**2.2 METODOLOGIA**

Este trabalho foi idealizado devido à mesma ideia ter sido cogitada em diversos espaços de convivência do autor, desde o meio familiar a fóruns online, pessoas se queixavam por não terem como buscar imagens baixadas no seu smartphone. O aplicativo foi então sendo construído e compartilhado com este círculo de pessoas. A quantidade de telas e a complexidade das mesmas foram sendo ajustadas de forma a atender o máximo de usuários possíveis, por isso o aplicativo foi desenvolvido sobre tecnologias de retrocompatibilidade e pensando nisso teve algumas implementações corrigidas; segundo o gráfico de distribuição de versões correntes do Android, o aplicativo é compatível com aproximadamente 99,3% de todos os dispositivos Android em uso.

Na sequência, durante exame dos aplicativos de fotos e galeria no mercado, foi constatado que a localização era um diferencial relevante já que os usuários tendem a preferir interações em seu próprio idioma e, segundo estudo de 2019 da Statista e da Internet World Stats os cinco idiomas mais usados por toda a internet são: inglês, chinês, espanhol, árabe e português. Destes, o autor tem domínio do português e do inglês e conseguiu por meio de uma amiga professora de idiomas a tradução para o espanhol e lhe foi ofertado e aceito de bom grado a tradução também para o italiano.

Após esta primeira fase o aplicativo foi exposto à comunidade e pode ser testado no Balcão de Projetos da UNIVEM onde teve um *feedback* muito positivo e foi apontado como ferramenta essencial para pequenos comerciantes que usam de redes sociais para *marketing* e como canal de comunicação com seu público. Um desses usuários que teve a oportunidade de testar o aplicativo afirmou que esta ideia já havia sido cogitada por colegas que fazem vendas de varejo no bairro do Brás pois eles frequentemente tem que procurar imagens de uma peça de roupa anunciada com outra cor ou com outros detalhes na estampa.