



## FeiraOnline: aplicativo para auxiliar na comercialização de produtos da agricultura familiar

Indra Rani Araújo, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé

Katrini Torres, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé

Márcia Maria Lucchese, docente, Universidade Federal do Pampa

Ana Paula Lüdtke Ferreira, docente, Universidade Federal do Pampa

indrasantos.aluno@unipampa.edu.br

Em 2020 a pandemia de COVID-19 assolou o Brasil, assim como diversos países. Espalhou-se rapidamente e, sem nenhum tratamento ou vacina conhecidos, forçou atitudes preventivas, como o isolamento social. A partir disso, as pessoas começaram a vivenciar uma nova experiência: trabalhar, participar de reuniões, ter aula e comprar a distância, cada um em sua casa. Empresas começaram a executar *home office*, lojas passaram a realizar suas vendas *online*, e mesmo os mercados passaram a disponibilizar a opção de compra via internet e entrega na porta dos clientes. Entretanto, os pequenos produtores - que antes vendiam seus produtos nas feiras de rua - não possuem os recursos para elaborar um site de *e-commerce* e começaram a vender por meio de um grupo comum, em um aplicativo de mensagem. Como o grupo é composto por compradores e vendedores, o sistema de vendas ficou pouco prático, pela quantidade de mensagens. O objetivo deste trabalho é construir um aplicativo que auxilie a comercialização das mercadorias de pequenos produtores rurais (variando entre produtos orgânicos até produções artesanais), visibilizando o comércio local, de uma forma inteiramente gratuita e intuitiva. O projeto fará uso do método *Design Science Research*, cujo objetivo é elaborar soluções ainda não existentes e para os quais podem haver múltiplas possibilidades de escolha. As seguintes etapas foram previstas para a metodologia do trabalho: revisão sistemática da literatura, definição dos requisitos e casos de uso, levantamento das ferramentas e linguagens de programação para construção da aplicação, escolha das ferramentas, prototipagem, documentação e desenvolvimento do aplicativo, testes unitários, testes de integração, teste de produção, coleta de avaliação dos usuários, análise e descrição de resultados obtidos e solicitação de registro de *software*/patente. Os requisitos foram definidos e após análise de diversas ferramentas, optou-se por utilizar o *framework* Flutter, da Google, com a linguagem de programação Dart. A escolha deu-se por ser uma ferramenta *open source*, com consistente avanço no mercado, documentação vasta, fácil desenvolvimento e *cross-plataform*. Para codificação, foi utilizada a IDE Visual Studio Code, que compõe todos os *plugins* necessários para o desenvolvimento de *software* em Dart e outros adicionais para maior fluidez. A prototipagem foi realizada com a ferramenta de design Figma, e a etapa do projeto realizada atualmente é de construção do aplicativo, começando pelas telas de cada usuário. Optou-se por

produzir dois aplicativos (um para o produtor e um para o cliente) que interagem e comunicam entre si por meio de um banco de dados armazenado na nuvem. Como trabalhos futuros, o software deverá usar algoritmos de otimização para prover a melhor compra para o usuário, dados os critérios por ele apresentados. O projeto está avançando e atingindo os objetivos esperados, dentro do cronograma estabelecido.

**Agradecimentos:** Este trabalho é parcialmente financiado pela Chamada Interna PROPI n° 6/2020, de apoio à inovação

**Palavras-chave:** Consumo local; Dart; Flutter; Otimização.