

DESENVOLVIMENTO DE UM WEBSITE PARA COMERCIALIZAÇÃO DE PRODUTOS ARTESANAIS: UM ESTUDO DE CASO DO PROJETO ARTESAN SOUL

DEVELOPING A WEBSITE FOR MARKETING HANDMADE PRODUCTS: A CASE STUDY OF THE ARTESAN SOUL PROJECT

Yonara Costa Magalhães¹
Edilson Carlos Silva Lima²
Pedro Henrique dos Santos Silva³
Holliday Pedro dos Reis Rodrigues⁴

RESUMO: Este artigo apresenta o desenvolvimento de um website voltado à comercialização de produtos artesanais, denominado *Artesan Soul*. Mediante isso, o artigo em questão tem como objetivo apresentar a criação uma plataforma digital acessível, intuitiva e segura, que possibilite a divulgação e venda de peças produzidas por artesãos locais. A metodologia utilizada envolveu o estudo de caso, qualitativa descritiva e o modelo cascata para desenvolvimento. Os resultados demonstraram que o sistema desenvolvido com framework Bootstrap para a interface visual e Spring Boot para segurança e comunicações via APIs, facilita o processo de compra e venda. Conclui-se que o desenvolvimento de website ajuda a contribuir para a valorização do artesanato e o fortalecimento da economia criativa regional.

7637

Palavras-chave: Artesanato. Plataforma digital. Desenvolvimento website. Spring Boot. Bootstrap.

ABSTRACT: This article presents the development of a website aimed at marketing handcrafted products, called *Artesan Soul*. Therefore, the main objective of the article is to present the creation of an accessible, intuitive, and secure digital platform that enables the promotion and sale of items produced by local artisans. The methodology used involved a case study, descriptive qualitative analysis, and the waterfall model for development. The results demonstrated that the system developed with the Bootstrap framework for the visual interface and Spring Boot for security and API communications facilitates the buying and selling process. It is concluded that the development of the website helps contribute to the appreciation of craftsmanship and the strengthening of the regional creative economy.

Keywords: Craftsmanship. Digital platform. Website development. Spring Boot. Bootstrap.

¹Co-orientadora. Mestre em Engenharia Elétrica, Universidade Federal do Maranhão.

²Orientador. Mestre em Engenharia Informática, Docente da universidade CEUMA.

³Graduando em engenharia de computação, Universidade CEUMA.

⁴Graduando em engenharia de computação, Universidade CEUMA.

I INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais e a expansão do acesso à internet transformaram profundamente a forma como produtos e serviços são divulgados, consumidos e comercializados. Nesse contexto, websites e plataformas online tornaram-se essenciais para empreendedores que buscam ampliar sua presença no mercado e alcançar novos públicos, especialmente em segmentos que tradicionalmente enfrentam desafios de visibilidade, como o artesanato. Segundo Laudon e Traver (2021), o comércio eletrônico consolidou-se como uma das principais modalidades de interação econômica contemporânea, oferecendo oportunidades de crescimento mesmo para pequenos produtores.

A relevância deste estudo se justifica pela crescente demanda por comércio eletrônico, especialmente para pequenos empreendedores e segmentos específicos, como o artesanato regional, apresenta oportunidades e desafios particulares, entre eles a valorização da identidade cultural e o gerenciamento simplificado das operações comerciais (Reis, 2020; Silva et al., 2024). No Brasil, a expansão do e-commerce tem impulsionado a busca por soluções tecnológicas que integrem usabilidade, acessibilidade e segurança, especialmente para apoiar microempreendedores e iniciativas locais (Cruz, 2021).

A metodologia adotada combina o estudo de caso a uma abordagem qualitativa descritiva, aplicada a um projeto real de desenvolvimento de website, buscando compreender sua eficiência em um contexto prático. Para a coleta de dados, foi utilizado um questionário estruturado aplicado aos usuários finais, com o objetivo de avaliar aspectos relacionados à usabilidade, navegabilidade e experiência de uso da plataforma. Segundo Gil (2017), o estudo de caso permite analisar um fenômeno em seu contexto real, proporcionando maior profundidade na interpretação dos resultados. O desenvolvimento do sistema seguiu o modelo Cascata, metodologia sequencial composta pelas etapas de levantamento de requisitos, análise, design, implementação, testes e manutenção. De acordo com Pressman (2016), o modelo Cascata é adequado para projetos que possuem requisitos bem definidos e favorece o controle de cada fase do desenvolvimento. O uso desse modelo permitiu planejar e documentar cada etapa do processo, garantindo maior organização e rastreabilidade das decisões técnicas adotadas.

O objetivo principal deste trabalho é demonstrar o processo de desenvolvimento de um website, destacando seus requisitos, tecnologias utilizadas e estratégias de usabilidade. Especificamente, busca-se identificar práticas recomendadas para desenvolvimento web, aplicar

tais práticas na construção de um protótipo funcional, e validar aspectos de interface, acessibilidade e experiência do usuário.

Este artigo está dividido em seções que apresentam, inicialmente, trabalhos relacionados sobre artigos semelhantes a este e com o diferencial do trabalho. Em seguida, descrevem-se os procedimentos metodológicos adotados no projeto e a implementação do sistema. Posteriormente, são expostos os resultados obtidos e, por fim, discutem-se as conclusões e perspectivas futuras. Segundo Severino (2017), a organização lógica de conteúdos favorece a compreensão e análise crítica do tema.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

O comércio eletrônico (e-commerce) tem experimentado um crescimento expressivo no Brasil, impulsionado pela expansão do acesso à internet, pela popularização dos dispositivos móveis e pela aceleração da transformação digital causada pela pandemia de COVID-19. Nesse contexto, diferentes estudos têm buscado compreender tanto as oportunidades quanto os desafios enfrentados por pequenos empreendedores e segmentos específicos, como o setor artesanal. Este capítulo analisa trabalhos científicos recentes relevantes para o tema, identificando contribuições, limitações e lacunas que justificam o desenvolvimento da plataforma proposta neste projeto de um e-commerce especializado em artesanato regional com funcionalidades técnicas adaptadas às necessidades do artesão brasileiro.

7639

2.1 A Logística como Fator Crítico no E-commerce Brasileiro

O trabalho de Cruz (2021), “Crescimento do e-commerce no Brasil: desenvolvimento, serviços logísticos e o impulso da pandemia de Covid-19”, analisa a expansão do e-commerce nacional, destacando a logística como um dos maiores fatores de custo e complexidade para lojistas online. A pesquisa evidencia que, apesar do crescimento significativo do setor, pequenos vendedores continuam enfrentando dificuldades operacionais, como cálculo de frete, integração com sistemas de pagamento e gerenciamento de pedidos.

Embora o estudo ofereça importante diagnóstico sobre os gargalos, sua limitação está na ausência de propostas práticas de integração tecnológica que auxiliem microempreendedores a superar tais barreiras. Para o presente projeto, esse ponto é essencial, pois reforça a necessidade de soluções acessíveis e automatizadas. Assim, diferentemente do foco logístico destacado por

Cruz, esta pesquisa atende à lacuna propondo a integração nativa com a API do Mercado Pago, permitindo ao artesão gerenciar pagamentos de forma simplificada e segura.

2.2 Consumo de Artesanato na Internet e a Busca por Autenticidade

Em “Reflexões sobre o consumo de artesanato na internet”, Reis (2020) analisa o comportamento do consumidor de produtos artesanais no ambiente digital, ressaltando que fatores como autenticidade, identidade cultural e singularidade da peça são determinantes para a decisão de compra. O autor destaca que o consumidor do nicho artesanal busca muito mais que um produto: busca conexão regional e valorização cultural.

Apesar da relevância do estudo, sua limitação está no caráter predominantemente conceitual. Reis não apresenta diretrizes práticas de como plataformas digitais podem estruturar recursos que reforcem a identidade cultural ou o caráter regionalizado do artesanato. A presente pesquisa responde a essa lacuna ao propor uma plataforma com módulos específicos de apresentação e valorização do artesanato regional, oferecendo ao consumidor uma experiência mais rica e imersiva.

2.3 Desafios de Gestão e Comercialização do Artesanato

7640

O artigo de Silva et al. (2024), “Os desafios da gestão no artesanato e suas contribuições para o desenvolvimento local e regional”, aborda a baixa adoção de práticas de gestão, marketing e organização administrativa por parte dos artesãos. O estudo evidencia que muitos produtores não possuem ferramentas simples para gerenciar seus produtos, controlar estoque, atualizar informações ou divulgar suas peças de forma eficaz.

A relevância do artigo está em reforçar que o sucesso comercial depende não apenas da qualidade do produto, mas da capacidade de organização e gestão do artesão. A lacuna identificada é que o estudo descreve o problema, mas não oferece uma solução tecnológica aplicável. Assim, o presente projeto avança ao propor um sistema de gerenciamento simplificado de produtos, permitindo ao artesão cadastrar, atualizar, organizar e monitorar suas peças de forma intuitiva, diretamente na plataforma.

2.4 Diferencial do TRABALHO

Os estudos analisados (Cruz, 2021; Reis, 2020; Silva et al., 2024) demonstram que, embora exista um avanço significativo no e-commerce brasileiro, ainda faltam soluções específicas

voltadas para nichos, como o artesanato regional. As principais lacunas apontadas pela literatura envolvem:

- ausência de ferramentas acessíveis para pequenos vendedores;
- dificuldade de valorização da identidade cultural no ambiente digital;
- carência de plataformas com gestão simplificada e adequada ao microempreendedor.

A presente pesquisa diferencia-se ao propor uma solução técnica que vai além da análise teórica dos problemas, oferecendo uma plataforma com funcionalidades concretas e adaptadas ao artesanato brasileiro. O diferencial do trabalho é:

1. Integração nativa com a API do Mercado Pago

Facilitando pagamentos, gestão de transações e emissão automática de comprovantes, reduzindo barreiras técnicas e aumentando a profissionalização do pequeno artesão.

2. Valorização do artesanato regional

A plataforma destacará a origem cultural das peças, a história do artesão e características regionais do produto, reforçando a identidade e agregando valor ao item vendido.

7641

3. Melhor gerenciamento dos produtos

Com ferramentas visuais e intuitivas para cadastro, organização, atualização e acompanhamento de estoque, permitindo que o artesão foque mais em sua produção criativa do que em tarefas administrativas complexas.

Assim, a contribuição original desta pesquisa está em evoluir do diagnóstico das lacunas existentes para o desenvolvimento de uma solução funcional, replicável e centrada nas necessidades reais dos artesãos brasileiros. A plataforma proposta avança o estado da arte ao unir tecnologia acessível, valorização cultural e ferramentas de gestão, suprimindo limitações ainda não abordadas pelos estudos existentes.

3 MÉTODOS

Neste estudo, adotou-se a abordagem de estudo de caso, centrada no desenvolvimento do website Artesan Soul, especializado na comercialização de produtos artesanais. O estudo envolveu artesãos locais e consumidores interessados no segmento artesanal, com o objetivo de compreender suas necessidades e validar o uso da plataforma. O desenvolvimento do website seguiu o modelo Cascata, um método tradicional que guia o projeto por etapas sequenciais e bem definidas, como levantamento de requisitos, análise, projeto, implementação, testes e implantação. Cada fase é finalizada antes do início da próxima, o que facilita o controle e a documentação, sendo recomendado para projetos com requisitos estáveis (PRESSMAN, 2011).

Na fase inicial, realizou-se uma pesquisa documental por meio de análise bibliográfica e documental, utilizando bases como Google Scholar, SciELO e periódicos das áreas de tecnologia e comércio eletrônico. Foram empregadas palavras-chave como “e-commerce”, “artesanato”, “plataformas digitais” e “usabilidade web”, focando em publicações no período de 2015 a 2024. O processo de organização e seleção envolveu a obtenção de cerca de 80 resultados relevantes, dos quais aproximadamente 45 foram descartados devido à falta de alinhamento com o tema específico ou por duplicidade, resultando em 35 referências fundamentais que embasaram a estruturação das funcionalidades do website (SOUZA; BARCELOS, 2012).

7642

Para o desenvolvimento do sistema, no âmbito de modelagem, para representar visualmente o aplicativo foi utilizada a Linguagem de Modelagem Unificada (UML). Agora para a codificação foi utilizada a arquitetura MVC (Model-View-Controller) (FOWLER, 2003), com o *backend* implementado em Spring Boot, que assegura robustez, segurança e fácil integração com APIs, destacando-se a integração nativa com a API de pagamentos do Mercado Pago para facilitar as transações financeiras dentro do e-commerce. A interface foi construída com o framework Bootstrap, garantindo responsividade e flexibilidade no design visual.

O desenvolvimento contou também com o uso do ambiente IntelliJ IDEA, enquanto o armazenamento dos dados ficou a cargo de um banco relacional *mySQL*, assegurando integridade e escalabilidade da aplicação.

A etapa de validação foi utilizada a metodologia descritiva qualitativa no qual se aplicou o questionário para artesãos e feirantes de artesanato de forma discursiva com Microsoft forms no qual obtivemos 30 respostas, que foi realizada em São Luís do Maranhão, durante o segundo semestre de 2025, a validação da plataforma foi realizada presencialmente no laboratório de

informática da Universidade Ceuma, com a participação dos usuários envolvidos, permitindo testar a navegação, responsividade e funcionalidades em condições reais de uso, os resultados serão analisados no tópico 4 Resultados, permitindo uma validação inicial da solução.

4 RESULTADOS

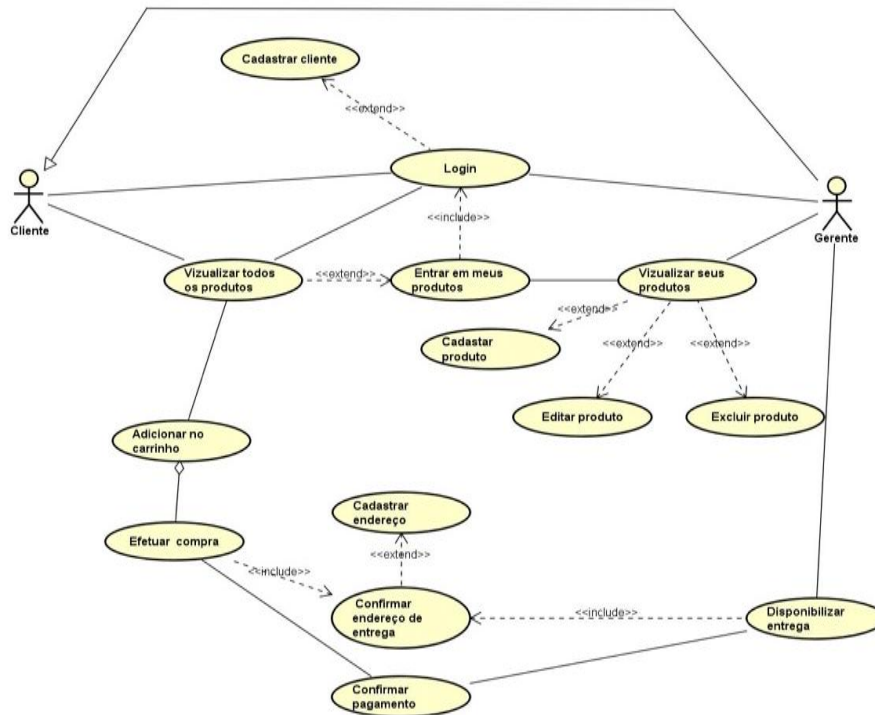
Este capítulo apresenta os resultados obtidos durante o desenvolvimento e avaliação do website para comercialização de produtos artesanais denominado *Artesan Soul*, divididos em duas seções principais. Na Seção 4.1, descreve os requisitos e modelagem do sistema como o diagrama de casos de uso. Na Seção 4.2, descreve-se o processo de construção do sistema como um estudo de caso, abordando as etapas para atender os requisitos que foram descobertos. Na Seção 4.3, são apresentados os resultados da aplicação da metodologia qualitativa descritiva, na qual artesãos e consumidores participaram dos testes do website e responderam a um questionário composto por perguntas relacionadas à usabilidade, experiência de navegação, clareza das informações e percepção de segurança da plataforma. Os resultados obtidos fornecem uma visão abrangente da eficiência do website e de sua aceitação pelos usuários finais, demonstrando a viabilidade da solução proposta e contribuindo para aprimoramentos futuros, especialmente na implementação de funcionalidades adicionais, como cálculo automático de frete e otimização de métodos de pagamento.

7643

4.1 Requisitos e modelagem

A modelagem do sistema do website *Artesan Soul* teve como ponto de partida o diagrama UML de casos de uso, apresentado na Figura 1. Esse diagrama representa graficamente as principais interações entre os atores do sistema — o *gerente* (artesão) e o *cliente* (usuário final) — e os respectivos casos de uso que descrevem as funcionalidades disponíveis. Por meio dessa representação visual, foi possível compreender de forma clara o comportamento esperado do sistema, facilitando a comunicação entre os envolvidos no projeto e guiando as etapas subsequentes do desenvolvimento.

Figura 1: Diagrama UML de Caso de Uso.



7644

Fonte: Autoral, 2025

A partir da modelagem inicial, foi realizada a etapa de levantamento de requisitos, essencial para transformar os objetivos do projeto em especificações técnicas precisas. Essa fase contemplou tanto os requisitos funcionais, que descrevem as funcionalidades que o sistema deve oferecer, quanto os requisitos não funcionais, que definem critérios de qualidade e restrições técnicas.

A Tabela 1 apresenta os principais requisitos identificados:

Tabela 1: Requisitos funcionais e não funcionais

Código	Requisito Funcional	Código	Requisito não funcional
RFo1	Gerenciamento de produtos artesanais	RNFo1	Usabilidade
RFo2	Exibição do artesanato regional	RNFo2	Desempenho
RFo3	Integração com Mercado Pago	RNFo3	Segurança

RFo4	Área administrativa do artesão	RNFo4	Compatibilidade
RFo5	Acompanhamento de pedidos pagos	RNFo5	Disponibilidade
RFo6	Login e autenticação		
RFo7	Finalização de pedido		

Fonte: Autoral, 2025

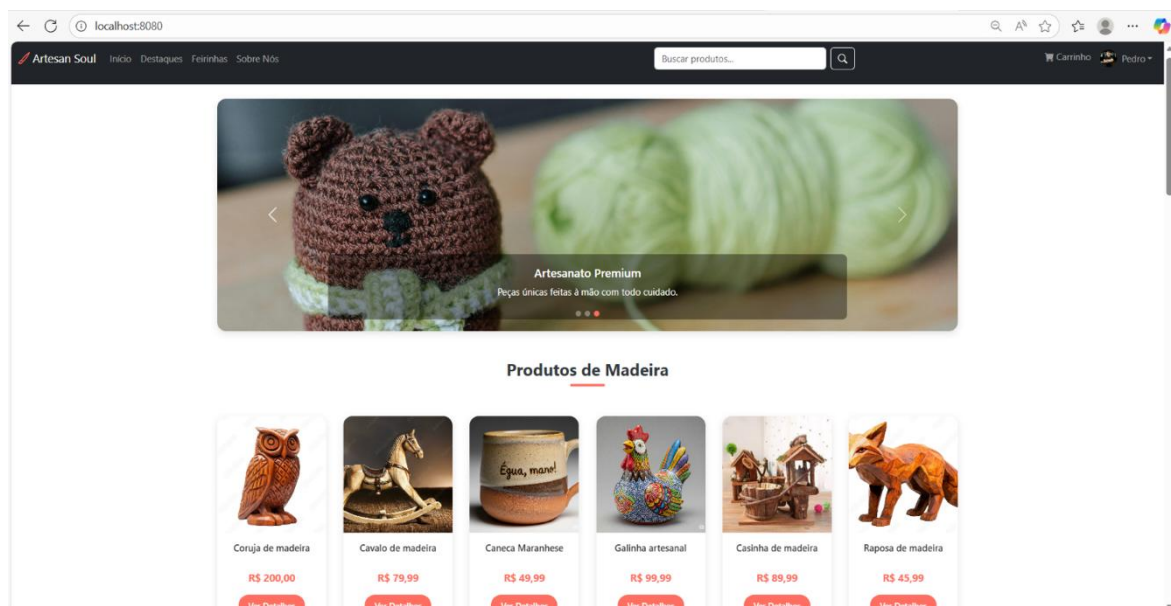
Além dos requisitos específicos listados acima, o sistema também incorpora funcionalidades comuns a plataformas de comércio eletrônico, como carrinho de compras, acompanhamento de pedidos e exibição de todos os produtos disponíveis. Por serem considerados padrões consolidados no setor, esses elementos foram integrados de forma complementar à estrutura principal do sistema.

O detalhamento técnico de cada funcionalidade será abordado no tópico 4.2 — *Detalhamento do Desenvolvimento Técnico*.

4.2 Detalhamento do desenvolvimento técnico

Para atender os requisitos não funcionais de desempenho usabilidade e compatibilidade, a telas do website foram desenvolvidas utilizando o framework Bootstrap que possui ferramentas para fácil construção do *front-end* intuitivo e agradável além de possuir bom desempenho e ser compatível com diversos navegadores, segue a Figura 2 da tela principal (Home) abaixo como um exemplo de sua utilização: 7645

Figura 2: Tela Home



Fonte: Autoral, 2025

Após a implementação da Home, foram desenvolvidos a página de gerenciamento de produtos dos artesãos, para atender os requisitos de gerenciamento de produtos artesanais e área administrativa do artesão, onde eles podem adicionar um produto e escolher sua categoria, excluir e editar um produto conforme abaixo na figura 3.

Figura 3: Gerenciar produtos

Imagem	Nome	Descrição	Categoria	Preço	Estoque	Status	Ações
	Coruja de madeira	Coruja feita a mão	Madeira	R\$ 200,00	9	Ativo	
	Cavalo de madeira	Cavalo de madeira para decoração	Madeira	R\$ 79,99	10	Ativo	
	Caneca Maranhense	Caneca feita de ceramica	Madeira	R\$ 49,99	10	Ativo	
	Galinha artesanal	Galinha artesanal de madeiraaa	Madeira	R\$ 99,99	10	Ativo	
	Casinha de madeira	Casinha de madeira	Madeira	R\$ 89,99	5	Ativo	

Fonte: Autoral, 2025

Agora para atender o requisito acompanhamento de pedidos pagos, foi desenvolvido a tela para o artesão poder acompanhar os pedidos que foram já pagos pelo cliente e assim fazer a entrega, essa funcionalidade sera mostrada abaixo na figura 4.

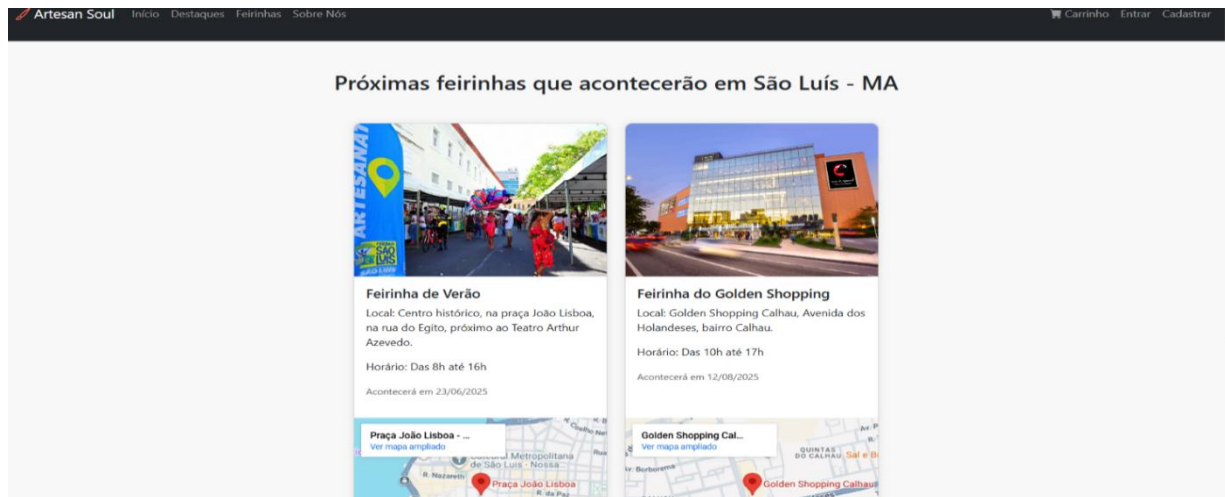
Figura 4: Acompanhar pedidos

Cliente	Vendedor	Produtos	Total	Endereço de Entrega	Data do Pedido	Status	Confirmado	Ações
Pedro Henrique dos santos silva	Pedro Henrique dos santos silva	• Raposa de madeira (x1)	45,99	Rua Coronel Eurípedes Bezerra, 100 - São Luís / MA	14/11/2025 02:14	DISPONIVEL_ENTREGA	Sim	

Fonte: Autoral, 2025

Para o requisito de exibição do artesanato regional, foi desenvolvida a funcionalidade de mostrar as próximas feirinhas que irão acontecer na cidade mostrando imagem do local data e hora e sua localização via google maps, tudo isso na figura 5.

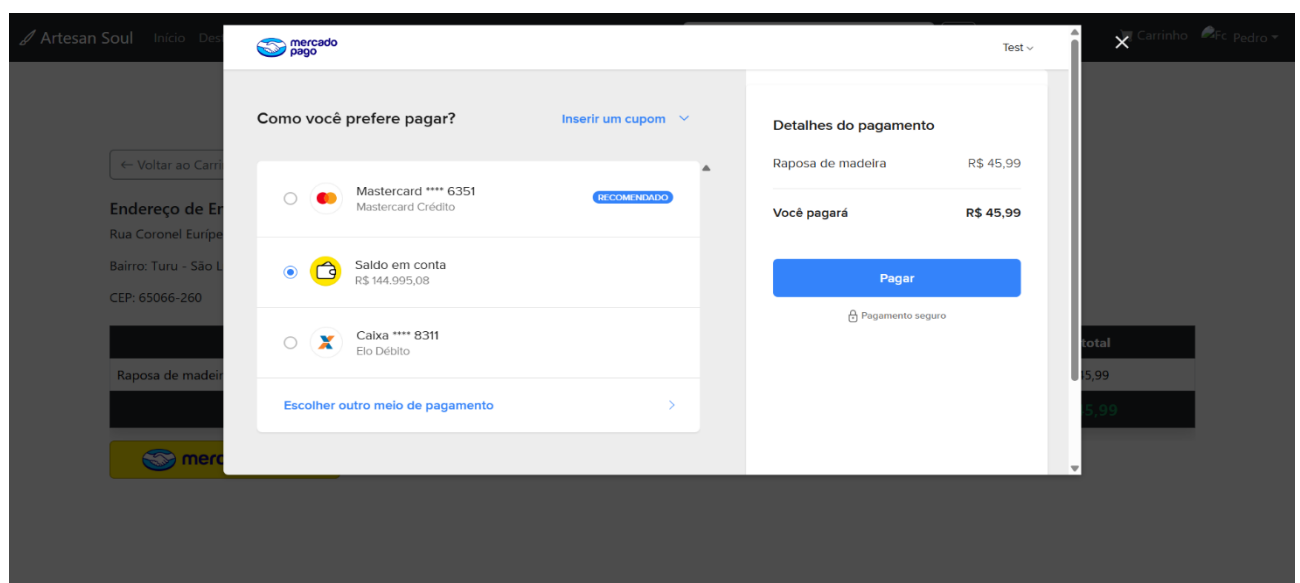
Figura 5: Feirinhas locais



Fonte: Autoral, 2025

E por fim, na figura 6 onde é resolvido o requisito integração com mercado pago e finalização de pedido, para que o cliente possa comprar o produto do artesão, foi utilizada a api de pagamento conhecida como checkout pro do mercado pago, sua implementação será exibida na figura 6.

Figura 6: checkout pro



Fonte: Autoral, 2025

A implementação api de pagamentos do mercado pago ajuda nos requisitos de segurança e disponibilidade, pois é um serviço que está disponível a todo momento e dificilmente é suscetível a falhas, também ajudando na segurança na hora do pagamento.

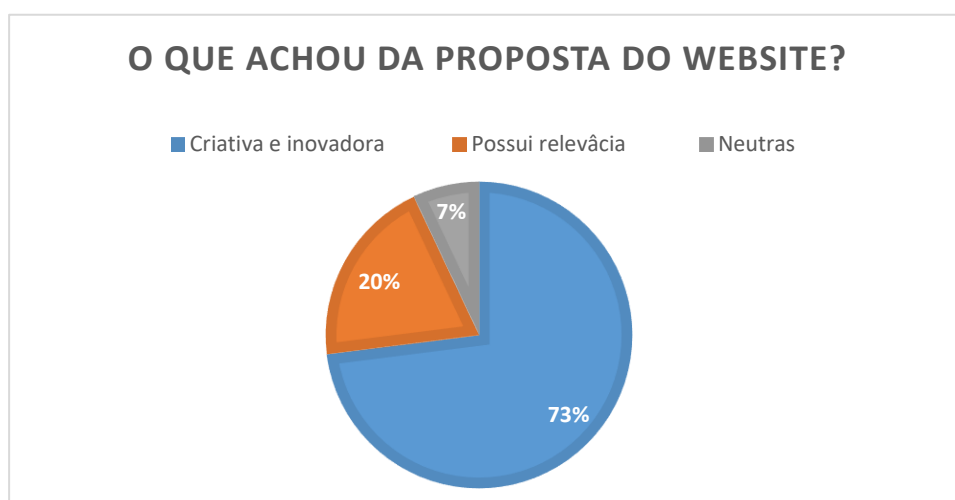
4.3 Os resultados da metodologia qualitativa descritiva

A etapa da avaliação foi aplicada no laboratório da universidade CEUMA em São Luís, no segundo semestre de 2025, onde os artesãos puderam utilizar o sistema e fazer login e cadastrar seus produtos no sistema, assim como fazer pagamentos e comprar os produtos de outros artesãos que estavam presentes, ao final foi aplicado um questionário de caráter discursivo pelo Microsoft Forms com três perguntas discursivas, a qual tivemos 30 respostas, com o objetivo de analisar a percepção dos usuários sobre a proposta do sistema, as respostas foram analisadas por meio de análise temática, agrupando-se os conteúdos em categorias interpretativas conforme padrões identificados nas falas dos participantes.

A primeira pergunta foi “o que achou do projeto?”, a maioria dos participantes demonstrou uma percepção positiva da proposta, destacando inovação e utilidade conforme mostrado no gráfico 1.

7648

Gráfico 1: O que achou do website?



Fonte: Autoral, 2025

Destacando-se exemplos de fala dessa primeira pergunta sendo “Excelente. Ideia inovadora, criativa e agregadora para nós empreendedoras. Gratidão” e “Ótima ideia! Uma

iniciativa excelente”. Agora passando para a segunda pergunta “como o website ajuda em seu negócio?” os participantes apontaram ganhos em vendas e organizacionais conforme mostrado no gráfico 2.

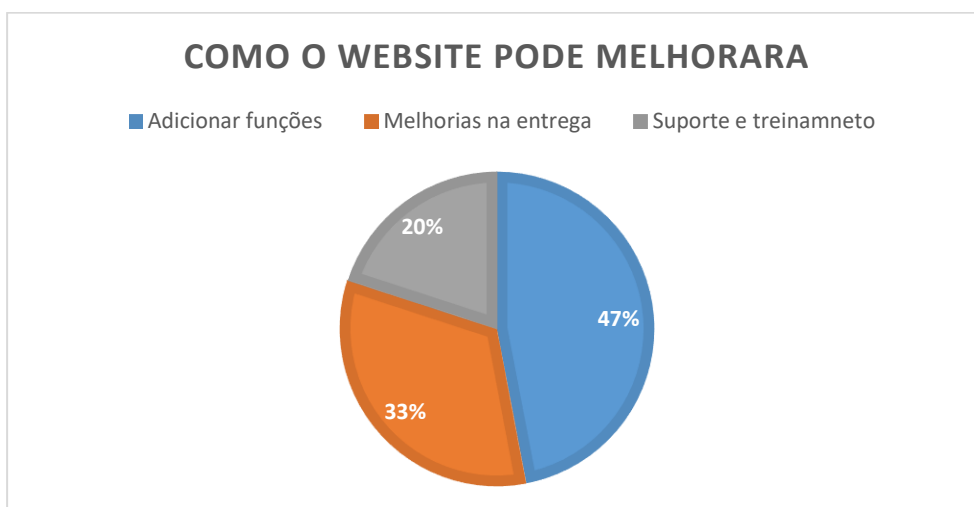
Gráfico 2: Como ajuda o negócio?



Fonte: Autoral, 2025

Novamente destacando as seguintes falas dos participantes “Relacionamento dos clientes ocasionando boas vendas” e “Melhora praticamente em tudo principalmente em vendas”. E finalmente passando para a última pergunta “Como o website pode melhorar?” as sugestões focaram principalmente em recursos adicionais e acessibilidade conforme mostrado no gráfico 3.

Gráfico 3: Como o website pode melhorar?



Fonte: Autoral, 2025

Por fim, apresentando as seguintes falas “Mudar as categorias, sugestão: Saúde e bem-estar” e “acrescentar valor de frete/taxa de entrega”, este foram umas das principais falas para esta última pergunta.

Os resultados deste capítulo evidenciam que o processo de desenvolvimento do website foi concluído parcialmente com êxito, resultando em uma plataforma funcional e alinhada aos objetivos propostos. As respostas ao questionário aplicado aos participantes demonstraram uma percepção positiva da solução mesmo como opção do uso das redes sociais para vender seus produtos, destacando sua utilidade e facilidade de uso e potencial para apoiar o negócio ao otimizar processos e facilitar o acesso às informações.

Apesar da boa aceitação, os usuários também sugeriram melhorias, como a adição de novas funcionalidades como calcular o frete e adicionar mais categorias de produtos. Dessa forma, os achados confirmam parcialmente a hipótese do estudo, indicando que o sistema apresenta viabilidade prática e pode contribuir significativamente para a melhoria da experiência do usuário e do gerenciamento dos processos envolvidos. As avaliações reforçam a perspectiva de evolução do projeto e sua aplicação em cenários reais de uso, demonstrando potencial para expansão e aperfeiçoamento contínuo.

7650

5 DISCUSSÃO

Os resultados obtidos evidenciam que o desenvolvimento do website Artesan Soul atendeu adequadamente às demandas identificadas no estudo de caso. A utilização do modelo de desenvolvimento em cascata mostrou-se apropriada ao contexto do projeto, pois permitiu uma sequência estruturada de etapas e um controle rigoroso do processo. Conforme destaca Sommerville (2011), modelos lineares são eficazes quando os requisitos são razoavelmente estáveis e bem definidos, favorecendo a documentação e a rastreabilidade das decisões técnicas.

Além disso, a avaliação qualitativa com os usuários demonstrou que a plataforma contribuiu para aprimorar a experiência e facilitar as atividades comerciais dos artesãos, alinhando-se à literatura de usabilidade. Segundo Nielsen (1993), sistemas bem projetados promovem eficiência, satisfação e melhor interação entre usuário e interface, enquanto Norman (2013) ressalta que o design centrado no usuário é fundamental para garantir que soluções digitais atendam às necessidades reais do público. A análise das percepções coletadas reforça esses princípios teóricos, evidenciando o impacto positivo da plataforma na dinâmica de venda dos produtos artesanais.

Os feedbacks obtidos também indicaram a necessidade de ajustes contínuos e evolução da aplicação, o que é consistente com o que Preece, Rogers e Sharp (2011) defendem ao afirmar que o desenvolvimento de sistemas interativos deve ocorrer em ciclos iterativos, nos quais o retorno dos usuários desempenha papel central na melhoria da experiência. Esse processo contínuo de refinamento é essencial para garantir aderência às expectativas e ao contexto de uso.

Outro aspecto relevante foi a adoção de uma abordagem qualitativa descritiva, que permitiu a compreensão aprofundada das percepções e expectativas dos usuários. Essa metodologia é adequada para estudos voltados à experiência do usuário, pois revela nuances e insights que métodos quantitativos, isoladamente, poderiam não captar (Creswell, 2014). Assim, o uso de entrevistas e análises discursivas enriqueceu o processo avaliativo, ampliando a compreensão sobre a interação dos usuários com a plataforma.

Em síntese, o estudo contribui para a área de desenvolvimento web ao demonstrar a relevância da integração entre metodologias estruturadas, práticas centradas no usuário e avaliação contínua. Os resultados reforçam a viabilidade da proposta e oferecem subsídios para trabalhos futuros que visem expandir o escopo funcional da aplicação ou aprofundar análises sobre sua experiência de uso.

7651

6 CONCLUSÃO

Este estudo teve como objetivo desenvolver um website para divulgação e comercialização de produtos artesanais, visando promover autonomia digital para os artesãos e ampliar o alcance comercial de suas produções. A metodologia adotada combinou estudo de caso com análise qualitativa descritiva e o modelo de desenvolvimento em cascata, o que possibilitou a construção de uma solução funcional, organizada e alinhada às necessidades levantadas.

Os resultados confirmam que a plataforma desenvolvida atende às expectativas, proporcionando navegação intuitiva, apresentação adequada dos produtos e funcionalidades essenciais para o comércio eletrônico. A validação com os usuários demonstrou percepção positiva da proposta, destacando seu potencial para apoiar empreendedores do setor artesanal, aumentar a visibilidade dos produtos e fortalecer o comércio artesanal em ambiente digital.

Conclui-se que a solução proposta é viável e relevante para o fortalecimento do comércio artesanal por meio da tecnologia. Recomenda-se como continuidade do trabalho a integração de

novos recursos, como cálculo de frete, ajustes nas categorias e ampliação dos testes com usuários, além da análise constante de métricas de usabilidade para otimização da plataforma.

REFERÊNCIAS

1. CRESWELL, J. W. Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. 4. ed. Thousand Oaks: Sage, 2014.
2. CRUZ, M. L. Crescimento do e-commerce no Brasil: desenvolvimento, serviços logísticos e o impulso da pandemia de Covid-19. Revista Brasileira de Comércio Eletrônico, v. 12, n. 2, p. 45-60, 2021.
3. GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
4. LAUDON, K. C.; TRAVER, C. G. E-commerce: negócios digitais. 12. ed. São Paulo: Pearson, 2021.
5. NIELSEN, J. Usability engineering. San Diego: Academic Press, 1993.
6. NORMAN, D. A. The design of everyday things. 2. ed. New York: Basic Books, 2013.
7. PRESSMAN, R. S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8. ed. Porto Alegre: Bookman, 2016.
8. PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Interaction design: beyond human-computer interaction. 3. ed. Chichester: Wiley, 2011.
9. REIS, A. Reflexões sobre o consumo de artesanato na internet. Revista de Estudos Culturais, v. 8, n. 1, p. 23-35, 2020.
10. SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. 25. ed. São Paulo: Cortez, 2017.
11. SILVA, R. C. et al. Os desafios da gestão no artesanato e suas contribuições para o desenvolvimento local e regional. Revista de Gestão e Inovação, v. 11, n. 3, p. 78-92, 2024.
12. SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011.
13. SOUZA, M. A.; BARCELOS, T. S. Metodologia da pesquisa científica: fundamentos e práticas. São Paulo: Saraiva, 2012.