

**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIMETROCAMP WYDEN**  
**Vila Industrial - Campinas**

**Bordado Social**

**Giovanna Graço Soprano**  
**Matheus Rodrigues Dos Santos**  
**Wellington José de Lima**

**Orientador: Luiz Gustavo Turatti**

**2025**  
**Campinas/SP**

## 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	4
1.5. Referencial teórico	4
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	5
2.1. Plano de trabalho	5
Cronograma de Trabalho - Projeto Bordado Social	5
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias utilizadas pelo grupo para mobilizá-los.	7
2.3. Grupo de trabalho	7
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	7
2.5. Recursos previstos	8
2.6. Detalhamento técnico do projeto	8
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	9
3.1. Relato Coletivo:	9
3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada	9
3.2. Relato de Experiência Individual	10
3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO	10
3.2.2. METODOLOGIA	10
3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:	11
3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA .	11
3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	12

## 1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

### 1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

O projeto Bordado Social tem como público-alvo homens e mulheres a partir de 13 anos, com níveis de escolaridade variados, desde ensino fundamental até superior, que sejam interessados em praticar bordado e ajudar pessoas através desse trabalho. Estima-se a participação inicial de aproximadamente 10 pessoas, com potencial de crescimento através da divulgação do aplicativo. O projeto conta com a parceria dos artesãos locais, que fornecerá suporte na divulgação e organização de futuros eventos presenciais, formalizado através de uma carta de autorização.

### 1.2. Problemática e/ou problemas identificados

A problemática identificada surge da observação de artesãs que praticam bordado de forma isolada, com dificuldades para comercializar seus produtos e conectar-se com outras pessoas que compartilham do mesmo interesse. Através de encontros e conversas com grupos de artesãs locais, identificou-se a necessidade de um espaço digital que pudesse unir essas pessoas, não apenas para fins comerciais, mas também para promover a integração social e o compartilhamento de conhecimentos. Muitas relataram sentimentos de solidão e desejo de participar de atividades sociais relacionadas ao artesanato.

### 1.3. Justificativa

O projeto se justifica academicamente por integrar conhecimentos de programação de dispositivos móveis em android, design de interface e aspectos sociais da tecnologia, alinhando-se aos objetivos dos cursos de tecnologia no que tange à criação de soluções tecnológicas com impacto social positivo. A motivação do grupo de trabalho surge do interesse em desenvolver uma plataforma que possa efetivamente transformar realidades, unindo o conhecimento técnico à responsabilidade social.

#### 1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados

O objetivo principal é desenvolver um aplicativo em React Native + Expo que promova a conexão e integração entre artesãos do segmento de bordado, facilitando o compartilhamento de experiências e a organização de eventos sociais. Como objetivos específicos, busca-se implementar funcionalidades que permitam a exposição dos trabalhos realizados e possibilitem a marcação de encontros presenciais entre os usuários. A avaliação dos resultados será realizada através de pesquisas de satisfação com os usuários e métricas de engajamento na plataforma.

#### 1.5. Referencial teórico

O referencial teórico do projeto fundamenta-se em três pilares principais que sustentam a compreensão e o desenvolvimento da plataforma Bordado Social. Primeiramente, baseamo-nos nos estudos de Manuel Castells (2003) sobre a sociedade em rede, que analisa como as tecnologias digitais transformam as relações sociais e criam novas formas de comunidade. Segundo o autor, as redes digitais não substituem as interações face a face, mas as complementam, criando um novo padrão social caracterizado pela individualidade conectada.

Pierre Lévy (1999), em seus estudos sobre cibercultura, fornece o segundo pilar teórico ao discutir o conceito de inteligência coletiva e como as tecnologias digitais podem potencializar o compartilhamento de saberes. Sua teoria é relevante para o projeto, pois aborda como comunidades virtuais podem se organizar em torno de interesses comuns, como o artesanato, e construir conhecimento coletivamente. Lévy argumenta que o ciberespaço oferece ferramentas de comunicação que permitem às comunidades cooperar em projetos comuns e trocar informações em escala global, mantendo suas particularidades locais.

Raquel Recuero (2009) contribui com o terceiro pilar teórico através de suas análises sobre redes sociais na internet e capital social. A autora destaca como as interações mediadas por computadores podem fortalecer laços

sociais e gerar benefícios tanto individuais quanto coletivos. Seus estudos sobre a formação e manutenção de comunidades virtuais são fundamentais para compreender como desenvolver funcionalidades que promovem engajamento e conexões significativas entre os usuários.

Estes referenciais teóricos convergem na compreensão de que as tecnologias digitais, quando desenvolvidas com propósito social claro, podem ser poderosas ferramentas de transformação social e fortalecimento comunitário. O projeto Bordado Social se apropria destes conceitos para criar uma plataforma que não apenas facilite a comunicação entre artesãos, mas também promova a construção de uma comunidade ativa e engajada, tanto no ambiente virtual quanto no presencial.

## 2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 2.1. Plano de trabalho

#### Cronograma de Trabalho - Projeto Bordado Social

Data	Etapas / Atividade	Responsáveis	Recursos utilizados
<b>09/04/2025</b>	Planejamento Geral do Projeto: <ul style="list-style-type: none"><li>- Reunião inicial.</li><li>- Distribuição de tarefas.</li><li>- Criação do cronograma.</li></ul>	Giovanna, Matheus e Wellington	Google Docs / WhatsApp
<b>16/04/2025</b>	Pesquisa de Campo e Levantamento de Requisitos: <ul style="list-style-type: none"><li>- Contato com pessoas do ramo.</li><li>- Definição das funcionalidades principais.</li></ul>	Matheus	WhatsApp
<b>23/04/2025</b>	Desenvolvimento Inicial do Front-end e Protótipos: <ul style="list-style-type: none"><li>- Criação das telas principais no Expo Snack.</li><li>- Ajustes com base no feedback.</li></ul>	Giovanna	Expo Snack / Figma
<b>30/04/2025</b>	Desenvolvimento Backend e Integração de Banco de Dados:	Wellington	Visual Studio Code / SQLite

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Configuração SQLite.</li> <li>- Implementação de APIs.</li> </ul>		
<b>07/05/2025</b>	Testes e Validação com Usuários: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coleta de feedback nas funcionalidades básicas.</li> <li>- Ajustes e correções.</li> </ul>	Todos	Aplicativo Beta
<b>14/05/2025</b>	Finalização Técnica e Documentação do Projeto: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisão geral do aplicativo.</li> <li>- Finalização de textos do relatório.</li> </ul>	Giovanna	Google Docs / Visual Studio Code
<b>28/05/2025</b>	Elaboração dos Relatos Individuais (Experiência de cada integrante): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contextualização.</li> <li>- Metodologia.</li> <li>- Resultados.</li> </ul>	Giovanna, Matheus e Wellington	Google Docs
<b>04/06/2025</b>	Reflexão Aprofundada e Considerações Finais: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisão cruzada dos relatos.</li> <li>- Ajustes finais na documentação.</li> </ul>	Todos	Google Docs
<b>11/06/2025</b>	Preparação da Apresentação Final: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Criação de slides.</li> <li>- Definição de quem fala o quê.</li> <li>- Ensaaios.</li> </ul>	Giovanna	Google Slides / Canva
<b>18/06/2025</b>	Apresentação Final do Projeto: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposição para o professor.</li> <li>- Entrega oficial do projeto.</li> </ul>	Todos	Computador / Aplicativo rodando

## 2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias utilizadas pelo grupo para mobilizá-los.

O desenvolvimento do projeto Bordado Social contou com a participação ativa de artesãs locais desde seu desenvolvimento inicial. Foram realizados alguns bate-papos com um grupo que atuou como consultores do projeto, fornecendo feedback sobre as funcionalidades necessárias e a interface do aplicativo. Durante o desenvolvimento, foram criados protótipos que foram apresentados e testados por este grupo, gerando valiosas sugestões de melhorias. A avaliação do projeto aconteceu de forma contínua, com as artesãs testando versões beta do aplicativo e preenchendo formulários de feedback. Foram mantidos registros dessas interações através de capturas de tela e respostas aos formulários de avaliação.

## 2.3. Grupo de trabalho

O grupo de desenvolvimento foi composto por três estudantes, cada um com responsabilidades específicas. Giovanna atuou como desenvolvedora front-end, responsável pela implementação das interfaces iniciais em React Native e por toda a documentação do projeto. Matheus ficou responsável pela comunicação com a comunidade de artesãs, levando em consideração que tem um contato mais próximo por ter conhecidos nesse ramo, e também auxiliou no desenvolvimento do front-end. Wellington trabalhou como desenvolvedor backend, gerenciando o banco de dados SQLite e implementando as APIs necessárias.

## 2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

A avaliação do projeto foi estruturada em três principais indicadores: engajamento dos usuários, funcionalidade técnica e impacto social. Para medir o engajamento, estabelecemos metas de número de usuários cadastrados e quantidade de interações diárias. A funcionalidade técnica foi avaliada através

de métricas de desempenho do aplicativo, como tempo de resposta e estabilidade. O impacto social foi medido através de pesquisas de satisfação com os usuários e pelo número de eventos presenciais que serão organizados futuramente através da plataforma.

## 2.5. Recursos previstos

O projeto foi desenvolvido utilizando principalmente recursos gratuitos e de código aberto. O ambiente de desenvolvimento incluiu Visual Studio Code e Expo Snack, ambos em suas versões gratuitas. O banco de dados SQLite foi escolhido por ser uma solução sem custos e adequada para a escala inicial do projeto. Os recursos humanos envolveram apenas a equipe de desenvolvimento e as artesãs voluntárias. Para reuniões e testes, foram utilizadas plataformas gratuitas de videoconferência. Dessa forma, não havendo nenhum tipo de custo financeiro para o grupo e nem para os envolvidos.

## 2.6. Detalhamento técnico do projeto

O Bordado Social foi desenvolvido utilizando React Native com Expo, escolhidos pelo nosso professor e orientador pela facilidade de desenvolvimento multiplataforma. A arquitetura do aplicativo segue o padrão MVC (Model-View-Controller), com componentes reutilizáveis para maior eficiência no desenvolvimento. O frontend foi construído utilizando componentes nativos do React Native e estilização com StyleSheet. O backend utiliza SQLite para persistência de dados, com tabelas para usuários e publicações. A autenticação dos usuários e senhas foram feitas por consultas através do banco de dados e as imagens são armazenadas localmente com referências no banco de dados. O Expo Snack foi utilizado para testes rápidos e compartilhamento de código entre a equipe. O aplicativo inclui funcionalidades como feed de publicações, sistema de comentários e curtidas, agendamento de eventos e perfil de usuário, com atualização de



dados cadastrais, todas implementadas seguindo as melhores práticas de desenvolvimento mobile.

### 3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

#### 3.1. Relato Coletivo:

O grupo está satisfeito com os resultados alcançados pelo projeto Bordado Social. Partindo de uma ideia inicial, conseguimos desenvolver um aplicativo funcional que pode efetivamente conectar pessoas interessadas em bordado e ações sociais. A plataforma tem se mostrado especialmente útil para organizar eventos beneficentes e campanhas solidárias, como as campanhas de agasalho durante o inverno.

Embora existam diversas possibilidades de melhorias futuras, o aplicativo já cumpre seu objetivo principal de ser uma ferramenta de conexão e mobilização social. A simplicidade da interface, combinada com as funcionalidades essenciais de organização de eventos e comunicação entre usuários, têm permitido que a comunidade possa utilizar o aplicativo de forma efetiva para suas iniciativas solidárias, atendendo às expectativas iniciais do projeto.

##### 3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Após a entrega da primeira versão do aplicativo Bordado Social, realizamos uma conversa informal com os participantes do projeto para avaliar a experiência deles com a plataforma.

Os principais pontos observados e repassados para nós foram:

- Facilidade de uso: A maioria relatou que o aplicativo é fácil de navegar e intuitivo.
- Impacto social: O aplicativo proporcionou uma oportunidade valiosa de conexão com outras pessoas do ramo, fortalecendo os laços comunitários.

- Sugestões de melhoria: As principais sugestões recebidas foram: inclusão de uma área para doação direta dos produtos e opção de chat em tempo real.

- Depoimentos espontâneos:
  - “Gostei muito da ideia!”
  - “O app é simples, mas cumpre o que promete. Já estou ansiosa pelas próximas atualizações!”

## 3.2. Relato de Experiência Individual

### 3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Giovanna: Participei como desenvolvedora front-end do projeto, trabalhando na interface do usuário, e também preenchendo toda a documentação necessária. Essa experiência foi enriquecedora, pois desejo seguir na área de gestão de projetos quando me formar e dessa forma pude exercitar e aprender alinhado com os meus objetivos.

Matheus: Atuei diretamente na comunicação com as partes interessadas no projeto, desenvolvendo as minhas habilidades oratórias e auxiliando no meu aprendizado sobre processos e relações. Também, auxiliei a Giovanna no desenvolvimento front-end, aprimorando ainda mais o meu conhecimento sobre linguagens de programação.

Wellington: Como desenvolvedor backend, fui responsável pela estrutura de dados de todo o aplicativo e as API 's que foram utilizadas. Para mim, essa experiência foi muito favorável, visto que eu almejo seguir na área de programação.

### 3.2.2. METODOLOGIA

Giovanna: O front-end foi desenvolvido no ambiente de programação Expo Snack por ter uma interface de fácil manipulação e ágil, não sendo necessário instalar bibliotecas e componentes localmente.

Matheus: Utilizei redes sociais e contatos pessoais para realizar entrevistas e enviar questionários. Durante as fases de desenvolvimento, acompanhei os testes feitos pelas usuárias, trazendo o feedback para o grupo de forma rápida para podermos realizar ajustes.

Wellington: Trabalhei utilizando Visual Studio Code e SQLite como solução de banco de dados. Realizei testes contínuos para garantir a segurança e a performance da aplicação, além de interagir com a equipe para alinhar a comunicação entre front-end e backend.

### 3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Giovanna: Inicialmente, tive receio quanto ao desenvolvimento com React Native por ter tido pouco contato anterior. Porém, ao longo do processo, consegui superar as dificuldades com pesquisa e troca de experiências com os colegas. O projeto também fortaleceu minha capacidade de organização e gestão de projetos. Receber feedback positivo das artesãs me motivou bastante.

Matheus: A experiência me trouxe um grande aprendizado na área de UX (experiência do usuário). Consegui desenvolver minha capacidade de escuta ativa, além de melhorar minha organização ao lidar com feedbacks contínuos. Tive certeza de que quero seguir na área de desenvolvimento front-end, principalmente com foco em interfaces voltadas ao público final.

Wellington: Mesmo já tendo experiência com backend, o projeto me proporcionou um desafio real de integrar dados com um público que não é técnico. Foi gratificante ver o aplicativo funcionando e saber que meu trabalho estava conectando pessoas. O maior desafio técnico foi a criação de APIs seguras e funcionais dentro do prazo curto que tínhamos.

#### 3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Giovanna: Foi nítido observar como a tecnologia pode aproximar pessoas e criar impacto social positivo, confirmando as teorias sobre inclusão digital que estudamos.

Matheus: Foi evidente como a comunicação direta com o público é essencial em projetos de tecnologia social. A teoria de desenvolvimento centrado no usuário fez todo o sentido na prática, ao adaptar funcionalidades conforme o que as artesãs realmente precisavam.

Wellington: Vivenciar a construção de um projeto social reforçou a importância de alinhar expectativas técnicas com as reais necessidades dos usuários. O aprendizado teórico sobre capital social fez muito mais sentido ao ver a interação das pessoas com a plataforma.

#### 3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Giovanna: Para o futuro, acredito que podemos incluir recursos de acessibilidade, como leitura de tela, para tornar a plataforma ainda mais inclusiva. Também seria interessante realizar parcerias com ONGs locais para expandir o alcance.

Matheus: Para futuras versões, acredito que o aplicativo deva ter integração com redes sociais para ampliar a divulgação dos eventos e trabalhos das artesãs. Outra melhoria seria implementar notificações em tempo real.

Wellington: Recomendo para futuras etapas a migração para um backend em nuvem, com autenticação via Firebase ou outro serviço de backend-as-a-service, para permitir escalabilidade e segurança.