



QUALIDADE DE SOFTWARE

Matheus da Costa Castro

Análise de Qualidade de Aplicativo GPS e Mapa Colaborativo

Waze e Google Maps

Rio de Janeiro

2022

1. RESUMO

As tecnologias criam oportunidades para análises espaciais com a finalidade de desenvolver estudos acerca de uma determinada área. Como consequência desta evolução, os custos de preparação e distribuição de representações, especialmente em meios eletrônicos e sites têm sido reduzidos, favorecendo suas disponibilizações de forma gratuita. Isto proporcionou um aumento significativo no número de usuários que procuram ajuda de meios digitais ao invés dos meios impressos.

2. SUMÁRIO

1. RESUMO	2
2. SUMÁRIO	3
3. INTRODUÇÃO	4
4. O PROJETO	5
4.1 Detalhes do produto ou serviço	5
4.2 Tabela de Análise	6
4.3 Relatório	6
4.4 Evidências	7
4.5 Onde encontrar	8
5. CONCLUSÃO	9
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	10

3. INTRODUÇÃO

Com a evolução das técnicas e de softwares gráficos vários termos surgiram para as diversas especialidades, assim como diferentes conceituações dos termos, onde por exemplo “Geoprocessamento é um conjunto de técnicas computacionais que opera sobre bases de dados (que são registros de ocorrências) georreferenciados, para os transformar em informação (que é um acréscimo de conhecimento) relevante...” (XAVIER DA SILVA, J.; 2001; p.12-13). Essa tecnologia pode ser aplicada em diversos segmentos, como: Gestão Municipal, Meio Ambiente, Agronegócios, serviços públicos de saneamento, telecomunicações, Educação, dentre outros.

Para isso temos as chamadas Geotecnologias, que provêm uma gama de recursos para o desenvolvimento de projetos, tanto no ramo acadêmico como na parte técnica de empresas. Estes recursos tecnológicos, possibilitam uma maior precisão e acurácia durante o desenvolvimento da pesquisa. Portanto as Geotecnologias são compostas por soluções em hardware, software e peopleware que juntos se constituem em poderosas ferramentas para a tomada de decisões. As Geotecnologias servem como mecanismos de apoio nos diagnósticos e encaminhamentos de soluções relativas ao espaço analisado.

4. O PROJETO

Hoje em dia a tecnologia não é um obstáculo para subsidiar a questão da gestão e o planejamento urbano. O problema hoje é a falta de capacitação e desconhecimento das possibilidades já existentes, em outros termos, o uso do geoprocessamento e de técnicas cartográficas em urbanismo, é limitado muito mais pela falta de capacitação das pessoas e o conhecimento de interpretação dos mapas de qualidade. A utilização de técnicas e materiais disponíveis de forma gratuita apresenta-se como uma importante ferramenta, ainda mais em meios digitais já que hoje em dia muitas pessoas possuem acesso a internet e tem em suas mãos um smartphone que possibilita a utilização de serviços de localização via GPS e mapa colaborativo, fazendo com que mapas impressos passem a ser deixados de lado. As Tecnologias Digitais trouxeram novas maneiras de ver e apreender o espaço, assim como transformaram as formas de se construir o conhecimento e de se ensinar e aprender. E nesta contextualização a chamada revolução tecnológica tem modelado novos espaços e tempos, e, estruturado novos conceitos culturais e sociais que têm condicionado uma dimensão humana

4.1 Detalhes do produto ou serviço

Nome do produto ou serviço:	Mapas digitais/colaborativos e Serviços de Localização via GPS
Fabricante:	Google Maps ou Waze
Tempo de uso:	No dia a dia em viagens a trabalho e me locomovendo a lugares que não são tão familiarizados, principalmente para conseguir enfrentar menos trânsito e chegar no menor tempo possível ao meu destino.
Outros detalhes relevantes sobre o produto:	Aplicação para dispositivos móveis, baseada na navegação por GPS e que contém informações de usuários e detalhes sobre rotas, dependendo da localização do dispositivo portátil na rede

4.2 Tabela de Análise

Característica	Sua percepção	Referência da evidência [caso tenha]
Usabilidade:	Interface de fácil utilização, ajudar motoristas a chegarem ao destino no menor período, não tem muito o que inventar. Essa é uma ótima característica, pois torna a visualização menos confusa.	Exemplo: Imagem 1 e 2 da interface dos aplicativos Google Maps e Waze no sistema operacional android
Matéria prima:	Utiliza dados de localização via GPS para ajudar o usuário se locomover por rotas variadas	
Performance:	Waze e Google Maps funcionam em praticamente todos os dispositivos compatíveis com Android e iOS, mesmo em versões mais antigas de ambos os sistemas. Os serviços ainda podem ser acessados no painel de carros com Android Auto e Apple CarPlay	Exemplo: Imagem 3
Design:	A interface tem os aspectos de uma rede social, e por isso pode soar familiar para a maioria dos usuários	Ex. Imagem 1
Durabilidade	Compatíveis com Android e iOS, mesmo em versões mais antigas de ambos os sistemas e com atualizações frequentes por parte das desenvolvedoras	

4.3 Relatório

O que dá para perceber em relação ao Waze, é que este tem como diferencial o foco nos motoristas de carros e motocicletas, sendo o mais indicado se você quer algo mais simples e exclusivo para os trajetos mais rápidos. A interface tem os aspectos de uma rede social, e por isso pode soar familiar para a maioria dos usuários. Já o Google

Maps abrange um número maior de recursos que atendem não somente os motoristas, mas também os pedestres que andam a pé, usam transporte público ou vão de bicicleta. Por se tratar de um serviço do Google, as informações tendem a vir mais completas.

Portanto, no dia a dia tendo a optar na escolha do Waze, já que me locomovo bastante de carro, pois ele sempre vai mostrar e se adaptar ao caminho mais rápido para chegar ao destino. O Maps fica para todos os outros percursos, sejam eles a pé, de ônibus, bicicleta, trem ou metrô.

4.4 Evidências

Exemplos de evidências:

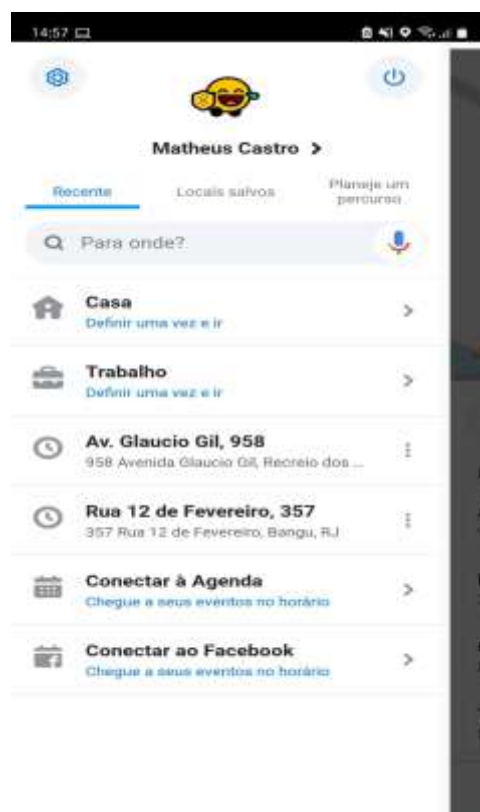


Imagem 1: Tela inicial do Waze

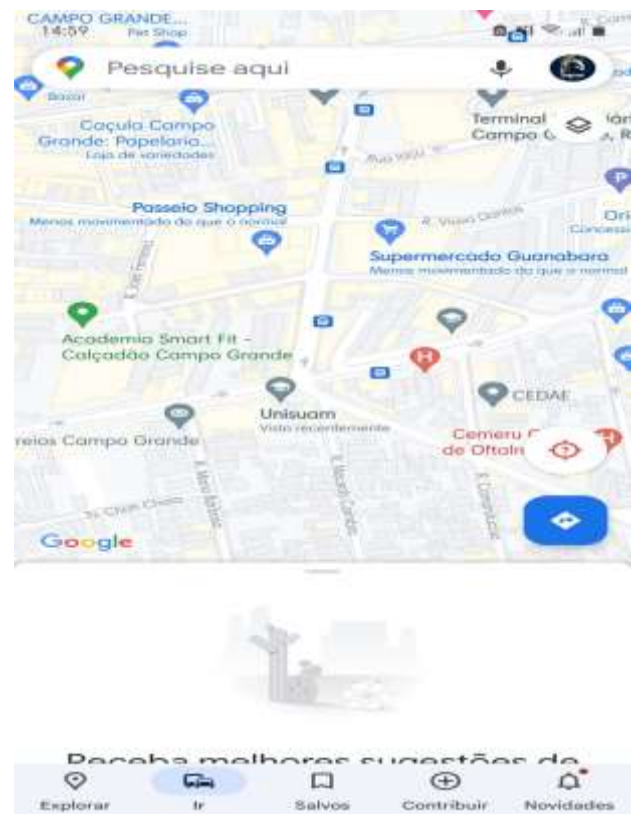
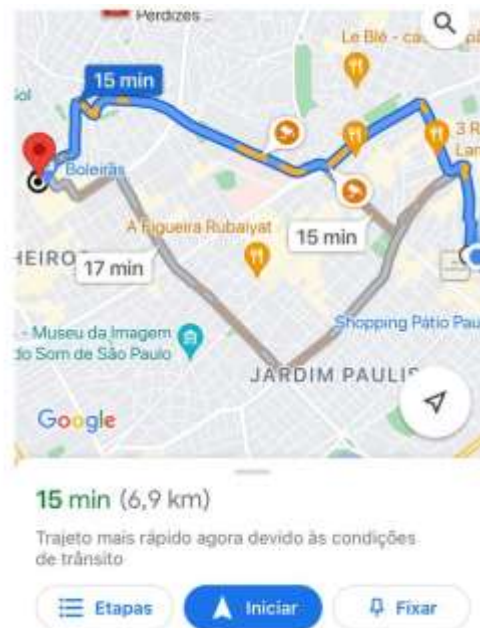
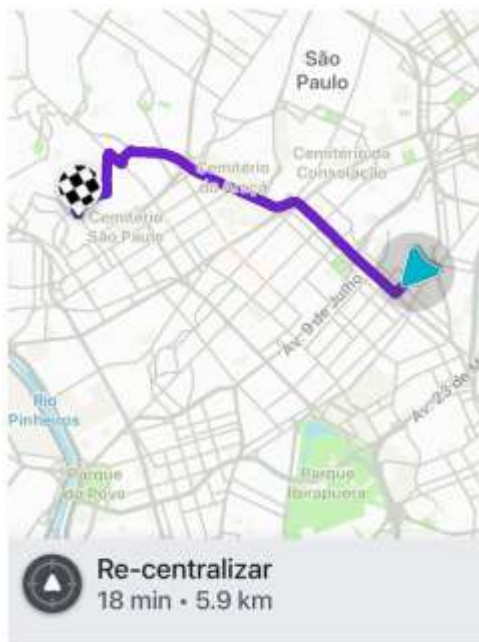


Imagem 2: Aplicativo Google Maps



Imagem

3: Funcionamento do Waze e Google Maps

4.5 Onde encontrar



Imagem 4: App Waze e Android no celular

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.waze&hl=pt_BR&gl=US

<https://apps.apple.com/br/app/waze-gps-e-tr%C3%A2nsito-ao-vivo/id323229106>

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.maps&hl=pt_BR&gl=US

<https://apps.apple.com/br/app/google-maps-tr%C3%A2nsito-comida/id585027354>

5. CONCLUSÃO

Trabalhar com a questão espacial, relacionando tal tema com a utilização das tecnologias de locomoção, possibilita percepções diferenciadas do espaço, já que as pessoas tendem a perceber hoje o espaço de maneira diferenciada e esta percepção acaba gerando representações espaciais diversificadas. Cada usuário destas plataformas acaba utilizando os aplicativos de forma diferenciada, uns para percorrer caminhos/rotas mais curtas e outras mais longas, mas todos com a mesma finalidade de se locomover de maneira mais ágil pelas cidades, tentando evitar assim engarrafamentos longos e chegar ao seu destino de maneira mais rápida.

O trabalho propôs uma metodologia de análise de dois aplicativos de mapeamento colaborativo que hoje são destaques no ramo de aplicativo de locomoção via GPS e através desta análise preliminar demonstrar alguns pontos importantes destas duas plataformas como a questão da usabilidade, sua performance, design, entre outras características e com isso tentar demonstrar quais são seus principais pontos fortes e como que estes aplicativos se tornam importantes num cenário diário de locomoção de um usuário. Conclui-se também que, a utilização de técnicas e materiais disponíveis de forma gratuita apresenta-se como uma importante ferramenta de atualização sobre as múltiplas relações espaciais do usuário com o ambiente ao seu entorno.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KRAAK, M. J.; BROWN, A. Web cartography: developments and prospects. London: Taylor and Francis, 213 p., 2001

LATUF, M. O.; BANDEIRA, S. C. Uma Proposta de Utilização de Cartas Imagens, Leopoldo, RS. Quarta Jornada de Educação em Sensoriamento Remoto no Âmbito do Mercosul, 2005

MENEZES, P.M.L.; FERNANDES, M. C. Roteiro de Cartografia. São Paulo: Oficina de Textos, 288,

2013. PETERSON, M. P. Interactive and Animated Cartography. New York: Prentice Hall, 464 p., 1995.

Referência:

Para valer: <https://support.google.com/waze/answer/6078702?hl=pt-BR>