

## SHARE PRICE

MORELES, K. DA R.<sup>1</sup>, SIEDLER, M. DA S.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> kim.moreles@hotmail.com – Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil

<sup>2</sup> marcelosiedler@ifsul.edu.br – Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil

### RESUMO

As mudanças de preço constantes no mercado tem tornado o acompanhamento de preços de produtos, suas subidas e quedas, um grande desafio para o consumidor. Para auxiliar este a ter um maior controle destas variações, propomos neste projeto apresentar uma ferramenta que auxilie o consumidor a acompanhar e também compartilhar os preços de produtos de seu interesse. Para tanto, pretende-se utilizar a Xamarin.Forms para desenvolver uma aplicação móvel *cross-platform* que juntamente com o serviço de nuvem da Microsoft Azure proporcione uma maneira prática de gerar relatórios de acompanhamento de preços de produtos e ofertas. Por meio deste o usuário contará com um grande aliado para economizar, já que terá a possibilidade de encontrar o produto desejado com as características esperadas e com o preço que melhor lhe couber. Por ainda estar em desenvolvimento, podemos contar com uma gama de possibilidades e funcionalidades que podem vir a ser implementadas no projeto inicial, sempre visando um melhor aproveitamento pelos consumidores e comerciantes. Espera-se também que ao utilizar uma ferramenta de desenvolvimento *cross-platform* venhamos não somente inovar no desenvolvimento de aplicações, como também fomentar o conhecimento de uma tecnologia consideravelmente nova. Concluímos que a utilização do Xamarin para o desenvolvimento desta aplicação torna a implementação mais rápida devido ao compartilhamento de código entre as plataformas, tornando possível despende mais tempo em tornar a experiência do usuário com a aplicação a melhor possível.

Palavras-chave: Preço; Dispositivos móveis; *Cross-platform*;

## 1 INTRODUÇÃO

Preço, para Coelho, pode ser entendido como a expressão monetária do valor de um produto ou serviço, podendo ser amplamente definido como o elemento mais flexível do composto de marketing (Coelho, 2009). Este, segundo Las Casas, pode ainda ser aumentado ou reduzido conforme uma série de fatores, seja para enfrentar concorrências, atender demandas, ou outro qualquer, mas de modo geral sempre seguindo as leis do mercado, da oferta e da procura (Las Casas, 2004). Sendo assim, os preços no mercado estão em uma constante mudança, tornando-se muitas vezes difícil para o consumidor ter um acompanhamento eficaz da suas subidas e quedas.

Com base nisto, este projeto propõe-se a apresentar uma ferramenta para auxiliar o consumidor não somente no acompanhamento dos preços de diversos produtos, como também a compartilhá-los entre si. Dessa maneira, tentando através desta, contribuir com a disseminação do conhecimento de preços entre diversos

usuários, assim como o alcance entre o consumidor e os estabelecimentos comerciais locais.

Para tal, esta ferramenta será construída para utilização em dispositivos móveis, já que segundo dados da consultoria especializada Morgan Stanley divulgados em 2013, os smartphones se popularizaram e se espalharam de tal modo no Brasil que hoje o nosso país é o quarto do mundo em quantidade, com 70 milhões de aparelhos. Além disso, a portabilidade e facilidade de acesso que *smartphones* e *tablets* nos oferecem, serão um grande aliado na utilização do aplicativo.

## 2 METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

Para o desenvolvimento da aplicação está sendo utilizado a Xamarin, uma plataforma de desenvolvimento de aplicativos móveis nativos iOS, Android e Windows a partir de uma base comum de código C#/.NET, havendo assim uma alta porcentagem de reutilização de código entre as plataformas. Para Larrosa, um ponto forte desta ferramenta é que utilizando a linguagem C#, o desenvolvedor poderá aproveitar a mesma lógica do aplicativo para as plataformas Android e iOS, e também vincular isso para um projeto Windows Phone, já que a linguagem de programação é a mesma (Larrosa, 2014).

A estrutura Xamarin a ser utilizada é a Xamarin.Forms que permite a criação de interfaces de usuário *cross-platform* rapidamente, podendo assim os aplicativos compartilhar uma grande parte do seu código de interface do usuário e ainda manter a aparência nativa da plataforma de destino.

Para o armazenamento de dados, será utilizado o Microsoft Azure, que contém uma coleção de serviços de nuvem integrados que oferece dentre tantas opções, uma hospedagem para aplicações móveis. Esta, disponibilizando dentre outros, o envio por push difundido com segmentação de clientes, autoescala de suporte, integração social (Facebook e Google) e sincronização.

O desenvolvimento iniciou-se com a visão de autenticação do usuário, sendo inicialmente disponibilizados o *login* com Facebook e Google. A seguir, dar-se-á a criação dos formulários de cadastros de ofertas de produto e suas listagens. Por fim, será implementado o ambiente que irá gerar gráficos e históricos, o que realmente virá a ser de grande valia no controle dos preços dos produtos e ofertas.

Também será, posteriormente, inserido uma busca personalizada, onde o usuário poderá definir o produto desejado e um preço pré-determinado, sendo assim possível o usuário receber notificações de produtos que possuam estas características por um determinado período.

Pretende-se, além disso, tornar possível que usuários marquem ofertas para acompanhá-las, assim como também denunciar as que possam ter cunho duvidoso ou desrespeitoso.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto encontra-se em desenvolvimento porém espera-se que os usuários de dispositivos móveis possam utilizar-se de seus benefícios para estar

economizando e/ou ajudando outros a também economizar em suas compras. Isto se deve a possibilidade que a utilização do aplicativo traz, onde o usuário poderá buscar por produtos de sua preferência e encontrar o local onde o preço melhor lhe convenha.

Além disso, o aplicativo pode vir a ser usado pelos estabelecimentos comerciais locais para ajudar na divulgação de preços e ofertas, atingindo assim um maior público e garantindo sua credibilidade.

A aplicação está aberta a possibilidade de ser ampliada e a ela inserida diversas funcionalidades que irão visar uma melhor experiência para os usuários e assim ajudar ainda mais comerciantes na divulgação de seus produtos, e consumidores a encontrar o produto desejado.

Por estar sendo implementado com uma ferramenta *cross-platform*, este projeto oportuniza não somente inovar no desenvolvimento de aplicações como também fomentar o conhecimento de uma tecnologia consideravelmente nova. Para Café, pelo fato de cada plataforma ter características únicas, a possibilidade de desenvolver um aplicativo que seja compatível com mais de uma plataforma é, no mínimo, interessante (Café, 2012).

O autor ainda discorre que para desenvolver uma aplicação nativa (utilizando as linguagens e ferramentas padrão de cada plataforma) que rode em diversas plataformas seria necessário criar uma aplicação para cada plataforma, o que exigiria mais investimento, tempo e uma equipe com bastante experiência nas plataformas para qual o aplicativo será desenvolvido.

#### **4 CONCLUSÃO**

A utilização da plataforma Xamarin para o desenvolvimento de aplicativos que visam atingir públicos que utilizam não somente Android, como também iOS e UWP, torna a implementação destes mais barata e rápida, pois esta tecnologia disponibiliza o compartilhamento de código entre plataformas, sendo poucas coisas as que devem ser detalhadas individualmente.

Podemos concluir então que além de possuímos a possibilidade de despendar maior tempo em implementar funcionalidades úteis para aplicação e estudar novas maneiras de tornar a experiência do usuário a melhor possível, também poderemos propiciar um aplicativo que poderá vir a ser de grande utilidade para uma grande parcela da população.

#### **5 REFERÊNCIAS**

- CAFÉ, Adriel Almeida. Desenvolvimento de Cross-Platform Mobile Apps Utilizando o Titanium Mobile. (2012). 19 f. Monografia (Graduação) - Curso de Sistemas de Informação, Faculdade Zacarias de Góes (fazag), Valença – Ba, 2012.
- Coelho, Fabiano Simões. Formação estratégica de precificação: como maximizar o resultado das empresas. 2. Ed. São Paulo: Atlas 2009.

Larrosa, Otávio Augusto G. Benefícios da Reutilização de Código em Projetos Mobile Multiplataforma. In: Seinpar, 2014, Paranavaí. Semana De Informática De Paranavaí, 2014.

Las Casas, Alexandre Luzzi. Marketing de varejo. São Paulo: Atlas, 2004. 3º edição.

Microsoft Azure. O que é o Azure? Disponível em: <<https://azure.microsoft.com/pt-br/overview/what-is-azure>>. Acesso em: 09 de ago. 2017.

Microsoft Developer Network. *Visual Studio and Xamarin*. Disponível em: <<https://msdn.microsoft.com/en-us/library/mt299001.aspx>>. Acesso em: 09 de ago. 2017.

Xamarin. Uma Introdução ao Xamarin.Forms. Disponível em: <<https://developer.xamarin.com/pt-br/guides/xamarin-forms/getting-started/introduction-to-xamarin-forms>>. Acesso em: 09 de ago. 2017.