

APP COMPRAS SUSTENTÁVEIS

ISABELLA AYRES, NICOLE FAGUNDES DE MORAES E YASMIM CAROLINI VOLPIN STAUDT
ORIENTADOR: PROF. CLÉBER MORAES REIS
ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL RUBALDO EMÍLIO SAENGER

TEMA

Desenvolvimento de um aplicativo voltado para a promoção da economia circular, com foco específico no reuso e na reutilização de bens de consumo.

JUSTIFICATIVA

Os alunos autores do projeto estudaram em aula sobre o gasto anual das famílias, assim como seu endividamento, e o consumismo como fator predominante nesse contexto através do trabalho de SILVA, 2020. O descarte de muitos dos itens de consumo em um curto espaço de tempo também chamou a atenção. Por isso a necessidade de encontrar uma solução que resolva o problema do atual modelo de consumo.

PROBLEMA

É possível reduzir o consumo insustentável, caracterizado pelo desperdício, descarte inadequado, esgotamento de recursos naturais e desigualdade social em nossa região por meio de um aplicativo voltado para a economia circular?

HIPÓTESES

Ao incentivar e facilitar a prática de trocas e compartilhamentos de produtos por meio de um aplicativo de compras sustentáveis, é possível reduzir o consumo excessivo, minimizar o desperdício, prolongar a vida útil dos produtos e promover uma economia mais inclusiva e consciente, baseada nos princípios da economia circular.

OBJETIVO GERAL

O objetivo principal do projeto é criar e promover um aplicativo que facilite e incentive as trocas e compartilhamentos de produtos entre os usuários.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver um aplicativo intuitivo e de fácil utilização;
- Facilitar a localização e o acesso a produtos disponíveis para troca;
- Criar uma comunidade ativa de usuários na prática da economia circular;
- Promover a inclusão social, permitindo que pessoas de diferentes condições socioeconômicas possam participar das trocas.

METODOLOGIA

A metodologia foi voltada para o manual de LOWDERMILK, 2019. Nesse sistema de construção de apps, são seguidas cinco etapas.

Na etapa inicial, foram definidos os objetivos do aplicativo, identificando as necessidades e estabelecendo as funcionalidades do mesmo.

No passo seguinte foi desenvolvida uma interface primária com o uso das tecnologias HTML e CSS. As funcionalidades do aplicativo foram encaixadas nessa interface.

Com os requisitos e o design estabelecidos, a parte de armazenamento e exibição dos dados começou a ser programada com as tecnologias PHP e MySQL.

Na fase seguinte foram realizados testes para garantir que o aplicativo funcione corretamente e atenda aos requisitos estabelecidos. Os bugs foram identificados e corrigidos, e as melhorias foram implementadas para garantir a qualidade do aplicativo.

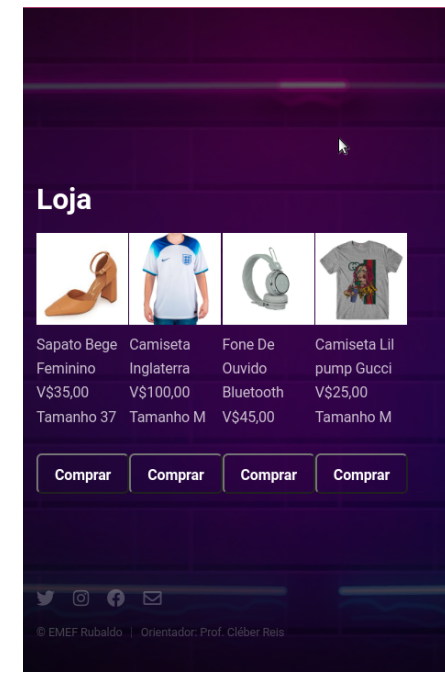
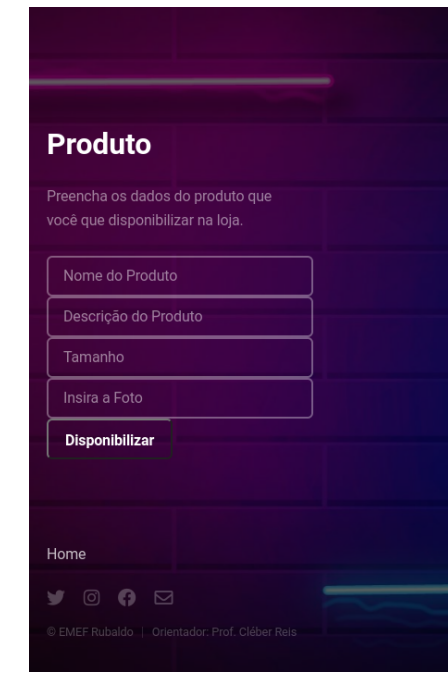
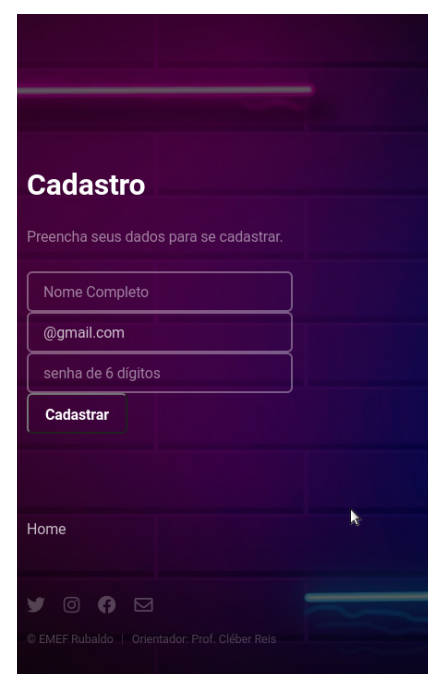
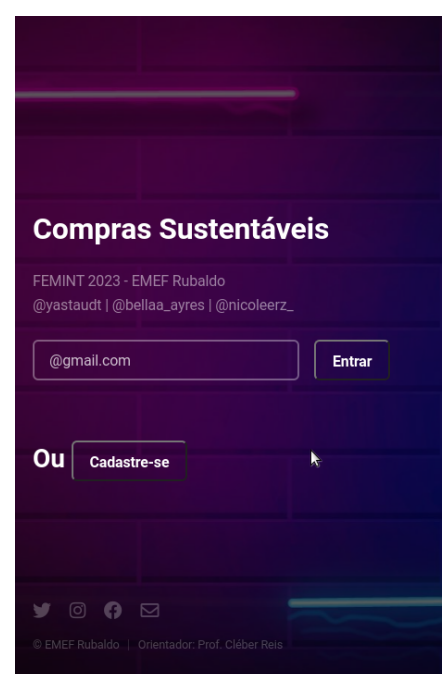
Finalmente, após a disponibilização do aplicativo online, o desempenho do aplicativo foi monitorado e os dados inseridos pelos usuários foram analisados através do sistema de gerenciamento de banco de dados MySQL. Com base nesses dados, foi possível identificar áreas de melhoria, corrigir problemas e planejar atualizações futuras para adicionar novas funcionalidades e melhorar a experiência do usuário.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Artigos utilizados: "Desenvolvimento de Apps: Dez erros comuns" (LOWDERMILK, 2019), "Sete Considerações para o Desenvolvimento de Apps" (TAVARES, 2021), "O processo dos aplicativos explicado" (DE SOUSA, 2020), e "Tendências em apps" (GRUNEWALD, 2022).

RESULTADOS E CONCLUSÃO

O resultado final do aplicativo é um ambiente dividido em quatro seções principais. A tela inicial é onde as pessoas já cadastradas podem entrar. A tela de cadastro é onde os novos usuários podem se cadastrar. Após logado, é possível cadastrar novos produtos para a loja, e também se cadastrar como local de recebimento e entrega de produtos.



IMAGENS: OS AUTORES

Na seção loja, o usuário logado, que possuir saldo em conta, pode adquirir produtos que já estão cadastrados e aprovados. No ambiente administrativo do app, os alunos desenvolvedores têm acesso exclusivo a um ambiente onde podem aprovar ou não produtos e locais que os usuários cadastraram. Possíveis lucros advindos de publicidade tem como objetivo custear a operação do aplicativo assim como remunerar os usuários parceiros. O projeto incentiva a reutilização, o compartilhamento e a redução do desperdício, promovendo um estilo de vida mais sustentável. Com a utilização do aplicativo, os usuários ativam a economia circular em nossa região, criando um impacto positivo para o meio ambiente e para a sociedade como um todo.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LOWDERMILK, TRAVIS. DESENVOLVIMENTO DE APPS: DEZ ERROS COMUNS. NOVATEC EDITORA, 2019.
TAVARES, MARIA HERMÍNIA FERREIRA SETE CONSIDERAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE APPS. IRRIGA, V. 11, N. 4, P. 543-552, 2021.
DE SOUSA, JOANA BELARMINO: O PROCESSO DOS APLICATIVOS EXPLICADO, V. 9, N. 1, P. 112-129, 2017.
NICHELE, ALINE GRUNEWALD; SCHLEMMER, ELIANE. ENDÊNCIAS EM APPS" (. RENOTE, V. 12, N. 2, 2021.
SILVA, ADRIANA CRISTINA ET AL. QUALIDADE DE VIDA E ENDIVIDAMENTO. DESAFIO ONLINE, V. 8, N. 2, 2020.