

CENTRO UNIVERSITÁRIO ESTÁCIO DO RECIFE

Projeto de Desenvolvimento Mobile: Aplicativo de Lembretes.

**Ytalo Dias,
Julia,
Marcos André,
Lucas Vinnicyus,
Matheus siqueira.**

Davi Barros

**2025
Recife\PE**

Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros	3
1.2. Problemática	3
1.3. Justificativa	3
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados	3
1.5. Referencial teórico	3
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	3
2.1. Plano de trabalho	3
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante.....	3
2.3. Grupo de trabalho.....	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. Relato Coletivo	5
3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada.....	6
3.2. Relato de Experiência Individual	6
3.2.1. Contextualização.....	6
3.2.2. Metodologia.....	6
3.2.3. Resultados e Discussão.....	7
3.2.4. Reflexão Aprofundada	7
3.2.5. Considerações Finais	7

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

As partes interessadas incluem usuários que enfrentam dificuldades para organizar tarefas pessoais e acadêmicas. A faixa etária principal varia entre 17 e 40 anos.

Colegas da instituição participaram testando o aplicativo e sugerindo melhorias práticas.

1.2. Problemática

A falta de organização compromete o desempenho dos estudantes. Muitos esquecem prazos, compromissos e atividades importantes.

Aplicativos complexos ou agendas tradicionais não atendem ao desejo de praticidade, tornando necessária uma solução simples e direta.

1.3. Justificativa

- Facilita a rotina dos usuários
- Aplica conteúdos das disciplinas
- Incentiva o trabalho colaborativo
- Resolve um problema real do cotidiano acadêmico

1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados

- Desenvolver um aplicativo funcional de lembretes
- Melhorar a organização dos usuários
- Criar uma interface intuitiva
- Validar o aplicativo por meio de testes reais

1.5. Referencial teórico

- Pressman (2011) - Engenharia de software centrada no usuário
- Nielsen (1993) - Heurísticas de usabilidade
- Sommerville (2016) - Importância dos requisitos
- Lynch (2019) - Documentação oficial do Ionic framework

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho

1. Pesquisa (setembro-outubro).
2. Desenvolvimento (outubro).
3. Organização do slide (novembro).
4. Testes e ajustes finais (novembro).
5. Entrega final e avaliação (21/11/25).

2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante

Sugestões coletadas durante os testes com estudantes:

- aumentar o tamanho das fontes

- ajustar a paleta de cores
- melhorar a precisão das notificações locais

2.3. Grupo de trabalho

- **Ytalo Dias – Desenvolvimento Estrutural**

Responsável por:

- estrutura inicial do projeto
- criação das telas principais
- CRUD básico
- configuração de rotas
- testes técnicos

Contribuições no código:

- implementação da base do app
- criação dos serviços
- ajustes de navegação
- correções estruturais

- **Lucas Vinnicyus – Designer Visual + Interface**

Responsável por:

- design dos slides
- revisão estética
- organização visual da apresentação

Contribuições no código:

- ajustes no CSS
- melhoria da interface
- padronização de ícones e alinhamentos

- **Matheus Siqueira – Apresentação + Usabilidade**

Responsável por:

- apresentação oral
- revisão dos slides
- testes com usuários

Contribuições no código:

- colaboração no login
- responsividade
- testes de notificações

- **Marcos André – Relatório + Funções Secundárias**

Responsável por:

- rascunho do relatório
- parte teórica
- coleta de dados

Contribuições no código:

- apoio na edição de lembretes
- ajustes no formulário
- melhorias no HTML

- Julia – Revisão Final + Ajustes Semânticos

Responsável por:

- revisão ortográfica
- padronização do texto
- montagem final do relatório

Contribuições no código:

- mensagens de erro
- revisão de labels e textos
- testes finais do fluxo

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Metas:

- entregar todas as funcionalidades básicas
- evitar erros críticos
- garantir navegação fluida

Indicadores:

- bugs encontrados
- feedback dos testes
- funcionamento do CRUD e das notificações

2.5. Recursos previstos

- Node.js 20
- Ionic 7
- PostgreSQL
- VS Code
- Smartphones Android

2.6. Detalhamento técnico do projeto

Tecnologias utilizadas:

- Ionic + Angular
- TypeScript
- Capacitor
- PostgreSQL

Funcionalidades implementadas:

- login
- criação de lembretes
- edição
- exclusão
- listagem
- modo escuro
- notificações locais

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo

O projeto alcançou os objetivos propostos e proporcionou uma experiência prática importante no desenvolvimento mobile. O grupo aprendeu a trabalhar de forma organizada, colaborativa e orientada a resultados.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Os usuários ressaltaram:

- facilidade de uso
- leveza do app
- funções práticas e diretas

3.2. Relato de Experiência Individual

Lucas Vinnicyus: Participar do projeto permitiu desenvolver minhas habilidades em design e organização visual. Trabalhei principalmente na criação dos slides e na revisão estética do app. Aprendi a lidar com responsividade e padronização dentro do Ionic, além de perceber como pequenos detalhes visuais influenciam a experiência do usuário. A colaboração com o grupo foi essencial para aprimorar o resultado final.

Marcos André: Atuei na parte teórica e no rascunho do relatório, o que me ajudou a aprofundar meus conhecimentos sobre desenvolvimento mobile. Contribuí também no código, principalmente no formulário e na edição de lembretes. O projeto reforçou minha habilidade de planejar e integrar teoria e prática. A experiência ampliou minha visão sobre desenvolvimento e trabalho colaborativo.

Ytalo Dias: Fui responsável pela base estrutural do aplicativo e pelas funcionalidades principais. O projeto me desafiou a resolver erros, configurar rotas e integrar telas. Cresci tecnicamente e aprendi mais sobre organização e divisão equilibrada de tarefas. Trabalhar em equipe tornou o processo mais leve e eficiente, fortalecendo meu aprendizado em Ionic/Angular.

Julia: Meu foco foi a revisão completa do relatório, garantindo clareza, coerência e padronização. Também revisei textos internos do app para melhorar a comunicação com o usuário. A experiência mostrou como a documentação é essencial em projetos de tecnologia. Desenvolvi habilidades importantes de análise e organização textual.

Matheus Siqueira: Atuei na apresentação, na revisão dos slides e nos testes de usabilidade. Avaliei a experiência do usuário e sugeri ajustes de responsividade e notificações. Essa vivência ampliou meu entendimento sobre como um aplicativo deve ser avaliado não só tecnicamente, mas também pela perspectiva do usuário final. O trabalho em equipe foi fundamental para alcançar um bom resultado.

3.2.1. Contextualização

Foi uma ideia simples e rápida para pensarmos em um tema para o projeto e, pouco a pouco, fomos organizando o que cada um iria fazer.

3.2.2. Metodologia

No projeto, um dispositivo Android será utilizado para acessar o aplicativo "Remind". Após o login, o usuário será levado ao menu principal, onde poderá gerenciar seus lembretes (criar, excluir e

modificar data, título e descrição). Configurações adicionais, acessíveis através do ícone da engrenagem, permitirão ativar/desativar o modo escuro e as notificações.

3.2.3. Resultados e Discussão

O aplicativo funcionou de forma estável e recebeu feedback positivo. Houve poucos ajustes finais, principalmente relacionados à interface .

3.2.4. Reflexão Aprofundada

O grupo compreendeu que desenvolver um aplicativo envolve não apenas programar, mas planejar, testar, organizar, revisar e comunicar. O trabalho possibilitou vivenciar na prática o ciclo completo de um projeto mobile.

3.2.5. Considerações Finais

Melhorias futuras incluem:

- lembretes recorrentes
- sincronização em nuvem
- aprimoramento do design
- compartilhamento de lembretes

O projeto contribuiu tanto tecnicamente quanto pessoalmente para todos os integrantes.