

APLICATIVO SCIENTIA

MENDES, José L. M.¹; JUNIOR, Lindomar B. S.¹; LIMA, Luis F. S.¹
Orientadora Prof.^a PASSOS, Ingrid B. A. ²

¹Alunos do Curso Técnico Desenvolvimento de Sistemas ministrado pelo SENAI Feira de Santana - Bahia, matriculados na Turma 82715.
E-mail do líder: jose.l.melo@ba.estudante.senai.br.

²Docente do Curso Técnico Desenvolvimento de Sistemas – SENAI Feira de Santana - Bahia. ingrid.passos@fieb.org.br

INTRODUÇÃO

A educação é algo essencial ao ser humano, considerada um direito do governo prestá-la a todo cidadão. Infelizmente, a realidade é que nem todos têm acesso. Segundo Piaget (1975), a educação é um processo de construção do conhecimento, no qual o sujeito é ativo e participante de sua aprendizagem. Já para Vygotsky (1984), a educação é uma prática social que tem como objetivo promover o desenvolvimento cognitivo e socioafetivo do indivíduo. Além disso, as pessoas gostam de ganhar ou aprender coisas novas e acessíveis. Com isso em mente, será criado um aplicativo pensando na forma social de conectar as pessoas e espalhar o conhecimento.

OBJETIVO

Levantar dados sobre o interesse das pessoas em aprender algo novo na internet e como seria recebida a ideia de um aplicativo englobando a compra, venda e troca de conhecimentos.

METODOLOGIA

Foi levantada uma pesquisa de campo usando o *Google Forms* para adquirir a opinião pública (principalmente repassada para estudantes), com perguntas de múltipla escolha para termos uma base de valores que os usuários estariam dispostos a pagar.

Para validar a ideia do nosso aplicativo, criamos um formulário, aplicado na Instituição de Ensino SENAI, perguntando principalmente sobre preços de cursos e se os outros teriam interesse em garantir uma renda extra. No gráfico 1, as três questões são objetivas com as mesmas respostas ligadas ao investimento em cursos de *freelancers*, cursos de curta e média duração.

PROBLEMA DE PESQUISA

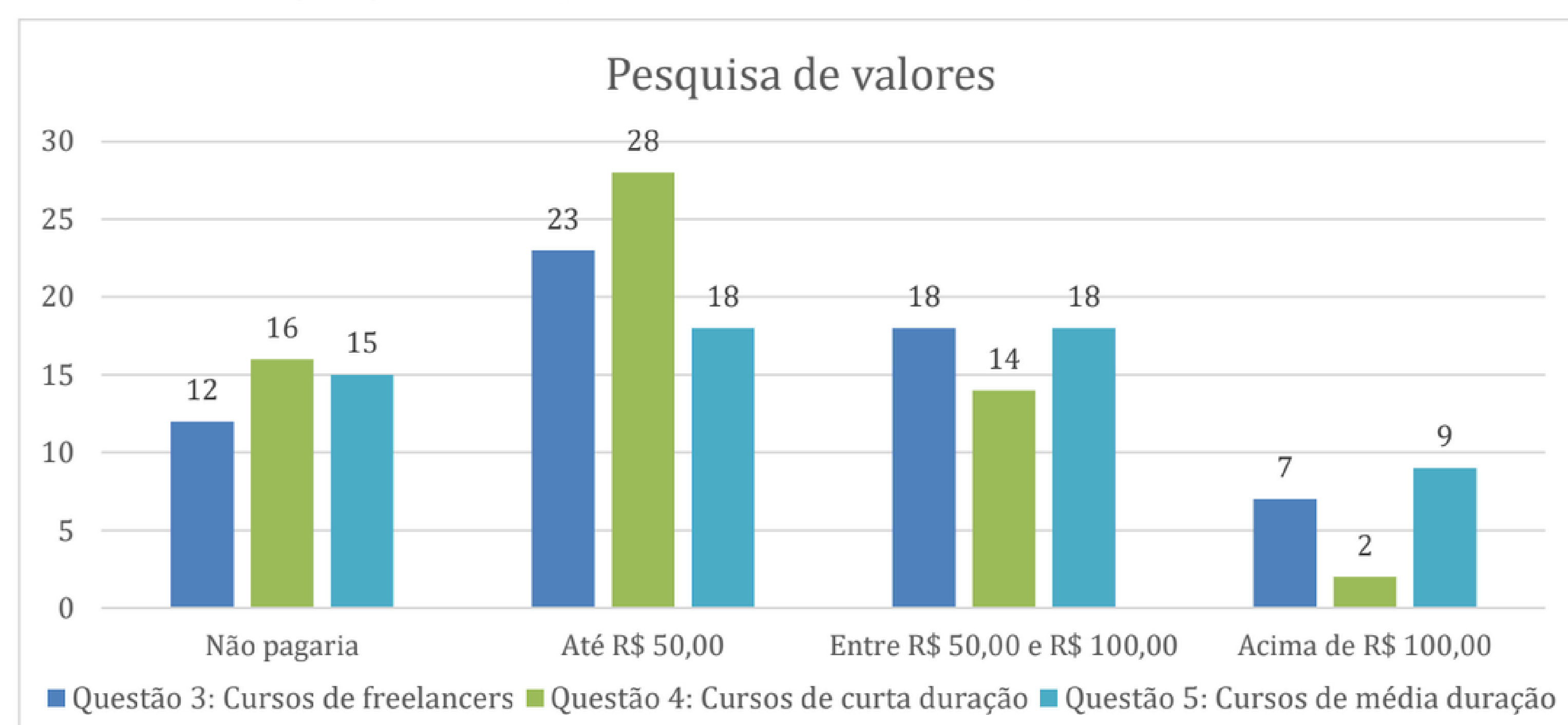
Os preços ofertados pelos *freelancers* e em instituições por cursos de média e curta duração são realmente justos? Quanto as pessoas estariam dispostas a pagar?

RESULTADOS

No começo do desenvolvimento, foram realizados esboços de um aplicativo gratuito com algumas funcionalidades semelhantes a aplicativos famosos de redes sociais, como o Instagram e o *TikTok*. Ao lado está sendo apresentado o protótipo inicial do referido projeto. Na tela 01, é exposta a sua tela inicial, com anúncios para monetizar o aplicativo. Em sequência, na tela 02, representa um menu com funções essenciais para o usuário, e por último, na tela 03, uma aba com a funcionalidade semelhante ao *TikTok*, nomeada de “*Fast Learn*”. De acordo com nossa pesquisa (realizada na Instituição de Ensino SENAI) no gráfico 1, as três questões são objetivas com as mesmas respostas ligadas ao investimento em cursos de *freelancers*, cursos de curta e média duração. Logo após isso, as questões 1 e 2 são objetivas e a 6 uma questão aberta ligadas ao interesse das pessoas em ensinar o outro, com cobranças ou não, e em troca o próximo lhe ensinaria algo. As perguntas foram essenciais para reforçar a ideia do aplicativo, o gráfico 01 deixa evidente que um preço considerado justo para estas pessoa seria de até R\$50,00 (considerando os cursos na internet) e o gráfico 02 conclui ainda mais a proposta do aplicativo, grande maioria querem ensinar e/ou aprender algo novo.

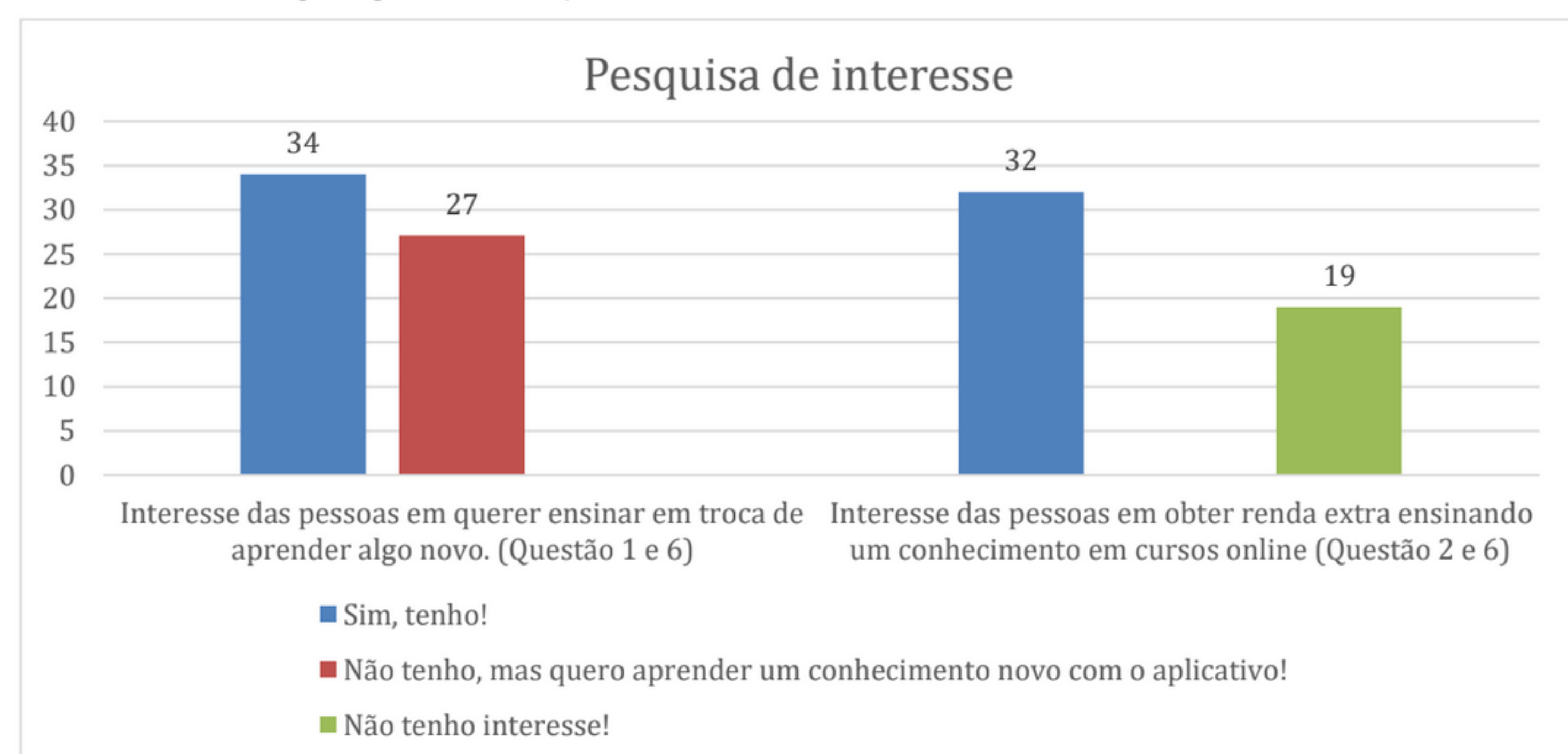


Gráfico 1 – Contagem geral das respostas referente às Questões 3, 4 e 5



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Gráfico 2 – Contagem geral das respostas referente às Questões 1, 2 e 6.



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

REFERÊNCIAS

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1994.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.