



---

CECÍLIA JUNQUEIRA SARTINI

REMMEM-ME! (O TÍTULO ESTÁ MUITO VAGO E PRECISA  
SER MELHORADO)

Está falando a cidade e o ano

Formatado: Centralizado

CECÍLIA JUNQUEIRA SARTINI

FALTA O TEXTO PADRÃO DE TCC

Formatado: À direita

---

REMMEM-ME!

Falta a cidade e o ano

Formatado: Centralizado

CECÍLIA JUNQUEIRA SARTINI

### **REMMEM-ME!**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Anhanguera, como requisito parcial para a obtenção do título de graduado em Ciência da Computação.

Aprovado em: \_\_/\_\_/\_\_\_\_

#### **BANCA EXAMINADORA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Anhanguera, como requisito parcial para a obtenção do título de graduado em Ciência da Computação.

Orientador: Bruna Cassilha Chueiri

Jundiaí

2017

Dedico este trabalho...

(OPCIONAL) (fonte 12)

**AGRADECIMENTOS (ESTOU ANOTANDO NOMES, PARA  
DEPOIS FAZER ALGO ADEQUADO)**

Elemento opcional. Texto em que o autor faz agradecimentos dirigidos àqueles que contribuíram de maneira relevante à elaboração do trabalho. (Fonte 12)

## RESUMO

Este trabalho apresenta um novo aplicativo que enviará um lembrete ao usuário quando estiver próximo a uma loja cuja necessite comprar algum item. O usuário fará um cadastro prévio com uma lista de itens e seus detalhes a serem comprados, bem como as respectivas lojas de departamentos.

Tal aplicativo terá uma extensão web, do mobile. De tal forma, caso o usuário esteja em seu computador pessoal, e lembre de algo, pode adicionar à lista.

**Formatado:** Recuo: Primeira linha: 0 cm

**Palavras-chave:**      **Android;**      **Aplicativo;**      **Lembrete;**      **Notificação.**

### ABSTRACT

This task presents a new app that will sell a reminder to the user when he is near a department store where there is a need to buy an item. The user will have to previously register a list with all things and details to be buy, as well them respective shops.

That app will have an extension web, of mobile. Like this, if the user is on his PC, and remind something, can add to that list.

***Key-words:* Android; App; Note; Remind.**

Formatado: Inglês (Estados Unidos)

Formatado: Recuo: Primeira linha: 0 cm

Formatado: Inglês (Estados Unidos)

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APP Aplicativo para smartphone



## Sumário

1.	INTRODUÇÃO.....	9
2.	Problema de Pesquisa .....	9
3.	Objetivo Geral .....	9
4.	Objetivo Específicos .....	9
5.	Justificativa.....	<del>10</del> 9
6.	CAPÍTULO 1: O MUNDO DOS APPS .....	11
7.	O que são os “Apps”? .....	11
8.	Quando surgiram os “Apps”?.....	11
9.	Funcionalidade do “REMEM-ME!” .....	12

## 1. INTRODUÇÃO

Diversos aplicativos para celulares estão disponíveis para serem baixados e instalados. Existem os de “nota rápida”, onde pode-se deixar um lembrete, e existem as “agendas e calendários”. Entretanto, um App que uma as duas funções é a proposta e ideia principal deste trabalho.

Para uma parte dos usuários, é bem complicado lembrar do analgésico que acabou, da roupa que rasgou e deve ser reposta, ou até mesmo do congelado para a janta. Através de um banco de dados e com o auxílio do GPS, usuários podem anotar esses e demais itens, e cadastrar a loja onde podem ser adquiridos (farmácia, mercado, etc). E então, ao passar por uma delas, receberá a notificação do App.

Escrever de forma que mostra que o que será desenvolvido tem relevância, porém sem dizer que você fará isso. Neste capítulo deve conter um breve histórico sobre o tema a ser abordado, assim como as motivações que levaram os autores a proporem o tema. Uma boa introdução tem no mínimo 1 página (4 parágrafos).

## 2. Problema de Pesquisa

A procrastinação, ou ato e efeito de deixar tudo para depois, está cada vez mais presente na sociedade atual. Para evitar e melhorar isso que o projeto será elaborado.

Mas qual seria a pergunta problema? Neste capítulo você precisa apresentar uma pergunta que possa ser analisada e seja passível de resposta ao final do trabalho. Descrever as possíveis implicações do problema, lembrando que não é a justificava e nem objetivos e sim uma questão problema.

## 3. Objetivo Geral

A partir deste app, reduzir a procrastinação, ajudando o usuário a adquirir cada vez mais confiança.

## 4. Objetivo Específicos Não foram feitas alterações neste capítulo conforme último feedback. Para os objetivos, a sua pesquisa precisa ser totalmente teórica para apresentar a banca, o desenvolvimento do app será totalmente por fora, diante disso, você precisa contextualizar objetivos que conseguirá alcançar no final da pesquisa.

- Lembrar os usuários de itens a serem comprados;

Formatado: Fonte: 12 pt

Formatado: Fonte: 12 pt

- Ajudar os usuários a uma melhor rotina, sem deixar tudo para última hora, correndo o risco de esquecer;

- Agilizar a criação de listas de compras;

## **5. Justificativa**

Em 1943, o engenheiro químico Kaoru Ishikawa propôs um Diagrama cujo intuito era melhorar o Controle de Qualidade. E é baseado em tal diagrama, juntamente com a protelação atual, que será apresentada as Causas e efeitos deste.

Com o passar dos anos, pessoas, no geral, tem cada vez mais adiado tarefas. Das mais complexas, como um relatório no emprego, até as mais simples, como anotar e criar uma lista de compras.

Todavia, tal delonga tem se tornado cultural e, dessa forma, gerando uma “bola de neve”, onde pessoas com tempo, acabam ficando sem, e as de tempo curto, “enforcadas” com ainda menos tempo.

Por conta de tais pontos, o projeto foi criado. Para amenizar, ajudar e facilitar a reduzir a procrastinação, uma vez que os usuários terão em seus aparelhos, através de uma lista de montagem prévia, lembretes com os itens a serem comprados em seus respectivos departamentos.

## 6. CAPÍTULO 1: O MUNDO DOS APPS

*“Os smartphones, em suma, estão acabando com a fronteira entre o mundo digital e real” (revista exame, 19 de fevereiro de 2014).*

### 7. O que são os “Apps”? Qual a referência?

Podemos considerar os aplicativos para celular – chamados de apps – de um tipo de sistema multimídia, e até pode ser considerado multimídia interativa já que proporciona ao usuário a liberdade de interação, com isso deixando cada vez mais o usuário com o controle de seus interesses e cada vez mais facilitando a vida e principalmente dando a esse público cada vez mais poder.

Existem diversos tipos de apps, como em alguns países da Ásia, que estão espalhando painéis interativos em pontos estratégicos de grande movimentação com o intuito do consumidor realizar suas compras através do seu smartphone, usando códigos impressos no painel e recebê-los pouco tempo depois em sua casa. Ou, na mesma linha, uma loja da Adidas na Finlândia, que mesmo depois do horário de expediente o consumidor consegue através de uma vitrine interativa que ~~da~~da as especificações do produto e permite a compra dos mesmos.

E ~~há~~há a linha de apps que tem como finalidade fornecer informações das lojas e seus produtos. A Starbucks por exemplo criou um app que informa ao cliente quanto tempo ele levará para chegar a loja mais próxima e receber seu pedido já realizado pelo aplicativo, não necessitando aguardar após sua chegada a loja. Também, o site brasileiro Netshoes fez um app que permite o usuário tirar uma foto do tênis em uma loja física e comparar os preços com o dele.

### 8. Quando surgiram os “Apps”? Qual a referência?

Surgiram quando a conectividade passou a estar presente em nossas vidas, facilitando a vida dos usuários e cada vez mais rentáveis a seus criadores, explicando o aumento constante de aplicações disponíveis no mercado.

Além dos apps, o que vem ganhando força é a melhoria que está havendo nas redes móveis. Empresas estão cada vez mais aumentando as fronteiras de internet para smartphones, dessa forma quebrando o paradigma que era o wifi. Desse modo, usuários podem ficar conectados e até mesmo mais próximos uns dos outros o tempo todo.

Também, nessa mesma linha de crescimento, a Microsoft criou a Windows Store, loja de aplicativos voltada a seus sistemas operacionais onde seus usuários tem acesso a uma grande quantidade de aplicações e integração entre computadores com o Windows 8 e celulares com plataforma Windows Phone. Paralelo a isso a Microsoft também conta com uma loja exclusivamente em seu console, a Xbox live. Dando ao usuário uma experiência ainda maior já que além dos app multimídia, como netflix, por exemplo o usuário ainda tem acesso a jogos exclusivos da marca e ainda levando as experiências antes vista nas tvs para os celulares e computadores Windows.

Por que se tornaram tão populares? [Qual a referência?](#)

Houve um crescimento exponencial devido ao fato da popularização dos Smartphones. Essa se deu por proporcionar aos usuários mobilidade à sua experiência virtual, por esse motivo várias empresas que já trabalhavam com sistemas de interação de computadores perceberam a oportunidade de um novo meio entre as pessoas criando assim seus próprios apps. Forçadas por essa nova onda as empresas de telefonia móvel foram as primeiras a ter que realizar grandes mudanças, obrigadas a popularizar e melhorar suas redes, dando ao usuário melhor acesso à rede. Com isso aumentando ainda mais ascensão dos apps.

Atentos ao forte crescimento dos apps das redes sociais empresas do ramo de E-Commerce passaram a investir em seus próprios meios de multimídia, proporcionando a seus usuários informações sobre seus produtos e auxiliando em uma eventual compra. Desta forma evoluindo à hipermídia, uma vez que transporta o usuário a uma nova fase a finalização da compra.

Observando o crescimento dos apps, lojas físicas perceberam que estavam perdendo cada vez mais os consumidores e passaram a olhar com outros olhos para o poder que a tecnologia móvel dava a eles, criando assim apps não necessariamente para vendas, mas com o intuito de otimizar o tempo de seus clientes.

Esse crescimento se dá ao fato das pessoas estarem mais conectados e darem preferência a meios de interação cada vez mais instantâneos. Dessa forma abrindo espaço no mercado para empresas. E a lojas físicas a incluir os apps em seus planos de venda como intermediário entre elas e seus clientes.

## 9. Funcionalidade do “REMEM-ME!”

O aplicativo terá uma tela de criação de perfil, onde armazenará um histórico privado, e os perfis se dividirão entre:

1. Feminino, no qual terá itens específicos (Absorvente, anticoncepcional, etc.);
2. Masculino, com itens sugeridos (espuma e gel de barbear);
3. Compartilhado.

Neste último, há a subdivisão:

3.1 Compartilhado Conjugue, em que casais poderão adicionar itens à lista um do outro (como um item da casa, ou para a janta);

3.2 Compartilhado Festa, no caso de uma organização com várias pessoas, cada um pode adicionar um item, e caso alguém compre, mude o status do mesmo para “comprado”;

3.3 Compartilhado Residência. Neste, além de casais, podem ter interferência de filhos, ou colegas de quarto e moradia.

Tais listas, serão divididas em alguns tipos:

1. Pré-definidas: Aqui ao escolher um perfil, o aplicativo terá as sugestões de subcategorias:

- 1.1. Higiene: Onde constarão itens de farmácia, higiene pessoal e da casa;
- 1.2. Moda: Constarão serviços e palavras genéricas (costureira, sapateiro, etc.);
- 1.3 Alimentação: Nesta, itens gerais (para compras do mês, por exemplo);
2. Crie uma lista personalizada. Aqui, o usuário criará sua própria lista.

Como o usuário deverá fazer o login mediante o cadastro de um e-mail e número de celular as notificações serão feitas por tais meios (sms e mensagem de email), também dando, como terceira opção, ao usuário o cadastro de um alarme.