

APLICATIVO DE MONITORIA ONLINE - SAY IT

Jéssica Nayara Martins Gonçalves ⁽¹⁾, Lorena Cássia Gontijo dos Reis ⁽²⁾, Marcus Vitor de Lima Araújo ⁽³⁾, Nathalia Tawany Oliveira do Nascimento ⁽⁴⁾, Andrea de Freitas Avelar ⁽⁵⁾

⁽¹⁾ Graduando em Engenharia Civil - Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM.

⁽²⁾ Graduando em Engenharia Civil - Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM.

⁽³⁾ Graduando em Engenharia Civil - Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM.

⁽⁴⁾ Graduando em Engenharia Civil - Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM.

⁽⁵⁾ Professora do curso de Engenharia Civil - Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM.

1. INTRODUÇÃO:

Vivemos na era do Empreendedorismo, e empreender com inovação é, certamente, uma necessidade. Segundo SCHUMPETER (1942) o empreendedorismo pode ser associado ao desenvolvimento econômico, pois o sistema capitalista tem como característica inerente, uma força que ele denomina de processo de destruição criativa, fundamentando-se no princípio que reside no desenvolvimento de novos produtos, novos métodos de produção e novos mercados, em síntese, trata-se de destruir o velho para se criar o novo.

Sendo assim, foi proposto no Projeto Integrador VII, do Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM, um trabalho que despertasse nos alunos esse espírito inovador. A ideia do grupo foi criar um aplicativo intitulado Say It, a fim de servir como uma monitoria online, auxiliando os alunos do curso de graduação em engenharia civil na Instituição a solucionarem suas dúvidas, representando no ambiente virtual o que acontece no mundo físico. As monitorias visam aumentar e compartilhar conhecimentos e facilitar a aprendizagem, não obstante, favorecer a interação entre as pessoas interessadas nesse recurso.

Assim, o artigo em questão tem como objetivo mostrar como foram realizados os processos que levaram a criação do aplicativo e também a forma como ele foi validado com os futuros clientes, os alunos, através de um protótipo.

2. METODOLOGIA:

Com a ideia consolidada na equipe, foi preciso constatar se o acesso a monitorias realmente era um problema, e se a ideia de monitoria virtual seria a solução, então foi realizada uma validação com alunos do curso de Engenharia Civil do Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM. Foram entrevistados, naquele momento, somente os alunos do Curso de Engenharia Civil pelo fato da proposta ter sido apresentada em disciplina do curso.



Montou-se, a partir daí, um modelo de negócio, o CANVAS, identificando todos os pontos fortes e fracos do projeto, para se chegar num modelo ideal, o qual foi submetido em sala de aula para professores avaliadores através do Pitch. Para finalizar o projeto, após pré-avaliação, o protótipo foi apresentado na III MUI TEC - Mostra Universitária de Inovação Tecnológica da Construção Civil, realizada pelo UNIPAM, onde possíveis clientes, investidores e parceiros puderam conhecer o protótipo do aplicativo Say it. Contudo, cabe salientar, que a apresentação na MUI TEC foi avaliada por profissionais do mercado da educação e da produção no âmbito da engenharia civil.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Nas validações feitas na Instituição de ensino, com alunos de diversos períodos (Tabela 1), pode-se perceber que a principal dificuldade encontrada em relação ao aprendizado é a didática adotada pelos professores. Muitos relataram, inclusive, a falta de aulas práticas para o aprimoramento dos conhecimentos teóricos, além da carga horária insuficiente para a quantidade de conteúdo que deve ser repassado e compreendido com êxito.

Tabela 1: Descrição dos Períodos

Período	Nº entrevistados
1º	6
3º	5
5º	10
7º	3
9º	4

Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.

De acordo com a Tabela 2, nota-se que grande parte dos estudantes entrevistados passam um bom tempo fazendo o uso do celular, tendo como os principais aplicativos utilizados o WHATSAPP, FACEBOOK, INSTAGRAM e YOUTUBE (Tabela 3).

Tabela 2: Tempo de uso do celular

Tempo de uso do celular	Nº entrevistados
0h às 4h	7
4h às 8h	5
8h às 12h	11
12h às 16h	4
16h às 20h	1

Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.



Tabela 3: Aplicativos mais utilizados

Aplicativos que usa	Nº entrevistados
Whatsapp	28
Facebook	28
Instagram	24
Snapchat	13
Twitter	2
Youtube	16
Spotify	2
Tinder	1

Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.

Devido ao grande tempo dedicado a utilização dos celulares e aplicativos, tanto para uso pessoal em redes sociais, quanto para os meios de estudos, tendo como os principais métodos de buscas sites, vídeo aulas e monitorias (Tabela 4) e levando em consideração esses métodos, muitos estudantes afirmaram que nem sempre tem suas dúvidas totalmente sanadas (Tabela 5).

Tabela 4: Principais buscas

Onde procura por respostas	Nº entrevistados
Sites	23
Vídeo Aulas	16
Livros	6
Monitorias	8
Grupos de estudo	5

Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.

Tabela 5: Dúvidas respondidas

Dúvidas respondidas por esses meios	Nº entrevistados
Sim	10
Na maioria das vezes	5
Nem sempre	11
Não	2

Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.

Ao final da validação perguntou-se aos alunos quem faria uso do aplicativo e os resultados estão dispostos na Tabela 6.



Tabela 6: Aplicativos mais utilizados

Faria uso do nosso aplicativo	Nº entrevistados
Sim	27
Prefere responder quando ele estiver pronto	1
Não	0

Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.

Através da confirmação da ideia, o grupo se reuniu e criou o modelo de negócio, visando oferecer um serviço de qualidade, e sempre mantendo bons relacionamentos com os clientes e parceiros. A apresentação do Pitch foi uma forma de apresentar a ideia, mas foi na MUI TEC que o protótipo do aplicativo foi mostrado aos alunos, professores e profissionais do mercado.

Na MUI TEC, houve a confirmação da validação prévia, onde o protótipo foi considerado um sucesso, tanto pelos professores avaliadores como pelos visitantes da Mostra, alunos e profissionais do mercado. Os alunos, principal público-alvo, se mostraram extremamente interessados confirmando o que era esperado. Ao final houve uma classificação entre as equipes que se apresentaram na Mostra e o aplicativo Say It ficou hierarquizado no grupo dos primeiros lugares.

4. CONSIDERAÇÕES:

- (i) Pode-se entender como empreendedor aquele que consegue ter uma boa ideia e crie algo novo, inovador, que sai da área do sonho e parte para a ação.
- (ii) Percebe-se o quão eficaz pode ser o aplicativo, uma vez que colocaríamos os meios de pesquisas mais utilizados em um só local, podendo oferecer facilidade em suas buscas e métodos mais simples para sanar suas dúvidas.
- (iii) Após a apresentação do aplicativo na MUI TEC, ficou confirmado que o aplicativo poderá ser um bom instrumento de estudo para os alunos.

REFERÊNCIAS:

- ALFREDO, L. H. P. **Empreendedorismo: origem e desafios para o Brasil do século XXI**. Disponível em: Acesso em: 10 jul. 2017.
- DORNELAS, J. C. A. **Empreendedorismo: transformando idéias em negócios**. 4 ed. Rio de Janeiro.
- MAINART, D. de A., SANTOS, C. M. **A importância da tecnologia no processo ensinoaprendizagem**. Anais: VII Convibra Administração – Congresso Virtual Brasileiro de Administração. 2010.
- SCHUMPETER, J. A. **Capitalismo, socialismo e democracia**. Rio de Janeiro: Editora Fundo de Cultura, 1961.