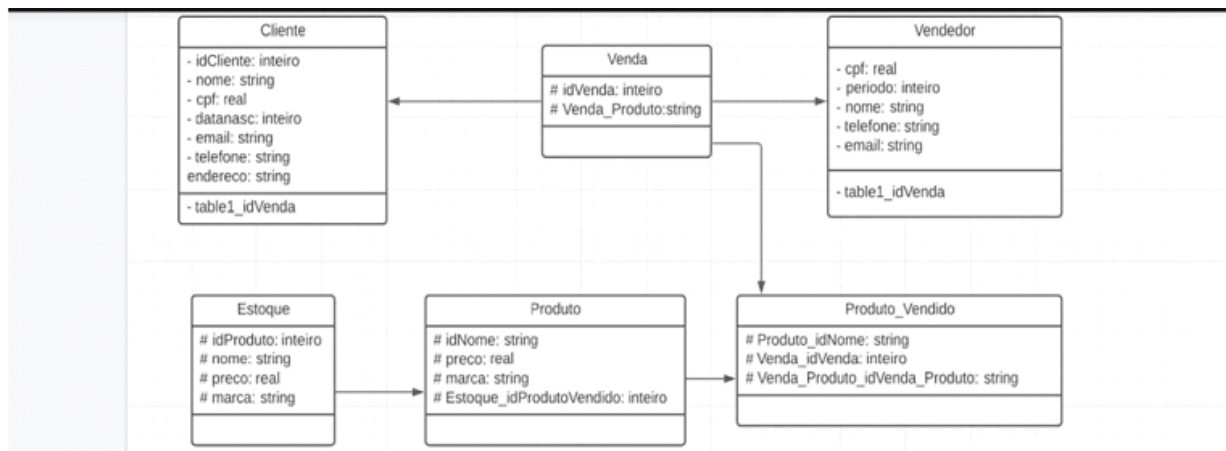
3.1.3 FÍSICO



3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Nessa parte do PI, a equipe precisa desenvolver o sistema em linguagem Java, utilizando o NetBeans, deverão inserir aqui o diagrama de classe, os códigos e as imagens do sistema.

3.2.1 DIAGRAMA DE CLASSES



3.2.2 CÓDIGOS DO SISTEMA

Não possuímos

3.2.3 IMAGENS DO SISTEMA

Tela de login:



3.3 CONTEÚDO DA FORMAÇÃO PARA A VIDA: CRIANDO O NOVO

A Formação para a Vida é um dos eixos do Projeto Pedagógico de Formação por Competências da UNIFEQB.

Esta parte do Projeto Integrado está diretamente relacionada com a extensão universitária, ou seja, o objetivo é que seja aplicável e que tenha real utilidade para a sociedade, de um modo geral.

3.3.1 CRIANDO O NOVO

Está disponível para os estudantes na Unidade do Projeto na Plataforma A, o tema “Criando o Novo”.

Nesta parte do Projeto, os estudantes deverão realizar uma síntese dos 4 (quatro) tópicos deste tema, quais sejam:

- Tópico 1: Design Thinking nos estudos e na profissão:

O ser humano é capaz de praticar o conceito de “Design Thinking” naturalmente sendo capaz de formular questionamentos por meio de apreensão ou compreensão dos fenômenos que nos cercam. Criatividade está atrelada a inovação e uma maneira inovadora de mudar a rotina diária, por exemplo, é a aplicação de atividades físicas em um intervalo de atividades. Um outro exemplo é a aplicação da criatividade estar presente nas qualidades de um profissional “T”, esse perfil desenvolve trabalhos de forma colaborativa para elaborar soluções criativas.

- Tópico 2: Há mil maneiras de pensar:

O cérebro humano possui 3 tipos de pensamentos, o complexo (lida com a aleatoriedade, incerteza e imprevisibilidade), o linear (associação de coisas simples, de causa e efeito) e sistêmico (planejamento após observações de padrões e repetições), esses tipos de pensamentos aos poucos constrói o que cada um de nós é como pessoa e auxiliar na complexidade de nossos processos criativos do cotidiano. Outro processo que nos ajuda com soluções criativas é a escuta ativa, trata-se de ter atenção plena na comunicação com o próximo.

- Tópico 3: Criando asas:

Diante de todas as conexões cerebrais que o ser humano possui: conexão, razão, visão, absorção, transformação, avaliação e fluxo, ao menos duas delas nos deixam na zona de conforto. Para sermos criativos, precisamos experimentar outros tipos de conexões e assim gerar idéias e insights que não tinha imaginado que seria capaz, ideias verdadeiramente criativas e inovadoras. A título de exemplo, o inventor brasileiro Santos Dumont que acreditava não precisar desistir no primeiro fracasso conseguiu planejar a criação do primeiro avião e o seu primeiro voo em 1906.

- Tópico 4: Com vocês: O duplo diamante!

O diagrama do duplo diamante é uma representação gráfica do processo de Design Thinking. Nele temos as fases de Descoberta (imersão do problema), Definição (Início da problematização para começar o design de solução), Desenvolvimento (Momento de desenvolver as potenciais soluções) e Entrega (Momento de entregar o que funciona). Esse método é usado para resolução de problemas e inovação. Pode ser aplicado no desenvolvimento de projetos de UX Design quanto para resolver rotatividades em empresas, por exemplo.

3.3.2 ESTUDANTES NA PRÁTICA

Após realizar a síntese dos conteúdos, é hora de os estudantes colocarem a “mão na massa”, de produzirem algo que possa ser utilizado na prática pela sociedade.

A equipe deve elaborar um material como um podcast, um banner, um pequeno vídeo (sugere-se este em razão da facilidade de elaboração e divulgação) onde os integrantes devem abordar estratégias que ajudem as pessoas a lidar, de forma serena e sábia, com as adversidades, transformando mudanças em oportunidades para a obtenção de sucesso em todas as áreas de suas vidas.

Além disso, essa competência é essencial nas profissões de tecnologia, visto que a criação de novos sistemas ocorre a todo momento, e saber como elaborar a ideia e transformá-la em um projeto, é essencial.

.

Caso a equipe escolha pelo vídeo, poderá ser gravado de forma bem simples e ser disponibilizado em algum canal do Youtube de seus integrantes, como “Não Listado”. Se a equipe se sentir à vontade, também pode compartilhar esse vídeo nas redes sociais, por exemplo, no Instagram, poderá marcar a Escola de Negócios usando @ednunifeob.

O objetivo é que todos os integrantes da equipe participem desse material e que possam compartilhá-lo para que as pessoas da comunidade onde estejam inseridos possam aprimorar sua capacidade de adaptação às mudanças, principalmente, em relação às mudanças tecnológicas.

Portanto, neste tópico do PE, a equipe deve elaborar um pequeno texto descrevendo o conteúdo desse material e, em seguida, colocar o link público do arquivo para que possa ser verificado e avaliado.

A divulgação e compartilhamento desse material para a comunidade externa será de responsabilidade dos próprios estudantes, conforme o compromisso social de cada pessoa, pois a UNIFEOB apenas usará esse material para avaliação desta atividade.

Seja resiliente

Como adquirir resiliência em etapas?

1. Aprendizado Constante: "Nunca pare de aprender - conhecimento é poder!"



2. Importância do coletivo: "Juntos somos mais fortes - ajuda mútua para crescimento pessoal"



3. Aceitação da realidade: "Supere desafios - enfrente a realidade e siga em frente"



4. Ter autocontrole e liberar tensões: "Mantenha a calma - controle suas emoções para atingir suas metas"

5. Faça planos realistas: "Defina objetivos realistas - um passo de cada vez para alcançar seus sonhos"



4 CONCLUSÃO

Podemos concluir que esse projeto tentou solucionar e agilizar o atendimento ao público do comércio da cliente ao questionar sobre as dificuldades que ela enfrentava com o estoque da loja. Com a modelagem e o diagrama feitos e previamente corrigido pelo professor orientador a única e primordial dúvida do grupo foi conectar o NetBeans com o Banco de Dados criado com os produtos cedidos para o projeto. Não obtivemos êxito pois a cada comando surgia um novo erro e o tempo de resposta do professor foi curto para auxiliar. De maneira geral, esse projeto ensinou ao grupo uma melhor maneira de gerir o tempo e a divisão de trabalho para a entrega completa do Projeto Integrado.

REFERÊNCIAS

- Apache Friends. (2021). XAMPP Installation Guide for Windows 10. Retrieved from <https://www.apachefriends.org/download.html>

- Apache NetBeans. (2021). Apache NetBeans User Manual. Retrieved from <https://netbeans.apache.org/kb/docs/index.html>

- MySQL AB. (2021). MySQL 8.0 Reference Manual. Retrieved from <https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/>

ANEXOS

Essa parte está reservada para os anexos, caso houver, como figuras, organogramas, fotos etc. E o estudante também deve anexar o relatório final do Projeto, conforme modelo a seguir.

RELATÓRIO FINAL DAS ATIVIDADES DE EXTENSÃO

- IDENTIDADE DA ATIVIDADE

RELATÓRIO:

CURSO: Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Gestão de Tecnologia da Informação

MÓDULO: Desenvolvimento Desktop

PROFESSOR RESPONSÁVEL: Sidney Gitcoff Telles

ESTUDANTE: Beatriz de Fátima Leal Leite, Brayan Felipe da Silva, Eduardo Alvarenga Ribeiro, João Vitor Fernandes de Siqueira e Vitor Severo de Andrade.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 02/2023 a 04/2023

- **DESENVOLVIMENTO**

Contextualização: Diante do desafio proposto buscamos entender na consultoria empresarial qual era a necessidade tecnológica da cliente em seu dia a dia na loja agropecuária e ela nos relatou que possui poucos recursos em tecnologia e que precisava melhorar em quase todos os seus afazeres.

Desafio: Diante do desafio proposto o grupo pode escolher em qual âmbito iria ajudar a empresária, então foi decidido que desenvolveríamos um sistema de controle de estoque da loja. O bom controle de estoque permite ao gestor calcular o giro das mercadorias e aperfeiçoar o processo de compras.

Cronograma das Ações: As tarefas foram atribuídas a cada encontro que o grupo realizava no Google Meet todos os domingos até a entrega do projeto. MER e DER foram realizadas em grupo, MYSQL e Banco de Dados foram os integrantes Vitor, João Vitor, Eduardo e Brayan; o Diagrama de Classes e o relatório foram feitos por Brayan e Beatriz. Correção da formatação final realizada por João Vitor.

Síntese das Ações: Ao ser deparar com a dificuldade da cliente solicitamos que a empresária nos enviasse alguns produtos da loja para simularmos um sistema de estoque, também foi desenvolvido um novo logotipo para a loja agropecuária para ser a entrada do sistema com ID e senha e então não conseguimos a conexão do MySQL com o Banco de Dados.

- **Aspectos positivos:**

Tivemos uma ótima união, mesmo com participantes do grupo que não compareciam nas chamadas ao pedir uma tarefa ele realizava, sempre dando andamento no projeto. E a base de conhecimentos que tivemos sobre o mundo Java e Banco de dados.

- **Dificuldades encontradas:**

A dificuldade que tivemos neste trabalho em Java e Banco de Dados, vem devido a estarmos iniciando nesse meio da área de programação com programas desconhecidos aprendendo tudo do zero, isso traz uma sensação de ser algo difícil de se aprender.

- **Resultados atingidos:**

Atingimos os resultados programados, construímos um sistema de estoque para auxiliar o estabelecimento a cadastrar os produtos e controlar as vendas.

- **Sugestões / Outras observações:**

Faltou mais informações sobre o PI, ficou muito focado na plataforma e ficamos sem tempo, devido às dúvidas que surgem durante a aula o professor acabou perdendo um pouco o foco.

- EQUIPE DOS ESTUDANTES NO PROJETO

RA: 1012021200473 NOME: Beatriz de Fátima Leal Leite

RA: 11012022100055 NOME: Brayan Felipe da Silva

RA: 1012021200577 NOME: Eduardo Alvarenga Ribeiro

RA: 1012022200975 NOME: João Vitor Fernandes de Siqueira

RA: 1012022201470 NOME: Vitor Severo de Andrade

Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Gestão de Tecnologia da Informação

Módulo Desenvolvimento Desktop

Cronograma de Validação - Projeto Integrado

Unidade Estudo Participação no Projeto Data da Validação

Banco de Dados Construção do banco de dados com MER, DER E Físico. 29/03

Programação Orientada a Objetos Desenvolvimento as telas e da parte lógica do sistema que
conectará com o banco de dados 30/03

Descrição do Projeto: criar um sistema, um módulo reduzido, que seja utilizado em qualquer estabelecimento comercial ou empresarial. Esse sistema deverá contemplar atividades básicas da empresa, como controle de produtos, entrada e saída, controle de vendas, módulos menores que possam ser criados e executados neste trimestre.