

Desenvolvimento de uma plataforma de marketplace para dispositivos móveis voltada para o empreendedorismo feminino.

Valentine Soares Piagetti¹, Jean Carlo Hamerski³
¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Restinga

Plataformas online de marketplace tem se popularizando com diversas soluções disponíveis no mercado como Amazon, Lojas Americanas e Mercado Livre. Em uma plataforma de marketplace baseada no modelo C2C (Consumer to Consumer), existem anunciantes (pessoa física ou jurídica) que estão interessados em vender um produto ou serviço para os consumidores finais. Toda a interação entre os anunciantes e os consumidores é intermediada pela plataforma, bem como, a infraestrutura necessária para execução das demandas dos atores do sistema, tendo como consequência direta a expansão dos canais de vendas para os anunciantes. A Associação Empreendedoras Restinga é um movimento de mulheres do bairro Restinga, criado em 2019, que conta com mais de 200 empreendedoras associadas. A associação tem o objetivo de fortalecer o empreendedorismo feminino e valorizar o bairro Restinga, acreditando no potencial consumidor de uma população com mais de cem mil habitantes, segundo censos informais. Atualmente, nenhuma das plataformas de marketplace existentes atende as necessidades da associação, que demanda de uma ferramenta livre e gratuita que possa ser direcionada exclusivamente à divulgação e venda de produtos e serviços oferecidos pelas empreendedoras, em um recorde de atuação local, onde a Associação também assume o papel de administrar a plataforma. O presente trabalho apresenta os resultados parciais do projeto em parceria com a Associação Empreendedoras da Restinga que tem como objeto desenvolver um aplicativo de marketplace para dispositivos móveis que seja administrado pela associação. Como metodologia para desenvolver o projeto, os seis estudantes bolsistas e voluntários participaram de oficinas de formação na área de empreendedorismo e tecnologias digitais voltadas para a Economia 4.0, ofertadas dentro das Oficinas 4.0 previstas no Edital IFES 67/2021. Para o desenvolvimento do aplicativo, que está em processo de implementação, estão sendo utilizadas as melhores práticas de Arquitetura Limpa, proposta por Uncle Bob, que é um padrão arquitetural de software que visa a implementação de sistemas que favoreçam a reusabilidade de código, modularidade, coesão, independência de tecnologia e testabilidade. Como resultados parciais, foi realizado o levantamento e análise de requisitos a partir de entrevistas com 6 associadas selecionadas, tendo como resultado o backlog do produto com previsão em torno de 110 funcionalidades. Já foi dado início ao desenvolvimento do código do aplicativo, implementado na plataforma Flutter, tendo como base a linguagem de programação DART. Foram implementadas as entidades, casos de uso, repositórios, datasources, parte das telas previstas e lógica para gerência de estado. A partir dos resultados já alcançados, observou-se que a modularidade e coesão entregues pela Arquitetura Limpa tem facilitado o desenvolvimento do código do aplicativo por uma equipe composta por seis desenvolvedores, mostrando que é possível utilizar padrões arquiteturais robustos mesmo em equipes juniores de desenvolvimento.

Palavras-chave: Marketplace; Empreendedorismo; Flutter.

Trabalho executado no: Edital IFRS nº 57/2020, Edital IFRS nº 95/2021, Edital IFRS nº 13/2022, Edital IFRS nº 034/2022 e Edital IFRS Nº 18/2022.