

CECÍLIA JUNQUEIRA SARTINI

UM ESTUDO PÓS OBSERVAÇÃO, PARA A CRIAÇÃO DO APP REMMEM-ME!

O Aplicativo lembrete

Jundiaí

2017

CECÍLIA JUNQUEIRA SARTINI

IRA SARTINI

UM ESTUDO PÓS OBSERVAÇÃO, PARA A CRIAÇÃO DO APP REMMEM-ME!

O Aplicativo lembrete

Jundiaí

2017

Remmem-me!

CECILIA JUNQUEIRA SARTINI

UM ESTUDO PÓS OBSERVAÇÃO, PARA A CRIAÇÃO DO APP REMMEM-ME!

O Aplicativo lembrete

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

Prof(ª). Juliana Schiavetto Dauricio

Prof(ª). Titulação Nome do Professor(a)

Prof(ª). Titulação Nome do Professor(a)

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.

**Palavras-chave: Aplicativo; Lembrete; Mobile; Notificação; Precisar; Previamente.**

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 previosly 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*: App; Mobile; Note; Previosly; Remind; To need.**

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

APP Aplicativo para smartphone

Sumário

[1. INTRODUÇÃO 9](#_Toc481355606)

[2. Problema de Pesquisa 9](#_Toc481355607)

[3. Objetivo Geral 9](#_Toc481355608)

[4. Objetivo Específicos 9](#_Toc481355609)

[5. Justificativa 9](#_Toc481355610)

[6. CAPÍTULO 1: O MUNDO DOS APPS 11](#_Toc481355611)

[7. O que são os “Apps”? 11](#_Toc481355612)

[8. Quando surgiram os “Apps”? 11](#_Toc481355613)

[9. Funcionalidade do “REMEM-ME!” 13](#_Toc481355614)

[10. CAPÍTULO 2: FUNDAMENTAÇÃO TEORICA 14](#_Toc481355615)

[11. REFERÊNCIAS 17](#_Toc481355616)

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.

1. Problema de Pesquisa

O esquecimento é normal?

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.

1. Objetivo Geral

A partir deste estudo, reduzirá a procrastinação, ajudando o usuário a adquirir cada vez mais confiança.

1. Objetivo Específicos

- Lembrar os usuários de itens a serem comprados;

- 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;

1. 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.

1. 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).

1. O que são os “Apps”?

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 as especificações do produto e permite a compra dos mesmos.

E ha a linha de apps que tem como finalidade fornecer informações das lojas e seus produtos. A Starbucks por exemplo criou um apps 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.

1. Quando surgiram os “Apps”?

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. Empreses 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 têm 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?

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.

1. 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.

1. CAPÍTULO 2: FUNDAMENTAÇÃO TEORICA

“Esquecer não é uma simples força inercial, como creem os superficiais, mas uma força inibidora ativa, positiva no mais rigoroso sentido” (Nietzsche, Genealogia da Moral [II, §1]).

Como na maioria, se não tudo, o Brasil é sempre um dos últimos a receber, fisicamente, as novidades mundiais. Com os apps não foi diferente; e, uma vez que chegou, já havia uma grande demanda.

Tudo começou com a Apple, que mesmo com seus custos altos, se tornou desejada por conta de seus milhares de aplicativos. E então, quando o sistema operacional do Android chegou, houve a rivalidade e, por consequência a grande popularização geral.

Com tal, aos poucos e gradativamente as pessoas se tornaram cada vez mais conectadas, o tempo todo. Por conseguinte, cada vez menos atentos ao redor.

Paralelamente a tal popularização, a rotina se tornou mais corrida, e cada vez menos as pessoas tinham tempo para conversa olho-no-olho e itens básicos como mercado. Tudo se tornou “online”. Principalmente para a classe média-alta, e o uso da internet das coisas e inteligência artificial tendo o controle de tudo.

Observando que cada vez mais, e mais as pessoas tem se esquecido dos mais básicos e simples itens, pensou-se na criação de um app para tentar ajudar a solucionar ou, ao menos, diminuir tal problema.

Após muita análise, decidiu-se criar o app e o estudo voltado para Android, devido ao fato de ser o sistema operacional mobile mais acessível hoje.

Para o desenvolvimento recomenda-se o uso do Android Studio, que é o IDE (environment integrated development - ambiente de desenvolvimento integrado) oficial para o desenvolvimento de tais aplicativos, em Android, e é baseado no IntelliJ IDEA além do editor de código e das ferramentas de desenvolvedor avançados o Android Studio oferece ainda mais recursos para aumentar sua produtividade na criação de aplicativos Android, como: Um sistema de compilação flexível baseado no Gradle, um emulador rápido com inúmeros recursos, um ambiente unificado para você poder desenvolver para todos os dispositivos Android, Instant Run para aplicar alterações a aplicativos em execução sem precisar compilar um novo APK, Modelos de códigos e integração com GitHub para ajudar a criar recursos comuns dos aplicativos e importar exemplos de código. Também, ferramentas e estruturas de teste cheias de possibilidades e ferramentas de verificação de código suspeito para detectar problemas de desempenho, usabilidade, compatibilidade com versões e outros, compatibilidade com C++ e NDK e compatibilidade embutida com o Google Cloud Platform, facilitando a integração do Google Cloud Messaging e do App Engine.

A IntelliJ IDEA é uma IDE desenvolvida por JetBrains, uma companhia que incrementa e fornece ferramentas para desenvolvedores de softwares e gerentes de projeto, desenvolvida para Java. E embora tal IDE, seja Java é portável tanto para JVM quanto para não-JVMs.

O Gradle é um sistema que facilita uma variedade de tarefas na criação de um software, automatizando tarefas. Ele embasa-se na Maven. Porém, o que lhe da vantagem, sobre sua base, é o fato que enquanto o Maven tem um comportamento com pré-definições, o Gradle fornece dinamismo.

“It’s a feature in [Android Studio](http://developer.android.com/tools/studio" \t "_blank) that uses magic to significantly reduce the build and deploy times for incremental code changes during your coding / testing / debugging lifecycle. I say magic, because for the most part that’s how it looks. The first time you hit run or debug, it works like you’d expect — then each time you make a change and hit run or debug again, the changes are applied before I’ve had a chance to shift my attention to my phone.” (Reto Meier - Developer Advocate @ Google, software engineer, and author of “Professional Android Application Development” series from Wrox)

O que Reto Meier diz, é que para ele, o Instant Run é algo mágico, devido a redução significativa de tempo entre compilação e implantação do código, a medida que o mesmo é alterado. Explica, que “mágica” é como parece, na maior parte, uma vez que, na primeira execução leva o tempo esperado. Porém, a medida que você roda e compila novamente, vai se tornando cada vez mais rápido.

O GitHub é uma plataforma de desenvolvimento feita para desenvolvedores. É comunitária e compartilhada, uma vez que várias pessoas, de diversos lugares colaboram para a melhoria dos projetos.

A compatibilidade com o C++ e o NKD (native development kit), permite que seja feita a programação, ou modificação dela, em outa IDE Java.

Com a Google Cloud Platform (plataforma de armazenamento em nuvem da Google) permite-se o direcionamento em rotinas, desconsiderando a necessidade de backups. Para tal, a plataforma que mais recomenda-se o uso é a da App Engine.

1. REFERÊNCIAS

ANDROID STUDIO. Conheça o android studio. Disponível em: <https://developer.android.com/studio/intro/index.html>. Acesso em: 28 abr. 2017.

FILOSOFIA DO DESIGN. Esquecimento como potência da memória. Disponível em: <http://filosofiadodesign.com/esquecimento-como-potencia-da-memoria/>. Acesso em: 27 abr. 2017.

GITHUB. Built for developers. Disponível em: <https://github.com/>. Acesso em: 30 abr. 2017.

IPNET. Google cloud platform: o que é, como funciona e por que escolher?. Disponível em: <http://blog.ipnetsolucoes.com.br/google-cloud-platform-o-que-e-como-funciona-e-por-que-escolher/>. Acesso em: 30 abr. 2017.

JETBRAINS. Intellij idea. Disponível em: <https://www.jetbrains.com/idea/features/>. Acesso em: 30 abr. 2017.

MEDIUM. Instant run: how does it work?!. Disponível em: <https://medium.com/google-developers/instant-run-how-does-it-work-294a1633367f>. Acesso em: 30 abr. 2017.

PORTAL DO PUPILO. Notícias. Disponível em: <http://portaldopupilo.blogspot.com.br/p/o-sol-pode-brilhar-para-todos.html>. Acesso em: 27 abr. 2017.

STACKOVERFLOW. Quais as diferenças entre gradle e o maven?. Disponível em: <https://pt.stackoverflow.com/questions/96122/quais-as-diferen%c3%a7as-entre-gradle-e-o-maven>. Acesso em: 30 abr. 2017.

UNICAMP. Saúde esquecimento natural precisa de atenção, diz neurologista. Disponível em: <http://www.unicamp.br/unicamp/noticias/2013/05/27/saude-esquecimento-natural-precisa-de-atencaodiz-neurologista>. Acesso em: 27 abr. 2017.

WIKIPEDIA. Automação de compilação. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/automa%c3%a7%c3%a3o\_de\_compila%c3%a7%c3%a3o>. Acesso em: 30 abr. 2017.

WIKIPEDIA. Github. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/github>. Acesso em: 30 abr. 2017.

WIKIPEDIA. Gradle. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/gradle>. Acesso em: 30 abr. 2017.