

## DESIGN DE APLICATIVO DIGITAL: PROTOCOLO SATOLEP, UM GUIA HUMORÍSTICO DE SOBREVIVÊNCIA UNIVERSITÁRIA EM PELOTAS

GABRIEL ARENA CABRAL<sup>1</sup>;  
TOBIAS MULLING<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – gabriel.arena@ufpel.edu.br* 1

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – tobias.mulling@ufpel.edu.br* 2

### 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo propor um aplicativo móvel para estudantes recém chegados a Pelotas, com informações e dicas da universidade e da cidade. Esta pesquisa tem motivação pessoal, baseada nas experiências e dificuldades vividas nos primeiros semestres na cidade, além de perceber ao redor que dicas e avisos poderiam auxiliar alguns estudantes.

Partindo da premissa do desenvolvimento de aplicativos móveis, Lemos (2009) defende que a “mobilidade é inerente ao homem”, dialogando com a natureza de “criar um lugar no mundo”, e que a cultura da mobilidade conversa com as áreas tecnológicas, sociais, antropológicas. O autor vê a mobilidade como ponto central para a comunicação pós-massiva, pois entende que para toda mídia pode-se propor estratégias para o transporte de informações. Atualmente é possível produzir e distribuir informação, utilizando-se de dispositivos móveis, criando-se uma “mobilidade ampliada”, aumentando a potência das dimensões física e informacional da mobilidade. Um dos sistemas mais utilizados, o Google Maps oferece oportunidade de acesso e criação de conteúdo sobre lugares. Na seção “comentários no Google”, o usuário pode acessar as avaliações de outros usuários sobre o local. No turismo, por exemplo, essa funcionalidade é potencializadora da experiência, pois o viajante consegue ver as “estrelas” de algum hotel, restaurantes próximos, locais turísticos, etc.

Lemos (2009) percebe que as mídias pós-massivas criam novos sentidos do local. À medida em que a tecnologia avança, surgem novas possibilidades de consumo, produção e distribuição de informação, e essa informação fica mais forte com a mobilidade física. O autor considera que a mobilidade informacional aumenta as possibilidades de ação no espaço físico, sendo um sistema de retroalimentação. Os locais ganham qualidades informacionais, não deixando de lado suas características fundamentais. São os mesmos lugares de sempre, porém sofreram uma ampliação informacional, colocados em uma dimensão de mudança da sociedade da informação, se tornando objetos para narrações e compartilhamento de informações, produzidas por qualquer pessoa.

Em pesquisa semelhante, Lemos (2007) define a mídia locativa como uma união de tecnologias e processos info-comunicacionais, no qual a informação é vinculada a algum lugar específico. São dispositivos de informação digitais em que o conteúdo é ligado a um local, emissão e recepção de informação a partir de algum lugar, a causa da relação entre localizações e dispositivos móveis. Enviam informações, por exemplo, descontos de hotéis e restaurantes próximos, por redes sem fio para os dispositivos móveis, e essa informação é indexada a outras (sites, comentários de usuários), promovendo ações, como reserva do quarto do hotel, compras de mercadoria, etc. As pessoas as têm usado para potência de

escrita e releitura do espaço urbano, se apropriando e ressignificando as cidades. Novas práticas de mobilidade comunicacional surgem pelo deslocamento com dispositivos digitais e processos de localização por redes sem fio, trazendo outras relações sociais com o lugar. O território informacional é constituído de acesso e controle do fluxo da informação digital em uma área de fronteira entre o ciberespaço e o espaço urbano. Não é o ciberespaço, e sim o espaço que se move, híbrido da relação do espaço eletrônico com o físico.

Um dos desafios a serem enfrentados no objetivo de divulgar informações a novos estudantes da Universidade Federal de Pelotas, recém-chegados na cidade, é o projeto das funcionalidades que proporcionam a intersecção entre o espaço físico e o digital. Ou seja, disponibilizar a informação por um dispositivo móvel, potencializando o acesso à esta por meio da mobilidade física do usuário, que ao acessar determinados locais da universidade consegue obter diferentes conteúdos que o sejam úteis em seu contexto. O dispositivo móvel celular, ou smartphone, integra em si diversas funcionalidades e características (GPS, acelerômetro, giroscópio entre outros), a maioria graças aos sensores embutidos, que podem ser utilizados no aplicativo proposto, cumprindo assim com a estratégia de desenvolvimento desta pesquisa.

## 2. METODOLOGIA

Esta pesquisa utiliza-se de uma revisão bibliográfica e mapeamento de funcionalidades em projetos e aplicativos existentes. Como o trabalho propõe o desenvolvimento de um aplicativo, é ideal a metodologia projetual de Garrett (2010), Os Elementos da Experiência do Usuário, que interpreta as interfaces digitais em cinco planos. O Plano da Estratégia é o começo, onde são mapeadas as necessidades e metas do público-alvo e os próprios objetivos da pesquisa para a interface. No Plano do Escopo, a estratégia é traduzida no escopo pela criação das especificações funcionais e os requisitos de conteúdo. O escopo é estruturado no Plano da Estrutura com design de interação e com arquitetura de informação, define como usuários chegarão à tal página e onde poderão ir quando terminarem de usar ela. O Plano do Esqueleto é a concretização da estrutura, abriga três componentes, o design da informação, o design de interfaces, e o design de navegação. Nesse plano define-se a disposição dos elementos, botões, controles, imagens e blocos de texto na página, com o objetivo de otimizar a mesma, de modo que o usuário possa se achar na interface, lembrar onde está e como voltar. O último é o Plano da Superfície, a experiência sensorial criada no produto finalizado, imagens que podem ser clicadas ou somente ilustrações, e texto. (GARRETT, 2010).

## 3. MOBILIDADE DIGITAL: ESTRATÉGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO E INTERAÇÕES

A mobilidade tem sido explorada de diferentes maneiras. Considerando a mobilidade offline, um projeto de destaque no uso de mapas com informações de turismo alternativo é o USE-IT, iniciativa constituída de mapas turísticos de cidades europeias, gratuitos, disponibilizados para impressão e/ou por aplicativo. São mapas diferentes dos de turismo convencionais, apresentam informações para o público alvo de jovens que buscam o turismo como uma experiência cultural e menos cara. Apresentam funcionalidades interessantes com dicas e

curiosidades em seções: “agir como um local”, “agenda de eventos”, “como impressionar locais”, “expressões locais”, dentre outras, juntamente com a região da cidade marcada com diversos pontos de interesse do público, tornando o turismo uma experiência diferente. A figura 1 mostra um mapa para impressão.



Figura 1 - Mapa USE-IT em tamanho completo para impressão.

Fonte: <https://www.use-it.travel/>

Embora sejam feitos para download e impressão para uso em mobilidade offline, o aplicativo tem funcionalidades extras se o dispositivo estiver conectado na Internet, como a possibilidade de entrar em links de hotéis e restaurantes para efetuar a reserva, por exemplo. O aplicativo permite uma experiência mais customizada durante a mobilidade física, oferecendo um mapa onde diferentes tipos de lugares podem aparecer se o usuário decidir ativar a visualização deles ou usar o zoom. Comparado aos mapas impressos, a navegação fica mais simples e intuitiva por existirem menos objetos na tela ao mesmo tempo (figura 2).



Figura 2 - Mapa USE-IT no aplicativo com visualização de pontos ativada

Fonte: <https://www.use-it.travel/>

Apesar de possuir quase todas funcionalidades disponíveis offline, a experiência de uso online pode potencializar a mobilidade, como dito anteriormente. Por exemplo, colocando-se no contexto do turista, pode-se imaginar que no momento de escolha de um restaurante, caso o usuário esteja conectado à Internet, poderá ver os pratos nas redes sociais ou no site, agilizando o momento de escolha de prato no local e adquirindo uma noção do que é servido antes de decidir se deslocar para o lugar. Outra funcionalidade potencializada pelo uso online é a “Caminhe com o cachorro”, onde o

aplicativo mostra no mapa um cão chamado ‘Orion’ que fica andando pela rota em volta da cidade. A localização do cão virtual é em tempo real, todos os usuários conectados à Internet conseguem visualizar Orion andando pelo mapa e podem se encontrar na cidade, promovendo mais ações sociais. Uma funcionalidade parecida pode ser aplicada no aplicativo deste trabalho, como um mapa de Pelotas onde os usuários que estiverem perto recebem uma notificação, estimulando a integração entre os estudantes.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora o projeto ainda esteja em andamento, é possível visualizar alguns possíveis caminhos a serem desenvolvidos no trabalho, a partir do mapeamento de funcionalidades e recursos realizado.

O projeto tem como um dos objetivos a redação de textos com conteúdo humorístico, por características do autor e com a intenção de ser uma eficaz estratégia no compartilhamento de informações a estudantes recém ingressados na Universidade. Strean (2008) indica em seu artigo pesquisas que mostram que com o uso de humor, as pessoas absorvem as informações mais rapidamente, o que pode ser um aliado no projeto de design, onde a prioridade é oferecer uma interface que facilite a compreensão de informação. Além do exposto, o ambiente acadêmico tem sido local de desgaste psicológico para os estudantes, como pode-se observar em comunidades universitárias em redes sociais e a alta procura de assistência psicológica da Universidade Federal de Pelotas. Segundo Strean (2008), o humor pode melhorar o bem-estar e mudar a perspectiva do indivíduo, afastando o estresse, além de fazer o usuário se identificar com o conteúdo, cria-se uma conexão entre o designer e o usuário, aumentando interesse de uso da interface. Esta pesquisa pretende, nas atividades seguintes, combinar os conceitos relacionados a mobilidade, mídias locativas e funcionalidades identificadas em aplicações prévias a utilização do humor na redação do conteúdo, de modo a prover um engajamento de futuros estudantes com o aplicativo móvel proposto.

Portanto, espera-se que este projeto possa vir a contribuir com o compartilhamento e acesso à informação sobre a cidade de Pelotas e a Universidade Federal de Pelotas no âmbito da comunidade acadêmica.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LEMOS, A. Cultura da Mobilidade. FAMECOS, Porto Alegre, v.1, n. 40, p 28 - 35, 2009.

GARRET, J. J. **The elements of User Experience**. Berkhy: New Riders, 2011. 172p.

LEMOS, A. (2007). **Mídia Locativa e Territórios Informacionais**. Media. Acessado em 12 set 2019. Disponível em <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_168.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_168.pdf)>

Strean, W. B. (2008). **Evolving Toward Laughter in Learning**. Collected Essays on Teaching 76 and Learning. p 75–79.