

ESTÁCIO

RK CONFEITARIA

**André Luiz, Júlio César e Thiago Sales
Davi Barros**

**2025
Reife PE**

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

As partes interessadas no desenvolvimento do aplicativo RK CONFEITARIA, são:

Comércios locais, ou seja, pequenas empresas que vão modernizar a divulgação de seus produtos. Os usuários são microempreendedores na faixa etária de 18 a 45 anos que estão com o ensino médio completo ou ensino superior incompleto. Os clientes são um público em geral, vão residir na região e são usuários de smartphones Android. A equipe criadora do aplicativo, são estudantes do curso Ciência da Computação que visaram facilitar pequenos negócios a alavancarem suas vendas através do modelo deste app.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Nossa equipe fez uma breve análise no mercado de vendas e constatamos que, a falta de um canal eficiente para divulgação de produtos, está com maior dificuldade para os empreendedores.

Também é uma dificuldade gerenciar pedidos e cardápios atualizados, juntamente com a comunicação limitada entre cliente e confeitaria.

1.3. Justificativa

O projeto é extremamente essencial a comunidade acadêmica, pois estamos abrangendo diversos temas e conhecimentos como a programação, banco de dados e design de interface em um contexto real. O aplicativo contribui aprofundar o conhecimento do ionic, angular e Firebase, e fornece uma solução simples e prática, incentivando a criação de um projeto mobile do zero. A escolha do tema “RK CONFEITARIA” surgiu do nosso colega (André Luiz), onde sua amiga abriu recentemente seu próprio negócio e ele deu a ideia de criar um app mobile para alavancar suas vendas, juntamente aproveitamos o trabalho extensionista e estamos fazendo o app de acordo com a loja dela, para futuramente não ser apenas um trabalho extensionista, e sim seu próprio aplicativo de confeitaria.

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

O objetivo principal desse projeto é desenvolver um aplicativo mobile que facilite os clientes a escolher seu produto de acordo com sua preferência, fornecendo localização em tempo real e facilidade de compra.

- Criar uma interface intuitiva que permita visualizar detalhes dos produtos.
- Implementar um sistema de cadastro, login e senha.
- Disponibilizar um cardápio digital acessível e atualizado.
- Testar o aplicativo com usuários reais e coletar feedback para melhorias.
- Sistema de localização do pedido em tempo real.

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

O desenvolvimento do aplicativo RK Confeitaria se baseia em autores e conceitos que sustentam tanto o processo técnico quanto o impacto social da tecnologia.

Valente (1999) discute a importância da tecnologia como mediadora de aprendizagens significativas, destacando o papel dos projetos práticos como parte fundamental da formação tecnológica. Essa perspectiva orienta a aplicação dos conhecimentos adquiridos em sala em situações reais, como o caso da confeitaria.

Pressman (2016), ao abordar engenharia de software, fundamenta as etapas do projeto, desde análise de requisitos até testes e entrega. Sua abordagem estruturada ajudou na organização do planejamento e no controle das versões do aplicativo.

Nielsen (2012) reforça a importância da usabilidade em interfaces digitais. A construção do layout do RK Confeitaria seguiu princípios de naveabilidade e simplicidade, garantindo uma experiência fluida aos usuários.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

Etapa	Tarefa	Responsáveis	Prazo	Recursos
1	Definição dos requisitos	Grupo	Semana 1	Reunião presencial
2	Criação do design	Júlio César	Semana 2	Figma
3	Implementação do login	André Luiz	Semana 3	Ionic + Firebase
4	Cardápio digital	Thiago Sales	Semana 4	Firebase Database
5	Testes	Grupo	Semana 5	Dispositivos Android
6	Ajustes finais	Grupo	Semana 6	Ferramentas IDE
7	Entrega e apresentação	Grupo	Semana 7	—

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.

A comunidade-alvo foi consultada por meio de:

- Conversas com microempreendedores do ramo de confeitaria;
- Coleta de preferências sobre funcionalidades desejadas;

- Apresentação a donos de confeitaria e obtenção de feedback;
- Testes feitos por usuários reais.

As interações ajudaram a decidir funcionalidades essenciais como listagem de produtos, localizador via GPS, pagamento do produto, entre outros. Tivemos um feedback bastante positivo, pois outras confeitorias tem recursos limitados, fazendo nós se destacarmos.

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

- **Thiago Sales:** Back-end, integração com Firebase e autenticação.
- **André Luiz:** Front-end, construção das telas e navegação.
- **Júlio César:** Testes, documentação e organização geral do projeto.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

1. A interface foi elaborada visando a facilidade de escolha de cada produto.
2. A criação de login e senha está bastante simplificada, acompanhado a opção de esqueci minha senha, caso o usuário esqueça suas credenciais.
3. O sistema de localização foi pensado em fornecer segurança ao usuário, em poder acompanhar seu pedido em tempo real.

2.5. Recursos previstos

- Equipamentos: notebooks e celulares Android.
- Ferramentas: Ionic, Angular, Firebase, VS Code, Android Studio.
- Recursos humanos: equipe do projeto + professor da disciplina.
- Custos: nenhum custo financeiro.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

O aplicativo foi desenvolvido com:

- **Ionic + Angular** para o front-end;
- **Firebase** para login e banco de dados;
- **Estrutura modular** com componentes reutilizáveis;
- **Design responsivo com duas cores principais:** bege e verde claro.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

O grupo alcançou os objetivos principais: criou um aplicativo funcional, coletou feedback real e entregou uma solução com potencial de uso comercial. A comunidade participante avaliou positivamente o acesso facilitado ao cardápio e à apresentação dos produtos.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

A avaliação foi realizada com um formulário via Google Forms. Entre os principais pontos observados:

- 92% dos usuários afirmaram que o app é fácil de usar;
- 85% gostaram do design visual;
- 90% consideraram a navegação simples e direta;
- Sugestões: adicionar carrinho de compras.

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

Meu nome é Júlio César e fiquei responsável pela documentação e testes do projeto. Na documentação, registrei todas as etapas do desenvolvimento, incluindo requisitos, telas criadas, funcionalidades implementadas e problemas detectados durante os testes. Os testes foram realizados diretamente nos dispositivos Android, avaliando funcionalidades como login, navegação entre telas, carregamento do cardápio e estabilidade geral. Cada erro encontrado era registrado e repassado aos colegas responsáveis pela parte técnica.

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

No desenvolvimento do aplicativo RK Confeitaria, minha principal responsabilidade foi realizar os testes do sistema, organizar o fluxo geral do projeto e produzir a documentação necessária. Minha participação esteve presente desde a fase de planejamento até os ajustes finais, garantindo que tudo funcionasse conforme o esperado e que o grupo mantivesse uma linha clara de trabalho.

3.2.2. METODOLOGIA

O projeto ocorreu ao longo de sete semanas, com reuniões presenciais na faculdade e online. Trabalhamos com Ionic, Angular e Firebase. As etapas incluíram prototipagem, implementação, testes e coletas de feedback.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Aprendi a integrar front-end e back-end, melhorei minha organização e entendi melhor as necessidades reais de um cliente. Houve desafios, como erros de autenticação e estruturação do banco de dados, mas conseguimos solucionar por meio de pesquisa e colaboração.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Percebi como a teoria sobre interfaces, engenharia de software e desenvolvimento ágil realmente se conecta às demandas práticas do projeto.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto pode evoluir futuramente com carrinho de compras e área administrativa. Foi uma experiência enriquecedora tanto tecnicamente quanto socialmente. Podemos visualizar como é importante ter um ambiente preparado para suportar diversos pedidos e administrar pagamentos online.

SEGUE IMAGENS DO APlicativo RK CONFEITARIA:



RK

CONFEITARIA



Nome completo



E-mail



Telefone



Senha



Confirmar senha



CADASTRAR

[Já tenho uma conta](#)



Bem-vindo(a)
thiagoklinsman.sales@gmail.com



Nossos Doces

Buscar doces...



Torta de Limão

R\$ 19.90

+ Adicionar



Bombom de
Uva

R\$ 19.90

+ Adicionar



Menu



Carrinho



Perfil

🛒 Meu Carrinho



Bombom de Uva
R\$ 19.90



Total: R\$ 19.90

Forma de pagamento

- Pix
- Cartão de Crédito / Débito
- Pagar na Entrega



Meu Perfil

thiagoklinsman.sales@gmail.com

Informações Pessoais

👤 Usuário

✉ thiagoklinsman.sales@gmail.com

📞 (00) 00000-0000

Editar Perfil



Menu



Carrinho



Perfil