



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

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

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:

ESTUDANTE: TAILANE B B ALVES / RA:1012023100571

ESTUDANTE: VINICIUS L C E SOUZA/ RA:1012023100081

ESTUDANTE: DANIEL PAULO SILVA /RA:1012022101241

ESTUDANTE: NATHÁLIA C P SANTOS/RA:1012021200292

ESTUDANTE: MATHEUS A J DE PAULO/RA:1012023100543

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

ABRIL, 2023

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 6 |
| 2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA..... | 7 |
| 3 PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL..... | 8 |
| 3.1 BANCO DE DADOS..... | 8 |
| 3.1.1 MER - MODELAGEM ENTIDADE RELACIONAMENTO..... | 8 |
| 3.1.2 DER - DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO..... | 9 |
| 3.1.3 FÍSICO..... | 9 |
| 3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS..... | 10 |
| 3.2.1 DIAGRAMA DE CLASSES..... | 10 |
| 3.2.2 CÓDIGOS DO SISTEMA..... | 10 |
| 3.2.3 IMAGENS DO SISTEMA..... | 12 |
| 3.3 CONTEÚDO DA FORMAÇÃO PARA A VIDA: CRIANDO O NOVO..... | 14 |
| 3.3.1 CRIANDO O NOVO..... | 14 |
| 3.3.2 ESTUDANTES NA PRÁTICA..... | 17 |
| ANEXOS..... | 18 |
| RELATÓRIO FINAL DAS ATIVIDADES DE EXTENSÃO..... | 19 |

1 INTRODUÇÃO

O projeto tem como objetivo implementar um sistema de gestão e produção de vendas para sistematizar a operação de controle, entradas, saídas e cadastros de clientes. Através de um sistema automatizado, visamos a substituição manual ao que tange o lançamentos de dados, visto que, ao fazer isso manualmente, os riscos de perda são altos.

Através de modelos lógicos e conceituais (DER e MER), buscamos traçar uma ideia coerente com a empresa; buscamos entender as necessidades e desenhar uma solução viável e fácil para a empresa.

2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA

Razão Social: M A DE OLIVEIRA SILVA COM LTDA

CNPJ: 30.668.682/0001-76

Endereço: Rua Scorpius, s/n, Jardim Satélite - São José dos Campos.

Ramo de Atividade: Fabricação e comercialização de Pastas desengraxantes para as mãos.

Esse segmento tem várias vertentes: Uma no varejo, a qual se destina a comércios pequenos, e para a remoção de sujeiras mais pesadas, outra para peças que não podem ter potencial hidrogeniônico alto, além de outros segmentos. O mesmo produto para o uso domiciliar, em dosagens diferentes, é excelente para roupas com graxas, porém exigem outros certificados, o que torna inviável sua fabricação. Utilizamos o Microsoft Excel para administrar a compra de insumos, administração, produção e vendas, um método manual extenso e financeiramente inviável.

Estamos em um processo de inovação crescendo com o mercado e atualizando nossos métodos de atendimento tanto para com os fornecedores quanto para os colaboradores e clientes. Usando sempre a empatia com o mercado, que hoje por causa do meio ambiente temos que inovar constantemente, nas embalagens, nos insumos e relacionamentos.



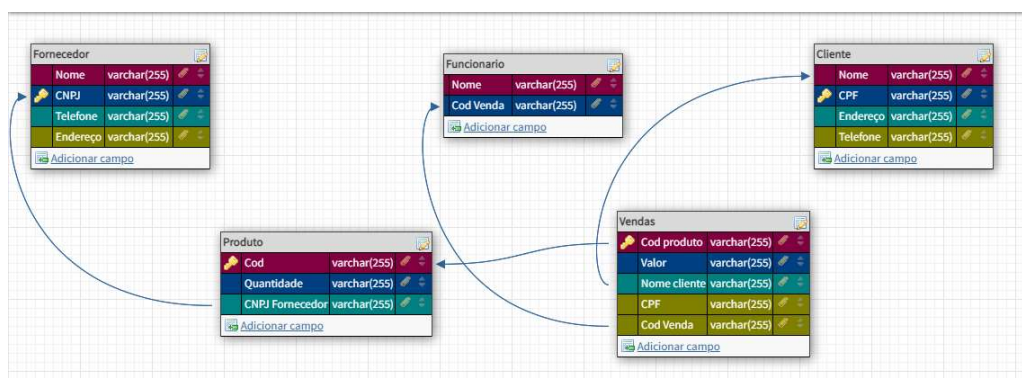
3 PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

Este projeto tem por objetivo sistematizar operações até então realizadas manualmente, de modo a realizar o controle de entrada e saída de mercadoria, bem como gerenciar todo o processo de venda, além de aprimorar e facilitar a comunicação e relação entre cliente e empresa.

3.1 BANCO DE DADOS

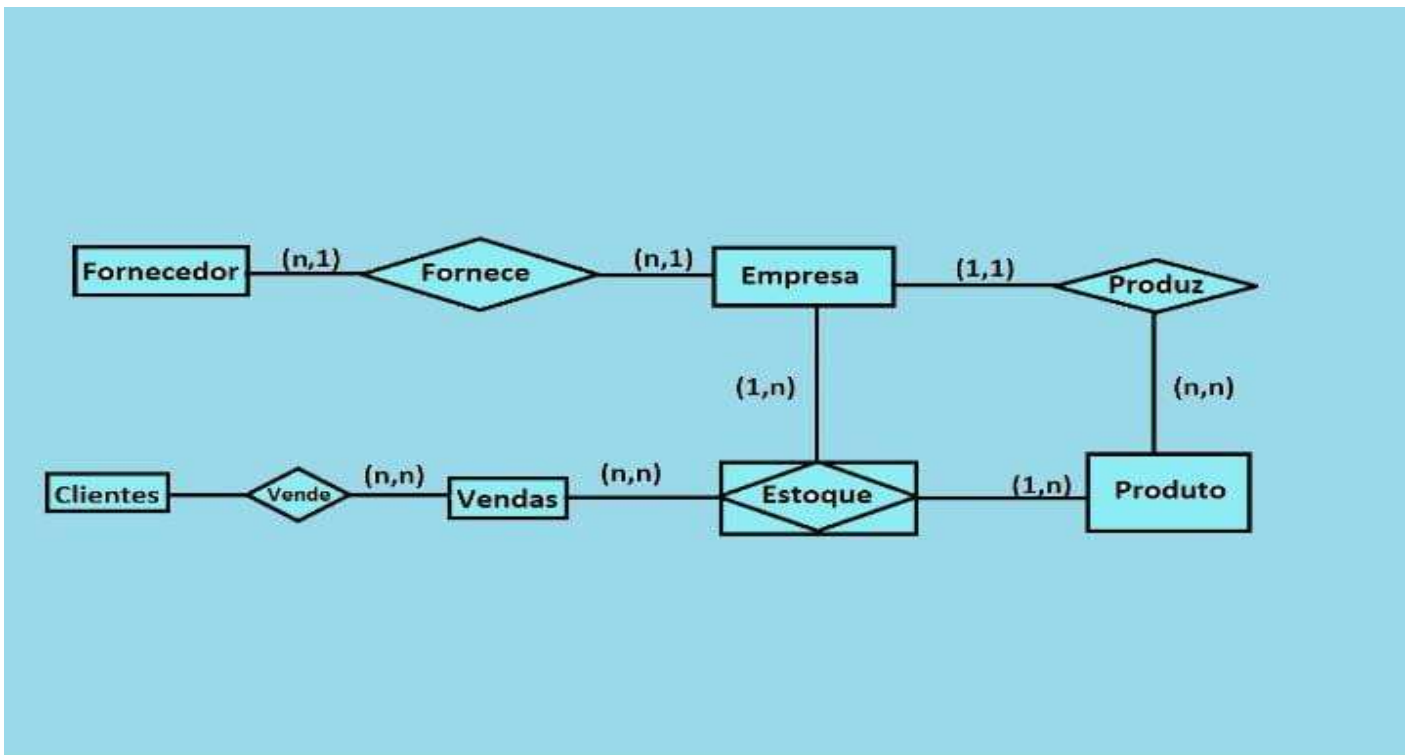
No processo de sistematização das operações de controle de estoque e vendas identificamos como necessidades da empresa em primeiro momento: a necessidade de controle de entrada e saída de materiais: cadastrando cada um dos seus fornecedores e os respectivos materiais fornecidos para a produção do produto final; controle de estoque: pois há a necessidade de reduzir erros quanto a quantidade de materiais disponíveis para venda, bem como aprimorar o relacionamento entre setor de vendas e cliente, uma vez que sistematizando essas tarefas é possível proporcionar ao cliente melhor experiência de compra.

3.1.1 MER - MODELAGEM ENTIDADE RELACIONAMENTO



3.1.2 DER - DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO

O objetivo do modelo conceitual é criar um sistema coerente de objetos, propriedades e relações claramente mapeados para o domínio da tarefa do usuário. O modelo conceitual faz parte das primeiras atividades do projeto de interação. Com base na análise de requisitos e nas necessidades do usuário são definidas as estratégias para definição dos processos que estruturarão o produto.



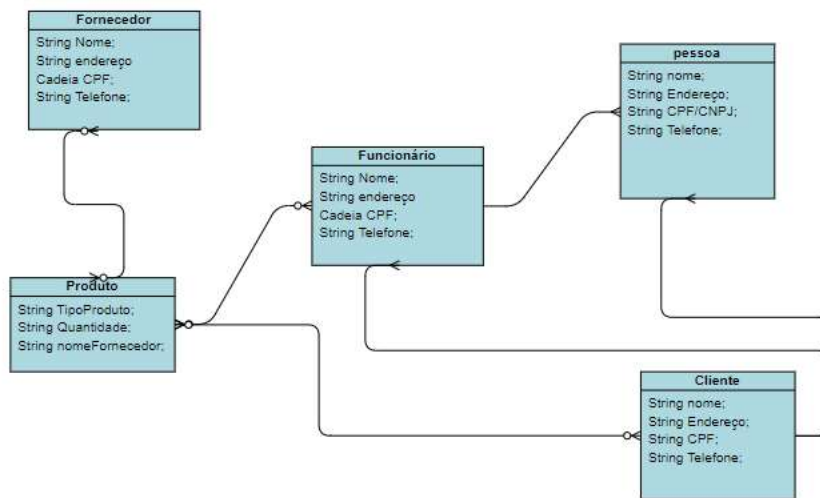
3.1.3 FÍSICO

Os estudantes devem criar o banco de dados físico em MySQL, com base nos itens 3.1.1 e 3.1.2. Tirar print dos comandos de criação e das tabelas do banco criado.

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



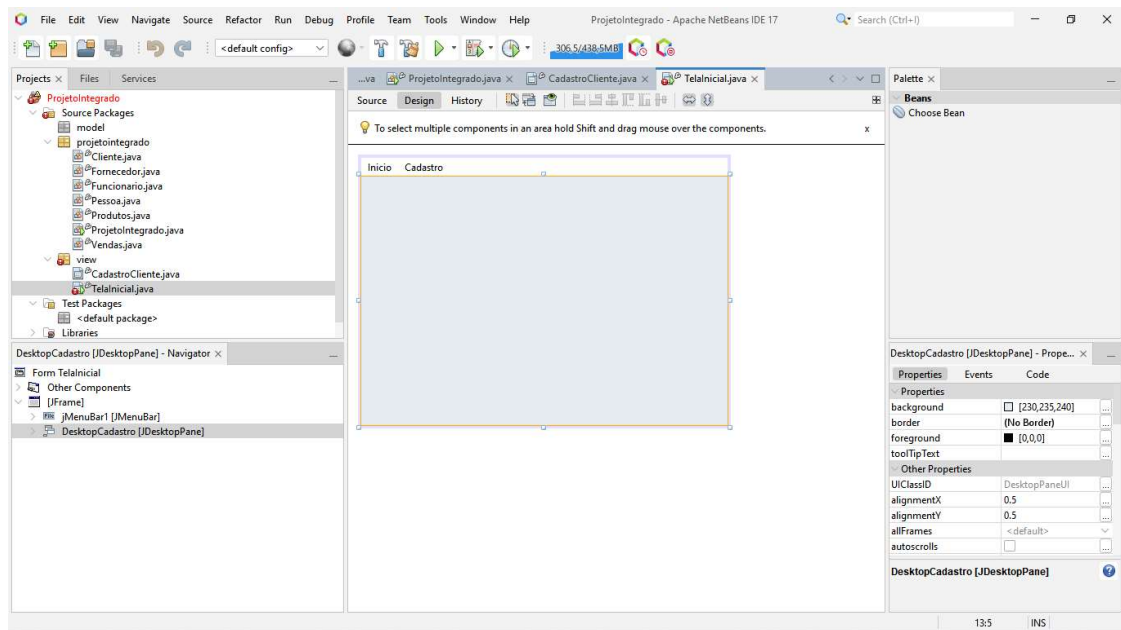
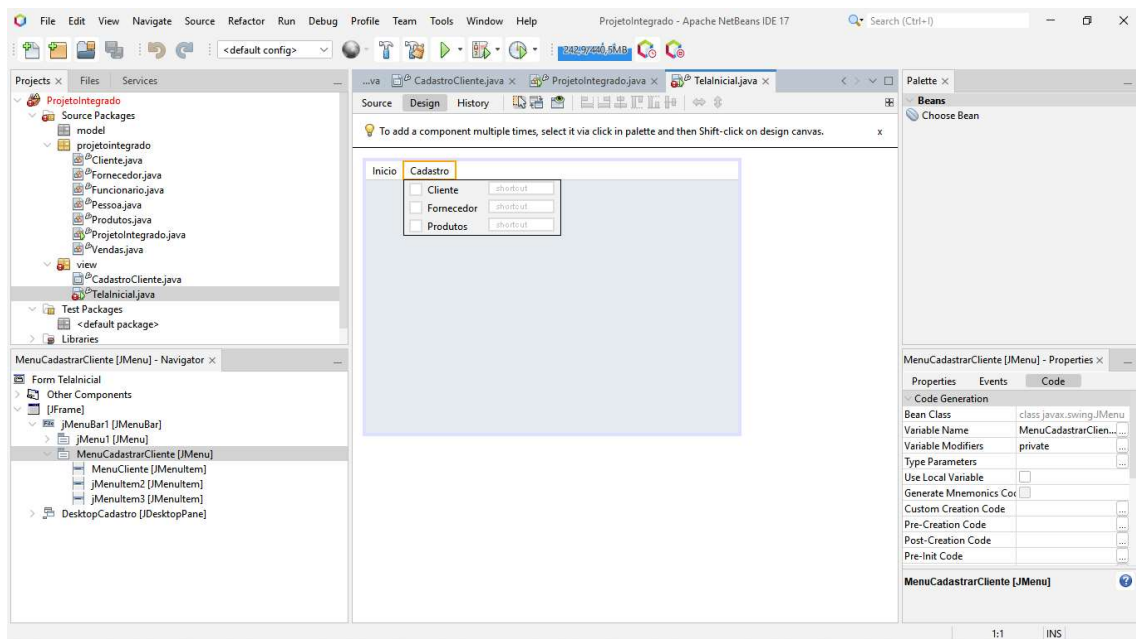
3.2.2 CÓDIGOS DO SISTEMA

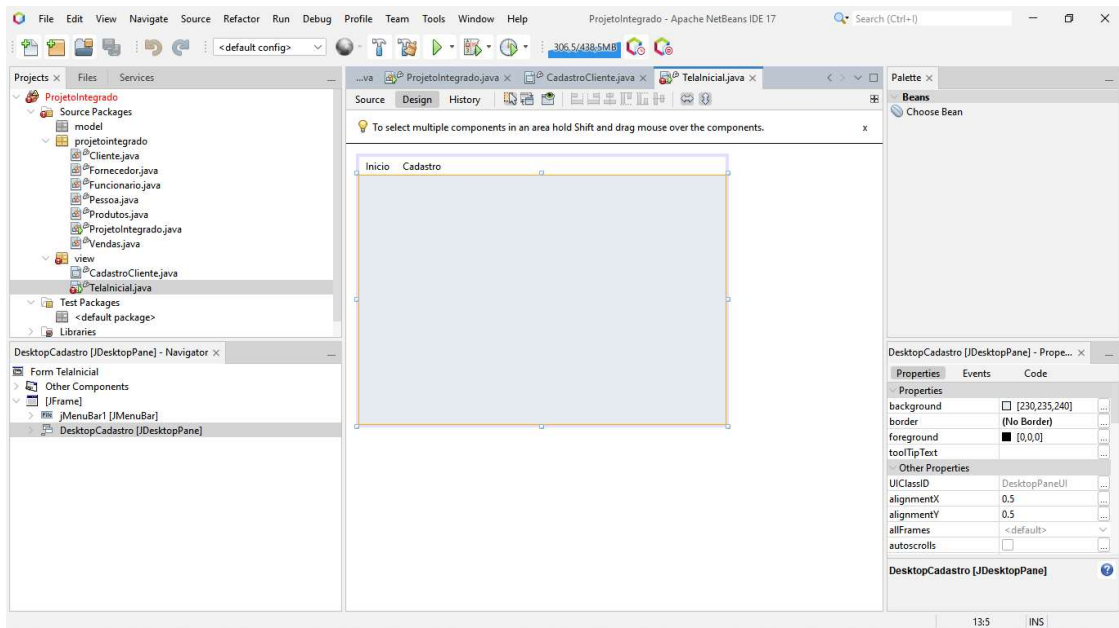
Trecho do arquivo principal main.java:

```
1 package projetointegrado;
2
3 public class ProjetoIntegrado {
4
5
6
7     public static void main(String[] args) {
8         Cliente cliente1 = new Cliente(nome: "Cliente 1", cpf: "121212", telefone: "12 99999", endereco: "rua 1");
9     }
10
11     Pessoa pessoa1 = new Pessoa(nome: "Pessoa 1", cpf: "2525252", telefone: "12 989998", endereco: "rua teste");
12     Funcionario funcionario1 = new Funcionario (nome: "Funcionario 1", cpf: "44764553", telefone: "12 2323232",
13
14
15 }
```

The screenshot shows the NetBeans IDE interface. The main window displays the source code for the main.java file. The code defines a package named 'projetointegrado' and a public class 'ProjetoIntegrado'. Inside the class, there is a main method that creates three objects: 'cliente1' of type 'Cliente', 'pessoa1' of type 'Pessoa', and 'funcionario1' of type 'Funcionario'. Each object is instantiated with specific values for its attributes. The IDE also shows a project explorer on the left with the project structure, and a members view at the bottom showing the classes 'Funcionario' and 'Pessoa'.

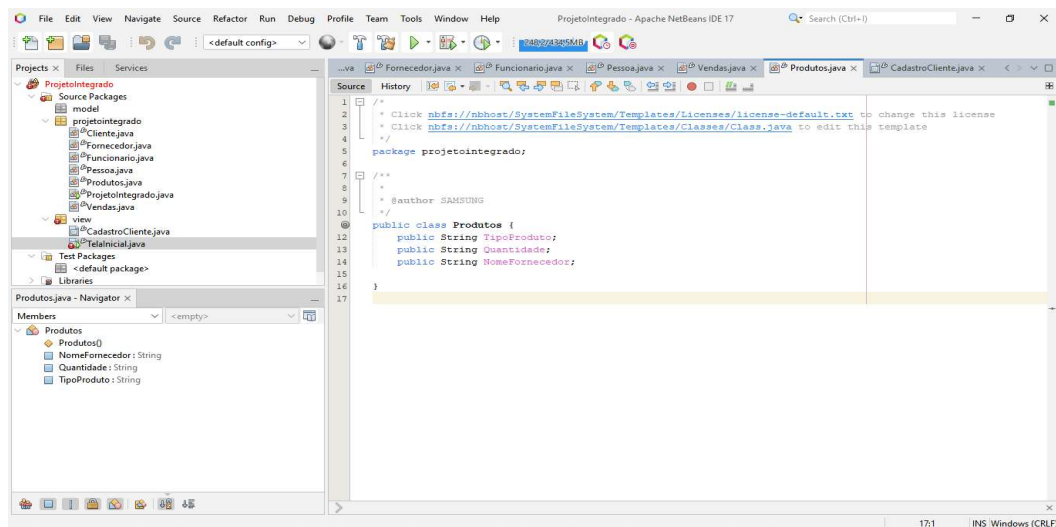
Arquivo da model com instruções sql:

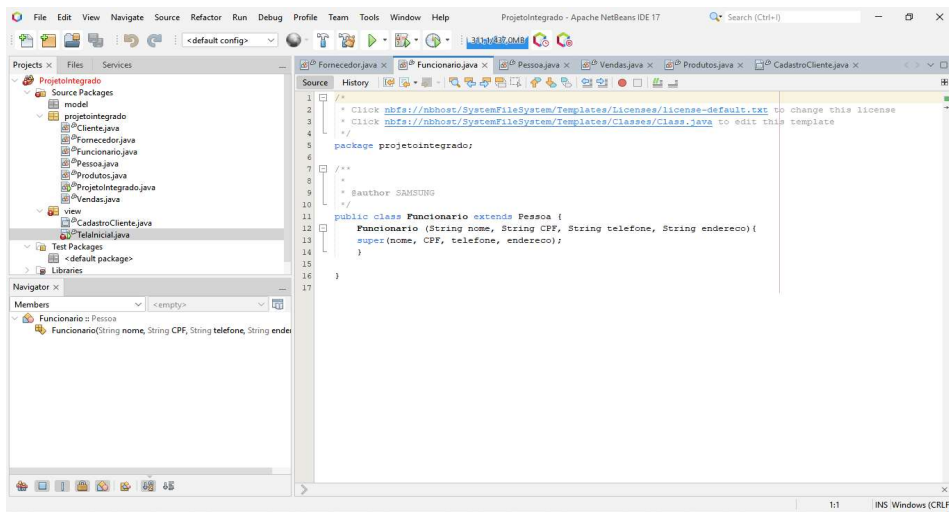
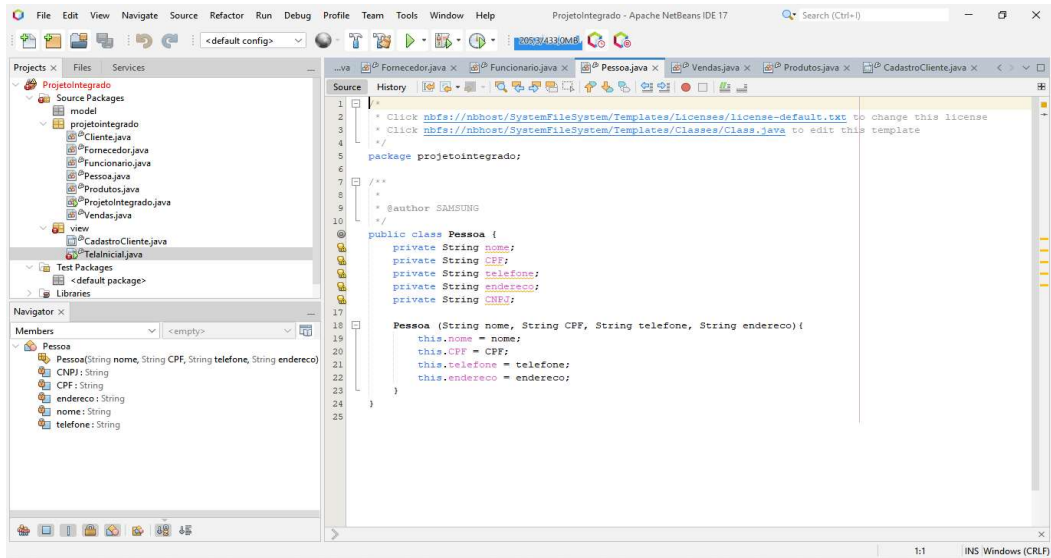


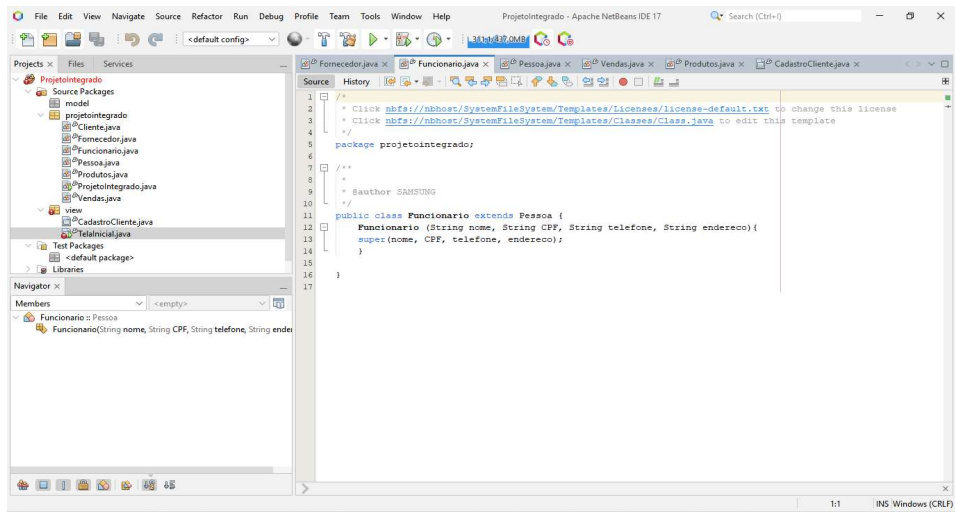


3.2.3 IMAGENS DO SISTEMA

Os estudantes devem criar as telas do sistema, deverão inserir aqui as imagens de todas essas telas.







3.3 CONTEÚDO DA FORMAÇÃO PARA A VIDA: CRIANDO O NOVO

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:

O design thinking é um modelo interativo que visa a solução de problemas através de pontos de vista baseados no espírito colaborativo. O modelo incorpora três pontos importantes: empatia, colaboração e experimentação, metodologia utilizada principalmente por grandes empresas para a resolução de problemas. Na prática, tudo começa delimitando o que se sabe, unindo pontos de vista diferentes a fim de propor soluções inovadoras e observando através de feedbacks como a metodologia influencia a área de aplicação. Já ao que se diz respeito aos estudos, a metodologia design thinking atua na organização da rotina, uma vez que ela reflete a forma como pensamos e como interagimos com o mundo, uma rotina organizada e planejada contribui para a identificação das atividades prioritárias.

Exemplo prático: Tanto o processo de solução de um problema no ambiente de trabalho quanto na organização da rotina de estudos.

- Tópico 2: Há mil maneiras de pensar:

Um dos maiores mistérios da mente humana é o mecanismo da criatividade que está diretamente relacionado com nossa capacidade de conectar fatos, dados, ideias e colocá-las em prática de maneira nunca antes vista. Existem diferentes tipos de pensamento:

Pensamento linear: Associação de coisas simples, no padrão causa e efeito, de pouca complexidade.

Pensamento Sistêmico: Organização dos pensamentos através da observação de padrões e repetições para identificar e planejar etapas de um processo criativo.

Pensamento Complexo: Somado aos modelos de pensamento linear e sistêmico, o pensamento complexo inclui a aleatoriedade, a incerteza, a imprevisibilidade e a impossibilidade de separação entre sujeito e objeto.

Exemplo prático: Processo criativo de elaboração de um portfólio.

● Tópico 3: Criando asas: A mente humana possui sete padrões cerebrais ligados à criatividade, são eles:

Conexão: É um estado de atenção desfocada que possibilita fazer relações entre objetos e conceitos díspares;

Razão: É o estado de planejamento presente na maior parte de nossa atividade mental diária;

Visão: É um estado formado por pensamentos mais visuais do que verbais;

Absorção: É um padrão sem julgamentos prévios, onde tudo atrai e fascina e a mente se abre para novas ideias e experiências.

Transformação: Nesse padrão, a autoconsciência e a insatisfação se mostram presentes.

Avaliação: É o olhar crítico da atividade mental;

Fluxo: Pensamentos fluem em uma sequência harmônica, como se fossem orquestrados por forças externas.

Exemplo prático: Comunicação interpessoal que exige o pensamento em cada uma das etapas citadas..

● Tópico 4: Com vocês: O duplo diamante: O diagrama do duplo diamante é uma maneira gráfica simples de descrever o processo de design thinking. Ele mapeia estágios convergentes e divergentes do processo, mostrando os diferentes modos do pensamento de quem projeta o mundo de forma estratégica, conta com quatro etapas, sendo elas:

Descoberta: Composta por observação, pesquisa e análise de todo o escopo do projeto para definir um objetivo claro. Realizando levantamento de dados com o intuito de identificar o problema que o projeto quer solucionar.

Exemplos: Pesquisa bibliográfica, estudo de caso.

Definição: Nesta fase inicia-se um processo de interpretação capaz de alinhar as necessidades do projeto com os seus objetivos.

Exemplos: Organização dos dados, definição do escopo do projeto, análise de mercado.

Desenvolvimento: Embora o projeto já tenha começado lá no mundo das ideias, é nesta fase que começamos a desenvolver as possíveis soluções de forma sistemática.

Exemplos: Transformar dados e procedimentos em um modelo visual, rascunho por exemplo.

Entrega: Nosso diamante está praticamente lapidado e a entrega representa o momento em que o conteúdo, produto ou serviço é finalizado e lançado no meio em que é relevante.**Exemplos:** Apresentação de resultados.

3.3.2 ESTUDANTES NA PRÁTICA

ESTRATÉGIAS PARA TRANSFORMAR ADVERSIDADE EM SUCESSO

Identifique o que você pode agregar na bagagem de pessoas a sua volta.

Explore seus pontos fortes e seja honesto ao aceitar suas falhas.



Domine suas limitações. Ninguém é bom em tudo, não deixe que as falhas definam quem você é.

Não se sabote, por maior que seja sua falha, sempre há um meio de revertê-la. Foque na solução.

Atente para o excesso de preparação ao fazer alguma atividade.

Muitas vezes a impressão que deixamos ao planejar demais para fazer algo é de hesitação, experimente fazer algo de forma espontânea, sem tanto planejamento.



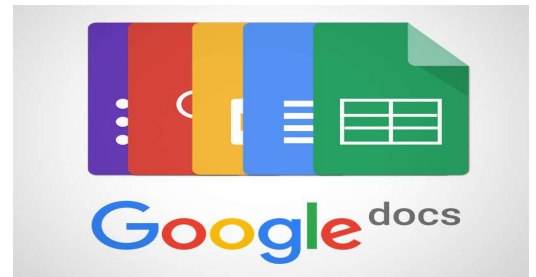
Não se cobre tanto, a vida tem sim seus dias difíceis, mas eles também passam.

Permita-se descansar, quando estiver melhor observe a situação de outros ângulos, muitas vezes a dificuldade nos cega, então divida o problema em partes, com calma tudo se resolve.

Leia mais em:
<https://forbes.com.br/5-maneras-de-transformar-adversidade-em-sucesso>

ENCONTRE A
CHAVE DO
SUCESSO

ANEXOS





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: Um dos ápices dos ápices proporcionados pela aplicação web é sua portabilidade e a possibilidade de acessar documentos e programas de qualquer dispositivo e máquina sem a necessidade de instalações. |
| Desafio Tornar mais eficiente a administração dessa empresa |
| Cronograma das Ações 1 entendimento dos problemas 2 definição 3 Desenvolvimento de ferramentas 4 Entrega |
| Síntese das Ações precisamos entender os problemas, partimos para a definição, desenvolvimento da ferramenta adequada, testamos deu certo entregamos a solução. |

a. Aspectos positivos as ferramentas usadas MER DER são eficazes e simples

b. Dificuldades encontradas uma empresa que só usava Excel passar a usar uma ferramenta tão inovadora (sentar e definir problemas e desenvolvimento)

c. Resultados atingidos com agilidade na administração, na compra de insumos na produção , vendas e entregas com qualidade de tempo e satisfação do cliente.

d. Sugestões / Outras observações manter o sistema atualizado sempre

3. EQUIPE DOS ESTUDANTES NO PROJETO

| | |
|-----------------|---------------------------|
| RA1012023100572 | NOME Tailane B B Alves |
| RA1012023100081 | NOME Vinicius L C E Souza |
| RA1012022101241 | NOME Daniel Paulo Silva |
| RA1012021200292 | NOME Nathalia C P Santos |
| RA1012023100543 | NOME Matheus A J de Paulo |