

APLICAÇÕES MÓVEIS E O SEU AUXÍLIO AO HOMEM: Como a tecnologia *mobile* pode aumentar a produtividade das pessoas.

Marcus Vinícios Brito Monteiro¹

Letícia Veiga Vasques²

RESUMO

Este artigo aborda a maneira de como as aplicações móveis, em especial as aplicações disponíveis nos Gadgets, Smartphones e Tablets na atualidade, podem auxiliar o Homem em diversos campos, como a saúde, a segurança, a educação, nos esportes, na vida social, na engenharia, nas artes e na informação de maneira que o Homem tenha melhor proveito no campo onde estiver atuando, através das aplicações móveis presentes nas lojas virtuais como a AppStore e a Google Play. A Metodologia usada foi a Revisão Bibliográfica. Após os estudos de como essas aplicações podem ajudar o homem a viver melhor ou ser mais produtivo no campo em que esteja atuando, foi possível confirmar a grande utilidade destas aplicações em benefício do Homem. Áreas como a saúde, a engenharia, a educação e as artes estão sendo melhor exploradas, afim de se obter um melhor desempenho em cada uma delas, contribuindo para um mundo mais produtivo, saudável e inteligente.

Palavras-chave: Aplicações Móveis. Produtividade. Auxílio ao Homem.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho visa explorar como as aplicações móveis podem auxiliar o homem no mundo em que vivemos e o grau de confiabilidade destas aplicações, assim como o emprego destas aplicações em diversos campos/maneiras e analisar como estas ferramentas podem se

¹Marcus Vinícios Brito Monteiro. Pós-graduando em Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis. E-mail: vini.brito@gmail.com.

²Letícia Veiga Vasques. Mestranda em Letras. Orientadora. E-mail: leticiavasques@unis.edu.br.

tornar essenciais para o homem moderno. Tal abordagem justifica a utilidade das aplicações móveis não somente na esfera econômica, mas como ferramentas reais de auxílio ao Homem. O objetivo deste trabalho é analisar a existência e o nível de auxílio de aplicações móveis para com o Homem de maneira que possamos obter maior produtividade, conseqüentemente avançando em diversas áreas importantes para a humanidade com a saúde, engenharia, educação, entre outras. Este propósito será alcançado através da Pesquisa de Campo. O universo pesquisado são as lojas de Aplicativos, o meio comum para obtenção destas aplicações.

É notável que com o avanço da tecnologia, as pessoas utilizam cada vez mais recursos que podem auxiliá-las a obter maior desempenho nas áreas onde estejam atuando. Os aparelhos de telefone atuais, e outros dispositivos móveis como Tablets, sintetizam bem o atual momento tecnológico em que estamos vivendo, com um universo de aplicações voltadas para as mais diferentes áreas e campos de atuação.

Estas aplicações estão cada vez mais presentes no dia das pessoas. Redes sociais, E-mails, Calendários, aplicativos para edição de fotos, GPS, Sistemas de pagamento via Smartphone, entre outras aplicações, agora fazem parte do cotidiano do Homem moderno e estas, são atualizadas periodicamente de acordo com a necessidade e utilidade das pessoas.

2 CENÁRIO

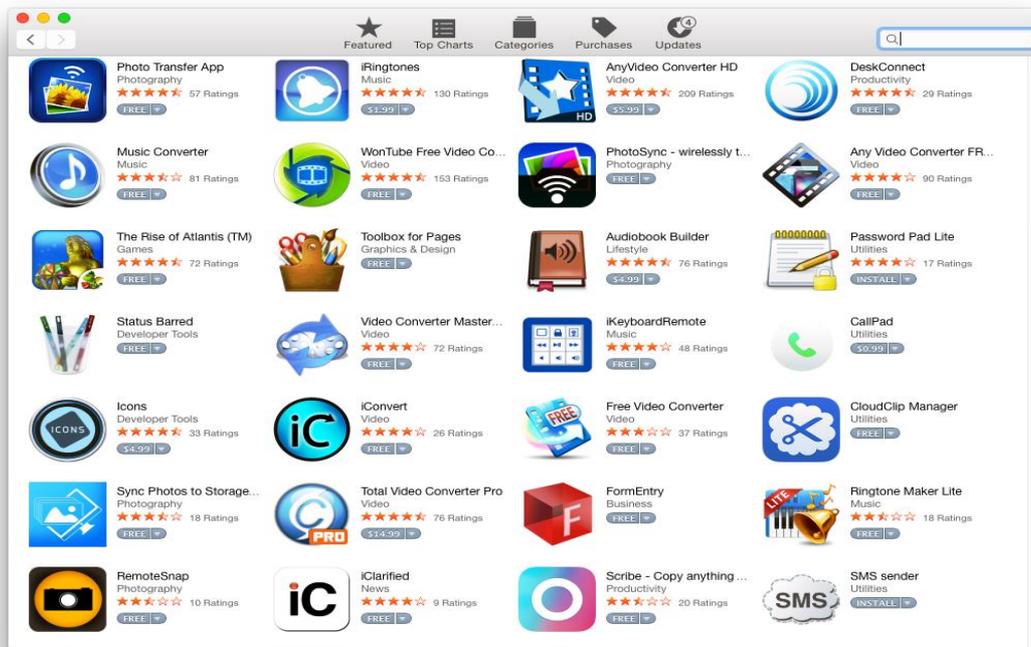
Com o avanço da telefonia no começo da década de 90, surgiu um novo mercado, o mercado da telefonia móvel. O que antes era apenas um sonho para muitas pessoas que precisavam de mobilidade e uso do telefone ao mesmo tempo, agora era real. Grandes empresas como a Motorola, a Ericsson e a Nokia se estabeleceram no ramo. E em pouco tempo, milhares de pessoas ao redor do mundo já tinham seus aparelhos. [A HISTORIA DOS TELEFONES CELULARES, 2012].

Com a evolução destes aparelhos tanto no design e hardware (redução de tamanho, aprimoramento da tela, adição de processadores) e no software (adição de sistemas operacionais), mais e mais pessoas adquiriram novos aparelhos. E em meados de 2007, A Apple Computers lança o primeiro telefone considerado de fato um Smartphone [Mathew, 2007].

O iPhone é uma ferramenta poderosa e estimulante que combina diversão e funcionalidade.(Mark, 2009).

Com a possibilidade criar aplicações que rodam nos sistemas operacionais dos Smartphones, A Apple, criadora do grande responsável por alavancar o mercado de Smartphones, o iPhone, lança a sua loja de aplicativos em 2009. E no mesmo ano, já registrava mais de dois bilhões de downloads. [APPLE'S APPSTORE DOWNLOADS TOP TWO BILLION, 2009].

Figura: 1 – Loja de Aplicativos AppStore



Fonte: (APPSTORE, 2015)

No ano seguinte este número triplica e o número de desenvolvedores cresce relativamente a este “boom” de aplicações. O Google em parceria com a Samsung fazem frente à concorrência da Apple e cria a Android Market que depois mudaria seu nome para GooglePlay Store com também milhões de Apps [O ANDROID MARKET TORNA-SE GOOGLEPLAY, 2012].

3 APLICAÇÕES MÓVEIS

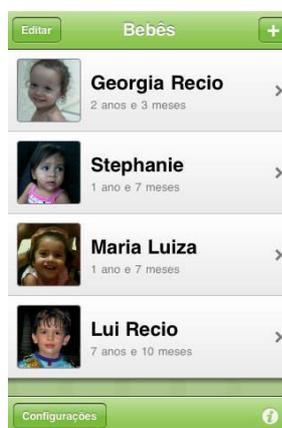
O surgimento do Tablet aproximou definitivamente as pessoas das aplicações móveis. Dentro deste cenário, é comum o uso de aplicações pelo usuário final. Com um cartão de crédito apenas, é possível comprar qualquer aplicação que esteja disponível em qualquer umas das lojas de aplicativos, que seja de seu agrado, as chamadas aplicações pessoais.

Com este crescimento, o mercado de aplicações se torna rentável e é nesse ponto que as empresas entram em cena para alavancar um outro nicho de negócio, as aplicações corporativas (Higa, 2014).

3.1 APLICAÇÕES PESSOAIS

Com muitos dispositivos móveis no mundo, as empresas de desenvolvimento de software criaram e criam aplicações para qualquer tipo de nicho que se pode imaginar. Desde aplicações para produtividade a jogos. É interessante observar a criatividade destes desenvolvedores para tirar o máximo de proveito do dispositivo através de suas aplicações. Um exemplo de aplicações pessoais é o aplicativo BabyNotes, que auxilia pais a tomarem nota de tudo relacionado ao crescimento de seus filhos, como controle de vacinas, gráficos gerados a partir da alimentação, controle de exames médicos, altura, peso, entre outras funcionalidades[BABYNOTES, 2010].

Figura: 2 – Aplicativo BabyNotes



Fonte: (BABYNOTES, 2010)

Os gráficos gerados pelo uso contínuo são realmente um ponto interessante no aplicativo BabyNotes. É possível filtrar por tipos de alimentos como sólidos e líquidos, e, a partir de um determinado número de refeições, é possível ver de uma maneira elegante e dinâmica, os gráficos para cada tipo de alimento auxiliando mães e médicos com informações relevantes. [BABYNOTES, 2010].

3.2 APLICAÇÕES CORPORATIVAS

As tecnologias móveis estão, sem dúvida, mudando a maneira como as empresas operam e interagem com seus clientes em todos os setores. Segundo Jaqueline Woods: "Fundamentally, mobile devices have changed the way businesses and consumers conduct commerce, search for information, communicate and collaborate" ("Fundamentalmente, dispositivos móveis têm mudado a maneira que negócios e consumidores conduzem o comércio, pesquisam por informação, se comunicam e colaboram")(Woods, 2014).

Com um mercado exponencialmente em crescimento e rentável, cada vez mais empresas aderem ao uso da tecnologia e passam a produzir ou encomendar os seus próprios aplicativos voltados especificamente para seus negócios ou clientes (Woods, 2014).

Figura: 3 – Aplicativo corporativo Itaú



Fonte: (ITAÚ30HORAS, 2015)

O Aplicativo Itaú permite realizar a maioria das transações de um caixa-eletrônico, como consulta de saldo, transferência, pagamento de contas, consulta a cartões de crédito, extratos, etc.[ITAU 30 HORAS NA APPSTORE, 2015].

Com o uso desta aplicação, a comodidade para o cliente é o ponto a ser atingido. É possível agendar uma conversa de áudio e vídeo com o gerente de sua agência e tratar de assuntos delicados sem precisar sair de casa.

3.3 SOLUÇÕES MULTIPLATAFORMA

A concorrência no mercado de dispositivos móveis é forte. Existem várias opções de dispositivos, tamanhos, telas e sistemas operacionais. Visando atingir o maior número de clientes que podem ter o aplicativo da empresa como benefício, as empresas desenvolvem e distribuem suas aplicações no maior número de plataformas possíveis como o iOS (com aplicações voltadas para o sistema da Apple, que rodam nos iPhones/iPads/Apple Watch e utilizam Objective-C e Swift como linguagem de programação), Android (aplicações para a plataforma Google que rodam em tablets e smartphones, utilizam a linguagem Java como linguagem de programação), Windows Phone (aplicações da plataforma Windows para smartphones que podem ser desenvolvidas com linguagens como C# com XAML, C++ com XAML, VC com XAML e HTML com JavaScript), entre outras. Isso permite que o usuário tenha o mesmo produto na plataforma em que desejar, tornando ainda mais difundido o uso das aplicações no cotidiano. Um bom exemplo é o aplicativo Evernote, uma espécie de agenda onde é possível gerenciar suas tarefas, suas contas a pagar, e outra infinidade de funcionalidades que auxiliam qualquer pessoa, seja um profissional ou não [EVERNOTE NA APPSTORE, 2015].

Figura: 4- Aplicativo Evernote na AppStore



Fonte: (APPSTORE, 2015)

O Aplicativo Evernote permite a criação de lista de tarefas, compartilhamento entre usuários, marcação de prioridades, alertas, anexar imagens e sons às suas listas e muitas outras funções indispensáveis para quem precisa ter um acesso rápido à notas e lembretes [EVERNOTE NA APPSTORE, 2015].

4 AUXÍLIO DE APLICAÇÕES MÓVEIS AO HOMEM

O homem de hoje tem uma gama de recursos para o seu auxílio, seja em qualquer área. Uma das áreas onde o uso das aplicações móveis são bastante utilizadas é a Medicina. Existem centenas de aplicativos em qualquer loja virtual de aplicações, relacionados à área. Aplicações que auxiliam os profissionais desde a otimização de tarefas cotidianas a aplicações de troca de conhecimento com bases médicas de acesso restrito à médicos e profissionais da saúde. Uma das aplicações mais interessantes no sentido de transferência de conhecimento entre os profissionais da área é o aplicativo Figure 1 disponível na AppStore e na GooglePlay. Ele permite um compartilhamento seguro de imagens de casos clínicos para discussão do tratamento. Uma ferramenta poderosa que oferece solução, caminho a ser seguido ou medidas a serem tomadas para casos onde o profissional não teve conhecimento de causa ou ainda não se deparou com aquele caso específico.[FIGURE 1 MEDICAL CASES FOR HEALTHCARE PROFESSIONALS, 2015]. Uma ganho de produtividade e estudo considerável em comparação a outros métodos de contribuição de base de informações.

Outra aplicação muito interessante que tem rendido muito, dessa vez na área da Educação é o Podcast da Apple. Com ele, o professor pode criar o seu próprio canal e enviar suas gravações, aulas e todo tipo de informação relevante para o processo de ensino [PODCASTS NA APPSTORE, 2015]. Um caminho novo, diferente e ao mesmo tempo eficaz para o aprendizado do aluno e para o auxílio do ensino para o professor.

Dentre várias outras aplicações, há uma que se destaca, agora na área da Engenharia, é o iCircuit também presente na AppStore e GooglePlay, que permite desenhar e testar circuitos e oferece recursos avançados para simular tanto circuitos digitais quanto analógicos, em tempo real, o que agrega uma confiabilidade contundente ao projeto e ao profissional. [REAL TIME CIRCUIT EDITOR, 2015], uma ferramenta e tanto para engenheiros que agora podem discutir, editar, e redesenhar circuitos na "palma da mão".

5 APRIMORAMENTO DA EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Como a Tecnologia se desenvolve em uma velocidade impressionante, o uso de Smartphones e Tablets também precisam acompanhar esta evolução. E empresas como a Apple e o Google, donas das maiores lojas de aplicativos no mercado atual, estão presando cada vez mais por uma boa experiência do usuário. Que consiste na boa usabilidade da aplicação, uma boa performance, interfaces intuitivas e cada vez mais simples, porém sofisticadas. [STEVE JOBS: LIÇÕES PARA OS EMPREENDEDORES QUE NÃO SE CONTENTAM COM MUITO, 2015].

Um bom exemplo deste aprimoramento da experiência do usuário é o aplicativo Messenger do Facebook. Antes, a rede social mais conhecida no planeta tinha o serviço de mensagens embutido no aplicativo da plataforma, o Facebook Móvel. Visando o aprimoramento da experiência do usuário final, a empresa desacoplou o serviço de mensagens para prover um serviço de mensagens mais rápido, visto que anteriormente, para conversar com algum contato, era necessário navegar para a aba de mensagens e filtrá-las a seu desejo, o que tornava o acesso do usuário mais lento, além de ter impacto na performance, ou seja, na velocidade do uso da aplicação. Zuckerberg, (2014), fundador do Facebook justifica:

Pedir para todo mundo na nossa comunidade é um grande pedido e eu agradeço por ter funcionado e até mesmo causado certo desconforto. Nós queríamos fazer isso porque acreditamos que isso será uma experiência melhor. Enviar mensagens tem se tornado cada vez mais importante e no Mobile, cada app precisa focar em uma coisa para que seja feito bem. A primeira proposta do app do Facebook está nos Feeds de atualizações. Enviar mensagens é algo que as pessoas estão fazendo mais e mais e as pessoas chegam a trocar 10 bilhões de mensagens por dia, mas para conseguir isso você precisava esperar que o app carregasse uma aba diferente. Nós percebemos então que os principais apps de mensagens são exclusivos para isso, sendo mais rápidos e focados. Você provavelmente conversa com as pessoas 15 vezes por dia. Ter que ir em um app e passar por várias etapas até conseguir conversar é um processo lento e causa desconforto. Enviar mensagens é uma das poucas coisas que as pessoas fazem mais do que usar redes sociais. Em alguns países, 85% das pessoas estão no Facebook e 95% estão utilizando serviços de SMS ou de mensagens. Pedir para que as pessoas instalem um novo app pode ser algo doloroso, mas nós queremos focar no bom serviço e precisamos construir algo dedicado para essa experiência. Nós construímos isso para toda a comunidade. Mas por que não permitir que cada pessoa escolha se deseja ou não instalar o app? A razão está no fato de que estamos tentando construir um serviço bom para todos. O Messenger é mais rápido e mais focado e se você está usando ele, pode responder as mensagens com mais rapidez. Se seus amigos demoram para responder, você pode não conseguir resolver tudo em tempo. Foi uma das coisas mais difíceis que já fizemos, pois envolve escolhas. Nós percebemos que tínhamos uma grande quantidade de ganhos em alguns termos e acreditamos que prover um app próprio para as mensagens pode fazer com que a experiência seja mesmo boa[...]

Cada vez mais as aplicações vêm sendo remodeladas e atualizadas de acordo com a necessidade dos usuários e de uma maneira mais simples e funcional [STEVE JOBS: LIÇÕES PARA OS EMPREENDEDORES QUE NÃO SE CONTENTAM COM MUITO, 2015].

6 ACESSIBILIDADE

Como não poderia deixar de ser, os dispositivos móveis também contam com tecnologia para pessoas com dificuldades mentais, físicas ou limitadas. A função VoiceOver, presente em dispositivos da plataforma iOS, permite que usuários com deficiência visual possam manusear o dispositivos e onde é tocado na tela, o sistema fala para o usuário o quê e onde ele está tocando, facilitando assim sua navegação. Outra funcionalidade é a Siri, um comando de voz embutido em iPhones e iPads que conversa com o usuário, faz buscas na internet, lê conteúdos de sms, toca músicas, tudo com o comando de voz do usuário [IOS 8 SIRI APPLE, 2012].

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a conclusão do estudo das Aplicações Móveis, é possível destacar a relação de ajuda que muitas delas oferecem às pessoas. A pouco tempo, a aquisição de um dispositivo móvel como Tablets e Smartphones era considerado caro, hoje a realidade mudou na mesma velocidade da evolução da tecnologia. O acesso a esses dispositivos por parte das pessoas é evidente. Cada dia, mais pessoas compram estes dispositivos e com eles, um vasto mundo de aplicações, para todos os gostos e tarefas. A presença dessas aplicações no dia-a-dia já é uma realidade. Táxis são pedidos e pagos através do dispositivo, Restaurantes têm o seu menu para ser visualizado em Tablets com o aplicativo do próprio restaurante, ingressos são comprados da comodidade do lar e sem filas, máquinas de Coca-Cola nos Estados Unidos já permitem a compra de produtos apenas aproximando o dispositivo que pode ser um smartphone, um relógio ou um tablet. Na área da saúde, por exemplo, muitos profissionais já utilizam o iPad como ferramenta real em seus consultórios e clínicas, assim como professores e alunos na área do ensino. Existem no Brasil, alguma escolas que já adotaram o iPad como ferramenta didática, sendo ele um elemento essencial para a metodologia de ensino. As aplicações são cada vez mais desenvolvidas para facilitar o trabalho ou simplesmente simplificar tarefas cotidianas.

Com a forte concorrência e necessidades cada vez mais específicas, este universo tende a se expandir consideravelmente nas próximas décadas. O número de empresas fornecendo estas aplicações só tende a crescer, aumentando a gama de variedade para o usuário final, com aplicações que realmente auxiliam o homem em suas atividades.

MOBILE APPLICATIONS AND ITS HELP TO MAN: A way of rise the productivity

ABSTRACT

This article has as goal to explore how mobile applications, especially those applications available in Gadgets, Smartphones & Tablets nowadays, can assist humans in various fields such as health, security, education, sports, social life, engineering, in arts and information, so that Man has better advantage in the field which is acting, through mobile applications present in virtual stores like AppStore and Google Play. The used Methodology was Booking Revision. After studying how these applications can help man to live better and be more productive in the field in which it operates, it was possible to confirm the usefulness of these applications to the benefit of man. Areas such as health, engineering, education and the arts are being further explored in order to obtain better performance in each of them contributing to a more productive, healthy and intelligent world.

Keywords: Mobile Applications. Productivity. Help to Man.

REFERÊNCIAS

CELULARES, A história dos telefones. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/06/historia-dos-telefones-celulares.html>. Acesso em 10/09/2015.

MATHEW, Ronan. Disponível em: <http://www.macworld.com/article/1054769/iphone.html> Acesso em : 10/09/2015.

MARK, Dave. Dominando o iPhone, 15 fev. 2009, ALTA BOOKS 2009.

HIGA, Paulo. Disponível em <https://tecnoblog.net/168837/google-play-cartao-credito-nacional/>. Acesso em: 10/09/2015.

COMPUTERS, Apple. Apple's App Store Downloads Top Two Billion, Cupertino, California, 28 set. 2009. Disponível em: <https://www.apple.com/pr/library/2009/09/28Apples-App-Store-Downloads-Top-Two-Billion.html>. Acesso em: 10/09/2015.

GOOGLEPLAY, O Android market transforma-se em. Disponível em: <http://br.ccm.net/faq/11444-o-android-market-transforma-se-em-google-play>. Acesso em 11/09/2015.

BABYNOTES, Disponível em <https://itunes.apple.com/br/app/babynotes/id368326674?mt=8>. Acesso em: 12/09/2015.

WOODS, Jacqueline. How mobile is changing industries to better server the consumer, 17 set. 2014. Disponível em: <http://asmarterplanet.com/mobile-enterprise/blog/2014/09/mobile-changing-industries-better-server-consumer.html>. Acesso em: 03/10/2015.

APPSTORE, Itau 30 horas na. Disponível em: <https://itunes.apple.com/br/app/itau-30-horas/id474505665?mt=8>. Acesso em 03/10/2015.

PROFESSIONALS, Figure 1 Medical cases for healthcare. Disponível em: <https://itunes.apple.com/us/app/figure-1-medical-cases-for/id645948529?mt=8>. Acesso em 05/10/2015.

APPSTORE, Podcasts na. Disponível em: <https://itunes.apple.com/br/app/podcasts/id525463029?mt=8>. Acesso em: 09/10/2015.

EDITOR, Real time circuit simulator and. Disponível em: <http://icircuitapp.com>. Acesso em 10/10/2015.

MUITO, Steve Jobs: Lições para empreendedores que não se contentam com, 03 ago. 2015. Disponível em: <https://endeavor.org.br/steve-jobs/>. Acesso em 12/10/2015.

APPSTORE, Evernote na. Disponível em: <https://itunes.apple.com/br/app/evernote/id281796108?mt=8> Acesso em 12/10/2015.

APPLE, IOS 8 Siri. Disponível em: <http://www.apple.com/br/ios/siri/>. Acesso em: 12/10/2015.

ZUCKERBERG, Mark. Zuckerberg explica por que o Facebook Messenger exige um app separado, 07 nov. 2014. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/facebook/65593-zuckerberg-explica-facebook-messenger-exige-app-separado.htm>. Acesso em: 09/11/2015.