



CONEXÃO UNIFAMETRO 2022

XVIII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

SISTEMA DE GESTÃO DE VENDAS E ALUGUÉIS DE JOGOS DE TABULEIRO

João Pedro Estanislau Correia

Discente – Centro Universitário Fametro - Unifametro

joao.correia@aluno.unifametro.edu.br

Nathália Araújo Magalhães

Discente – Centro Universitário Fametro - Unifametro

nathalia.magalhaes@aluno.unifametro.edu.br

Gustavo Henrique da Silva Pereira

Discente – Centro Universitário Fametro - Unifametro

gustavo.pereira01@aluno.unifametro.edu.br

Rafael Teles Portela Policarpo

Discente – Centro Universitário Fametro - Unifametro

rafael.policarpo@aluno.unifametro.edu.br

João Vitor Monteiro de Araújo

Discente – Centro Universitário Fametro - Unifametro

joao.araujo02@aluno.unifametro.edu.br

Marcondes Josino Alexandre

Docente – Centro Universitário Fametro - Unifametro

marcondes.alexandre@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Engenharia de Software e Computação em Nuvem

Área de Conhecimento: Ciências Tecnológicas

Encontro Científico: X Encontro de Iniciação à Pesquisa

Introdução: Ainda hoje, há estabelecimentos que não contam com um sistema informatizado de criação, edição, consulta e deleção para os usuários e produtos, o que pode lhes limitar frente a concorrentes ou à realidade por si mesma, pois dado o fato de estarmos numa época cada vez mais conectada via web, a frase de Patrick Munzfeld “quem não é visto não é lembrado” é uma verdade a pelo menos ser ponderada. Cada vez mais, o mercado de comércio em geral e de nichos como de jogos requerem informatização para adquirir competitividade, visibilidade, fidelização ou relevância diante de um público (ou consumidores) com necessidades atuais cada vez mais exigentes. Não disponibilizar seu catálogo ou gerenciar seus clientes em um sistema web e informatizado, por exemplo, pode causar a diminuição das margens de lucros da empresa.

Hoje, com todos os avanços tecnológicos, o Brasil em pesquisa realizada em 2019 já tinha cerca de 74% de pessoas acessando a internet diariamente (VALENTE, 2020), por volta de 134 milhões de brasileiros, principalmente através de smartphones, laptops, *smart tvs* dentre outros. Desde a década de 90, veio aumentando o acesso direto a base de dados do usuário, que antes, em sua grande maioria, era feito via atendimento automático por telefone. Um exemplo disso são as aplicações web onde o usuário pode consultar suas informações armazenadas no banco de dados de uma dada empresa, de forma on-line, e a partir disso ter acesso a uma série de serviços (ABRAHAM; KORTH; SUDARSHAN, 2012). A modelagem de dados que também pode ser chamada modelagem semântica é uma ferramenta no auxílio na projeção do sistema de banco de dados. Nela está disposto elementos como entidade, propriedade, relacionamento e subtipo (DATE, 2014). Isso também se demonstra como verdade para projetos voltados à área comercial. É interessante ressaltar que segundo a perspectiva de Machado (1996) a construção do banco de dados não se dá somente pelas mãos de profissionais de TI, mas também por outras mãos de obra especializadas utilizando ferramentas de apoio como a Modelagem Conceitual. Tal afirmação remete diretamente à fase inicial deste projeto, o qual utiliza a ferramenta de modelagem Mendix como facilitadora. **Objetivo:** Este trabalho tem por objetivo retratar o processo de criação de modelagem e implementação de um banco de dados utilizando as ferramentas como Mendix, MySQL e JavaScript para prototipação e concepção de interface e estrutura operacional de sistema web com escopo focado em otimizar o cadastro e registro de clientes e produtos. **Metodologia:** A pesquisa em questão será de natureza aplicada com objetivo explicativo. Já sobre a abordagem, será de forma qualitativa e adotando procedimento de estudo de caso. Será realizada a modelagem de um banco de dados para dar suporte a uma aplicação web que consiga suprir a demanda proposta. Essa demanda se define como um sistema de gestão para venda e aluguel de jogos de tabuleiro. Após o primeiro momento, é proposta da pesquisa a idealização e posterior construção de uma interface gráfica para criar o mínimo necessário de usabilidade ao sistema. Não está planejado a entrega de um produto finalizado, e sim um mínimo produto viável (MVP) que consiga passar nos mais básicos testes de requisitos. Inicialmente, foram definidas a problemática, o foco do projeto e o levantamento de suas tecnologias, e foi desenvolvido o protótipo do produto via modelagem de dados. Na área da Experiência do Usuário (UX), serão criadas telas com o objetivo de melhorar o produto de uma empresa, e por meio de futuras análises, pesquisas e testes, fornecer a melhor experiência durante o uso desse sistema, reduzindo pontos negativos e solucionando os problemas do público-alvo, comerciantes ligados ao gerenciamento de lojas de jogos de

tabuleiro. Com essa ferramenta, iremos realizar o design das interfaces do sistema, explorando o máximo possível das boas práticas de UX e criação de fluxos inteiros para posterior aplicação na plataforma low-code Mendix. Como terceiro e último passo de desenvolvimento, pretendemos recriar o projeto a partir das prototipações, utilizando ferramentas de desenvolvimento mais hegemônicas no mercado. São elas, as já citadas linguagem JavaScript e SQL com seus respectivos frameworks Node.JS e MySQL com foco em uma plataforma de ambiente Web. **Resultados e Discussão:** Os resultados esperados são apresentar um fluxo de sistemas na plataforma de design Figma como protótipo pensado para implementação utilizando a tecnologia Mendix, isso pensado para o nicho de usuários de gerenciamento de lojas e estabelecimentos comerciais com o foco em lojas de jogos de tabuleiro e a apresentação dele partindo desde seu planejamento com requisitos, casos de uso e protótipos, desenvolvimento e construção de software. **Considerações Finais:** Ao alcançar os próximos passos deste projeto, esperamos atingir os objetivos acima proposto.

Palavras-chave: Sistema de Gerenciamento; Desenvolvimento de Software Web; Modelagem de Banco de Dados.

Referências:

DATE, C. J. **Introdução a sistemas de bancos de dados**. Elsevier Brasil, 2004.

MACHADO, F. N. R.; ABREU, M. P. de. Projeto de banco de dados: uma visão prática. São Paulo: Érica, 1996.

SOUZA, E. C.; OLIVEIRA, M. R. **Comparativo entre os bancos de dados MySQL e MongoDB**. Interface Técnica, v. 16, n. 2, 2019.

VALENTE, J. **Brasil tem 134 milhões de usuários de internet, aponta pesquisa**. Agência Brasil, 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>>. Acesso em: 02 de setembro de 2022.