

**Unimetrocamp
Campinas**

RedTasker – Gerenciador de Tarefas

Victor Augusto Lima Barbosa RA: 202202209236

João Henrique Augait Do Nascimento RA: 202202782671

André Ribeiro Xavier RA: 202303822103

Professor orientador: Luiz Gustavo Turatti

**2025
Campinas/São Paulo**

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	3
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	4
2.6.	Detalhamento técnico do projeto	4
3.	ENCERRAMENTO DO PROJETO	5
3.1.	Relato Coletivo:	5
3.1.1.	Avaliação de reação da parte interessada.....	5
3.2.	Relato de Experiência Individual.....	5

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

Os usuários interessados em organização pessoal e produtividade, especialmente jovens adultos e universitários com familiaridade com tecnologia. O público apresenta nível de escolaridade médio a superior e idade entre 18 e 35 anos. A comunidade acadêmica também é interessada no uso do aplicativo como ferramenta de gestão de tarefas pessoais e educacionais.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

A dificuldade de gerenciamento de tarefas de forma simples e acessível em dispositivos móveis. Muitas soluções existentes são complexas, exigem pagamentos ou não oferecem boa usabilidade. O RedTasker busca oferecer uma alternativa gratuita, intuitiva e funcional para esse problema.

1.3. Justificativa

O RedTasker proporciona aos alunos do curso de Sistemas de Informação a oportunidade de aplicar na prática conhecimentos de desenvolvimento mobile com React Native, integração com backends como Supabase, e conceitos de autenticação e persistência de dados. Além disso, o projeto contribui com uma solução concreta para problemas reais enfrentados por estudantes e trabalhadores.

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

- Criar um aplicativo funcional para gerenciamento de tarefas com autenticação de usuários.
- Proporcionar uma experiência fluida e acessível para usuários em dispositivos móveis.
- Estimular o aprendizado prático em desenvolvimento mobile e integração com banco de dados via Supabase.

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

Foram utilizados como base os fundamentos de desenvolvimento mobile apresentados por Meier (2012), os conceitos de autenticação e banco de dados em nuvem discutidos por Fowler (2010) e os princípios de design de interface de usuário segundo Nielsen (1994). A integração prática e incremental segue o modelo de desenvolvimento ágil descrito por Pressman (2016).

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

As atividades foram divididas entre os membros do grupo utilizando um grupo de Whatsapp e servidor do Discord. Cada etapa do desenvolvimento foi atribuída a um membro, incluindo a criação de telas, integração com Supabase, testes e publicação do APK. O cronograma foi seguido em ciclos semanais com acompanhamento pelo docente orientador.

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.

O público participante colaborou por meio de testes beta do aplicativo, realizados com colegas de turma e familiares. Foram coletadas sugestões via entrevistas, as quais guiaram melhorias na usabilidade e funcionalidades do aplicativo.

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

Victor Augusto Lima Barbosa: Responsável pela estrutura inicial do projeto, integração com Supabase e autenticação de usuários.

João Henrique Augait Do Nascimento: Responsável pela interface gráfica e fluxo de criação/remoção de tarefas.

André Ribeiro Xavier: Responsável pelos testes, feedback do público e documentação do projeto.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

As metas foram: funcionalidade completa do app, autenticação de usuários e boa usabilidade. Os critérios foram: entrega funcional do APK, aceitação do público e feedbacks positivos. Indicadores: número de tarefas criadas, taxa de login bem-sucedido e número de sugestões implementadas.

2.5. Recursos previstos

Os recursos utilizados foram: computadores pessoais dos alunos, conta gratuita no Supabase, framework React Native e IDEs como VS Code e Android Studio. Não houve custo financeiro para o projeto, priorizando recursos gratuitos e acessíveis.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

O RedTasker foi desenvolvido em React Native com backend Supabase.

Utiliza autenticação via email/senha e banco de dados Supabase hospedado na nuvem.

As tarefas são manipuladas via chamadas REST, com status de conclusão sincronizado em tempo real. O aplicativo pode ser executado via instalação direta do APK.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

O grupo considera que os objetivos sociocomunitários estabelecidos foram plenamente alcançados. O RedTasker se mostrou uma solução viável e útil para usuários interessados em organizar suas tarefas pessoais, especialmente no ambiente acadêmico. Durante o desenvolvimento, o grupo se comprometeu a oferecer uma ferramenta gratuita, simples e funcional, e os testes realizados com usuários reais demonstraram a eficácia da proposta. A interface amigável e a integração com o Supabase atenderam bem às necessidades levantadas inicialmente. O projeto também proporcionou um ambiente de aprendizado coletivo, com colaboração ativa de todos os integrantes.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

A avaliação foi conduzida por meio de envio de mensagem no WhatsApp aos usuários que testaram o aplicativo. Os participantes relataram facilidade no uso da interface, destacaram a clareza das funções de adicionar, concluir e excluir tarefas, e sugeriram futuras melhorias como categorização de tarefas.

3.2. Relato de Experiência Individual

Victor Augusto Lima Barbosa – RA: 202202209236

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Durante o desenvolvimento do RedTasker, atuei como responsável pela estrutura inicial do projeto, incluindo a configuração do ambiente de desenvolvimento com React Native, integração com o Supabase e implementação do sistema de autenticação de usuários. A proposta surgiu com o objetivo de resolver um problema real e comum: a gestão simples de tarefas. Essa participação me possibilitou aplicar conhecimentos adquiridos ao longo do curso e colaborar com os demais colegas em um ambiente prático e colaborativo.

3.2.2. METODOLOGIA

A experiência foi realizada de forma remota, utilizando ferramentas como GitHub, Google Meet, WhatsApp e VS Code. A divisão de tarefas ocorreu de maneira organizada, com cada membro assumindo áreas específicas do projeto. Utilizamos o LD Player para simulações em dispositivos móveis, e o Supabase como backend. A coleta de feedback com usuários ocorreu por meio de formulários online, o que nos permitiu ajustar a interface e corrigir pequenos bugs. O projeto teve duração de cerca de dois meses.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esperava desenvolver um aplicativo funcional e com boa usabilidade, e o resultado superou as expectativas. O RedTasker foi bem aceito nos testes e se mostrou uma ferramenta útil. Pude consolidar meus conhecimentos sobre integração com backends modernos e autenticação segura. As maiores dificuldades envolveram bugs na integração do Supabase com React Native e a adaptação de dependências, mas com testes contínuos conseguimos superar. A sensação de ver o aplicativo funcionando foi muito satisfatória.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

O projeto reforçou conceitos teóricos como autenticação, persistência de dados e usabilidade.

Compreendi na prática a importância de considerar o usuário final nas decisões técnicas. As discussões em grupo e o retorno dos usuários validaram o ciclo de desenvolvimento incremental proposto pelas metodologias ágeis estudadas na disciplina. A vivência prática conectou perfeitamente com os conteúdos teóricos apresentados em aula.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O RedTasker é uma base sólida para futuros desenvolvimentos. Acredito que a implementação de novas funcionalidades, como notificações e suporte offline, tornaria o app ainda mais completo. A experiência me incentivou a seguir estudando mobile e reforçou minha vontade de atuar com desenvolvimento de soluções reais para o cotidiano.

João Henrique Augait Do Nascimento – RA: 202202782671

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Minha principal função no RedTasker foi o desenvolvimento da interface do usuário e da lógica de manipulação de tarefas. Desde o início, estive envolvido nas decisões visuais e na criação de componentes responsivos. O projeto foi uma grande oportunidade para aplicar meus conhecimentos de React Native e aprender na prática sobre UI/UX.

3.2.2. METODOLOGIA

Trabalhamos de forma remota com reuniões semanais. Cada membro contribuiu em sua área, utilizando GitHub para versionamento e LD Player para testes em celulares. Os usuários que participaram dos testes foram majoritariamente colegas e familiares, o que proporcionou um feedback sincero. Durante o projeto, segui etapas como criação de wireframes, prototipação e codificação dos elementos visuais.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto alcançou um nível de funcionalidade muito bom, com uma interface clara e simples. Fiquei satisfeito com o resultado, especialmente por termos recebido comentários positivos sobre a estética do app. A maior dificuldade foi adaptar o layout a diferentes dispositivos, o que exigiu muitos testes. Apreendi sobre componentes flexíveis e boas práticas de responsividade.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Percebi que a teoria estudada em sala sobre design centrado no usuário se aplica diretamente à realidade do desenvolvimento mobile. A validação com usuários reforçou como pequenos detalhes visuais impactam na experiência. Essa experiência prática fortaleceu meu entendimento sobre como traduzir teoria em código funcional.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto pode evoluir bastante, e considero que funcionalidades como temas e categorização de tarefas podem agregar valor. A experiência me motivou a continuar estudando front-end mobile e aperfeiçoar minhas habilidades em design de interfaces.

André Ribeiro Xavier – RA: 202303822103

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Atuei como responsável pela parte de testes, validação e documentação do projeto RedTasker. Também fiquei encarregado de compilar o feedback dos usuários e organizá-lo para embasar futuras melhorias. O projeto me permitiu desenvolver competências em comunicação com usuários, além de aprimorar minha escrita técnica.

3.2.2. METODOLOGIA

Vivenciamos a experiência de forma online. Após cada etapa de desenvolvimento, organizamos ciclos de testes. Utilizamos Whatsapp para avaliação dos usuários e coletamos depoimentos e comentários. Com base nisso, elaborei relatórios que nos ajudaram a aplicar melhorias no aplicativo.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os usuários avaliaram bem o aplicativo e sugeriram melhorias pontuais. A experiência foi rica, principalmente por ver como a coleta de dados pode contribuir para o aperfeiçoamento do software. Aprendi a interpretar comentários e priorizar correções. Me senti valorizado por colaborar diretamente com a melhoria do produto e por cuidar da organização da equipe e das entregas.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

A prática reforçou a teoria aprendida em aula sobre qualidade de software e testes. A aplicação real me mostrou que ouvir o usuário é parte essencial do processo de desenvolvimento. Consegui enxergar a diferença entre o que achamos que é bom e o que de fato funciona para o usuário final.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto me ensinou muito sobre empatia, organização e foco no usuário. No futuro, gostaria de incluir testes automatizados e dashboards com estatísticas de uso no app. Essa experiência me incentivou a continuar atuando na área de qualidade e documentação de software.