

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA
ETEC TRAJANO CAMARGO
MTEC - PI Administração**

**Ana Elisa Pellegrino Molina
Clara Batista Da Silva
Isabella Bueno Lopes Elias**

YOUR VENTURE: Aplicativo De Gestão Empresarial

**Limeira-SP
2024**

**Ana Elisa Pellegrino Molina
Clara Batista Da Silva
Isabella Bueno Lopes Elias**

YOUR VENTURE: Aplicativo De Gestão Empresarial

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Administração da Etec Trajano Camargo, orientado pelo Prof. Ricardo Franciscato, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Administração.

**Limeira-SP
2024**

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradecemos às nossas famílias pelo apoio e incentivo ao longo do curso. A presença de vocês foi fundamental para chegarmos até aqui.

Aos nossos amigos, agradecemos pela parceria e pelas trocas de experiências que tornaram essa jornada mais leve e colaborativa.

Agradecemos também aos nossos professores e docentes, cuja dedicação e ensinamentos foram essenciais para nosso aprendizado e desenvolvimento acadêmico. Cada um de vocês teve um papel importante em nossa formação.

Por último, queremos agradecer de maneira especial à professora Patrícia Tancredo. Sua orientação desde o início do trabalho foi decisiva para nos manter motivados e focados em todos os momentos desafiadores.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo auxiliar indivíduos que enfrentam desafios ao iniciar uma empresa, para atender a essa necessidade, foi desenvolvido o aplicativo “Your Venture”. A fim de compreender melhor a situação-problema, conduzimos uma série de pesquisas online e entrevistas para analisar o cenário do empreendedorismo na região. Vale ressaltar que os resultados são baseados em experiências práticas em escolas públicas estaduais e técnicas do município de Limeira-SP. Todas as aplicações validam a importância desse trabalho para melhorar empreendimentos existentes ou para aqueles que estão considerando iniciar uma carreira nessa área.

Palavras-chave: aplicativo; empresas; empreendedorismo.

Abstract

This work aims to help individuals who face challenges when they start a business. Thinking about this the “Your Venture” app was developed. In order to understand the problem, a series of online surveys and interviews were conducted to analyze the entrepreneurship landscape in the region. It is important to emphasize that the results are based on practical experiences in public and technical schools in Limeira-SP. Every application validates the importance of this work to improve existing ventures or for those who considers starting a career in this field.

Keywords: application; business; entrepreneurship.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. REFERENCIAL TEÓRICO	8
2.1 O que é empreendedorismo e sua importância	8
2.2 O que leva as pessoas a começarem uma empresa	8
2.3 O porquê as empresas fecham no brasil	9
2.4 Quais Empresas Têm Sucesso	12
2.5 O que é um aplicativo	12
2.5.1 A evolução do aplicativo	13
2.6 O que é uma base de dados	14
2.6.1 A evolução da base de dados	15
3. DESENVOLVIMENTO	17
3.1. Surgimento da ideia	17
3.2 Cronograma	17
3.3. Recursos necessários	18
3.4. Aplicação	18
3.4. Desenvolvimento do aplicativo	19
3.5. Discussão de resultados	27
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	30

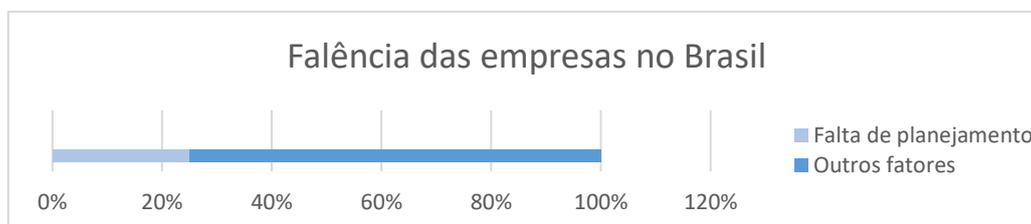
1.INTRODUÇÃO

De acordo com o Sebrae, os problemas principais que levam as empresas a fecharem suas portas são: problemas financeiros, falta de linha de crédito, capital de giro, inadimplência, problemas administrativos e contábeis. E entre as empresas que continuam no mercado o planejamento e boa gestão financeira estão entre os principais motivos para seu sucesso. Além disso, a desvalorização da moeda brasileira e a alta carga tributária no país fazem com que os empreendedores brasileiros encontrem mais dificuldades que aqueles de países desenvolvidos (SEBRAE, 2016, v.1, p.25).

Segundo a pesquisa “Pulso Empresa: Impacto da Covid-19 nas Empresas” do IBGE, 522 mil empresas brasileiras suspenderam suas atividades devido a pandemia. A pesquisa observou a existência de 4 milhões de empresas no Brasil, das quais 716 mil fecharam no começo de junho de 2020, e 99,8% delas eram pequenas empresas, nenhuma era de grande porte (CETIC, 2022).

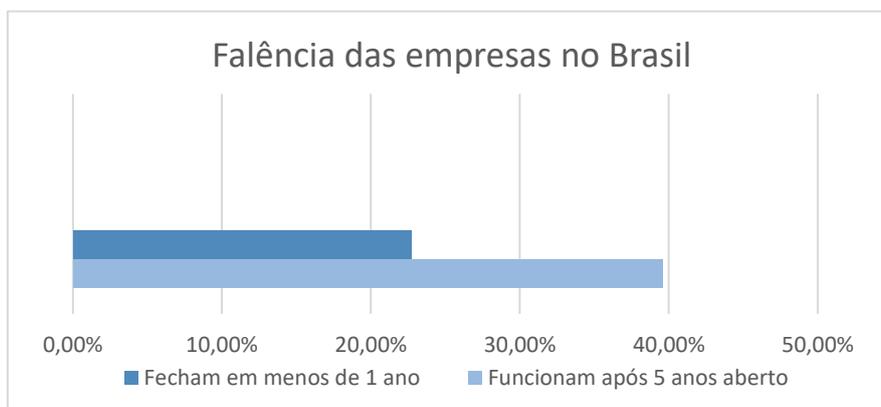
Em 2016, o Sebrae realizou a pesquisa “Sobrevivência das Empresas no Brasil”, com os dados apresentados, foram elaborados os gráficos 1 e 2.

Gráfico 1: Falência das empresas no Brasil



Fonte: SEBRAE, 2016, v.1, p.25

Gráfico 2: Falência das empresas no Brasil



Fonte: SEBRAE, 2016, v.1, p.25

Visando auxiliar os jovens adultos que enfrentam desafios ao iniciar um negócio, foi criado o projeto "*Your Venture: Aplicativo de Gestão Empreendedora*", um aplicativo onde constam informações sobre administração e gestão, almejando alcançar pessoas que querem melhorar seus empreendimentos ou que estão começando a contemplar uma carreira nesta área. O aplicativo está sendo desenvolvido utilizando o site "*Fabapp*", nele estarão disponibilizadas análises administrativas, sendo utilizadas plataformas digitais para divulgá-lo.

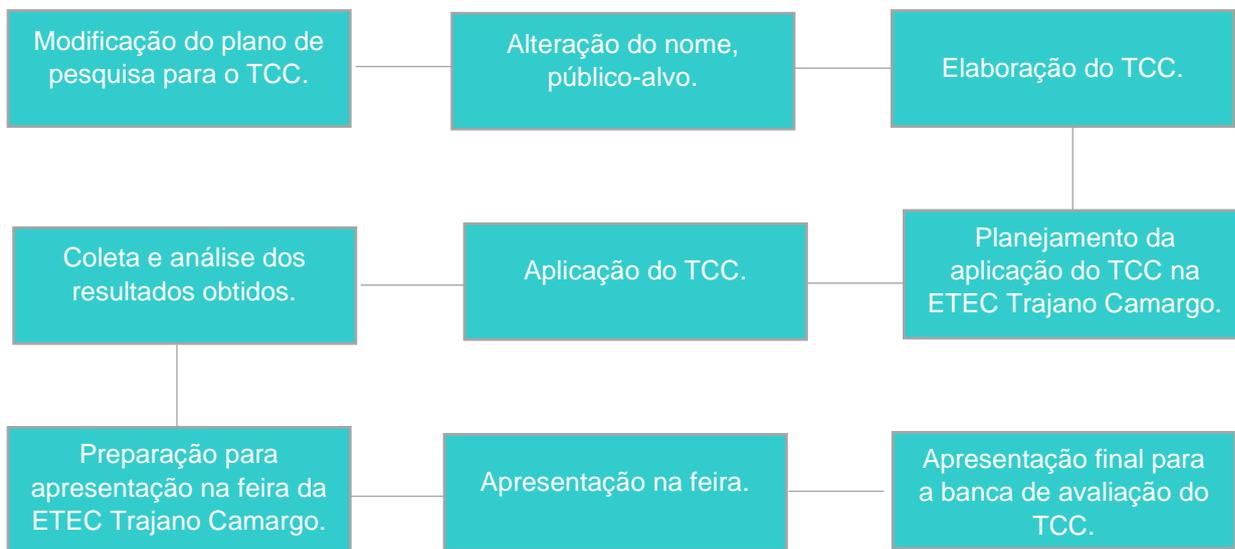
A proposta é o desenvolvimento de um aplicativo, sendo gratuito e acessível, que forneça informações necessárias para abrir um pequeno negócio, contendo dados e informações de como abrir seu negócio, gestão de pessoas, regulamentação da empresa etc.

Além disso, o método de pesquisa escolhidos foram: pesquisa-ação, ou seja, o pesquisador interfere diretamente com a situação-problema para que haja uma mudança. Este método se encaixa no desenvolvimento do TCC pois houve a elaboração do aplicativo como agente de mudança (MUNIZ, 2024).

Ademais, a pesquisa bibliográfica que consiste na coleta de dados por meio de textos, livros, artigos etc. As informações são utilizadas para servir como base para elaboração de uma documentação científica, por exemplo. O tipo de pesquisa contribuiu em nossa pesquisa para que pudéssemos ter embasamento científico para solucionar a situação-problema (MUNIZ, 2024).

O fluxograma a seguir representa de forma clara e visual as etapas e processos envolvidos no desenvolvimento do TCC. Ele visa facilitar a compreensão, organização e execução das atividades, permitindo uma comunicação eficiente entre a equipe e a identificação de possíveis pontos de melhoria ao longo do caminho.

Fluxograma 1: Passo-a-passo do desenvolvimento do TCC



Fonte: Os autores, 2024.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O que é empreendedorismo e sua importância

O termo “Empreendedorismo” é muito utilizado no âmbito dos negócios. O empreendedorismo é, resumidamente, o ato de empreender que segundo o dicionário, é a ação de decidir realizar e pôr algo em execução. (UNICESUMAR, 2016).

Na obra de 1942 “Capitalismo, Socialismo e Democracia” (p.275 a 299), o economista Joseph Schumpeter fez uma relação entre empreendedorismo e o desenvolvimento econômico. Em sua perspectiva, o empreendedor era responsável pelo processo de destruição criativa, isto é, substituir os antigos produtos e/ou métodos de produção e criar diferentes versões (SCHUMPETER, 1942 apud DINIZ, Marco; VASCONCELOS, Fábio; MARTINS, Márcia, 2015).

Na obra também ressalta que o empreendedor é aquele que encontra uma oportunidade e cria um negócio, assumindo riscos e a possibilidade de frustração. O empreendedor utiliza de maneira criativa e inovadora os recursos à disposição, provocando mudança no ambiente social e econômico (SCHUMPETER, 1942 apud DINIZ, Marco; VASCONCELOS, Fábio; MARTINS, Márcia, 2015).

2.2 O que leva as pessoas a começarem uma empresa

Obter controle sobre o próprio futuro, segurança financeira, realização pessoal e satisfação em atender o público são alguns dos principais motivos pelos quais as pessoas abrem suas próprias empresas. Além desses muitos acreditam ter boas ideias que podem gerar um lucro significativo no mercado (ANDRADE, 2023).

Além disso, é importante notar que se tornar dono de um negócio não é fácil, exige dedicação, incentivos, fé e trabalho duro. No entanto, à medida que as empresas se expandem, os benefícios das pessoas que detêm o controle

umentam. Por isso, continuar a lutar por esse objetivo pode influenciar positivamente a vida profissional e pessoal (ANDRADE, 2023).

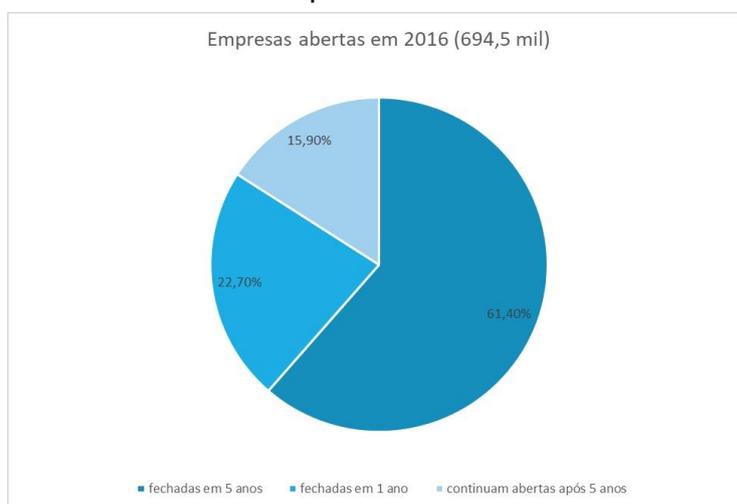
No final de 2017, uma pesquisa realizada pela “MindMiners” sob encomenda do PayPal surpreendeu ao revelar que 66% dos brasileiros que desejavam abrir seu negócio aspiravam por mais liberdade e autonomia. Porém, esse quadro mudou diante de forças externas como a crise política e econômica, que impactaram a economia nacional, provocando alta no desemprego e insegurança quanto ao futuro (FIA, 2021).

Assim, conforme apontou a pesquisa do GEM (Global Entrepreneurship Monitor), em 2019 o país alcançou a marca de 23,3% de taxa de empreendedorismo inicial, com 38,7% das pessoas entre 18 e 64 anos investindo em seu próprio empreendimento. O estudo também mostrou que, para quase 90% dos empreendedores, a escassez de emprego foi uma das razões para começar seu negócio próprio. Fazer a diferença no mundo foi o segundo motivo mais citado (cerca de 50%), seguido por construir riqueza ou obter renda (pouco mais de um terço) e dar continuidade a uma tradição familiar (25% das respostas) (FIA, 2021).

2.3 O porquê as empresas fecham no brasil

Em 2016, o Sebrae realizou uma pesquisa sobre “Sobrevivência das Empresas no Brasil”, cujos dados estão contidos no Gráfico 3.

Gráfico 3: Empresas abertas em 2016



Fonte: IBGE, 2018 (Adaptado pelos autores, 2024)

Segundo o Sebrae, os principais problemas que levaram ao fechamento da empresa foram: questões financeiras, falta de linhas de crédito, capital de giro, inadimplência, questões administrativas e contábeis. Das empresas que se mantêm no mercado, o planejamento e a boa gestão financeira são os principais motivos de seu sucesso. Além disso, a desvalorização da moeda brasileira e os altos impostos, juntamente com a alta carga tributária fazem com que os empresários brasileiros passem por mais dificuldades do que os que se localizam nos países desenvolvidos (SEBRAE, 2016, v.1, p.25).

Uma empresa norte americana de inteligência de mercado, chamada CB Insights, fez uma pesquisa para identificar os principais erros de um negócio iniciante, cujos dados são apresentados nos gráficos 4 e 5.

Gráfico 4: Principais erros dos empreendedores iniciantes

Principais erros dos empreendedores iniciantes



Fonte: CB Insights apud Burns (2019), adaptado pelos autores.

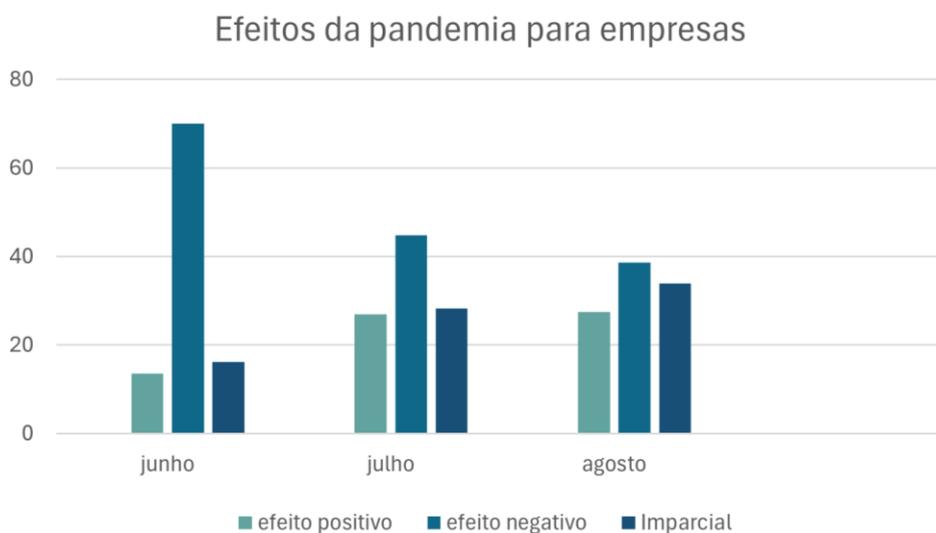
Gráfico 5: Principais motivos para falência de empreendimentos



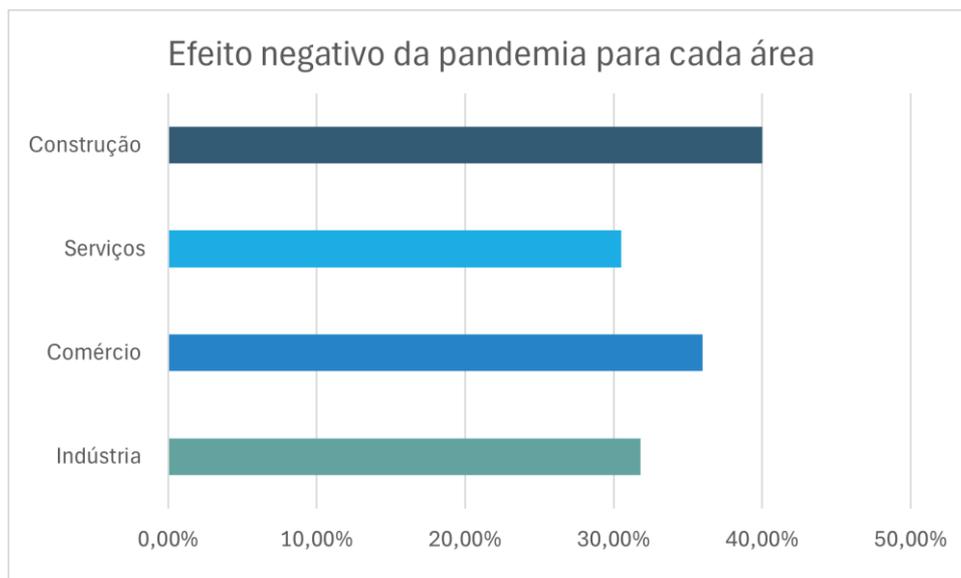
Fonte: CB Insights apud Burns (2019), adaptado pelos autores.

A pandemia afetou diretamente a vida das pessoas de várias formas, principalmente dos empresários. O gráfico abaixo apresenta a relação entre os meses e qual foi o impacto para as empresas.

Gráfico 6: Efeitos da pandemia para as empresas



Fonte: IBGE (2020), adaptado pelos autores.

Gráfico 7: Efeito negativo da pandemia para cada área do mercado

Fonte: IBGE (2020), adaptado pelos autores.

2.4 Quais empresas têm sucesso

Um empreendedor de sucesso tem especialidade em gerir e conduzir um negócio, além de liderar, orientar e buscar oportunidades para o crescimento do negócio e de cada funcionário que integra o empreendimento. O desejado sucesso está diretamente relacionado à dedicação e à compreensão de que uma equipe bem conduzida e motivada se torna cada vez mais eficiente na busca pelo destaque no mercado (SEBRAE, 2023).

O Mapeamento dos Mecanismos de Geração de Empreendimentos Inovadores no Brasil, realizado pela Anprotec (2019), revela outro dado interessante. Ele mostra que 69% das empresas amparadas por uma estrutura de mentorias, treinamentos e capacitações continuam ativas após cinco anos. Em comparação com números do IBGE, apenas 37,8% do total de empresas no País resiste ao mesmo período.

2.5 O que é um aplicativo

Os aplicativos são softwares¹ gerados para serem instalados em dispositivos eletrônicos móveis, como tablets, smartphones, computadores entre outros. Esses aplicativos têm o potencial de prover uma gama de serviços, desde o fornecimento de informações até opções de entretenimento.

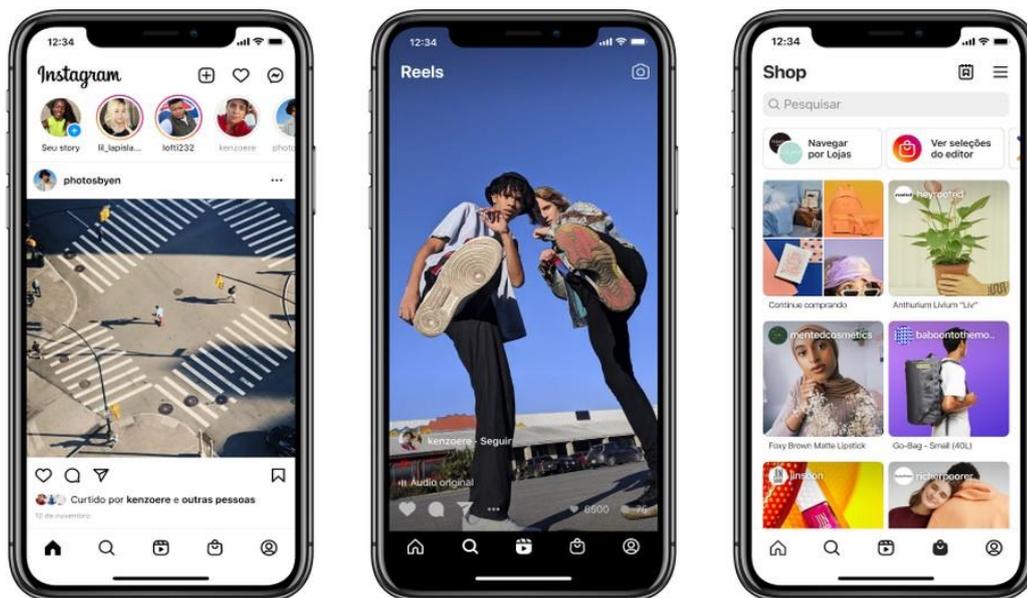
Eles são projetados para funcionar tanto em modo offline quanto online e estão disponíveis nas plataformas de distribuição digital, como a Apple Store e Google Play Store (DÂMASO, 2019).

Os apps atuam como ferramentas importantes para impulsionar empreendimento. Para que a ferramenta funcione da melhor forma é crucial que estejam em sintonia com as expectativas e necessidades do público-alvo. Eles devem ser não apenas funcionais, mas também proporcionar experiências inovadoras que vão além do que é oferecido por um site corporativo tradicional (HERMANO, 2022).

Dessa forma, os aplicativos se tornam um elo vital de comunicação entre a marca e o consumidor, contribuindo significativamente para a fidelização de clientes e a conversão de leads em potenciais consumidores. Em essência, os aplicativos reduzem as distâncias entre os usuários e os serviços ofertados pela empresa, facilitando o acesso e a interação. (HERMANO, 2022).

¹ Sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um dispositivo eletrônico para executar tarefas específicas.

Figura 1: Tela inicial do aplicativo chamado “Instagram”



Fonte: Instagram, 2021.

2.5.1 A evolução do aplicativo

Em 1946, surgiu o “Electronic Numerical Integrator and Computer” (ENIAC), o primeiro computador do mundo. Desenvolvido por cientistas americanos a pedido do exército, ele foi construído na Segunda Guerra Mundial para resolver uma grande quantidade de cálculos balísticos. Pesava cerca de 30 toneladas e ocupava uma área de 180 m², mais ou menos o tamanho de um apartamento com três quartos. O processamento de dados do ENIAC era feito por meio de cartões perfurados manuseados por mulheres que trabalhavam no exército. O surgimento do ENIAC revolucionou a área da informática, e foi só o primeiro passo para estimular a criação de outros computadores. (SÁ, 2019).

Pouco a pouco, as máquinas foram evoluindo tanto no seu tamanho quanto no seu processamento. Por conta do alto custo financeiro, os computadores eram exclusivamente utilizados por grandes empresas e órgãos governamentais. Foi só no fim da década de 70 que a computação doméstica foi ganhando espaço. Desenvolvido por Steve Jobs e Steve Wozniak, o Apple I, lançado em 1976, é considerado o primeiro computador pessoal no mundo a ser

vendido totalmente montado. O sucesso foi tanto que logo foi lançado o Apple II, com capacidades gráficas e de som. Essa época foi muito importante para a história da computação. O desenvolvimento da tecnologia permitiu que as máquinas reduzissem seu tamanho, aumentassem sua velocidade e seu processamento de dados. Com o preço acessível, pela primeira vez, as pessoas comuns tinham contato direto com os computadores, o que permitiu uma nova forma de se relacionar com as informações. Foi o começo da realidade contemporânea. (SÁ, 2019).

Em 1983 houve um evento sobre design em Aspen, Colorado (EUA), e Steve Jobs fez um discurso sobre suas prospecções e o futuro da tecnologia. Ele disse que sua intenção para os usuários era de fazê-los sentir como se fossem entrar numa loja de discos para escolher um CD, comprar e ir embora; mas se referindo a softwares que seriam baixados nos celulares via ondas de rádio. Uma evolução e tanto, se compararmos o famoso “jogo da cobrinha” nos antigos Nokia 6110 com os 500 primeiros apps da App Store, lançada em 2008. Precursora não apenas do smartphone, a Apple também foi naturalmente pioneira das lojas de aplicativos. Após tal concepção, muitas outras lojas foram lançadas com o mesmo princípio de atender seus usuários e oferecer os mais diversos aplicativos móveis, tais como Google Play e BlackBerry World. (GOMES, 2021).

A alta usabilidade dos aplicativos móveis chega a ser infinita, onde só a criatividade do seu autor que limita sua função. Apesar da alta liberdade teórica, há algumas coisas pelas quais seus criadores ainda precisam pensar antes de conceber algum aplicativo – por exemplo, como ele será exibido na sua tela. Hoje em dia, há telas dos mais diversos tamanhos e formatos, diferente das décadas passadas, onde os celulares e smartphones possuíam dimensões praticamente padronizadas (vide os primeiros iPhones); o avanço tecnológico é realizado em todos os sentidos – desde os aparelhos em si até os aplicativos que eles comportam. (GOMES, 2021).

2.6.O que é uma base de dados

Uma base de dados pode ser caracterizada como um sistema eletrônico, utilizado para armazenar uma grande quantidade de informações de forma estruturada, permitindo uma rápida e fácil consulta a diversos documentos. Essas bases reúnem não apenas revistas científicas, mas também uma variedade de recursos como artigos, referências e vídeos. Podem ser tanto multidisciplinares, abrangendo diversas áreas do conhecimento, quanto específicas, focando em determinados campos (PUCRS, 2024).

Bases de dados são coleções inter-relacionadas de informações. Um exemplo simples é uma lista de compras escrita em papel, que constitui uma pequena base de dados analógica. No contexto da ciência da computação, uma base de dados é uma coleção de informações armazenadas digitalmente num sistema informático, como o inventário de um supermercado local (AZURE, 2024).

São utilizadas para armazenar e organizar dados, facilitando sua gestão e acesso. À medida que os dados aumentam em volume e complexidade, manter a organização, acessibilidade e segurança torna-se um desafio. Para solucionar isso, utilizam-se sistemas de gestão de bases de dados (DBMS), que fornecem ferramentas para gerenciar as bases de dados de forma eficaz. Os dados referem-se a informações capturadas sobre entidades específicas, como pessoas, lugares ou objetos, incluindo seus atributos, como o nome e endereço de um restaurante (AZURE, 2024).

O objetivo das bases de dados é fornecer informações atualizadas, precisas e confiáveis, de acordo com a demanda do usuário. Para isso, é fundamental oferecer recursos estruturais que atendam às necessidades específicas de quem busca por informações. Isso significa fornecer dados completos e relevantes, sem deixar lacunas ou informações pela metade. Assim, garantimos que o usuário tenha acesso a tudo o que precisa, de forma clara e eficiente (CATIVO, 2023).

2.6.1. A evolução das bases de dados

Nos anos 60, surgiram os primeiros Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD) para resolver essas dificuldades. Esses sistemas organizavam os arquivos de forma que retiravam da aplicação cliente a responsabilidade de gerenciar acesso, persistência e organização dos dados. Baseados no modelo de navegação, esses SGBD's permitiam aos programadores acessarem registros de maneira procedimental, facilitado pelo advento do disco magnético, que possibilitava acesso aleatório aos dados (COELHO, 2019).

Apesar dos avanços, o modelo de navegação ainda apresentava limitações, especialmente quando havia mudanças na estrutura interna dos dados, exigindo alterações nos programas que os utilizavam. Em 1970, Edgar Frank Codd, trabalhando na IBM, propôs o modelo relacional, que separava a aplicação dos dados ao utilizar tabelas para organizar as informações. Este modelo, baseado na teoria de conjuntos, permitia uma gestão mais eficiente e flexível dos dados (COELHO, 2019).

A década de 70 viu a implementação prática do modelo relacional. Michael Stonebraker e Eugene Wong, da Universidade de Berkeley, aplicaram as ideias de Codd no projeto Ingres, desenvolvendo também a linguagem de consulta QUEL. Paralelamente, na IBM, Donald D. Chamberlin e Raymond F. Boyce criaram o SEQUEL (posteriormente SQL), uma linguagem declarativa para manipulação de dados no System R, um banco de dados relacional. Esses desenvolvimentos demonstraram a eficácia dos bancos de dados relacionais, revolucionando o campo da informática e estabelecendo uma base sólida para os sistemas de banco de dados modernos (SOARES, 2016).

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. Surgimento da ideia

No ano de 2023 foi iniciado o projeto “Your Venture” como um aplicativo que forneceria dados e informações sobre empreendedorismo, se focando em pessoas que gostariam de melhorar seus negócios, além de fomentar em jovens estudantes a ideia de seguir uma carreira voltada ao ramo empresarial.

Com isso, foram realizadas aplicações do projeto em escolas, desde o Ensino Fundamental ao Ensino Médio, e foi observado que, apesar de criar um interesse por empreendedorismo, os estudantes mais jovens não responderam ao aplicativo da forma previamente esperada, pois não tinham grande conhecimento sobre o assunto. Dessa forma, no ano de 2024 foi tomada a decisão de voltar o aplicativo para um público-alvo mais velho e com mais experiência na área da gestão, por isso foram realizadas aplicações com estudantes de Marketing.

3.2. Cronograma

Tabela 1: Cronograma das principais atividades realizadas

ATIVIDADES	CRONOGRAMA											
	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Discussão sobre o tema												
Alteração do público-alvo												
Pesquisa sobre o tema												
Escrita no diário de bordo												
Aperfeiçoamento do aplicativo												
Elaboração da introdução												
Desenvolvimento do refencial teórico												
Preparação do plano de ação												
Preparação para aplicar o projeto na escola												
Aplicação do projeto												
Elaboração do desenvolvimento												
Preparação do banner e apresentação na feira do COTIL												
Inscrição do projeto na feira externa 3M												
Preparação dos itens necessários para participação na 3M												
Envio do projeto para feira interna												
Confecção do banner												
Desenvolvimento da conclusão												
Correção do TCC												
Apresentação na feira												
Entrega final do TCC												
Apresentação para banca para avaliação final												

Fonte: Os autores, 2024

3.3 Recursos necessários

Tabela 2: Recursos necessário ao ano para as integrantes

Recursos monetários para transporte (ao ano).	R\$100,00
Plataforma para desenvolvimento do aplicativo (com limite de abas).	não há custo
Plataforma para desenvolvimento do aplicativo (versão final).	R\$6.000,00
Recursos para impressão, encadernação, preparação para feiras e aplicação do projeto.	R\$ 140,00
Notebook e outros dispositivos eletrônicos	R\$ 1899,99
Custo para lançamento do aplicativo na loja de aplicativos	R\$ 124,39

Fonte: Os autores, 2024.

3.4. Aplicação

No início do ano de 2023, as participantes formaram um grupo e após algumas pesquisas sobre os problemas atuais e foi identificado que falência das empresas e a escassez de planejamento e conhecimento sobre as análises administrativa estão interligadas. A partir disso, as integrantes discutiram soluções para a situação- problema e chegaram a um consenso. Depois, as

integrantes do grupo iniciaram a montagem do protótipo, plano de pesquisa, uma pesquisa de campo com jovens e empreendedores. Para finalizar, foi realizado uma oficina interativa com os jovens das escolas estaduais de Limeira.

O público-alvo escolhido foram jovens da 7° série do Ensino Fundamental ao 1° série do Ensino Médio de duas escolas estaduais do município de Limeira. A aplicação ocorreu de forma dinâmica com duas atividades, com uma explicação do conteúdo que havia no aplicativo de forma breve, seguida da aplicação da primeira atividade. Para esta, era necessário que os alunos formassem grupos para criar uma empresa e aplicar a ferramenta de

planejamento 5W2H. Após esta etapa, conversamos com cada grupo para analisar a viabilidade de cada empresa criada. Por último, realizamos com toda a sala os 4P's do marketing.

No segundo semestre, foi enviado o projeto para feiras externas, e também para a feira interna da Etec Trajano Camargo. Nesta, se fez necessário a elaboração de um banner para apresentação. Dessa forma, as participantes finalizaram o plano de pesquisa e apresentação do protótipo.

Com o objetivo de garantir a viabilidade e eficácia do aplicativo, foi aplicado o protótipo/ projeto tanto em 2023 quanto em 2024.

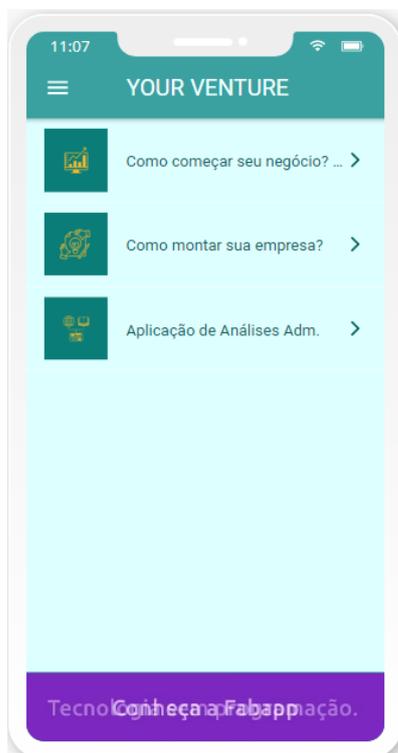
Neste ano, as participantes decidiram aplicar a metodologia 5w2h (conteúdo presente no aplicativo Your Venture) com uma sala do curso de Marketing da ETEC Trajano Camargo. As integrantes explicaram a metodologia, seu surgimento, e como se deve utilizá-la. Para isso, foram utilizados recursos digitais, como o Power Point e QR Codes para que os estudantes pudessem ter acesso ao aplicativo e seu conteúdo.

Para que a avaliação de desempenho e viabilidade do Your Venture pudesse obter os resultados esperados, foi proposto aos alunos que discutissem ideias e estratégias de marketing aplicando a ferramenta 5w2h para melhorar a baixa taxa de inscrição do vestibulinho da própria escola. Dessa forma, a atividade foi aplicada de forma dinâmica e interativa.

3.4 Desenvolvimento do aplicativo

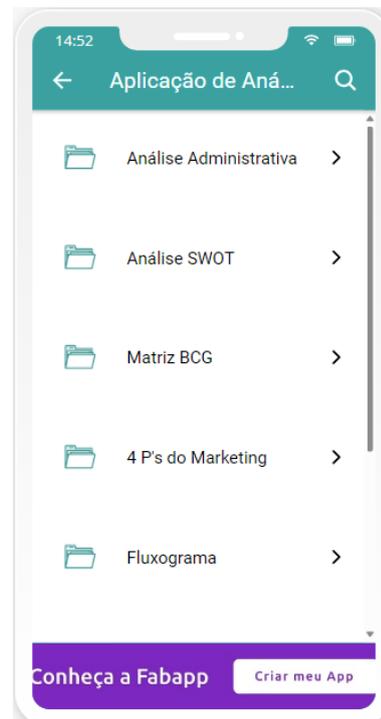
Primeiramente, no ano de 2023, foi adicionado uma aba principal “Aplicação das Análises Adm.” ao aplicativo (Figura 2), contando com as abas “Análise Administrativa”, “Análise SWOT”, “Matriz BCG”, “4 P's do Marketing”, “Fluxograma”, “5 S's da Organização”, “5 M's do Autodiagnóstico” e “5W2H” (Figuras 3 e 4). Cada uma destas abas contendo os tópicos “O que é?” e “Como se faz?” (Figura 5).

Figura 2



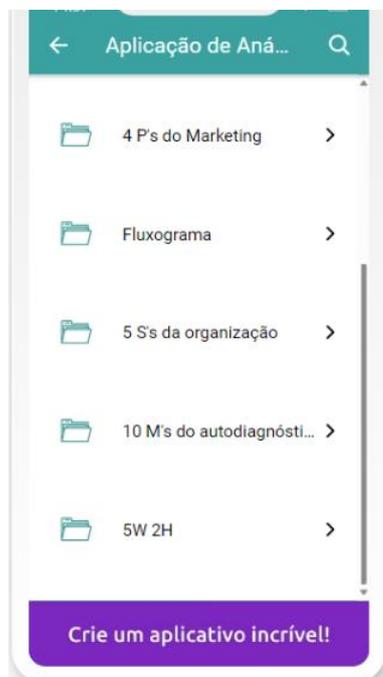
Fonte: Aplicativo Your Venture,
2024.

Figura 3



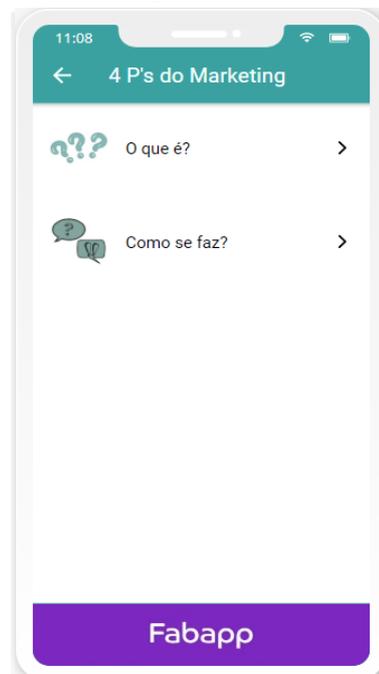
Fonte: Aplicativo Your Venture,
2024.

Figura 4



Fonte: Aplicativo Your Venture,
2024.

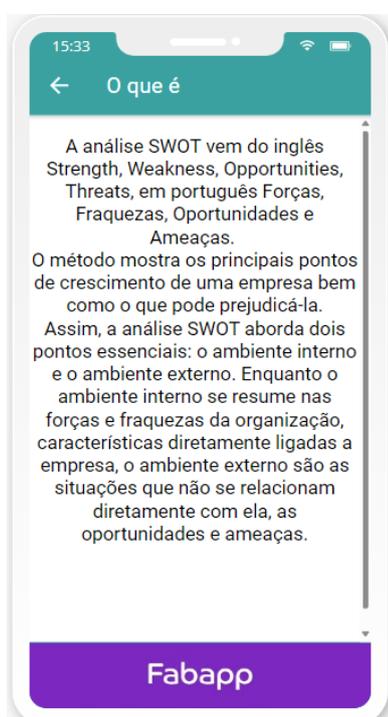
Figura 5



Fonte: Aplicativo Your Venture,
2024.

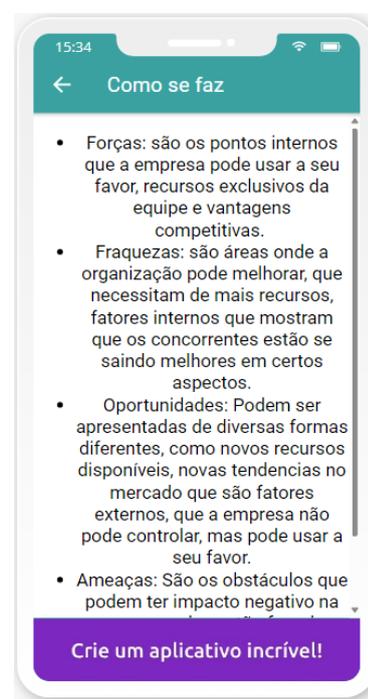
No tópico “O que é?” (Figura 6) foram disponibilizadas as informações básicas sobre a análise em questão, para que o usuário tenha uma ideia inicial da utilidade desta análise e se ela se adequa ao seu objetivo ao procurar informações no aplicativo. Se o usuário ler a descrição inicial e decidir aplicar a análise, ele é direcionado ao tópico “Como se faz?” (Figura 7), que contém um passo a passo de como realizar a aplicação, com uma linguagem fácil, evitando um vocabulário técnico.

Figura 6



Fonte: Aplicativo Your Venture,
2024.

Figura 7



Fonte: Aplicativo Your Venture,
2024.

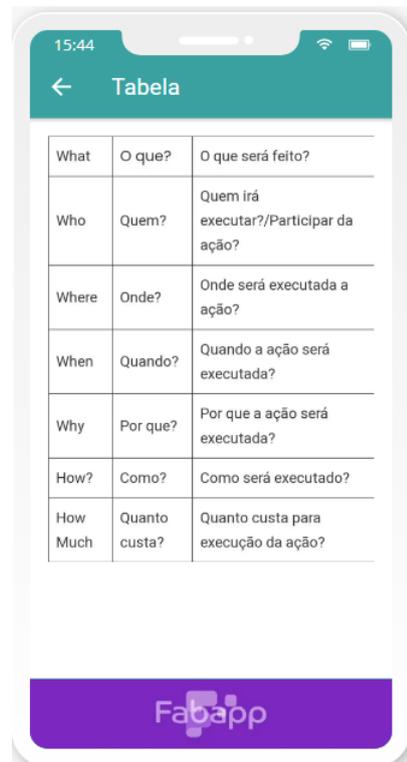
Algumas abas possuem outros tópicos adicionais, como a “Matriz BCG”, que possui um tópico “Imagem Representativa” (Figura 8), pois se trata de uma análise muito visual assim se tornando mais fácil para o usuário aplicá-la com um exemplo. A aba “5W2H” possui o tópico “Tabela” (Figura 9), para exemplificar como a tabela da análise deve ser construída. A aba “Fluxograma” possui o tópico “Símbolos”, que contém os símbolos mais utilizados na construção de fluxogramas e seus significados práticos.

Figura 8



Fonte: Aplicativo Your Venture,
2024.

Figura 9

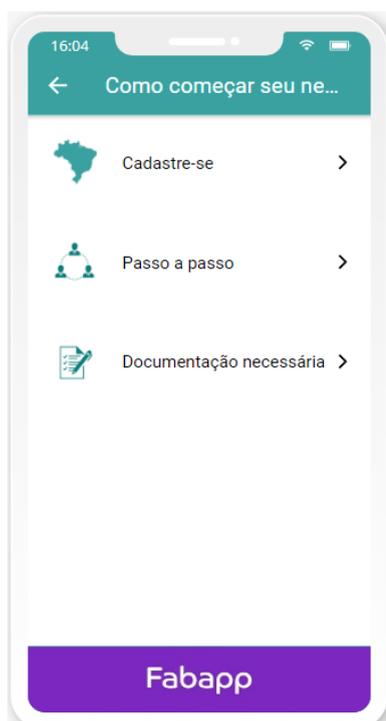


Fonte: Aplicativo Your Venture,
2024.

No ano de 2024, foram adicionadas as abas principais “Como Começar Seu Negócio – MEI” e “Como Montar Sua Empresa” (Figura 2). “Como Começar Seu Negócio – MEI” contém as abas “Cadastre-se”, “Passo a Passo” e “Documentação Necessária” (Figura 10).

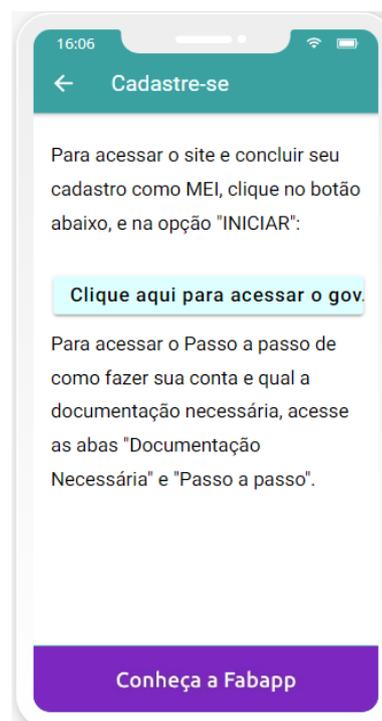
Na aba “Cadastre-se” foi disponibilizado o *hiperlink* que guia o usuário para o site onde é feito o cadastro MEI (Figura 11). Na aba “Passo a passo” foi descrito o detalhamento de como é feito o cadastramento pelo site do gov.br (Figura 12). Na aba “Documentação Necessária” estão descritos todos os documentos que o usuário precisa para realizar o cadastro, contando com os documentos necessários para brasileiros ou estrangeiros, e diferenciando os níveis bronze, prata e ouro (Figura 13).

Figura 10



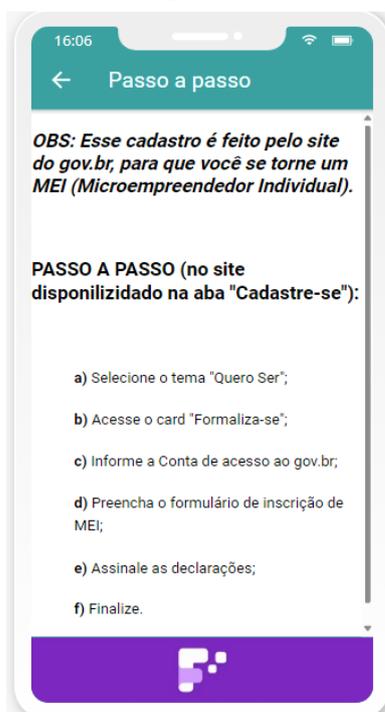
Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

Figura 11



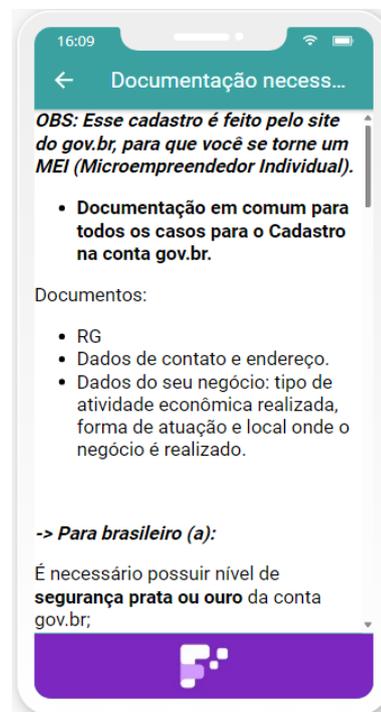
Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

Figura 12



Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

Figura 13

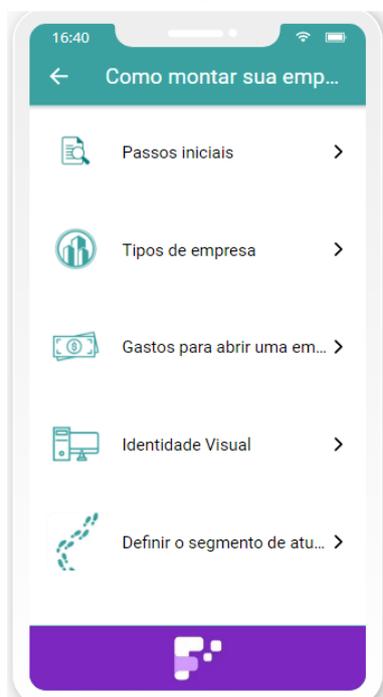


Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

A aba principal “Como Montar Sua Empresa” contém as abas “Passos Iniciais”, “Tipos de Empresa”, “Gastos para abrir uma empresa”, “Identidade Visual” e “Definição do segmento de atuação” (Figura 14).

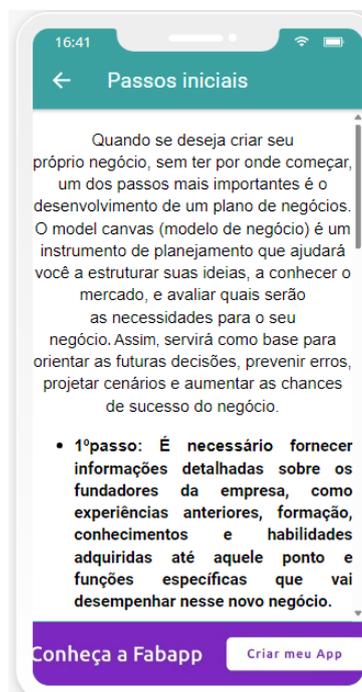
Na aba “Passos Iniciais”, está explicado como se desenvolve um plano de negócios, utilizando o model canvas (Figura 15). Na aba “Tipos de empresa” está disponibilizada a diferenciação de MEI, ME e EPP, para que o usuário saiba distinguir em qual nomenclatura se encaixa (Figura 16). Na aba “Gastos para abrir uma empresa”, estão explicados os custos iniciais para se abrir um MEI, com os custos de documentação e taxas mensais, investimentos iniciais, salários e pró-labore, e registro de marca (Figura 17). Na aba “Identidade Visual”, onde estão explicados os principais elementos que compõem a identidade visual de uma marca, sendo eles a visão geral, pesquisa de mercado, logotipo e divulgação da marca (Figura 18). Por fim, na aba “Definição do segmento de atuação”, onde são explicados os quatro passos para definir o segmento de mercado de uma empresa (Figura 19).

Figura 14



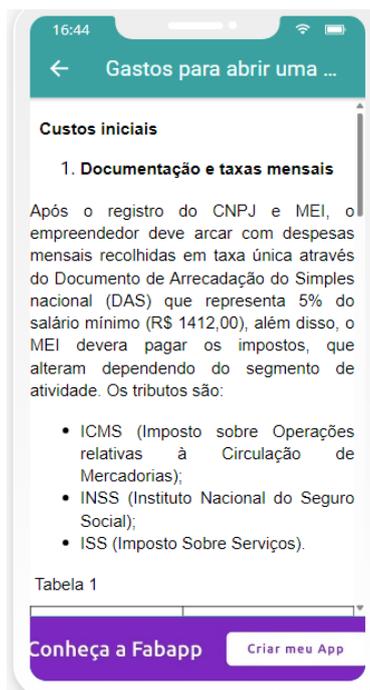
Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

Figura 15



Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

Figura 16



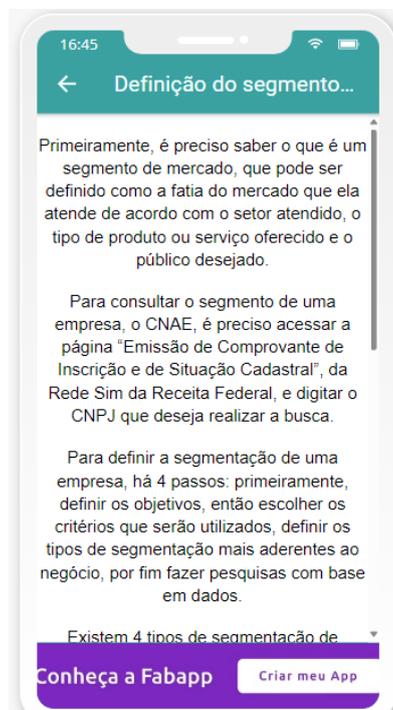
Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

Figura 17



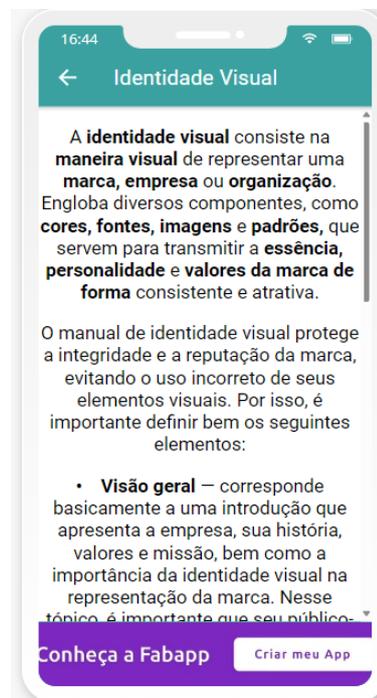
Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

Figura 18



Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

Figura 19



Fonte: Aplicativo Your Venture, 2024.

Figura 20: Aplicação do projeto em 2023



Fonte: Acervo do projeto, 2023.

Figura 21: Aplicação do projeto em 2023



Fonte: Acervo do projeto, 2023.

Figura 22: Aplicação do projeto em 2023

Fonte: Acervo do projeto, 2023.

3.5. Discussão de Resultados

Com a aplicação de atividades para analisar a viabilidade do aplicativo em 2023 e 2024 foram obtidos resultados satisfatórios.

A aplicação com estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, foi observado que os jovens apresentam grande interesse no empreendedorismo, porém não fazem o melhor uso do aplicativo, pois não tem a base de conhecimento necessário para usufruir dos dados de forma fluida.

Dessa forma, em 2024 a aplicação teve seu público mudado, e os resultados obtidos com os estudantes de Marketing foram mais satisfatórios. Os alunos puderam usar o aplicativo para realizar a atividade proposta, a solução de um problema que pode fazer parte do dia a dia de uma empresa, dessa forma

mostrando que o “Your Venture” pode ser utilizado como auxílio e fonte de informações pelos empreendedores.

Até o momento, a diferença entre os resultados analisados em 2023 e 2024 mostrou que o público-alvo do aplicativo deve ser focado em pessoas mais velhas, que já teriam um conhecimento prévio sobre negócios, assim podendo utilizá-lo de forma mais focada em solucionar os problemas presentes em seus empreendimentos e melhorar seus processos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta deste Trabalho de Conclusão de Curso foi atingir microempreendedores individuais que não têm recursos para buscar conhecimento na área da administração ou acesso às informações sobre empreendedorismo. Assim, também almejando uma diminuição na falência de pequenas empresas, microempresas e microempreendedores individuais devido à falta de planejamento.

A partir dos resultados obtidos, foi possível adaptar o protótipo e testá-lo com uma amostra de pessoas pertencentes ao público-alvo do trabalho. Dessa forma, foi observado que os usuários que se adaptariam melhor ao uso do aplicativo são aqueles com um interesse e conhecimento prévio sobre gestão

Além disso, com a implementação do aplicativo, espera-se que mais jovens se interessem pelo empreendedorismo e administração, visto que se trata de uma carreira ampla e abrange diversas áreas profissionais distintas, ajudando a alavancar a economia do país.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Vanessa. **“Quais motivos levam pessoas a abrirem seus próprios negócios?”** Disponível em: <https://cantinhoempreendedor.com.br>. Acesso em: 9 mai. 2024.

AZURE. **O QUE SÃO BASES DE DADOS?** Azure. Disponível em: <https://azure.microsoft.com/pt-br/resources/cloud-computing-dictionary/what-are-databases>. Acesso em: 17 mai. 2024.

BURNS, Stephanie. **10 principais causas de fracasso de pequenas empresas.** Disponível em: <https://forbes.com.br/principal/2019/05/10-principais-causas-de-fracasso-de-pequenas-empresas/>. Acesso em: 20 jun. 2024.

CATIVO, Jorge. **BASES DE DADOS: conceito, classificações, critérios, aspectos importantes e exemplos.** Disponível em: <https://biblioteconomiaadigital.com.br/2017/12/bases-de-dados-conceito-classificacoes.html?amp=1>. Acesso em: 17 mai. 2024.

CETIC. **Painel TIC COVID-19.** Disponível em: https://cetic.br/media/analises/painel_tic_covid19_4edicao_coletiva_imprensa.pdf. Acesso em: 17 mai. 2023.

COELHO, Maria. **A História das Bases de Dados – O Início.** Disponível em: <https://pplware.sapo.pt/software/a-historia-das-bases-de-dados-o-inicio/>. Acesso em: 17 mai. 2024.

DÂMASO, Lívia. **O que é app? Quatro perguntas e respostas sobre aplicativos para celular.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/12/o-que-e-app-quatro-perguntas-e-respostas-sobre-aplicativos-para-celular.ghtml>. Acesso em: 17 mai. 2024.

DINIZ, Marco; VASCONCELOS, Fábio; MARTINS, Márcia. **Inovação tecnológica na produção brasileira de sal marinho e as alterações sócioterritoriais dela decorrentes: uma análise sob a ótica da Teoria do Empreendedorismo de Schumpeter.** Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-451320150305>. Acesso em: 9 mai. 2023.

FIA. **Empreendedorismo: o que é, vantagens e como se tornar um empreendedor” - FIA, Business School.** Disponível em: <https://fia.com.br/blog/empreendedorismo/amp/>. Acesso em: 9 mai. 2024.

GOMES, Lucas. **A história dos apps, uma breve linha do tempo.** Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/a-historia-dos-apps/>. Acesso em: 8 de mai. 2024.

HERMANO, Pedro. **Saiba o que são apps, os tipos e como criar um com inteligência artificial.** Disponível em: <https://www.attri.com.br/blog/o-que-e-um-aplicativo/>. Acesso em: 15 mai. 2024.

MUNIZ, Carla. **Tipos de pesquisa.** Disponível em: Tipos de pesquisa: quais são e como usar as principais metodologias - Enciclopédia Significados. Acesso em: 14 set. 2024.

PUCRS. **O que são bases de dados?**. Disponível em: <https://biblioteca.pucrs.br/uFAQs/o-que-sao-bases-de-dados>. Acesso em: 17 mai. 2024.

SÁ, Miranda. **“A História dos Aplicativos – Quem usa e quem vive de desenvolver”** Disponível em: <https://tribunadaimpressalivre.com/a-historia-dos-aplicativos-quem-usa-e-quem-vive-de-desenvolver/>. Acesso: 8 mai. 2024.

SEBRAE. **Quais são as características de um empreendedor de sucesso?** Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/al/artigos/quais-sao-as-caracteristicas-de-um-empendedor-de-sucesso>. Acesso em: 17 abr. 2023.

SEBRAE. **Sobrevivência das empresas no Brasil**. Disponível em: <https://sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Anexos/sobrevivencia-das-empresas-no-brasil-102016.pdf>. Acesso em: 9 mai. 2023.

SOARES, Patrícia, CARNEIRO, Teresa, CALMON, João, CASTRO, Luiz. **Análise bibliométrica da produção científica brasileira sobre Tecnologia de Construção e Edificações na base de dados Web of Science**. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ac/a/7CmZ3n8FT8R5g93DkW5kzMJ/>. Acesso em: 13 mai. 2024.

UNICESUMAR. **EMPREENDEDORISMO**. Disponível em: <https://www.unicesumar.edu.br/empresarial/wp-content/uploads/sites/31/2015/12/Empreendedorismo-Coletanea-de-Artigos.pdf>. Acesso em: 17 mai. 2024.