

NOME DA IES
CAMPUS

BARBEARIA WALL STREET

Aluno: Antônio Carlos dos Santos Silva
Professor: Luiz Gustavo Turatti

2025
Campinas - SP

Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO.....	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros	3
1.2. Problemática e/ou problemas identificados.....	3
1.3. Justificativa.....	3
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos).....	3
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	3/4
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	4
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	4
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.	4
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	5
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	5
2.5. Recursos previstos	5
2.6. Detalhamento técnico do projeto.....	5
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	5
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita).....	5
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	5
3.3. Relato de Experiência Individual.....	5
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	5
3.2. METODOLOGIA	5/6
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:.....	Erro! Indicador não definido.
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	Erro! Indicador não definido.
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	Erro! Indicador não definido.

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

O projeto tem como parte interessada a Barbearia Wall Street, localizada na Rua Abel Luiz Ferreira, 310, Jardim do Lago, Campinas/SP. Onde o mesmo assinou os termos e contratos afirmando a parceria para com o projeto.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Ao desenvolver o projeto me encontrei com os seguintes problemas, criação de interface e resolução de problemas ao integrar o Banco de dados diretamente na ferramenta de apoio Supabase, onde fora difícil ligar tabelas umas nas outras, pois o projeto depende dessa ligação direta sobre o usuário 'cliente' e 'adm', onde os mesmos tem uma interface diferente. Agora sobre os aceites do CNPJ parceiro não houve problemas, pois, ao explicar as funcionalidades do software a parceria foi aceita imediatamente.

1.3. Justificativa

Sobre os problemas resolvidos, houve sua ligação direta academicamente, onde tive que praticamente atuar como um arquiteto de Software ao integrar a estrutura Back-end com a Front-end, porém no Supabase a estrutura de Banco de dados já é 50% pronta.

1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Principal objetivo é, automatizar a gerencia de agendamentos dentre de uma barbearia, onde os usuários precisam apenas acessar a aplicação para marcar seu horário, com isso tem uma relação com os horários disponíveis ou não, garantindo maior praticidade e para ambos os lados dentro o software envolvido, o cliente marca seu horário rapidamente e o barbeiro consegue visualizar de maneira ampla e direta a sequência de corte em um dia.

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

O projeto de extensão, centrado no desenvolvimento de uma aplicação móvel utilizando Expo Router e Supabase, baseia-se em referenciais teóricos que validam a escolha por uma arquitetura moderna, eficiente e ágil. A fundamentação teórica se concentra em dois pilares essenciais: Arquitetura de Software e Desenvolvimento Multiplataforma.

1 - Engenharia e Arquitetura de Software

A escolha do Expo Router é justificada por sua aderência aos princípios da Engenharia de Software, que prioriza a clareza do código.

Referência Central: Pressman, (2021). Software Engineering: A Practitioner's Approach.

Contribuição: Pressman estabelece a base para o processo de desenvolvimento de software estruturado, enfatizando a importância da modularidade e da organização. O modelo de roteamento baseado em sistema de arquivos do Expo Router simplifica a arquitetura de navegação da aplicação, promovendo o desenvolvimento de componentes reutilizáveis e seguindo o ciclo de vida do software de forma mais transparente e rastreável. Essa abordagem garante que as ações de extensão propostas sejam suportadas por uma base de código robusta e escalável.

2 - Desenvolvimento Móvel Eficiente (Multiplataforma)

O uso do ecossistema React Native/Expo visa otimizar o alcance e o tempo de desenvolvimento, construindo aplicações para iOS e Android a partir de uma única base de código.

Referência Central: Deitel, P. J., & Deitel, H. (2020). Internet & World Wide Web How to Program (Princípios de programação baseada em componentes e JavaScript).

Contribuição: Os princípios de programação baseada em componentes e a natureza reativa do front-end em JavaScript/React-Native são cruciais. O Expo Router, ao facilitar a construção de interfaces de usuário ricas e consistentes em ambas as plataformas, valida a estratégia de desenvolvimento multiplataforma. Essa eficiência é fundamental para projetos de extensão com recursos limitados, permitindo que as ações propostas (como oficinas de prototipagem rápida) sejam aplicadas de forma prática e com alto impacto.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Foi feito um plano de trabalho usando as seguintes ordens de preferências sequenciais, Front-end, Back-end e documentação. Com o Microsoft Planner usado para gerenciar esses passos, onde cada novo objetivo fosse adicionado a mais no bucket do mesmo. Com isso o docente teve sua visualização de como o trabalho estava caminhando de acordo com os check de tarefas.

2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

No processo de desenvolvimento houveram dúvidas sobre a interface tanto para o cliente quando o para o adm, com isso foi tirado as dúvidas direto com a Barbeira na qual irá utilizar a aplicação o usuário final que fará seus agendamentos de forma rápida e direta, com essas consultas encontrei uma interface interativa e que tenha conforto visual para com os clientes.

2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

É importante afirmar que o trabalho foi feito por apenas um estudante, tive total responsabilidade e estruturei/ arquitetei todo o projeto seguindo os três passos mencionados no tópico 2.1, e com isso o trabalho foi concluído de maneira clara e objetiva.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Ao efetivar o projeto é correto afirmar que, tem de haver a aprovação dos dois usuários sobre a forma de estilo de aplicação. Seguindo os critérios de análise, interatividade e resultado sobre o principal objetiva da solução do problema (Software).

2.5. Recursos previstos

No tempo em que estava desenvolvendo o projeto não fora usado nenhum custo sobre o projeto, apenas auxílio de usuários com suas opiniões sobre melhoras ao criar uma aplicação mais interativa.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

Como descrita no tópico 1.4, foi desenvolvido um software no qual terá a automatização e gerenciamento de agendamentos dentro de uma barbearia, com isso os dois usuários terão uma maior praticidade dentro do seu dia a dia para concluir suas tarefas.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

Ressalto principalmente sobre a conclusão do trabalho, onde tive uma grande experiência junto ao desafio de conclui o mesmo. Ao montar uma aplicação móvel tive o desafio de utilizar um framework desconhecido por mim, apreendi com trabalhar com o mesmo, e tive um grande aprendizado sobre a vasta estruturação de um Software. Por fim o objetivo final ficou claro e foi alcançado buscando uma maior praticidade para ambos os lados.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Teve-se uma grande satisfação ao visualizar o trabalho completo, pois foi percebido que a aplicação seria funcional e direta, e atenderia todos os critérios necessários.

3.2. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

Afirmo que minhas experiências para com o projeto foi 100% individual onde eu concluo o trabalho apenas com o auxílio de opinião dos usuários apenas, também gostaria de pontual com foi algo de extremo aprendizado pois ao enfrentar os diversos problemas na estruturação

de Software, ao os concluir tive uma imensa satisfação e aprendizado pois reconheci como solucionar um problema de forma rápida e direta (Hard Skills).

Tive de usar a metodologia RAD, pois a terminar cada task pedia a opinião de usuários testando a aplicação do protótipo.

Reafirmo sobre a imensa satisfação com a conclusão do projeto como um todo, pois após a absorção de diversas opiniões vi que o protótipo final estava totalmente funcional, a ponte dos usuários não terem a dificuldade de interagir com a aplicação. Com tudo isso resultou em um imenso aprendizado onde para próximos projetos eu tenha de maneira inicial um pensamento estrutural no qual irá funcionar de forma direta.

Refletindo sobre como o projeto foi extenso vejo que algumas funcionalidades podem parecer simples para um usuário final, porém quando se trata do desenvolvedor do mesmo acaba que pode se tornar algo extremamente desafiador, quando tentamos integrar o Banco de dados com a interface visual interativa temos alguns problemas de API, e quando vamos fazer toda a parte visual (Front-end), temos diversos desafios para criar o conforto e melhor interatividade com o Software.

Por fim a experiência foi ótima, tanto para mim na questão das soft-skills, quando na questão de aplicações em front/ back-end, mais ao criar esse projeto vi como nós podemos criar algo extenso apenas com a criatividade e a vontade de concluir o projeto, para deslumbrar sua forma final que estará 100% funcional. Isso é de brilhar os olhos.