

**CENTRO PAULA SOUZA
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE ITAPETININGA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMAS**

**EFRAIM DE ANDRADE MORAIS JUNIOR
GABRIEL DISSOTTI DO NASCIMENTO RODRIGUES
MARCOS DISSOTTI DO NASCIMENTO RODRIGUES**

FATEC EDU COLABORATIVO: Desenvolvimento do aplicativo Helpin

**CENTRO PAULA SOUZA
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE ITAPETININGA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMAS**

**EFRAIM DE ANDRADE MORAIS JUNIOR
GABRIEL DISSOTTI DO NASCIMENTO RODRIGUES
MARCOS DISSOTTI DO NASCIMENTO RODRIGUES**

FATEC EDU COLABORATIVO: Desenvolvimento do aplicativo Helpin

Projeto de Pesquisa apresentado à disciplina de Metodologia de Pesquisa Científica do Curso Superior de Tecnologia em Comércio Exterior da Faculdade de Tecnologia de Itapetininga sob orientação da Profª Drª Andressa Silvério Terra França.

Sumário

1.	DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	3
2.	JUSTIFICATIVA	3
1.1	O QUE JÁ EXISTE NESSE SENTIDO:.....	3
1.2	O QUE OS USUÁRIOS PRECISAM:	3
1.3	O QUE É FEITO:.....	4
1.4	O QUE OS ALUNOS NECESSITAM:.....	4
3.	OBJETIVOS.....	4
1.5	OBJETIVO GERAL	5
1.6	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
4.	PROBLEMATIZAÇÃO	6
5.	HIPÓTESES.....	6
6.	METODOLOGIA	6
7.	REVISÃO DA LITERATURA.....	6
8.	CRONOGRAMA	7
9.	CONCLUSÃO	7
	REFERÊNCIAS.....	8

1. DELIMITAÇÃO DO TEMA

Desenvolvimento de um aplicativo que deverá facilitar a comunicação entre os alunos para compartilhar conhecimento e suscitar o aprendizado colaborativo, tendo em vista que, à princípio o aplicativo deve abranger como público alvo os alunos da Faculdade de Tecnologia de Itapetininga.

2. JUSTIFICATIVA

1.1 O QUE JÁ EXISTE NESSE SENTIDO:

Atualmente, existe plataforma a Brainly, onde uma pessoa pode publicar questões para outras pessoas possam responderem. A Brainly foi fundada em 2009, logo em 2015 já possuía 40 milhões de usuários em 35 países, isto indica que os investimentos em aplicações desse nicho têm taxa alta de conversão de usuários. De acordo com os criadores, o sucesso dessa rede social educativa deve-se ao fato de que os alunos enfrentam problemas similares e a Brainly oferece como solução respostas corretas e quase imediatas (QUAINO, 2015).

1.2 O QUE OS USUÁRIOS PRECISAM:

Embora os usuários possam tirar suas dúvidas por meio da Brainly, os usuários precisam conhecer outras pessoas que detém determinado conhecimento para que não apenas ajude a sanar uma dúvida temporária, mas para aproximar as pessoas estimulando naturalmente a comunicação verbal e então desenvolver o aprendizado colaborativo, que origina-se de duas ou mais pessoas trabalhando na construção do conhecimento juntas (ROSATELLI, 1999).

1.3 O QUE É FEITO:

Até o momento na Fatec Itapetininga, com base na observação dos autores, quando os alunos necessitam compreender um determinado assunto e não conseguem através de fóruns ou pesquisa na internet, eles procuram por monitores de determinadas matérias para fazer suas perguntas e estes devem tentar respondê-las. O problema é que os programas de monitorias possuem dias e horários específicos, tais que muitas vezes não atendem as necessidades dos alunos em função das suas ocupações como trabalho ou por questões geográficas como a distância, falta de transporte e muitas outras possíveis variáveis complicações.

1.4 O QUE OS ALUNOS NECESSITAM:

De acordo com os autores, os alunos necessitam de uma plataforma onde pessoas que desejam aprender possam pesquisar por determinado conhecimento e disponibilidade de outras pessoas, para que através de um algoritmo inteligente o sistema faça a listagem das pessoas que detém determinado conhecimento, então o aluno selecione uma pessoa para lhe ensinar e realize o agendamento de uma sessão a fim de tirar sua dúvida através de chat ou videoconferência.

O produto do desenvolvimento desse projeto pode estimular o aprendizado e suscitar a busca pelo conhecimento, visto que o aplicativo a ser desenvolvido seguirá boas práticas de UI/UX (*User Interface/User Experience*) para tornar a interface intuitiva o suficiente a ponto de ser natural para o usuário final em questão, portanto afastando a dificuldade em utiliza-lo (FERREIRA, 2017).

3. OBJETIVOS

1.5 OBJETIVO GERAL

Promover o aprendizado colaborativo e o compartilhamento de conhecimentos entre pessoas que desejam ensinar e pessoas que anseiam por aprender.

1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conceituar o aprendizado colaborativo;
- Enfatizar a importância do aprendizado colaborativo e compartilhamento do conhecimento;
- Apresentar os processos adotados para o desenvolvimento do aplicativo;
- Medir os resultados obtidos com o uso do aplicativo;