



MarketEase: Organização e Financeiro em só um Lugar



MARKET EASE



TÉCNICO EM: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

ALEXANDRE LIMA ANDRÉ
EDUARDO OLIVEIRA ANDRADE
EMERSON MARCELINO BRAGA
KAIKE CORRERIA DA SILVA
PEDRO HENRIQUE DE SOUSA RODRIGUES
PEDRO HENRIQUE ROSAS ZARA

MARKETEASE

**DIADEMA
2025**

01 | SUMÁRIO



<i>HISTÓRIA DO PRODUTO</i> _____	03
<i>RESUMO</i> _____	05
<i>PROBLEMÁTICA</i> _____	06
<i>OBJETIVO</i> _____	07
<i>METODOLOGIA</i> _____	08
<i>PRODUTO</i> _____	09
<i>OBJETIVO DO PRODUTO</i> _____	11
<i>INTERFACE</i> _____	12
<i>LINGUAGENS/FERRAMENTAS UTILIZADAS</i> _____	14
<i>BANCO DE DADOS</i> _____	15
<i>PESQUISA DE CAMPO</i> _____	16
<i>ESTUDO VIABILIDADE FINANCEIRA</i> _____	18
<i>CONCLUSÃO</i> _____	19
<i>REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO</i> _____	20

MARKETEASE

MONOGRAFIA OFICIAL

ETEC JUSCELINO KUBITSCHKE DE OLIVEIRA

Orientador: Professor Helton de Andrade Silva



HISTÓRIA DO PRODUTO

Escrito por Pedro Henrique Sousa Rodrigues

Sabemos que nos dias de hoje, com as atuais crises econômicas que vem assolando o país, as pessoas têm que economizar.

Diante a isso surgiu os conceitos para o desenvolvimento de um aplicativo a qual possa permitir uma organização prática através de listas e uma organização.

O MarketEase tem como desafio atender essas necessidades, organizando e facilitando o dia a dia do usuário. O aplicativo foi desenvolvido para ajudar pessoas de todas as idades a encontrar os melhores preços, localizar mercados próximos e tornar a experiência de ir ao mercado mais eficiente.

DÊ UMA OLHADA NESTA MONOGRAFIA:

Contem uma breve explanação sobre o protótipo em desenvolvimento

HISTÓRIA DO PRODUTO	03
RESUMO	05
PROBLEMÁTICA	06
OBJETIVO	07
METODOLOGIA	08
PRODUTO	09
OBJETIVO DO PRODUTO	11
INTERFACE	12
LINGUAGENS/FERRAMENTAS UTILIZADAS	14
BANCO DE DADOS	15
PESQUISA DE CAMPO	16
ESTUDO VIABILIDADE FINANCEIRA	18
CONCLUSÃO	19
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	20



HISTÓRIA DO PRODUTO

Escrito por Pedro Henrique Sousa Rodrigues

A justificativa para o desenvolvimento desse projeto é a necessidade de simplificar a organização das compras, oferecendo uma ferramenta prática para a listagem de necessidades.

Os objetivos do MarketEase são claros: impactar positivamente o cotidiano dos consumidores, facilitando as idas aos mercados. O aplicativo visa otimizar o fluxo de pessoas, oferecendo melhor acessibilidade, consciência monetária e maior variedade de produtos.

Dessa forma, MarketEase se destaca como uma solução inovadora para melhorar a experiência de compra e diversificar o comércio varejista, beneficiando tanto mercados de grande porte quanto pequenos estabelecimentos.



CITAÇÃO DE UM AUTOR: "A PESQUISA DE CAROLI (2018) DISCUTE O DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E COMO AS EMPRESAS PODEM SE ADAPTAR ÀS MUDANÇAS TECNOLÓGICAS E AO MERCADO. ELE FUNDAMENTA A IMPORTÂNCIA DE UM DESENVOLVIMENTO CONTÍNUO E ALINHADO COM AS NECESSIDADES DO CONSUMIDOR."



RESUMO

Escrito por Eduardo Oliveira Andrade

Este estudo teve como objetivo compreender a necessidade e a viabilidade da criação de um aplicativo que facilite a organização, listagem, verificação e execução de tarefas relacionadas às compras em mercados ou varejos. Para isso, foram analisados aplicativos semelhantes no setor, a fim de consultar e verificar conceitos relevantes para a modelagem do produto.

A proposta consiste em modelar uma aplicação que beneficie tanto o consumidor quanto o comerciante, oferecendo suporte em uma rotina diária cada vez mais agitada e desorganizada. Essa ferramenta busca influenciar positivamente as decisões de compra dos usuários durante suas visitas ao mercado, tornando o processo mais eficiente e consciente.

O estudo realizado das pesquisas utilizando o método quantitativo foi perceptível que havia uma necessidade a ser atendida, efetuando o levantamento dos softwares necessários para a processo funcional do site, entendendo quais ferramentas atenderam os objetivos decididos pelo grupo.

Desta forma, o trabalho realizado e documentado pretende contribuir com a área tecnológica e comercial, colaborando com a criação de futuras ferramentas e softwares que viabilizará a compra consciente e a diversificação comercial, ao atender as necessidades do usuário, desenvolvedores e proprietários comerciais de mercados.

CITAÇÃO DE UM AUTOR: "CRESWELL (2014) É UM AUTOR AMPLAMENTE RECONHECIDO NO CAMPO DE METODOLOGIA DE PESQUISA, E SUAS ABORDAGENS QUALITATIVAS E QUANTITATIVAS AJUDARAM A FUNDAMENTAR AS METODOLOGIAS QUE VOCÊ USOU PARA CONSTRUIR A BASE DO PROJETO."



PROBLEMÁTICA

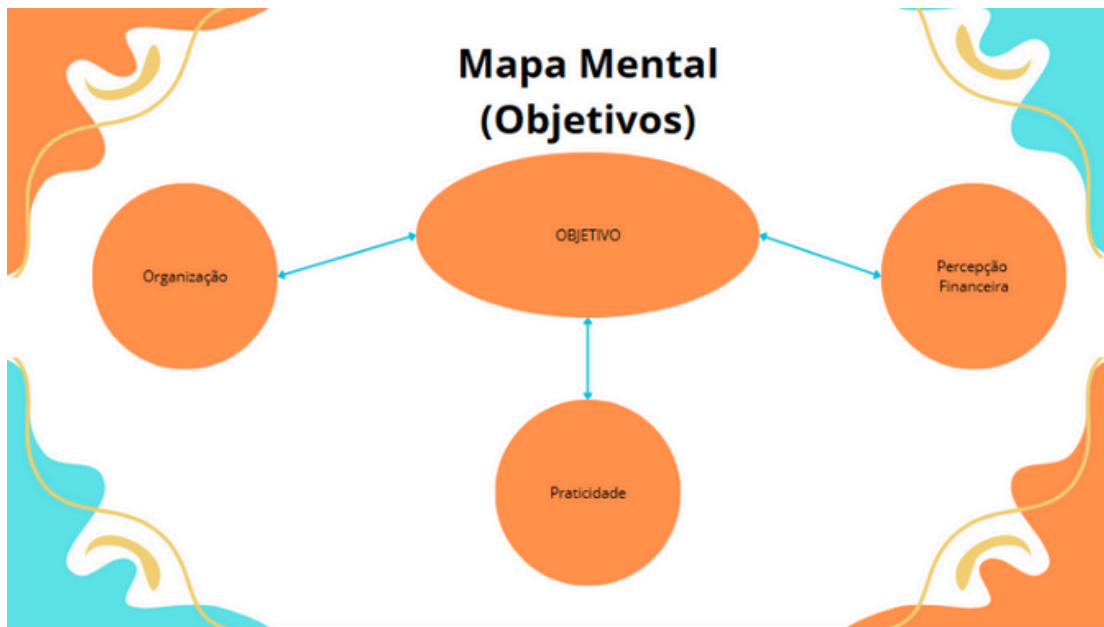
Escrito por Pedro Henrique Rodrigues

A tecnologia aplicada em um aplicativo pode facilitar significativamente o processo de compras no mercado, especialmente quando voltada para a criação de listas inteligentes e para a gestão financeira dos produtos adquiridos. Um app desse tipo ajuda o usuário a organizar suas compras de forma prática, sugerindo itens com base no histórico de uso e evitando que produtos importantes sejam esquecidos. Essa automação se aproxima da ideia de “arquitetura de escolha” defendida por Richard Thaler, segundo a qual “pequenas intervenções no ambiente de decisão podem influenciar o comportamento do consumidor”.

Com o acompanhamento do histórico de compras, é possível identificar padrões de consumo, ajustar o orçamento e fazer escolhas mais conscientes — algo reforçado pela economia comportamental, segundo a qual emoções e vieses cognitivos influenciam fortemente nossas decisões econômicas.

Dessa forma, a tecnologia se torna uma aliada na organização e no planejamento das compras, tornando o processo mais eficiente, econômico e inteligente. Ao integrar recomendações (listas inteligentes) e controle financeiro, o aplicativo não apenas simplifica a tarefa de ir ao mercado, mas também incentiva um comportamento de consumo mais racional e sustentável.

CITAÇÃO DE UM AUTOR: "SILVA NETO (2018) INVESTIGOU A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NO VAREJO E COMO ELA AFETA O COMPORTAMENTO DO CONSUMIDOR, FORNECENDO UMA BASE PARA IDENTIFICAR AS PROBLEMÁTICAS ENFRENTADAS POR EMPRESAS TRADICIONAIS E DIGITAIS.



OBJETIVO

Escrito por Alexandre Lima André

Com a premissa focando-se em facilitar o processo de organização do dia a dia aos mercados de cada indivíduo, e expandido e divulgando mais possibilidades aos usuários, oferecendo acessibilidade e conveniência em um local só.

- Classificar a gestão monetária em listagem de produtos, permitindo a visualização de gastos
- Auxiliar a organização no momento de realizar compras
- Distinguir o público alvo da aplicação/site;

CITAÇÃO DE UM AUTOR: "SUTHERLAND (2014) É O AUTOR DE UMA DAS METODOLOGIAS MAIS POPULARES NO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE, O SCRUM, QUE FUNDAMENTA O OBJETIVO DE APLICAR METODOLOGIAS ÁGEIS PARA OTIMIZAR O DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS NO SEU PROJETO.



METODOLOGIA

Escrito por Eduardo Oliveira Andrade

Decidimos tomar o caminho de ir por metodologias ágeis, por oferecerem maior flexibilidade, foco na entrega contínua de valor e incentivo à colaboração entre as partes envolvidas. A metodologia adotada baseia-se nos princípios do framework Scrum, os quais contribuem para a estruturação do planejamento e para a divisão das etapas do projeto. Ciclos curtos de desenvolvimento são definidos, permitindo maior agilidade e adaptação às necessidades do projeto.

SENDO REALIZADO UM FORMULÁRIO COMO MÉTODO PARA ACUMULO DE INFORMAÇÃO RELEVANTE PARA O PROJETO

MarketEase

Marketease

Projeto de Conclusão de Curso
Criação de lista inteligente para facilitar a vida usuário a idas ao mercado .

* Indica uma pergunta obrigatória

E-mail *

LOGO

MarketEase

LOGO

MARKET EASE

Qual é o seu nome? *

Qual seu curso?

CITAÇÃO DE UM AUTOR: " CRESWELL (2014) "OS DADOS SÃO COLETADOS EM NÚMEROS E ANALISADOS DE MANEIRA ESTATÍSTICA, COM O OBJETIVO DE IDENTIFICAR PADRÕES E TESTAR HIPÓTESES" (CRESWELL, 2014, P. 56). "

PRODUTO



Escrito por Alexandre Lima André

O aplicativo foi desenvolvido com o objetivo de oferecer aos usuários uma maneira simples e eficiente de organizar suas compras, proporcionando uma listagem de produtos prática e rápida. A ideia é facilitar o processo de compras diárias, ao mesmo tempo que o usuário tem um controle preciso do que precisa comprar.



Criação de Listas de Compras:

O usuário pode criar listas de compras personalizadas, seja para o mercado, farmácia ou outros tipos de compras. A interface do aplicativo é intuitiva, permitindo que o usuário adicione produtos manualmente ou, de forma mais eficiente, escaneie os códigos de barras dos itens diretamente com seu smartphone.

Escaneamento de Códigos de Barras

Usando a tecnologia do Expo Barcode Scanner, o aplicativo permite que o usuário escaneie produtos de maneira rápida, capturando o código de barras diretamente do item na prateleira. Isso elimina a necessidade de inserir os produtos manualmente, tornando o processo mais ágil e preciso.

Organização de Produtos

A lista pode ser organizada por categorias, como alimentos, limpeza, higiene pessoal, etc. Isso facilita a navegação e garante que o usuário não se esqueça de nenhum item durante as compras. A organização por categorias ajuda a otimizar o tempo no momento da compra e melhora a experiência do usuário.

Edição e Personalização

O usuário pode editar sua lista a qualquer momento, adicionar ou remover itens, e ainda pode marcar os produtos que já foram comprados, oferecendo flexibilidade na hora de montar a lista.

CITAÇÃO DE UM AUTOR: "STAIANO (2023) OFERECE INSIGHTS SOBRE O DESIGN DE INTERFACES E A PROTOTIPAGEM DE PRODUTOS DIGITAIS, SERVINDO COMO REFERÊNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO QUE ESTÁ SENDO TRABALHADO NO SEU PROJETO."



PRODUTO

Escrito por Kaike Correia

A segunda parte fundamental do aplicativo é sua capacidade de proporcionar uma visão clara e precisa dos gastos do usuário, ajudando-o a controlar suas finanças pessoais de forma eficiente. O controle financeiro é uma das funcionalidades principais que diferencia o aplicativo de simples ferramentas de listagem de compras.



- **Cálculo Automático de Gastos:** O aplicativo calcula o total da compra automaticamente à medida que os produtos são adicionados à lista, fornecendo uma visão do custo total.
- **Análise de Gastos:** Relatórios e gráficos mostram como o usuário está gastando, facilitando o controle financeiro.
- **Comparação de Preços:** Ao escanear um código de barras, o aplicativo mostra os preços do produto em diferentes supermercados, ajudando o usuário a economizar.

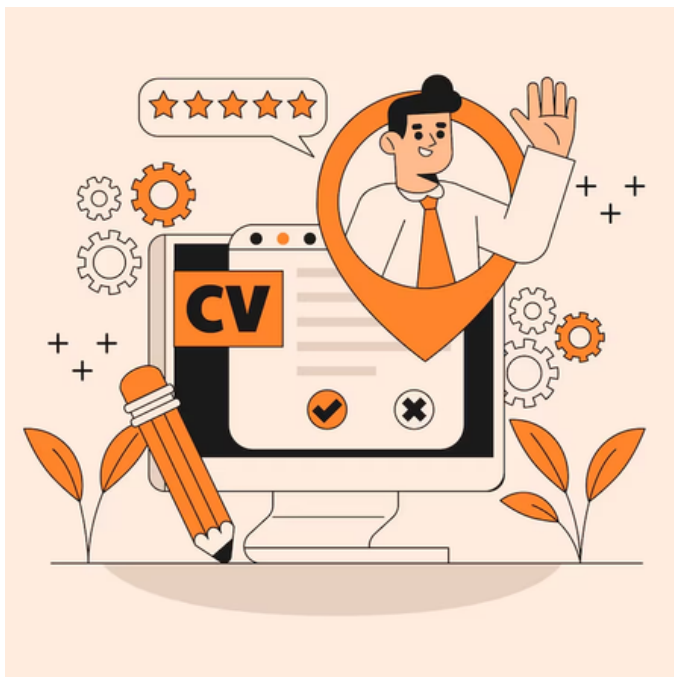
CITAÇÃO DE UM AUTOR: "GABRIEL (2023) DISCUTE A CRIAÇÃO E A VALIDAÇÃO DE PRODUTOS DIGITAIS, OFERECENDO A BASE TEÓRICA PARA O OBJETIVO DO SEU PRODUTO E O ALINHAMENTO COM AS NECESSIDADES DOS USUÁRIOS."



OBJETIVO DO PRODUTO

Escrito por Alexandre Lima

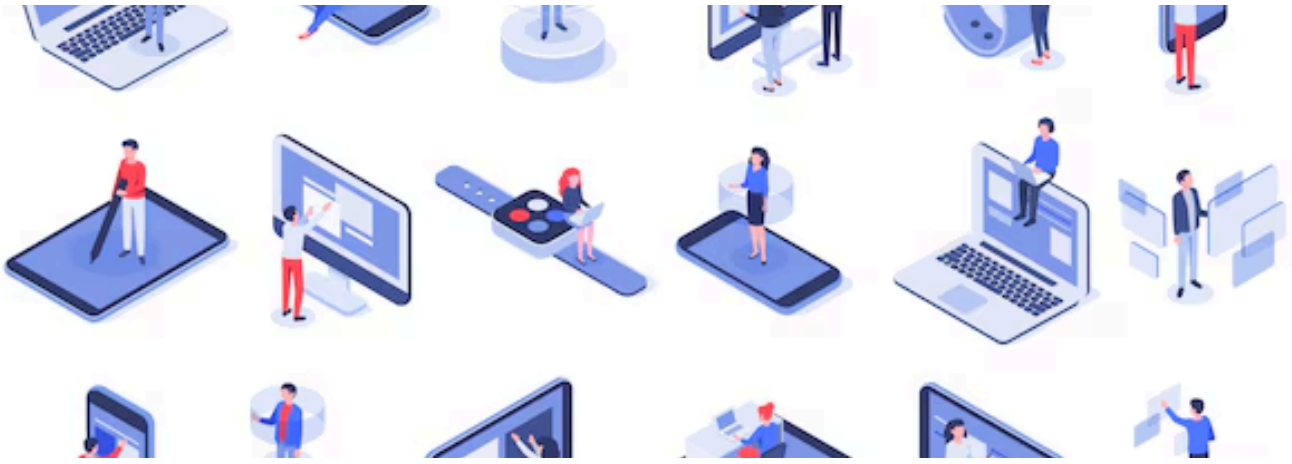
O Objetivo do produto se deriva em facilitar a organização e controle do controle financeiro do usuário, permitindo uma visualização clara dos gastos e gestões realizadas, outorgando flexibilidade e dinâmica em um espaço só.



O MarketEase tem como principal objetivo facilitar a experiência de compra do consumidor, oferecendo uma plataforma que organiza as listas de compras e controla os gastos de forma prática e eficiente. O aplicativo busca transformar a rotina de compras, proporcionando aos usuários uma ferramenta que automatiza a criação de listas e categoriza os produtos de acordo com as preferências individuais. Além disso, visa a conscientização financeira ao permitir que os usuários monitorem o valor total das compras e o histórico de gastos, facilitando uma gestão financeira mais eficaz.

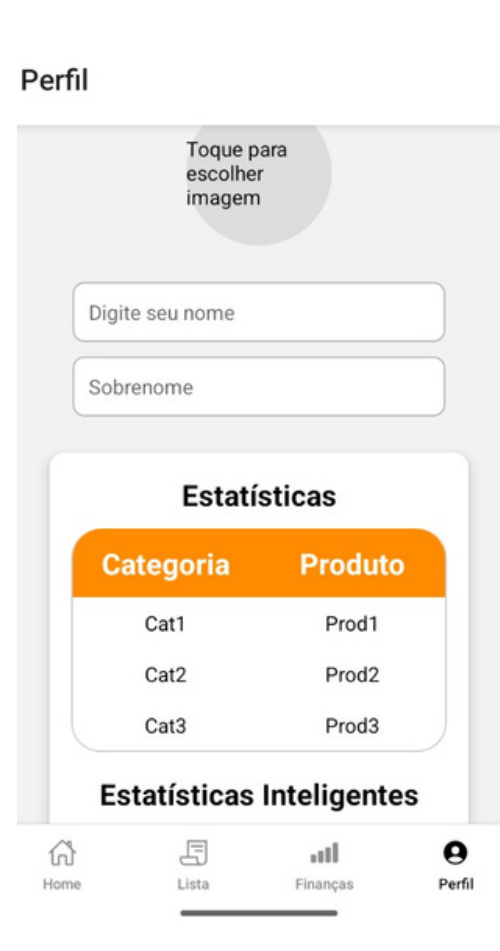
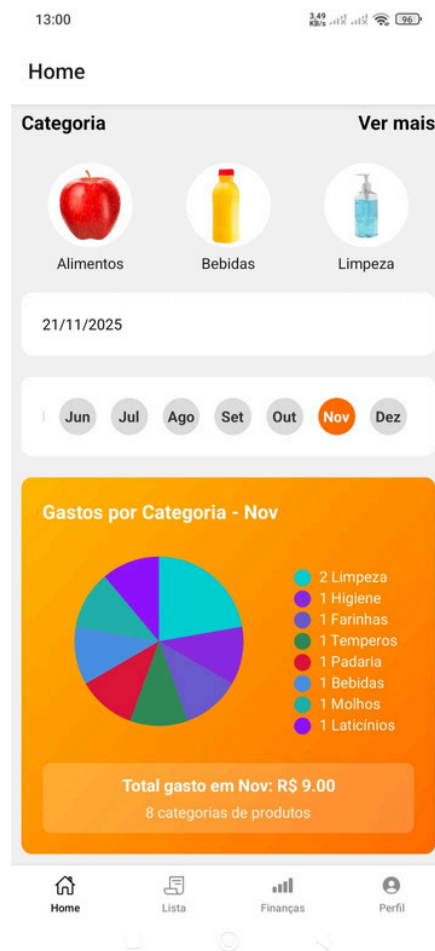
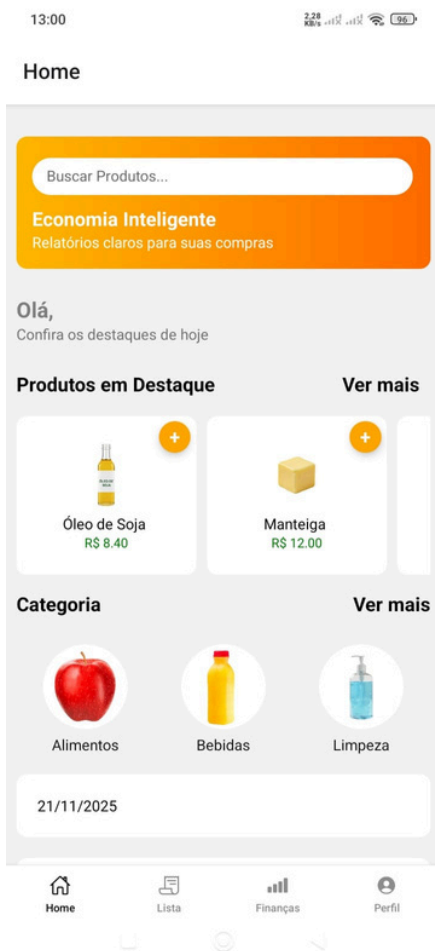
Em resumo, o MarketEase oferece uma solução simples e acessível que visa otimizar o tempo dos consumidores e incentivá-los a fazer escolhas mais responsáveis durante suas compras no mercado.

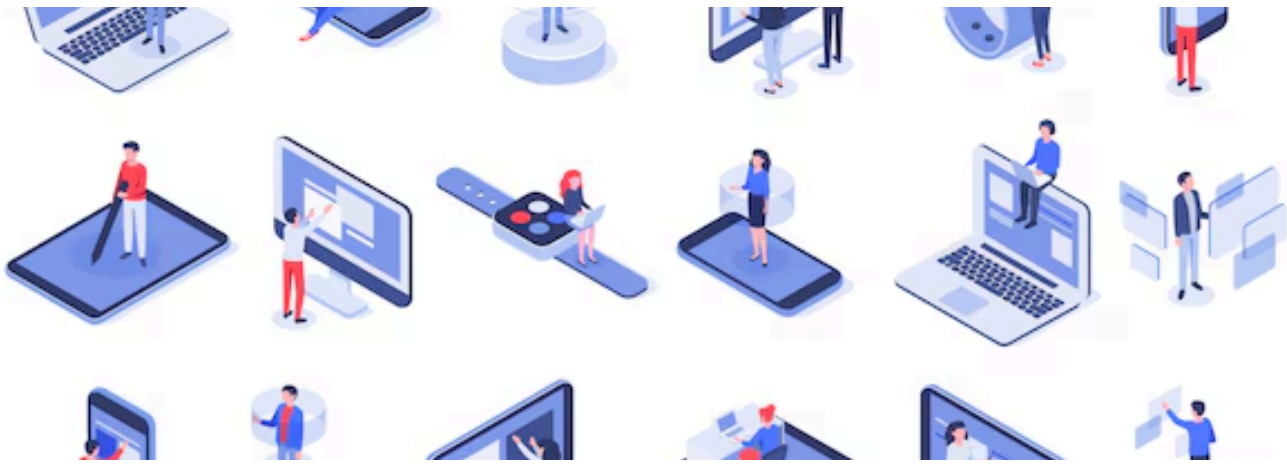
CITAÇÃO DE UM AUTOR: "LUCAS GABRIEL GABRIEL (2023) DISCUTE A CRIAÇÃO E A VALIDAÇÃO DE PRODUTOS DIGITAIS, OFERECENDO A BASE TEÓRICA PARA O OBJETIVO DO SEU PRODUTO E O ALINHAMENTO COM AS NECESSIDADES DOS USUÁRIOS."



INTERFACE

Desenvolvido por Alexandre Andre Lima





INTERFACE

Desenvolvido por Alexandre Andre Lima

Minhas Listas

Lista de Compras
2025-11-10

Nova lista...

Adicionar Lista

Adicionar Produtos

Digite um produto...

Adicionar Produto

- Leite Integral**
5.50
Laticínios
- Chocolate em Pó**
12.00
Farinhas
- Detergente**
3.50
Limpeza
- Café Torrado**
15.50
Bebidas

Finanças

15:12

Bar chart showing monthly spending: Mai (0), Jun (0), Jul (0), Ago (0), Set (55), Out (80), Nov (28), Dez (0).

Produtos Recentes

- Leite Integral R\$ 5.50
- Amaciante R\$ 12.00
- Café Torrado R\$ 15.50
- Leite Integral R\$ 5.50
- Amaciante R\$ 12.00
- Café Torrado R\$ 15.50

Gasto Mensal

R\$ 28.05

35% de ✓

Itens

3

Média mensal: 1

4 Alimentos

2 Bebidas

Home Lista Finanças Perfil



LIGUAGENS / FERRAMENTAS UTILIZADAS

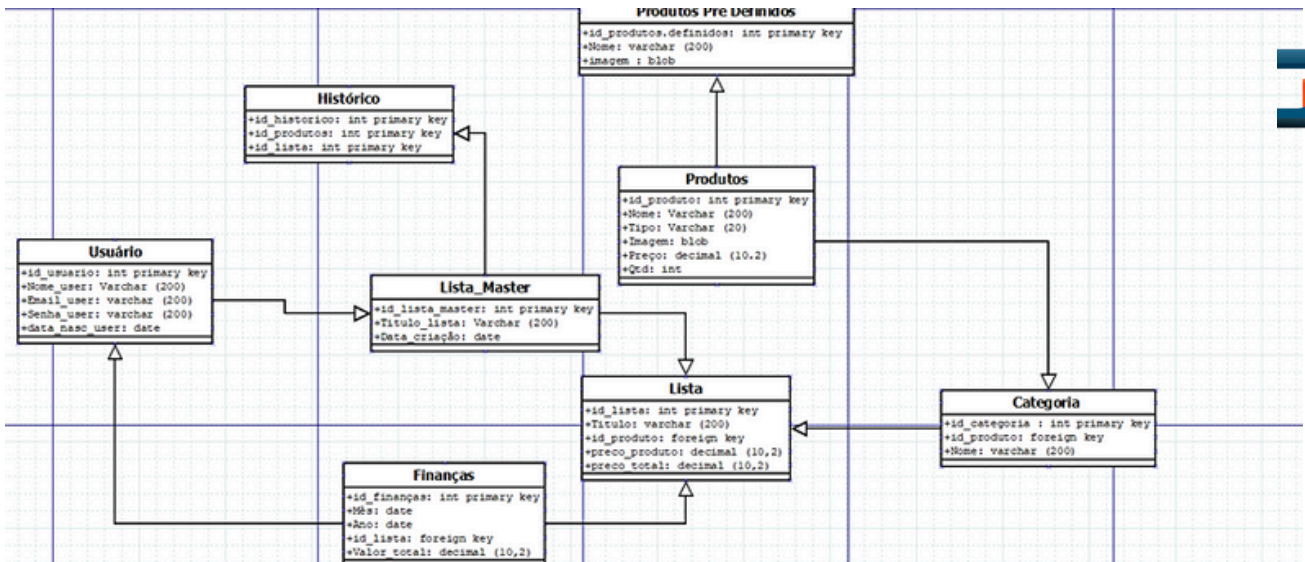
Escrito por **Pedro Rosa Zara**

O React Native é um framework open-source desenvolvido pelo Facebook, que permite a criação de aplicativos móveis nativos para as plataformas iOS e Android a partir de um único código-base escrito em JavaScript (Facebook, 2015). Utilizando a biblioteca React para construção de interfaces de usuário, o React Native proporciona uma experiência similar à de aplicativos nativos, com a vantagem de permitir que o mesmo código seja reutilizado em diferentes sistemas operacionais, reduzindo o tempo de desenvolvimento e os custos.

A escolha do React Native para este trabalho se justifica pela sua eficiência no desenvolvimento de aplicativos móveis, permitindo uma integração rápida com as funcionalidades nativas dos dispositivos, como acesso à câmera, localização e notificações (JONES, 2022). Além disso, o framework é amplamente utilizado e apoiado por uma comunidade ativa, o que facilita a resolução de problemas e a utilização de pacotes de código aberto que agilizam a implementação de funcionalidades adicionais (NUNES, 2021).



CITAÇÃO DE UM AUTOR: " NUNES, A. L. O FUTURO DO DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS COM REACT NATIVE. REVISTA DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO, V. 14, N. 2, P. 89-103, 2021."



BANCO DE DADOS

Escrito por Emerson Marcelino Braga

No desenvolvimento de aplicativos móveis com React Native, a integração com bancos de dados é um aspecto fundamental para garantir a persistência de dados, a personalização da experiência do usuário e a sincronização das informações em tempo real. No contexto deste trabalho, utilizou-se um banco de dados relacional, modelado através de um Diagrama de Entidade-Relacionamento (DER), como apresentado na figura a cima.



- **Usuário**: Tabela responsável pelo armazenamento das informações dos usuários, como nome, e-mail e senha. Essas informações são cruciais para autenticação e personalização das interações do usuário no aplicativo.
- **Histórico**: Registra as interações dos usuários com o sistema, como compras realizadas ou modificações em listas, possibilitando a rastreabilidade de ações dentro da aplicação.
- **Lista e Lista_Master**: Essas tabelas gerenciam os diferentes tipos de listas que os usuários podem criar dentro do aplicativo, como listas de produtos. A tabela Lista_Master armazena informações gerais sobre essas listas, enquanto a tabela Lista mantém os detalhes dos produtos contidos em cada lista.
- **Produtos e Produtos Pré-Definidos**: Tabelas responsáveis pelo gerenciamento dos produtos disponíveis no aplicativo, incluindo detalhes como nome, tipo, descrição e imagens. A tabela Produtos Pré-Definidos contém produtos que são predefinidos no sistema, enquanto a tabela Produtos registra as informações dos produtos inseridos pelo usuário.
- **Categoria**: Organiza os produtos dentro de categorias, facilitando a navegação e a busca dentro do aplicativo.

CITAÇÃO DE UM AUTOR: "MICHAEL WIDENIUS E DAVID AXMARK (1995), CRIADORES DO MYSQL, DESTACAM A CONFIABILIDADE E ESCALABILIDADE DESSA TECNOLOGIA, ENQUANTO SIBELLE NACIF (2020) EXPLORA A UTILIZAÇÃO DE MYSQL PARA O DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MÓVEIS, ESPECIALMENTE EM AMBIENTES QUE EXIGEM ALTA PERFORMANCE E BAIXO CUSTO.

PESQUISA DE CAMPO

ESCRITO POR KAIKE CORREIA



A pesquisa de campo realizada visa compreender o comportamento dos consumidores em relação à frequência com que realizam listas de compras e qual tipo de mercado frequentam com maior regularidade. A amostra, composta por 76 respondentes, forneceu dados valiosos para a análise dos hábitos de consumo e a preferência por diferentes estabelecimentos comerciais. A seguir, vamos analisar os dois gráficos apresentados, que ajudam a ilustrar essas informações.

76 respostas

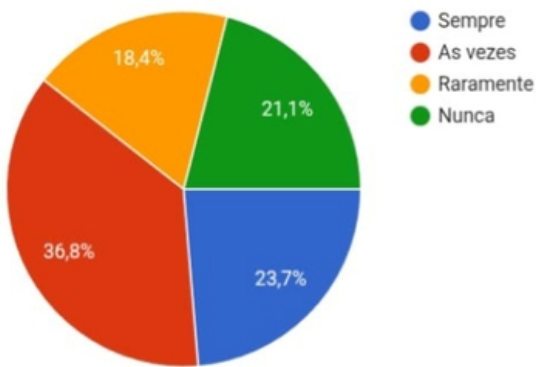


GRÁFICO 1 - EXPLICAÇÃO

Com que frequência realizam listas ou planejamentos ao ir ao mercado ou ir as compras.

O gráfico mostra com que frequência os entrevistados realizam listas ou planejamentos para suas compras no mercado. A maioria dos participantes (42%) afirmou que realiza listas sempre, o que demonstra uma tendência em organizar suas compras de forma planejada. Já 21% indicam que nunca fazem listas, enquanto os demais se distribuem entre frequentes e raros realizadores de listas. Esse dado reflete a importância da organização nas compras para muitos consumidores.

76 respostas

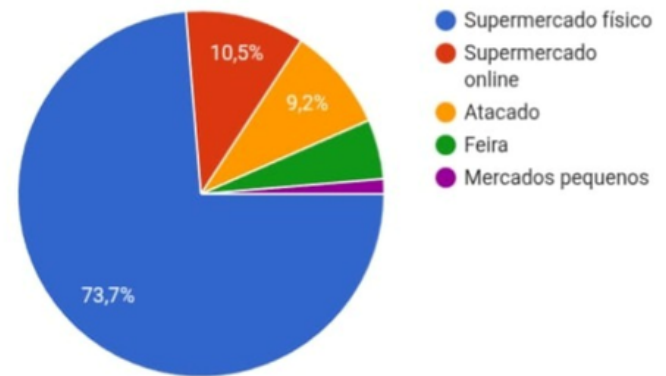


GRÁFICO 2 - EXPLICAÇÃO

Qual tipo de Mercado é mais frequentado pelos entrevistados

O gráfico 2 revela o tipo de mercado mais frequentemente visitado pelos entrevistados. A maioria dos consumidores (75,7%) prefere supermercados físicos, uma escolha que reflete a conveniência e a experiência de compra presencial. Em menor escala, 13,2% optam por e-commerces e 9,2% frequentam mercados pequenos. Esse dado mostra a predominância dos supermercados físicos como os principais locais de compra, mas também destaca a crescente presença das compras online.

PESQUISA DE CAMPO



ESCRITO POR EMERSON MARCELINO BRAGA

A pesquisa de campo realizada busca entender os hábitos de consumo e as preferências dos consumidores, com base nas respostas obtidas de 76 participantes. A seguir, apresentamos dois gráficos que detalham aspectos cruciais do comportamento de compra, como a frequência com que os consumidores utilizam listas de compras e o tipo de mercado mais frequentemente frequentado. Esses dados fornecem uma visão clara sobre os padrões de consumo e preferências de compra no mercado atual.

76 respostas

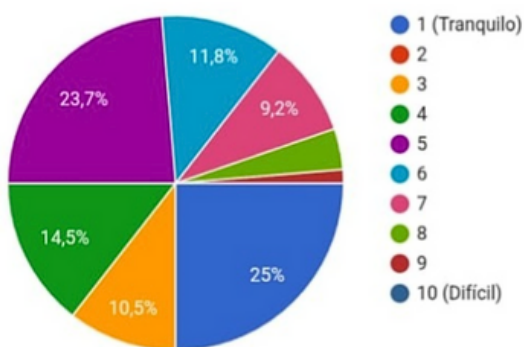


GRÁFICO 3 - EXPLICAÇÃO

Gráfico apresentando a dificuldade que apresentam sobre o controle financeiro.

O Gráfico avaliou o nível de dificuldade dos 76 participantes em relação ao controle financeiro, onde 1 significa que eles acreditam ter um bom controle financeiro e 10 indica dificuldade em ter visibilidade sobre os gastos.

Os resultados apontam que a maioria dos entrevistados se concentra nos níveis de dificuldade 5 e 10, representando, respectivamente, 23,7 % e 25% apresenta o maior nível de dificuldade em ter visibilidade sobre os gastos realizados. Esses dados são cruciais para entender a consciência dos consumidores sobre suas despesas e sua real independência monetária.

76 respostas

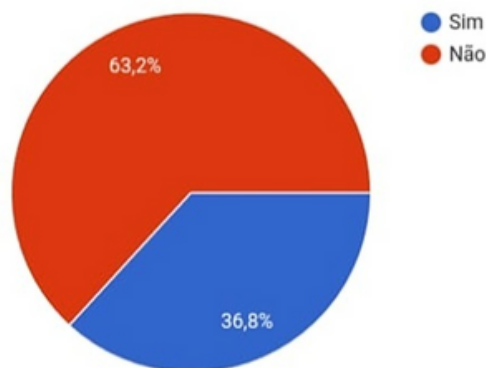


GRÁFICO 4 - EXPLICAÇÃO

Gráfico apresentando sobre se cogitaram sobre a existência de um software parecido com o MarketEase

O Gráfico 4 revela o percentual de participantes que já cogitaram a existência ou a utilização de um software similar ao MarketEase para auxiliar no gerenciamento de compras e finanças.

Uma parte significativa dos entrevistados, totalizando 63,2, respondeu "Sim" a essa questão, indicando que a necessidade de uma ferramenta de controle já passou por suas mentes. Por outro lado, 36,8 respondeu "Não".

Este resultado demonstra uma oportunidade clara de mercado, sugerindo que há uma demanda latente e um público predisposto a adotar soluções que ofereçam um controle mais eficaz de seus hábitos de consumo e finanças pessoais.



BANK TRANSFER



ONLINE TAX FILLING



KNOW YOUR CUSTOMER



INVESTMENT PLATFORM



FINANCIAL SOFTWARE

ESTUDO VIABILIDADE FINANCEIRA

Escrito por Pedro Rosa Zara

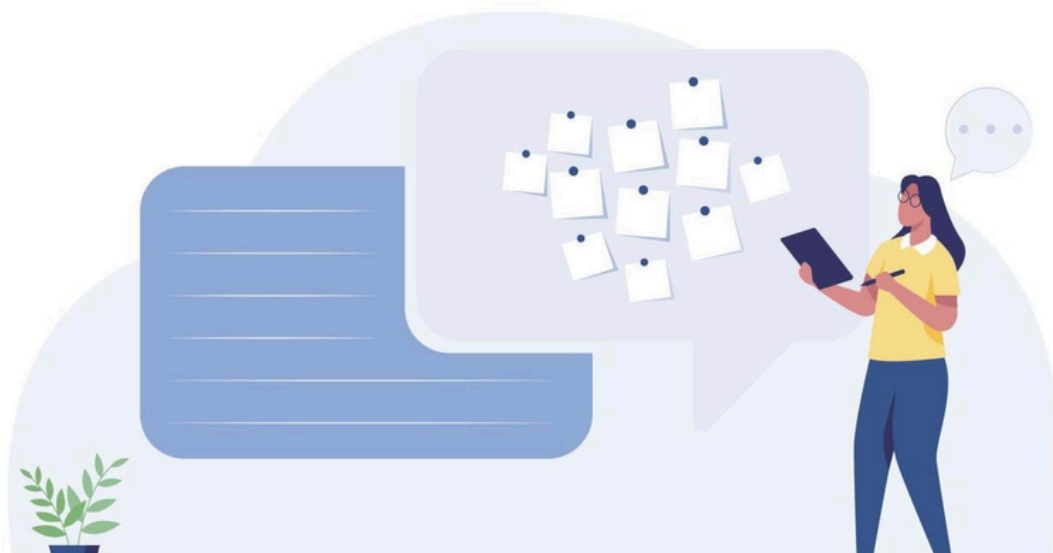
O desenvolvimento de um aplicativo que combina listas de compras com controle financeiro oferece diversas possibilidades de monetização. O principal modelo de negócio que pode ser adotado é o modelo freemium, oferecendo funcionalidades básicas de forma gratuita e cobrando por recursos adicionais.

- **Parcerias Comerciais:** A monetização por parcerias com supermercados e e-commerces, oferecendo descontos exclusivos em troca de comissões, é uma opção prática e comumente utilizada.
- **Publicidade In-App:** A publicidade também é uma fonte simples e eficaz de receita.
- **Venda de Dados:** A venda de dados agregados pode ser uma forma adicional de gerar receita, desde que seja feita com a devida ética e permissão dos usuários.

Ano	Usuários Gratuitos	Impressões de Anúncios	Receita com Anúncios	Receita com Venda de Dados	Publicidade Patrocinada (R\$)
1	10.000	300.000	R\$ 3.00	R\$ 3.00	R\$ 2,000.00
2	20.000	800.000	R\$ 8.00	R\$ 7.00	R\$ 3,000.00
3	40.000	2.000.000	R\$ 20.00	R\$ 15.00	R\$ 3,000.00

Total de Receita (R\$)	Custos de Infraestrutura (R\$)	Lucro/Prejuízo (R\$)
R\$ 8.00	3.000 a 7.200	Lucro de R\$ 800 a R\$ 5.000
R\$ 18.00	3.000 a 7.200	Lucro de R\$ 10.800 a R\$ 15.000
R\$ 43.00	3.000 a 7.200	Lucro de R\$ 35.800 a R\$ 40.000

DESENVOLVER UM COMENTÁRIO SOBRE A TABELA DE ESTUDO FINANCEIRO:



CONCLUSÃO

Escrito por Pedro Henrique de Sousa Rodrigues

O MarketEase é uma solução digital que otimiza o processo de compras no varejo, oferecendo aos consumidores uma experiência mais organizada e eficiente. Utilizando metodologias ágeis e tecnologias inovadoras, como React Native e MySQL, o aplicativo facilita a criação de listas de compras e o controle financeiro, promovendo um consumo mais consciente. Através da categorização de itens e do acompanhamento dos gastos, o MarketEase permite aos usuários tomar decisões mais racionais em suas compras. O projeto não só responde à demanda por praticidade, mas também contribui para uma gestão financeira mais responsável, beneficiando consumidores e comerciantes. Muller (2020), com sua pesquisa sobre modelos de negócios digitais, embasa a viabilidade financeira do projeto e seu impacto no mercado. Como observa Sutherland (2014), "Scrum permite fazer mais trabalho em menos tempo, por meio da colaboração eficaz e da adaptação rápida às mudanças" (p. 23).



CITAÇÃO DE UM AUTOR: "MULLER (2020), COM SUA PESQUISA SOBRE MODELOS DE NEGÓCIOS DIGITAIS, AJUDA A EMBASAR A CONCLUSÃO SOBRE A VIABILIDADE FINANCEIRA E O IMPACTO DO PROJETO NO MERCADO."



REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

Escrito por Eduardo Oliveira Andrade

- SEABRA, Leandra. Pesquisa qualitativa & pesquisa quantitativa. WordPress, 23 dez. 2019. Disponível em: <https://ulisboa.school.blog/2019/12/23/pesquisa-qualitativa-pesquisaquantitativa/>. Acesso em: 28 abril. 2025.
- METODOLOGIA ÁGIL SCRUM PARA DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE: estudo a partir de um relato de implantação. In: LODDI, Vitor Pires Lodi; DE CAMPOS, Ronaldo Ribeiro. METODOLOGIA ÁGIL SCRUM PARA DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE: estudo a partir de um relato de implantação. [S. l.], 6 mar. 2021. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/article/download/1085/603>. Acesso em: 30 abril. 2025.
- MYSQL: Entendendo o que é e como é usado. Oracle: Oracle, 29 ago. 2024. Disponível em: <https://www.oracle.com/br/mysql/what-is-mysql/#:~:text=O%20MySQL%20%C3%A9%20o%20banco,aplica%C3%A7%C3%B5es%20dependem%20do%20seu%20desempenho>. Acesso em: 14 maio 2025.
- MICROSOFT. Documentação do Visual Studio Code. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/docs>. Acesso em: 14 abr 2025.
- MICROSOFT. Visual Studio Code. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/>. Acesso em: 25 abr 2025.
- Pesquisa de banco de dados: <https://cloud.google.com/mysql?hl=pt-BR>. Acesso em: 20 abr 2025.
- GABRIEL, L. 5 programas para criar fontes de texto. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/05/30/internet-e-redes-sociais/5-programas-para-criar-fontes-de-texto/>. Acesso em: 30 abril. 2025.
- HENRIQUES, Lucas Gabriel Machado. 5 programas para criar fontes de texto: O Olhar Digital traz 5 programas para produção de fontes autorais que vão auxiliar na hora de produzir um design. Olhar Digital, 30 maio 2023. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/05/30/internet-e-redes-sociais/5-programas-para-criar-fontes-de-texto/>. Acesso em: 8 maio 2025.
- STAIANO, Fabio. Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. 2. ed. Birmingham: Packt Publishing, 2023. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=GOBeEAAAQBAJ>. Acesso em: 14 maio 2025.
- Fonte: CAROLI, Paulo. Lean Inception: como alinhar pessoas e construir o produto certo. São Paulo: Caroli.org, 2018.
- SILVA NETO, Genésio Renovato. A influência da transformação digital na decisão de compra entre as gerações. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE VAREJO E CONSUMO – CLAV, 2018, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: FGV, 2018. Disponível em: <https://conferencias.fgv.br/clav/article/view/901>. Acesso em: 12 maio 2025.
- CURSOS AVANTE. Estratégias de marketing para varejo. 2020. Disponível em: <https://www.cursosavante.com.br/cursos/curso169/conteudo8670.pdf>. Acesso em: 13 maio 2025.
- NACIF, Sibelle. Transformação digital no varejo sob perspectiva dos vendedores de lojas físicas e das atividades tradicionais do funil de vendas. 2020. 106 f. Dissertação (Mestrado em Administração de Empresas) – Escola de Administração de Empresas de São Paulo, Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2020. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/FGV_0df9a8f2d1e53577ac33ea4cdd17095. Acesso em: 15 maio 2025.
- CUNHA, Clara Lima Henriques da. Tecnologia no Varejo Físico: A Criação de Experiências e Captação de Dados. 2020. 115 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/47365/47365.PDF>. Acesso em: 15 maio 2025.
- CAROLI, Marcos. Adoção de Metodologias Ágeis nas Organizações. Editora Unesp, 2018. Acesso em: 18 maio 2025.
- CRESWELL, John W. Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. 4. ed. SAGE Publications, 2014. Acesso em: 17 maio 2025.
- SUTHERLAND, Jeff. Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time. Crown Business, 2014. Acesso em: 13 maio 2025.
- FIELD, Dylan; WALLACE, Evan. Figma: editor vetorial e prototipagem com colaboração em tempo real. Figma, 2016. Disponível em: <https://www.figma.com>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- GOULD, Ted; HARRINGTON, Bryce; HURST, Nathan; MENTALGUY. Inkscape: editor vetorial de código aberto com suporte completo a SVG. Inkscape Project, 2003. Disponível em: <https://inkscape.org>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- MICROSOFT; GAMMA, Erich. Visual Studio Code: editor de código multiplataforma, baseado em Electron e open source. Microsoft, 2016. Disponível em: <https://code.visualstudio.com>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- MICROSOFT. Visual Studio: IDE completo para o ciclo de desenvolvimento .NET/C++. Microsoft, desde 1997. Disponível em: <https://visualstudio.microsoft.com>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- WIDENIUS, Michael; AXMARK, David. MySQL: sistema de gerenciamento de banco de dados relacional open source, fundado em 1995. MySQL AB, 1995. Disponível em: <https://www.mysql.com>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- SPOLSKY, Joel; PRYOR, Michael. Trello: aplicativo web de gerenciamento Kanban, fundado em 2011. Fog Creek Software/Atlassian, 2011. Disponível em: <https://trello.com>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- BURNS, Nancy; GROVE, Susan K. The Practice of Nursing Research: Conduct, Critique, and Utilization. 5. ed. St. Louis: Elsevier Saunders, 2005.
- THALER, Richard H. Mental Accounting Matters. Journal of Behavioral Decision Making, v. 12, n. 3, p. 183–206, 1999. Disponível em: <https://www.economicbehavioral.org/nacionais/pensamos-dinheiro-1-contabilidade-mental-funçabilidade/>. Acesso em: 17 nov 2025.
- THALER, Richard H.; SUNSTEIN, Cass R. Nudge: Como tomar melhores decisões sobre saúde, dinheiro e felicidade. Rio de Janeiro: Objetiva, 2021.
- UNDERHILL, Paco. Vamos às compras!: A ciência do consumo. Rio de Janeiro: Campus, 2009.
- LINDSTROM, Martin. Buyology: Verdades e mentiras sobre por que compramos. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2008.
- SILVA, André Luiz Picolli. Desvendando o comportamento econômico. Estudos e Pesquisas em Psicologia, v. 21, n. 3, p. 1250–1265, 2021.
- FACEBOOK. React Native: A framework for building native apps using React. Disponível em: <https://facebook.github.io/react-native/>.
- JONES, D. Avaliação de tecnologias híbridas no desenvolvimento de aplicativos móveis. Journal of Mobile Development, v. 5, n. 3, p. 45-60, 2022.
- NUNES, A. L. O futuro do desenvolvimento de aplicativos móveis com React Native. Revista de Tecnologia e Inovação, v. 14, n. 2, p. 89-103, 2021.
- BAUER, M.; HOLZAPFEL, A. Business models for digital platforms: A comprehensive guide. Berlin: Springer, 2019.
- GRIFFITHS, M. Digital Business Models: Opportunities and Challenges. Oxford: Oxford University Press, 2018.
- MULLER, J. Data Monetization: A Guide to Opportunities in the Digital Economy. London: Wiley, 2020.

