

# APLICATIVO DE GEOLOCALIZAÇÃO: O USO DO DISPOSITIVO MÓVEL PARA PROMOVER UMA ALIMENTAÇÃO ÉTICA.

Isadora Fagundes Gonçalves<sup>1</sup>  
Christian Berkenbrock<sup>2</sup>  
Sérgio Murilo Schütz<sup>3</sup>  
Roberto Fabiano Fernandes<sup>4</sup>

## INTRODUÇÃO

O número de usuários de internet móvel no Brasil alcançou 85 milhões em 2015, além disso, há um aumento indiscutível no uso de aplicativos para celular. Conforme a empresa Flurry (2015), houve um crescimento de uso de 58% em 2015 em relação ao ano anterior. (SANTOS,2015).

É possível afirmar que atualmente é dedicado um tempo considerável na utilização dos dispositivos móveis, onde há inúmeras formas de acessar informações variadas de forma móvel e rápida. Com a crescente demanda por plataformas que supram todas as necessidades do dia a dia, empresas investem de forma considerável em criação de novos aplicativos.

Dentro deste contexto, o presente projeto alinhará a procura por alimentação e serviços éticos em uma plataforma móvel e dinâmica.

Figura 1 – Alimentação e Serviços a partir da implementação da plataforma



Fonte: Os autores, 2017

## OBJETIVOS

O objetivo deste projeto é desenvolver um aplicativo mobile com informações fundamentais e geolocalização de estabelecimento com ideologia vegetariana, vegana e orgânica, sejam elas lojas, restaurantes e até mesmo feiras.

### Específicos:

- Inserir um novo público que, por dificuldade de achar informações, coloque em segundo plano a possível compra de alimentos veganos, vegetarianos e orgânicos.
- Otimizar tempo de procura por lugares que preencham esse requisito;
- Criar um atalho interativo (aplicativo x usuário) onde sejam possíveis avaliações dos lugares;
- Desenvolver uma funcionalidade que forneça uma média de preços.

## METODOLOGIA

Na primeira parte do projeto, está sendo feito uma pesquisa de todo o material disponível na internet sobre alimentação ética, vegetarianismo, veganismo, alimentos orgânicos e a linguagem necessária para desenvolver o aplicativo. Na sequência será desenvolvido um questionário, o qual será aplicado ao público-alvo através de mídias sociais, com intuito de entender as maiores necessidades dos usuários. Na segunda parte será desenvolvido uma pré-modelagem do aplicativo com utilização da UML – Linguagem de Modelagem Unificada, já aplicando a geolocalização para que, em seguida, seja possível iniciar sua codificação por meio de uma linguagem de programação para aplicações mobile.

## REFERÊNCIAS

DATAFOLHA. Consumo de carne, consumidores brasileiros se sentem mal informados em relação à procedência de seus alimentos. Disponível em: <<http://www.Datafolha.folha.uol.com.br/>>. Acesso Agosto de 2017.

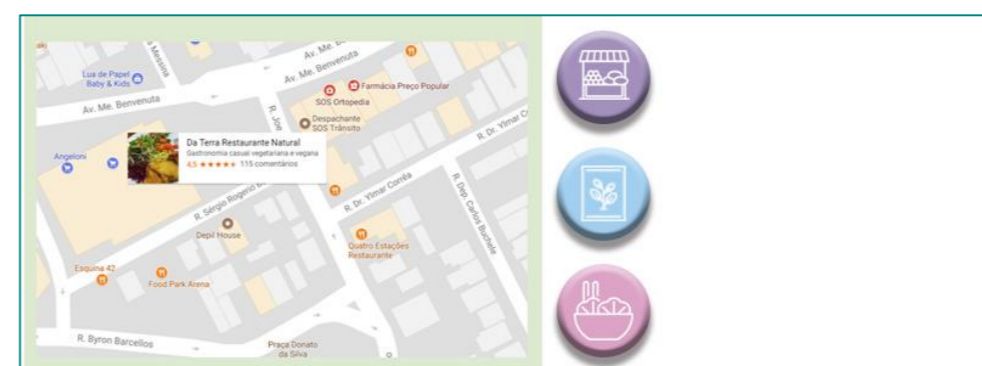
SANTOS, C. A. Uso dos aplicativos móveis cresceu 58% em 2015. Disponível em: <<http://www.mobiletime.com.br/05/01/2016/uso-dos-aplicativos-moveis-cresceu-58-em-2015/425202/news.aspx>>. Acesso Agosto de 2017.

## DESENVOLVIMENTO

O fato de ver-se divulgados, nas diversas mídias, escândalos envolvendo a indústria frigorífica, onde empresas foram acusadas de maquiagem e usar produtos químicos para mascarar sua produção, reforça o aumento e a busca por uma alimentação digna e saudável. Uma pesquisa realizada pelo Datafolha em janeiro de 2017 evidenciou que 63% dos brasileiros desejam reduzir o consumo de carne, vale destacar também que esse mesmo estudo apontou que 73% dos consumidores brasileiros sentem-se mal informados em relação à procedência de seus alimentos.

Há evidências de que essa tendência aumente, visto que há empreendedores dispostos a investir nessa área, fator esse, que influencia diretamente no surgimento de novos adeptos a uma alimentação ética.

Figura 2 – Clientes em potencial



Fonte: Os autores, 2017

A despeito do evidente crescimento de clientes, os usuários ainda sentem que há inúmeros obstáculos referentes ao lugar onde encontrar os produtos e serviços disponíveis no mercado, que compartilhem deste mesmo ponto de vista, sendo necessária uma ampla pesquisa para alcançar os resultados, tornando muito difícil a conexão de empresas com os mesmos propósitos do seu consumidor.

Alinhando essa necessidade dos consumidores, esse trabalho se propõe elaborar um aplicativo colaborativo, onde essas informações estejam inseridas de forma geolocalizadas e que fosse possível a avaliação e informações específicas do estabelecimento, fortalecendo e aproximando clientes de fornecedores.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente é usual fazer uma pesquisa dos restaurantes onde se quer ir, por meio de avaliação de itens como procedência, qualidade e até mesmo proximidade da residência, visto que estes são fatores fundamentais para a escolha de onde comer e, para aqueles que têm uma sensibilidade maior com a situação e a procedência dos seus alimentos, essa procura precisa ser mais minuciosa.

Avalia-se que não há uma ausência de informações, a dificuldade é a forma como essas informações estão disponíveis nas atuais páginas da web. Constata-se que essa dificuldade de acesso à informação afasta e desmotiva futuros adeptos em potencial a aderirem a uma alimentação mais ética.

Portanto, com a criação de um aplicativo interativo, fácil e onde as informações estejam compiladas, pode-se não só aproximar novos usuários, como também auxiliar as pessoas a encontrar o que procuram de uma forma mais rápida e efetiva.



<sup>1</sup> Graduanda em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc. E-mail: isaa.fg@gmail.com  
<sup>2</sup> Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc. E-mail: christian.berkenbrock@gmail.com  
<sup>3</sup> Mestre em Ciência da Informação. Faculdade Cesusc. E-mail: sergio.schutz@cesusc.edu.br  
<sup>4</sup> Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Faculdade Cesusc. E-mail: robertofabiano.fernandes@gmail.com