



FARMAWHERE - PROTÓTIPO DE VENDING MACHINE DEDICADA À COMPRA E VENDA DE PRODUTOS FARMACÊUTICOS VIA WEBSERVICE PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS.

MARCIELLI OLIVEIRA
VINICIUS PEIXOTO

ORIENTADOR: CARLOS A. NASCIMENTO
CO-ORIENTADOR: CARLOS FEICHAS
CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMAS



Introdução

O que é?

- Vending Machine: Máquina destinada à venda de produtos farmacêuticos.
- Aplicativo móvel: Destinado à compra virtual de produtos farmacêuticos.

Compra virtual?

- Compra realizada através do aplicativo android.

Qual a razão?

- Alternativa às farmácias e drogarias em locais onde não haja tal serviço.





O Problema

- **Problema Identificado:** Necessidade da compra de algum medicamento ou produto farmacêutico e não possuir nenhum estabelecimento para realizar o ato, seja por horário de funcionamento do mesmo ou por localização geográfica do comprador.





Materiais e métodos

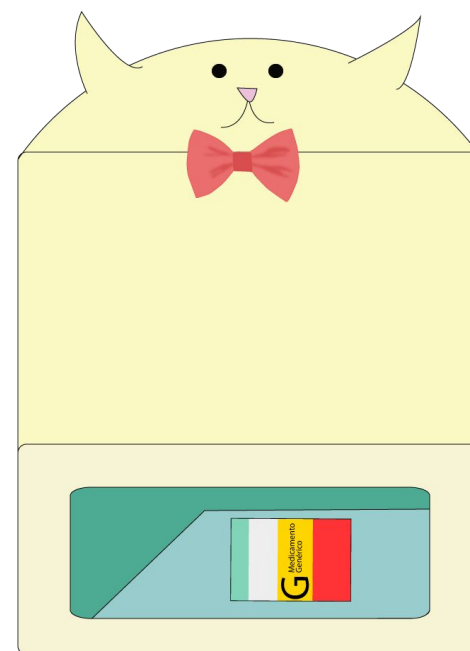
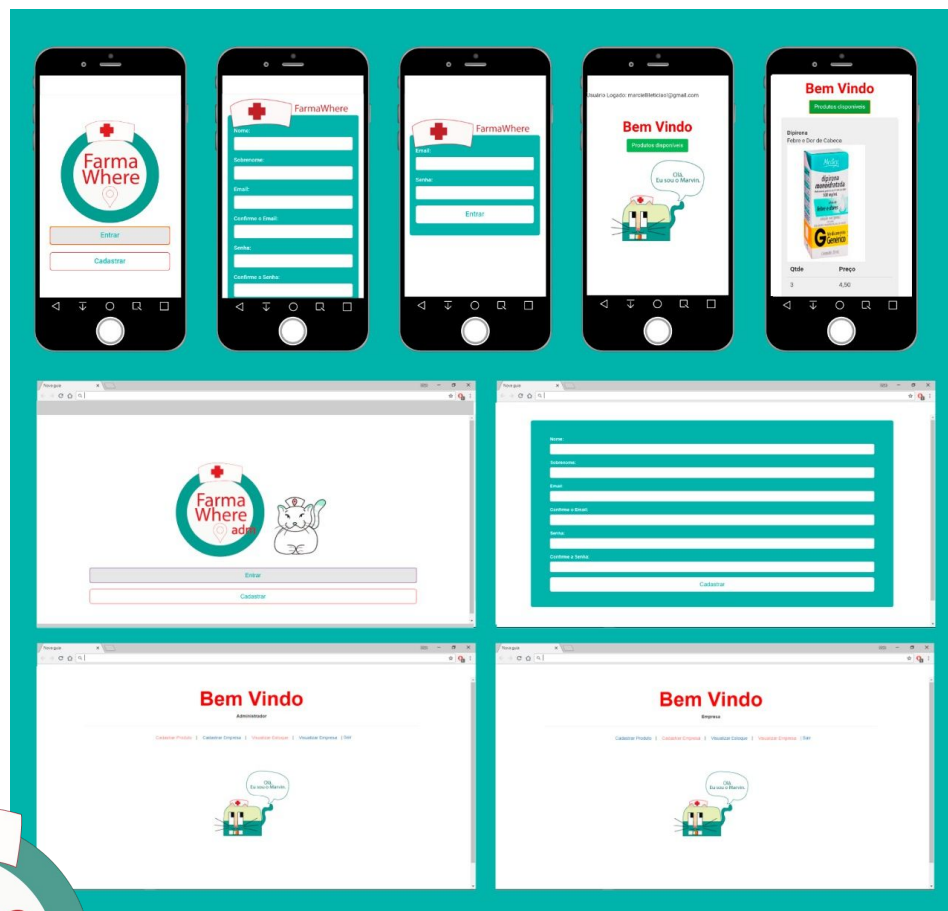
- **Ferramentas utilizadas**

- ☐ Arduino
- ☐ C
- ☐ PHP
- ☐ MySQL





Solução





Mercado

Diferencial: Disponibilidade (desde que haja abastecimento regular dos itens e internet para conexão da máquina).

Vantagem competitiva: Compra através de aplicativo para dispositivos móveis.

Localização + Disponibilidade + Comprar sem dinheiro físico





Aceitação

- **100 pessoas responderam a pesquisa.**

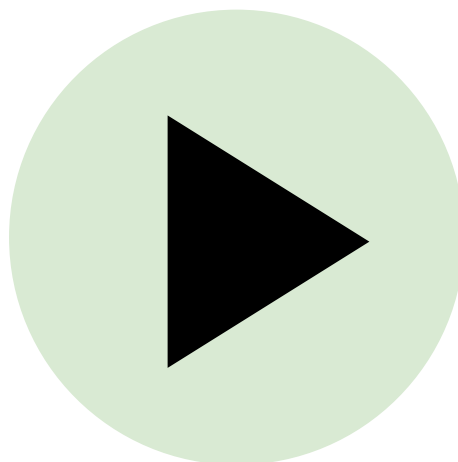
- ❑ 87% já precisaram de um produto farmacêutico fora de casa
- ❑ 69% estiveram sem farmácia aberta próxima a sua localização
- ❑ 79% efetuariam compras de produtos farmacêuticos em uma máquina de vendas





Resultados Atingidos

Vídeo: Cadastro e Visualização de dados





Resultados Atingidos

Demonstração: Máquina de Vendas e Aplicativo Móvel

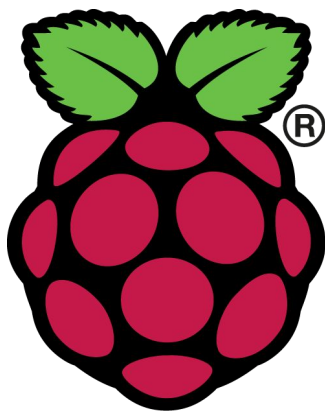




Projetos Futuros

Próximos passos:

- Implementação do Raspberry Pi
- Implementação do QR Code
- Implementação do Mercado Pago





Agradecimento

- Ao orientador, Carlos Alberto, que contribuiu para a concepção deste Trabalho de Graduação como ele se apresenta.
- Ao co-orientador, Carlos Feichas, que nos fortaleceu diante dúvidas.
- À banca, por nos oferecer alguns minutos do tempo para estar aqui.
- Ao professor Aníbal, por auxiliar na construção da vending machine e fornecer componentes.
- À todos que acreditaram no sucesso do projeto e estão envolvidos de alguma forma.

