**Universidade Estácio de Sá**

**Campus – Via Brasil - Noite**

**TÍTULO DO PROJETO DE EXTENSÃO**

**Aluno: João Pedro Rodrigues              matric.:2024-034-2992-6**

**Aluno: Gabriel  Paschoal                        matric.:2024-024-3391-1**

**Prof.: Ronaldo Santos**

**Disciplina: Programação Para Dispositivos Móveis**

**2024**

**RIO DE JANEIRO/RJ**

Sumário

[1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO 3](#_Toc119686561)

[1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros 3](#_Toc119686562)

[1.2. Problemática e/ou problemas identificados 3](#_Toc119686563)

[1.3. Justificativa 3](#_Toc119686564)

[1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos) 3](#_Toc119686565)

[1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão) 3](#_Toc119686566)

[2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 4](#_Toc119686567)

[2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente) 4](#_Toc119686568)

[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](#_Toc119686569)

[2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro) 4](#_Toc119686570)

[2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto 4](#_Toc119686571)

[2.5. Recursos previstos 5](#_Toc119686572)

[2.6. Detalhamento técnico do projeto 5](#_Toc119686573)

[3. ENCERRAMENTO DO PROJETO 5](#_Toc119686574)

[3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita) 5](#_Toc119686575)

[3.2. Avaliação de reação da parte interessada 5](#_Toc119686576)

[3.3. Relato de Experiência Individual 5](#_Toc119686577)

[3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 5](#_Toc119686578)

[3.2. METODOLOGIA 6](#_Toc119686579)

[3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 6](#_Toc119686580)

[3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 6](#_Toc119686581)

[3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 6](#_Toc119686582)

# DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

## Identificação das partes interessadas e parceiros

João Pedro Rodrigues, estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, cursando atualmente primeiro semestre, masculino, 19 anos; Gabriel Paschoal, estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, cursando atualmente primeiro semestre, masculino, 24 anos. O trabalho e as reuniões foram feitos através do DISCORD.

A Empresa parceira para projeto é a Bazar & Papelaria Nina's Limitada focada na venda de matérias escolares.

## Problemática e/ou problemas identificados

 Perda **de Clientes**: Consumidores estão cada vez mais acostumados a usar aplicativos para realizar compras. Sem um app, a empresa pode perder clientes para concorrentes que oferecem essa comodidade.

 Experiência **do Usuário**: A falta de um aplicativo pode tornar a experiência de compra menos intuitiva e mais demorada, levando à insatisfação dos clientes.

 Dificuldade **em Promover Ofertas**: Sem um aplicativo, é mais difícil comunicar promoções e ofertas especiais de forma rápida e eficaz, o que pode resultar em vendas perdidas.

 Falta **de Personalização**: Um aplicativo permite coletar dados dos clientes e oferecer experiências personalizadas, como recomendações de produtos. Sem isso, a empresa pode parecer menos relevante.

 Limitação **na Interação com Clientes**: Sem um canal direto de comunicação, como um app, fica mais complicado engajar os clientes e receber feedback sobre produtos e serviços.

 Gestão **de Estoque Ineficiente**: Um aplicativo pode ajudar a monitorar vendas em tempo real e otimizar o gerenciamento de estoque. Sem isso, a empresa pode enfrentar problemas de superestoque ou falta de produtos.

 Concorrência **Aumentada**: A falta de um aplicativo pode fazer com que a empresa pareça ultrapassada, especialmente em um mercado onde a tecnologia é cada vez mais valorizada.

 Dificuldade **na Fidelização de Clientes**: Programas de fidelidade são mais fáceis de implementar e gerenciar em um aplicativo, o que pode impactar negativamente a retenção de clientes.

 Acesso **Limitado a Informações**: Sem um app, os clientes podem ter dificuldade em acessar informações sobre produtos, preços e disponibilidade, o que pode levar a frustrações.

 Impossibilidade **de Vendas Online**: A ausência de um aplicativo dificulta a implementação de um sistema de e-commerce eficiente, limitando as vendas a um ambiente físico.

 Menos **Visibilidade de Marca**: Um aplicativo pode servir como uma extensão da marca, mantendo-a sempre na mente dos consumidores. Sem isso, a marca pode se tornar menos visível.

## Justificativa

A crescente digitalização dos serviços e a mudança no comportamento dos consumidores tornaram imperativo que empresas de todos os setores, incluindo papelarias, adotem soluções tecnológicas que melhorem a experiência do cliente e otimizem suas operações. O desenvolvimento de um aplicativo mobile para uma papelaria se justifica pelos seguintes motivos

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

 Facilitar **o Acesso aos Produtos**: Criar uma plataforma com catálogo acessível e informações detalhadas.

 Melhorar **a Experiência do Usuário**: Desenvolver uma interface intuitiva para uma navegação fluida.

 Implementar **Compras Online**: Oferecer compras seguras pelo aplicativo.

 Promover **Fidelidade**: Criar programas de recompensas e promoções exclusivas.

 Integrar **com Gestão de Estoque**: Sincronizar o aplicativo com o sistema de gestão da papelaria.

 Coletar **Dados dos Clientes**: Implementar mecanismos para feedback e análise de preferências.

 Aumentar **a Visibilidade da Marca**: Usar o aplicativo para marketing e promoções.

## Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

**. Transformação Digital**

* **Definição: Refere-se ao processo de integração de tecnologia digital em todas as áreas de um negócio, mudando fundamentalmente como a organização opera e oferece valor aos clientes.**
* **Relevância: A transformação digital é essencial para empresas que desejam se manter competitivas e relevantes no mercado atual. A implementação de soluções tecnológicas pode melhorar processos e aumentar a eficiência.**

**. Teoria da Informação**

* **Definição: Estuda como a informação é coletada, processada, armazenada e disseminada. Envolve a compreensão do ciclo da informação e seu impacto na tomada de decisões.**
* **Relevância: Compreender como a informação flui dentro de uma organização pode ajudar a desenvolver sistemas que melhoram a comunicação e a colaboração.**

**. Desenvolvimento de Software Ágil**

* **Definição: Metodologias ágeis, como Scrum e Kanban, promovem um desenvolvimento iterativo e incremental de software, focando na colaboração entre equipes e na flexibilidade para mudanças.**
* **Relevância: A adoção de metodologias ágeis pode acelerar a criação de soluções tecnológicas, como aplicativos, e garantir que atendam às necessidades dos usuários finais.**

# PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

## Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

**Definição de Objetivos**

* **Identificar o Propósito do Aplicativo**:
  + Qual problema o aplicativo resolve?
  + Quais são as principais funcionalidades?
* **Estabelecer Metas**:
  + Aumentar a satisfação do cliente, otimizar processos etc.

**2. Pesquisa de Mercado**

* **Análise de Concorrência**:
  + Estudar aplicativos semelhantes no mercado.
  + Identificar funcionalidades que se destacam.
* **Público-Alvo**:
  + Definir o perfil do usuário (idade, localização, interesses).
  + Realizar pesquisas para entender as necessidades dos usuários.

**3. Especificação de Requisitos**

* **Funcionalidades Principais**:
  + Catálogo de produtos, sistema de compras, notificações, suporte ao cliente etc.
* **Requisitos Técnicos**:
  + Integração com APIs, banco de dados, sistema de pagamentos.

**4. Desenho da Arquitetura do Aplicativo**

* **Escolha das Tecnologias**:
  + React Native, SQL ou outro banco de dados.
* **Estrutura do Código**:
  + Definir a arquitetura do projeto (componentes, páginas, rotas).

**5. Prototipagem**

* **Wireframes**:
  + Criar esboços das telas do aplicativo.
  + Ferramentas recomendadas: Figma, Adobe XD.
* **Mockups**:
  + Desenvolvimento de protótipos mais detalhados para validação.

**6. Desenvolvimento**

* **Configuração do Ambiente**:
  + Configurar o ambiente de desenvolvimento (Node.js, React Native CLI, emuladores).
* **Divisão de Tarefas**:
  + Criar um cronograma de desenvolvimento, dividindo o trabalho em sprints (se estiver usando metodologias ágeis).
* **Implementação de Funcionalidades**:
  + Desenvolver cada funcionalidade conforme as especificações.
  + Realizar testes unitários para garantir a qualidade do código.

**7. Testes**

* **Testes Funcionais**:
  + Verificar se todas as funcionalidades estão operando corretamente.
* **Testes de Usabilidade**:
  + Coletar feedback de usuários reais sobre a experiência de uso.
* **Correção de Bugs**:
  + Identificar e corrigir problemas encontrados durante os testes.

**8. Lançamento**

* **Preparação para o Lançamento**:
  + Otimizar o aplicativo para desempenho e segurança.
  + Criar materiais de marketing e uma estratégia de lançamento.
* **Publicação nas Lojas de Aplicativos**:
  + Seguir os processos para publicar na Google Play Store e Apple App Store.

**9. Manutenção e Atualizações**

* **Monitoramento do Desempenho**:
  + Analisar métricas de uso e feedback dos usuários.
* **Atualizações Contínuas**:
  + Corrigir bugs e adicionar novas funcionalidades com base nas necessidades dos usuários.

**10. Marketing e Promoção**

* **Estratégia de Marketing**:
  + Definir como o aplicativo será promovido (redes sociais, anúncios, parcerias).
* **Acompanhamento de Resultados**:
  + Medir o sucesso da estratégia de marketing e fazer ajustes conforme necessário.

## 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.

Apresentar a forma como os participantes sociocomunitários envolvidos atuaram no planejamento, desenvolvimento e avaliação do projeto. Importante destacar que essas etapas serão definidas, a partir de encontros/conversas/trocas/escuta da comunidade, contexto no qual a delimitação das ações do projeto de extensão serão produto também da interação entre o público acadêmico e o público local em construção conjunta. Produzir registros (ex: fotos, capturas de tela, mensagens, formulários etc.) das reuniões, discussões, interações para evidenciar a ocorrência da troca mútua.

## Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Apresentar o papel, a(s) responsabilidade(s) e a(s) atividades de responsabilidade de cada membro do grupo de trabalho. Importante destacar que esta delimitação será a base para a avaliação do relato individual de aprendizagem, a ser preenchido no item 3.2 deste documento.

## Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Descrever o detalhamento das etapas para atingir os objetivos previstos na seção 1.4, indicando como eles serão alcançados, definindo os critérios e os indicadores necessários para a efetividade do projeto.

## Recursos previstos

Descrever os recursos previstos (materiais, institucionais e humanos) para o desenvolvimento do projeto. Esclarecer que qualquer indicação de gastos financeiros deve apontar a fonte

deste recurso. Sugere-se dar preferência a estratégias que minimizem ao máximo possível o dispêndio de custos financeiros, tendo em vista que as IES não possuem previsão de recursos específicos para a execução de projetos de extensão a serem desenvolvidos nas disciplinas da matriz curricular.

## Detalhamento técnico do projeto

Descrever a solução de Tecnologia da Informação desenvolvida, conforme etapas definidas no item 14 – Procedimentos de Ensino-Aprendizagem do Plano de Ensino, etapa 4.

# ENCERRAMENTO DO PROJETO

## Relato Coletivo:

Considerações do grupo sobre o atingimento dos objetivos sociocomunitários estabelecidos para o projeto.

### Avaliação de reação da parte interessada

Realizar avaliação de reação com a parte interessada (ex: formulário, entrevista gravada em áudio/vídeo, depoimento em áudio/vídeo etc.), para que o efetivo atingimento dos objetivos socioncomunitários propostos fique evidente.

## Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

Nesta seção, cada aluno deve citar seu nome, e sistematizar as aprendizagens construídas sob sua perspectiva individual. O relato deve necessariamente cobrir os seguintes itens:

### CONTEXTUALIZAÇÃO

Explicitar a experiência/projeto vivido e contextualizar a sua participação no projeto.

### METODOLOGIA

Descrever como a experiência foi vivenciada: local; sujeitos/públicos envolvidos; período; detalhamento das etapas da experiência.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

expectativa e o vivido; descrição do que foi observado na experiência; no que resultou a experiência; como você se sentiu? descobertas/aprendizagens, facilidades, dificuldades e recomendações caso necessário.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

Espaço para relato sobre a experiência vivida versus teoria apresentada no relato coletivo.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outros aspectos que podem ser trabalhados junto à parte interessada e perspectivas de trabalhos futuros, envolvendo tanto extensão quanto pesquisa. Soluções tecnológicas alternativas que poderiam ter sido implementadas para o projeto desenvolvido.

**OBSERVAÇÃO: Exige-se que todo o processo de desenvolvimento do projeto de extensão seja documentado e registrado através de evidências fotográficas ou por vídeos, tendo em vista que o conjunto de evidências não apenas irá compor a comprovação da realização das atividades, para fins regulatórios, como também poderão ser usadas para exposição do projeto em mostras acadêmico-científicas e seminários de extensão a serem realizados pelas IES.**