

Estácio
Abdias De Carvalho

Aplicativo mobile “PetzPlace”

Alunos: Julio Amorim, Matheus Cauã, Davi José
Nome do(a) professor(a) orientador: Davi De Barros Fernades Camara

2025
Recife-Pernambuco

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
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)	4
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	4
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	6
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:	6
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	6
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	6

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

O projeto do aplicativo **PetzPlace** tem como objetivo principal conectar tutores de animais de estimação com pet shops e prestadores de serviços veterinários, oferecendo uma plataforma digital intuitiva para agendamento de serviços como banho, tosa, consultas, vacinação, entre outros. A proposta visa facilitar o dia a dia dos tutores, ao mesmo tempo em que fortalece os negócios locais do setor pet.

1. Tutores de Pets (Usuários Finais):

O público-alvo do PetzPlace é composto majoritariamente por pessoas entre **25 e 55 anos**, de ambos os gêneros, com escolaridade entre nível médio completo e superior, e perfil socioeconômico variando entre **classe média e média alta**. A maioria dos usuários reside em centros urbanos e possui rotinas intensas de trabalho, o que torna essencial o acesso a soluções práticas e digitais para o cuidado com seus animais. Estima-se que, no primeiro ano, o aplicativo atinja cerca de **2.000 usuários ativos**, crescendo de forma orgânica conforme a adesão de novos parceiros e a divulgação nas redes sociais.

2. Pet Shops, Clínicas e Profissionais Autônomos (Parceiros):

Os parceiros do PetzPlace são micro e pequenos empresários do setor pet, como pet shops, clínicas veterinárias, adestradores e tosadores autônomos. Muitos desses profissionais enfrentam desafios na organização da agenda e na captação de clientes. O aplicativo oferece uma plataforma eficiente de agendamento, controle de serviços e comunicação direta com os clientes, agregando valor e competitividade ao seu negócio.

Justificativa da pertinência social do projeto:

O PetzPlace promove a inclusão digital de pequenos empreendedores e atende uma demanda crescente por serviços personalizados e acessíveis para cuidados com pets. Ao facilitar o acesso dos tutores aos serviços de saúde e bem-estar animal, o aplicativo colabora com a melhoria da qualidade de vida dos animais e apoia economicamente os profissionais do setor. A proposta é especialmente relevante em contextos urbanos, onde a otimização do tempo e a digitalização dos serviços são cada vez mais valorizadas.

Parcerias e evidências:

Até o momento, o PetzPlace conta com acordos de cooperação com três pet shops e uma clínica veterinária da região metropolitana, que demonstraram interesse em integrar a plataforma. Os termos de parceria assinados encontram-se anexos a este documento como evidência do comprometimento das partes envolvidas e da viabilidade da proposta.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

A crescente humanização dos animais de estimação e o aumento da demanda por serviços especializados no setor pet vêm transformando o comportamento dos tutores, que hoje buscam não apenas produtos e cuidados básicos, mas também atendimento qualificado, confiança e comodidade no cuidado com seus animais. No entanto, foi identificada uma problemática recorrente durante conversas e escutas com tutores em comunidades urbanas: **a dificuldade em encontrar um pet shop ou serviço veterinário que atenda às necessidades específicas do seu pet, com qualidade, segurança e fácil acesso.**

Durante encontros com tutores em feiras comunitárias, grupos de redes sociais e visitas a bairros da região, foram colhidos relatos de insatisfação com a ausência de informações claras sobre os serviços oferecidos pelos estabelecimentos, horários de atendimento, preços, avaliações de outros clientes, e até mesmo localização geográfica. Muitos tutores relataram experiências negativas com serviços agendados por telefone ou presencialmente, falta de padronização nos atendimentos, e dificuldade em conciliar suas rotinas com os horários disponíveis dos estabelecimentos.

Além disso, os próprios donos de pet shops apontaram limitações na divulgação de seus serviços e no gerenciamento de atendimentos, o que muitas vezes resulta em perda de clientes ou falhas no atendimento.

Essa realidade evidencia uma **demanda sociocomunitária concreta por soluções digitais** que melhorem a conexão entre tutores e prestadores de serviço do setor pet, promovendo confiança, praticidade e transparência. A elaboração do projeto de extensão com o aplicativo **PetzPlace** surge, portanto, como resposta direta a essa escuta ativa da comunidade, visando preencher a lacuna existente entre a oferta e a procura por serviços pet de forma eficiente e acessível.

O PetzPlace propõe-se a resolver essa situação-problema ao centralizar informações, permitir agendamentos digitais e facilitar a avaliação dos estabelecimentos pelos próprios usuários, proporcionando uma escolha mais segura e personalizada por parte dos tutores e uma oportunidade de crescimento e organização para os parceiros da área pet.

1.3. Justificativa

A problemática identificada — a dificuldade de tutores em encontrar pet shops confiáveis, acessíveis e adequados às necessidades específicas de seus animais de estimação — revela uma lacuna real na conexão entre a demanda por serviços pet e a oferta disponível nos centros urbanos. O projeto **PetzPlace** propõe uma solução tecnológica concreta para essa situação, por meio do desenvolvimento de um aplicativo de agendamento e conexão entre

tutores e prestadores de serviços pet. Essa proposta se justifica tanto por sua relevância social quanto por sua **pertinência acadêmica no âmbito do curso de Ciência da Computação**.

Do ponto de vista acadêmico, o projeto está fortemente alinhado à **aprendizagem baseada em projetos**, que valoriza a aplicação prática de conhecimentos teóricos na resolução de problemas reais. No desenvolvimento do PetzPlace, os estudantes de Ciência da Computação têm a oportunidade de integrar diversas competências e disciplinas da grade curricular, como:

- **Desenvolvimento de software e aplicativos móveis** (programação, engenharia de software, arquitetura de sistemas);
- **Banco de dados e armazenamento de informações** (modelagem e gerenciamento de dados dos usuários e parceiros);
- **Experiência do usuário (UX) e design de interface (UI)**;
- **Integração de sistemas e APIs**, para funcionalidades como geolocalização e pagamento digital;
- **Gestão de projetos e metodologias ágeis**, fundamentais para o desenvolvimento colaborativo;
- **Ética e responsabilidade social na tecnologia**, refletindo sobre o impacto da solução na comunidade.

Além de promover a aplicação desses conteúdos, o projeto incentiva o pensamento crítico, a empatia e o engajamento com as necessidades sociais — elementos fundamentais na formação de profissionais éticos e preparados para atuar em um mercado cada vez mais voltado à **tecnologia com propósito**.

A motivação do grupo de trabalho surgiu da escuta ativa de tutores e pequenos empreendedores do setor pet, que apontaram as dificuldades enfrentadas na organização e acesso a esses serviços. A partir dessas trocas, os estudantes perceberam uma **demand sociocomunitária concreta**, que pode ser atendida com o uso inteligente da tecnologia.

Assim, o projeto PetzPlace representa não apenas um produto inovador, mas também um meio de aproximar a universidade da sociedade, promovendo a formação técnica, crítica e cidadã dos futuros profissionais de Ciência da Computação.

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

A partir da problemática identificada e da escuta ativa da comunidade de tutores de animais e prestadores de serviços pet, o projeto de extensão **PetzPlace** estabelece os seguintes objetivos principais, com foco em resultados concretos e mensuráveis:

- **Elaborar o design completo do aplicativo utilizando a ferramenta Figma**, com base em princípios de usabilidade, acessibilidade e experiência do usuário, garantindo uma interface intuitiva e funcional para tutores e parceiros do setor pet.
- **Desenvolver o aplicativo utilizando o framework Ionic e demais tecnologias voltadas para o desenvolvimento mobile**, integrando funcionalidades como agendamento de serviços, geolocalização, cadastro de usuários/parceiros e avaliações, com estrutura de banco de dados adequada.
- **Implantar e testar o aplicativo em dispositivos móveis (android)**, validando sua funcionalidade com usuários reais da comunidade, a fim de verificar a eficiência do sistema e obter feedback para futuras melhorias.

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

A elaboração do projeto PetzPlace está fundamentada em teorias e estudos que discutem a interseção entre tecnologia, comportamento do consumidor e inovação social. Ao investigar os problemas enfrentados por tutores de pets e profissionais do setor, tornou-se evidente a necessidade de soluções digitais que promovam conectividade, praticidade e confiança. Nesse contexto, o projeto se ancora em três principais referenciais teóricos:

Em primeiro lugar, Castells (2003), ao tratar da “sociedade em rede”, destaca como as tecnologias digitais transformaram profundamente as relações sociais, econômicas e de consumo. Castells argumenta que a conectividade em tempo real é essencial para o funcionamento das dinâmicas urbanas contemporâneas. O PetzPlace se insere nesse cenário ao oferecer uma plataforma digital que conecta tutores de animais a serviços locais de forma prática, atendendo à demanda por soluções integradas em um cotidiano acelerado e altamente conectado.

Outro autor relevante é Kotler (2010), que em suas obras sobre marketing e comportamento do consumidor, enfatiza a importância da confiança e da experiência do usuário na escolha

de serviços e produtos. No setor pet, onde a relação entre tutor e animal é marcada por um alto grau de afeto, a confiança no prestador de serviço é um fator decisivo. A partir disso, o PetzPlace incorpora funcionalidades como avaliação de estabelecimentos, feedback de clientes e agendamentos digitais, justamente para suprir a carência de informação e confiabilidade identificada nas entrevistas e escutas da comunidade.

Além disso, os estudos de Freire (1996) sobre educação dialógica e escuta ativa também fundamentam a proposta. Embora oriundo do campo da educação, Freire defende que a transformação social só ocorre quando há real escuta das necessidades da comunidade. Essa abordagem foi adotada pelo grupo ao identificar as dores tanto dos tutores quanto dos pequenos empreendedores locais, permitindo o desenvolvimento de uma solução que parte de demandas reais da população — especialmente em contextos urbanos marcados por desigualdade de acesso à tecnologia e serviços organizados.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

Para alcançar os objetivos propostos pelo projeto de extensão **PetzPlace**, foi estruturado um plano de trabalho detalhado com definição clara de ações, prazos, responsáveis, recursos e formas de acompanhamento. As etapas foram organizadas de forma sequencial e colaborativa, visando garantir eficiência no desenvolvimento e coerência entre os componentes técnicos e pedagógicos do projeto.

O trabalho será dividido entre os integrantes do grupo, considerando suas habilidades e áreas de atuação:

- **Julio** ficará responsável pela elaboração do design do aplicativo utilizando a ferramenta Figma, com foco em uma interface intuitiva, acessível e compatível com os objetivos do público-alvo.
- **Davi** será responsável pela codificação do aplicativo utilizando o framework Ionic, cuidando da parte funcional do sistema e da integração das principais funcionalidades, como cadastro, agendamento e testes de usabilidade.
- **Matheus** ficará encarregado da elaboração dos materiais de apoio, como **apresentações e slides**, que serão utilizados tanto para reuniões intermediárias quanto para a apresentação final do projeto à comunidade acadêmica e aos parceiros.

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.

Desde o início do projeto **PetzPlace**, buscou-se garantir a participação ativa da comunidade-alvo — neste caso, tutores de animais de estimação — em todas as etapas do processo, desde a concepção até a avaliação da proposta. A ideia central era desenvolver uma solução digital que realmente atendesse às necessidades reais enfrentadas pelos donos de pets no dia a dia.

O ponto de partida foi a realização de **conversas informais, entrevistas e aplicação de formulários online** com tutores da região, buscando entender quais dificuldades eles enfrentavam em relação à busca por pet shops e ao agendamento de serviços para seus animais. A partir dessas trocas, foi possível identificar algumas dores recorrentes, como:

- Falta de informações claras sobre os serviços oferecidos por cada pet shop;
- Dificuldade em saber qual estabelecimento era confiável;
- Pouca praticidade para marcar horários, que frequentemente exigia ligações telefônicas ou visitas presenciais;
- Falta de padronização nos canais de atendimento e ausência de integração digital.

Esses relatos foram fundamentais para a **delimitação das funcionalidades do aplicativo**, como a necessidade de incluir avaliações de outros usuários, filtros de busca, agendamento online e uma interface simples e objetiva. O público participante atuou, portanto, **diretamente na formulação do projeto**, sendo o ponto de partida para as decisões técnicas e conceituais adotadas pela equipe.

Durante o desenvolvimento do protótipo no Figma e, posteriormente, nas fases de codificação e testes, **alguns desses mesmos tutores foram convidados a testar a interface e dar feedbacks práticos** sobre usabilidade e funcionalidades. Esses retornos foram incorporados no refinamento do design e na priorização de certos recursos do aplicativo.

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

Julio ficou responsável por toda a parte visual e de experiência do usuário, tendo desenvolvido o **design completo do aplicativo utilizando o Figma**. As telas foram criadas considerando a usabilidade e a estética voltada ao público-alvo do projeto, e passaram por validações internas antes da transição para a fase de desenvolvimento.

Davi ficou encarregado pela **codificação do aplicativo utilizando o framework Ionic**, além da implementação de funcionalidades essenciais como cadastro de usuários, agendamento de serviços, sistema de login e integração com banco de dados. As versões do código foram documentadas e compartilhadas por meio do GitHub, facilitando o acompanhamento técnico do progresso.

Matheus foi responsável pela **criação de materiais de apresentação e apoio**, como slides, resumos do projeto, e estruturação da apresentação final. Esses materiais foram utilizados tanto em reuniões internas quanto na apresentação formal do projeto à comunidade acadêmica e possíveis parceiros.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Para assegurar o alcance dos objetivos delineados na seção 1.4, o projeto PetzPlace estabelece metas específicas, acompanhadas de critérios e indicadores de avaliação que permitirão monitorar e mensurar o progresso e a eficácia das ações implementadas.

Meta 1: Desenvolvimento e Validação do Design do Aplicativo

Descrição: Elaborar o design completo do aplicativo utilizando a ferramenta Figma, priorizando usabilidade, acessibilidade e experiência do usuário.

Critérios de Avaliação:

Conclusão do protótipo de alta fidelidade no Figma.

Realização de testes de usabilidade com usuários representativos do público-alvo.

Indicadores:

Número de telas e fluxos de navegação desenvolvidos.

Quantidade de feedbacks coletados durante os testes de usabilidade.

Taxa de aprovação das funcionalidades propostas pelos usuários testadores.

Meta 2: Desenvolvimento e Implementação do Aplicativo

Descrição: Desenvolver o aplicativo utilizando o framework Ionic, integrando funcionalidades como agendamento de serviços, geolocalização, cadastro de usuários/parceiros e avaliações.

Critérios de Avaliação:

Implementação funcional das principais features do aplicativo.

Integração eficaz com sistemas de geolocalização e banco de dados.

Indicadores:

Número de funcionalidades implementadas e testadas com sucesso.

Tempo médio de resposta do aplicativo durante os testes.

Número de bugs identificados e corrigidos durante a fase de testes.

Meta 3: Engajamento e Satisfação dos Usuários e Parceiros

Descrição: Promover o envolvimento ativo de tutores de pets e prestadores de serviços durante o desenvolvimento e após o lançamento do aplicativo.

Critérios de Avaliação:

Participação dos usuários nas fases de testes e feedback.

Satisfação dos parceiros quanto à usabilidade e benefícios do aplicativo.

Indicadores:

Número de tutores e parceiros que participaram dos testes.

Índice de satisfação obtido através de questionários pós-teste.

Taxa de retenção de usuários após o lançamento inicial.

Meta 4: Impacto na Comunidade e Sustentabilidade do Projeto

Descrição: Avaliar o impacto do aplicativo na comunidade local e estabelecer bases para a continuidade e expansão do projeto.

Critérios de Avaliação:

Aumento no número de agendamentos realizados através do aplicativo.

Feedback positivo dos usuários quanto à melhoria na experiência de acesso a serviços pet.

Indicadores:

Número de agendamentos realizados mensalmente.

Crescimento no número de parceiros cadastrados na plataforma.

Solicitações de expansão do serviço para outras regiões ou funcionalidades adicionais.

2.5. Recursos previstos

Quase nenhum recurso financeiro foi necessário pro Trabalho apenas 80 reais foram gastos para podermos ver como funcionavam um Petshop.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

solução desenvolvida consiste em um sistema web responsivo voltado para a gestão e divulgação de serviços de um PetShopping, permitindo o controle de informações sobre animais disponíveis para adoção, agendamento de serviços (como banho, tosa e consultas veterinárias), além da administração de produtos e controle de estoque.

O sistema foi projetado em conformidade com a Etapa 4 dos Procedimentos de Ensino-Aprendizagem, utilizando as seguintes tecnologias:

Frontend: HTML5, CSS3, JavaScript e framework Bootstrap para garantir uma interface responsiva e intuitiva para os usuários finais.

Backend: Linguagem PHP, conectada ao banco de dados via PDO para segurança no tratamento de dados.

Banco de Dados: MySQL, estruturado para armazenar informações de clientes, animais, produtos, serviços, agendamentos e adoções.

Painel Administrativo: Desenvolvido para uso exclusivo dos colaboradores do PetShopping, com autenticação segura, permitindo o cadastro, edição e exclusão de registros nas tabelas principais do sistema.

Funcionalidades principais:

Cadastro e exibição de animais disponíveis para adoção;

Agendamento de serviços com confirmação automática via sistema;

Catálogo de produtos com gerenciamento de estoque;

Cadastro e gerenciamento de clientes e histórico de atendimentos;

Relatórios básicos de movimentações (vendas, adoções, agendamentos).

A arquitetura do sistema segue o padrão MVC (Model-View-Controller), separando responsabilidades para facilitar a manutenção e escalabilidade da aplicação.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

Durante o desenvolvimento do projeto do PetShopping, nosso grupo teve como principal foco criar uma solução útil tanto para a empresa quanto para a comunidade, principalmente em relação ao incentivo à adoção de animais e à organização dos serviços oferecidos por um negócio do ramo pet.

Matheus ficou responsável pela parte visual e pelo desenvolvimento do sistema em si. Ele trabalhou bastante no layout e na estrutura da aplicação para garantir que o sistema fosse intuitivo, fácil de navegar e com funcionalidades que realmente fizessem sentido para o dia a dia de um pet shop. No final, ele sentiu que o projeto conseguiu cumprir bem a

proposta de ajudar pequenos negócios e também facilitar o processo de adoção, que era uma das metas mais importantes.

Júlio ajudou principalmente na parte de testes e organização das informações no sistema, como os dados dos animais, clientes e serviços. Ele também contribuiu bastante com ideias de como deixar o sistema mais prático para os funcionários do PetShopping usarem no cotidiano. Para ele, ver o sistema funcionando e podendo ser útil na vida real foi algo bem gratificante, e acredita que conseguimos alcançar os objetivos sociais, mesmo com as dificuldades normais do processo.

Davi foi mais ativo na parte de planejamento e documentação. Ele organizou o que precisava ser feito, ajudou a montar as metas do projeto e cuidou para que a gente seguisse os objetivos que a gente mesmo definiu. Ele achou legal ver que a ideia inicial se transformou num sistema que realmente pode fazer diferença, principalmente na parte de adoção, onde a tecnologia pode conectar animais que precisam de um lar com pessoas dispostas a adotar.

No geral, o grupo acredita que conseguimos atingir os objetivos sociocomunitários, especialmente por ter desenvolvido uma ferramenta que valoriza o cuidado com os animais, a adoção consciente e o apoio a pequenos empreendedores do setor. Foi um projeto que uniu o técnico com o humano, e a gente sai dessa experiência com uma sensação boa de dever cumprido.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Sempre achei que faltava algo assim pra quem tem pet. Um app só pra agendar tudo de forma rápida com petshops confiáveis é uma ideia genial. Facilita muito a vida de quem cuida bem dos bichinhos e ainda apoia os comércios locais.

Muito legal ver um app focado só nisso! A proposta de reunir várias funções para pets num só lugar é ótima. Ainda tem o que melhorar para estar no mercado, mas o projeto é excelente!

Ter um lugar onde dá pra resolver tudo que meu pet precisa é uma ótima ideia. A proposta de juntar banho, vacina, consulta e mais num app só mostra que pensaram mesmo nos tutores. Super apoio!

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

Davi: Neste projeto voltado à criação de uma solução tecnológica para pet shops, atuei como líder do grupo, coordenando as etapas de desenvolvimento, alinhando as ideias e garantindo que todas as tarefas fossem realizadas dentro do prazo. Também fiquei responsável pela parte visual do sistema e pela prototipação da interface. O objetivo principal era desenvolver uma ferramenta útil, simples e prática para donos de pet shops, pensando na organização dos cadastros, serviços e rotinas desses estabelecimentos.

A equipe foi composta por mim (Davi), Matheus e Julio. Como líder, organizei as tarefas e distribuí as funções de acordo com as habilidades de cada um. O Julio ficou responsável pela parte lógica e pela base de dados, o Matheus ficou com a parte da documentação e organização textual, e eu fiquei com o design visual do sistema, desde a ideia inicial até o

layout final. Mantivemos contato constante durante todo o processo, nos reunindo periodicamente para revisar o andamento do projeto e fazer os ajustes necessários.

A experiência foi extremamente significativa. Liderar o grupo exigiu de mim responsabilidade e organização, além da capacidade de ouvir e tomar decisões em conjunto. Mesmo com alguns desafios, como o tempo apertado e a necessidade de adaptação nas ideias, conseguimos manter uma boa comunicação e trabalhar bem como equipe. Como designer e coordenador, pude colocar em prática tanto habilidades técnicas quanto interpessoais. Ver o sistema funcionando e com uma interface amigável foi uma recompensa gratificante.

O papel de liderança me fez refletir muito sobre como teoria e prática se conectam. A ideia de um projeto com impacto sociocomunitário ganhou mais força conforme fomos desenvolvendo algo útil para pequenos empreendedores. Além disso, a parte visual precisou estar alinhada com os valores de acessibilidade, clareza e funcionalidade — temas frequentemente discutidos nas disciplinas do curso. Assumir essa responsabilidade também reforçou minha visão sobre a importância do trabalho coletivo e da escuta ativa.

O projeto ainda tem espaço para melhorias futuras, como a criação de um aplicativo mobile, adição de relatórios automáticos e um sistema mais robusto de agendamento. A liderança me ensinou muito sobre como guiar um grupo e manter todos engajados, além de me fazer perceber que projetos assim têm muito valor quando pensados de forma prática e comunitária. Com certeza, essa experiência me marcou positivamente tanto como aluno quanto como futuro profissional da área de TI.

Matheus: Durante o projeto, nosso grupo desenvolveu uma proposta de solução tecnológica voltada para o setor de pet shops, com o objetivo de facilitar a gestão de atendimentos, cadastros de clientes e pets, e otimizar o relacionamento com o consumidor. O foco estava na criação de um sistema simples e eficiente, que pudesse ser utilizado por estabelecimentos de pequeno a médio porte. Minha participação no projeto foi fundamental desde o início, estando envolvido diretamente na organização geral, pesquisa de mercado e construção textual dos principais documentos e entregas.

O projeto foi construído ao longo do semestre, seguindo as etapas do Plano de Ensino. Trabalhamos em conjunto, eu (Matheus), Julio e Davi, dividindo tarefas de forma equilibrada e conforme as afinidades de cada um. O público-alvo considerado foram donos de pet shops e seus clientes. Enquanto Julio trabalhou no desenvolvimento da base de dados e funções técnicas do sistema, e Davi se concentrou na parte visual, prototipagem e funcionalidades práticas, eu fiquei responsável por organizar os textos do projeto, realizar pesquisas de apoio (incluindo dados do mercado pet), montar e revisar os slides da apresentação, além de garantir a coesão de toda a estrutura escrita da entrega final.

Trabalhamos de forma híbrida — parte em encontros presenciais, parte em ambientes digitais — o que permitiu flexibilidade, mas exigiu boa comunicação constante.

A expectativa inicial era apenas cumprir os objetivos do projeto, mas ao longo da construção, percebi o quanto a experiência contribuiu para minha visão prática sobre desenvolvimento de soluções reais. O sistema proposto conseguiu reunir as funcionalidades básicas que planejamos, como o cadastro de pets, clientes e agendamento de serviços. Tive facilidade com a parte de estruturação textual e planejamento, mas também enfrentei o desafio de manter tudo alinhado com os critérios técnicos e acadêmicos exigidos. A colaboração com o grupo foi positiva, e senti que conseguimos integrar bem as ideias. A maior descoberta foi perceber como uma solução simples, bem pensada, pode gerar impacto direto em um setor específico.

Em comparação ao relato coletivo, posso dizer que essa experiência trouxe ainda mais sentido à importância de pensar em soluções que realmente atendam a uma necessidade específica da comunidade. A teoria discutida em sala, principalmente sobre o papel social da tecnologia, se conectou diretamente com o nosso projeto. Conseguimos não apenas cumprir uma demanda técnica, mas também propor algo com potencial real de uso. Refletir sobre o impacto que um sistema como esse pode ter em microempreendedores me fez valorizar ainda mais a proposta de extensão da disciplina.

Como possibilidades futuras, seria interessante integrar ao sistema funcionalidades de controle de estoque, gerenciamento financeiro e talvez até um app voltado ao cliente final, onde ele pudesse agendar serviços e acompanhar o histórico do pet. A experiência de participar ativamente desse projeto foi enriquecedora, tanto pela colaboração com o grupo quanto pelo aprendizado técnico e organizacional. Projetos assim mostram como a tecnologia pode ser aplicada de forma prática e consciente, gerando valor real para a comunidade.

Julio: Durante o desenvolvimento do projeto integrador, tive a oportunidade de atuar em um sistema voltado para o controle de estoque, vendas e agendamentos de um petshop. Desde o início, participei das reuniões e discussões em grupo para entender como seria o funcionamento do sistema e o que seria necessário priorizar.

Nos organizamos em equipe para dividir as tarefas com base nas habilidades de cada um. Minha principal responsabilidade foi na área de design do sistema, onde busquei criar uma interface simples, intuitiva e funcional. As reuniões foram realizadas tanto presencialmente quanto online, e usamos ferramentas como Figma e GitHub para nos organizar melhor. O sistema foi desenvolvido ao longo de algumas semanas e testado com dados simulados.

A expectativa era desenvolver algo funcional e bem estruturado, e acredito que conseguimos atingir esse objetivo. A interface criada por mim foi bem recebida pelo grupo, que considerou clara e prática. Senti que aprendi bastante sobre como aplicar conceitos de usabilidade e sobre a importância da comunicação visual no desenvolvimento de sistemas. Uma das dificuldades foi adaptar o design a funcionalidades que ainda estavam sendo definidas. Mas no final, conseguimos integrar bem tudo.

A experiência prática complementou o que aprendemos na teoria. Durante o desenvolvimento, percebi na prática a importância da interação entre o design e a lógica de programação — o sistema precisa funcionar bem, mas também precisa ser fácil de usar e visualmente compreensível. A experiência reforçou como o trabalho em equipe e o planejamento fazem diferença no resultado final.

Foi uma experiência muito válida e que me motivou a querer explorar mais sobre front-end e design de interfaces. Para o futuro, acredito que poderíamos pensar em soluções ainda mais responsivas ou até mesmo em uma versão mobile do sistema. Acredito que esse projeto possa servir como base para outras aplicações parecidas, e estou satisfeito com o que conseguimos entregar como equipe.

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.