

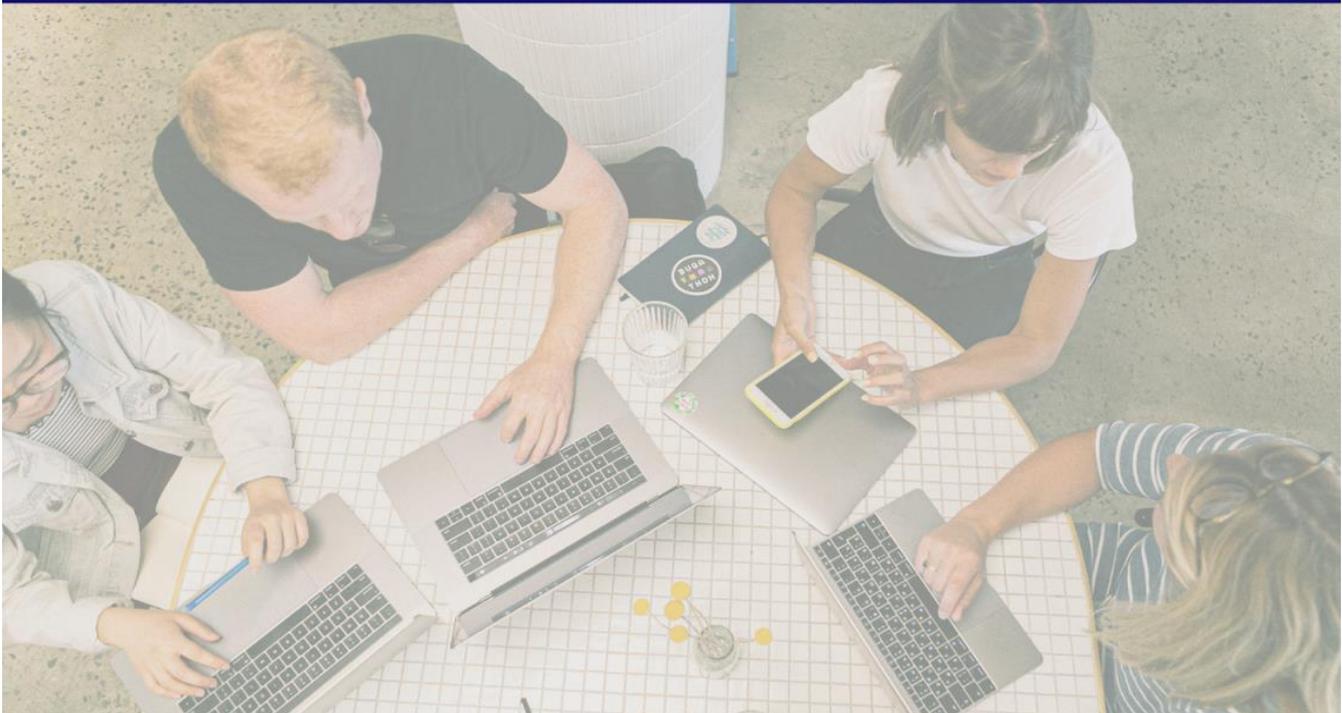


UNifeob

| ESCOLA DE NEGÓCIOS

2023

**PROJETO DE CONSULTORIA
EMPRESARIAL**



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
X2 Tecnologia

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
X2 Tecnologia

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:

João Victor Nério das Neves	RA 1012023100228
Alfredo Gabriel Fonseca das Neves	RA 1012023100234
Hingryd casaroto	RA 1012023100216
Lucas carlesso noqueira	RA 1012023100278

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
ABRIL, 2023

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA	6
3 PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL	7
3.1 BANCO DE DADOS	7
3.1.1 MER - MODELAGEM ENTIDADE RELACIONAMENTO	
3.1.2 DER - DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO	
3.1.3 FÍSICO	
3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS	8
3.2.1 DIAGRAMA DE CLASSES	
3.2.2 CÓDIGOS DO SISTEMA	
3.2.3 IMAGENS DO SISTEMA	
3.3 CONTEÚDO DA FORMAÇÃO PARA A VIDA: ADAPTANDO-SE A MUDANÇAS	9
3.3.1 ADAPTANDO-SE A MUDANÇAS	9
3.3.2 ESTUDANTES NA PRÁTICA	9
4 CONCLUSÃO	11
REFERÊNCIAS	12
ANEXOS	13

1 INTRODUÇÃO

Um sistema empresarial pode ser definido como um conjunto de processos e ferramentas que auxiliam na gestão de uma empresa. Esses processos e ferramentas incluem desde a organização das finanças até a gestão de recursos humanos, passando pela logística e outras áreas importantes para o funcionamento de uma organização.

No caso da empresa X2, a implementação de um sistema cadastral pode ser extremamente benéfica para otimizar os processos internos e aumentar a eficiência das operações. Além disso, um sistema cadastral bem estruturado pode contribuir para a melhoria da qualidade dos serviços e produtos oferecidos pela empresa, aumentando a satisfação dos clientes.

Entre as vantagens que um sistema cadastral pode oferecer à empresa X2, podemos destacar a automação de tarefas repetitivas, a redução de custos operacionais, o aumento da produtividade e a melhoria da comunicação interna.

Dessa forma, o objetivo deste projeto é facilitar o sistema atual de cadastramento de reuniões da empresa X2, identificando os processos que podem ser aprimorados e sugerindo soluções para implementação de um sistema cadastral eficiente e adaptado às necessidades da organização.

2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA

Nome Social: H XAVIER Nome Fantasia: X2 Tecnologia

CNPJ: 2.704.633/0001-77

**Endereço: R. COMENDADOR TORLOGO DAUNTRE N°: 74, Sala 1207
Bairro: Cambuí Campinas, SP**

A X2 Tecnologia ME, atua nos dias de hoje com o Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda e também com Consultoria em tecnologia da informação.

O produto que a empresa apresenta hoje é a integração do programa Bitrix (uma ferramenta de suporte e automação de informações gerais para produtores e afiliados de plataformas de marketing digital), o produto em si, está disponível para integração das plataformas Eduzz e Hotmart.

A empresa pode ser contatada através dos seguintes meios

E-mail: compliance@x2tecnologia e através do telefone (19) 98739-6821

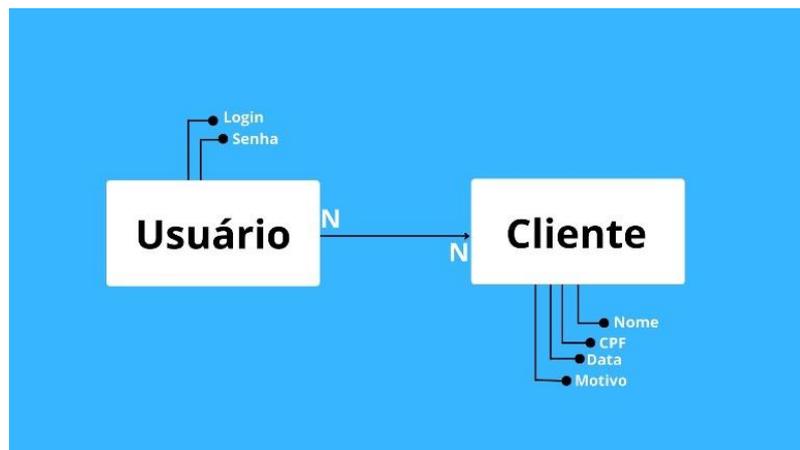
3 PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

O objetivo deste projeto é simplificar a organização do cadastro de reuniões entre os usuários da plataforma, tornando o processo mais prático tanto para os usuários externos quanto para os internos. Com essa simplificação, espera-se melhorar a eficiência das atividades relacionadas à marcação de reuniões, garantindo que todos os envolvidos possam acessar as informações necessárias de forma clara e organizada.

3.1 BANCO DE DADOS

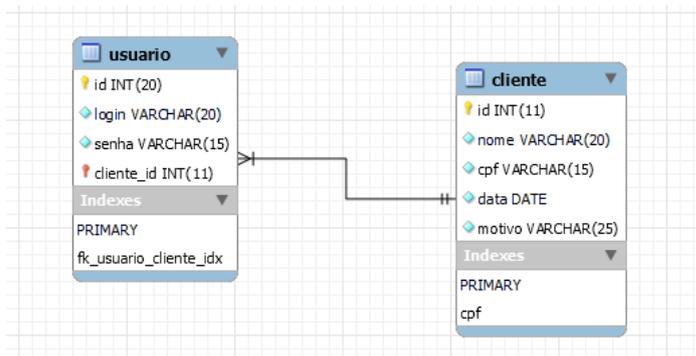
O objetivo deste projeto é tornar o reconhecimento da agenda diária de reuniões mais fácil e prático, permitindo que os colaboradores possam cumprir com seus horários de forma eficiente. Além disso, espera-se que o projeto torne a participação do colaborador junto com o usuário menos custosa, garantindo que os recursos da empresa possam ser utilizados de forma mais eficiente. Com a simplificação do processo de reconhecimento de reuniões, espera-se que os colaboradores possam dedicar mais tempo e esforços em outras atividades importantes, contribuindo para o sucesso da empresa como um todo.

3.1.1 MER - MODELAGEM ENTIDADE RELACIONAMENTO



Fonte: Canva apresenta modelo conceitual.

3.1.2 DER - DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO



Fonte: MySQL diagrama print PI UNIFEOB

3.1.3 FÍSICO

```
CREATE DATABASE IF NOT EXISTS `piunifeob` /*!40100 DEFAULT CHARACTER SET utf8mb4 */;
USE `piunifeob`;
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `usuario`;
/*!40101 SET @saved_cs_client      = @@character_set_client */;
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;
CREATE TABLE `usuario` (
  `id` int(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `login` varchar(20) NOT NULL,
  `senha` varchar(15) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=40 DEFAULT CHARSET=utf8mb4;
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

Fonte: MySQL, print apresenta a tabela usuário

```
DROP TABLE IF EXISTS `cliente`;
/*!40101 SET @saved_cs_client      = @@character_set_client */;
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;
CREATE TABLE `cliente` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nome` varchar(20) NOT NULL,
  `cpf` varchar(15) NOT NULL,
  `data` date NOT NULL,
  `motivo` varchar(25) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`),
  UNIQUE KEY `cpf` (`cpf`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT CHARSET=utf8mb4;
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

Fonte: MySQL, print apresenta a tabela cliente

3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

O software foi desenvolvido com base na aplicação seguida pelo sistema de linguagem JAVA. O Java é amplamente utilizado em áreas como desenvolvimento de jogos, aplicações de negócios, sistemas embarcados, entre outras. Além disso, a comunidade de desenvolvedores Java é grande e ativa, com muitos recursos e bibliotecas disponíveis para ajudar no desenvolvimento de aplicativos.

3.2.1 DIAGRAMA DE CLASSES

Uma classe é um modelo para definir objetos. Uma definição de classe descreve as propriedades (ou atributos) que um objeto possui. Além de especificar atributos, a definição de uma classe também descreve o comportamento dos objetos dentro da classe, ou seja, recursos que podem ser aplicados aos objetos dentro da classe. Essas funções são descritas por métodos. Métodos nada mais são do que equivalentes a procedimentos ou funções com a restrição de que manipulam.

Figura 1 – Classe Cliente

```
public class Cliente {  
    private int id;  
    private String nome;  
    private String cpf;  
    private Date data;  
    private String motivo;  
}
```

Figura 2 – Classe Usuário

```
public class Usuario {  
    private int id;  
    private String usuario;  
    private String senha;  
}
```

Fonte: NetBeans IDE 17, print apresenta as classes Cliente, e Usuário.

Figura 3 – GET e SET do Cliente

```

[-] public Date getData() {
    return data;
}

[-] public void setData(Date data) {
    this.data = data;
}

[-] public String getMotivo() {
    return motivo;
}

[-] public void setMotivo(String motivo) {
    this.motivo = motivo;
}

```

Figura 4 – GET e SET do Cliente

```

[-] public int getId() {
    return id;
}

[-] public void setId(int id) {
    this.id = id;
}

[-] public String getNome() {
    return nome;
}

[-] public void setNome(String nome) {
    this.nome = nome;
}

[-] public String getCpf() {
    return cpf;
}

[-] public void setCpf(String cpf) {
    this.cpf = cpf;
}

```

Fonte NetBeans IDE 17, print apresenta os métodos do Cliente

Figura 5 – GET e SET do Usuário

```

public int getId() {
    return id;
}

public void setId(int id) {
    this.id = id;
}

public String getUsuario() {
    return usuario;
}

public void setUsuario(String usuario) {
    this.usuario = usuario;
}

public String getSenha() {
    return senha;
}

public void setSenha(String senha) {
    this.senha = senha;
}

```

Fonte: NetBeans IDE 17, print apresenta os métodos do Usuário

3.2.2 CÓDIGOS DO SISTEMA

Figura 6 – Trecho do código main JAVA

```

public void insert(Cliente cliente) throws SQLException {

    String sql = "insert into cliente (nome,cpf,data,motivo ) values(?,?,?,?)";
    PreparedStatement statement = connection.prepareStatement(sql);
    statement.setString(1, cliente.getNome());
    statement.setString(2, cliente.getCpf());
    java.sql.Date sqldate = new java.sql.Date(cliente.getData().getTime());
    statement.setDate(3, sqldate);
    statement.setString(4, cliente.getMotivo());
    statement.execute();
}

```

Figura 7 – Trecho do código main JAVA

```

public void salvaCliente(){

    String nome = view.getjTextField_Nome().getText();
    String cpf = view.getjTextField_CPF().getText();
    String data = view.getjTextField_Data().getText();
    Date date = new Date(data);
    String motivo = view.getjTextField_Reuniao().getText();

    Cliente clientecadastro = new Cliente(nome, cpf, date, motivo);

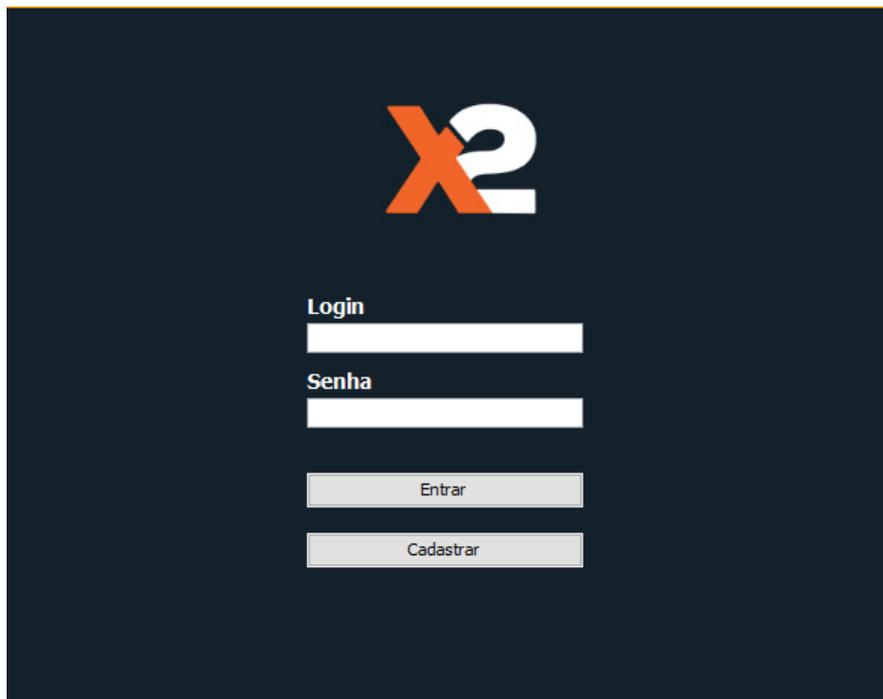
    try {
        Connection conexao = new Conexao().getConnection();
        ClienteDAO clienteDao = new ClienteDAO(conexao);
        clienteDao.insert(clientecadastro);
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Usuario cadastrado com sucesso!");
    } catch (SQLException ex) {
        Logger.getLogger(Cadastro_Cliente_View.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
    }
}
}

```

Fonte: NetBeans IDE 17, Arquivo principal JAVA

3.2.3 IMAGENS DO SISTEMA

Figura 8 – Tela de login



Fonte: Print tela de login projeto

Figura 9 – Tela de cadastro

login

senha

Cadastrar

Com seu e-mail e senha devidamente cadastrados e preenchidos na tela inicial, o usuário será levado para a tela principal do programa, onde irá inicialmente visualizar um segundo sistema de cadastro para reuniões.

Figura 10 – Tela de cadastro de reuniões

Nome

CPF

Data DD/MM/AA

Motivo da Reunião

Inserir Cliente Apagar Selecionado(s) Atualizar Selecionado

id	Nome	CPF	Data	Motivo Reunião
----	------	-----	------	----------------

Fonte: Print tela de cadastro do projeto

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 UNIFEOB.

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
- **Tópico 2:** Há mil maneiras de pensar
- **Tópico 3:** Criando asas
- **Tópico 4:** Com vocês: O duplo diamante!

A síntese precisa apresentar exemplos práticos dos seus conteúdos, ou seja, de modo que possam ser utilizados ou verificados no dia-a-dia.

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 ocorrem 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.

4 CONCLUSÃO

Pode-se concluir que o programa desenvolvido para simplificar as agendas de reuniões dos usuários internos e externos da empresa X2, apresentou resultados positivos ao proporcionar maior comodidade e melhorar o ritmo da empresa e colaboradores. Dessa forma, foi possível focar em outras atividades, reduzir custos e aumentar a produtividade geral.

REFERÊNCIAS

X2 Tecnologia ME.

[X2 \(x2tecnologia.com\)](http://x2tecnologia.com)

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

1. 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:

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 02/2023 a 04/2023

2. DESENVOLVIMENTO

Contextualização

Desafio

Cronograma das Ações

Síntese das Ações

a. Aspectos positivos

b. Dificuldades encontradas

c. Resultados atingidos

d. Sugestões / Outras observações

3. EQUIPE DOS ESTUDANTES NO PROJETO

RA	NOME

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
<p><u>Descrição do Projeto:</u> 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.</p>		