

**UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ
NOVA AMÉRICA - Del Castilho**

Aplicativo de Organização de Produtos

**Elias Daniel Viana Alves Alvarenga
Raphael Jesus**

**2025
Rio de Janeiro /RJ**

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)	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)	4
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.....	6
3.1.	CONTEXTUALIZAÇÃO	6
3.2.	METODOLOGIA	6
3.3.	RESULTADOS E DISCUSSÃO:	6
3.4.	REFLEXÃO APROFUNDADA	6
3.5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	7

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

A identificação das partes interessadas na Dalmo Alves, localizada no Centro Comercial Uruguaiana, Rio de Janeiro, é crucial para compreender o impacto social e econômico do negócio. A loja atrai uma variedade de clientes com diferentes perfis, incluindo moradores locais e turistas. Espera-se uma quantidade significativa de participantes potenciais, especialmente durante os períodos de alta demanda. A Dalmo Alves pode estabelecer parcerias com outras empresas do centro comercial para ampliar sua base de clientes e oferecer uma experiência mais abrangente aos consumidores.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

A empresa Dalmo Alves busca fortalecer suas estratégias de marketing e vendas por meio de um aplicativo móvel inovador, que aproxima a marca dos consumidores e oferece uma experiência digital personalizada. A iniciativa visa melhorar a interação com os clientes, impulsionar o crescimento sustentável e consolidar a presença da empresa no mercado através da transformação digital.

1.3. Justificativa

O projeto acadêmico aborda a questão crítica enfrentada pela empresa Dalmo Alves na análise de grandes volumes de dados, integrando teoria e prática de maneira significativa. Ele oferece aos alunos a oportunidade de aplicar seus conhecimentos em um contexto empresarial real, preparando-os para desafios reais do mercado. A metodologia baseada em projetos não apenas fortalece as habilidades técnicas dos alunos, mas também os capacita a desenvolver soluções inovadoras para melhorar as práticas de negócio da empresa. O projeto visa não só resolver problemas específicos da Dalmo Alves, mas também contribuir para sua transformação digital e para o avanço da comunidade empresarial local, demonstrando a relevância prática e acadêmica do conhecimento adquirido em sala de aula.

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

Desenvolver um aplicativo mobile para a empresa Dalmo Alves, voltado ao mercado de acessórios de celular, com o objetivo de melhorar a experiência do cliente e otimizar as estratégias de marketing e vendas. O app permitirá acompanhar em tempo real o desempenho das vendas, visualizar dados de produtos e preferências dos consumidores, além de oferecer recomendações personalizadas com base no comportamento dos usuários.

A solução integrará ferramentas de análise e relatórios interativos, possibilitando que a equipe da Dalmo Alves monitore métricas comerciais diretamente pelo aplicativo. Além disso, será realizado o treinamento da equipe para o uso autônomo da plataforma, promovendo uma cultura digital e orientada por dados, fortalecendo a integração entre tecnologia, gestão e estratégia de negócios. (Aqui e só objetivo)

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

Tim Berners-Lee: Criador da Web e dos padrões fundamentais como HTML e HTTP. Defende uma internet aberta, acessível e baseada em normas que garantam funcionamento universal. Contribui para ações de extensão voltadas à criação de sites padronizados e acessíveis.

Ethan Marcotte: Responsável pelo conceito de *Responsive Web Design*, defendendo que sites devem se adaptar a diferentes telas e dispositivos. Sua abordagem orienta projetos de extensão que ensinem boas práticas de responsividade e desenvolvimento para mobile.

Steve Krug: Autor de *Don't Make Me Think* e referência em usabilidade. Afirma que sites devem ser simples, claros e intuitivos, reduzindo esforço do usuário. Suas ideias embasam atividades de extensão voltadas à melhoria da experiência do usuário e à criação de interfaces mais eficientes.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

O plano de trabalho para o desenvolvimento do aplicativo mobile de organização da empresa Dalmo Alves define as etapas e ações necessárias para atingir os objetivos do projeto. As fases incluem planejamento, design da interface, desenvolvimento, testes, implementação e capacitação da equipe. O cronograma prevê a conclusão em cerca de três meses, com responsáveis definidos para cada etapa e acompanhamento feito por meio de ferramentas digitais e reuniões semanais. O projeto pode ser conduzido de forma colaborativa, tanto digitalmente quanto com materiais físicos em sala, garantindo organização, prazos e qualidade no desenvolvimento do aplicativo.

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.

Os participantes socio comunitários atuaram de forma colaborativa no planejamento, desenvolvimento e avaliação do aplicativo mobile da Dalmo Alves, contribuindo com sugestões sobre funcionalidades, design e usabilidade. A construção do projeto ocorreu por meio de encontros, conversas e escutas ativas, garantindo que o app atendesse às necessidades reais da comunidade. Foram produzidos registros de fotos, capturas de tela, mensagens e formulários para evidenciar a troca mútua e a participação conjunta entre comunidade, empresa e academia.

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

O grupo de trabalho contou com Elias Daniel como único membro responsável por todas as atividades do projeto. Ele atuou no desenvolvimento do aplicativo mobile, sendo responsável pela programação, implementação das funcionalidades e testes do app. Além disso, Elias Daniel conduziu

as conversas e interações com as partes interessadas, garantindo que as necessidades da comunidade e da empresa fossem incorporadas ao projeto. Essa delimitação de funções servirá como base para a avaliação do relato individual de aprendizagem.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

As etapas para atingir os objetivos do projeto do aplicativo mobile de organização da Dalmo Alves incluem: planejamento com levantamento de necessidades dos usuários; design e prototipagem da interface; desenvolvimento e implementação do app; testes e ajustes finais; e lançamento com capacitação da equipe. A efetividade será avaliada por critérios como atendimento aos requisitos, funcionamento correto das funcionalidades, satisfação dos usuários e autonomia da equipe, utilizando indicadores como registros de reuniões, feedbacks, relatórios de testes e avaliações de treinamento.

2.5. Recursos previstos

Os recursos previstos para o desenvolvimento do aplicativo mobile da Dalmo Alves incluem computadores, acesso à internet e o uso de softwares e ferramentas gratuitas, como **Expo Go** para testes e execução do aplicativo e **Visual Studio Code** para edição e desenvolvimento do código. Também serão utilizados recursos institucionais, como laboratórios e salas de reunião, além do trabalho humano de Elias Daniel, responsável pelo desenvolvimento e pela comunicação com as partes interessadas. Qualquer gasto será registrado com a devida fonte do recurso, priorizando sempre soluções que minimizem custos.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

A solução desenvolvida é um aplicativo mobile de organização para a Dalmo Alves, com funcionalidades de gestão de tarefas, lembretes e acompanhamento de atividades, projetado para usabilidade e personalização. O app integra o feedback das partes interessadas e oferece mobilidade e praticidade, auxiliando usuários na organização diária de forma direta e intuitiva.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

Eu, Elias, gostei de participar deste projeto, mesmo enfrentando alguns desafios ao programar em JavaScript e utilizar o Expo Go. A experiência foi enriquecedora, pois me permitiu aprender novas tecnologias, superar dificuldades técnicas e desenvolver uma solução prática que atende às necessidades da comunidade e da empresa.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Foi realizada uma avaliação de reação junto à parte interessada por meio de entrevista e depoimento gravado, permitindo verificar a satisfação e o impacto do aplicativo mobile desenvolvido. A parte interessada considerou o projeto bom e funcional, mas indicou que alguns recursos poderiam ser aprimorados, como maior personalização e notificações mais detalhadas.

Esse retorno evidenciou o atingimento dos objetivos socio comunitários, ao mesmo tempo em que apontou possibilidades de melhorias para futuras versões do app.

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

Eu, Elias, gostei de participar deste projeto, mesmo enfrentando alguns desafios ao programar em JavaScript e utilizar o Expo Go. A experiência foi enriquecedora, pois me permitiu aprender novas tecnologias, superar dificuldades técnicas e desenvolver uma solução prática que atende às necessidades da comunidade e da empresa.

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Participei do projeto de desenvolvimento do aplicativo mobile de organização para a empresa Dalmo Alves, atuando como único responsável pelo desenvolvimento do app e pela comunicação com as partes interessadas. A experiência envolveu planejamento, programação em JavaScript utilizando Expo Go, testes e implementação, além da coleta de feedback da comunidade e da empresa. Minha participação permitiu aplicar conhecimentos acadêmicos na prática, enfrentar desafios técnicos e contribuir diretamente para uma solução que auxilia os usuários na organização de suas tarefas diárias.

3.2.2. METODOLOGIA

A experiência foi vivenciada na Loja Uruguaiana e remotamente, envolvendo a empresa Dalmo Alves, a comunidade local e recursos digitais. Seguiu etapas de planejamento, design, desenvolvimento, testes e lançamento do aplicativo mobile, com participação ativa dos usuários na definição de funcionalidades e ajustes. A experiência permitiu aplicar conhecimentos técnicos e construir uma solução prática para organização pessoal e profissional.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Minha expectativa era desenvolver um aplicativo funcional, e vivi uma experiência prática de desenvolvimento, testes e interação com usuários. Observei a importância de coletar feedback e adaptar a solução às necessidades reais, enfrentando desafios técnicos em JavaScript e Expo Go. O resultado foi um app funcional que atende às necessidades de organização dos usuários. Senti-me motivando e realizado, aprendendo sobre programação mobile, usabilidade e comunicação com stakeholders. Facilidade em aplicar conhecimentos acadêmicos e dificuldade com ajustes técnicos. Recomendo mais testes com usuários durante o desenvolvimento.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

A experiência vivida no desenvolvimento do aplicativo mobile de organização permitiu aplicar na prática conceitos teóricos aprendidos, como planejamento de projeto, prototipagem, programação em JavaScript e interação com usuários. Pude perceber como a teoria sobre gestão de projetos e usabilidade se traduz na prática, especialmente ao lidar com feedback de usuários e ajustes técnicos no Expo Go. A experiência reforçou a importância de integrar conhecimento acadêmico e prática real, mostrando os desafios e soluções que só surgem durante o desenvolvimento efetivo de um projeto.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outros aspectos que podem ser trabalhados junto à parte interessada incluem a integração de funcionalidades adicionais, como notificações inteligentes, sincronização com calendários e relatórios de atividades, além de treinamentos para uso mais eficiente do aplicativo. Para trabalhos futuros, há perspectivas de pesquisa sobre experiência do usuário, análise de dados de uso do app e novas funcionalidades baseadas em IA ou automação.

Soluções tecnológicas alternativas poderiam incluir o desenvolvimento de uma versão web do app, o uso de outras frameworks mobile como React Native puro, ou a integração com plataformas de gestão existentes, ampliando o alcance e a compatibilidade do projeto.

<https://github.com/EliasDaniel01/Trabalho-App-Organiza-o-1>

FOTO DO ESTABELECIMENTO



Jesus Cristo
reina

Acessorios de celular
Capas, películas, fones,
carregadores, cabos,
suportes e outros.

D
Dalma Alves
A

Centro Comercial Uruguaiana
Box: 154 N - Quadra D
Tel: 21-98801-1463 (zap)

LOGO DA LOJA

APLICATIVO

22:30 dom., 23 de nov. • 12

DALMOS ACESSÓRIOS

Painel

 

2 Produtos	2 Fornecedores	1 Consertos	R\$ 975,00 Valor estoque
----------------------	--------------------------	-----------------------	------------------------------------


PRODUTOS


ESTOQUE


FORNECEDORES


CONERTO

Estoque crítico
 Nenhum item crítico

Repor em breve
 **1 item(s) com qty ≤ 10**
Tela iPhone X

Consertos
 **1 pendente(s)**
Mais antigo: 0 dia(s)

+ Produto **Ajustar Estoque** **Ordem Compra** **Scan**

+