

## **CRIANDO UM APLICATIVO PARA COMPRAS INTELIGENTES: GOMARKET**

Thauã Rodrigues Moreira; Erick José Silva; Wellerson Agostinho Pereira Lima;  
Matheus Costa Vieira Brandão; Marcos Antonio de Oliveira

*Faculdade de Educação Tecnológica do Estado do Rio de Janeiro (FAETERJ),  
coordenacao\_extensao@faeterj-brm.faetec.rj.gov.br.*

**Resumo:** A atividade desenvolvida como projeto integrador, contemplam os estudos das disciplinas decorrentes do curso de sistemas para internet. Consiste na construção de um aplicativo móvel que permita aos usuários a compra de forma inteligente. Além dos conceitos interdisciplinares, os alunos aplicam conceitos de desenvolvimento de aplicativos móveis, integração de APIs e *design* de interfaces de usuário para criar uma ferramenta funcional e útil. O projeto surge como resposta a diversos problemas enfrentados pelos consumidores durante o processo de compras em supermercados, tais como: Dificuldade na comparação de preços, falta de informações sobre estoque, deslocamento do consumidor e dificuldade de planejamento de compras. O aplicativo denominado *GoMarket* propõe melhorar a experiência de compras em supermercados, integrando tecnologia e conveniência. Baseado em estudos sobre desafios dos consumidores e tendências tecnológicas no varejo, busca oferecer uma experiência eficiente, econômica e personalizada. Tem como objetivo solucionar os problemas supracitados, fornecendo aos consumidores informações sobre preços, estoque e a possibilidade de comparar diferentes estabelecimentos. Para a etapa de prototipação, a equipe optou por utilizar o *Figma* como ferramenta de design e o *FlutterFlow* como plataforma de desenvolvimento. Essa escolha se deu pelo fato de ambas ferramentas serem acessíveis via navegador, simplificando o acesso e fomentando a colaboração em equipe. Além disso, a facilidade de integração com outras ferramentas e serviços foi um fator determinante na decisão, permitindo uma personalização eficiente do fluxo de trabalho. Após a análise dos aplicativos dos concorrentes, a equipe observou que os recursos presentes no *GoMarket* se destacavam em comparação. Essas características distintivas não só posicionam o aplicativo como uma escolha competitiva, mas também o capacita a satisfazer as necessidades dos usuários de maneira abrangente e eficiente. A fim de que o produto atenda a necessidade foi desenvolvido uma pesquisa de aceitação de mercado, classificada como pesquisa ação, uma vez que o trabalho supõe uma intervenção social. Para tanto, utilizou-se como instrumento questionário com 20 perguntas, utilizando o *Google Forms*. Os resultados parciais contemplam um grande interesse dos entrevistados nos recursos disponíveis no aplicativo com mais de 75% dos 37 respondentes afirmando que usariam o aplicativo para suas compras em supermercados.

**Palavras-chave:** Aplicativo, compras.