

# Plataforma móvel para comércio circular de roupa

*Proposta de Projeto*

Orientador: Nuno M. Garcia Co-orientador: Ivan Miguel Pires

## 1 Objetivos

Num mundo cada vez mais consumista, seja pelo comércio eletrónico ou em lojas de retalho, a utilização de tecnologia para as compras de vestuário está cada vez mais em voga. O objetivo seria desenvolver uma aplicação móvel de simples utilização em que existisse a troca de roupa, num contexto de comércio circular e colaborativo.

Os desafios associados a este trabalho centram-se na criação de uma aplicação móvel e *web services* que interligará com as bases de dados para a gestão de trocas de roupa, permitindo a colocação de imagens da mesma e as características da mesma, possibilitando a interação entre os utilizadores e a troca de roupas.

No final deverá ser produzido um relatório que detalhe o desenvolvimento da aplicação móvel, bem como a arquitetura do sistema a desenvolver (*e.g.*, base de dados). Inicialmente, deve ser feito um estudo das aplicações existentes no mercado, podendo culminar com a elaboração de uma revisão sistemática. Para o desenvolvimento o aluno conta com a colaboração de uma equipa de investigadores do Departamento de Ciência e Tecnologia Têxtil.

## 2 Tarefas a Realizar

T1 - Estudo do problema e estado da arte

T2 - Escrita de revisão de literatura das plataformas web e aplicações móveis existentes

T3 – Definição conceptual da aplicação móvel a desenvolver

T4 – Desenvolvimento da aplicação móvel

T5 - Escrita do relatório de projeto

T6 - Escrita de um *short paper*

## 3 Cronograma

	Fev	Fev	Mar	Mar	Abr	Abr	Mai	Mai	Jun	Jun
T1	X	X	X							
T2		X	X							
T3			X							
T4				X	X	X	X	X		

T5								X	X	
T6									X	

## 4 Requisitos Técnicos/Académicos

Conhecimento sobre o desenvolvimento de aplicações móveis para o sistema operativo Android.

## 5 Elementos de avaliação

A(o) aluna(o) deverá entregar os seguintes elementos para avaliação:

- relatório impresso (ver regulamento sobre número de exemplares);
- CD ou DVD (ou outro elemento de memória de massa) com os vários cenários e ambiente de virtualização e simulação e cópia do relatório em formato PDF;
- *Short paper* em formato digital a incluir no CD ou DVD.

## 6 Resultados esperados

- Um protótipo da aplicação móvel;
- Um relatório de projeto;
- Um *short paper*.

## 7 Referências

- Fernandes, S., Lucas, J., Madeira, M., Cruchinho, A. and Honório, I. (2018). Circular and Collaborative Economies as a Propulsion of Environmental Sustainability in the New Fashion Business Models. *Innovation, Engineering and Entrepreneurship*, pp.925-932.
- Roupas Livres. (2019). Roupas Livres. [online] Available at: <https://www.roupalivre.com.br/> [Accessed 22 Jan. 2019].
- The Nu.Wardrobe. (2019). FAQs | The Nu.Wardrobe. [online] Available at: <https://www.thenuwardrobe.com/faqs> [Accessed 22 Jan. 2019].

## 8 Contactos

Nuno M. Garcia (ngarcia@di.ubi.pt)