UNIFEOB
ESCOLA DE NEGÓCIOS

2022

PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

ISSN 1983-6767

UNIFEOB

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO OCTÁVIO BASTOS

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

GESTÃO FINANCEIRA

FISCON - EMPRESA FISCO CONTABIL SOCIEDADE SIMPLES LTDA

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

NOVEMBRO 2022

ISSN 1983-6767

UNIFEOB

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO OCTÁVIO BASTOS

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

GESTÃO FINANCEIRA

FISCON - EMPRESA FISCO CONTABIL SOCIEDADE SIMPLES LTDA

MÓDULO MODELAGEM E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Gestão Financeira – Profa. Renata Alencar Marcondes

Programação Orientada a Objeto – Prof. Mauro Gloria

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:

David Rodrigues da Silva, RA 22001457
Gabriel José De Lima Carvalho, RA 22001435
Igor Gabriel Moraes Gaspar, RA 22001517
Luciano Aimon Ottoni Santos, RA 22000914
Manoel Corali Neto, RA 22000401
Nicolas Rodrigues Teixeira de Oliveira RA22001147
Rafael Martins Mariano, RA 22001398
Yuri dos Reis Gama, RA 22001400

Monitor:

Altair S. Santana Filho, RA: 21000691
Caio Grilo da Cunha, RA 22000246
Fábio Luiz Barbosa Filho, RA 22000941

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
NOVEMBRO 2022

ISSN 1983-6767

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 6

3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO 6

3.2.1 CLASSES E OBJETOS 6

3.2.2 ATRIBUTOS, MÉTODOS, ENCAPSULAMENTO, HERANÇA E POLIMORFISMO. 6

3.2.3 MÉTODOS ESTÁTICOS, PÚBLICOS E PRIVADOS 6

3.3 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO 7

3.3.1 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO O.O. 7

3.3.2 PROTOTIPAÇÃO 7

3.3.3 TEMPLATE 7

3.4 MODELAGEM DE DADOS 7

3.4.1 MODELO CONCEITUAL 7

3.4.2 MODELO LÓGICO 7

3.4.3 SQL 7

4. CONCLUSÃO 8

REFERÊNCIAS 9

ANEXOS 10

ISSN 1983-6767

1. INTRODUÇÃO

Nesta unidade de estudo o assunto trabalhando está relacionado à finanças, na parte de consultoria empresarial, recebendo o auxílio da professora de Gestão Financeira, Renata de Alencar Marcondes, para que possa haver uma melhor compreensão sobre essa área, e devido ao fato que o curso é voltado a área de tecnologia deverá ser desenvolver um fluxo de caixa em linguagem de programação PHP, onde os professores de Programação Orientada a Objeto e Lógica de Programação Mauro Glória Júnior e Sidney Gitcoff Telles, estão ensinando sobre a linguagem PHP que será necessária para o desenvolvimento do site e para que isso funcione, se ensinado também, com a ajuda do professor Max Streicher Vallim a criar fluxogramas, na matéria de Modelagem de Dados, para que tornem-se possível o recebimento e o envio de informações do programa que será desenvolvido de forma mais eficiente o possível.

Com esse projeto se visa tornar mais simples e prático a utilização e de um fluxo de caixa para uma empresa e tornando o recebimento de informações e envio sobre informações de pagamento mais rápido.

Utilizando as informações bases de uma empresa de contabilidade chamada Fiscon, localizada na cidade de São João da Boa Vista, cujo dono é o professor do curso, Max, que cedeu suas informações de lucros e gastos para serem utilizados em testes nos programas desenvolvidos, já que, utilizar informações de uma empresa real é melhor que utilizar a de uma empresa fictícia, pois, pode-se conseguir testes mais eficientes do produto apresentado.

Mesmo utilizando uma empresa de contabilidade, será feito o programa o mais volátil possível, para caso outra empresa demonstrar interesse, será mais fácil alterar o fluxo de caixa para atender todas as necessidades possíveis de qualquer possível interessado no projeto.

ISSN 1983-6767

2. DESCRIÇÃO DA EMPRESA

A empresa que está sendo alvo neste módulo de Modelagem e Desenvolvimento de sistemas do projeto realizado têm razão social FISCON - EMPRESA FISCO CONTABIL SOCIEDADE SIMPLES LTDA, conhecido pelo seu nome fantasia FISCON com CNPJ 48.619.449/0001-69 de São João da Boa Vista – SP localizado na R Joaquim Valim, 98, Jardim Satélite. O principal objetivo da empresa é promover atividades de contabilidade aos seus clientes, buscando proporcionar uma orientação, controle e registro de ações e fatos relacionados com a administração econômica de um negócio ou organização. Essa ciência teórica e social está baseada nos estudos de métodos e cálculos, além do registro da movimentação financeira de uma empresa ou órgão.

3. PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

Frase retirada do site FIA Business School "Nos bons ou maus momentos de um negócio, a consultoria empresarial é um serviço que oferece soluções", essa frase define bem o que é a consultoria empresarial, a mesma tem o intuito de auxiliar a empresa, ou um empreendedor a melhorar sua gestão, e se preparar para o futuro, isso pode ser feito de diversas formas, mas a que será utilizada neste projeto, o "Fluxo de Caixa", nada mais é do que uma tabela que pode ser feito em qualquer aplicativo que permite montar planilhas a gerir seus ganhos e possíveis perdas futuras.

Mas com a consultoria empresarial se pode também melhorar a eficiência de planejamentos de negócios e expansões futuras das ações da empresa, mas essa ajuda deve-se vir de um especialista no assunto.

Um exemplo de empresa focada nessa área de consultoria empresarial é a "Berrytech", que auxilia empreendedores novos no ramo.

3.1 GESTÃO FINANCEIRA

Função de Gestão Financeira e manter controle das finanças envolvendo práticas, ações, rotina, prazos e análise de dados. Trazendo resultados financeiros para empresa e futuros ganhos e controle de possíveis perdas. Traçando metas e objetivos de para um resultado positivo.(CHIAVENATO, 1999)

3.1.1 FLUXO DE CAIXA

O fluxo de caixa tem uma grande importância para as empresas em geral. O objetivo é simples: manter o controle de entradas e saídas, pois através desse controle poderá realizar uma análise de caixa onde prevê o que ocorrerá com as finanças da empresa. Tendo controle do Fluxo de caixa, vendo as entradas e saídas pode se ter auxílio na elaboração de objetivos, e consequentemente mostrando a onde tem pontos frágeis e fortes da empresa, auxiliando nas tomadas de decisões para possíveis investimentos ou até mesmo não para que não ocorra uma possível falência da empresa.(ROSS, 1999).

3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO

A Programação Orientada Objetos (POO) e a de representar cada elemento do mundo real para um objeto então tudo que se faz na POO é trabalhar com objetos não podemos dizer que os sistemas são mais próximos com o que vemos no mundo real uma vez que um objeto nada mais é que uma aglutinação de estados e comportamentos junto a isso temos conceitos importantes que haja uma leitura de manutenção e reutilização do código como encapsulamento e a herança, isso é algo bem diferente do paradigma estruturado onde não é possível escrever códigos encapsulando os dados onde em qualquer parte do código é possível utilizar o valor armazenado de uma variável sem a necessidade de permissão.

3.2.1 CLASSES E OBJETOS

A classe e uma estrutura que abstrai um conjunto de objetos que contêm característica similares. uma classe que define o comportamento de seus objetos usando os métodos e modificando seus estados com atributos.Exemplo imagine que você precise criar uma aplicação para fazer a gestão de uma frota de veículos e nessa aplicação com certeza será necessário manipular informações de carros. (TREINAWEB, 2022)
Um objeto criado a partir de uma determinada classe irá possuir os mesmos atributos e os mesmos métodos definidos pelas classes. As classes podem dar origem a vários objetos que são distintos entre si.

3.2.2 ATRIBUTOS, MÉTODOS, ENCAPSULAMENTO, HERANÇA E POLIMORFISMO.

3.2.2.1 ATRIBUTOS:

Um objeto criado a partir de uma determinada classe irá possuir os mesmos atributos e os mesmos métodos definidos pelas classes. As classes podem dar origem a vários objetos que são distintos entre si.
Os atributos são as propriedades de um objeto que também são conhecidas como variáveis ou campos, essas propriedades definem o estado de um objeto fazendo com que esses valores

sofram alterações. Quando é criada uma classe Cachorro com a variável $nome, $raça e $cor essas variáveis são seus atributos.(CRIANDOBITS,2021)

3.2.2.2 MÉTODOS:

Os métodos determinam o comportamento dos objetos de uma classe que são as funções ou os procedimentos da programação estruturada. o envio de mensagens pode alterar o estado dos objetos.

3.2.2.3 ENCAPSULAMENTO:

O encapsulamento é somente a capacidade de esconder detalhes da implementação do objeto expondo só o que deve ser acessado publicamente. Pois dessa forma é possível programar adicionando segurança na aplicação.

3.2.2.4 HERANÇA:

A herança assim como nos humanos na vida e a real capacidade de um objeto ser idealizado baseado em outro objeto ou seja se no seu objeto principal que podemos chamar de pai existem atributos que são as propriedades e os métodos que são as funções eles podem ser entendidos para um novo objeto filho. O próprio objeto pai pode ser estendido como filho de outro objeto e isso faz com que para replicar as características de um objeto para o outro.

3.2.2.5 POLIMORFISMO:

O polimorfismo é a capacidade de um objeto que seja compatível de ser passar por outro em determinadas circunstâncias, depois que um objeto é herdado apesar de ele trazer todas características do objeto pai uma ou mais características precisam ser refeitas por completo.

3.2.3 MÉTODOS ESTÁTICOS, PÚBLICOS E PRIVADOS

3.2.3.1 MÉTODOS ESTÁTICOS:

Os métodos estáticos da classe são funções que não dependem de nenhuma variável de instância, quando invocados executam uma função sem a dependência do conteúdo de um objeto ou a execução da instância de uma classe.

3.2.3.2 MÉTODOS PÚBLICO:

O método público não exige nenhum tipo de permissão, como a permissão de um host, e pode ser acessado por qualquer outra classe tanto outras públicas e privadas, se é declarada usado a variável public antes de se programar o resto da sessão que se seguirá sendo publica.

3.2.3.3 MÉTODOS PRIVADOS:

O método privado barra qualquer acesso externo da classe, necessitando de acesso especial para acessar a mesa, com o método privado podemos definir também somente uma classe em que um atributo ou método possui permissão para acessá-lo.

3.3 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

A lógica da programação é uma parte muito importante para o início do desenvolvimento de sistemas. Os estudantes entenderão como funciona a lógica por trás dos computadores e aprenderão como funciona toda a parte de entrada, processamento e saída de dados e como aplicar isso na prática. Eles terão o conteúdo de lógica orientada a objetos, prototipação, templates e sistemas.

3.3.1 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO O.O.

Os estudantes irão aplicar os conteúdos de Orientação a Objetos, criando assim o mapa de classes, que são conjunto de características e comportamentos que definem o

conjunto de objetos pertencentes à essa classe, e o desenvolvimento dos mesmos.(ALURA,2022)

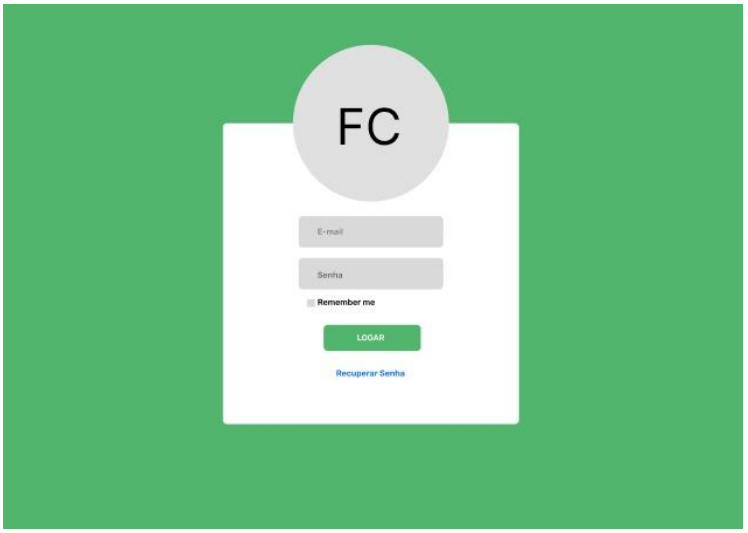
3.3.2 PROTOTIPAÇÃO

Criação de protótipo na plataforma Figma para conseguir visualizar como a é a ideia que foi mapeada com cliente.

Figura 1 - Homepage

Fonte: Produção própria dos autores através do software “Figma”.

Figura 1 - Homepage



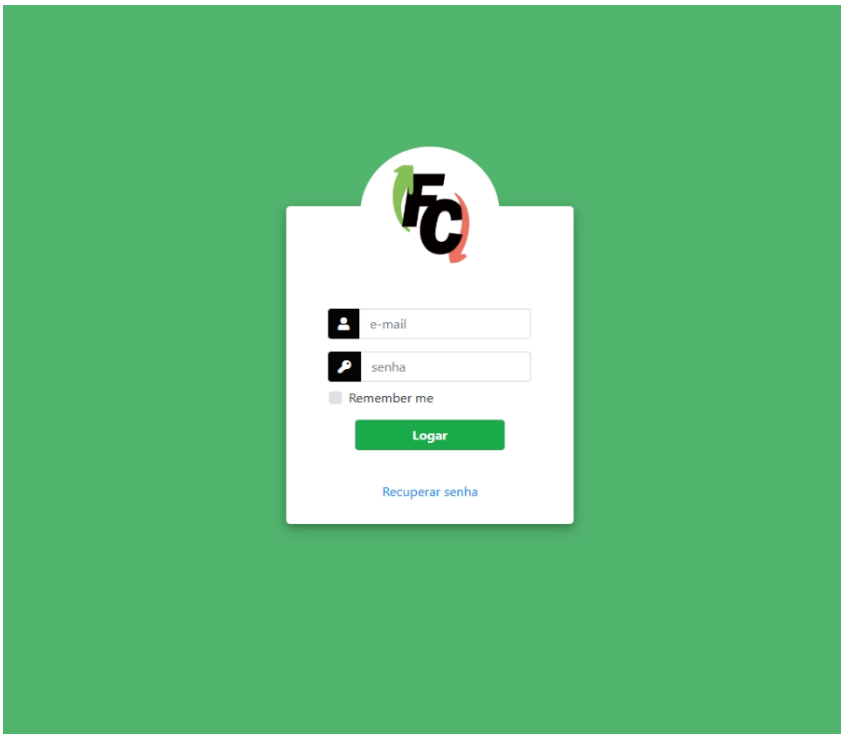
Fonte: Produção própria dos autores através do software “Figma”.

3.3.3 TEMPLATE

Figura 1 - Homepage

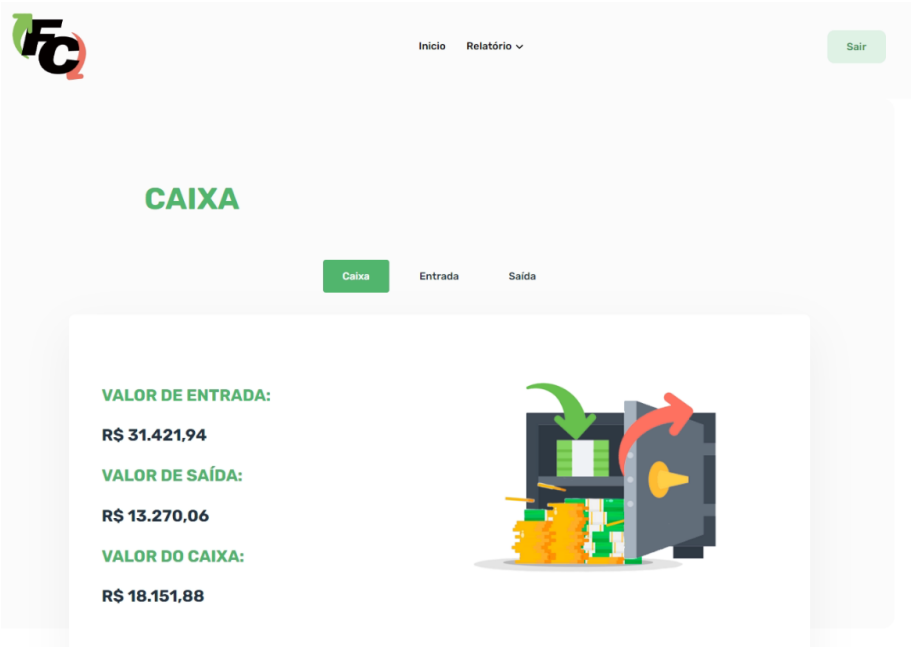
Fonte: Produção própria dos autores através do software “Visual studio code”.

Figura 2 - Página de Login



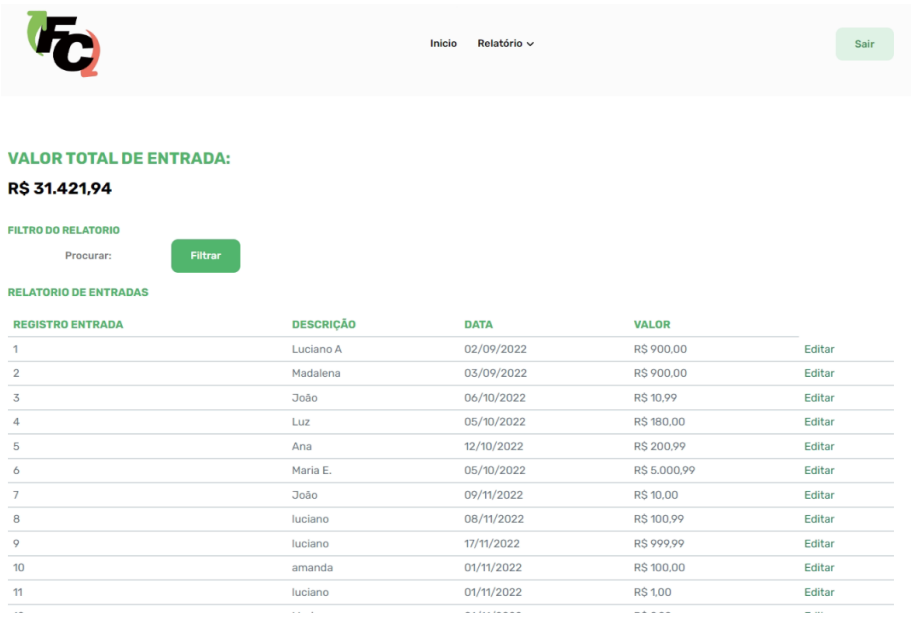
Fonte: Produção própria dos autores através do software “Visual studio code”.

Figura 3 - Página de registro



Fonte: Produção própria dos autores através do software “Visual studio code”.

Figura 4 - Página de relatório de registros



Fonte: Produção própria dos autores através do software “Visual studio code”.

3.4 MODELAGEM DE DADOS

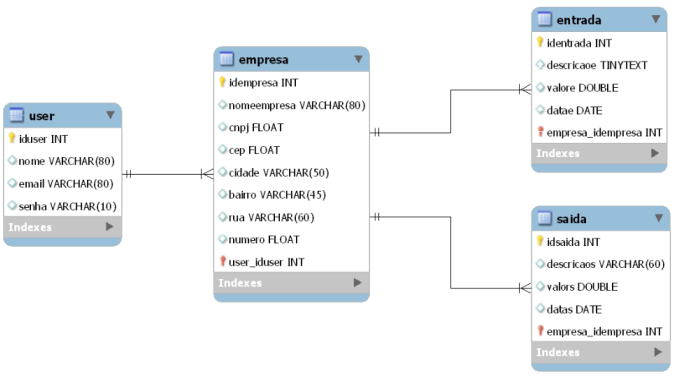
O objetivo é Modelar sistemas de informação de forma aprofundada, abrangendo a concepção operacional do modelo conceitual e modelo lógico para preparar informações para o banco de dados.

3.4.1 MODELO CONCEITUAL

O resultado de um modelo conceitual é um esquema gráfico que representa a realidade das informações existentes em determinado contexto de negócios, assim como as estruturas de dados em que estão organizadas essas informações.
O modelo conceitual nunca deve ser construído com considerações sobre processos de negócio, com preocupações de acesso aos dados, não devendo existir nenhuma preocupação com o modo como serão realizadas as operações de consulta e manutenção dos dados nele apresentados. O foco deve ser sempre dirigido ao entendimento e à representação de uma realidade, de um contexto.(MACHADO,2020).

3.4.2 MODELO LÓGICO

Figura 5 - Modelo de Lógico



Fonte: Produção própria dos autores através do software "MySQL Workbench".

Segundo Barbosa (2018), o sistema SGBD MySQL é o dado necessário dentro do banco de dados. Entenda que o sistema não irá acessar diretamente o valor desejado, e sim pedir que SGBD faça. Para garantir que um SGBD esteja devidamente cumprindo seu papel, é importante que ele atenda a algumas características básicas de trabalho.
Estas características elementares são:

- Controle de redundâncias;
- Compartilhamento de dados;
- Controle de acesso;
- Interfaceamento;
- Esquematização;
- Controle de integridade;
- Backups.

3.4.3 SQL

A linguagem SQL foi projetada com o objetivo de manipular dados, o que quer dizer inserir, excluir, alterar e também acessar dados por meio de uma consulta. Como já visto, a SQL também permite trabalhar e definir os metadados.(CARDOSO, 2013)

3.4.3.1 Comandos SQL usado no projeto:

```
select * from entrada
select * from saida

INSERT INTO empresa (nomeempresa, cnpj, cep, cidade, bairro, rua, numero, user_iduser)
VALUES("fiscon", 48619449000169, 13870399, "São João da boa Vista", "Centro", "Rua Joaquim Valim", 98, 1)

INSERT INTO entrada (descricaoe, valore, datae, empresa_idempresa)
VALUES('João', '150', '2022/10/10', '1');

INSERT INTO saida (descricaos, valors, datas, empresa_idempresa)
VALUES('João', '150', '2022/10/10', '1');
```

```
INSERT INTO user (nome, email, senha)
VALUES("Luciano Aimon", 'luciano.aimon@sou.inifeob.edu.br','1234567890')

SELECT SUM(valore)
from entrada
SELECT SUM(valors - valore ) from saida, entrada
SELECT SUM(valore) as 'Valor de entrada' from entrada
SELECT SUM(valors) as 'Valor de saida' from saida
SELECT SUM(valore) as 'Valor de entrada'from entrada

select * from saida
UPDATE entrada  SET descricaoe ="Madalena ", valore ="900.00", datae ="2022/09/03"
WHERE identrada = "2"
```

ISSN 1983-6767

4. CONCLUSÃO

No PE desse módulo, realizamos a prototipação, desenvolvimento e documentação de um Fluxo de Caixa, nada mais é que um sistema utilizado por empresa para ser monitorado seus lucros e gastos, além de formas de saber épocas onde seus lucros e gastos são maiores, mas como estudamos em um curso de tecnologia, nos foi incumbida a seguinte tarefa, realizar um programa para automatizar esse processo, para isso na plataforma Figma, um software de desenvolvimento de alta fidelidade de templates, imaginamos e criamos como seria a aparência de nosso site, após isso veio a parte de desenvolvimento, sendo essa a parte mais complicada do projeto, com a linguagem de programação conhecida com PHP, moldamos a aparência do nosso site, e utilizando um aplicativo chamado MySQL Workbench, desenvolvemos o banco de dados do site, para poder ser feito a entrada e saída de dados do Fluxo de Caixa, nessa parte tivemos alguns contratempos, pois mesclar a aparência do site com as funcionalidades, foi uma tarefa difícil, mas no final conseguimos superar esse obstáculo, com alguns membros do nosso grupo se empenhando para fazer o site funcionar.

Em um saldo geral, o conceito desse projeto e a ideia foram mais fáceis que o anterior, e outra coisa que tornou ainda mais simples foi a experiência que adquirimos no semestre passado, mas não foi totalmente fácil, devido ao infortúnio de alguns companheiros deixarem nosso grupo por motivos pessoais, mas mesmo assim foi possível realizar esse PE da melhor forma possível e sermos capazes de nos reestruturamos mesmo após desfalques em nosso grupo e claro a melhor parte, adquirimos ainda mais experiência para o próximo Projeto.

REFERÊNCIAS

ALURA. **POO:** o que é programação orientada a objetos? Disponível em: https://www.alura.com.br/artigos/poo-programacao-orientada-a-objetos#:~:text=Programa%C3%A7%C3%A3o%20orientada%20a%20objetos%20e,POO)%20e%20a%20programa%C3%A7%C3%A3o%20estruturada. Acesso em: 24 de out. 2022.

BARBOZA, F.F.M.; FREITAS, P.H.C. **Modelagem e desenvolvimento de banco de dados.**: Grupo A, 2018. 9788595025172. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595025172/. Acesso em: 21 out. 2022

CARDOSO, Giselle C.; CARDOSO, **Virgínia M. Linguagem SQL, fundamentos e práticas** - 1ª edição . [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2013. E-book. ISBN 9788502200463. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502200463/. Acesso em: 04 nov. 2022.

CHIAVENATO, Idalberto. **Gestão Financeira:** Uma Abordagem Introdutória.: Grupo GEN, 2022. E-book. ISBN 9786559772902. Disponível em: ttps://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559772902/. Acesso em: 09 out. 2022.

CONSULTORIA EMPRESARIAL**. O'QUE É, TIPOS E COMO APLICAR**. FIA Business School, disponível em: 03 de agosto de 2018 <https://fia.com.br/blog/consultoria-empresarial/>. acessado em 17 out. 2022.

CÓDIGO FONTE TV, **Programação Orientada a Objetos (POO)** // Dicionário do Programador, disponível em : 2018 https://www.youtube.com/watch?v=QY0Kdg83orY&list=WL&index=1&t=266s .Acesso em 16 out. 2022.

CRIANDOBITS, **Atributos em PHP**, disponível em:2021 https://www.criandobits.com.br/atributos-em-php/ . Acesso em 30 nov. 2022.

DEVMEDIA, **Os 4 pilares da Programação Orientada a Objetos**, disponível em: 2014.. https://www.devmedia.com.br/os-4-pilares-da-programacao-orientada-a-objetos/9264. Acesso em 11 out. 2022.

Machado, F.N. R. **BANCO DE DADOS – PROJETO E IMPLEMENTAÇÃO**. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2020. 9788536532707. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532707/. Acesso em: 04 Nov 2022

ROSS, Stephen A.; **WESTERFIELD, Randolph W.; JORDAN, Bradford D**.; et al. Fundamentos de Administração Financeira.: Grupo A, 2013. E-book. ISBN 9788580552256. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580552256/. Acesso em 09 out. 2022.

TREINAWEB, **Orientação a objetos em PHP**, disponível em :2022 https://www.treinaweb.com.br/blog/orientacao-a-objetos-em-php. Acesso em: 22 out. 2022.

ANEXOS

Figura 6 - Ferramenta de design de interface, onde foram criadas todas as telas do website.

Figura 7 - Ferramenta de design de edição de imagens , onde foram criadas imagens para páginas do website.

Figura 8 - Website onde encontramos imagens para ajudar na criação do website.

Figura 9 - Visual Studio Code é um editor de código-fonte Website onde editamos e montamos códigos de programação.

Figura 10 - MySQL Workbench é uma ferramenta de design de banco de dados visual que integra desenvolvimento SQL.

Figura 11 - Logo do Projeto

Fonte: Produção própria dos autores através do software “Adobe Photoshop”.