

**C.P.F. DOS ENVOLVIDOS:**

**105111179-06**

**085997089-29**

**093745209-23**

**“KRIO”**

***A integração entre a tecnologia e a comunicação para Jovens Aprendizes***

**RESUMO:**

*O projeto apresentado é resultado da constatação do uso, cada vez mais frequente entre jovens, da internet via celular (smartphones) e/ou tablets como forma de comunicação direta com os mais variados círculos de relacionamento, amigos, familiares, colegas etc. Com isso, a ideia inicial foi criar um aplicativo que interligasse os alunos do programa Jovem Aprendiz, entre si e com orientadores e colaboradores da Faculdade de Tecnologia Senac Florianópolis. Porém, não há impedimento ao acesso dos participantes do programa a todas as unidades do SENAC em Santa Catarina e vice-versa. Assim, cria-se um elemento integrador (aplicativo/ app), de fácil administração e manuseio, sem custo algum de implantação e manutenção, que irá servir como forma de comunicação, troca de informações, conhecimento e experiências para um público cada vez mais ávido por novas tecnologias.*

## INTRODUÇÃO:

O presente projeto visa à criação de um aplicativo (*app*) para que seja possível integrar os alunos jovens aprendizes em todas as unidades do SENAC, em Santa Catarina. Para tanto, se faz necessário entender que aplicativo é um programa de computador que tem por objetivo ajudar o seu usuário a desempenhar uma tarefa específica, em geral ligada a processamento de dados. Conforme Santana Filho (2007), sua natureza é diferente de outros tipos de *softwares*, como sistemas operacionais e ferramentas a eles ligadas, jogos e outros softwares lúdicos, e assim podem ajudar a todos não importando a idade.

Essa ideia é decorrente da observação e da realidade existentes quanto ao uso de celulares como forma de diversão, interação e comunicação por parte dos alunos jovens aprendizes, principalmente, nos momentos livres dentro da Faculdade SENAC, em Florianópolis.

Ao mesmo tempo, é uma forma de ajudar àqueles que pensam que é difícil sair da sua área de conforto (sua casa) para estar trabalhando, conhecendo novos ambientes e novas pessoas, e descobrir que é possível trocar experiências profissionais e conhecimentos diversos, que ajudarão no futuro. Criar um aplicativo (*app*) surge como um incentivo ao uso de um dispositivo tecnológico que facilitará a integração e comunicação dos aprendizes.

Outra questão perceptível é que muitos jovens têm dificuldades em criar laços de amizade e trocar informações com pessoas que não conhecem, seja por timidez, receio ou inexperiência, porém, todos possuem uma forma de pensar e agir que podem ser compartilhados com mais facilidade e segurança, já que há o interesse comum pela *Internet*.

A partir daí, foi tomando 'corpo' a ideia de interligar esses jovens e saber como agem, quais são suas vivências, seus interesses, o que pensam sobre ter um primeiro emprego, enfim, trocar informações não apenas com aqueles que estão trabalhando como Jovens Aprendizes, mas também com aqueles que já não se encontram mais na Instituição e que podem ajudar contando sobre suas novas experiências profissionais.

Com isso surgiu o aplicativo KRIO - nome tirado das iniciais de todos os integrantes do projeto, fazendo uma analogia com o processo de criar - para que fosse possível conectar os alunos com outros e com toda a comunidade do SENAC de Santa Catarina.

Apesar de parecer ambicioso, é possível concretizar essa integração, já que o sistema do aplicativo é de fácil manuseio, pode ser administrado por pessoas previamente autorizadas e disponibilizará acesso às redes sociais, salas de bate papo (*chats*), interagir em fóruns (entre os já existentes e/ou a ser criado para o Senac) e outros dispositivos que possam vir a ser sugeridos pelos usuários. Em vista disso, foi criado apenas como protótipo (versão *beta*), um aplicativo e uma página institucional na rede social conhecida como *Facebook*, para facilitar a compreensão e a visualização da ideia como um todo.

Esse projeto não é estático, nem dependente de alunos que não estejam mais na instituição, já que todo e qualquer integrante do Programa Jovem Aprendiz, pode dar ideias e até mesmo ajudar a administrar, manter e aprimorar o presente aplicativo. Com isso, espera-se uma maior participação, e conseqüente, divulgação do mesmo, como forma de integrar e facilitar a comunicação e troca de experiências entre os jovens aprendizes.

## **PROBLEMA**

O presente projeto tem como preocupação socializar o jovem aprendiz no ambiente de ensino e de trabalho, utilizando ferramentas integradas de comunicação e tecnologia, ou seja, o aplicativo *KRIO* servirá de instrumento propagador de informações, conhecimentos e tudo o mais que os jovens participantes considerem como importantes e necessários para seu desenvolvimento pessoal e profissional. Esse projeto pode ajudar os alunos a entender como ingressar no mercado de trabalho como jovens aprendizes ou mesmo aqueles que já estão nele inseridos e que tem dificuldades em entender como funcionam alguns dos departamentos onde trabalham, podem trocar experiências e pedir ajuda de outros participantes do programa, tanto dos que já atuam há mais tempo na mesma área, como daqueles que já saíram do SENAC.

Muitas vezes, o simples fato de conseguir contar suas experiências, verificar que outros passam por muitas situações parecidas no ambiente de trabalho ajuda a desmistificar a figura de inexperiente do jovem trabalhador, que dessa forma se sente ouvido, valorizado e possui uma 'voz'.

## OBJETIVOS E METAS

O objetivo principal é fazer com que os jovens usem a rede social (especificamente uma página institucional criada no *Facebook*) para baixarem o aplicativo e a partir daí possam interagir com os demais, sempre buscando pelas boas informações, aquisição de experiência, conhecer novas pessoas e que daqui em diante tenham um 'local personalizado' onde todos possam se encontrar e aproveitar.

Há ainda a possibilidade do *app* ser disponibilizado, em uma outra etapa de desenvolvimento do projeto, em sites de compartilhamento já que se prevê a criação, dentro do dispositivo, de um banco de dados.

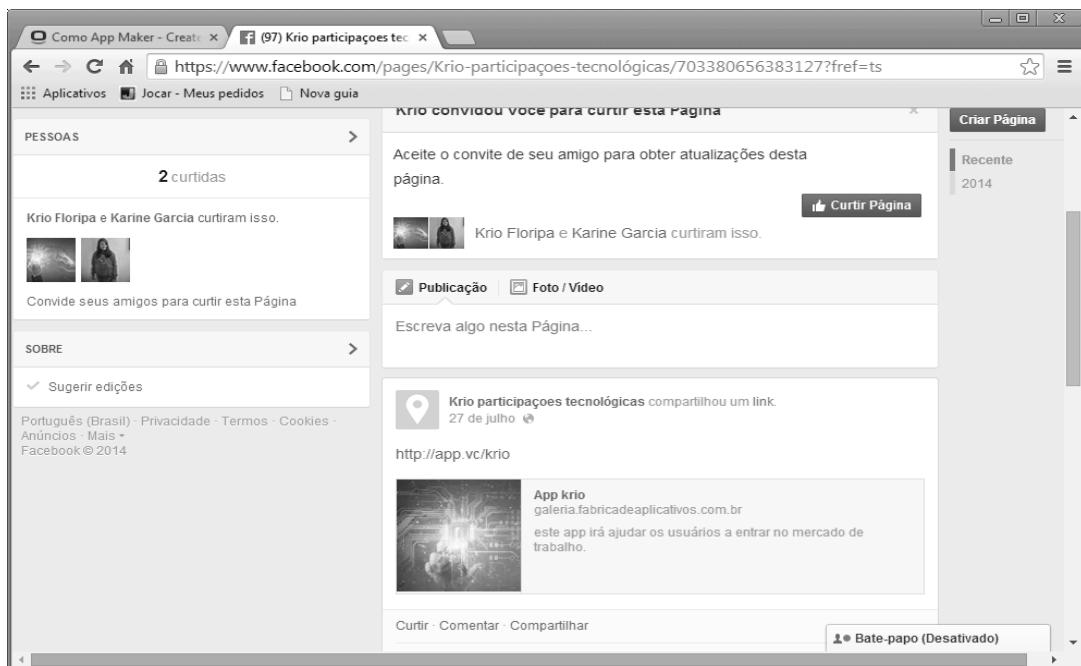


Figura 1 - Página institucional criada na rede social "facebook"

No aplicativo, inicialmente, deverão constar o acesso às redes sociais, salas de bate-papo, banco de dados, estágios e empregos, bem como, a criação de uma rede de sugestões e troca de experiências. Porém, tudo pode ser constantemente acrescentado, melhorado e modificado conforme a necessidade de cada grupo

administrador. O diferencial nesse *app* para tantos outros existentes no mercado, será de criar uma rede entre os alunos participantes do programa de aprendizagem do Senac com a intenção de potencializar um canal de comunicação como forma de integração e manutenção da rede de contatos (independente dos alunos terem terminado o curso ou se conhecerem); isso faz com que seja um projeto inovador no sentido de oferecer uma significativa mudança em um comportamento já consumado e integrado ao cotidiano das pessoas.



Figura 2 - Aplicativo Krio - tela inicial capturada através de aparelho celular

Os objetivos específicos dizem respeito à forma de administração, manutenção e atualização do aplicativo em si, que deverão ser decididas em conjunto com a Coordenação do Programa Jovem Aprendiz, os alunos e um Orientador-convidado, doravante denominado de 'grupo administrador'.

Igualmente, a meta a ser alcançada a partir da implantação desse projeto é que todos criem, acessem e repassem todas as informações que julguem necessárias para os usuários do aplicativo, podendo, também, de alguma forma,

contar as suas vivências, expor suas dúvidas para os que começam agora ou já estão inseridos no mercado de trabalho. Também é possível que todos os participantes usuários troquem ideias, posturas, como proceder no ambiente de trabalho e na instituição, ajudando assim a integrar e facilitar a ambientação, principalmente, dos novos alunos.

Nada impede que nesse ambiente sejam criados grupos que troquem informações sobre as mais diversas formas de jogos, novos aplicativos, lazer, cinema e trivialidades. Como o próprio nome diz o processo de criação e ampliação do KRIO é livre e mais que bem vindo.

A versatilidade da ideia é observável na possibilidade real de transformar esse projeto em um produto com a qualidade e a marca do Senac, já que trabalha com um mecanismo tecnológico e de comunicação de fácil implantação, compreensão, manuseio e acesso, e pode ser estendido a todo o território nacional, caso haja interesse e com a vantagem de ser adaptável conforme a necessidade de cada unidade que possua o ensino por aprendizagem.

## **JUSTIFICATIVA**

A intenção principal desse projeto é ajudar jovens aprendizes nessa nova etapa de suas vidas, ajudando-os a interagirem e se adaptarem ao mercado de trabalho e assim ter acesso à informação e aplicar os conhecimentos adquiridos; sobre como é ou como pode ser trabalhar e também receberem 'dicas' de como podem fazer para melhorar dentro do programa.

Pela abrangência e inúmeras possibilidades, pela facilidade de criação, aplicação, divulgação e manutenção, o aplicativo idealizado por esse projeto pode ser utilizado por qualquer estudante/usuário - ingresso e egresso - do SENAC em Santa Catarina.

Criar um elo de jovens aprendizes passando informações e dicas para todos, como por exemplo, que vagas foram abertas para determinado curso dentro SENAC, que pode ajudar na futura carreira ou ampliar seu currículo, quais as

novidades para o universo adolescente e tantas outras aplicações e funcionalidades possíveis.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

O processo de comunicação entre pessoas sofreu grandes mudanças nos últimos anos, particularmente, com a criação da internet, pois segundo Monteiro (2001, p.27).

“A internet (ou a rede como também é conhecida) é um sistema de redes de computadores de proporções mundiais (...) a internet atual surgiu de uma rede idealizada em meados dos anos 60 como uma ferramenta de comunicação militar a internet (...), onde o conceito de uma rede sem nenhum controle cultural pôs onde as mensagens tornariam dividas em pequenas partes, (...) assim, as informações seriam transmitidas com rapidez, flexibilidade e tolerância a erros”.

Baseados nisso, houve um salto tecnológico na comunicação que alterou definitivamente a forma como as pessoas passaram a se relacionar. No Brasil, o crescimento e uso da internet vêm aumentando exponencialmente, principalmente, por causa do acesso gratuito e o aumento nas vendas de computadores pessoais, tem como, tablets e smartphones (Santana, 2007).

Essa facilidade de acesso aliado ao manejo simplificado dos programas de criação de aplicativos - que não requerem um conhecimento prévio para que possam ser utilizados, atraem e continuam atraindo milhões de jovens ao redor do mundo. Dificilmente hoje, nas grandes cidades brasileiras, encontram-se jovens que nunca tenham tido oportunidade de se “ligar” na internet, ou até mesmo que desconheçam o seu significado.

O uso da internet, particularmente das redes sociais, é uma realidade dos jovens em todo o mundo, conforme LOPES, (2012, p.117)

“A internet transformou a comunicação e as possibilidades de relacionamento entre as pessoas. É desnecessário descrever como as mídias sociais vêm de se tornando parte de nosso dia-a-dia, além de sua importância na sociedade atual e da mesma forma, a influencia que estas têm, sobretudo entre os jovens.”.

Com a facilidade de acesso, baixo custo e rapidez na troca de informações, a juventude encontrou uma forma de se manter conectado com os outros e com o mundo, quase que 24 horas por dia.



Mesmo a criação de aplicativos para aparelhos eletrônicos com acesso à Rede, foram simplificados e colocados a disposição de qualquer um que queria se aventurar na área. Novamente aqui, o conhecimento prévio de programação ou qualquer outro meio não é considerado como obrigação, já que usuários comuns podem criar seu próprio app personalizado em poucas horas.

Entende-se por “apps”, os programas que podem ser instalados em seus celulares (smartphones, tablets), cuja tela irá mostrar desde a previsão do tempo, jogos até cálculos avançados financeiros. Para tanto, esses aplicativos, depois de prontos, precisam ser baixados por meio de lojas virtuais. Porém, muitos deles podem ser criados livremente e sem custo algum, sendo posteriormente disponibilizados em páginas de redes sociais diversas, sem maiores preocupações, já que esses “apps” são conhecidos por sua facilidade de compreensão e manuseio.

É um meio fácil, ágil, seguro e descomplicado de interação, troca de conhecimento, comunicação e informação, onde se pode acessar diariamente e bastante popularizada, tanto no uso quanto na procura pelos jovens em geral.

## DESENVOLVIMENTO

### MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

Estão disponíveis na *Internet* diversos *sites* que possibilitam a criação de aplicativos personalizados, para quase todas as plataformas existentes hoje em dia (*Android e IOS da Apple*). Em sua grande maioria, esses *sites* são pagos, porém, é possível criar um aplicativo simples e básico sem necessidade de dispêndio monetário.

Foram escolhidas duas empresas a *Como App Maker* e a Fábrica de Aplicativos, por sua facilidade de acesso, linguagem simplificada e por oferecer tudo que, inicialmente, o projeto precisaria em termos de organização e formato integrador.

No processo de criação foi necessário seguir os passos exigidos pelo programa, criar uma página institucional em qualquer rede social e tudo estava pronto para publicação e posterior uso pelos interessados. Na realidade, o processo em si foi muito simples e rápido, até porque foi quase como uma versão teste para verificar a viabilidade do projeto como um todo. Após esse processo, foi gerado um *link* e colocado dentro da página institucional da rede social *Facebook*, onde qualquer interessado pode entrar, acessar e baixar o aplicativo.

Dessa forma, foi possível manter o objetivo proposto de criar um canal de comunicação simples, direto e integrador que pudesse atender aos interesses e demandas dos jovens alunos.

### CUSTOS DO PROJETO

O projeto não possui custos diretos, nenhum gasto monetário, a não ser que se decida utilizar o sistema pago, que oferece mais opções de acessos e design mais modernos. Porém, enquanto projeto simples e descomplicado, o grupo criador resolveu que não haveria a mínima necessidade de gastos. Os futuros usuários precisarão apenas de acesso livre à *internet*.

## **RESULTADOS OBTIDOS E/ OU ESPERADOS**

Com esse aplicativo pode-se perceber que existem várias modos e processos de comunicação, e da forma como esse projeto foi idealizado espera-se atingir os objetivos expostos, bem como, atender a atual demanda por socialização, troca de conhecimentos, comunicação e novas tecnologias voltadas para os jovens aprendizes.

## **CONCLUSÃO:**

O desenvolvimento desse aplicativo proporcionou aos envolvidos diretamente no projeto uma aproximação maior com o universo das tecnologias da informação e da comunicação, além da consolidação de conhecimentos, habilidades e atitudes que integram a estrutura de componentes curriculares da formação do Jovem Aprendiz.

Além disso, por se tratar de recurso inserido num contexto de completa interação com redes sociais, o que viabiliza ampla e ágil divulgação, atingindo rapidamente universo expressivo de usuários, viabilizará um intenso intercâmbio de experiências profissionais e informações, além de oportunizar a construção e consolidação de uma significativa rede de contatos capaz de, difundir de modo rápido e eficaz até mesmo a disponibilidade de vagas e oportunidades de emprego e/ou estágio, facilitando assim o acesso do Jovem Aprendiz egresso do Senac ao mercado de trabalho.

## REFERÊNCIAS

MONTEIRO, Luis. A internet como meio de comunicação: possibilidades e limitações. In: Congresso Brasileiro de Comunicação, 14., 2001, Campo Grande. **ANAIS...** Campo Grande: Intercom, 2001, p. 27-37.

SANTANA FILHO, O.V. **Internet: navegando melhor na web.** São Paulo: Senac, 2007.

SILVA, Eli Lopes da (org.) **Mídia-educação: tecnologias digitais na prática do professor.** Curitiba: CRV, 2012.