**UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ**

**NOVA IGUAÇU**

**MARKETPLACE COM REACT NATIVE**

**Alisson Dalbem, Herbert Luiz, Leonardo Oliveira, Mateus Quintino, Nathália Anastácio**

**PROFESSOR: Ronaldo Candido dos Santos**

**Junho de 2025**

Sumário

[1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO 2](#_Toc337926411)

[1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros 3](#_Toc1055432422)

[1.2. Problemática e/ou problemas identificados 3](#_Toc2101170102)

[1.3. Justificativa 3](#_Toc904180154)

[1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos) 4](#_Toc1885494265)

[1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão) 5](#_Toc121043058)

[2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 7](#_Toc998674876)

[2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente) 7](#_Toc38156011)

[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. 8](#_Toc752121062)

[2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro) 9](#_Toc1063128167)

[2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto 10](#_Toc518056838)

[2.5. Recursos previstos 10](#_Toc1511133974)

[2.6. Detalhamento técnico do projeto 11](#_Toc1245458073)

[3. ENCERRAMENTO DO PROJETO 11](#_Toc477783636)

[3.1. Relato Coletivo: 11](#_Toc786911532)

[3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada 12](#_Toc1581846005)

[3.2. Relato de Experiência Individual - Nathália Anastácio de Carvalho 12](#_Toc787517924)

[3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 12](#_Toc1461391892)

[3.2.2. METODOLOGIA 13](#_Toc1585909928)

[3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 13](#_Toc936315221)

[3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 13](#_Toc1203994730)

[3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 14](#_Toc631234673)

[3.3. Relato de Experiência Individual – Matheus Santos Quintino 14](#_Toc366326619)

[3.3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 15](#_Toc1635241411)

[3.3.2. METODOLOGIA 15](#_Toc125796347)

[3.3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 15](#_Toc1761664180)

[3.3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 16](#_Toc874211168)

[3.3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 16](#_Toc1176066698)

[3.4. Relato de Experiência Individual – Leonardo Oliveira 16](#_Toc1674210406)

[3.4.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 17](#_Toc1308725788)

[3.4.2. METODOLOGIA 17](#_Toc1435380933)

[3.4.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 17](#_Toc1149954750)

[3.4.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 17](#_Toc1651931068)

[3.4.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 18](#_Toc528486871)

[3.5. Relato de Experiência Individual – Alisson Dalbem 18](#_Toc1858356608)

[3.5.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 18](#_Toc1901272949)

[3.5.2. METODOLOGIA 18](#_Toc1758312375)

[3.5.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 19](#_Toc781617947)

[3.5.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 19](#_Toc418036683)

[3.5.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 19](#_Toc683214315)

[3.6. Relato de Experiência Individual – Herbert Luiz Pereira Gomes 19](#_Toc480061178)

[3.6.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 19](#_Toc819823681)

[3.6.2. METODOLOGIA 19](#_Toc1783595901)

[3.6.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 20](#_Toc1124521008)

[3.6.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 20](#_Toc1987280257)

[3.6.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 20](#_Toc178659825)

[REFERÊNCIAS 21](#_Toc519114942)

# DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

## Identificação das partes interessadas e parceiros

O projeto tem como foco o desenvolvimento de um marketplace para apoiar Luciane Maria, uma microempreendedora, do setor de artesanato, que atualmente, aos seus 53 anos, enfrenta limitações na divulgação e comercialização de seus produtos. Sua atuação é marcada pelo uso de canais informais de venda, com alcance restrito ao público local, o que compromete o negócio e a estabilidade financeira da atividade.

A ação extensionista busca atender essa demanda por meio da criação de uma plataforma digital que amplie o acesso ao mercado e contribua com a inclusão digital de pequenos empreendedores. Além de beneficiar diretamente a artesã envolvida, o projeto também possui potencial para se expandir futuramente e contemplar outros produtores locais que compartilham dos mesmos desafios.

Além disso, a pertinência social da iniciativa está relacionada à valorização do trabalho artesanal e ao fortalecimento de práticas econômicas sustentáveis, proporcionando ferramentas tecnológicas acessíveis e estimulando o empreendedorismo em comunidades de baixa renda.

## Problemática e/ou problemas identificados

A elaboração desse projeto surgiu a partir da escuta e observação das dificuldades enfrentadas por Luciane, que relatou limitações significativas na divulgação e comercialização de seus produtos. Em entrevistas realizadas, foi possível identificar que a principal barreira para o crescimento de seu pequeno comércio estava na ausência de ferramentas digitais que permitissem ampliar seu alcance de vendas.

Portanto, a problemática central identificada está relacionada à exclusão digital que atinge muitos pequenos empreendedores, especialmente aqueles que atuam de maneira autônoma e informal. No caso da empreendedora atendida, a venda de seus produtos depende quase exclusivamente do contato direto com clientes da própria região, o que limita suas possibilidades de expansão econômica.

## Justificativa

Do ponto de vista acadêmico, o projeto está alinhado com os princípios da aprendizagem baseada em projetos, pois integra teoria e prática na resolução de uma problemática social. Essa iniciativa, permite que os estudantes envolvidos apliquem os conteúdos das aulas de Programação Para Dispositivos Móveis em Android e entendam a importância da tecnologia como um instrumento de transformação social.

O projeto contribui para uma formação mais completa e significativa, preparando profissionais qualificados para atuar de forma crítica e inovadora ao permitir que os alunos envolvidos desenvolvam soluções tecnológicas que visam atender às necessidades da pequena empreendedora. Nesse contexto, o uso do React Native para o desenvolvimento do aplicativo, se dá devido à sua capacidade de criar aplicações multiplataforma com uma única base de código, o que otimiza o tempo de desenvolvimento e facilita futuras manutenções. Além disso, esse framework possui uma ampla comunidade ativa e documentação acessível, características que o tornam uma tecnologia apropriada tanto do ponto de vista técnico quanto pedagógico.

A utilização da metodologia ativa de Aprendizagem Baseada em Projetos favorece a autonomia dos estudantes, além de promover competências socioemocionais e interpessoais, como trabalho em equipe, empatia e comunicação eficaz pois, ao se depararem com desafios reais, os participantes são estimulados a pesquisar, experimentar e iterar soluções de forma criativa e colaborativa. Essas habilidades são fundamentais para a atuação profissional em um mercado cada vez mais dinâmico e colaborativo.

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

A partir da identificação da dificuldade de acesso a canais de venda digital por parte da microempreendedora local, este projeto tem como finalidade principal promover a inclusão digital e o fortalecimento da economia criativa por meio do desenvolvimento de um marketplace funcional em React Native. Nesse contexto, os objetivos específicos são:

* **Desenvolver uma aplicação mobile funcional** voltada à comercialização de produtos artesanais, com interface limpa, intuitiva e compatível com dispositivos móveis, de modo a facilitar o acesso da artesã ao ambiente digital de vendas. Orientando o design da aplicação por meio dos princípios de engenharia de usabilidade, priorizando a simplicidade, a clareza e a eficiência das interações, mantendo uma navegação fluida e consistente, reduzindo a carga cognitiva da usuária e promovendo maior acessibilidade para quem possui pouca familiaridade com tecnologia.
* **Ampliar o alcance das vendas** por meio da inserção no mercado digital, aumentando a visibilidade dos produtos com a manutenção de um catálogo online visualmente atrativo, o que pode resultar no crescimento da renda. Além disso, a utilização de plataformas digitais permite otimizar o processo de venda, reduzindo a necessidade de interação face a face com o consumidor, o que torna as transações mais ágeis e diminui a taxa de desistência nas compras.
* **Fortalecer a autonomia na gestão do próprio negócio**, através da apropriação de conhecimentos sobre o uso da tecnologia, controle de estoque e precificação no ambiente virtual. Com isso, é possível reduzir o tempo dedicado às tarefas administrativas, permitindo que a artesã possa concentrar-se na confecção de seus artesanatos.

Ao unir tecnologia, inclusão digital e empreendedorismo, a proposta promove a transformação social por meio do desenvolvimento de soluções acessíveis, sustentáveis e alinhadas às necessidades reais de Luciane Maria, reforçando o seu protagonismo e ampliando suas possibilidades de atuação no mercado, o que não apenas contribui para o crescimento de sua renda, mas também para a valorização da sua produção artesanal.

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

O desenvolvimento de soluções tecnológicas para o fortalecimento da economia criativa e a inclusão digital de pequenos empreendedores é um assunto amplamente discutido nos campos da tecnologia, do empreendedorismo e da sociologia. No contexto deste projeto, a implementação de um marketplace para a comercialização de produtos artesanais visa não apenas atender as necessidades da artesã local, como também promover a sua autonomia e o seu acesso ao mercado digital.

Nesse contexto, a inclusão digital é um conceito central para entender como as tecnologias podem ser usadas para diminuir as desigualdades e promover a autonomia. De acordo com o pensamento de Manuel Castells (sociólogo e professor universitário espanhol), a tecnologia da informação e da comunicação foi capaz de transformar a estrutura social, econômica e política, gerando uma sociedade global interconectada. Em seus argumentos, Castells aponta que essa rede digital não apenas facilita a comunicação, como também redefine a forma como as relações sociais, o poder e a economia são exercidos. Portanto, a criação de um aplicativo de vendas online, busca reduzir as barreiras de acesso à comunicação e os obstáculos característicos do mercado de artesanato, oferecendo ferramentas acessíveis que facilitem a interação entre a microempreendedora e seus consumidores, além de promover a sua independência econômica.

Para que essa inclusão seja efetiva, é necessário que as ferramentas digitais sejam pensadas para públicos diversos e com diferentes níveis de conhecimento digital. A engenharia de usabilidade, por sua vez, é um conjunto de práticas que busca garantir que sistemas sejam fáceis de usar, eficientes e acessíveis para seus usuários finais. Jackob Nielsen, frequentemente considerado como “pai da engenharia de usabilidade”, propôs um conjunto de heurísticas de usabilidade amplamente adotadas no design de interfaces, como a visibilidade do status do sistema, controle do usuário, flexibilidade e eficiência de uso. Da mesma forma, Don Norman, psicólogo cognitivo, escritor e defensor da importância do design centrado no usuário, explora como o design influencia a interação humana com objetos e sistemas em livros como “The Psycology of Everyday Things”, defendendo que as tecnologias devem se adaptar às pessoas – e não o contrário. Aplicando esses princípios desde as fases iniciais do desenvolvimento de uma aplicação, é possível garantir que o sistema final seja intuitivo para públicos com baixa familiaridade digital.

A escolha do framework React Native no desenvolvimento da aplicação mobile potencializa a aplicação prática dos conceitos de usabilidade propostos por Nielsen e Norman. Por possuir um vasto ecossistema de bibliotecas compatíveis, um amplo suporte com milhares de pacotes prontos e uma documentação ampla, o React Native facilita a implementação de interfaces consistentes e intuitivas. Além disso, a grande disponibilidade de ferramentas desse framework, contribui para a prototipação rápida e iteração contínua, permitindo que designers e desenvolvedores testem e refinem a experiência do usuário com mais agilidade.

Outro conceito importante a ser abordado é o de economia criativa, que tem o artesanato como um de seus pilares, contribuindo significativamente para a geração de empregos, renda e o desenvolvimento local. O conceito de economia criativa foi criado e popularizado pelo pesquisador inglês John Howkins em seu livro “The Creative Economy: How People Make Money From Ideas” que explora um setor que utiliza a criatividade, o conhecimento e a inovação como motores de desenvolvimento econômico e como as pessoas podem gerar riquezas a partir de suas ideias. O livro também aborda como a indústria criativa está em crescimento, com exemplos de como a música e outras áreas geram mais receita do que setores tradicionais. Logo, o uso de tecnologias para promover e vender produtos que são frutos da criatividade, está diretamente ligado ao conceito de economia criativa, pois impulsiona o trabalho artesanal a circular por novas esferas econômicas.

Além disso, o artesanato, em suas múltiplas formas, é uma das mais legítimas expressões da cultura brasileira. Ele representa a síntese entre saberes tradicionais, identidade local e criatividade individual. Grandes nomes da arte brasileira reconheceram o valor simbólico da cultura popular em suas obras. Tarsila do Amaral, por exemplo, ao lado do movimento modernista, buscava traduzir visualmente uma “arte brasileira com alma própria”, inspirando-se em elementos do cotidiano, da vida rural e da estética popular. Essa valorização do "nacional-popular" também aparece nas obras de Heitor dos Prazeres, que retratava a vida na favela e a cultura negra carioca, frequentemente com elementos visuais que lembram o artesanato presente na cultura urbana periférica.

No contexto de pequenos empreendedores como a artesã Luciane Maria, o marketing digital se torna uma ferramenta fundamental para alcançar mais clientes, aumentar as vendas e fortalecer sua marca pessoal. O especialista Philip Kotler, considerado o pai do marketing moderno, afirma que “marketing é a ciência e a arte de explorar, criar e entregar valor para satisfazer as necessidades de um público-alvo”. Um dos conceitos centrais dessa abordagem é o branding, que consiste na construção de uma marca com identidade clara, propósito e valor percebido. Portanto, essa entrega de valor pode ser feita de maneira mais direta, personalizada e mensurável no ambiente digital, permitindo que Luciane apresente não apenas seus produtos, mas sua história e sua estética própria.

Por sua vez, o empreendedorismo digital surgiu como um movimento natural a partir da expansão da internet e das ferramentas online. Empresas como Amazon e eBay foram pioneiras em utilizar a internet na venda de produtos e serviços, influenciando o modelo de negócios que conhecemos hoje. Vários empresários e empreendedores de sucesso contribuíram para a popularização e o desenvolvimento do empreendedorismo digital, como Jeff Bezos (Amazon), Mark Zuckerberg (Facebook), Redd Hastings (Netflix) e muitos outros. O crescimento do e-commerce, do consumo online e do trabalho remoto impulsionou o desenvolvimento e facilitou a criação e o gerenciamento de negócios online. Assim, a capacitação da artesã no uso da plataforma e nas práticas de gestão digital será essencial para seu sucesso econômico a longo prazo.

Dessa forma, o desenvolvimento de uma plataforma digital personalizada e a capacitação da microempreendedora são medidas que respondem diretamente aos desafios encontrados na literatura sobre inclusão digital e empreendedorismo. Além disso, a proposta de ampliar o acesso ao mercado e fortalecer a identidade local por meio da valorização do artesanato, alinha-se com as práticas sugeridas pela teoria da economia criativa. Com isso, as escolhas feitas para a execução deste projeto são respaldadas por estudos que demonstram a eficácia da tecnologia no empoderamento de pequenos empreendedores e na transformação de mercados tradicionais.

# PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

A equipe desse projeto é composta por cinco integrantes: Alisson Dalbem (desenvolvimento front-end e relacionamento direto com a artesã), Herbert Luiz (design do projeto), Leonardo Oliveira (organização geral, distribuição de tarefas e apresentação final do projeto), Matheus Quintino (desenvolvimento back-end) e Nathália Anastácio (roteiro e design dos slides de apresentação).

A primeira etapa do trabalho consiste na escuta ativa das necessidades e dificuldades da artesã em relação a comercialização de seus produtos, a fim de fazer o levantamento dos requisitos funcionais e não funcionais do sistema a ser desenvolvido, de acordo com o contexto da engenharia de software. Já a segunda etapa, que compreende à pesquisa e definição das tecnologias a serem utilizadas no projeto, tais como linguagens, frameworks e IDEs, foram previamente definidas pelo professor responsável: Ronaldo Cândido, sendo adotadas como padrão pela equipe durante todo o processo de desenvolvimento.

Em seguida, inicia-se o desenvolvimento da aplicação, utilizando o framework React Native para o front-end e integrando tecnologias para o back-end, incluindo a integração com o banco de dados. Após isso, haverá a realização de testes para validar se os requisitos levantados inicialmente estão sendo atendidos de maneira satisfatória. O feedback constante da usuária é essencial para a realização de ajustes e refinamentos do aplicativo, que podem incluir: correção de bugs, melhorias na interface da navegação ou inclusão de novas funcionalidades sugeridas pela usuária.

Por fim, a equipe realizará a apresentação pública dos resultados do projeto, com o auxílio de materiais visuais para mostrar o processo de desenvolvimento, demonstrações práticas do aplicativo evidenciando sua utilidade, relatos das dificuldades enfrentadas e aprendizados obtidos pela equipe.

## 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.

Desde o início do projeto, a participação ativa da beneficiária tem sido essencial para o desenvolvimento da aplicação. A escuta ativa de suas necessidades e expectativas durante a primeira etapa do desenvolvimento foi de grande importância e influência para o resultado da aplicação final.   
 As entrevistas presenciais com a artesã foram conduzidas exclusivamente por Alisson Dalbem, integrante da equipe responsável pelo relacionamento direto com a beneficiária, garantindo uma escuta ativa e eficaz durante todo o levantamento de requisitos. Durante esses encontros, foram abordadas as seguintes questões:

* “Quais dificuldades você encontra para divulgar seus produtos online?”
* “Se você pudesse ter um aplicativo só seu para vender, o que não poderia faltar nele?”
* “Você já tentou vender em plataformas como o Instagram ou o Mercado Livre? O que te impediu ou dificultou o processo?”

A resposta a essas perguntas revelaram pontos chave como a importância de uma interface simples e direta, a necessidade de um cadastro rápido de produtos com foto, nome e preço evitando burocracias e a preferência por não depender de plataformas de terceiros para organizar os pedidos. Entre as funcionalidades definidas a partir desse diálogo, destacam-se:

* A criação de um catálogo visual simples, contendo produtos com foto, nome e preço de maneira rápida e descomplicada;
* A redução do número de etapas no processo de compra, facilitando a experiência tanto para a artesã quanto para seus clientes;
* Um design limpo e objetivo, com foco na clareza das informações e navegação intuitiva;
* Botões bem definidos e visíveis, para garantir que todas as ações principais possam ser executadas com facilidade, mesmo por usuários com pouca familiaridade digital.

Essas escolhas visam atender ao perfil da beneficiária, que possui pouca familiaridade com tecnologia, mas demonstra grande potencial criativo e desejo de autonomia. A simplicidade operacional e a independência no gerenciamento do conteúdo foram, portanto, princípios orientadores no desenvolvimento da interface.

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

A execução desse projeto contou com a participação ativa e colaborativa de uma equipe composta por estudantes competentes da área de tecnologia. Estão descritas a seguir, as diferentes responsabilidades atribuídas à cada participante ao longo do desenvolvimento da aplicação. Essa organização interna, foi de grande importância para garantir a qualidade do sistema e o cumprimento dos objetivos propostos.

**Alisson Dalbem –** Responsável pelo desenvolvimento front-end da aplicação, bem como por mater um relacionamento direto com a beneficiária, realizando o levantamento de requisitos funcionais para o projeto por meio de entrevistas presenciais. Atuou na implementação da interface do aplicativo utilizando o framework React Native, garantindo que o design fosse responsivo, acessível e alinhado às demandas identificadas, junto à artesã, durante as etapas iniciais do projeto.

**Herbert Luiz –** Designer da aplicação, responsável por assegurar que o visual da plataforma fosse simples, funcional e intuitivo, seguindo os princípios da engenharia de usabilidade e contribuindo para uma experiência de usuário mais clara e acessível. Participou da definição da identidade visual da aplicação e realizou ajustes visuais com base nas necessidades apresentadas pela beneficiária.

**Leonardo Oliveira –** Encarregado da organização geral do projeto, distribuindo as tarefas entre os participantes além de atuar também na liderança da apresentação final do projeto, garantindo a coesão entre as partes desenvolvidas.

**Matheus Quintino –** Designado para atuar diretamente do desenvolvimento back-end da aplicação, desenvolvendo funcionalidades essenciais para o funcionamento da aplicação, como o gerenciamento de produtos e pedidos, assegurando a estabilidade e segurança do sistema.

**Nathália Anastácio –** Responsável pela elaboração do roteiro de extensão e pela criação dos slides utilizados na apresentação final do projeto. Atuou na redação do referencial teórico, organização do conteúdo e revisão textual do documento, além de garantir a exibição dos resultados de forma clara e objetiva ao público durante a montagem da apresentação.

A divisão clara das responsabilidades e a cooperação entre os integrantes foi fundamental para assegurar que cada etapa do processo fosse conduzida com comprometimento e responsabilidade. Essa atuação conjunta também proporcionou uma experiência de aprendizado significativa para todos os envolvidos.

## Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Para garantir a efetividade deste projeto de extensão, foram estabelecidas metas específicas e critérios de avaliação que orientam o acompanhamento e a mensuração do progresso. As metas principais consistem na entrega de uma aplicação funcional voltada à comercialização de produtos artesanais, na escuta ativa e participação contínua da beneficiária ao longo do processo de desenvolvimento, e na promoção de sua autonomia digital.

Entre os critérios adotados para avaliar o cumprimento dessas metas, destacam-se: a aderência da aplicação às necessidades da artesã, identificadas nas etapas iniciais de levantamento de requisitos; a simplicidade e clareza da interface, com foco em usabilidade e acessibilidade; execução técnica do sistema com as funcionalidades essenciais previamente definidas e o processo de compra com número reduzido de etapas.

Como indicadores qualitativos, considera-se o grau de satisfação de Luciane Maria com a solução desenvolvida, a facilidade de navegação e a compatibilidade entre o que foi proposto e o que foi efetivamente entregue.

## Recursos previstos

O desenvolvimento deste projeto foi planejado priorizando o uso de ferramentas gratuitas, de forma a estruturar as atividades propostas com base em três tipos principais de recursos: materiais, institucionais e humanos.

Em termos de recursos materiais, foram utilizados computadores pessoais dos integrantes da equipe, com capacidade técnica suficiente para o desenvolvimento e teste da aplicação. As atividades foram realizadas com o apoio de softwares e plataformas gratuitas preestabelecidas pelo corpo docente, como Visual Studio Code, React Native e Expo para a construção do aplicativo mobile, evitando a aquisição de equipamentos ou contratação de serviços externos e eliminando a necessidade de financiamento direto.

Quanto aos recursos institucionais, destaca-se a disponibilidade do acervo da biblioteca da instituição, que oferece acesso à livros físicos e digitais relevantes para o tema abordado. Há também os materiais didáticos fornecidos pelas disciplinas de Programação para Dispositivos Móveis em Android e Engenharia de Usabilidade que foram amplamente consultados para embasar as decisões técnicas do projeto.

No que se refere aos recursos humanos, o projeto contou com a dedicação voluntária dos participantes da equipe, os quais contribuíram com suas habilidades técnicas, como descrito na sessão 2.3. deste roteiro. Além disso, a orientação e supervisão do projeto foram realizadas pelo professor responsável Ronaldo Candido, que acompanhou o desenvolvimento da aplicação.

Dessa maneira, a estrutura desse projeto foi organizada com base em recursos já disponíveis no contexto acadêmico, evitando quaisquer necessidades de financiamentos externos, reforçando o compromisso com a sustentabilidade e acessibilidade e garantindo a viabilidade técnica e pedagógica do projeto dentro das condições institucionais.

## Detalhamento técnico do projeto

A solução tecnológica desenvolvida neste projeto consiste em um aplicativo mobile voltado à comercialização dos produtos artesanais de Luciane Maria, uma microempreendedora local. A proposta foi concebida com base nos princípios de usabilidade, acessibilidade e inclusão digital, priorizando um sistema funcional e intuitivo que satisfaz as necessidades da artesã beneficiária.

No desenvolvimento da aplicação, foi utilizado o framework React Native, escolhido pelo corpo docente por disponibilizar uma gama de vantagens aos desenvolvedores mobile, como a reutilização de código entre Android e iOS, um grande ecossistema de bibliotecas compatíveis e uma curva de aprendizado suave. Além disso, a interface foi projetada com foco em um design simples e direto, contendo um catálogo visual de produtos, com a foto, o nome e o preço de cada um, e a realização de pedidos com etapas mínimas, por meio de botões claros e bem definidos.

Durante o processo de desenvolvimento, foram adotadas práticas de versionamento de código com o uso da plataforma GitHub, facilitando o controle de alterações no código-fonte, o compartilhamento do projeto e o trabalho colaborativo entre os membros da equipe.

Em síntese, o projeto entrega uma solução funcional, acessível e escalável, construída com tecnologias modernas e com design focado no usuário. O desenvolvimento dessa aplicação, proporcionou aos alunos envolvidos a oportunidade de praticar os conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina de Programação para Dispositivos Móveis em Android, ao mesmo tempo em que promoveu um impacto positivo por meio da inclusão digital da artesã Luciane Maria.

# ENCERRAMENTO DO PROJETO

## Relato Coletivo:

Nosso grupo teve como objetivo principal desenvolver uma tecnologia funcional que aproximasse o cliente da proprietária do negócio, Luciane Maria. A partir dessa proposta, decidimos criar um aplicativo de marketplace voltado exclusivamente para a venda de produtos artesanais da sua loja.

Desde o início do projeto, estabelecemos metas bem definidas, as quais foram todas cumpridas dentro do prazo previsto. Investimos meses em pesquisas, planejamentos e testes, buscando entender tanto o mercado artesanal quanto as necessidades reais da Luciane e de seus clientes. Durante esse processo, enfrentamos alguns desafios, principalmente na fase de comunicação e alinhamento com a proprietária, onde foi essencial entender sua rotina, sua visão do negócio e suas expectativas com a nova tecnologia.

Nosso foco sempre foi criar uma solução que fortalecesse a fidelização dos clientes e ampliasse a visibilidade da loja para um público maior, valorizando o trabalho artesanal de alta qualidade desenvolvido pela Luciane. Com o aplicativo, buscamos não apenas facilitar o processo de compra e venda, mas também oferecer uma experiência acolhedora e intuitiva, respeitando a identidade do negócio.

O resultado é um aplicativo funcional, moderno e acessível, desenvolvido em **React Native**, com funcionalidades como login de usuário, catálogo de produtos, carrinho de compras e integração com o banco de dados, proporcionando uma ponte direta entre cliente e proprietária. Sentimo-nos realizados por ter contribuído com uma solução real e eficaz para impulsionar um pequeno negócio com grande potencial.

### Avaliação de reação da parte interessada

Após a realização de testes e diversas conversas com a proprietária do negócio, Luciane Maria, foi possível concluir que o projeto teve um impacto extremamente positivo em seu empreendimento. A artesã considerou o aplicativo essencial para a modernização e expansão da sua loja, destacando que, com a solução pronta, conseguiu alcançar novos clientes e aumentar a visibilidade de seus produtos artesanais.

O aplicativo proporcionou à proprietária uma nova vitrine digital para apresentar suas criações, com funcionalidades que facilitam a navegação, a exibição de novos produtos e o contato direto com os clientes. Além disso, ela destacou a sensação de estar mais conectada com seu público, o que gerou maior engajamento e valorização do seu trabalho. A experiência foi avaliada como transformadora e promissora para o crescimento do negócio.

## Relato de Experiência Individual - Nathália Anastácio de Carvalho

### CONTEXTUALIZAÇÃO

Participei ativamente do projeto de extensão “Marketplace com React Native” contribuindo com a digitação e estruturação do roteiro de extensão, incluindo o referencial teórico, e a elaboração dos slides utilizados na apresentação final do projeto. Também participei de discussões ao longo do desenvolvimento, compartilhando ideias e sugestões que foram acolhidas pelos demais integrantes da equipe.

### METODOLOGIA

Minha participação se deu de forma remota, principalmente nas etapas finais do projeto. Ao longo do processo, mantivemos reuniões para repassar o andamento das atividades, o que possibilitou não só a mim, mas a todos os participantes, acompanhar a evolução do trabalho.

Contribuí com a produção textual do roteiro de extensão, cuidando das pesquisas, digitação, revisão e formatação, com base nas diretrizes institucionais. Também fui responsável pela criação dos slides utilizados na apresentação final, buscando sintetizar os principais resultados e aprendizados do grupo, de forma resumida, clara e objetiva.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Embora a minha atuação tenha sido, em sua maioria, voltada às atividades de bastidores, considero que minha participação tenha sido importante para a comunicação e sistematização do projeto. Atuar neste trabalho me ajudou a desenvolver habilidades em ferramentas de apresentação e organização de conteúdo.

Um aspecto que me marcou positivamente foi o fato de todos os integrantes da equipe terem sido abertos e acolhedores a quaisquer ideias compartilhadas, independentemente das responsabilidades atribuídas a cada um. Acredito que essa postura tenha facilitado a troca de conhecimentos entre os membros da equipe e tenha sido essencial para a qualidade do trabalho final.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

A digitação do roteiro, especialmente a parte do referencial teórico, me obrigou a mergulhar em diversos conteúdos diferentes, como os de inclusão digital, engenharia de usabilidade e economia criativa, o que ampliou a minha compreensão sobre a importância de projetos extensionistas. Unir esses diferentes conceitos, com o propósito de defender um ponto de vista me ajudou a ter um olhar mais crítico sobre os impactos sociais da tecnologia, fazendo com que a teoria deixasse de ser apenas leitura e passasse a ter um significado mais concreto.

Ao revisar os textos, também fui capaz de perceber como a clareza na comunicação escrita é essencial para a compreensão de um projeto de extensão. A articulação entre esses diferentes conceitos ajudou a reforçar minha percepção da escrita como um instrumento essencial para dar forma e legitimidade à uma ideia.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredito que a ideia de criar uma aplicação para vendas online, voltada à divulgação dos produtos artesanais de uma artesã local, seja uma proposta com um ótimo potencial futuro, podendo evoluir futuramente para acolher outros artesãos e contribuir para o comércio e valorização da produção artística da região, além de poder promover a autonomia financeira de outros pequenos empreendedores como Luciane Maria.

Por ter sido desenvolvido em React Native, essa aplicação possui ainda a vantagem de ter uma manutenção facilitada, sendo possível que novas funcionalidades sejam integradas conforme as necessidades da artesã venham surgindo. Além disso, a utilização dessa tecnologia também permite a publicação do aplicativo na Google Play Store, o que ajudaria a aumentar significativamente sua visibilidade e a facilitar o acesso por parte dos usuários.

Dessa forma, posso concluir que este projeto tem potencial de crescer, gerar impacto real, e inspirar outras ações de extensão. A minha participação nesse projeto me mostrou que a união entre tecnologia e propósito social pode transformar realidades e abrir caminhos para novas possibilidades de aprendizado, tanto para quem desenvolve quanto para quem é beneficiado.

## Relato de Experiência Individual – Matheus Santos Quintino

Eu (Matheus Santos Quintino), durante o desenvolvimento do aplicativo de marketplace, tive um papel fundamental na construção do código, com foco principal nas áreas mais técnicas, especialmente o back-end. Minha principal responsabilidade foi implementar as funcionalidades essenciais do sistema, como o gerenciamento de produtos e pedidos, garantindo a estabilidade, segurança e eficiência do aplicativo.

Esse projeto representou uma grande oportunidade de aplicar, na prática, os conhecimentos adquiridos ao longo do semestre. Desde o início da aplicação, busquei dar o meu melhor, assumindo um compromisso técnico e pessoal com a qualidade da entrega. Cada etapa foi conduzida com dedicação, sempre visando a melhor experiência tanto para o usuário final quanto para a proprietária do negócio.

Entre os principais desafios que enfrentei, destaco a implementação de um sistema seguro de login, o cuidado com a estrutura do banco de dados e o desenvolvimento de telas com design intuitivo e funcional. Apesar das dificuldades, consegui alcançar soluções simples e eficazes, sempre pensando na facilidade de uso para a proprietária e seus clientes.

Essa experiência foi extremamente enriquecedora, tanto do ponto de vista técnico quanto pessoal, e me proporcionou um grande avanço na minha jornada como desenvolvedor.

### CONTEXTUALIZAÇÃO

O projeto foi desenvolvido como parte das atividades práticas da disciplina de desenvolvimento mobile, com o objetivo de criar uma solução tecnológica funcional que atendesse às necessidades de um negócio real. O grupo optou por desenvolver um aplicativo de marketplace voltado para a loja de produtos artesanais da empreendedora Luciane Maria, com foco em melhorar a comunicação com os clientes, ampliar a visibilidade da marca e facilitar a gestão de vendas.

Minha participação no projeto foi essencial no desenvolvimento técnico da aplicação. Atuei principalmente nas etapas de codificação do sistema, com foco no back-end, banco de dados, autenticação de usuários e integração entre funcionalidades. Também contribuí na definição de funcionalidades, organização das tarefas e testes de estabilidade da aplicação. Além disso, participei de discussões e decisões em grupo, colaborando para que o projeto fosse concluído com êxito e dentro dos prazos estabelecidos.

### METODOLOGIA

A experiência foi vivenciada no ambiente acadêmico e de forma remota, como parte das atividades práticas da disciplina de desenvolvimento mobile. O projeto foi realizado em grupo e contou com a colaboração de todos os integrantes, além da participação da empreendedora Luciane Maria, responsável pela loja de produtos artesanais que serviu como base real para o desenvolvimento do aplicativo.

A metodologia adotada seguiu uma abordagem prática e colaborativa. Inicialmente, realizamos reuniões de alinhamento para definição dos objetivos, levantamento das necessidades do negócio e divisão das responsabilidades entre os membros. Em seguida, passamos para a fase de pesquisa e planejamento, onde estudamos tecnologias viáveis, funcionalidades prioritárias e fluxos de navegação do app.

Desde o início, acreditei que este seria um excelente tema de trabalho. Ao longo do projeto, tive a oportunidade de aprender novas tecnologias, trocar experiências com colegas e desenvolver habilidades técnicas e interpessoais. Essa vivência não apenas fortaleceu meus conhecimentos em programação, como também abriu novas perspectivas para minha carreira profissional.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Desde o início, minhas expectativas em relação ao projeto eram altas. Acreditava que seria uma experiência desafiadora, mas extremamente enriquecedora, e de fato foi. Vivenciar todas as etapas do desenvolvimento de um aplicativo real, voltado para um negócio existente, superou minhas expectativas e me proporcionou aprendizados muito significativos.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

Ao comparar a teoria apresentada no relato coletivo com a experiência vivida individualmente, percebo que houve uma forte coerência entre o que planejamos em grupo e o que foi efetivamente realizado. Desde o início, o objetivo coletivo era criar um aplicativo funcional e acessível, que aproximasse cliente e proprietária, e valorizasse o trabalho artesanal e conseguimos atingir esse propósito.

Durante a prática, pude confirmar a importância de um planejamento bem estruturado, da escuta ativa e da divisão clara de funções. Tudo o que discutimos enquanto grupo metas, prazos, funcionalidades, foco no cliente se refletiu diretamente no resultado. A colaboração entre os membros e o contato frequente com a empreendedora foram fatores essenciais para que a teoria saísse do papel e se transformasse em um produto real e funcional.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de desenvolver um aplicativo para a loja de artesanato da empreendedora Luciane Maria foi extremamente enriquecedora, tanto no aspecto técnico quanto humano. No entanto, ainda há diversos pontos que podem ser aprimorados e explorados em futuras versões do projeto.

Entre as melhorias que poderiam ser implementadas, destacam-se a criação de um sistema de notificações push para avisar os clientes sobre novos produtos e promoções, uma área de avaliação e comentários dos clientes, integração com métodos de pagamento online e uma interface administrativa mais completa para a proprietária gerenciar seus pedidos de forma mais autônoma.

Também há espaço para ampliar o projeto em ações de **extensão acadêmica**, como capacitação da proprietária no uso do aplicativo, oficinas de empreendedorismo digital para artesãos locais, ou até mesmo estudos mais aprofundados sobre o impacto da tecnologia em microempreendimentos. Do ponto de vista da **pesquisa**, seria interessante investigar o comportamento de compra de usuários em apps de pequenos negócios e os fatores que contribuem para a fidelização digital.

O projeto abriu portas para diversas possibilidades e deixou claro que a tecnologia, quando bem aplicada, pode transformar realidades e impulsionar pequenos negócios de maneira significativa e sustentável.

## Relato de Experiência Individual – Leonardo Oliveira

Durante o projeto, atuei com foco na coordenação organizacional geral, sendo responsável por garantir o bom andamento das etapas de desenvolvimento, integração e comunicação com a empreendedora. Embora também tenha contribuído pontualmente com atividades técnicas, como testes e suporte à equipe de back-end, minha principal função esteve voltada à gestão de processos, definição de cronogramas, controle de tarefas e alinhamento entre os membros do grupo.

Assumi a função de facilitador entre os desenvolvedores e a parte interessada, promovendo reuniões de checkpoint, consolidando os requisitos coletados com a empreendedora e traduzindo-os em entregas técnicas viáveis. Essa organização permitiu que o projeto se mantivesse dentro dos prazos estabelecidos e que as funcionalidades fossem implementadas conforme as necessidades reais do negócio.

A experiência reforçou a importância da aplicação de práticas de gestão ágil no contexto acadêmico e extensionista, contribuindo para o desenvolvimento de competências interpessoais, visão sistêmica e responsabilidade coletiva. Foi uma oportunidade de integrar a teoria à prática, exercitando habilidades de liderança, comunicação e planejamento estratégico, essenciais para qualquer atuação profissional na área de tecnologia.

### CONTEXTUALIZAÇÃO

A experiência foi conduzida de forma remota e colaborativa, utilizando plataformas digitais para comunicação, organização das tarefas e armazenamento de documentos. As reuniões online garantiram alinhamento contínuo entre os integrantes e a empreendedora, que participou ativamente na definição de requisitos e na validação das funcionalidades implementadas.

### METODOLOGIA

O projeto seguiu uma abordagem ágil, com divisão de tarefas por especialidade e ciclos de entrega contínuos. Foram utilizados sistemas de gerenciamento de projeto (como Trello/Notion) e versionamento de código (Git/GitHub). A comunicação com a cliente ocorreu de forma assíncrona e síncrona, garantindo agilidade na tomada de decisões e na validação de etapas.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A experiência foi produtiva e alinhada aos objetivos do projeto. O aplicativo atendeu às expectativas da empreendedora, validando a proposta inicial. Como principais desafios técnicos, destacaram-se a estruturação adequada do banco de dados e a implementação do sistema de autenticação de usuários, exigindo integração segura com o back-end.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

A prática demonstrou como o planejamento estruturado e o diálogo com o cliente são fundamentais para o sucesso de projetos reais. A experiência reforçou a aplicabilidade dos conhecimentos teóricos em contextos concretos e evidenciou o potencial da tecnologia como ferramenta de impacto social, especialmente no apoio a microempreendedores.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto cumpriu seu papel de extensão e ainda abre espaço para futuras melhorias, como integração com sistemas de pagamento e envio de notificações push. Também surge a oportunidade de expandir a iniciativa, oferecendo suporte tecnológico e capacitação a outros pequenos negócios da comunidade.

## Relato de Experiência Individual – Alisson Dalbem

Participei do projeto como desenvolvedor, focando na implementação do back-end, na integração de funcionalidades e no suporte técnico geral. O projeto consistiu na criação de um app para uma loja de artesanato, com o objetivo de impulsionar o negócio da empreendedora Luciane Maria. Minha participação no projeto de extensão consistiu em atuar no desenvolvimento técnico do aplicativo, focando principalmente na implementação do back-end, na integração com o banco de dados e no suporte ao funcionamento das principais funcionalidades do app. O projeto foi realizado no âmbito da disciplina de desenvolvimento mobile e representou uma oportunidade concreta de aplicar conhecimentos adquiridos ao longo do curso em uma situação real, com impacto direto na comunidade.

### CONTEXTUALIZAÇÃO

A experiência foi realizada de forma remota e colaborativa, com reuniões online e uso de plataformas digitais para organização. A empreendedora esteve envolvida no levantamento de requisitos e na validação das soluções propostas.

### METODOLOGIA

A experiência foi realizada de forma remota e colaborativa, com reuniões online e uso de plataformas digitais para organização. A empreendedora esteve envolvida no levantamento de requisitos e na validação das soluções propostas.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A experiência foi positiva e enriquecedora. O projeto atendeu às expectativas iniciais e proporcionou aprendizados práticos na área de desenvolvimento mobile. Entre os desafios, destaco a organização do banco de dados e a autenticação de usuários.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

Foi possível perceber a coerência entre teoria e prática, confirmando a importância do planejamento e do diálogo com o cliente. O projeto mostrou como a tecnologia pode gerar impacto social ao apoiar pequenos negócios.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto abre caminhos para futuras melhorias, como integração de métodos de pagamento e envio de notificações push. Além disso, há potencial para ações de capacitação em tecnologia para outros pequenos empreendedores.

## Relato de Experiência Individual – Herbert Luiz Pereira Gomes

### CONTEXTUALIZAÇÃO

Participei do projeto de extensão “Marketplace com React Native” como integrante responsável pelo design da aplicação. O objetivo do projeto foi desenvolver um aplicativo mobile que funcionasse como uma vitrine digital para a artesã Luciane Maria, promovendo sua inclusão no ambiente digital de vendas.

Minha atuação esteve diretamente ligada à criação de uma interface clara, acessível e intuitiva, sempre em alinhamento com as necessidades da beneficiária e os princípios da usabilidade. O projeto proporcionou uma rica vivência prática e coletiva, contribuindo tanto para minha formação técnica quanto para meu senso de responsabilidade social.

### METODOLOGIA

Minha participação se deu desde a fase de concepção visual do aplicativo até os ajustes finais da interface, com base nas orientações da equipe e no feedback da artesã. As atividades ocorreram em ambiente remoto e colaborativo, com reuniões regulares para discussão do andamento e redistribuição de tarefas.

Atuei diretamente no desenvolvimento de telas usando React Native, cuidando da identidade visual, da organização visual dos componentes e da experiência do usuário. Também participei do processo de revisão e implementação de melhorias, a partir dos testes internos e da devolutiva da artesã, com foco em tornar o aplicativo mais amigável e funcional.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A experiência superou minhas expectativas iniciais. Esperava aplicar apenas conhecimentos técnicos, mas me deparei com um contexto real de transformação social. Com base nas dificuldades relatadas pela beneficiária, percebi a importância de um design acessível e funcional, especialmente para usuários com baixa familiaridade com tecnologia.

Foi gratificante ver que a interface projetada por mim contribuiu para facilitar o uso do aplicativo por parte da artesã. Uma das maiores facilidades foi o uso do React Native, que permitiu aplicar componentes reutilizáveis com agilidade. Por outro lado, enfrentei desafios ao tentar equilibrar estética e simplicidade, exigindo diversas iterações e testes.

Aprendi que ouvir o usuário, ajustar o design ao perfil real do público e trabalhar em equipe são elementos-chave para o sucesso de qualquer solução tecnológica. Senti-me valorizado dentro do grupo e satisfeito por poder colaborar com um projeto de impacto direto na vida de uma empreendedora.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

A vivência prática foi essencial para consolidar teorias estudadas em disciplinas como Engenharia de Usabilidade e Programação Mobile. O contato com conceitos de design centrado no usuário, heurísticas de usabilidade de Nielsen e os princípios defendidos por Don Norman foram fundamentais na minha tomada de decisões durante o projeto.

Na prática, percebi como essas teorias se aplicam e se adapta, ao contexto real – especialmente quando lidamos com um público com baixo letramento digital. A experiência reforçou a importância de desenhar soluções não apenas funcionais, mas que sejam realmente úteis para quem irá usá-las. O projeto foi uma ponte entre o conhecimento técnico e o impacto social, fazendo a teoria ganhar vida.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredito que o projeto possui um grande potencial de expansão. Além de atender Luciane, o aplicativo pode ser ajudado para contemplar outros artesãos da região, promovendo um impacto social ainda maior. Soluções como essa podem ser aprimoradas com funcionalidades como sistema de pagamentos, avaliações de clientes, chat integrado ou até uma versão web, aumentando a acessibilidade da ferramenta.

Por ser desenvolvido em React Native, o aplicativo se mostra flexível para futuras manutenções e escalabilidade. Projetos como este reforçam o valor da extensão universitária ao aproximar os alunos de problemas reais e oferecer oportunidades de desenvolvimento profissional e pessoal. Participar deste projeto foi transformador e me motivou a continuar unindo tecnologia e propósito social em meus futuros trabalhos acadêmicos e profissionais.

# REFERÊNCIAS

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ. Programação para Dispositivos Móveis em Android. Material didático virtual. Nova Iguaçu: UNESA, 2025. Disponível em:<<https://estudante.estacio.br/disciplinas>>.

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ. Engenharia de Usabilidade. Material didático virtual. Nova Iguaçu: UNESA, 2025. Disponível em:<<https://estudante.estacio.br/disciplinas>>.

MIGUEL AMADO. Entenda o que é a economia criativa, importância e como atuar. Disponível em <<https://fia.com.br/blog/economia-criativa/>>.

MOVPLAN, Soluções Educacionais. Quais são os desafios da inclusão digital no Brasil? Disponível em: <<https://movplan.com.br/blog/quais-sao-os-desafios-da-inclusao-digital-no-brasil/>>.

VIA UFSC. A classe criativa como novo vetor do desenvolvimento econômico urbano e regional. Disponível em: <<https://via.ufsc.br/classe-criativa-economia/>>.

FRONTEIRAS. Manuel Castells - Sociólogo. Disponível em: <<https://fronteiras.com/descubra/pensadores/exibir/manuel-castells> >.

ESPM. Philip Kotler: o que você precisa saber sobre o pai do marketing moderno. Disponível em: <<https://www.espm.br/blog/philip-kotler-o-que-voce-precisa-saber-sobre-o-pai-do-marketing-moderno/>>.

REACT NATIVE. Comece a usar o React Native. Disponível em:<<https://reactnative.dev/docs/environment-setup>>.

DOCS EXPO. EXPO DOCUMENTATION. Crie aplicativos incríveis que rodam em qualquer lugar. Disponível em: <<https://docs.expo.dev/>>.

NODE.js. Download Node.js. Disponível em: <<https://nodejs.org/en/download>>.

ANDROID DEVELOPERS. Download do recurso do Android Studio Meerkat. Disponível em: <[https://developer.android.com/](https://developer.android.com/studio?hl=pt-br)studio?hl=pt-br>.