

**CENTRO UNIVERSITÁRIO ESTÁCIO DO RECIFE
ABDIAS DE CARVALHO**

SneakerHead

Nome do(s) discente(s) integrantes do grupo

Raphael Clemente Cabral dos Santo – 2023 0354 1971

Wesley Henrique Da Silva – 2023 0221 7974

Ryan Vitor Virões de Oliveira – 2023 0842 9345

Heitor Villaça – 2023 0421 8153

Nome do(a) professor(a) orientador

Prof. Paulo Henrique

2025
Recife/Pernambuco

Sumário

| | |
|---|---|
| 1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO | 4 |
| 1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros | 4 |
| 1.2. Problemática e/ou problemas identificados | 4 |
| 1.3. Justificativa | 4 |
| 1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos) | 4 |
| 1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão) | 4 |
| 2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO | 5 |
| 2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente) | 5 |
| 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. | 5 |
| 2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)..... | 5 |
| 2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto | 5 |
| 2.5. Recursos previstos | 6 |
| 2.6. Detalhamento técnico do projeto..... | 6 |
| 3. ENCERRAMENTO DO PROJETO..... | 6 |
| 3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita)..... | 6 |
| 3.2. Avaliação de reação da parte interessada..... | 6 |
| 3.3. Relato de Experiência Individual..... | 7 |
| 3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO..... | 7 |
| 3.2. METODOLOGIA | 8 |
| 3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: | 9 |
| 3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA..... | 9 |
| 3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 9 |

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

As partes interessadas no projeto incluem:

Sites de Buscas.

Sites de Vendas

Perfil dos participantes:

Faixa Etária: a partir dos 18 anos.

Gênero: Qualquer.

Escolaridade: Qualquer.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Observa-se uma dificuldade comum entre consumidores interessados em adquirir tênis: a falta de uma plataforma centralizada que permita buscar por modelos específicos, aplicar filtros por marcas e encontrar opções de preços e lojas em um só lugar. A dispersão de informações em múltiplos sites dificulta a comparação de preços e modelos, resultando em tempo perdido e, muitas vezes, escolhas de compra ineficientes.

1.3. Justificativa

Este projeto é pertinente academicamente por unir conhecimento técnico e prático sobre desenvolvimento mobile às necessidades reais da sociedade.

Este projeto fortaleceu a capacidade de trabalho em equipe, gestão de requisitos, prototipagem e desenvolvimento em React Native, possibilitando a criação de um aplicativo funcional com aplicação real.

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

Desenvolver um aplicativo móvel funcional para busca, filtro e comparação de tênis.

Permitir aos usuários favoritar modelos e acessar informações detalhadas (preços, lojas).

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

Documentação oficial do React Native.

Conteúdo visto em sala de aula.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

Levantamento de requisitos – Todos

Criação do protótipo: – Todos

Desenvolvimento da aplicação (front-end em React Native) – Raphael e Ryan

Testes e refinamento – Raphael, Heitor e Wesley

Relatório – Ryan e Wesley

Apresentação – Todos

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.

Durante a etapa final realizar testes beta com familiares e amigos para obter feedback.

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

Levantamento de requisitos – Todos

Criação do protótipo: – Todos

Desenvolvimento da aplicação (front-end em React Native) – Raphael e Ryan

Testes e refinamento – Raphael, Heitor e Wesley

Relatório – Ryan e Wesley

Apresentação – Todos

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Desenvolver um aplicativo móvel funcional para busca de tênis, que permita aos usuários favoritar modelos e acessar informações detalhadas para facilitar a busca pelos itens desejados de uma maneira mais eficiente.

2.5. Recursos previstos

Softwares gratuitos: React Native, Expo Go.

Infraestrutura: computadores, internet.

Recursos humanos: estudantes e docente orientador.

Nenhum recurso financeiro foi utilizado.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

A solução é um aplicativo mobile desenvolvido em React Native.,

O usuário pode realizar pesquisas por nome, aplicar filtros por marca, visualizar detalhes do tênis (preço, descrição, imagem) e salvar os modelos preferidos. O design prioriza a simplicidade e clareza de informação.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

O grupo avaliou que os objetivos sociocomunitários do projeto foram alcançados com êxito. A proposta inicial – oferecer uma ferramenta que facilitasse a busca, filtragem e comparação de tênis – foi plenamente executada com a entrega de um aplicativo funcional e intuitivo. O feedback dos usuários durante os testes beta (familiares e amigos) reforçou a relevância da solução, evidenciando a utilidade prática do app no cotidiano de consumidores.

A experiência permitiu não apenas a aplicação de conhecimentos técnicos em React Native, mas também o exercício da empatia com o usuário final, algo essencial no desenvolvimento de soluções tecnológicas com impacto social.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

A equipe aplicou uma pesquisa presencial de avaliação com os participantes dos testes beta (familiares e amigos). A maioria relatou facilidade de uso, design amigável e utilidade clara da aplicação. Comentários positivos destacaram a rapidez na busca e a conveniência dos filtros. A avaliação indicou que a proposta atendeu às expectativas do público-alvo, validando os objetivos do projeto sob a perspectiva social.

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

Nome: **Raphael Clemente**

Sou estudante da Estácio, curso no turno da noite e atualmente estou cursando a disciplina Programação para dispositivos moveis em android. Este projeto fez parte das atividades práticas da matéria e foi uma oportunidade de aplicar os conhecimentos vistos em aula em um contexto real.

Nome: **Wesley Henrique**

Curso ciência da computação no turno da noite e atualmente estou cursando a disciplina Programação para dispositivos moveis em android. Este projeto foi o primeiro contato que tive com React Native no decorrer do desenvolvimento do projeto percebi que apesar de ser desafiador no começo, foi uma experiencia muito gratificante .

Nome: **Ryan Vitor**

Sou estudante da Estácio, curso no turno da noite e atualmente estou cursando a disciplina Programação para dispositivos moveis em android ,Participei do desenvolvimento do SneakerHeads, um aplicativo mobile em React Native, o projeto teve como objetivo facilitar a busca de tênis em diferentes lojas, atendendo a uma necessidade real de otimização na busca de produtos.

Nome: **Heitor Villaça**

Atualmente curso Analise e Desenvolvimento de Sistemas na Estácio, no período noturno, e estou estudando a disciplina de Programação para Dispositivos Móveis em Android. Como parte das atividades práticas, colaborei no desenvolvimento do SneakerHeads, um aplicativo criado em React Native. O app foi pensado para agilizar a busca por tênis em diversas lojas, oferecendo mais comodidade e eficiência para os usuários.

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Raphael Clemente - Durante o desenvolvimento do projeto de extensão, atuei diretamente na construção de um aplicativo móvel em React Native, com o objetivo de facilitar a busca e comparação de tênis em diferentes plataformas de venda. A proposta visou atender uma demanda social real: a dificuldade que consumidores enfrentam ao tentar comparar preços e modelos em sites distintos. Minha participação esteve concentrada nas etapas de desenvolvimento do front-end da aplicação e na fase de testes e refinamento, contribuindo ativamente para a construção de uma solução funcional, intuitiva e de impacto direto no cotidiano dos usuários.

Wesley Henrique - Durante o desenvolvimento do projeto de extensão, minha participação foi fundamental na fase de testes e refinamentos, bem como na elaboração do relatório final. Atuei diretamente na verificação minuciosa das funcionalidades do aplicativo móvel em React Native. Meu envolvimento na elaboração do relatório incluiu a documentação detalhada das etapas de desenvolvimento, dos desafios enfrentados e das soluções implementadas, destacando o impacto positivo do projeto na experiência dos usuários finais.

Ryan Vitor - Minha principal responsabilidade foi no desenvolvimento da aplicação, atuando diretamente na programação das telas e funcionalidades desenvolvemos protótipos e testamos funcionalidades com base nas necessidades que tínhamos conforme usavamos a aplicação . Ao participar ativamente dessa construção técnica, pude aplicar e reforçar conhecimentos em React Native, lógica de programação e boas práticas de desenvolvimento mobile. Aprendi muito além da técnica: desenvolvi habilidades em escuta ativa, trabalho em equipe e adaptação. As principais dificuldades estiveram no cuidado com a experiência do usuário, como telas interativas e responsivas. O projeto foi muito positivo e contribuiu para minha formação. Acredito que ele pode evoluir com novos recursos, como alertas de promoção e sugestões personalizadas. Também seria interessante explorar o uso de APIs REST. Em resumo, foi uma vivência enriquecedora e alinhada às reais demandas sociais e acadêmicas.

Heitor Villaça - Participar do projeto de extensão SneakerFinder foi uma experiência transformadora na minha trajetória acadêmica. Mesmo sem atuar diretamente no desenvolvimento do código, tive um papel importante na fase de testes e refinamento, momento em que pude explorar o funcionamento da aplicação com um olhar crítico, identificando falhas, sugerindo melhorias e contribuindo para a entrega de um produto mais intuitivo. Essa função me permitiu desenvolver habilidades de observação, feedback construtivo e trabalho em equipe. Além disso, aprendi na prática a importância de validar a experiência do usuário antes da conclusão de um sistema. Pude perceber como o trabalho coletivo e a boa comunicação são fundamentais no desenvolvimento de qualquer solução tecnológica. O projeto também reforçou minha motivação em atuar em áreas que envolvam tecnologia voltada para resolver problemas reais da sociedade. Acredito que, com futuras melhorias, como integração com APIs e sistema de alertas, o aplicativo poderá ter ainda mais impacto.

3.2.2. METODOLOGIA

A experiência foi realizada ao longo do semestre letivo, com encontros frequentes entre os membros da equipe para planejamento, execução e avaliação das entregas.

As atividades foram desenvolvidas em formato híbrido (presencial e remoto), com o uso de ferramentas de comunicação e colaboração, como o Figma, para prototipagem, e o Visual Studio Code, para codificação.

O público participante da fase de testes foi composto por familiares e amigos, convidados para utilizar o aplicativo em sua versão beta.

A metodologia de desenvolvimento seguiu os seguintes marcos:

- Levantamento de requisitos;
- Criação de protótipo navegável;
- Implementação da interface e funcionalidades no React Native;
- Testes práticos com usuários reais;

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A experiência foi altamente positiva e alinhada com as expectativas iniciais. O projeto resultou em um aplicativo funcional que permite ao usuário pesquisar tênis por nome, aplicar filtros por marca e salvar modelos favoritos.

A aplicação foi avaliada positivamente pelos usuários durante os testes, que destacaram sua interface simples e objetivo bem definido.

Durante o processo, enfrentei desafios técnicos, como a configuração de bibliotecas específicas do React Native e a integração entre componentes. Essas dificuldades, porém, contribuíram significativamente para meu aprendizado prático, especialmente no que se refere ao gerenciamento de estados, navegação e estilização responsiva.

A convivência com os colegas também foi um ponto de destaque, promovendo o desenvolvimento de habilidades de comunicação, resolução de conflitos e divisão de responsabilidades.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

A vivência prática permitiu consolidar conceitos abordados em sala de aula, como levantamento de requisitos, princípios de usabilidade e desenvolvimento ágil.

Compreendi, na prática, a importância da escuta ativa do usuário final e da realização de testes iterativos para aprimorar o produto. O embasamento teórico fornecido ao longo da disciplina serviu como norteador para todas as decisões técnicas e estratégicas do projeto.

A articulação entre teoria e prática reforçou minha compreensão sobre o papel da tecnologia como instrumento de transformação social e resolução de problemas reais.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência neste projeto de extensão foi enriquecedora, tanto do ponto de vista técnico quanto humano. Enxergo grande potencial de continuidade para o aplicativo, com a adição de funcionalidades como integração com APIs de marketplaces, login de usuário e notificações personalizadas.

Além disso, a aplicação pode ser ampliada para outros tipos de produtos, oferecendo uma solução escalável para busca e comparação de preços.

O projeto reafirmou minha motivação em atuar com desenvolvimento de soluções tecnológicas voltadas para o bem-estar da sociedade, e despertou o interesse por futuras pesquisas na área de mobile e experiência do usuário.