



PROJETO DE EXTENSÃO

2021

UNifeob

| ESCOLA DE NEGÓCIOS

UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS



PROJETO DE EXTENSÃO

<IMPÉRIO FIDELIDADE>

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2021

UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

PROJETO DE EXTENSÃO

<IMPÉRIO FIDELIDADE>

MÓDULO INTERNET DAS COISAS (IOT)

Fundamentos da Tecnologia da Informação - Prof. Mariangela Martimbianco Santos

Interface Homem Máquina - Prof. Mauro Glória Júnior

Marketing Digital - Prof. Marcelo Alexandre Correia da Silva

Redes de Computadores - Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Projeto de IOT - Prof. Mariangela Martimbianco Santos

Alunos:

Alaor Branco Neto RA: 21001172

André H T Silva RA: 21000914

Germano Jorge RA: 21000561

Leonardo Magalhães RA: 21001295

Leonardo Nunes RA: 21000676

ISSN 1983-6767

Monitores:

Eryk Scarabello Dias. RA: 19001055

Hamilton Tumenas Borge RA: 20000859

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2021

ISSN 1983-6767

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	DESCRIÇÃO DA EMPRESA	5
3	METODOLOGIA	6
4	RESULTADOS	7
5	CONCLUSÃO	7
6	REFERÊNCIA	7
7	ANEXOS	8

ISSN 1983-6767

1- INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca a criação de um aplicativo mobile para o posto de gasolina intitulado Auto Posto Império visando aumentar a visibilidade recursividade e abrangência do posto em relação aos clientes, a ferramenta é baseada na estratégia de troca de pontos acumulados durante o abastecimento de carros paga aqui então seja trocada itens sejam eles do próprio auto posto ou de empresas terceiras tais como camisetas, pizzas, cervejas e miscelânea além disso uma de em são dispostos os dados como porcentagem de clientes ativos quantidade de estoque do produto e lucro total nesse aplicativo de celular serão dispostas funções como a visualização de produtos bem como sua troca pelos pontos adquiridos pelo consumidor.

2 - DESCRIÇÃO DA EMPRESA

RAZÃO SOCIAL: Auto Posto Imperio De Sao Joao Da Boa Vista Ltda

NOME FANTASIA : POSTO IMPERIO

CNPJ: 35.420.185/0001-78

ENDEREÇO: Avenida Brasília , 1650

Vila Zanetti, São João da Boa Vista -SP

ATIVIDADE: Comércio varejista de combustíveis para veículos automotores.

Postos concorrentes:

ISSN 1983-6767

Auto Posto Jardim Recreio Ltda.

Auto Posto Nova São João Ltda.

Principais clientes: Pessoas com automóveis.

3 - METODOLOGIA

No campo De marketing digital foi utilizada a teoria de Philip kotler sobre o conceito de marketing 4.0 que reflete a passagem do marketing tradicional ao digital já no campo de interface visual do aplicativo foram utilizadas as heurísticas de Nielsen bem como conceitos de layout Grid design adquiridos na matéria de interface Homem Máquina.

Primeiro os integrantes do grupo realizaram um briefing em que foram discutidas as ações da empresa bem como sua motivação e há necessidade do cliente por um aplicativo para seu posto de gasolina.

Em seguida realizou-se um brainstorm em que foram discutidas diversas possibilidades e ideias a respeito da ferramenta mobile. Nesse bem Storm também foram vistos outros aplicativos semelhantes ao desejado e também foram ressaltadas as melhores características assim como as piores desses projetos selecionando dessa forma o ideal para o aplicativo final.

Por sua vez, foi criado um protótipo de baixa fidelidade utilizando as melhores ideias do brainstorming. Por fim, através do site [marvel.app](https://marvelapp.com/) foi criado um protótipo de alta fidelidade .

ISSN 1983-6767

4 - RESULTADOS

A equipe conseguiu entregar protótipos que resolvessem as necessidades do cliente, com qualidade e praticidade.

Os resultados que obtivemos foram três protótipos de alta fidelidade concebidos na ferramenta "MarvelApp". Os protótipos consistem em um para o aplicativo, um para a parte administrativa e outro para os parceiros. Todos eles prototipados no MarvelApp.

Também obtivemos um conhecimento melhor sobre o desenvolvimento frontend, uma experiência muito útil

5 - CONCLUSÃO

O que podemos concluir com esse projeto é que criar um protótipo simples, intuitivo, responsivo e eficiente não é fácil de maneira nenhuma. Exige muito estudo e "tentativa e erro" para chegar em um bom resultado, entretanto, depois dessa caminhada toda, obtivemos uma experiência muito boa na prototipação frontend que nos será útil nos próximos trabalhos acadêmicos.

Também tem que se dar destaque a colaboração e o trabalho em equipe durante todo o projeto, isso com certeza ajudou muito na concepção dos protótipos.

6 - REFERÊNCIAS

As heurísticas de Nielsen. Conhecimento que foi adquirido na matéria "Interface Homem Máquina".

ISSN 1983-6767

CANVA. **CANVA** - Canva makes video & graphic design amazingly simple for everyone, c2021. Página Inicial. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br>. Acesso em 18 mai. 2021.

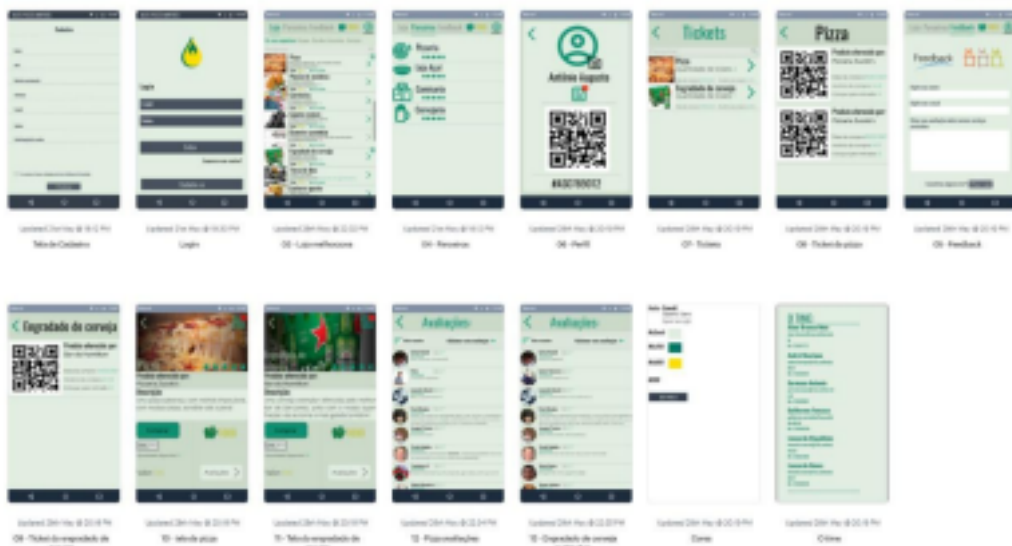
Conceitos de layout Grid design. Conhecimento também adquiridos na matéria "Interface Homem Máquina".

MARVEL PROTOTYPING LTD. **MarvelApp** - The collaborative design platform, c2021. Página Inicial. Disponível em: <<https://marvelapp.com/>>. Acesso em 20 mai. 2021.

Teoria de Philip Kotler sobre o conceito de marketing 4.0. Conhecimento adquirido na matéria "Marketing Digital".

7 - ANEXOS

Protótipo do aplicativo:



ISSN 1983-6767

Protótipo da área administrativa:

