

Faculdade de Informática e Administração Paulista

ARIADINE VIEIRA AMARAL
SAMUEL MOTA GAMA DE ABREU
YASMIN CAREN CRISTINO MIGUEZ

EuroPro

Sprint IV

São Paulo

SP

Sumário

Objetivos e o escopo do projeto	3
Fundamentação Teórica e Contextualização do Desafio de Inovação Proposto pela Eurofarma	4
Metodologia	7
Fases	7
Tecnologias e ferramentas utilizadas	9
Tecnologias gratuitas e pagas	11
Diagrama de funcionamento e principais casos de uso	13
Fluxo geral da solução	13
Avaliação do Desempenho do Projeto	14
Se o prazo para desenvolvimento do projeto fosse maior, o que seria diferente?	15
Estimativa de Custo de Desenvolvimento do Projeto	16
Lições Aprendidas	17
Pontos Positivos	17
Pontos Negativos	17
Aplicações para projetos futuros	18
Conclusão: Resultados, Impactos e Viabilidade da Solução	19
Referências	20

Objetivos e o escopo do projeto

O projeto tem como objetivo engajar os colaboradores da Eurofarma nas jornadas de inovação, promovendo uma cultura mais participativa, sustentável e alinhada à diversidade de perfis e rotinas existentes na empresa. Para alcançar esse objetivo, o escopo do projeto compreende o desenvolvimento de dois componentes principais: o aplicativo EuroPro e o painel administrativo web. O EuroPro é um aplicativo responsivo, compatível com dispositivos móveis e desktop, que permite ao colaborador escolher a forma de acesso mais adequada à sua rotina, seja no escritório, em campo ou em áreas operacionais. Com uma interface intuitiva e acessível, o aplicativo oferece funcionalidades como ranking de engajamento, inscrição em programas como Kaizen e Ideia Clic, histórico de pontuação, visualização de projetos, notificações, configurações de perfil e acesso a missões personalizadas. Todas essas funcionalidades estão integradas a um banco de dados escalável, que garante estabilidade e agilidade no uso.

Como diferencial, o EuroPro conta com o EuroBot, um chatbot baseado na tecnologia Gemini da Google, integrado diretamente ao aplicativo. O EuroBot auxilia os colaboradores na produção de textos para submissão de projetos e fornece informações sobre os programas de inovação e sobre a própria Eurofarma, permitindo que o usuário receba orientações sem sair do app, o que contribui para manter o foco e a fluidez da navegação. Complementando o sistema, o painel administrativo web foi desenvolvido para facilitar a gestão das funcionalidades do aplicativo. Por meio dele, os administradores podem criar e editar missões, analisar projetos enviados, aplicar filtros por status e acompanhar o avanço das propostas. O painel também conta com um dashboard de engajamento que apresenta gráficos sobre missões concluídas, projetos enviados por colaboradores e indicadores gerais de participação, gerando insights para decisões estratégicas, reconhecimento dos colaboradores mais ativos e ajustes nas ações de incentivo.

Dessa forma, a integração entre o aplicativo e o painel administrativo forma um ecossistema completo, que não apenas facilita o acesso às iniciativas de inovação, como também oferece ferramentas de gestão e análise que tornam o processo mais eficiente, transparente e alinhado aos objetivos estratégicos da Eurofarma.

Fundamentação Teórica e Contextualização do Desafio de Inovação Proposto pela Eurofarma

A inovação corporativa é essencial para a competitividade das empresas e depende diretamente do engajamento dos colaboradores. De acordo com Quinhões e Lapão (2023), a gestão da inovação ainda enfrenta desafios relacionados à integração e colaboração entre diferentes áreas. Borges et al. (2024) destacam que a transformação digital tem impulsionado novas práticas que tornam o processo mais participativo e inclusivo, fortalecendo a cultura organizacional e o papel dos colaboradores como agentes de mudança.

Nesse contexto, o desafio proposto pela Eurofarma tem como objetivo incentivar o engajamento dos colaboradores nas jornadas de inovação e demonstrar que todos têm potencial para contribuir com melhorias e avanços dentro da empresa. Atualmente, muitos colaboradores sentem que não podem fazer parte desse processo, acreditando que inovar é responsabilidade apenas do time de inovação ou que não possuem o conhecimento necessário para participar ativamente.

A Eurofarma conta com cerca de nove mil colaboradores distribuídos entre áreas administrativas, operacionais e equipes externas que realizam visitas médicas. Boa parte dessas pessoas não possui acesso constante a computadores, o que limita a comunicação por canais digitais tradicionais, como a intranet. Além disso, a empresa dispõe de diversos programas internos voltados à inovação — como o Kaizen e o Ideia Clic. O time responsável por promover essas iniciativas é composto por apenas cinco pessoas, o que reduz o alcance e o impacto das ações.

Diante desse cenário, o desafio proposto exige o desenvolvimento de uma solução que amplie o acesso à informação, facilite a participação nos programas de inovação e torne a comunicação mais inclusiva. A proposta precisa considerar a diversidade de perfis dos colaboradores, especialmente aqueles que não trabalham em escritórios, oferecendo uma forma prática e acessível de engajamento. Espera-se que a solução contribua para aumentar o número de participantes nos programas, gerar mais ideias e projetos, permitir o acompanhamento integrado das iniciativas, possibilitar a valorização dos colaboradores mais engajados e facilitar o acesso às informações sobre os programas, inscrições e resultados.

Ideias e Estratégias Adotadas no Desenvolvimento do Projeto

O desenvolvimento do projeto teve como ponto de partida a compreensão profunda do desafio proposto pela Eurofarma: ampliar o engajamento dos colaboradores nas jornadas de inovação, respeitando a diversidade de perfis, rotinas e níveis de acesso à informação dentro da empresa. A partir dessa necessidade, buscou-se construir uma solução que fosse mais do que funcional, significativa e inclusiva.

A primeira ideia central foi criar uma experiência que colocasse o colaborador no centro da inovação. Para isso, foi necessário pensar em acessibilidade, simplicidade e relevância. A solução precisava ser intuitiva para quem nunca participou de um programa de inovação, mas também robusta o suficiente para atender colaboradores mais experientes. Essa dualidade guiou todas as decisões de design e estruturação do sistema.

Outra estratégia adotada foi a criação de um ecossistema integrado, composto por um aplicativo voltado ao colaborador e um painel administrativo destinado à atualização e ao monitoramento do engajamento gerado por meio do aplicativo. Essa divisão permitiu que cada público tivesse acesso às funcionalidades mais adequadas às suas necessidades, sem sobrecarregar a interface ou comprometer a fluidez da navegação. O aplicativo foi concebido como um espaço de descoberta, participação e reconhecimento, enquanto o painel administrativo oferece suporte à gestão estratégica, permitindo a análise de dados e a mensuração do impacto das iniciativas de inovação.

Durante o processo de concepção, identificou-se uma dor recorrente: muitos colaboradores não se sentem parte do processo de inovação. Para enfrentar essa barreira, foi incorporado ao projeto um assistente virtual — o EuroBot — que atua como facilitador, ajudando na redação de ideias e esclarecendo dúvidas sobre os programas. Essa funcionalidade foi pensada para reduzir o medo de errar, aumentar a confiança e tornar o ato de inovar mais acessível e natural.

As regras de negócio também foram definidas com foco na clareza e na motivação. As missões, por exemplo, ficam disponíveis apenas durante o mês corrente, sempre com início no primeiro dia do mês, o que cria um senso de urgência e engajamento contínuo. No Projeto Kaizen, os envios são vinculados a um único colaborador, reforçando a autoria individual. Já no programa Ideia Clic, é possível associar até três colaboradores por ideia enviada, incentivando o trabalho em equipe. As pontuações obtidas por meio de missões ou projetos têm validade de um ano, e após esse período, os pontos acumulados são automaticamente descontados do total do colaborador. Uma estratégia pensada para manter o engajamento ativo e constante, além de garantir que todos os participantes tenham oportunidades

equilibradas de disputar o ranking de engajamento, independentemente do tempo de participação.

O storytelling do projeto se construiu em torno da ideia de que inovar é para todos. Cada funcionalidade, cada regra e cada interação foram desenhadas para reforçar essa mensagem. Desde o ranking de engajamento, que valoriza a participação, até as missões personalizadas, que convidam o colaborador a contribuir com algo que faça sentido para sua realidade, tudo foi pensado para transformar o colaborador em protagonista.

Por fim, o desenvolvimento foi conduzido com base em escuta ativa e adaptação contínua. À medida que o projeto avançava, novas necessidades surgiam e eram incorporadas, sempre com o objetivo de manter a solução alinhada aos valores da Eurofarma e às expectativas dos usuários. O resultado foi um sistema que não apenas responde ao desafio proposto, mas também abre caminho para uma cultura de inovação mais inclusiva, colaborativa e sustentável.

Metodologia

O desenvolvimento do projeto EuroPro segue uma metodologia ágil e interativa, baseada nos princípios do Scrum, organizada em sprints mensais, conforme o cronograma proposto. Cada fase tem objetivos específicos e técnicas apropriadas, assegurando que a solução evoluísse de forma controlada, com entregas e validações frequentes.

Fases

1. Planejamento

A metodologia iniciou com a fase de planejamento e design do projeto, abrangendo o Kick-off, Levantamento de Requisitos e Prototipagem. Inicialmente, o foco estava no Levantamento de Requisitos, onde, após o Kick-off, os requisitos funcionais e não funcionais foram estabelecidos e priorizados pela técnica MoSCoW (Must have, Should have, Could have, Won't have).

O principal resultado desta etapa foi o Documento de Requisitos (detalhando funcionalidades como login, ranking, missões e pontuação). A transição para a Prototipagem e Arquitetura envolveu a aplicação de Design Thinking e o uso do Figma para a criação de protótipos interativos. Além disso, foi definida a arquitetura técnica, baseada na combinação do frontend Flutter com o backend integrado Supabase, validando o protótipo de alta fidelidade e permitindo o início do desenvolvimento.

2. Construção e Integração

A fase de construção e integração foi o período central de desenvolvimento do sistema. Esta etapa utilizou o princípio de desenvolvimento incremental em Flutter (Dart) para o frontend. O backend foi estruturado no Supabase, aproveitando o PostgreSQL, o sistema de Autenticação e a API REST em tempo real para uma gestão de backend coesa. Foram aplicadas técnicas de Modelagem de Dados, com normalização e criação de scripts SQL para as tabelas. Para garantir a estabilidade do código, o controle de versão e a integração foram gerenciados via GitHub, complementados pela execução de Testes Unitários e de Integração ao final de cada módulo. Ao final do período, o sistema de autenticação, as telas principais e a base de dados estavam plenamente funcionais.

3. Qualidade e Entrega

O projeto avançou para a fase de qualidade e entrega, com foco no refinamento, testes finais e consolidação. Em Ajustes, testes e refinamento, a prioridade foi garantir a qualidade, com a realização de testes funcionais e de usabilidade e avaliação de desempenho. A melhoria da experiência do usuário foi implementada através de micro-interações e animações utilizando as bibliotecas Lottie e flutter_animate, resultando em maior fluidez e otimização para dispositivos móveis.

A fase final de entrega e apresentação envolveu a revisão por pares (peer review), a execução de testes finais de validação (End-to-End) e o refinamento visual. O projeto foi consolidado como uma aplicação EuroPro funcional e estável, com toda a documentação técnica preparada para a demonstração final à Eurofarma e à banca avaliadora.

Tecnologias e ferramentas utilizadas

A escolha das tecnologias para o projeto foi guiada pela necessidade de otimização de custos, velocidade de desenvolvimento e escalabilidade futura. Optamos por um ecossistema moderno e integrado, concentrado em soluções que oferecem uma curva de aprendizado favorável. A tabela a seguir detalha as principais tecnologias e ferramentas utilizadas, classificadas por suas funções no projeto e explica a finalidade estratégica de cada escolha.

Categoria	Tecnologia/Ferramenta	Finalidade no Projeto
Frontend	Flutter (Dart)	Framework principal para desenvolvimento multiplataforma.
Animações	flutter_animate; lottie	Bibliotecas para criar animações dinâmicas integradas ao Flutter
Backend	Supabase	Plataforma <i>Backend-as-a-Service</i> (BaaS) integrada, fornecendo serviços de autenticação, banco de dados (PostgreSQL) e APIs em tempo real.
Banco de Dados	PostgreSQL (via Supabase)	Sistema de gerenciamento de banco de dados relacional para armazenamento seguro e escalável de dados de usuários, pontuações e missões.
Controle de versão	GIT + GitHub	Versionamento de código e colaboração entre a equipe.
IDE Desenvolvimento	Visual Studio Code	Ambiente principal para programação em Flutter e integração com Supabase.
Design e Prototipagem	Figma	Criação e validação de protótipos de interface e fluxos do usuário.

Gerenciamento do Projeto	Trello	Organização de tarefas e acompanhamento das sprints.
Testes	Testes manuais e unitários	Garantia de qualidade funcional e de usabilidade.

Tecnologias gratuitas e pagas

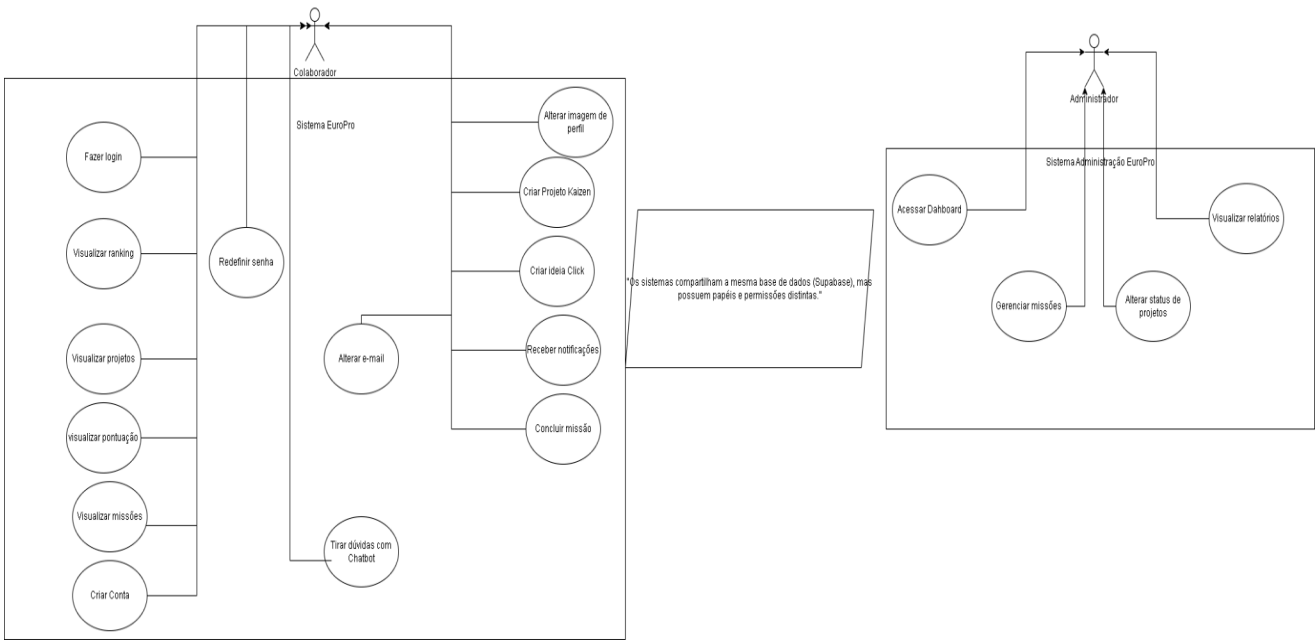
A seleção tecnológica para o projeto foi alinhada aos objetivos de economia e sustentabilidade. Priorizou-se o uso de soluções *open source* e plataformas com planos gratuitos (*free-tier*), o que permitiu concentrar os recursos orçamentários no desenvolvimento central, prototipagem e refinamento da experiência do usuário, minimizando custos de licenciamento e infraestrutura durante a fase de concepção e desenvolvimento do projeto.

Categoria	Tecnologia/Ferramenta	Status de Custo
Frontend	Flutter (Dart)	Gratuita / Open Source
Animações	flutter_animate; lottie	Gratuita / Open Source
Backend	Supabase	Grátis (Plano Free-Tier)
Banco de Dados	PostgreSQL (via Supabase)	Gratuita / Open Source
Controle de versão	GIT + GitHub	Gratuito (GitHub Free)
IDE Desenvolvimento	Visual Studio Code	Gratuito / Open Source
Design e Prototipagem	Figma	Grátis (Plano Starter)
Gerenciamento do Projeto	Trello	Grátis (Plano Free)

Testes	Testes manuais e unitários	Gratuitos
--------	----------------------------	-----------

Diagrama de funcionamento e principais casos de uso

Fluxo geral da solução



Avaliação do Desempenho do Projeto

O desempenho geral do projeto foi classificado como satisfatório em relação ao cronograma e aos custos previstos, considerando o escopo final e a limitação de recursos. A aderência ao planejamento inicial e à metodologia Scrum foi consistente, o que se refletiu na realização de entregas parciais de forma regular e previsível ao longo dos períodos de desenvolvimento. Embora o projeto, sendo multidisciplinar, tenha enfrentado desafios típicos, como a necessidade de ajustes iterativos no design das telas e nos fluxos de navegação, esses obstáculos foram mitigados pela prática de validações funcionais frequentes, permitindo que a equipe absorvesse feedback e mantivesse o ritmo de desenvolvimento sem atrasos críticos.

No aspecto orçamentário, o projeto se destacou pela sua economicidade e gestão eficiente de recursos. A estratégia de desenvolvimento baseou-se integralmente na escolha de tecnologias *open source* e plataformas que oferecem planos *free-tier* robustos (conforme detalhado na Seção 2.2), o que eliminou custos de licenciamento e reduziu drasticamente a despesa com infraestrutura. Essa economia de custos de operação permitiu que os recursos fossem alocados para atividades de alto valor e maior impacto no produto final, como prototipagem avançada, testes rigorosos e o refinamento da Experiência do Usuário (UX), garantindo que os esforços fossem concentrados na qualidade em vez da manutenção da infraestrutura.

O pilar central para o sucesso na gestão de tempo e orçamento foi a arquitetura tecnológica adotada. A cooperação entre o framework Flutter e a plataforma Supabase simplificou drasticamente o *stack* de desenvolvimento. O Supabase, atuando como um *Backend-as-a-Service* (BaaS), consolidou serviços cruciais como autenticação, banco de dados (PostgreSQL) e APIs em tempo real em um único ecossistema. Isso resultou em uma redução significativa na complexidade de configuração e no tempo gasto com integrações externas, sendo um fator determinante para a conclusão do projeto dentro dos prazos e custos previstos inicialmente.

Se o prazo para desenvolvimento do projeto fosse maior, o que seria diferente?

Caso o prazo para o desenvolvimento do projeto fosse maior, seria possível aprofundar ainda mais a integração do sistema com APIs externas da Eurofarma, ampliando o potencial do painel administrativo e tornando-o uma ferramenta ainda mais completa para o acompanhamento das ideias, projetos e colaboradores envolvidos.

Com mais tempo, o painel poderia receber novas funcionalidades analíticas, permitindo que os administradores avaliassem o desempenho dos colaboradores de forma mais minuciosa e estratégica. Seria possível, por exemplo, implementar métricas detalhadas de engajamento, histórico de participação em desafios de inovação e indicadores de impacto das propostas enviadas. Esses dados poderiam ser representados por meio de gráficos dinâmicos, filtros personalizados e relatórios automatizados, possibilitando uma visão mais clara do progresso individual e coletivo dentro da plataforma.

Outra melhoria viável seria o desenvolvimento de um módulo de gamificação avançada, com níveis de participação, conquistas simbólicas e recompensas digitais, estimulando o engajamento dos colaboradores. Além disso, seria possível integrar sistemas internos de RH para correlacionar o desempenho dos colaboradores em iniciativas de inovação com seus planos de desenvolvimento profissional, fortalecendo a cultura de reconhecimento dentro da empresa.

Com um tempo adicional, a equipe também poderia investir em testes de usabilidade com grupos reais de colaboradores e gestores, validando tanto a experiência do usuário nas telas principais quanto a clareza das informações exibidas no painel administrativo. Esses testes ajudariam a refinar a interface, tornando-a mais intuitiva e acessível, especialmente para usuários com diferentes níveis de familiaridade tecnológica. Além disso, seria possível implementar recursos de acessibilidade digital, como suporte a leitores de tela, contraste ajustável e navegação por teclado, garantindo que o sistema fosse inclusivo e funcional para todos os tipos de usuários.

Por fim, o tempo extra permitiria aprimorar a arquitetura de dados e o mecanismo de recomendação de ideias, para que o sistema identificasse automaticamente tendências, áreas de melhoria e sugestões relevantes com base no comportamento dos usuários, tornando o EuroPro uma plataforma ainda mais estratégica e alinhada à visão de inovação colaborativa da Eurofarma.

Estimativa de Custo de Desenvolvimento do Projeto

O desenvolvimento do EuroPro contou com uma equipe multidisciplinar formada por três integrantes, cada um com papéis complementares nas áreas de desenvolvimento frontend, backend, banco de dados e design.

O projeto teve início em março e conclusão em setembro, totalizando cerca de 100 horas de dedicação por integrante, distribuídas principalmente nos finais de semana.

A seguir, apresenta-se a estimativa de custos com base nos valores médios de mercado da plataforma APinfo (Salários e Mercado de TI, 2025):

Integrante	Função	Valor Médio da Hora (R\$)	Horas Estimadas	Custo Estimado (R\$)
Ariadine	Desenvolvedora Full Stack + UX Designer	R\$ 70,00	100h	R\$ 7.000,00
Samuel	Desenvolvedor Front-End (Flutter)	R\$ 60,00	100h	R\$ 6.000,00
Yasmin	Desenvolvedora Full Stack + DBA	R\$ 75,00	100h	R\$ 7.500,00

A análise da estimativa de custo de desenvolvimento demonstra que o investimento total, baseado em valores médios de mercado para os papéis e tempo dedicados, alcançaria R\$ 20.500,00. Esse montante representa o custo de 300 horas de trabalho da equipe. É importante ressaltar que este valor se refere exclusivamente ao custo simulado da mão de obra. O sucesso na manutenção dos prazos e a escolha estratégica de plataformas open source e free-tier para infraestrutura (Flutter, Supabase, VS Code, Figma) resultaram em uma economia real que neutralizou os custos operacionais e de licenciamento. Dessa forma, o valor total simulado seria integralmente direcionado à inteligência do negócio, ao desenvolvimento de funcionalidades e ao rigor dos testes, o que valida a estratégia de eficiência e otimização de custos do Projeto EuroPro.

Lições Aprendidas

O desenvolvimento do EuroPro proporcionou uma série de aprendizados técnicos e de gestão que contribuíram para o amadurecimento da equipe e para a consolidação das boas práticas em projetos em equipe. Ao longo dos meses de trabalho, foi possível identificar tanto os pontos positivos quanto os desafios enfrentados no processo, além de compreender o impacto das decisões tomadas em relação à organização, tecnologia e tempo disponível.

Pontos Positivos

Entre os principais aspectos positivos, destaca-se a colaboração entre os integrantes da equipe, que se manteve constante e produtiva durante todas as etapas do desenvolvimento. A divisão clara de responsabilidades, com papéis definidos entre frontend, backend, design e banco de dados, foi essencial para manter a colaboração e evitar retrabalhos.

Outro ponto relevante foi a escolha das tecnologias, especialmente o uso do Flutter integrado ao Supabase, que proporcionou um fluxo de desenvolvimento ágil, moderno e bem estruturado. Essa combinação permitiu construir um sistema funcional e com excelente desempenho, reduzindo a complexidade de integração entre o aplicativo e o painel administrativo.

A prototipagem inicial e o uso do GitHub para versionamento também se mostraram práticas fundamentais para a organização do projeto, permitindo que todos acompanhassem as atualizações e contribuíssem de forma controlada e transparente.

Por fim, destaca-se o aprendizado obtido na migração de banco de dados Oracle para PostgreSQL, uma decisão estratégica que aumentou a flexibilidade e compatibilidade do projeto, além de facilitar a integração com o Supabase.

Pontos Negativos

Entre os desafios enfrentados, o tempo reduzido para execução foi o principal fator limitante. O cronograma apertado exigiu priorização de entregas e reduziu a margem para testes de usabilidade e refinamento visual. Caso houvesse mais tempo, seria possível aplicar metodologias de teste mais completas com usuários

reais, aprimorar a experiência de navegação e expandir o painel administrativo com recursos analíticos mais detalhados.

Além disso, a integração entre as partes do sistema, especialmente entre o aplicativo e o painel web, exigiu um esforço extra de alinhamento técnico, já que pequenas alterações em um módulo impactavam diretamente o outro. Esse ponto reforçou a importância de manter documentações atualizadas e padronização de código desde o início.

Também foi observado que a comunicação entre os membros, embora constante, poderia ter sido mais formalizada com reuniões de checkpoint e registros de decisão. Essa prática teria evitado alguns ajustes tardios no design e nas regras de negócio.

Aplicações para projetos futuros

Os aprendizados obtidos neste projeto servirão como base para futuras iniciativas. Ficou evidente a importância de um planejamento mais detalhado, que contemple etapas específicas de validação com usuários e maior tempo reservado para testes e refino.

Além disso, o uso do Supabase mostrou-se extremamente vantajoso, e deverá ser mantido em futuros projetos que envolvam integração em tempo real e autenticação. Também será priorizada a criação de documentações técnicas, garantindo rastreabilidade e coerência durante todo o ciclo de desenvolvimento.

Por fim, o EuroPro foi um projeto desafiador e enriquecedor, que consolidou competências técnicas e interpessoais na equipe, resultando em uma solução inovadora, funcional e alinhada às necessidades reais da Eurofarma.

Conclusão: Resultados, Impactos e Viabilidade da Solução

O projeto desenvolvido para a Eurofarma teve como foco ampliar o engajamento dos colaboradores nas iniciativas de inovação, respeitando a diversidade de perfis e rotinas. A solução proposta, composta pelo aplicativo EuroPro e pelo painel administrativo web, demonstrou alta viabilidade técnica e operacional, com interfaces responsivas e estrutura que atendem diferentes públicos da empresa.

As regras de negócio foram desenhadas para estimular a participação contínua e equilibrada, como a validade de um ano para os pontos acumulados, garantindo que todos os colaboradores possam disputar o ranking de engajamento em condições justas. A inclusão de funcionalidades como missões mensais, ranking, histórico de pontuação e o assistente virtual EuroBot contribuiu diretamente para o atingimento dos objetivos propostos.

Do ponto de vista financeiro, o projeto apresenta potencial de retorno indireto por meio da valorização de ideias internas, melhorias operacionais e fortalecimento da cultura organizacional, o que pode refletir em maior retenção de talentos e redução de custos com comunicação e gestão de programas.

Em resumo, a solução desenvolvida é viável, estratégica e alinhada aos valores da Eurofarma, promovendo uma cultura de inovação mais acessível, colaborativa e sustentável.

Referências

Google. *Flutter Documentation*. Mountain View, CA: Google Developers, 2025.

Disponível em: <https://docs.flutter.dev/>. Acesso em: 17 out. 2025.

Supabase. *Supabase Documentation*. San Francisco, CA: Supabase Inc., 2025.

Disponível em: <https://supabase.com/docs>. Acesso em: 17 out. 2025.

PostgreSQL Global Development Group. *PostgreSQL 16 Documentation*.

Disponível em: <https://www.postgresql.org/docs/>. Acesso em: 17 out. 2025.

GitHub. *GitHub Docs: About Git and GitHub*. San Francisco, CA: GitHub Inc., 2025.

Disponível em: <https://docs.github.com/>. Acesso em: 17 out. 2025.

Microsoft. *Visual Studio Code Documentation*. Redmond, WA: Microsoft Corporation, 2025.

Disponível em: <https://code.visualstudio.com/docs>. Acesso em: 17 out. 2025.

LottieFiles. *Lottie for Flutter — Documentation*.

Disponível em: <https://docs.lottiefiles.com/libraries/flutter>. Acesso em: 17 out. 2025.

Flutter Animate. *Flutter Animate Package Documentation*.

Disponível em: https://pub.dev/packages/flutter_animate. Acesso em: 17 out. 2025.

FIGMA. *Figma Help Center*. San Francisco, CA: Figma Inc., 2025.

Disponível em: <https://help.figma.com/>. Acesso em: 17 out. 2025.

Trello. *Trello User Guide*. New York, NY: Atlassian, 2025.

Disponível em: <https://trello.com/guide>. Acesso em: 17 out. 2025.

Google Workspace. *Google Sheets Documentation*. Mountain View, CA: Google, 2025.

Disponível em: <https://support.google.com/docs/>. Acesso em: 17 out. 2025.

SCHWABER, Ken; BEEDLE, Mike. *Agile Software Development with Scrum*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2002.

ISBN 978-0130676344.

PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. *Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional*. 9. ed. Porto Alegre: AMGH, 2021.

SOMMERVILLE, Ian. *Engenharia de Software*. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2019.

BORGES, Rubia Polegato; BITTE, Mateus Frechiani; ADORNO, Oscar do Amaral; NASCIMENTO, Paulo Tromboni de Souza. Digital Transformation as a driver of Innovation Management in established companies. *International Journal of Innovation*, v. 12, n. 2, 2024. Disponível em: <https://uninove.emnuvens.com.br/innovation/article/view/25910>. Acesso em: 12 out. 2025.

QUINHÕES, Trajano Augustus Tavares; LAPÃO, Luís Velez. Innovation management: Still a long way to go. *RAE – Revista de Administração de Empresas*, v. 64, n. 1, 2023. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/rae/article/view/90386>. Acesso em: 12 out. 2025.

Flutter package. Disponível em: <https://pub.dev/packages/supabase_flutter>. Acesso em: 19 out. 2025.