

**Universidade Estácio de Sá
POLO WEST SHOPPING - CAMPO GRANDE**

Projeto Extensão Programação Para Dispositivos Móveis em Android

Elaboração para um Sistema de Gerenciamento e Consulta de Viagens

**Aluno: Flavia Parreira de Sampaio, Leonardo Bassin Andrade de Oliveira,
Fernando Matias de Souza, Augusto Ivan Lopes Pinheiro, Pedro Longo Lyrio**

Professor: Raphael Jesus

2024

Rio de Janeiro -Rio de Janeiro

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. Relato Coletivo:	5
3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada	5
3.2. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual) ..	5
3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	Erro! Indicador não definido.
3.2.2. METODOLOGIA	Erro! Indicador não definido.
3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:	Erro! Indicador não definido.
3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA.....	Erro! Indicador não definido.
3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	Erro! Indicador não definido.

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

Esse projeto se desenvolveu em parceria com Mônica Longo Lyrio, dona de uma agência de viagem interessada em aprimorar a experiência do usuário no ambiente mobile

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

A dona da agência identificou que, atualmente, enfrenta dificuldades na organização e controle de vendas de pacotes turísticos, principalmente na verificação de disponibilidade de vagas e no acompanhamento de pedidos. A ausência de uma plataforma digital completa para realizar essas tarefas causa atrasos, baixa satisfação do cliente.

1.3. Justificativa

A aplicativa proposta busca centralizar e automatizar a gestão de pacotes turísticos, proporcionando uma plataforma prática e acessível que melhora a experiência dos clientes. A agência de viagens poderá otimizar seus processos, agilizar o tempo de resposta nas consultas e ampliar sua capacidade de atendimento. Isso permitirá oferecer um serviço mais eficiente e adaptado às exigências do mercado atual, aumentando a competitividade no ramo

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

Objetivos:

Criar uma plataforma amigável e eficiente para cadastro, consulta de pacotes turísticos, facilitando o acesso dos clientes aos serviços da agência de viagens.

Aumento nas vendas de pacotes turísticos, redução de tempo necessário para verificar disponibilidade e atender às necessidades dos clientes

Maior satisfação do cliente, fidelização e crescimento da base de usuários, e otimização dos processos internos da agência.

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

https://www.youtube.com/watch?v=GZ_QSVDtQRw&t=1301s - Criando tela de login + Animações com React Native

https://youtube.com/playlist?list=PLdDT8if5attEd4sRnZBlkNihR-tE612_&si=wwMoAVs-m5ieEKtf - Curso React Native

<https://www.youtube.com/watch?v=a2e2IXC5EGM&list=PL4zG19BCs4pdPJzElbUxCykHTCIU-B0Ts> – Como desenvolver um projeto em react-native do zero (utilizamos alguns passos desse vídeo)

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595029774/> - PLOTZE, Rodrigo. Programação para Dispositivos Móveis. 1ª Ed. Rio de Janeiro: SESES, 2017

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

TAREFAS		planejamento			
Reunião inicial com a contratante	✓ 12/9/24	Validação do protótipo com a contratante	✓ 25/9/24	Apresentação do protótipo para parte interessada	✓ 25/10/24
Pesquisa de mercado	✓ 13/9/24	Implementação do sistema de login e cadastro	✓ 2/10/24	Reunião Final com a empresa	✓ 29/10/24
Levantamento de requisitos específicos	✓ 15/9/24	Desenvolvimento da pesquisa de viagem	✓ 10/10/24	Apresentação do Projeto	✓ 08/11/24
Estruturação do design e wireframe	✓ 19/9/24	Integração do Sistema de Controle de Vagas	✓ 17/10/24		

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.

Ela contribuiu diretamente na fase de formulação do projeto, fornecendo feedback sobre as necessidades do aplicativo e priorizando funcionalidade essenciais. Durante o desenvolvimento, foram realizadas reuniões para atualização do progresso e coleta de feedbacks (como ilustrados nas imagens 1, 2 e 3). Na etapa de avaliação, um cliente dela será envolvido em uma sessão teste para verificar se o aplicativo atende às expectativas e necessidades.

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

Augusto Ivan Lopes Pinheiro – Design do Aplicativo e paleta de cores

Flavia Parreira de Sampaio – Desenvolvimento do aplicativo e Layout do Aplicativo

Pedro Longo Lyrio – Desenvolvimento do aplicativo e coleta de dados da Parte interessada

Leonardo Bassin Andrade de Oliveira – Desenvolvimento do aplicativo e manipulação do Banco de dados

Fernando Matias de Souza – Desenvolvimento do aplicativo e Banco de dados

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

- Criar uma plataforma amigável e eficiente para cadastro, consulta e compra de pacotes turísticos, facilitando o acesso dos clientes aos serviços da agência de viagens.

- Aumentar as vendas de pacotes turísticos e reduzir o tempo necessário para verificar disponibilidade e atender às necessidades dos clientes

2.5. Recursos previstos

Nada gasto, apenas tempo para encontrar a parte interessada e realizar a elaboração do projeto.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

Foram usados Interface Gráfica Com React Native, Conexão Remota Com React Native e Tópicos Avançados em React Native. Foi utilizado dois principais aplicativos para o projeto, são eles: Visual Estúdio Code e Android Studio.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

Após a entrega do projeto, a agência Montrip conduziu uma avaliação completa do desempenho do aplicativo. Os resultados destacaram diversos aspectos positivos, principalmente a interface intuitiva e a eficiência no gerenciamento de pacotes turísticos, que se traduziu em satisfação dos clientes. A agência enfatizou que o aplicativo simplificou significativamente o processo de atendimento, oferecendo uma navegação fluida que facilita a consulta pacotes de viagens, resultando em respostas mais rápidas e precisas às solicitações dos clientes. Além disso, houve uma melhoria evidente na sua organização

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Após a conclusão do projeto, a contratante Mônica Longo avaliou o desempenho do aplicativo, destacando pontos positivos, como a eficiência no controle de passeios disponíveis e sua interface fácil de entender e facilitando o uso dos pros seus clientes. A avaliação confirmou que o aplicativo atendeu às expectativas iniciais e melhorou os processos de atendimento e gestão de pacotes turísticos, com sugestões pontuais para futuras melhorias.

3.2. Relato de Experiência Individual

O projeto de desenvolvimento do aplicativo para a agência de viagens foi uma experiência prática que permitiu aplicar conhecimentos teóricos de análise de requisitos, design de interface e gestão de desenvolvimento em equipe. Como membro do grupo, estive envolvido em diferentes etapas, desde a formulação do projeto até a entrega final à agência.

A metodologia seguiu um cronograma dividido em partes específicas, onde cada membro da equipe ficou responsável por uma fase do projeto. A abordagem incluiu reuniões periódicas com a agência para alinhamento e feedback, além de testes e revisões constantes para garantir a funcionalidade e a usabilidade do aplicativo.

Os resultados obtidos foram bem recebidos pela agência, que elogiou a eficiência do aplicativo e a facilidade de uso. Os clientes passaram a ter um processo

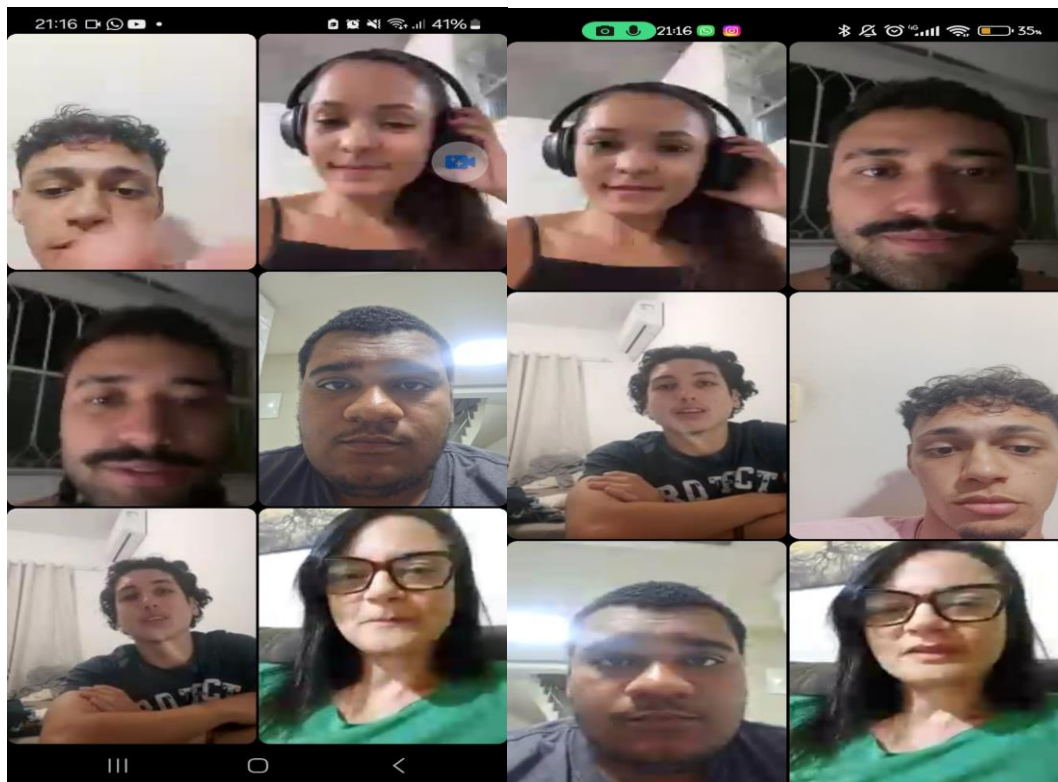
simplificado para cadastro, login, consulta de pacotes de viagens além do benefício de visualizar a disponibilidade em tempo real. A implementação foi concluída com sucesso, e os testes indicaram que o sistema está apto a atender as demandas iniciais.

Comparando o que aprendemos na teoria com o que vivemos na prática, percebi que desenvolver um aplicativo traz vários desafios inesperados que a gente nem sempre vê nos estudos, como a necessidade de ajustar o projeto conforme o feedback do cliente e usuários. Na prática, ficou claro que é preciso ser flexível e saber se adaptar durante o desenvolvimento, o que muitas vezes acaba sendo tão importante quanto o conhecimento técnico. Trabalhar em equipe e se comunicar bem também foi essencial, porque cada ajuste dependia da opinião e do trabalho de todos.

A experiência de participar do desenvolvimento deste projeto foi enriquecedora, permitindo aplicar e aprofundar conhecimentos adquiridos em sala de aula. O trabalho em equipe, aliado ao feedback constante da agência, resultou em um produto que atende às expectativas do cliente e abre portas para futuras inovações.

RELATÓRIO DE EVIDÊNCIAS

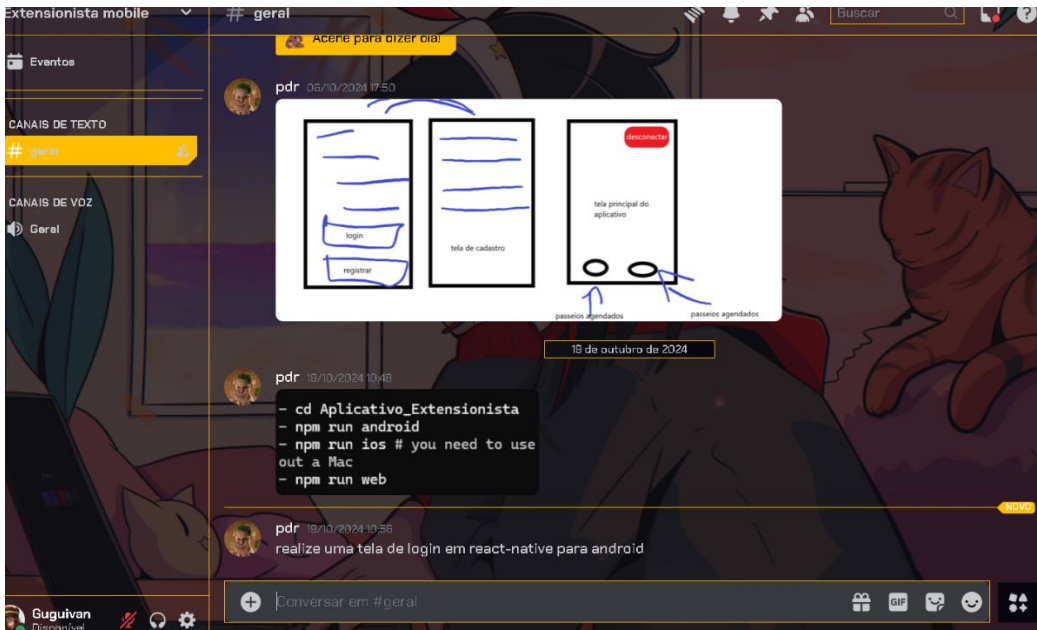
- Reunião feita com a contratante



(imagem 1)

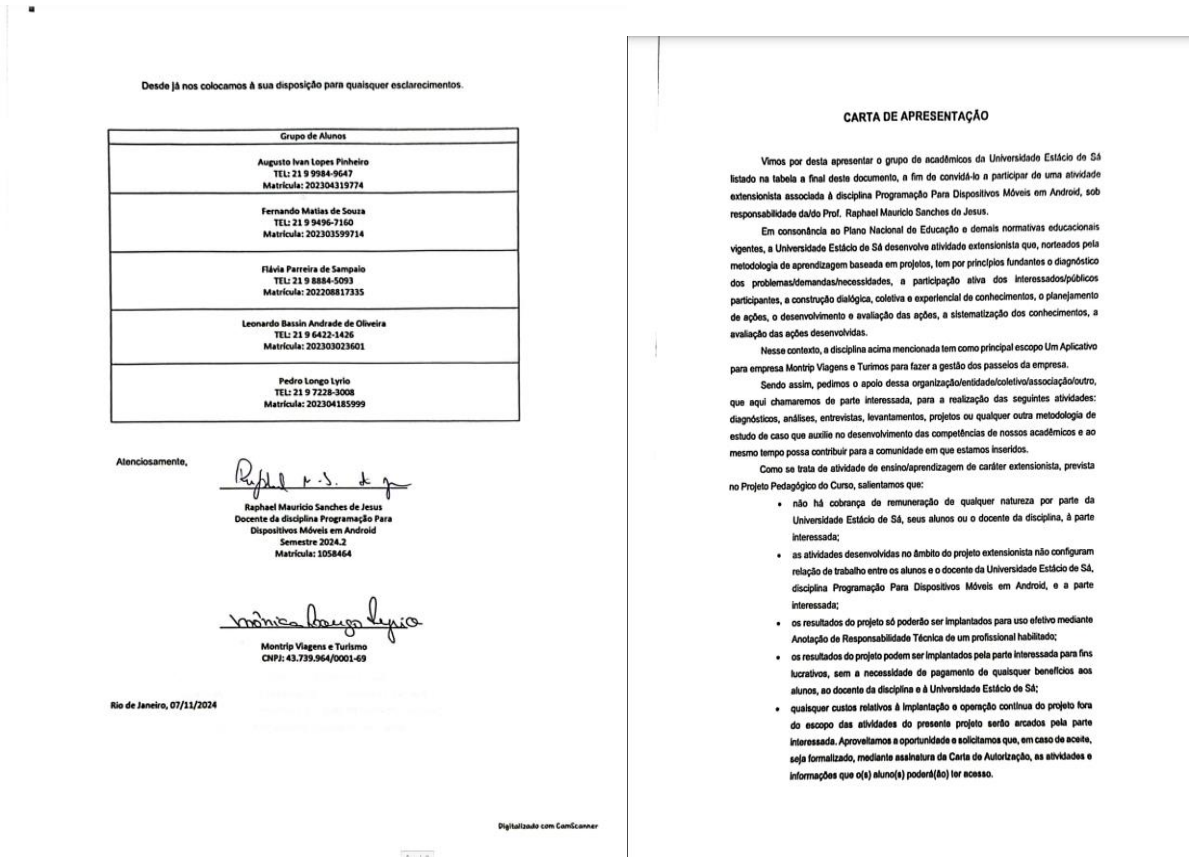
(imagem 2)

- Sala de reunião criada para conversa sobre o projeto



(imagem 3)

- carta assinada pela contratante e professor



- Apresentação ao professor



-Link do código no github

<https://github.com/guguivan/Projeto-codigoMobileApp.git>