



5 JIIC

JORNADA DE INTEGRAÇÃO
E INICIAÇÃO CIENTÍFICA

FACULDADE
CESUSC

SOUNDSTUDY: UMA NOVA FORMA DE ESTUDAR

Henrique Cabral Ferraz ¹
João Vitor ²
Ivana Barcellos ³

RESUMO

O artigo fala sobre as fases utilizadas para o desenvolvimento do aplicativo SoundStudy que seria criado com o objetivo de ajudar estudantes a se motivarem e terem mais eficiência em seus estudos, podendo estudar em qualquer hora e qualquer lugar através do aplicativo. Criado para resolver o problema de falta de tempo devido a dificuldade de conciliar trabalho com estudo e tempo perdido se deslocando. O mesmo também ajudará os professores a estimularem seus alunos a estudarem, uma vez tendo em mente que os professores também poderão descarregar conteúdo no aplicativo.

Palavras-chave: Estudantes. Tempo. Estímulo. Praticidade. Tecnologia.

1 INTRODUÇÃO

No artigo foram utilizados alguns conceitos da matéria de Design Thinking dentre a pesquisa desk que se trata de uma pesquisa exploratória através da coleta e uso de informações já publicadas, grande parte das informações para este trabalho foram coletadas na internet. Em seguida foram utilizadas técnicas para entender o consumidor e gerar uma solução para seus problemas, para isso utilizamos a imersão que é parte da pesquisa em que o grupo por meio da observação e entrevistas buscou entender o contexto do público alvo, em seguida a ideação fase em que o grupo utilizou técnicas de estimulação a geração de ideias para resolver um problema, e por fim a prototipação que:

¹ Graduando em Administração. Faculdade Cesusc.

² Graduando em Administração. Faculdade Cesusc.

³ Graduando em Administração. Faculdade Cesusc.

Mostra os meios que o grupo encontrou para trazer sua ideia para a realidade, aproximando a mesma do cliente final.

DESENVOLVIMENTO

Pesquisa Desk: O primeiro passo para o desenvolvimento desse projeto foi a pesquisa para obter informações sobre estudantes e suas maiores dificuldades. Com base nesta pesquisa foi percebido que o motivo principal de abandono de estudos era o fator financeiro, como consequência disso notamos um problema em comum em indivíduos que estudam, a dificuldade de conciliar o trabalho com estudos.

Imersão: Observamos os estudantes da faculdade CESUSC e percebemos que grande parte dos alunos tem problemas em conciliar suas atividades do dia-a-dia com estudos. Fatores como mobilidade urbana e a necessidade dos alunos trabalharem faz com que suas atividades acadêmicas sejam comprometidas pela limitação de tempo, o que causa uma desmotivação para efetuar a leitura de textos acadêmicos muito extensos. O aplicativo teria o objetivo de otimizar o tempo desses indivíduos, trazendo uma maneira mais prática e agradável para a absorção de conteúdos diversos, inclusive podendo ser utilizado em diversos locais.

Ideação: Nessa fase usamos o brainstorming para chegar a um consenso e delimitarmos as idéias mais específicas.

Prototipação: Primeiro foi feito um protótipo de baixa fidelidade desenhado em uma folha A4 somente para apresentação da ideia aos estudantes. Após notarmos um grande interesse das pessoas no aplicativo, desenvolvemos um protótipo de alta fidelidade através do site marvel app, onde conseguimos gerar uma maior interação do usuário ao produto.

FERRAMENTAS UTILIZADAS

Mapa de empatia: É uma ferramenta que permite compreender cada segmento de clientes de uma forma visual, estabelecendo hipóteses claras a respeito das necessidades, comportamentos e outros atributos das pessoas e/ou organizações atendidas por um

determinado modelo de negócio. Busca entender o que o usuário sente e pensa, suas dores, necessidades, o que vê, fala e ouve.

Business Model Canvas: O Business Model Canvas é uma ferramenta de gerenciamento estratégico, que permite desenvolver e esboçar modelos de negócio novos ou existentes. É um mapa visual pré-formatado contendo nove blocos do modelo de negócios.

Canvas proposta de valor: É uma ferramenta de desenvolvimento de cliente que explora mais profundamente o Business Model Canvas. É utilizado quando você já sabe qual vai ser seu público alvo, o problema e a solução proposta.

Tabela NABC: É uma tabela feita para entender como o aplicativo vai atender aos usuários em quatro áreas específicas: Necessidades, Abordagem, Benefício, Concorrentes.

Sessão Generativa: É um encontro no qual se convida os usuários (ou atores envolvidos no tema do projeto) para que dividam suas experiências e realizem juntos atividades nas quais expõem suas visões sobre os temas do projeto.

METODOLOGIA

Para esse trabalho foram utilizados vários conceitos do curso de Administração dentro da matéria Design Thinking com objetivo de descobrir problemas no meio acadêmico e entender os indivíduos deste círculo social para então gerar ideias capazes de facilitarem a vida destas pessoas. Os métodos utilizados foram Pesquisa Desk, Imersão, Sessões Generativas, Mapa de Empatia, BMC (Business Model Canvas), Tabela NABC, Ideação, Prototipação.

RESULTADOS

Por meio desta pesquisa obtivemos informações relevantes sobre os estudantes que já estudam através de vídeo aulas e obtiveram melhoras significativas em seu rendimento acadêmico, dentro de instituições de ensino existe um interesse grande pelo

aplicativo e de uso da tecnologia em geral para estimular o mesmo a melhorar seu rendimento acadêmico.

Como nosso projeto não está atuando no mercado ainda, não podemos mostrar um resultado concreto, porém existem outros materiais defendendo que o estudo através de áudio é muito eficiente, e até mesmo mais eficiente que a leitura. A citação a seguir foi retirada de um artigo que avalia a eficiência do estudo a distância e através de áudio. “Segundo as teorias da carga cognitiva e da aprendizagem multimídia, substituir texto por áudio diminui a carga da memória de trabalho e conduz a uma maximização desta aprendizagem” Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2011/cd/86.pdf>.

CONCLUSÃO

A contribuição desse estudo reside em apresentar uma forma nova de estudo resumida em áudio. Com base nos resultados desse trabalho é possível concluir que no público acadêmico o aplicativo teria uma grande aprovação e intenção de uso uma vez que acreditam que com o uso do mesmo seu tempo seria melhor aproveitado e sofreriam uma alteração positiva nos seus resultados acadêmicos.

O trabalho não tem material suficiente para mostrar resultados concretos pelo fato de ser apenas um protótipo, porém o trabalho citado neste artigo mostra resultados mais concretos sobre pessoas que estudam utilizando áudio em relação a pessoas que optam pela leitura por não estarem sobrecarregados, sugerindo que a aprendizagem através da modalidade áudio seja mais efetiva.

REFERÊNCIAS

VIANNA MAURÍCIO (et.al). **Design Thinking**: Inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJVPRESS, 2012. 162 p.