

**Centro Universitário Unimetrocamp Wyden
Vila Industrial**

WOLF STUDIO BARBER

Nome do(s) discente(s) integrantes do grupo

Felipe de Lima Bengévenga

João Vitor Nascimento Sabino

Letícia Tavares Braga

Nome do(a) professor(a) 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.....	4
1.3. Justificativa.....	4
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)	5
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	5
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	6
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	6
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.	7
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	9
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	9
2.5. Recursos previstos	9
2.6. Detalhamento técnico do projeto.....	10
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	11
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita).....	11
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	11
3.3. Relato de Experiência Individual.....	12
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	12
3.2. METODOLOGIA	13
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:.....	14
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	15
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

As partes interessadas deste projeto envolvem os desenvolvedores, o público-alvo beneficiado diretamente pelo aplicativo e os parceiros envolvidos no apoio e orientação do projeto.

Equipe de Desenvolvimento:

O aplicativo está sendo desenvolvido por três estudantes universitários, atualmente cursando o ensino superior nas áreas de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Ciência da Computação. São eles:

João Vitor Nascimento Sabino — RA: 202202538019, 22 anos, estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Felipe de Lima Benguevenga — RA: 202202470139, 26 anos, estudante de Ciência da Computação.

Letícia Tavares Braga — RA: 202302192777, 20 anos, estudante de Ciência da Computação.

A equipe é responsável por todas as etapas do projeto, desde a concepção da ideia até o desenvolvimento e testes do aplicativo. O projeto visa integrar conhecimentos adquiridos em sala de aula à prática, com o objetivo de desenvolver uma solução digital de impacto social.

Público-Alvo:

O público-alvo principal é o profissional autônomo Francisco Esle dos Reis Santos, barbeiro localizado no centro de Campinas/SP. Sua clientela é composta por crianças, jovens e adultos, em sua maioria pertencentes à população de baixa renda (classes C e D). Muitos desses clientes enfrentam dificuldades para realizar agendamentos presenciais ou por telefone, especialmente por conta de horários de trabalho e limitações no atendimento. O aplicativo proposto visa facilitar esse processo, oferecendo uma plataforma digital acessível para marcação de horários, resultando em melhoria na organização dos atendimentos e na satisfação dos clientes.

Parceiros:

Além do barbeiro Francisco Esle, que contribuiu com informações práticas para a definição dos requisitos do sistema, destaca-se o papel da instituição de ensino (faculdade) como parceira indireta, ao oferecer apoio acadêmico, orientação técnica e espaço para o desenvolvimento do projeto. Caso necessário, poderá ser formalizado um termo de acordo ou cooperação informal entre os envolvidos.

A definição clara das partes interessadas reforça a pertinência social do projeto, uma vez que ele atende diretamente a uma necessidade real de um profissional autônomo e sua comunidade, ao mesmo tempo em que proporciona aprendizado prático e interdisciplinar aos estudantes envolvidos.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

A problemática identificada que motivou a elaboração deste projeto de extensão é a dificuldade enfrentada por barbeiros autônomos no processo de agendamento e organização de sua agenda de atendimentos. A ausência de um sistema automatizado faz com que esses profissionais precisem realizar todo o gerenciamento manualmente, utilizando, na maioria das vezes, agendas físicas, aplicativos de mensagens ou redes sociais. Esse modelo de organização se mostra ineficiente, propenso a erros, esquecimentos de horários e sobreposições de atendimentos, além de demandar tempo excessivo na confirmação e gerenciamento de compromissos.

Durante encontros, conversas e trocas realizadas com barbeiros locais, especialmente aqueles que atuam de forma autônoma ou em pequenos estabelecimentos, foi possível perceber que essa dificuldade afeta diretamente a qualidade do atendimento e a satisfação dos clientes, além de gerar estresse e comprometer a organização financeira do negócio. A demanda sociocomunitária, portanto, surgiu a partir de uma escuta ativa e atenta às necessidades expressadas por esses profissionais, que demonstraram interesse em soluções tecnológicas que pudessem facilitar e otimizar sua rotina.

Assim, a problemática priorizada para o desenvolvimento deste projeto é justamente a criação de uma ferramenta acessível e funcional que auxilie o barbeiro no agendamento e gerenciamento de sua agenda de forma prática, eficiente e intuitiva. Essa solução visa não apenas facilitar o dia a dia do profissional, mas também melhorar a experiência dos clientes, reduzindo falhas e promovendo um serviço mais organizado e profissional.

1.3. Justificativa

A problemática escolhida, que envolve a dificuldade enfrentada pelo barbeiro na organização e agendamento de seus atendimentos, é altamente pertinente do ponto de vista acadêmico. Essa metodologia visa justamente à aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação acadêmica, estimulando a resolução de demandas reais da comunidade e promovendo o desenvolvimento de competências técnicas, sociais e éticas.

No caso deste projeto, a construção de uma solução tecnológica para o gerenciamento de agendamentos dialoga diretamente com os objetivos formativos do curso, que incluem o desenvolvimento de habilidades em análise de problemas, levantamento de requisitos, modelagem de sistemas, programação e desenvolvimento de interfaces intuitivas, além da aplicação de boas práticas em engenharia de software. Além disso, favorece a capacidade de trabalho em equipe, comunicação com o público-alvo e adaptação de soluções às reais necessidades dos usuários, competências fundamentais para a atuação profissional.

A motivação do grupo de trabalho está centrada na possibilidade de aplicar na prática os conhecimentos teóricos adquiridos, ao mesmo tempo em que contribui para a melhoria da qualidade de vida e da gestão profissional do barbeiro da comunidade. O contato direto com esses profissionais e a identificação da demanda concreta despertaram o interesse do grupo em desenvolver uma solução que fosse, além de tecnicamente eficiente, socialmente relevante. Assim, o projeto reforça o compromisso social da universidade e potencializa a formação integral dos estudantes, promovendo o aprendizado contextualizado, significativo e voltado à transformação da realidade.

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

Com esse projeto de extensão temos os seguintes objetivos:

- Aprender de forma clara a desenvolver aplicativos utilizando as tecnologias React-Native, Expo e Firebase.
- Entregar o aplicativo funcional
- Adquirir conhecimento sobre desenvolvimento de aplicativos para dispositivos moveis

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

De acordo com Boniface et al. (2020), o React Native oferece uma estrutura robusta para o desenvolvimento mobile utilizando JavaScript, permitindo que desenvolvedores web possam migrar com maior facilidade para o universo mobile. Essa reutilização de conhecimentos contribui para uma formação mais inclusiva e rápida de novos programadores, o que é essencial em projetos de extensão com tempo limitado e foco em resultados práticos.

BONIFACE, Chris et al. React Native in Action. Manning Publications, 2020.

Farrell (2021) enfatiza o papel do Expo, uma ferramenta que abstrai a complexidade do ambiente nativo e facilita o desenvolvimento, teste e publicação de aplicativos. Expo permite que estudantes e participantes de projetos extensionistas iniciem suas experiências com desenvolvimento Android sem a necessidade de configurar emuladores complexos ou trabalhar diretamente com código nativo. Isso amplia o acesso a práticas reais de desenvolvimento e encurta o tempo entre a concepção da ideia e a entrega funcional do aplicativo.

FARRELL, Spencer A. React Native for Mobile Development: Harness the Power of React Native to Create Stunning iOS and Android Applications. Packt Publishing, 2021.

Já Freire e Prado (2019) destacam a importância da tecnologia como instrumento de transformação social. Quando aliada a metodologias ativas, como o desenvolvimento baseado em projetos (Project-Based Learning - PBL), o uso de tecnologias como React Native e Expo potencializa a aprendizagem significativa e o engajamento dos alunos com problemas reais da comunidade. A criação de aplicativos funcionais com propósitos sociais — como

aplicativos de apoio à saúde, educação ou serviços públicos — torna-se um poderoso meio de aplicação prática do conhecimento técnico em benefício da sociedade.

FREIRE, Paulo; PRADO, Maria E. B. Extensão Universitária: Formação Cidadã e Desenvolvimento Social. Editora Cortez, 2019.

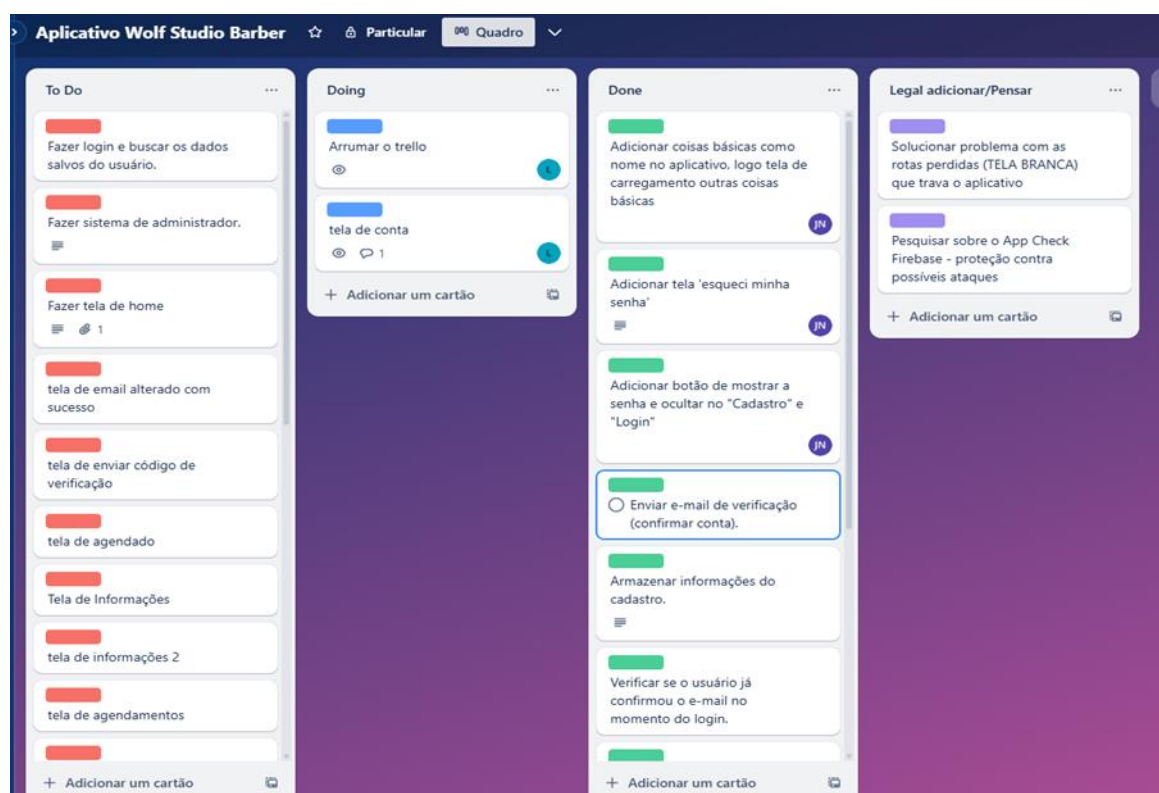
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

O Trello é uma plataforma digital oferecem uma abordagem visual e flexível para equipes gerenciarem projetos, fluxos de trabalho e tarefas de forma eficiente. Com ele, você pode criar quadros virtuais personalizados nos quais é possível adicionar uma variedade de informações, como arquivos, listas de verificação e até automatizar determinadas ações. Essa colaboração facilita a organização e produtividade da equipe, permitindo um trabalho mais eficiente e coordenado. Basta se inscrever, criar um quadro e utilizar!

Após análises e discussões em sala de aula, optamos por usar o Trello como nosso gerenciador de tarefas do projeto. Essa decisão foi tomada considerando as conversas e sugestões da equipe, concluindo que o Trello é a ferramenta mais adequada para as nossas necessidades.

Link para o Trello do projeto: <https://trello.com/b/pNlpCRMd/aplicativo-wolf-studio-barber>



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 concepção do projeto se deu por meio de um diálogo inicial com o barbeiro responsável pelo estabelecimento, público-alvo direto da aplicação desenvolvida. Essa conversa informal teve como objetivo compreender as principais necessidades e dificuldades enfrentadas no agendamento de horários, especialmente em relação ao uso de ferramentas digitais.

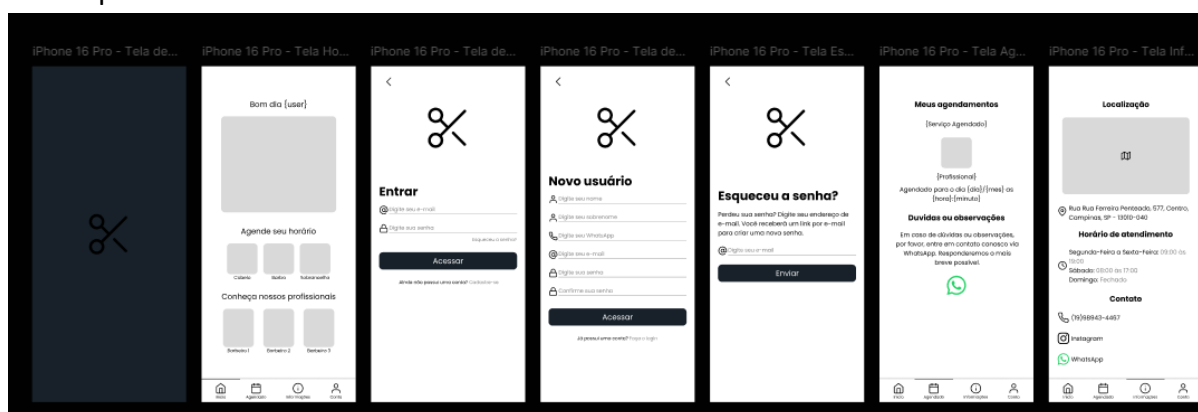
Durante esse processo de escuta, foram levantadas sugestões sobre o visual do aplicativo, como a importância de manter uma interface simples e intuitiva, que pudesse ser utilizada por diferentes perfis de clientes — inclusive aqueles com pouca familiaridade com tecnologia. O barbeiro também contribuiu com ideias sobre categorias de serviços, horários mais comuns de atendimento e a necessidade de incluir uma tela com informações de contato e localização da barbearia.

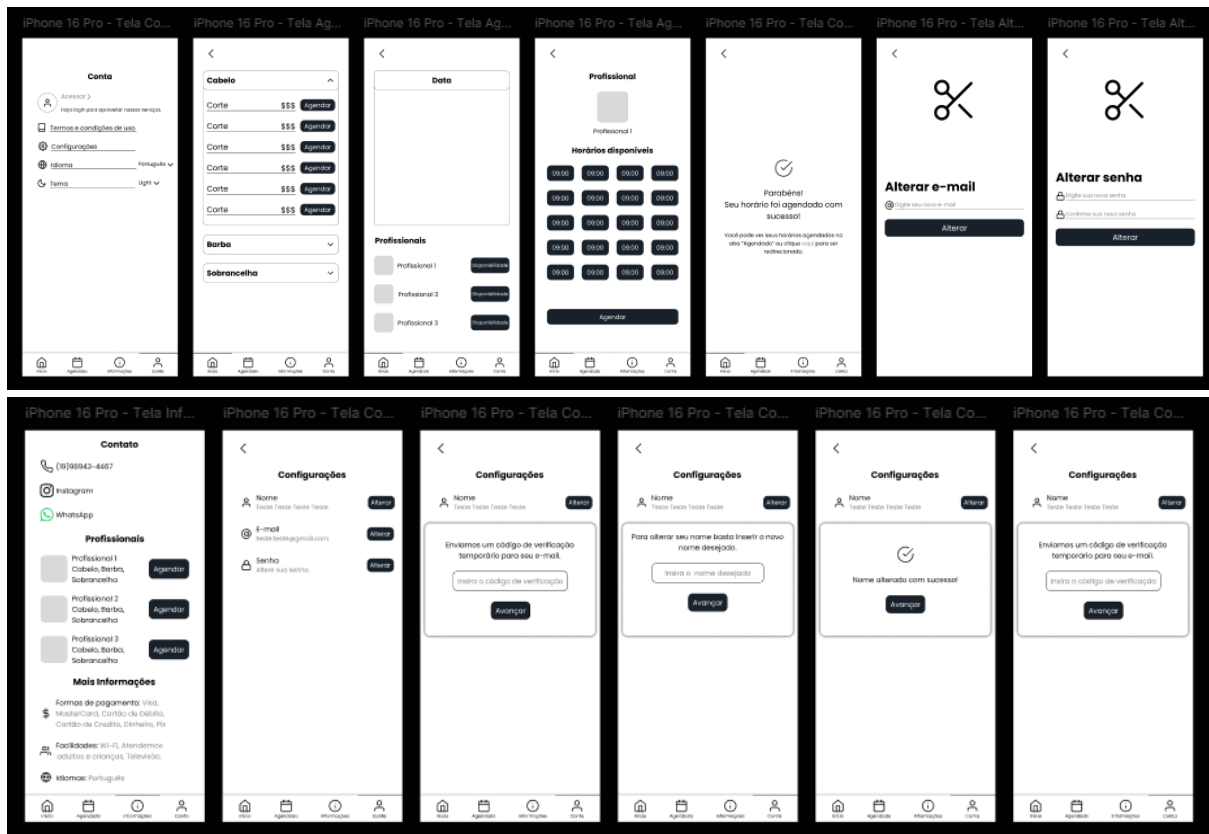
Ao longo do desenvolvimento, algumas trocas pontuais foram feitas, nas quais o barbeiro validou protótipos de tela e forneceu feedback sobre o fluxo de uso. Embora não tenha participado diretamente de todas as etapas, suas contribuições foram fundamentais para moldar o projeto conforme a realidade prática do seu negócio.

A estratégia de envolvimento adotada pelo grupo priorizou a escuta ativa, com abertura para adaptar funcionalidades de acordo com a demanda real apresentada. Mesmo com um envolvimento mais pontual do público participante, foi possível garantir uma construção conjunta e alinhada com os objetivos práticos da extensão.

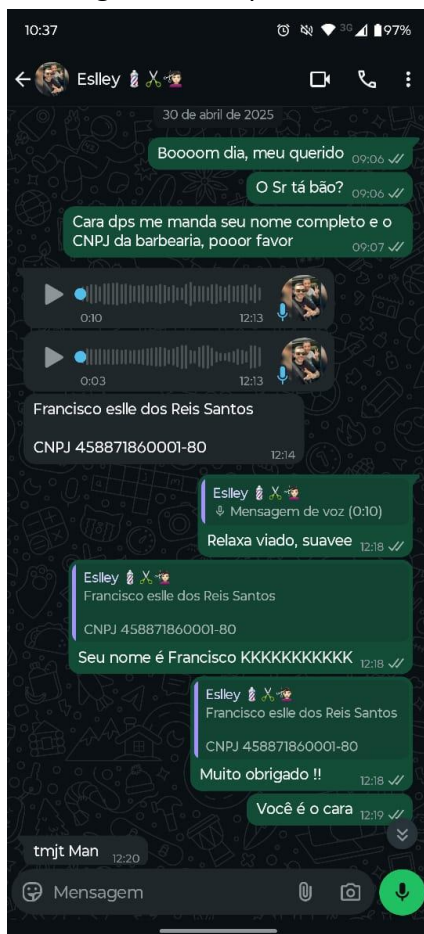
Foram realizados registros de algumas dessas interações, incluindo capturas de tela de protótipos validados, mensagens trocadas, anotações de reuniões presenciais, servindo como evidência do processo colaborativo entre o acadêmico desenvolvedor e o participante sociocomunitário.

Protótipo validado:





Mensagens com a parte interessada:



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

Optamos por desenvolver uma Matriz de responsabilidade para descrever as atividades em que cada um está encarregado.

Matriz de responsabilidade

Tarefa	Felipe de Lima	João Vitor	Letícia Tavares
Fazer o frontend	R	C	R
Fazer o backend	C	R	C
Organizar o Trello	I	R	C
Documentação	C	R	R

legenda
R = Responsavel
A = Autoridade
C = Consultado
I = Informado

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Para alcançar os objetivos do projeto, as atividades foram organizadas em três etapas principais, com critérios e indicadores que garantem sua efetividade:

1. Capacitação técnica e definição do projeto

Como será feito: Estudo e prática das tecnologias React e Expo, com realização de cursos, exercícios e encontros para troca de conhecimentos. Também será feito o levantamento de requisitos e definição das principais funcionalidades do aplicativo com base nas necessidades do barbeiro.

Critérios/Indicadores:

- Participação ativa nas atividades formativas;
- Protótipo inicial elaborado.

2. Desenvolvimento e testes do aplicativo

Como será feito: Implementação das funcionalidades usando React Native e Expo, seguida de testes em diferentes dispositivos Android. A validação será feita junto ao barbeiro, com coleta de feedbacks para ajustes.

Critérios/Indicadores:

- Aplicativo funcional com pelo menos 50% das funcionalidades;
- Ajustes conforme feedback.

2.5. Recursos previstos

Os recursos previstos para o desenvolvimento desse projeto são os seguintes listados abaixo: Equipamentos como:

- Máquina pessoal dos desenvolvedores
- Visual Studio Code
- React-Navite
- Expo
- Internet
- Android Studio
- Type Script
- Firebase

2.6. Detalhamento técnico do projeto

O projeto consistiu no desenvolvimento de um aplicativo mobile para agendamento de horários em uma barbearia, utilizando a stack React Native + Expo, com TypeScript como linguagem principal e integração com os serviços da plataforma Firebase (Auth e Firestore).

1. Tecnologias Utilizadas

- Frontend: React Native (com Expo Managed Workflow), TypeScript, React Navigation.
- Backend (BaaS): Firebase Authentication (para login, cadastro e redefinição de senha), Firebase Firestore (banco de dados NoSQL em nuvem).
- Design: Figma (prototipagem), Customização com Styled Components e uso de ícones do pacote @expo/vector-icons.
- Gerenciamento de Estado: Context API, com persistência local via AsyncStorage (em alguns testes).
- Testes: Manuais (em emuladores Android via Android Studio e dispositivos físicos).

2. Estrutura e Funcionalidades

1. Sistema de Autenticação:
 - Login e cadastro via Firebase Auth com verificação de e-mail.
 - Redefinição de senha via envio automático de link para o e-mail do usuário.
2. Agendamento:
 - Armazenamento dos agendamentos no Firestore, organizados por ID de usuário.
 - Leitura e listagem em tempo real dos horários já marcados.
3. Navegação e Interface:
 - Navegação estruturada com React Navigation (Stack e Bottom Tabs).
 - Layout responsivo com adaptação a diferentes tamanhos de tela.
 - Estilização padronizada com base em temas e modo escuro/claro (em implementação).
4. Outras telas:
 - Página "Sobre" com informações do desenvolvedor e do projeto.
 - Tela de "Termos de uso e política de privacidade".
 - Tela de informações sobre o aplicativo (versão, autor etc.).

3. Processo de Desenvolvimento

- Etapa 1 – Planejamento: definição do escopo com base em entrevista com o cliente (barbeiro).
- Etapa 2 – Prototipação: fluxos e wireframes validados em Figma.
- Etapa 3 – Desenvolvimento incremental: organização modular, com versionamento no Git.
- Etapa 4 – Testes e refinamento: verificação de usabilidade, testes de autenticação e fluxo de agendamento.

4. Considerações Técnicas

A escolha por React Native e Firebase se deu por conta da integração rápida, curva de aprendizado adequada ao tempo de execução do projeto e escalabilidade para MVPs. O uso do Expo permitiu agilidade no desenvolvimento e testes, evitando etapas complexas de configuração nativa.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

O grupo considera que os objetivos sociocomunitários estabelecidos para o projeto foram plenamente atingidos. A solução desenvolvida atendeu de forma efetiva à demanda identificada pelo cliente, oferecendo uma ferramenta prática para organização e agendamento de atendimentos, contribuindo diretamente para a melhoria da gestão do trabalho desse profissional.

Por fim, o projeto também proporcionou ao grupo uma vivência significativa de extensão universitária, permitindo aplicar conhecimentos técnicos para resolver um problema concreto, reafirmando o compromisso social e formativo da universidade.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

As respostas não podem ser editadas

Avaliação de reação com a parte interessada

Sua opinião é muito importante para avaliarmos o impacto do nosso projeto e melhorarmos ainda mais a solução desenvolvida. Por favor, responda com sinceridade. Obrigado!

* Indica uma pergunta obrigatória

1) Você conseguiu utilizar o aplicativo sem dificuldades? *

☒ Sim, totalmente.

☐ Sim, com pequenas dificuldades.

☐ Não, tive dificuldades.

2) O aplicativo ajudou na organização da sua agenda? *

☒ Sim, melhorou bastante

☐ Melhorou um pouco

☐ Não senti diferença

☐ Piorou minha organização

3) Como você avalia a facilidade de uso da interface (menus, botões, opções)? *

☐ Muito fácil de usar

☒ Fácil

☐ Um pouco confuso

☐ Difícil de usar

4) As funcionalidades disponíveis atendem às suas necessidades? *

☒ Sim, todas

☐ A maioria

☐ Algumas

☐ Nenhuma

5) Você percebeu redução de problemas como agendamentos duplicados, esquecimentos ou desencontros? *

☒ Sim, reduziu bastante

☐ Um pouco

☐ Não mudou

☐ Piorou

6) Que nota geral você daria para o aplicativo?

1

2

3

4

5

☐

☐

☐

☐

☒

7) Você gostaria de sugerir alguma melhoria ou nova funcionalidade?

3.2. Relato de Experiência Individual

João Vitor Nascimento Sabino

CONTEXTUALIZAÇÃO

Me chamo João Vitor Nascimento Sabino, sou estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e participei ativamente do projeto de desenvolvimento de um aplicativo mobile chamado Wolf Studio Barber App, voltado para facilitar o agendamento de serviços em uma barbearia localizada no centro de Campinas/SP. O projeto foi realizado em equipe, com mais dois colegas de curso, no contexto da disciplina de Programação Para Dispositivos Móveis em Android.

O aplicativo foi desenvolvido utilizando a tecnologia React Native, com a linguagem TypeScript, e como banco de dados utilizamos o Firebase, que também foi empregado no serviço de autenticação (Firebase Auth) para login, cadastro e gerenciamento de usuários. A IDE principal utilizada foi o Visual Studio Code, e o Android Studio foi adotado para execução e testes do aplicativo em ambiente simulado.

Minha participação no projeto foi ampla e diversificada: fui o responsável por esquematizar todo o funcionamento da aplicação no Figma, desde o protótipo de baixa fidelidade até a estruturação visual das telas finais. Também atuei diretamente no desenvolvimento do front-end das telas, organizando a navegação e os componentes visuais. Além disso, contribuí de forma significativa na integração com o Firebase, estruturando a base de dados, autenticação de usuários, e funcionalidades como login, cadastro, redefinição de senha e sistema de agendamentos.

Criei ainda as telas de termos e condições de uso, informações sobre o aplicativo, visualização de serviços agendados e agendamento de novos serviços. Além do desenvolvimento técnico, fui responsável pela edição das imagens do aplicativo e pela criação de logotipos e identidade visual, garantindo uma apresentação mais profissional e coerente com a proposta do projeto.

Essa experiência me permitiu aplicar, na prática, os conhecimentos adquiridos ao longo do curso e desenvolver competências técnicas e criativas, trabalhando tanto com design quanto com programação e banco de dados.

METODOLOGIA

A experiência foi vivenciada de forma prática durante o desenvolvimento de um aplicativo mobile de agendamento para uma barbearia. As atividades foram realizadas de forma remota, utilizando um computador pessoal e um smartphone para testes. Também houve encontros presenciais durante as aulas na faculdade, onde foram discutidos o planejamento e o andamento do projeto com o auxílio do professor.

O público envolvido foi o próprio desenvolvedor (autor deste relatório), os colegas de classe do autor, e o barbeiro, responsável por fornecer as necessidades e funcionalidades esperadas para o aplicativo.

O desenvolvimento ocorreu ao longo de algumas semanas, durante o tempo livre do autor. A experiência foi dividida em etapas:

Planejamento: foram definidos os objetivos do app, como permitir o login do cliente, cadastro e agendamento de horários.

Configuração do ambiente: utilizou-se o framework React Native com Expo, além da integração com o serviço Firebase para autenticação de usuários e envio de e-mails de recuperação de senha.

Desenvolvimento das telas: foram criadas as telas de login, cadastro, recuperação de senha e as telas principais do app incluindo tela de conta, informações serviços agendados e agendamento de serviços. A lógica de verificação de login e redirecionamento de tela foi implementada com base na autenticação do usuário.

Testes: foram feitos testes manuais em celular Android, simulando diferentes situações, como login com credenciais erradas, redefinição de senha e navegação entre telas.

Ajustes finais: após os testes, foram corrigidos alguns erros de digitação, mensagens de erro e ajustes visuais para uma melhor experiência do usuário.

A experiência proporcionou uma vivência real e prática no desenvolvimento de aplicativos, desde a parte lógica até a interface com o usuário.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A expectativa inicial era desenvolver um aplicativo funcional que atendesse às necessidades básicas de agendamento de horários para uma barbearia. Além disso, esperava-se aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso e obter uma experiência prática real no desenvolvimento mobile.

Durante o processo, foi possível vivenciar de forma concreta todas as etapas do desenvolvimento de um aplicativo, desde o planejamento até os testes finais. A experiência proporcionou não apenas a aplicação dos conceitos estudados em aula, mas também a oportunidade de resolver problemas reais, adaptar funcionalidades às necessidades do cliente e lidar com imprevistos técnicos.

Um dos principais resultados foi a criação de um aplicativo funcional, capaz de realizar login, cadastro de usuários, recuperação de senha e acesso à tela principal. O app foi testado com sucesso em um celular Android, cumprindo os objetivos definidos no planejamento inicial.

Entre as principais aprendizagens, destacam-se o uso do framework React Native com Expo, a integração com o Firebase, e a lógica de navegação entre telas baseada na autenticação do usuário. Também foi importante aprender a lidar com erros, a testar diferentes fluxos e a melhorar a interface do usuário com base nos testes.

Quanto às facilidades, o uso do Expo simplificou bastante a configuração e os testes do aplicativo no celular. Além disso, o suporte da comunidade e a documentação oficial foram de grande ajuda para resolver dúvidas durante o desenvolvimento.

Já entre as dificuldades, destacam-se alguns desafios técnicos relacionados à autenticação de usuários e à persistência de login. Também foi necessário adaptar o layout do aplicativo para diferentes tamanhos de tela, o que exigiu mais atenção aos detalhes de responsividade.

Outro ponto relevante foram os encontros presenciais durante as aulas, que contribuíram para esclarecer dúvidas, discutir soluções e trocar experiências com colegas e professores. Essa troca foi fundamental para a evolução do projeto.

De modo geral, a experiência foi bastante positiva. Sentir-se capaz de transformar uma ideia em um produto real foi extremamente motivador. Como recomendação, sugere-se que outros estudantes também tentem desenvolver projetos com base em problemas reais, pois isso torna o processo de aprendizagem muito mais rico, desafiador e recompensador.

REFLEXÃO APROFUNDADA

O relato coletivo expressa bem o espírito de colaboração, a divisão de tarefas e a importância das contribuições de todos os membros para o sucesso do projeto e de fato, essas trocas aconteceram em reuniões e conversas durante o processo. Entretanto, ao analisar mais profundamente minha própria experiência, percebo que, na prática, assumi uma carga muito significativa das responsabilidades técnicas e operacionais do desenvolvimento.

Fui o principal responsável por planejar e estruturar o aplicativo desde o protótipo visual até o funcionamento completo das telas, além de executar a maior parte do código-fonte e gerenciar a integração com o Firebase. Isso me proporcionou uma experiência intensa e enriquecedora, mas também exigiu muito esforço individual, especialmente em momentos fora do horário das aulas, nos quais precisei aprender tecnologias novas, enfrentar erros e buscar soluções por conta própria.

Apesar disso, é importante destacar que os colegas de grupo também contribuíram dentro de suas possibilidades, com ideias, sugestões e auxílio na documentação e nas decisões de design. Houve momentos em que o apoio deles foi essencial para alinhar o projeto à proposta sociocomunitária, principalmente nas reuniões presenciais com mediação do professor. Essa interação, embora limitada em termos técnicos, agregou valor ao projeto e fortaleceu o senso de equipe.

Essa vivência reforçou a importância de saber colaborar, mas também evidenciou o valor da autonomia, da proatividade e da responsabilidade pessoal dentro de um grupo. Aprendi que,

em projetos reais, nem sempre as contribuições são iguais, mas todas têm seu peso — e saber reconhecer isso com maturidade é parte do crescimento profissional.

Por fim, acredito que tanto o envolvimento coletivo quanto minha dedicação individual foram fundamentais para o sucesso do projeto. Cada um contribuiu como pôde, e a soma desses esforços resultou em um aplicativo funcional, com impacto real para o barbeiro e seus clientes. A experiência como um todo foi desafiadora, mas extremamente enriquecedora tanto técnica quanto pessoalmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste projeto não apenas solucionou uma demanda real da barbearia Wolf Studio Barber, como também abriu portas para futuras colaborações e desdobramentos, tanto no campo da extensão quanto da pesquisa aplicada. A receptividade por parte do barbeiro, enquanto usuário principal do sistema, mostrou que há interesse genuíno em evoluir a aplicação, tornando-a ainda mais útil no dia a dia do estabelecimento.

Como perspectiva de extensão, um dos caminhos possíveis seria a possibilidade a criação de um painel web e mobile administrativo, para que o profissional possa gerenciar os horários de forma mais ampla, com gráficos de desempenho, histórico de clientes e relatórios.

Do ponto de vista da pesquisa, o projeto pode servir como base para estudos relacionados à experiência do usuário (UX), acessibilidade em aplicativos de serviços, ou até mesmo ao uso de tecnologias móveis em pequenos negócios. Há ainda margem para investigar como soluções tecnológicas simples podem contribuir para a formalização e profissionalização de empreendedores autônomos, como é o caso do barbeiro atendido.

Em relação às tecnologias utilizadas, a escolha pelo React Native e Firebase mostrou-se eficaz para os objetivos iniciais do projeto, especialmente pela agilidade no desenvolvimento e facilidade de integração. No entanto, algumas soluções alternativas poderiam ter sido consideradas, como:

Uso do Flutter com Dart, que oferece excelente desempenho nativo e uma comunidade em crescimento, além de uma interface visual muito fluida.

Banco de dados SQLite local para permitir o funcionamento offline do app, o que pode ser relevante para profissionais que atendem em locais com conexão instável ou Supabase para substituir o Firebase em todas suas funcionalidades.

Notificações push utilizando Firebase Cloud Messaging (FCM), para lembrar os clientes de agendamentos futuros e reduzir faltas.

Autenticação por redes sociais (Google, Facebook), oferecendo mais praticidade ao usuário na hora de se registrar ou acessar o app.

Essas melhorias podem ser exploradas em versões futuras do aplicativo, ampliando seu impacto e contribuindo para uma solução cada vez mais completa. De maneira geral, o

projeto cumpriu seu propósito, mas também mostrou que há muito espaço para inovação e aprofundamento, tanto técnico quanto acadêmico. Levar soluções reais a problemas locais, por meio da tecnologia, foi uma experiência transformadora que reforça a importância do desenvolvimento orientado à comunidade.

Letícia Tavares Braga

CONTEXTUALIZAÇÃO

Neste projeto, fomos desafiados a desenvolver uma aplicação para dispositivos Android. Achei a proposta bastante interessante e encarei como um desafio a ser superado, já que até então eu nunca havia programado especificamente para essa plataforma.

Minha principal contribuição foi na parte de **frontend** do projeto, ou seja, na construção da interface visual da aplicação, garantindo que ela fosse intuitiva e agradável para o usuário. Além disso, também atuei ativamente na elaboração da **documentação**, como relatórios e registros técnicos, contribuindo para uma documentação clara e bem estruturada.

METODOLOGIA

A experiência foi vivenciada na instituição de ensino em que estudamos, com a participação ativa minha, dos meus colegas e do professor orientador, todos mencionados neste mesmo documento. Também contamos com a colaboração do nosso cliente, Francisco, proprietário da barbearia. O projeto foi desenvolvido ao longo de um semestre, entre fevereiro e junho de 2025.

Inicialmente, realizamos reuniões para definir a ideia central do projeto, chegando a um consenso sobre o desenvolvimento de uma aplicação para a barbearia do cliente. Em seguida, iniciamos a construção das telas de **login**, **cadastro** e **recuperação de senha**. Após essa etapa, implementamos o **banco de dados**, responsável por armazenar todas as informações da aplicação.

Prosseguimos com a criação da **identidade visual**, desenvolvendo a logo da barbearia, e realizamos ajustes na interface das telas iniciais (login e cadastro) para melhorar a experiência do usuário. Posteriormente, criamos a **aba de conta**, com funcionalidades comuns a esse tipo de seção, e, logo após, a área de **agendamento de serviços**, incluindo opções como **barba**, **cabelo** e **sobrancelha**. A tela de **agendamentos realizados** foi desenvolvida na sequência.

Paralelamente a todo o processo de construção da interface, também trabalhamos no **backend**, garantindo o funcionamento das funcionalidades implementadas e a integração com o banco de dados.

A etapa de **documentação** também teve grande importância, pois registrou de forma clara e organizada todas as fases do projeto, desde o planejamento até a execução, servindo como base para futuras manutenções e possíveis melhorias no sistema.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tínhamos um esboço inicial e uma expectativa de como iríamos desenvolver este projeto, e até o momento, tudo tem se concretizado conforme o planejado. Fiquei muito satisfeita com o resultado que estamos alcançando, e ver algo que antes era apenas uma ideia no papel se transformar em uma aplicação funcional é extremamente empolgante.

Ao longo desse processo, aprendi e descobri muitas coisas novas, especialmente por se tratar da minha primeira experiência com **programação Android**. Senti mais facilidade na parte de **frontend**, pois possui semelhanças com o desenvolvimento de interfaces para web, com o qual já tinha certa familiaridade.

No entanto, enfrentamos alguns desafios, principalmente ao tentar **conectar e referenciar corretamente as diferentes páginas da aplicação**, garantindo uma navegação fluida e funcional entre elas. Apesar das dificuldades, conseguimos superá-las com pesquisa, testes e colaboração em equipe, o que contribuiu ainda mais para o nosso aprendizado.

REFLEXÃO APROFUNDADA

Participar deste projeto foi uma experiência muito enriquecedora para meus colegas e eu. Ao longo do curso, aprendi na teoria como desenvolver aplicativos e utilizar ferramentas como React e Expo, mas vivenciar esse processo na prática, com um propósito real e voltado para ajudar a comunidade, foi muito mais desafiador e gratificante.

Percebemos que a teoria nos deu uma base importante, mas lidar com as necessidades reais do barbeiro, entender suas dificuldades e adaptar a solução ao seu dia a dia foi algo que só a prática poderia nos ensinar. Aprendi a escutar, a ter paciência e a ajustar o que havíamos planejado para que realmente fosse útil e fácil para ele.

Além disso, trabalhar em grupo, dividir tarefas, resolver problemas juntos e ver o resultado final funcionando me trouxe um sentimento de realização que não conseguiria experimentar apenas nas aulas teóricas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora o projeto ainda não esteja completamente finalizado, conseguimos entregar uma grande parte das principais funcionalidades, atendendo ao objetivo inicial da aplicação. No entanto, há um grande potencial para aprimoramentos futuros, tanto na melhoria dos recursos já existentes quanto na adição de novas funcionalidades que podem tornar a aplicação ainda mais completa e eficiente.

Felipe de Lima Bengevenga

CONTEXTUALIZAÇÃO

Neste projeto, tive a oportunidade de mergulhar no desenvolvimento de aplicativos para a plataforma Android, algo que nunca havia feito ao longo do curso. Senti-me desafiado ao perceber que precisaríamos usar linguagens e ferramentas com as quais eu tinha pouca familiaridade, conhecendo apenas superficialmente. O projeto foi desenvolvido em React Native com Expo, utilizando TypeScript como linguagem principal, além do Firebase para o banco de dados. Para o ambiente de desenvolvimento, trabalhamos com o Visual Studio Code em conjunto com o Android Studio, o que nos permitiu acompanhar e testar as evoluções do aplicativo de forma eficiente.

Minha contribuição foi focada na elaboração das telas, com o objetivo de tornar o aplicativo intuitivo e amigável para o usuário. Embora o design inicial já estivesse prototipado no Figma, durante a implementação surgiram novas ideias e insights que melhoraram a experiência final, exigindo ajustes contínuos e refinamentos tanto no layout quanto na usabilidade.

METODOLOGIA

Este projeto foi desenvolvido no ambiente acadêmico da nossa instituição de ensino, contando com a colaboração ativa da equipe de desenvolvimento, do professor orientador e do Francisco, proprietário da barbearia para a qual criamos o aplicativo. Durante o semestre letivo, trabalhamos em conjunto para desenvolver uma solução que atendesse às necessidades reais do seu estabelecimento.

O processo iniciou-se com reuniões de planejamento para definir o escopo do projeto, quando decidimos criar um sistema de agendamento online. Começamos pelo desenvolvimento das telas básicas e, conforme avançávamos, implementamos o Firebase para armazenamento de dados. Utilizamos o Figma como ferramenta de prototipagem, onde todo o layout do aplicativo já estava previamente planejado.

Como tínhamos apenas uma aula semanal e o prazo para conclusão era de um semestre, optamos por dedicar horas extras de programação além do horário acadêmico. Essa dedicação adicional nos permitiu realizar reuniões semanais produtivas, onde compartilhávamos técnicas e apresentávamos os progressos alcançados fora do ambiente de aula. Essa dinâmica de trabalho foi essencial para o sucesso do projeto, garantindo que todas as etapas fossem concluídas dentro do prazo estabelecido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Iniciamos este projeto com o objetivo claro de desenvolver uma aplicação mobile funcional para agendamentos em barbearia, buscando colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante o curso. O que começou como um exercício acadêmico transformou-se em uma rica experiência de desenvolvimento real.

Ao longo do processo, vivenciamos todas as etapas, desde o planejamento inicial até os testes finais. Essa jornada nos permitiu não apenas aplicar conceitos teóricos, mas também enfrentar e resolver desafios práticos, como ajustes de funcionalidades e problemas técnicos imprevistos. Cada obstáculo superado representou uma valiosa oportunidade de aprendizado.

O resultado concreto foi um aplicativo plenamente funcional, com sistema completo de autenticação (incluindo login, cadastro e recuperação de senha) e uma interface principal intuitiva. Os testes realizados em dispositivos Android comprovaram que atingimos nossos objetivos iniciais.

Esta experiência foi muito agregadora para mim, tive a oportunidade de aprender novas tecnologias e ver como algumas funcionam muito bem em conjunto.

REFLEXÃO APROFUNDADA

Quando começamos este projeto, eu estava cheio de expectativas e um pouco de receio, visto que era minha primeira vez utilizando algumas tecnologias. No decorrer do trabalho, observei como cada etapa trazia seus próprios desafios e recompensas. Embora tudo já estava esquematizado no Figma, fazer com que o desejado se torne realidade foi desafiador. Uma das maiores surpresas foi ver como o protótipo, que parecia perfeito no papel, precisou de alguns ajustes quando implementado. Aprendi na prática que desenvolver uma boa interface vai muito além de seguir um layout, é preciso entender como as pessoas realmente usam o aplicativo. As horas extras que dedicamos fora do horário de aula, inicialmente vistas como um sacrifício, transformaram-se em momentos valiosos de aprendizado e colaboração.

Esta experiência me ensinou lições valiosas que ultrapassam o aspecto técnico da programação. Desenvolvi habilidades importantes de trabalho em equipe e aprendi a importância da comunicação eficiente. Percebi que consigo aprender novas tecnologias com rapidez quando aplicadas a projetos concretos, mas também identifiquei a necessidade de aprimorar minha organização pessoal para lidar melhor com prazos curtos e demandas simultâneas. O projeto me mostrou como a prática difere da teoria e como é essencial adaptar conhecimentos teóricos a situações reais de desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto representou uma importante etapa no nosso aprendizado prático de desenvolvimento mobile, consolidando competências em tecnologias como React Native, Expo e Firebase. Contudo, identificamos diversas oportunidades de evolução e aprimoramento que poderiam ser exploradas em colaboração com a parte interessada.

Para ampliação das funcionalidades, seria interessante implementar um sistema de pagamento integrado, notificações push para lembrete de agendamentos e um programa de fidelidade digital. Um painel administrativo completo permitiria ao estabelecimento gerenciar sua agenda com maior eficiência e analisar dados de atendimento.

Este trabalho demonstra como soluções tecnológicas para pequenos comércios podem evoluir continuamente. O próximo passo seria transformar este protótipo em um produto mais robusto, incorporando análises de negócio e integrações estratégicas, servindo como base para novos projetos de pesquisa e extensão na área de tecnologia aplicada a pequenos empreendimentos.