

APLICATIVOS MÓVEIS: A TECNOLOGIA A SERVIÇO DA INFORMAÇÃO

Jaqueline Puntel dos Santos – Universidade Feevale

Cristiano Max Pereira Pinheiro - Universidade Feevale

Daniel Conte – Universidade Feevale

Mary Sandra Guerra Ashton – Universidade Feevale

RESUMO

Este trabalho se propõe a realizar um estudo sobre as transições que a sociedade percorre a partir da adoção de meios tecnológicos que as permite acesso imediato a informação e compartilhamento. Um dos meios tecnológicos mais requerido pela sociedade para tal necessidade, são os de tecnologias móveis, que aqui centralizaremos nossa pesquisa nos *smartphones* que apresentam aos usuários funcionalidades avançadas para se conectar e descobrir visões do mundo e estilos de vida nunca vistos antes. A facilidade proporcionada pelos *smartphones* tem como objetivo prover ao usuário acesso permanente e capacidade de acessar informações em qualquer lugar a qualquer momento. Para realização do estudo, utilizou-se o método de pesquisa revisão bibliográfica que permite a utilização de livros e conteúdos já publicados.

Palavras chave: Android. Informação, iOS. *Smartphone*, Tecnologia.

INTRODUÇÃO

As inovações tecnológicas têm transformado o mercado dos *smartphones* devido ao grande número de funcionalidades e aplicativos móveis a que são ofertados para os usuários. Assim, o atual dinamismo e a agilidade na transmissão das informações existentes estão influenciando os meios de consumo e serviços da sociedade.

Ademais, é natural que a tecnologia transforma a sociedade, mas a relação causa-efeito não é necessariamente essa. Das inúmeras possibilidades oferecidas por novas tecnologias, prevalecem aquelas que atendem as necessidades e desejos represados da sociedade. A materialização e a transitoriedade de posse são um bom exemplo dessa relação interativa. Não precisamos mais ter posse física de filmes e músicas, já estão disponíveis via streaming por valores cômodos. Também não é necessário colecionar livros, revistas ou enciclopédias porque conteúdos estáticos estão disponíveis em ambientes virtuais. Pagamento

de contas, agendamento de consultas? Nada disso é preciso acontecer de forma presencial, tudo pode ser feito através de aplicativos móveis. Assim, a tecnologia apenas nos permite descobrir que não desejávamos a posse física, mas sim a possibilidade de acesso imediato e do compartilhamento que antes das novas tecnologias, só era possível através a posse. (FERRARI,2018).

Essa grande modificação teve início a partir dos anos 2000 a conexão móvel, ou internet móvel, entrou no mercado e foi definida como a tecnologia de comunicação sem fio (wireless) para acesso à informações e aplicações Web em qualquer lugar e momento, a partir de dispositivos móveis, como celulares, *smartphones* e tablets. Esse paradigma de acessar informações em qualquer lugar e a qualquer momento, também recebe o nome de computação ubíqua ou computação nômade (LOUREIRO, 2003).

A indústria de *smartphones* vem se desenvolvendo e crescendo continuamente desde então, tanto no tamanho do mercado quanto nos modelos e fornecedores. Estima-se que as remessas de *smartphones* em todo o mundo totalizem cerca de 1,7 bilhão de unidades em 2020. Até 2021, 40% da população mundial está projetada para possuir um smartphone. (STATISTACOM, 2019a).

O objetivo deste artigo é investigar a necessidade de informação e tecnologia da sociedade. Para realização da pesquisa utilizou-se o método bibliográfico, que segundo Prodanov e Freitas (2013) se caracteriza quando a mesma, é elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa.

O artigo está dividido em três sessões, 1) A necessidade de informação e tecnologia, onde serão apresentados os artefatos que justificam a alta demanda de tecnologia. 2) Os *smartphones* e sua representatividade, a qual será apresentado conceitos e números referentes às plataformas *Android* e *IOS* e por fim, as considerações finais com reflexões sobre o consumo de *smartphones* e redes de informações.

1. A NECESSIDADE DE INFORMAÇÃO E TECNOLOGIA

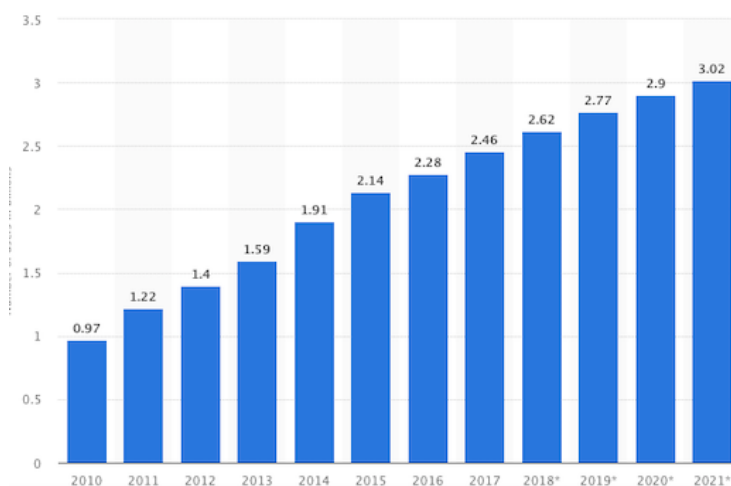
Em todas as sociedades os seres humanos se ocupam da produção e do intercâmbio de informações e de conteúdo simbólico. Desde as mais antigas formas de comunicação gestual e de uso da linguagem até chegar na tecnologia computacional, a produção, o armazenamento e a circulação da informação e o conteúdo simbólico tem sido aspectos centrais da vida social.

(THOMPSON, 1998).

Deste modo, as tecnologias da informação estão cada vez mais interagindo no mundo em redes globais de instrumentalidade. A comunicação mediada por computadores gera uma gama enorme de comunidades virtuais. Um exemplo disso, são as redes sociais de diferentes espécies, pois as mesmas contribuíram de forma intensa para a consolidação da inovação e de seu dinamismo, assegurando a comunicação de ideias, a circulação de trabalho e a troca de experiências sobre a inovação tecnológica, em especial a empresarial arrojada (CASTELLS, 1999).

Para CASTELLS (2003) a tecnologia da informação é hoje o que a eletricidade foi na Era Industrial, a Internet poderia ser equiparada tanto a uma rede elétrica quanto ao motor elétrico, em razão de sua capacidade de distribuir a força da informação por todo o domínio da atividade humana. Ademais, à medida que novas tecnologias de geração e distribuição de energia tornaram possível a fábrica e a grande corporação como os fundamentos organizacionais da sociedade industrial, a Internet passou a ser a base tecnológica para a forma organizacional da Era da Informação: a rede (CASTELLS, 1999). Uma evidência da adesão da sociedade em redes, são as redes sociais que conforme mostra na Figura 1, até 2021 estimasse 3.02 bilhões de usuários (STATISTA.COM, 2019b).

Figura 1: Número de usuários de mídia social em todo o mundo de 2010 a 2021 (em bilhões)



Fonte: STATISTA.COM, 2019b.

Os autores POLISTCHUK e TRINTA (2003) defendem que as tecnologias permitem ao ser humano ampliar suas potencialidades, estender seus sentimentos e controlar o meio natural e o social em que vive. Consequentemente a isso, a globalização prosseguirá a bom ritmo, que acelerará, até, à medida que a conectividade se alastre. O que poderá surpreender é quanto alguns progressos tecnológicos, quando aliados os crescentes conectividade e

interdependência entre países. A tradução instantânea de línguas, interações de realidade virtual e edição coletiva em tempo real reformularão o modo como empresas e organizações interagem com parceiros, clientes e empregados espalhados pelo mundo. Embora certas diferenças nunca venham a ser ultrapassada, como os matizes culturais e os fusos horários —, a possibilidade de interagir com pessoas de zonas geográficas diversas, com compreensão quase total e em plataformas digitais colaborativas causará a sensação de incrível normalidade.

Sendo assim, a alterarmos as condições espaço-temporais da comunicação, o uso dos meios técnicos também altera as condições de espaço e de tempo sob as quais os indivíduos exercem o poder. Cada vez mais a sociedade se torna capaz de agir e interagir a distância, podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes do espaço e no tempo. O uso dos meios de tecnológicos dá aos indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e tempo, e também a possibilidade de aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões de espaço e de tempo da vida social. (THOMPSON,1998). O uso dos meios técnicos pressupõe um processo de decodificação; isto é, implica o uso de um conjunto de regras e procedimentos de codificação e decodificação da informação ou do conteúdo simbólico.

Na percepção dominante sobre condições espaço-temporais da comunicação, estaríamos caminhando para um mundo sem fronteiras com mercados (de capitais, informações, tecnologias, bens, serviços etc.) tornando-se efetivamente globalizados e para um sistema econômico mundial dominado por forças de mercado incontroláveis, sendo seus principais atores as grandes corporações transnacionais socialmente sem raízes e sem lealdade com qualquer Estado-Nação.(LASTRES e ALBAGLI, 1999).Ainda sobre a percepção dominante (CASTELLS,1999) nos diz que as novas tecnologias da Informação estão integrando o mundo em redes globais de instrumentalidade.

Na sociedade do espetáculo em que tudo é mediado por tecnologias de contato, por instrumentos de aproximação massiva, as tecnologias do imaginário buscam mais do que a informação (mitologia do jornalismo) e sim, trabalham pela povoação do universo mental como sendo território de sensações fundamentais. (SILVA,2003).

Resultante da globalização generalizada da tecnologia e consequentemente da informação enfatizamos a proporção que a tecnologia móvel se tornou, pela facilidade de baixarmos da rede para dispositivos móveis sem fio o que quisermos e na hora que quisermos nos permite estar mais conectado e equipado de tecnologia e consequentemente informação. (MITCHELL, 2003). Esses fatores ilustram as estatísticas que o celular já se tornou o equipamento preferido dos brasileiros para acessar internet. Segundo site agência Brasil, os brasileiros passaram mais

de três horas por dia usando o celular em 2018. Essa média colocou o país em 5º lugar no ranking global de tempo dispendido com esse aparelho. Além dessa globalização da informação a tecnologia mobile também vem otimizando os processos organizacionais tornando-os mais flexíveis e ágeis abrindo novos horizontes e permitindo novos negócios evitando o retrabalho e trazendo mais segurança as informações e maior número de informações mostrando-se evidente ser uma tecnologia necessária para as organizações continuarem atuando no mercado. (FAORO et al. 2016).

Na visão computacional, a mobilidade oferecida por smartphones, que é nosso objeto de estudos, podem ser atribuídas ao uso de dispositivos móveis funcionais e com capacidade de conectar-se, obter dados e fornecê-los a outros usuários, aplicações e sistemas. Para ser considerado móvel, um dispositivo deve possuir determinadas características, como a portabilidade, usabilidade, funcionalidade e conectividade:

a) portabilidade: quando um dispositivo pode ser facilmente transportado. Atualmente, um dispositivo pode ser considerado portátil quando tem a capacidade de ser transportado na palma da mão;

b) usabilidade: quando um dispositivo pode ser usado em qualquer ambiente e por qualquer pessoa;

c) funcionalidade: quando um dispositivo pode ser usado para várias aplicações.

d) conectividade: é a capacidade de um dispositivo conectar-se com outros dispositivos ou usuários. Uma conexão não necessariamente se faz com conexões sem fio. Qualquer interatividade com outro usuário ou dispositivo através de qualquer meio, pode ser considerado uma conexão. LEE SCHNEIDER E SCHELL (2005).

Deste modo, a computação móvel é um paradigma computacional que tem como por objetivo prover ao usuário acesso permanente a uma rede fixa ou móvel independente de sua posição física. É a capacidade de acessar informações em qualquer lugar a qualquer momento. (LOUREIRO,2003).

Com base nas circunstâncias apresentadas referente a globalização da tecnologia e emergência de uma sociedade conectada, na sessão a seguir, serão apresentadas a evolução do consumo de *smartphones* das plataformas iOS e Android. A escolha por Android e iOS se dá ao fato de serem as principais plataformas do mercado. (RAKESTRAW, 2015).

2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos fatos apresentados, o objetivo deste artigo foi investigar a necessidade de informação e tecnologia dos aplicativos móveis, por meio dos *smartphones* com ênfase nas

plataformas Android e iOS Das inúmeras possibilidades oferecidas por tecnologias prevalecem aquelas que atendem as necessidades e os desejos da sociedade. Assim, os números apresentados mostram que os *smartphones* das plataformas em estudo são os mais utilizados pelos usuários comparado às outras. Porém, enquanto estudos representam que a plataforma *Android* está em uma linha crescente na preferência dos usuários, a plataforma iOS perde percentual de mercado. O que se recomenda como trabalhos futuros é analisar o motivo da queda, podendo ser essa, por preço, falta de inovações ou somente a evolução tecnológica da concorrência direta.

Além do consumo de *smartphones* o artigo também percorreu por contextos que demonstram a necessidade que a sociedade possui por tecnologia que lhe traga informação e inclusão em redes de interações. Esse fato é representado pelo volume de usuários aderentes ao uso de redes sociais ao passar dos anos.

Por fim, se entende que a tecnologia e informação já fazem parte da sociedade e integram ao imaginário se tornando um fator estruturalmente de significado social, cultural e econômico.

REFERÊNCIAS

- FERRARI, Flavio Atitude Digital: Os caminhos da transformação. Editora Flavio Ferrari, 2018
- LOUREIRO, A.A.F. et al. **Comunicação Sem Fio e Computação Móvel: Tecnologias, Desafios e Oportunidades**. Minicurso apresentado no Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Campinas, SP. Ago. 2003. Disponível em: <<http://homepages.dcc.ufmg.br/~loureiro/cm/docs/jai03.pdf>>. Acesso em: 19 jul. 2019
- THOMPSON, John B. **A Mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1998.
- LOUREIRO, A.A.F. et al. **Comunicação Sem Fio e Computação Móvel: Tecnologias, Desafios e Oportunidades**. Minicurso apresentado no Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Campinas, SP. Ago. 2003. Disponível em: <<http://homepages.dcc.ufmg.br/~loureiro/cm/docs/jai03.pdf>>. Acesso em: 13 jun. 2019
- RAKESTRAW, T. L. (2015). **The mobile apps industry: A case study**. Journal of Business Cases and Applications
- NOVAC, O. C.,M., Gordan, C., Berczes, T., & Bujdosó, G. (2017). **Comparative study of Google Android, Apple iOS and Microsoft Windows Phone mobile operating systems**. 2017 14th International Conference on Engineering of Modern Electric Systems, EMES 2017, 154–159. <https://doi.org/10.1109/EMES.2017.7980403>
- STATISTA.COM **Smartphones industry: Statistics & Facts** Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/840/smartphones/>>. Acesso em: 20 jul. 2019a.

STATISTA.COM **Number of social media users worldwide from 2010 to 2021 (in billions)**
Disponível em: < <https://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users/>>. Acesso em: 20 jul. 2019b.

IDC.COM **Worldwide Mobile Phone and Smartphone Installed Base Forecast, 2018–2022**
Disponível em: <<https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=US44314415>> Acesso em: 20 jul. 2019a

IDC.COM **U.S. Mobile Phone and Smartphone Installed Base Forecast, 2018–2022**

Disponível em: < <https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=US43802718>> Acesso em: 20 jul. 2019b

GSMA Association 2019. **The Mobile Economy 2019** Disponível em <<https://www.gsma.com/r/mobileeconomy/>> Acesso em: 21 jul. 2019

DEVICEATLAS **Android v iOS market share 2019** Disponível em: <<https://deviceatlas.com/blog/android-v-ios-market-share>> Acesso em: 21 jul. 2019

PRODANOV, Cleber Cristiano. FREITAS, Ernani Cesar de: **Metodologia do trabalho científico** 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

CASTELLS, Manuel: **A sociedade em rede**. Tradução Roneide Venancio majer; atualização para a 6a edição: Jussara Simões. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1) São Paulo: paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel: **A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade** 2 a edição: Zahar setembro 2003

POLISTCHUK, Ilana; TRINTA, Aluizio Ramos. **Teorias da Comunicação: o pensamento e a prática da comunicação social**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

LASTRES, Helena. ALBAGLI Sarita. **Informação E Globalização**. Rio de Janeiro, 1999.

SILVA, Juremir Machado - **As tecnologias do imaginário**, Porto Alegre: Sulina 2003

MITCHELL, W. J. ME++: the cyborg self and the network city. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

FAORO, Roberta. Rodrigues, VENTURIN, Fabio, ABREU, Marcelo faoro. Revista de Administração do Unifatea, v. 13, n. 13, p. 6-188, **A Utilização da Tecnologia Mobile nos Processos Organizacionais**, 2016.

LEE, Valentino; SCHNEIDER, Heather; SCHELL, Robbie. Aplicações Móveis - arquitetura, projeto e desenvolvimento. Tradução de Amaury Bentes & Deborah Rüdiger. Revisão técnica de Renato Haddad. S.,o Paulo: Pearson Education do Brasil, 2005. p.1-22.

TORRES, Cláudio. **A Bíblia do Marketing Digital**. São Paulo: Novatec editora Ltda., 2009.