

UNIMETROCAMP

TÍTULO DO PROJETO DE EXTENSÃO

**João Pedro Ramos Enok da Cunha
Cauã Cezar de Oliveira dos Santos
Nikholas raul dos santos**

**Nome do(a) professor(a) orientador
Luiz Gustavo Turatti**

**2025
Campinas/São Paulo**

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.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos).....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	Error! Bookmark not defined.
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	Error! Bookmark not defined.
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	Error! Bookmark not defined.
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.....	Error! Bookmark not defined.
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro) ..	Error! Bookmark not defined.
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	Error! Bookmark not defined.
2.5. Recursos previstos	Error! Bookmark not defined.
2.6. Detalhamento técnico do projeto.....	Error! Bookmark not defined.
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	Error! Bookmark not defined.
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita).....	Error! Bookmark not defined.
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	Error! Bookmark not defined.
3.3. Relato de Experiência Individual.....	Error! Bookmark not defined.
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	Error! Bookmark not defined.
3.2. METODOLOGIA	Error! Bookmark not defined.
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:.....	Error! Bookmark not defined.
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	Error! Bookmark not defined.
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	Error! Bookmark not defined.

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

Os principais interessados são os microempreendedores do setor de panificação, especialmente padarias de bairros que ainda não possuem presença digital. O público-alvo são donos de padarias, seus funcionários e consumidores locais (idade entre 18 e 65 anos, ambos os gêneros, escolaridade variada). Não houve parceiros formais, mas foi realizada escuta com proprietários de padarias locais para identificar as necessidades..

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Muitas padarias de pequeno porte não possuem meios digitais para realizar pedidos online, perdendo competitividade frente a grandes plataformas como o iFood. Isso limita seu alcance e torna o processo de pedidos menos eficiente.

1.3. Justificativa

A criação de um aplicativo próprio, mais acessível e simples que grandes plataformas, oferece uma alternativa viável para pequenos comerciantes, promovendo inclusão digital, modernização e fortalecimento da economia local. O projeto também aplica os conhecimentos adquiridos em disciplinas como desenvolvimento mobile, UX/UI e empreendedorismo digital.

1.4. Objetivos/resultados esperados

- Desenvolver um aplicativo funcional para pedidos online em padarias.
- Testar a solução com pelo menos uma padaria parceira.
- Melhorar a experiência de compra dos consumidores locais.

1.5. Referencial teórico

O projeto baseia-se em autores como **Freire (1996)**, sobre educação e transformação social; **Castells (2003)**, a respeito da sociedade em rede; e **Schwabe & Göth (2005)**, que abordam o uso de tecnologias móveis em contextos locais. Também utilizamos conceitos de desenvolvimento ágil, design centrado no usuário (Norman, 2013), e arquitetura de software orientada a componentes (Fowler, 2003).

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho

As etapas incluíram: levantamento de requisitos (Semana 1-2), prototipagem com Figma (Semana 3), desenvolvimento com TypeScript/React Native/Expo (Semanas 4-8).

2.2. Envolvimento do público

O projeto contou com entrevistas e formulários para coleta de feedback dos donos de padaria. Durante o desenvolvimento, o protótipo foi validado em reuniões com o público-alvo.

2.3. Grupo de trabalho

- João Pedro
- Cauã Cezar
- Nikholas raul

2.4. Metas e indicadores

- Entregar um app funcional com pelo menos 5 telas principais (catálogo, carrinho, login, cadastro, pedidos).
- Obter feedback positivo de pelo menos 70% dos usuários testadores.

2.5. Recursos previstos

- Ferramentas gratuitas (Expo, Figma, GitHub).
- Smartphones próprios para testes.
- Internet e notebooks fornecidos pela instituição.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

O app foi construído usando **TypeScript com React Native via Expo**, adotando arquitetura baseada em componentes. O app inclui funcionalidades de login/cadastro, listagem de produtos, pedidos.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato coletivo

A equipe considera que os objetivos foram alcançados. O app está funcional e foi bem recebido pelos testadores. Houve grande aprendizado técnico e social no contato com a comunidade local.

3.2. Avaliação de reação da parte interessada

Foi aplicado um formulário online aos donos de padarias e consumidores. A maioria elogiou a simplicidade da interface e a utilidade do app.

3.3. Relato de experiência individual

(Cada integrante deve preencher conforme orientação do item 3 do documento. Seguir tópicos: Contextualização, Metodologia, Resultados e Discussão, Reflexão Aprofundada, Considerações Finais.)

OBSERVAÇÃO: Exige-se que todo o processo de desenvolvimento do projeto de extensão seja documentado e registrado através de evidências fotográficas ou por vídeos, tendo em vista que o conjunto de evidências não apenas irá compor a comprovação da realização das atividades, para fins regulatórios, como também poderão ser usadas para exposição do projeto em mostras acadêmico-científicas e seminários de extensão a serem realizados pelas IES.