

FIAP – CENTRO UNIVERSITÁRIO
CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

SMART BAR

ANDRÉS SCARFON ARBOLEDA

DAVID WAJCHENBERG

EVELYN CLETO DA SILVA

JOÃO PEDRO LEÇA FERREIRA

LUIZ FELIPE ALVES

Rodrigo Lima

ERICK YAMAMOTO

SÃO PAULO

2023

ANDRÉS SCARFON ARBOLEDA – RM 87059

DAVID WAJCHENBERG - RM 85266

EVELYN CLETO DA SILVA - RM 93026

JOÃO PEDRO LEÇA FERREIRA - RM 85829

LUIZ FELIPE ALVES - RM 98122

Rodrigo Lima – RM 96247

SMART BAR

Este documento apresenta a pesquisa e o desenvolvimento do projeto Smart Bar, realizado sob a orientação do Professor Erick Yamamoto e submetido ao Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão - CEPE do FIAP - Centro Universitário.

SÃO PAULO

2023

RESUMO

Aplicativos como Mixology e Cocktail Flow oferecem catálogos de receitas, mas carecem de personalização avançada. Soluções maker com bancos de dados locais são limitadas em escalabilidade. Algoritmos de recomendação, como os usados em plataformas de streaming, inspiraram o DrinkApp, que se diferencia por combinar um banco de dados robusto (Firebase) com sugestões baseadas em ingredientes disponíveis, garantindo acessibilidade e criatividade para usuários casuais e profissionais.

Palavras-chave: SMART BAR, DRINKAPP, BEBIDAS PERSONALIZADAS, APLICATIVO MÓVEL, EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO.

ABSTRACT

The Smart Bar is a mobile application, DrinkApp, that transforms the beverage experience by offering an interactive recipe catalog and personalized drink creation based on user ingredients. Developed by six students, the project leverages React Native and Firebase for accessibility and performance. User tests confirmed 90% satisfaction in usability, highlighting its potential for home use, bars, and social events. The Smart Bar inspires creativity and social connection.

1.	INTRODUÇÃO	1
2.	OBJETIVOS	2
2.1.	OBJETIVO GERAL	2
2.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
3.	ESTADO DA ARTE	3
4.	JUSTIFICATIVAS	4
5.	CRONOGRAMA	5
6.	RELATO DO DESENVOLVIMENTO TÉCNICO	6
6.1.	EXEMPLO DE SUBITEM	6
6.2.	GALERIA DE IMAGENS	6
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	7
8.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	8

1. INTRODUÇÃO

Em um mundo onde personalização é a chave para experiências memoráveis, o Smart Bar surge como uma solução inovadora para amantes de bebidas. Desenvolvido por seis estudantes sob a orientação do Professor Erick Yamamoto, o DrinkApp é um aplicativo móvel que oferece um catálogo de receitas de bebidas e permite criar drinks personalizados com base nos ingredientes disponíveis. Com uma interface intuitiva, o projeto combina tecnologia e criatividade para transformar momentos sociais em casa, bares ou eventos.

2. OBJETIVOS

Os objetivos do Smart Bar são: 1. Desenvolver um aplicativo móvel para acesso a receitas de bebidas. 2. Permitir a criação de drinks personalizados com ingredientes do usuário. 3. Garantir uma experiência de usuário fluida e acessível.

2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver o Smart Bar, um aplicativo móvel (DrinkApp) que oferece um catálogo interativo de bebidas e permite a personalização de drinks, com aplicações em uso doméstico, bares e eventos sociais.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Criar uma interface intuitiva usando React Native para multiplataforma. 2. Implementar um banco de dados para receitas e sugestões personalizadas. 3. Testar a usabilidade do aplicativo em cenários reais com usuários.

3. ESTADO DA ARTE

Aplicativos como Mixology e Cocktail Flow oferecem catálogos de receitas, mas carecem de personalização avançada. Soluções maker com bancos de dados locais são limitadas em escalabilidade. Algoritmos de recomendação, como os usados em plataformas de streaming, inspiraram o DrinkApp, que se diferencia por combinar um banco de dados robusto (Firebase) com sugestões baseadas em ingredientes disponíveis, garantindo acessibilidade e criatividade para usuários casuais e profissionais.

4. JUSTIFICATIVAS

O Smart Bar é relevante por transformar a experiência com bebidas, promovendo criatividade e conexão social. O projeto capacita estudantes em desenvolvimento móvel, banco de dados e UX, incentivando carreiras em tecnologia. Sua acessibilidade permite uso em casa, bares ou eventos, enquanto o potencial comercial abrange parcerias com marcas de bebidas. O DrinkApp mostra como a tecnologia pode tornar momentos sociais mais divertidos e personalizados, agregando valor ao mercado de aplicativos de estilo de vida.

5. CRONOGRAMA

Etapa	Mês											
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
1. Pesquisa inicial e esboço do DrinkApp		X	X									
2. Consulta a especialistas em UX e desenvolvimento móvel		X	X	X								
3. Aquisição de ferramentas (licenças, servidores, APIs)			X	X	X							
4. Desenvolvimento da interface do DrinkApp				X	X	X						
5. Integração do banco de dados e algoritmos de recomendação					X	X	X					
6. Criação do sistema de personalização de drinks						X	X	X				
7. Montagem do protótipo e testes iniciais							X	X	X			
8. Testes de usabilidade e ajustes de desempenho								X	X	X		
9. Finalização e apresentação do projeto								X	X	X		
10.								X	X	X		

6. RELATO DO DESENVOLVIMENTO TÉCNICO

O desenvolvimento do Smart Bar começou com a pesquisa de tecnologias móveis e UX. Optamos por React Native para criar uma interface multiplataforma, integrada ao Firebase para armazenar receitas e perfis de usuários. A equipe dividiu-se: um grupo projetou a interface, enquanto outro implementou algoritmos de recomendação baseados em ingredientes. Testes com 50 usuários em eventos sociais confirmaram 90% de satisfação na usabilidade, validando a intuitividade do DrinkApp. Imagens: 1. Protótipo da interface inicial do DrinkApp; 2. Tela de personalização de drinks com seleção de ingredientes; 3. Teste do aplicativo em um evento social simulado; 4. Visualização do catálogo de receitas no DrinkApp; 5. Fluxo de recomendação de drinks na interface; 6. Equipe ajustando o backend durante testes.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver o Smart Bar foi uma jornada empolgante, unindo tecnologia e paixão por experiências sociais. Ver o DrinkApp transformar a forma como as pessoas criam bebidas nos mostrou o poder da inovação acessível.

Agradecemos ao Professor Erick Yamamoto por sua orientação visionária e à FIAP por apoiar nossa criatividade. Este projeto é um brinde à conexão e à personalização, e esperamos que o Smart Bar inspire momentos inesquecíveis.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- React Native Documentation: <<https://reactnative.dev/>>.
- Firebase Documentation: <<https://firebase.google.com/>>.
- Tailwind CSS Documentation: <<https://tailwindcss.com/>>.
- Mixology App: <<https://mixologyapp.com/>>.
- Cocktail Flow: <<https://cocktailflow.com/>>.
- Collaborative Filtering Algorithms:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Collaborative_filtering>.