



PROTÓTIPO DE APLICATIVO DE GERENCIAMENTO PARA PEQUENOS EMPREENDEDORES

Alef da S. FERNANDES¹; Ramon G. T. M. da SILVA²; Gustavo J. da SILVA³

RESUMO

O projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um protótipo de aplicativo mobile direcionado a empreendedores de pequeno porte, com foco na gestão de recursos. A proposta busca oferecer uma alternativa de utilização mais intuitiva do que as planilhas eletrônicas, incorporando as heurísticas de Nielsen para tal. Almeja-se aprimorar a eficiência na administração de recursos, resultando em maior produtividade. O escopo do projeto envolve etapas de pesquisa, desenvolvimento do protótipo e testes, visando a idealização de um produto que viabilize uma melhora na gestão de recursos para esse público.

Palavras-chave:

Gestão Eficiente; Automação Empresarial; Controle Simplificado; Otimização de Processos.

1. INTRODUÇÃO

Na busca contínua por aprimorar eficiência e produtividade, revendedores com agendas repletas de tarefas estão empenhados em otimizar processos para manter a competitividade. O emprego de cadernetas e planilhas eletrônicas, apesar de sua utilidade, enfrenta desafios devido à morosidade nas pesquisas físicas e à complexidade das ferramentas. Uma solução prática se manifesta na forma de um aplicativo móvel, reduzindo erros e aprimorando a visualização dos resultados de vendas, assim alavancando eficiência e produtividade.

No estudo de caso de Cardoso (2019), foram analisados os aspectos positivos e negativos da adoção de aplicativos móveis por empresas, buscando compreender as vantagens que podem surgir com sua implementação. Dessa forma, o estudo estabeleceu uma base sólida para o desenvolvimento de um aplicativo móvel que satisfaça as demandas e necessidades das empresas.

O panorama apresentado na Figura 1 destaca o aumento expressivo da preferência pelo uso de dispositivos móveis, como smartphones, para acessar a internet. De acordo com o IBGE, em 2021, 99,5% dos domicílios brasileiros utilizaram celulares para acesso à internet. Essa tendência valida a opção por desenvolver um aplicativo móvel, em contraposição a um software desktop, pois

¹Bacharelado em Ciência da Computação, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: 12191000382@muz.ifsuldeminas.edu.br.

²Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: ramon.silva@muz.ifsuldeminas.edu.br.

³Coorientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: gustavo.jose@muz.ifsuldeminas.edu.br.

viabiliza a conquista de uma audiência mais ampla e permite oferecer uma experiência interativa e personalizada aos usuários, aproveitando as capacidades exclusivas dos dispositivos móveis.

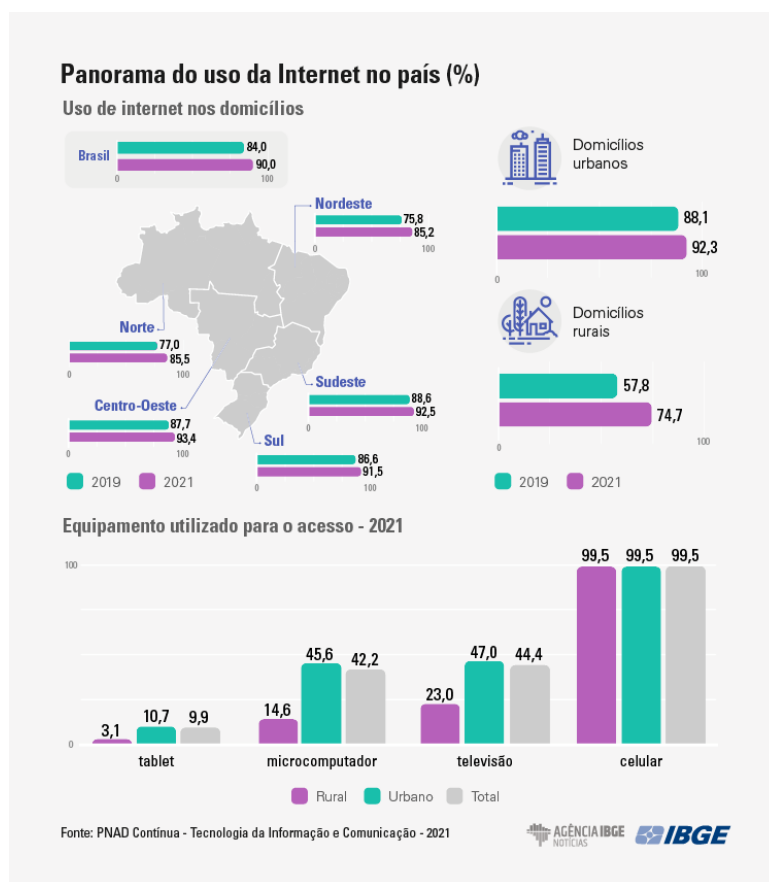


Figura 1: Panorama do uso da Internet no país(%)
Fonte: IBGE(2022)

Para atender às necessidades dos revendedores e garantir que o aplicativo seja verdadeiramente eficaz, nosso objetivo principal é desenvolver um protótipo e, em seguida, validar sua usabilidade por meio de testes com os próprios usuários. Essa abordagem nos permitirá ajustar e aprimorar o aplicativo com base no feedback real, garantindo que atenda às expectativas e às demandas específicas do nosso público-alvo.

2. MATERIAL E MÉTODOS

No âmbito do projeto, um questionário⁴ foi aplicado a oito microempreendedores na cidade de Muzambinho para identificar suas necessidades em relação à gestão de estoque.

Em seguida, uma pesquisa de mercado foi conduzida para identificar soluções existentes e analisar a concorrência. Nessa análise, foram identificadas as soluções Blinq! e Conta Azul, as quais apresentam funcionalidades semelhantes às previstas no projeto.

Baseadas nos requisitos coletados e nas informações de mercado, algumas funcionalidades do protótipo foram definidas, sempre alinhadas às necessidades dos microempreendedores e

⁴Questionário disponível em: <https://forms.gle/M29hzd6hBQjPC5jJ8>

oportunidades identificadas.

Com o feedback dos potenciais usuários em mãos, o protótipo será criado utilizando o framework Flutter. Esse protótipo será submetido a testes com usuários selecionados, visando validar suas funcionalidades e melhorar sua usabilidade. A avaliação do desempenho e da satisfação dos usuários se baseará em indicadores específicos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através de uma pesquisa conduzida por meio de um formulário online, analisamos o comportamento de oito empreendedores de pequeno porte na cidade de Muzambinho. Os resultados revelaram que 75% desses empreendedores mantêm um volume de estoque classificado como pequeno, enquanto os restantes 25% mantêm um estoque de tamanho médio.

Curiosamente, constatamos que 75% dos entrevistados não empregam qualquer ferramenta de software para o gerenciamento de estoque. Dentro desse grupo, houve o relato que, mesmo possuindo um software, há dificuldades em treinar funcionários para utilizá-lo, resultando em uma não adoção da solução. Contrapondo essa estatística, observamos que 25% dos entrevistados utilizam planilhas eletrônicas para o gerenciamento de seus estoques. Estes insights destacam os desafios que alguns empreendedores enfrentam na adoção e eficácia de soluções de software no gerenciamento de estoque.

Exploramos as opiniões dos entrevistados sobre o que desejam em um app de gerenciamento de estoque. Essas ideias⁵ irão guiar nosso desenvolvimento para garantir uma solução verdadeiramente útil e alinhada às suas necessidades.

Nesse contexto, foi desenvolvido um protótipo⁶ inicial para o aplicativo móvel que será intitulado “Quantia”, que ilustra o layout e a interface preliminares do aplicativo. O protótipo permitirá uma avaliação prévia da usabilidade e experiência do usuário, proporcionando uma compreensão tangível das funcionalidades e design.

O projeto está atualmente na fase de desenvolvimento do protótipo, que apresenta os seguintes recursos: autenticação de usuário, cadastro e edição de produtos, cadastro e edição de clientes, gerenciamento de estoque, relatórios.

A arquitetura do projeto de prototipação segue o padrão de Separation of Concerns (SoC), organizando o código em pastas com responsabilidades específicas, como ilustrado na Figura 2.

⁵As respostas dos entrevistados estão disponíveis em:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdvW7GK2I2bTkV82seOKR-HH94O2NDudIfGZ5OsFt8-XcXmg/viewanalytics>

⁶O projeto de prototipação está disponível em:

<https://www.figma.com/file/gYR9NN4s7dICG2s4z7ybt7/Prot%C3%B3tipo-APP?type=design&node-id=1-2&mode=design>

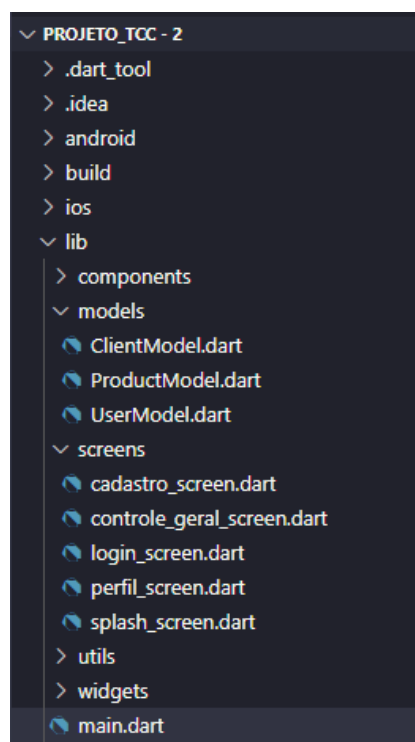


Figura 2: Arquitetura do projeto na ferramenta VSCode

Fonte: Autor(2023)

4. CONCLUSÃO

O projeto está abrangendo diversas etapas, visando oferecer uma solução prática para os desafios enfrentados pelos pequenos empreendedores no gerenciamento de recursos. A pesquisa identificou lacunas entre as soluções existentes e as reais necessidades do mercado. A solução "Quantia" emerge como uma resposta inovadora para melhorar a eficiência e produtividade desses empreendedores. A análise de mercado, definição de funcionalidades, criação do protótipo e testes com potenciais usuários reforçam a validade do projeto. A crescente preferência por dispositivos móveis endossa a escolha estratégica do aplicativo. Espera-se que essa solução capacitadora possa impulsionar os negócios de maneira sustentável, abordando efetivamente os desafios de gerenciamento de recursos enfrentados por esses empreendedores.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Ariel Monteiro. Vantagens na implantação de aplicativos mobile em empresas no estado do Espírito Santo. Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação-Unisul Virtual, 2019.

IBGE. Internet já é acessível em 90,0% dos domicílios do país em 2021 [Online]. Disponível em: [https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34954-internet-ja-e-acessivel-em-90-0-dos-domicilios-do-pais-em-2021#:~:text=Em%202021%2C%20o%20celular%20era,computador%20\(42%2C%25\)](https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34954-internet-ja-e-acessivel-em-90-0-dos-domicilios-do-pais-em-2021#:~:text=Em%202021%2C%20o%20celular%20era,computador%20(42%2C%25).). Acesso em: 07 jun. 2023.