

# **Centro Universitário Estácio de Goiás Campus Estação**

## **Aplicativo de entrega delivery**

**Michael Dias Santana Silva, Lucas Pereira da Silva, Tulio Rabelo Azevedo, Carlos Henrique  
Ribeiro da Silva e Hebert Almeida Rocha.  
Daniel Gomes de oliveira**

**2023**

**Goiânia-Go**

## Sumário

1.	DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO .....	3
1.1.	Identificação das partes interessadas e parceiros .....	3
1.2.	Problemática e/ou problemas identificados .....	3
1.3.	Justificativa.....	3
1.4.	Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos).....	4
1.5.	Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão).....	4
2.	PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	5
2.1.	Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente).....	5
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. ....	6
2.3.	Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro).....	7
2.4.	Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto .....	8
2.5.	Recursos previstos .....	9
2.6.	Detalhamento técnico do projeto .....	10
3.	ENCERRAMENTO DO PROJETO .....	11
3.1.	Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita) .....	11
3.2.	Avaliação de reação da parte interessada .....	11
3.3.	Relato de Experiência Individual .....	11
3.1.	CONTEXTUALIZAÇÃO .....	
3.2.	METODOLOGIA .....	
3.3.	RESULTADOS E DISCUSSÃO:.....	
3.4.	REFLEXÃO APROFUNDADA .....	
3.5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	

## 1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

### 1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

No processo de identificação das partes interessadas no projeto, deparamo-nos com um grupo de participantes composto por Michael Dias Santana Silva, Lucas Pereira da Silva, Tulio Rabelo Azevedo, Carlos Henrique Ribeiro da Silva e Hebert Almeida Rocha. Todos esses membros estão atualmente matriculados no curso de Ciência da Computação e Sistemas de Informação. Compartilham características em comum, sendo todos do gênero masculino e com idades variando entre 18 e 29 anos. Para o desenvolvimento do aplicativo mobile, a equipe contará com a participação de cinco membros. As partes interessadas incluem a empresa Belarmino, que desempenhará um papel semelhante ao do iFood, facilitando pedidos e entregas de alimentos para a empresa.

### 1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Ao iniciar os projetos, é fundamental descrever as características problemáticas identificadas, destacando como identificamos os problemas e a questão escolhida e priorizada para o desenvolvimento. Isso motiva a elaboração do projeto de extensão, uma vez que percebemos que a separação do grupo e o trabalho em home office dificultaram a agilidade do processo. Nesta etapa, enfrentamos desafios, incluindo a divisão de tarefas e as dificuldades no desenvolvimento do código, que demandaram um tempo considerável para encontrar soluções. É relevante destacar que a demanda socio comunitária foi identificada por meio de encontros realizados via Microsoft Teams, nos quais tivemos conversas e trocas de conhecimento para desenvolver a ideia, colocando-a em prática com base no feedback da comunidade onde o projeto foi desenvolvido. Essa abordagem se baseou na experiência dos participantes, que colaboraram em suas respectivas casas trabalhando via home office.

### 1.3. Justificativa

Ao identificar as partes interessadas, neste caso representadas por Michael Dias Santana Silva, Lucas Pereira da Silva, Tulio Rabelo Azevedo, Carlos Henrique Ribeiro da Silva e Hebert Almeida Rocha, todos estudantes dos cursos de Ciência da Computação e Sistemas de Informação, estabelecemos uma base sólida para o entendimento do grupo de colaboradores. Essas informações sobre gênero, idade e número de membros fornecem um retrato claro da equipe envolvida no projeto de desenvolvimento do aplicativo mobile, o que é essencial para a gestão de recursos humanos e definição de estratégias de trabalho.

A descrição das características problemáticas identificadas e a escolha da questão prioritária fornecem a justificativa para o próprio projeto de extensão. Isso é particularmente pertinente academicamente, uma vez que a aprendizagem baseada em projetos consiste na produção e aplicação de conhecimentos com vistas à resolução de demandas reais. A relação entre a problemática identificada e o curso de Ciência da Computação e Sistemas de Informação destaca a relevância acadêmica do projeto, alinhando-o com os objetivos de formação e aprendizagens desse campo de estudo. Além disso, as motivações do grupo de trabalho,

como a necessidade de superar os desafios de trabalhar em home office, contribuem para justificar a importância e a pertinência do projeto.

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

1. Desenvolver um aplicativo mobile funcional que atenda às necessidades da comunidade e cliente potencial, proporcionando uma solução prática e acessível para as demandas identificadas. (Instrumentos de avaliação: Feedback da comunidade, métricas de uso do aplicativo, facilidade de pedidos de lanches e conforto para pessoal da empresa Belarmino)
2. Integrar de forma eficaz a aprendizagem baseada em projetos com os objetivos acadêmicos dos participantes, permitindo que eles apliquem seus conhecimentos teóricos na prática e adquiram habilidades práticas relevantes para sua formação em Ciência da Computação e Sistemas de Informação. (Instrumentos de avaliação: Avaliação do desempenho acadêmico dos participantes, feedback dos instrutores).
3. Fortalecer o vínculo entre a equipe do projeto e a comunidade local, promovendo uma parceria colaborativa e engajamento ativo por meio de reuniões regulares, workshops e interações com os membros da comunidade. (Instrumentos de avaliação: Registro de participação da comunidade, pesquisas de satisfação, conformidade de pedido, Troca e discussão sobre solução e desenvolver aplicação que foca na dor do empresário e cliente).

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

A breve exposição e discussão se baseou em uma referência teórica amplamente reconhecida, associada a um aplicativo de renome global que revolucionou o setor de delivery de alimentos em todo o mundo, incluindo o Brasil - o conhecido "iFood". A escolha desse aplicativo como referência teórica foi consensual entre todos os participantes, justificada pela eficácia comprovada. Além disso, para embasar o desenvolvimento do projeto, utilizamos obras relevantes, tais como "React Native in Action" de Nader Dabit, "Learning React Native: Building Native Mobile Apps with JavaScript" de Bonnie Eisenman e "Food Delivery App with React Native" de Code with Nomi." Essas fontes forneceram uma base sólida para o desenvolvimento do projeto, complementando a inspiração tirada do sucesso do iFood.

## 2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

O modelo do plano de trabalho foi projeto de desenvolvimento de aplicativo de entrega de espetinho para empresa Belarmino com a tecnologia React Native, Os objetivos foi desenvolver um aplicativo de entrega de alimentos aonde com somente alguns clics se faz a facilidade dando para pedido e para entregar e gestão dos pedidos que integramos funcionalidade inspiradas pelo repositório "Food Delivery App with React Native" de Code with Nomi. Fizemos um cronograma:

#### **Semana 1-2:**

- Pesquisa e revisão do repositório de referência.
- Definição de recursos necessários.

#### **Semana 3-4:**

- Configuração do ambiente de desenvolvimento.
- Criação da estrutura inicial do aplicativo.

#### **Semana 5-8:**

- Desenvolvimento das funcionalidades-chave.
- Testes iniciais.

#### **Semana 9-10:**

- Melhorias de usabilidade e design.
- Testes finais.

#### **Semana 11-12:**

- Preparação para implantação.
- Documentação do projeto.

#### **Responsáveis:**

- Semana 1-2: Equipe de Desenvolvimento: todos os membros da equipe.
- Semana 3-4: Equipe de Desenvolvimento: todos os membros da equipe
- Semana 5-8: Equipe de Desenvolvimento: todos os membros da equipe
- Semana 9-10: Equipe de Desenvolvimento: todos os membros da equipe
- Semana 11-12: Equipe de Desenvolvimento: todos os membros da equipe

#### **Recursos:**

- Ambiente de desenvolvimento React Native.
- Acesso ao repositório "Food Delivery App with React Native" no GitHub.

- Ferramentas de design e testes.
- Acompanhamento dos Resultados:
- Reuniões semanais de status com a equipe aonde foi via grupo no Whatzapp pois estamos envolvidos em trabalhos além das faculdades.
- Avaliação contínua do progresso em relação ao cronograma.
- Testes e revisões regulares do aplicativo.

## 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.

### Planejamento:

Realizamos os encontros regulares com a empresa com um dos nosso colaborador via reuniões presenciais e plataformas virtuais como o Microsoft Teams.

Foram desenvolvidas conversas abertas para entender as necessidades e expectativas da comunidade em relação ao aplicativo de entrega de alimentos.

Coleta de feedback e sugestões para incorporar as demandas reais da comunidade no projeto.

### Desenvolvimento:

A equipe de desenvolvimento trabalhará em estreita colaboração com os participantes socio comunitários entendendo as dores e coletas de dados pelo nosso colaborador da equipe Tulio.

Realização de entendimentos práticos para a aprendizagem conjunta de técnicas de desenvolvimento e design de aplicativos e facilidade de acesso.

Compartilhamento de atualizações e protótipos para obter feedback contínuo e fazer ajustes com base nas necessidades identificadas.

### Avaliação:

Avaliação contínua com a participação ativa da comunidade para verificar a eficácia e usabilidade do aplicativo. Realização de pesquisas, coletar opiniões e sugestões sobre a experiência. Compartilhamento transparente dos resultados e ações tomadas com base no feedback recebido.

### Registros:

Mantemos os registros detalhados das reuniões, discussões e interações, não diremos e incluindo fotos, capturas de tela, formulários e notas de campo.

Documentar o progresso do projeto e a troca mútua entre a equipe acadêmica e a comunidade local. O envolvimento ativo da comunidade em todas as fases do projeto garante que as ações sejam orientadas pelas necessidades reais e contribui para o sucesso geral do

projeto de extensão, aonde foi definidas por falas pessoalmente considerando que empresa Belarmino não é de porte grande.

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

**Michael Dias Santana Silva:**

Papel: Desenvolvedor.

Responsabilidades:

Desenvolvimento e programação do aplicativo.

Garantir a funcionalidade e usabilidade.

Atividades:

Codificação e testes de software.

Colaboração com a equipe de design.

Entrega do roteiro de extensão.

**Lucas Pereira da Silva:**

Papel: Desenvolvedor.

Responsabilidades:

Desenvolvimento e programação do aplicativo.

Garantir a funcionalidade e usabilidade.

Atividades:

Codificação e testes de software.

Colaboração com a equipe de design.

**Tulio Rabelo Azevedo:**

Papel: Desenvolvedor.

Responsabilidades:

Desenvolvimento e programação do aplicativo.

Garantir a funcionalidade e usabilidade.

Atividades:

Codificação e testes de software.

Colaboração com a equipe de design.

**Carlos Henrique Ribeiro da Silva:**

Papel: Desenvolvedor.

Responsabilidades:

Desenvolvimento e programação do aplicativo.

Garantir a funcionalidade e usabilidade.

Atividades:

Codificação e testes de software.  
Colaboração com a equipe de design.

**Hebert Almeida Rocha:**

Papel: Desenvolvedor sênior.  
Responsabilidades:  
Desenvolvimento e programação do aplicativo.  
Garantir a funcionalidade e usabilidade.  
Atividades:  
Início codificação e testes de software.  
Colaboração com a equipe de design.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

**Objetivo 1: Desenvolvimento do Aplicativo:**

Meta: Ter um aplicativo funcional pronto para testes em 1,3 meses.  
Critérios de Avaliação:  
O aplicativo possui todas as funcionalidades-chave implementadas.  
Não há erros críticos no aplicativo.  
Indicadores:  
Taxa de conclusão de recursos planejados.  
Número de erros críticos identificados.  
Aplicação funcionando totalmente para uso.

**Objetivo 2: Integração Acadêmica:**

Meta: Garantir que o projeto esteja alinhado com os objetivos de formação dos participantes acadêmicos.  
Critérios de Avaliação:  
Relatórios individuais de aprendizado documentam a aquisição de habilidades relevantes.  
Indicadores:  
Revisão dos relatórios individuais de aprendizado.  
Aprendizagem prática dos conceitos acadêmicos.

**Objetivo 3: Envolvimento da Comunidade:**

Meta: Ter a comunidade participando ativamente e fornecendo feedback sobre o aplicativo.  
Critérios de Avaliação:  
Número de participantes nas reuniões comunitárias.  
Quantidade de feedback coletado.



Indicadores:

Registros de participação nas reuniões.

Documentação de feedback recebido.

Entrega de avaliação via aplicação.

#### **Objetivo 4: Qualidade do Aplicativo:**

Meta: Garantir que o aplicativo seja de alta qualidade e atenda às expectativas dos usuários.

Critérios de Avaliação:

Testes de usabilidade positivos.

Avaliações da comunidade local.

Indicadores:

Resultados de testes de usabilidade.

Pesquisas de satisfação da comunidade.

Pesquisa de satisfação do empresário/empresa

#### 2.5. Recursos previstos

Recursos Materiais:

Computadores e dispositivos móveis para o desenvolvimento e teste do aplicativo.

Conexão de internet para reuniões virtuais e pesquisa.

Plataformas de desenvolvimento de software, como React Native e Visual Studio 2022.

Ferramentas de design e prototipagem.

Material de escritório para documentação e comunicação.

Recursos Institucionais:

Acesso à matriz curricular da instituição para garantir a integração com os objetivos de formação dos participantes acadêmicos.

Espaço para reuniões virtuais e presenciais.

Apoio logístico para a realização de encontros e workshops com a comunidade não utilizados.

Apoios a consultoria do professor da disciplina de programação de dispositivo mobile.

Recursos Humanos:

A equipe de desenvolvimento, incluindo programadores, designers e testadores alunos da Estácio.

Participantes acadêmicos dedicados ao projeto.

A comunidade empresarial, que forneceu feedback e participará ativamente no projeto.

Fonte de Recursos Financeiros:

Nosso projeto tem como foco a minimização de custos financeiros. Não estamos prevendo gastos significativos que exijam uma fonte financeira específica. Contamos principalmente com recursos existentes na instituição e o comprometimento dos participantes.

## 2.6. Detalhamento técnico do projeto

### **Etapas 1: Pesquisa e Planejamento:**

Pesquisa do Repositório de Referência: Exploração aprofundada do repositório "Food Delivery App with React Native" de Code with Nomi no GitHub.

Identificação de Recursos Necessários: Definição dos recursos e tecnologias a serem utilizados.

Coleta de Feedback da Comunidade: Reuniões e conversas com a comunidade local para coletar feedback e requisitos.

### **Etapas 2: Configuração do Ambiente de Desenvolvimento:**

Instalação de Ferramentas: Configuração do ambiente de desenvolvimento React Native, incluindo a instalação do Node.js, React Native CLI, emuladores, etc.

### **Etapas 3: Desenvolvimento:**

Codificação e Design: Desenvolvimento das funcionalidades do aplicativo e design da interface do usuário.

Testes Iniciais: Testes de funcionalidade e usabilidade em um ambiente de desenvolvimento.

### **Etapas 4: Melhorias e Testes Finais:**

Aprimoramento de Usabilidade: Refinamento da experiência do usuário, melhorias de design e usabilidade.

Testes Finais: Testes abrangentes do aplicativo para identificar e corrigir quaisquer erros.

### **Etapas 5: Preparação para Implantação:**

Documentação do Projeto: Preparação de documentação abrangente para futura referência e treinamento.

Implantação Planejada: Definição de estratégias para a implantação do aplicativo na comunidade.

### 3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

#### 3.1. Relato Coletivo:

##### **Envolvimento Comunitário:**

Obtivemos sucesso no envolvimento ativo da comunidade local. Realizamos reuniões regulares e interações para coletar feedback e garantir que o aplicativo atendesse às demandas reais.

##### **Feedback da Comunidade:**

Conseguimos coletar feedback valioso da comunidade, que nos permitiu fazer melhorias contínuas no aplicativo. Isso incluiu sugestões de recursos, melhorias de usabilidade e ajustes com base nas preferências da comunidade.

##### **Integração Acadêmica:**

Alcançamos a integração eficaz dos objetivos acadêmicos dos participantes com o projeto. Os relatórios individuais de aprendizado refletem o desenvolvimento de habilidades práticas relevantes e a aplicação de conhecimentos teóricos na prática.

##### **Desenvolvimento do Aplicativo:**

Cumprimos o objetivo de desenvolver um aplicativo funcional dentro do prazo estabelecido. O aplicativo agora está pronto para testes mais amplos.

##### **Qualidade do Aplicativo:**

A qualidade do aplicativo é uma prioridade. Conduzimos testes de usabilidade e avaliações regulares para garantir que o aplicativo atenda aos padrões de qualidade esperados.

#### 3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

O produto final do desenvolvimento foi considerado satisfatório pelas partes interessadas. Resolveu o problema proposto inicialmente em tempo hábil e com uma boa utilização dos recursos disponíveis.

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

## **Michael Dias Santana Silva**

Minha participação neste projeto foi uma jornada incrível no desenvolvimento do aplicativo mobile para entrega de alimentos. Como Michael Dias Santana Silva, membro da equipe de desenvolvimento, tive a responsabilidade de programar e garantir a funcionalidade e usabilidade do aplicativo. Foi uma experiência desafiadora, mas extremamente enriquecedora.

A experiência foi vivenciada em um ambiente virtual e remoto, devido às circunstâncias globais que nos forçaram a trabalhar em home office. A equipe estava composta por cinco membros, todos estudantes de Ciência da Computação e Sistemas de Informação, incluindo Eu Michael Dias Santana Silva. O período do projeto foi dividido em etapas, desde a pesquisa inicial do repositório de referência até a fase de testes finais. Reuniões semanais via Microsoft Teams e grupos no WhatsApp foram essenciais para manter a comunicação eficaz. A expectativa inicial era desafiadora, mas ao final do projeto, como Michael Dias Santana Silva, conseguimos desenvolver um aplicativo funcional que atende às necessidades da comunidade. A principal dificuldade foi a adaptação ao trabalho remoto, mas as reuniões regulares e o compartilhamento constante de atualizações ajudaram a superar esse obstáculo. A coleta de feedback da comunidade foi vital para aprimorar o aplicativo, e as descobertas durante esse processo foram valiosas. Aprendi a importância da flexibilidade e da colaboração em um ambiente virtual. Comparando a teoria apresentada no relato coletivo com minha experiência individual, percebi como a prática realmente complementa o aprendizado teórico. Enfrentar desafios reais de desenvolvimento de software proporcionou uma compreensão mais profunda dos conceitos estudados em sala de aula. A integração acadêmica foi evidente, e pude aplicar diretamente os conhecimentos adquiridos no curso. Considero que a experiência foi extremamente positiva, tanto do ponto de vista acadêmico quanto profissional. A interação com a comunidade fortaleceu meu entendimento sobre as necessidades reais dos usuários, e a colaboração com a equipe, incluindo Eu Michael Dias Santana Silva, foi fundamental. Para trabalhos futuros, acredito que manter uma comunicação regular com a parte interessada é crucial para garantir a relevância contínua do aplicativo. Quanto a soluções tecnológicas alternativas, a exploração de novas ferramentas de desenvolvimento pode ser considerada para otimizar ainda mais o processo. Este projeto certamente deixou uma marca significativa em minha jornada acadêmica e profissional.

## **Hebert Almeida Rocha**

Neste projeto, tive a enriquecedora oportunidade de colaborar com meus colegas, proporcionando-me uma valiosa experiência em trabalho em equipe. Cada membro assumiu suas responsabilidades com determinação, resultando em uma dinâmica eficiente. Durante essa jornada, adquiri conhecimentos substanciais sobre o desenvolvimento de aplicativos móveis, explorando ferramentas como React Native, Android Studio e Expo, que, até então, eram novidades para mim. Minha contribuição foi essencial na fase inicial do

projeto. Inicializei o desenvolvimento do aplicativo utilizando o Expo, gerenciando a instalação de pacotes essenciais, criando a tela inicial e estabelecendo a navegação. Nos estágios iniciais, promovemos discussões em sala de aula para alinhar os passos a serem seguidos. Durante as etapas subsequentes, participei ativamente do desenvolvimento, colaborando na solução de erros e desafios que surgiram. Apesar de alguns contratemplos, cada membro conseguiu concluir suas respectivas tarefas com êxito. Realizamos reuniões virtuais pelo Teams para avaliar o progresso e distribuir tarefas. Além disso, mantivemos uma comunicação constante via WhatsApp para discutir detalhes específicos do projeto. Felizmente, o projeto transcorreu sem grandes dificuldades, beneficiando-se da vasta gama de recursos disponíveis online. Nosso aplicativo, concebido para um restaurante de delivery, permitia aos usuários selecionar itens, adicioná-los ao carrinho e fazer pedidos simulados. Embora tenhamos optado por não levar o aplicativo à produção, mantivemos sua funcionalidade como uma ferramenta de visualização, com transações simuladas. O projeto não apenas atendeu, mas superou as expectativas dos membros, alcançando com sucesso os objetivos propostos. Acredito que nossa equipe demonstrou competência na execução do projeto, e os conhecimentos adquiridos fornecem uma base sólida para empreendimentos futuros. Qualquer desafio encontrado foi enfrentado com eficiência, graças a pesquisas aprofundadas, consolidando nosso êxito na consecução do objetivo final.

### **Tulio Rabelo Azevedo**

Ao participar deste projeto pude vivenciar experiências que me agregaram muito como o trabalho em equipe e assumir responsabilidades dentro de um projeto. Cada membro ficou responsável por entregar uma parte do projeto para que o próximo pode-se seguir, o que foi feito dentro dos prazos estabelecidos pelo time e pelo próprio aluno. Durante o trabalho pude adquirir e experienciar conhecimentos referente a construção de aplicativos para celulares moveis explorando as ferramentas do React Native e Expo que eram completamente novas para mim. O time optou por trabalhar de forma remota, tivemos uma reunião em sala decidindo como atuaríamos o que faríamos e qual ferramenta utilizaríamos, todos optamos por usar React Native, pela quantidade de informações sobre a ferramenta disponível e por se tratar de um frameWork bastante difundido no campo de desenvolvimento mobile. Após esse encontro fizemos encontros virtuais onde separamos funções e estabelecemos alguns prazos para serem entregues as partes de cada um. Foram por volta de 6 semanas desde a decisão de ferramenta até a finalização da construção do app propriamente dito. Minha contribuição foi adicionar ao app o Sanity uma ferramenta que funciona como nuvem para armazenamento de dados mais fácil, facilitando manutenção e escalabilidade do aplicativo. Minhas expectativas não eram muitas, devido à falta de conhecimento que tinha sobre o assunto, partindo disso o que foi vivido foi dentro do esperado, passando por dificuldades e horas de pesquisas para que pudesse concluir com sucesso minha colaboração. Fiquei impressionado com a facilidade que o Sanity traz para uma aplicação real tornando a troca de imagens, adição de restaurantes e adição de produtos bem simples, com uma interface

enxuta porem intuitiva o que permite a escalabilidade do projeto facilmente. Para mim foi dentro do esperado, tive a oportunidade de vivenciar a construção de um aplicativo e trocar experiências com meus colegas de classe. Foi uma experiência bastante enriquecedora que abriu meus horizontes sobre o mercado e trabalho mostrando uma outra possível atuação além daquela que estava habituado a pensar sobre e a estudar. Acredito que para o time também tenha sido enriquecedora, espero nos trabalhos posteriores poder contar com um time que colabora como o atual e que possamos ter a liberdade de escolha de tecnologia como nos foi dada pelo professor.

### **Carlos Henrique Ribeiro da Silva**

Minha participação no projeto de desenvolvimento do aplicativo para espetinhos foi uma jornada transformadora, marcada por desafios, aprendizado e uma colaboração excepcional em uma equipe de cinco integrantes. Ao assumir a responsabilidade pela "delivery screen," enfrentei o desafio de explorar o React pela primeira vez, uma experiência que se revelou não apenas técnica, mas profundamente enriquecedora. As reuniões de alinhamento do projeto foram momentos cruciais, proporcionando um espaço para discussões estratégicas, troca de ideias e a definição de metas claras. A atmosfera colaborativa foi notável, com cada integrante contribuindo com suas habilidades únicas e compartilhando conhecimentos.

A dinâmica de trabalho em equipe foi essencial para o sucesso do projeto, com uma abordagem transparente e eficiente. A interação constante entre os membros da equipe não apenas facilitou a resolução de desafios técnicos, mas também criou um ambiente propício para o desenvolvimento profissional e pessoal. A "delivery screen" não foi apenas uma implementação técnica; foi o resultado da sinergia e esforço coletivo de uma equipe comprometida.

Além dos resultados tangíveis, como a funcionalidade bem-sucedida da "delivery screen," destaco a satisfação pessoal derivada da superação dos desafios. A colaboração positiva dentro da equipe não apenas fortaleceu os laços profissionais, mas também abriu portas para futuras oportunidades de colaboração. O conhecimento adquirido não será apenas aplicado em projetos futuros, mas servirá como um alicerce sólido para minha trajetória profissional. Em resumo, essa experiência não apenas contribuiu para o sucesso do projeto, mas moldou significativamente minha abordagem ao trabalho em equipe e meu desenvolvimento como profissional de tecnologia.

### **Lucas Pereira da Silva**

Me chamo Lucas Pereira da Silva, e participei ativamente do desenvolvimento de um aplicativo de delivery utilizando a ferramenta React Native, uma experiência que marcou meu primeiro envolvimento prático com o desenvolvimento de aplicativos. Trabalhei em

conjunto com uma equipe de 5 pessoas, cada um contribuindo para diferentes aspectos do projeto.

O desenvolvimento ocorreu de forma remota, As ferramentas utilizadas foram Github, Expo e React Native. Realizamos reuniões regulares para discutir o progresso, resolver erros que apareceram durante o desenvolvimento do código e tirar algumas dúvidas. Cada membro da equipe colaborou com o desenvolvimento de uma parte do projeto, desde o design até a implementação e testes. O projeto se estendeu ao longo de 3 meses, abrangendo várias fases do ciclo de vida do desenvolvimento de software.

Inicialmente, havia uma mistura de empolgação e desafio. A experiência online destacou a importância da comunicação clara e eficiente. Testemunhar a colaboração coletiva resultar em um aplicativo funcional foi gratificante. Enfrentamos algumas dificuldades na coordenação de códigos e na adaptação ao ambiente virtual, mas esses obstáculos fortaleceram nossa capacidade de resolução de problemas em equipe.

Comparando a prática com a teoria, a dinâmica de trabalho em equipe online trouxe nuances que não foram totalmente previstas. A teoria forneceu as bases, mas a experiência prática revelou a importância da colaboração síncrona e da gestão eficaz de projetos distribuídos.

Olhando para o futuro, sugeriria a implementação contínua de práticas ágeis, como revisões de código e integração contínua. Explorar soluções tecnológicas que facilitem a colaboração virtual pode ser uma área de melhoria. Estou aberto a discussões para refinamentos no projeto, considerando tanto aspectos práticos quanto oportunidades de pesquisa e extensão no desenvolvimento móvel.