Mercury – Hospedagem para estudantes

|  |
| --- |
| **BRASIL, R. F.1; NORTE, R. G.2 e NATAL, L. M.3**  1,2 IFRN – Campus Mossoró; 3 IFRN – Campus Caicó  ÁREA TEMÁTICA: Ciências exatas e da terra. |

RESUMO

O Mercury é uma plataforma que visa auxiliar estudantes em sua integração na vida universitária. Através da conciliação das demandas por hospedagem e serviços (por parte dos estudantes) e dos interesses do mercado imobiliário(por parte de pequenos donos de imóveis), o objetivo é tornar a inserção universitária mais prática e financeiramente viável.

|  |
| --- |
| PALAVRAS-CHAVE: Hospedagem. Estudantes. Aplicativo. Educação. Mercado Imobiliário. |

ABSTRACT

Mercury’s a plataform that looks to auxiliate students on their integration to their universitarian lives. Through the conciliation of the students’ demands for hosting and the real estate market’s interests, the goal is to make the univesitary insertion more practical and financially viable.

|  |
| --- |
| KEYWORDS: Hosting. Students. App. Education. Real Estate Market. |

# INTRODUÇÃO

O Mercury se baseia na relação ganha-ganha que irá incentivar entre estudantes e fornecedores, onde um atenderá a demanda do outro, assim criando um incentivo de uso continuo inerente a plataforma.

Os estudantes procuram serviços que auxiliem na vida universitária, tais como moradia, alimentação, transporte, entre outros. Já os fornecedores querem movimentar e gerar renda com seus imóveis, de forma prática, segura e com alto alcance.

# METODOLOGIA

No início do projeto, fora feito uma pesquisa de campo para apurar as principais dificuldades estudantis pra ingressão universitária e durante a universidade. Assim, o tipo de plataforma a ser feita foi decidido, bem como uma perspectiva de quais soluções deveriam ser propostas.

Em seguida, houve a fase de produção, onde houve o planejamento e implementação do Mercury utilizando-se do processo de desenvolvimento SCRUM, bem como outras ferramentas e plataformas, como o GitHub.

# RESULTADOS e Discussões

Com o intuito efetivar os objetvos do projeto, procurou-se aplicar as funcionalidades da forma mais simples e direta possível, sem complicações.

Para estudantes, a interface procura ser completa e de fácil aquisição, em especial quando já está em algum contrato com um fornecedor, para a rápida resolução e reajuste de problemas. Há também a busca adaptativa às necessidades do estudante, que é primordial para a satisfação dos mesmos.

Na interface dos fornecedores, ícones são abundantes e dados analíticos são constantemente apresentados, para que o entendimento mercadológico de seus serviços seja compreendido, proporcionando um artifício administrativo pela própria plataforma. Esperou-se que o perfil do fornecedor médio fosse de baixo ou moderado conhecimento tecnológico, portanto acessibilidade são um dos pilares de sua interface.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

O propósito do Mercury fora aplicar o conhecimento adquirido ao longo do curso técnico-integrado de Informática para Internet do IFRN numa perspectiva mercadológica e prática. Visto que os integrantes são pré-universitários, o projeto tenta atuar como uma voz que procura instigar os indivíduos a atuar nas áreas que conhecem para propor soluções à problemas que conhecem. Mercury alcança os objetivos propostos ao interligar os interesses mútualmente complementares de ambos universitários e fornecedores que desejam movimentar financeiramente seu imóvel. Os desafios que virão a seguir alcançam o ramo de gestão de negócios e suporte contínuo.

# REFERÊNCIAS

Scrum.org. What is Scrum. 2018. Disponível em: https://www.scrum.org/resources/what-is-scrum

**MATERIAL UTILIZADO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **Material** | **Descrição** | **Quant.** |
| **1** | Banner | Banner para expor ideias centrais do projeto. | 1 |
| **2** | Mesa | Mesas pláticas para apoio. | 2 |
| **3** | Cadeira | Assento para apoio. | 4 |