



Comunicação e mobilidade: a produção de conteúdo nas instituições de ensino superior catarinenses para dispositivos móveis¹

Valéria Casaroto FEIJÓ²
Maria José BALDESSAR³
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

RESUMO

O presente trabalho aborda questões relacionadas as novas tecnologias de comunicação presentes na sociedade contemporânea. A comunicação digital e a mobilidade são discutidas a partir do foco de produção de conteúdo para dispositivos móveis, focando nos aplicativos de instituições de ensino superior para *smartphones*. Os aplicativos são divididos em três grandes categorias e após um levantamento em relação aos aplicativos de instituições catarinenses existentes na *AppStore* é realizada uma análise e classificação dos mesmos.

Palavras-chave: Comunicação; mobilidade; Aplicativos; Dispositivos móveis; *Smartphones*.

INTRODUÇÃO

As discussões em torno das novas tecnologias e das grandes mudanças culturais da sociedade contemporânea que delas resultam têm aumentado nos últimos anos, na medida em que percebe-se o crescimento do uso de dispositivos móveis de comunicação, que são incorporados ao cotidiano dos indivíduos e que constroem novas relações entre recepção, produção e disseminação de conteúdos. Dada a profusão de opções em comunicação digital (internet e mídias móveis), conteúdos dessa natureza devem ser produtos de utilidade, informação, conhecimento. Independente do tipo de conteúdo digital, tende ele a cair em aparatos móveis para o usuário final.

Em termos de comunicação digital e mobilidade, lógicas tradicionais não são certeza de sucesso na produção de conteúdo midiático. É preciso considerar a convergência digital, que modifica as relações não apenas entre os suportes tecnológicos, mas sim, mercados, audiências e meios. É neste panorama que surgem os

¹ Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 30 de maio a 01 de junho de 2013.

² Mestranda do Curso de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica – na linha de Hiperídia Aplicada ao Design da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, email: valeriefeijo@gmail.com.

³ Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo, professora da Universidade Federal de Santa Catarina no Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, email: mbaldessar@gmail.com.



apps (Aplicativos Móveis) que movimentam um número crescente de downloads diariamente nas *AppsStores* e que já demonstram uma certa disponibilidade dos usuários de passarem mais tempo utilizando os aplicativos do que os próprios navegadores de internet.

O presente estudo tem como principal foco de atenção os *smartphones*, tendo em vista o crescente uso de tal dispositivo, e busca investigar as questões a cerca das possibilidades de produção de aplicativos de conteúdos para universidades, que atendam as necessidades de geração de conhecimento. O artigo é desenvolvido a partir de uma revisão da literatura e do estudo sobre a existência de aplicativos das Instituições de Ensino Superior de Santa Catarina, caracterizando assim a pesquisa como parte de um estudo teórico analítico maior, que será desenvolvido posteriormente.

1 COMUNICAÇÃO, HIPERMÍDIA E MOBILIDADE

Vivemos a época das tecnologias da comunicação. Do final do século XX, com o início da internet e seu desenvolvimento e principalmente a partir do início do século XXI, com a explosão da internet comercial as tecnologias de comunicação e informação (TICs) ganham relevância histórica central para a humanidade.

A revolução causada pelos avanços nos meios de comunicação não está relacionada apenas às tecnologias. De fato, o que tais tecnologias produzem são novas possibilidades de linguagem, outros níveis de acesso à informação e de interação entre consumidores e marcas.

A digitalização de diferentes tipos de informação, o conceito de convergência, segundo o qual vários suportes tecnológicos e diferentes mídias antes separados, agora convergem para um único aparelho, fazem surgir e desenvolver uma nova linguagem: a hipermídia.

Depois de passarem pela digitalização, todos esses campos tradicionais de produção de linguagem e processos de comunicação humanos juntaram-se na constituição da hipermídia. Para ela convergem o texto escrito (livros, periódicos científicos, jornais, revistas), o audiovisual (televisão, vídeo, cinema) e a informática (computadores e programas informáticos). Aliada às telecomunicações (telefone, satélites, cabo) das redes eletrônicas, a tecnologia da informação digital conduziu à disseminação da informação. (SANTAELLA, 2005, p. 390)

Os sistemas de hipermídia apresentam características dinâmicas em relação à construção de significados e produção de sentido e resultam na construção de um novo



espaço, de base virtual, denominado ciberespaço. Para Lévy (2000) o ciberespaço acarreta profundas transformações na nossa maneira de pensar, de dar sentido ao mundo, de nos relacionarmos uns com os outros, de organizar a sociedade e assim por diante.

Ainda segundo Santaella (2005, p. 392), a hipermídia é uma linguagem “longe de ser apenas uma nova técnica, um novo meio para a transmissão de conteúdos preexistentes, a hipermídia é, na realidade, uma nova linguagem em busca de si mesma”.

Ao trabalhar com hipermídia, deve-se levar em consideração um elemento importante que compõe a linguagem hipermidiática, a interatividade. Primo (1997, p. 92) coloca que “[...] interagir é agir mutuamente.” Entretanto, o significado do termo vem sendo discutido em diferentes áreas do saber e por vezes ocasionando confusões. Isso acontece devido ao apelo intuitivo de que todos nós sabemos, mais ou menos, quando uma coisa é ou não interativa.

Lévy (2000) coloca que a interatividade faz emergir um novo olhar para a concepção, avaliação e observação dos modelos de comunicação, podendo ser destacado aqui um novo olhar sobre o design para essa esfera de interatividade.

É dentro desta perspectiva que se encontram as tecnologias móveis, nas quais a convergência entre informática, televisão e telecomunicações fez surgir os celulares com funções que buscam suprir mais do que a necessidade de comunicação e contato: a necessidade de mobilidade e conexão pelo usuário.

Dentre as tecnologias móveis, o telefone celular tem sido o dispositivo maior da convergência tecnológica e da possibilidade de exercício efetivo dessa “rebelião” política, mas também de constituição de relações sociais por contato imediato, seja através de voz, SMS, fotos ou vídeos. (LEMOS, 2007, p. 131).

2 DISPOSITIVOS MÓVEIS - OS *SMARTPHONES* E O SURGIMENTO DO IPHONE

A telefonia móvel teve início efetivamente no Brasil nos anos de 1990. Neste período, a utilização da tecnologia ainda não possuía grande aderência e não parecia agradar ao público, que passou a aumentar a utilização gradativamente, chegando-se ao grande aumento assistido atualmente, como pode-se ver a partir dos dados da Anatel



que indicam que no mês de junho de 2012⁴ o país contabilizava 256 milhões de aparelhos celulares.

É dentro desta perspectiva que encontram-se as tecnologias móveis, nas quais a convergência entre informática, televisão, e as telecomunicações fez surgir os celulares com funções que buscam suprir mais do que a necessidade de comunicação e contato, mas sim uma necessidade de mobilidade e conexão pelo seu usuário.

O aumento da utilização de aparelhos celulares foi acompanhado pela evolução das tecnologias digitais, fazendo com que surgissem inúmeros dispositivos móveis, como *notebooks*, *netbooks*, *tablets*, *palms* e os *smartphones*.

O crescimento exponencial da presença dos celulares na sociedade, acabou transformando esta tecnologia em algo cada vez mais fundamental. A evolução dos aparelhos celulares, chegando-se aos *smartphones*, e mais adiante, em 2007 com o lançamento do revolucionário iPhone, definido como o produto mais importante do século 21 (Brunner e Emery, 2010), deu abertura para uma nova era.

Procurando-se uma definição sobre o conceito de *smartphones*, observa-se que ainda existem divergências acerca do tema. De acordo com Santaella (2005), o *smartphone* pode ser considerado um telefone inteligente com tela, se levarmos em consideração sua tradução do inglês *smart* que significa “inteligente”.

Além disso, pode-se trabalhar com o termo a partir utilização no mercado como um argumento de vendas, no sentido de que tais aparelhos são mais do que simples celulares, eles incorporam características inerentes aos computadores pessoais, como utilização de sistema operacional, acesso à internet sem fio, acesso a ferramentas de mídias sociais, capacidade de sincronização de dados com outros dispositivos, câmera de vídeo e foto, possibilidade de instalação de softwares dos mais variados tipos e utilização de aplicativos de uso pessoal ou para entretenimento baixados diretamente no aparelho, os chamados *apps*.

Na categoria de *smartphones*, encontram-se inúmeras marcas e modelos que ganham destaque no mercado e na vida dos consumidores. Dentre eles, destaca-se o *smartphone* da marca Apple, que será o foco deste estudo.

⁴ Dados disponíveis em: < <http://www.teleco.com.br/ncel.asp>>. Acesso em: 15.07.2012



O iPhone foi apresentado ao mercado em 9 de janeiro de 2007, no Macworld em São Francisco, após o sucesso de vendas iPod em 2005, que atingiram 20 milhões de unidades (Isaac, 2011). No ano em que completou 5 anos, o produto está na quinta versão e desde seu lançamento reúne a cada novo modelo, funcionalidades e opções que o torna um objeto de desejo de milhares de consumidores do mundo todo.

Na primeira apresentação do produto, Steve Jobs o descreveu como um celular revolucionário, pois segundo ele a marca estava apresentando três produtos revolucionários:

O primeiro é um iPod de tela larga com controle pelo toque. O segundo é um celular revolucionário. E o terceiro é um aparelho pioneiro de comunicações pela internet [...]. Estão entendendo? Não são três aparelhos separados, é um aparelho só, e ele se chama iPhone. (JOBS *apud* ISAAC, 2011, p. 492).

Assim, ele pode ser considerado como um dos marcos no mercado de celulares, pois a partir dele é que realmente o setor passou a ver os *smartphones* como produtos cujas funções seriam mais do que fazer ligações. A necessidade de uma experiência maior por parte dos usuários passou a ser evidenciada e o desenvolvimento das tecnologias de mobilidade e acessibilidade que já estavam a disposição colaboraram para a expansão e desenvolvimento.

Neste sentido, o acesso a internet, o *player* para escutar música dentre outras funcionalidades básicas do *smartphone* abriram espaço para os Aplicativos ou *apps*, estes não são softwares disponíveis apenas para esse tipo de aparelho, existem aplicativos para microcomputadores, navegadores de internet, *tablets*, além dos *smartphones*.

Aplicativos são programas desenvolvidos com o objetivo de facilitar o desempenho de atividades práticas do usuário, seja no seu computador ou nos telefones móveis. Eles são um atrativo a mais nos smartphones: servem tanto para facilitar a vida – em se tratando de aplicativos utilitários – assim como para puro divertimento. Podem ser divididos em várias categorias, como por exemplo, aplicativos de entretenimento, música, automação comercial, educação, interação social, dentre outros. [...] podem ser gratuitos ou pagos e podem ser utilizados quando você estiver conectado ou não à internet. (Disponível em: <<http://apps.oi.com.br/2010/06/04/o-que-sao-aplicativos-2/>>, acesso em: junho de 2012)

Para os *tablets* e *smartphones* podem ser definidos os aplicativos móveis, que são softwares utilizados com funções específicas como lazer, entretenimento, tarefas diárias entre outras, que diferem-se de dos aplicativos para computadores e navegadores em relação a plataforma de utilização, contexto de mobilidade e tecnologia.



A partir do crescimento dos usuários de *smartphones*, verifica-se também um aumento na oferta de aplicativos para estas plataformas. Desta maneira, tendo em vista que as marcas hoje possuem o desafio de proporcionar aos seus consumidores experiências diferenciadas, os aplicativos para *smartphones* são potenciais ferramentas que possibilitam a interação usuário marca.

No caso específico do iPhone, os aplicativos podem ser adquiridos através da loja própria da marca, a *AppStore*, na qual estão disponíveis para os usuários aplicativos gratuitos e aplicativos pagos, com diferentes funcionalidades.

3 OS APLICATIVOS PARA SMARTPHONES DAS UNIVERSIDADES CATARINENSES

Buscando embasamento para uma pesquisa futura sobre as possibilidades de criação de aplicativos de conteúdo para dispositivos móveis, especificamente, aplicativos para *smartphones*, foi desenvolvida uma pesquisa inicial que buscou identificar quais instituições de ensino superior (IES) no estado de Santa Catarina, tanto públicas quanto privadas, fazem uso deste tipo de tecnologia atualmente para comunicação com seus públicos e, identificar que tipo de aplicativo, a partir das categorias de Utilidade, Produtividade e Imersão, é utilizado. As categorias utilizadas são definidas pela marca Apple em sua loja de aplicativos.

A pesquisa partiu primeiramente de um levantamento das instituições de ensino superior do estado, os dados foram levantados a partir do cadastro de instituições junto ao site do MEC (<http://emec.mec.gov.br>). Os resultados obtidos podem ser observados na tabela abaixo.

Tabela 1. Instituições de ensino superior no estado de Santa Catarina

	Instituição
1	ACE/FGG - Associação Catarinense de Ensino - Faculdade Guilherme Guimbala
2	ASSESSORITEC - Faculdade de Tecnologia
3	AVANTIS - Faculdade Avantis
4	CELER Chapecó - Faculdade Empresarial de Chapecó
5	CENTEFF - FACULDADES FUTURÃO
6	CESBLU - CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DE BLUMENAU
7	CESUSC - Faculdade de Ciências Sociais de Florianópolis - FCSF
8	CTAI - Faculdade de Tecnologia SENAI Florianópolis
9	ESEC - ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO CORPORATIVA
10	ESUCRI - Escola Superior de Criciúma



11	ESUCRI - ESCOLA SUPERIOR DE CRICIÚMA
12	FAACH - FACULDADE ANGLO-AMERICANO DE CHAPECÓ
13	FACASC - FACULDADE CATÓLICA DE SANTA CATARINA
14	FACC - Faculdade Concórdia
15	FACEMP - FACULDADE EMPREENDEDORA AURORA
16	FACIERC - Faculdade de Ciências Econômicas da Região Carbonífera
17	FACTES - FACULDADE DE TECNOLOGIA EM SAÚDE CIEPH
18	FACULDADE ANHANGUERA DE JOINVILLE
19	FACULDADE DE TECNOLOGIA ASSESSORITEC
20	Faculdade Regional de Timbó
21	Faculdade UNIBAN - Faculdade União Bandeirante
22	FACVEST - CENTRO UNIVERSITÁRIO FACVEST
23	FACVEST - Faculdades Integradas Facvest
24	FADEC - Faculdade Decisão
25	FADEC - FACULDADE DECISÃO
26	FAE Blumenau - Faculdade Franciscana
27	FAEM - FACULDADE EMPRESARIAL DE CHAPECÓ
28	FAMEBLU - Faculdade Metropolitana de Blumenau
29	FAMEG - Faculdade Metropolitana de Guaramirim
30	FAMEPLAN - Faculdade Metropolitana do Planalto Norte
31	FAMESUL - Faculdade Metropolitana de Rio do Sul
32	FAP - Faculdade Regional Palmitos
33	FAPAG - Faculdade Porto das Águas
34	FASATC - Faculdade SATC
35	FASC - FACULDADE DE SANTA CATARINA
36	FASSESC - Faculdades Integradas ASSESC - Associação de Ensino de Santa Catarina
37	FATECAEROTD - FACULDADE DE TECNOLOGIA AEROTD
38	FATEJ - Faculdade de Tecnologia de Jaraguá do Sul
39	FATEJA - FACULDADE ANHANGUERA JARAGUÁ DO SUL
40	FATEMI - FACULDADE DE TECNOLOGIA MICHEL
41	FATENP - FACULDADE DE TECNOLOGIA NOVA PALHOÇA
42	FATESC - Faculdade de Tecnologia de Santa Catarina
43	FATTEP - Faculdade de Tecnologia Pedro Rogério Garcia
44	FAVIM - Faculdade do Vale do Itajaí Mirim
45	FB - Faculdade Barddal
46	FBM - Faculdade do Saber / Faculdades Borges de Mendonça
47	FCJ - Faculdade Cenecista de Joinville - Face
48	FCSF - FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS DE FLORIANÓPOLIS
49	FCTVale - Faculdade de Ciências e Tecnologia do Vale
50	FEAN - Faculdade Energia de Administração e Negócios
51	FEAN - FACULDADE ENERGIA DE ADMINISTRAÇÃO E NEGÓCIOS
52	FESSC - CENTRO UNIVERSITÁRIO ESTÁCIO DE SÁ DE SANTA CATARINA
53	FESSC - Faculdade Estácio de Sá de Santa Catarina
54	FGG - FACULDADE GUILHERME GUIMBALA
55	FIE - FACULDADE EXPONENCIAL



56	FJ - Faculdade Jangada
57	FLC - Faculdade do Litoral Catarinense
58	FLT - Faculdade Luterana de Teologia
59	FMP - FACULDADE MUNICIPAL DE PALHOÇA
60	FSL - Faculdade São Luís
61	FTT-SBS - Faculdade de Tecnologia Tupy de São Bento do Sul
62	FUBSJ - FACULDADE UNIÃO BANDEIRANTE
63	FUCAP - Faculdade Capivari
64	FURB - Universidade Regional de Blumenau
65	HORUS - Faculdade Pinhalzinho
66	IBES - Instituto Blumenauense de Ensino Superior
67	IELUSC - Instituto Superior e Centro Educacional Luterano - Bom Jesus
68	IESGF - Instituto de Ensino Superior da Grande Florianópolis
69	IESVILLE - Faculdade Anhanguera de Joinville
70	IF SC - Instituto Federal de Santa Catarina
71	IFES - Instituto Cenecista Fayal de Ensino Superior
72	INESA - Instituto de Ensino Superior Santo Antônio
73	IST - Instituto Superior Tupy
74	Refidim - FACULDADE REFIDIM
75	SEI/FAI - Faculdade de Itapiranga
76	SENAC - Faculdades SENAC/SC
77	SENAI sc - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial de Santa Catarina
78	SINERGIA - Faculdade Sinergia
79	SINERGIA - FACULDADE SINERGIA
80	UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina
81	UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina
82	UnC - Universidade do Contestado
83	UNERJ - Centro Universitário de Jaraguá do Sul
84	UNESC - Universidade do Extremo Sul Catarinense
85	UNIARP - UNIVERSIDADE ALTO VALE DO RIO DO PEIXE
86	UNIARP - UNIVERSIDADE ALTO VALE DO RIO DO PEIXE
87	UNIASSELVI - Centro Universitário Leonardo da Vinci
88	UNIBAVE - Centro Universitário Barriga Verde
89	UNICA - Centro de Educação Superior - Única
90	UNIDAVI - Universidade para o Desenv. do Alto Vale do Itajaí
91	UNIFEBE - Centro Universitário de Brusque
92	UNIPLAC - Universidade do Planalto Catarinense
93	UNISUL - Universidade do Sul de Santa Catarina
94	UNIVALI - Universidade do Vale do Itajaí
95	UNIVILLE - Universidade da Região de Joinville
96	UNOCHAPECO - Universidade Comunitária da Região de Chapecó
97	UNOESC - Universidade do Oeste de Santa Catarina
98	USJ - Centro Universitário Municipal de São José
99	Vizcaya - Faculdade Vizcaya

Fonte: Disponível em: <<http://emec.mec.gov.br>> Acesso em: 16.04.2013



Das instituições encontradas e levantadas na tabela acima, iniciou-se a busca na AppStore, para verificar quais delas possuíam ou retornavam algum resultado em relação a aplicativos para iPhone ou iPad. Das 99 instituições pesquisadas, apenas 3 possuíam apps disponíveis, como podemos observar na tabela abaixo.

Tabela 1. Instituições de ensino superior no estado de Santa Catarina

Instituição	Quant.	App
UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina	2	Festas UFSC e RU DA Ufsc
UNIASSELVI - Centro Universitário Leonardo da Vinci	1	Nova Ortografia
AVANTIS - Faculdade Avantis	1	Rádio AVantis

Fonte: Elaborado pela autora

A seguir será realizada uma análise dos aplicativos encontrados de três grandes categorias.

3.1 ANÁLISE DAS CATEGORIAS DOS APLICATIVOS

Os aplicativos em sua grande maioria podem ser divididos em três grandes categorias: produtividade, utilidade e imersão. Sendo que destas três, cada uma subdivide-se em outras categorias.

A **categoria produtividade** diz respeito aos aplicativos utilizados para realização de tarefas importantes e possui um caráter de maior seriedade, como por exemplo o uso de e-mail.

A interface deste tipo de aplicativos tende a ser simples e composta por controles padrões, com foco na função principal. Desta maneira, geralmente organiza as informações de forma hierárquica possibilitando aos usuários a tomada de decisões cada vez mais específicas.

A **categoria utilidade** reúne os aplicativos que realizam tarefas simples com poucos informações para o usuário. Na maioria das vezes as pessoas utilizam para ver uma rápida quantidade de informações e realizar uma tarefa com um número limitado de objetos. Encontramos nesta categoria, o aplicativo sobre o Tempo, por exemplo, no



qual os usuários rapidamente verificam na primeira tela a informação sobre a temperatura local, no momento e para as próximas horas.

Os aplicativos de utilidade organizam as informações em um mesmo nível, facilitando a busca das mesmas pelos usuários. Em alguns casos eles podem oferecer mudanças e atualizações, devendo assim suportar as alterações de configuração de fonte de informação.

Na **categoria imersão**, encontram-se os aplicativos com foco em experiência do usuário e conteúdo e na grande maioria das vezes são utilizados para entretenimento, diversão, tarefas simples, ou conteúdos que sejam capazes de serem aprendidos através de jogos. A interface deste tipo de aplicativo, apresenta frequentemente um ambiente visual atrativo, desperta a curiosidade, compensa o usuário pela atenção e desta forma proporciona a aproximação imersiva.

Tais aplicativos buscam fortalecer a experiência do usuário ao entrar no aplicativo através de possibilidades de personalização das telas, modelos diferenciados de navegação, configurações próprias e visualizações únicas para as informações que cada usuário acessar.

No levantamento em relação aos aplicativos das instituições de ensino superior de Santa Catarina, verificou-se que apenas três possuem aplicativos disponíveis na AppStore (com pode ser verificado na tabela 2). Para melhor entender que tipo de aplicativos as IES catarinenses possuem atualmente, analisou-se os três aplicativos encontrados em relação as três grandes categorias citadas acima.

3.1.1 Faculdade Avantis

O aplicativo da Faculdade Avantis, o AvantisOnline, é um aplicativo de rádio online, que possui opções para ouvir uma playlist pré-determinada, compartilhar o que está ouvindo nas mídias sociais (Facebook e Twitter) e entrar em contato com a Faculdade através do mesmo.

Na classificação das categorias, é considerado como um aplicativo de imersão, cuja principal função é o entretenimento. Porém o que observa-se em relação ao mesmo é que não há nenhum recurso, seja na interface ou conteúdo que potencialize a imersão entre o usuário e o aplicativo.



3.1.2 UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

A UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina possui dois aplicativos na *AppStore*, o RUdaUFSC e o Festas UFSC.

O RUdaUFSC é um aplicativo que apresenta o cardápio semanal do Restaurante Universitário. Como uma agenda, o usuário pode acessar o dia e verificar o que será servido como prato principal, acompanhamento, complementos e sobremesa. Além disso é possível encontrar os horários de funcionamento do Restaurante, e integrá-lo com sua agenda pessoal.

O RUdaUFSC é um aplicativo de utilidade, pois através dele os usuários realizam uma tarefa simples e rapidamente tem acesso a uma grande quantidade de informações (o cardápio semanal). A interface é simples e as informações são organizadas de forma hierárquica, facilitando a utilização do usuário.

O aplicativo Festas UFSC, funciona também como uma agenda semanal com a programação das festas dos cursos da Universidade. Ele apresenta na tela inicial um sumário com a lista de festas das semanas, e desta maneira classifica-se como um aplicativo de utilidade. Dentro das possibilidades apresentadas, os usuários podem acompanhar no próprio aplicativo as postagens do perfil @fesasufsc do twitter e obter informações sobre os responsáveis pelas atualizações.

3.1.3 UNIASSELVI - Centro Universitário Leonardo da Vinci

A UNIASSELVI - Centro Universitário Leonardo da Vinci possui na AppStore a Nova Ortografia. O aplicativo consiste em jogo sobre o novo acordo ortográfico e é dividido em etapas. Cada etapa possui uma parte relacionada ao conteúdo, que o usuário precisa ler, e posteriormente há a parte das atividades, que é onde o usuário testa os conhecimentos adquiridos. A cada acerto, ele vai passando de nível e pontuando. O objetivo final do jogo é ter acesso a um guia rápido com as mudanças do acordo ortográfico. O usuário só conseguirá esse acesso após passar por todos os níveis.

Além disso, dentro do aplicativo, é possível obter informações sobre a Uniasselvi, indicar o aplicativo para um amigo e compartilhar no Facebook.

Dentro das três grandes categorias, o Uniasselvi Nova Ortografia é um aplicativo de imersão, pois possui um foco baseado em um conteúdo, no qual o usuário precisa ler e absorver, porém, também apresenta características de entretenimento, através do



desenvolvimento de tarefas simples, que geram pequenos “bônus” o usuário vai evoluindo e passando de níveis até chegar ao objetivo final.

Mesmo não possuindo uma interface com recursos visuais ricos, a aplicativo consegue cumprir com o objetivo de imersão, focando no conteúdo e na experiência do usuário a partir do mesmo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando se fala em comunicação e mobilidade, as possibilidades de utilização dos recursos tecnológicos e hipermidiáticos para a produção de conteúdos trazem grande contribuições, principalmente quando levados para o âmbito da educação de da produção de conhecimento.

Os *smartphones* emergem neste cenário, a partir da verificação do crescente aumento deste tipo de dispositivo na sociedade, além da importância que o mesmo vem ganhando no dia-a-dia dos usuários. Neste sentido, alguns setores já perceberam que podem ser aproximar de seus públicos a partir da produção de aplicativos, outros, entretanto, ainda dão passos iniciais no entendimento dessas novas possibilidades.

Neste sentido, o presente trabalho buscou identificar como as instituições de ensino superior catarinenses estão colocadas neste cenário, quais já possuem aplicativos e, que tipos de aplicativos possuem, pois entende-se que há um potencial em relação a produção de conteúdo para aplicativos de universidades para *smartphones*.

O que foi possível verificar é que poucas instituições de ensino superior catarinenses fazem uso destas ferramentas, de todas as buscas no site do Mec, apenas quatro aplicativos foram encontrados. Destes aplicativos, dois puderam ser classificados como apps de utilidade, cujo objetivo era desenvolver uma atividade simples, como apresentação a apresentação do cardápio do restaurante universitário e a agenda de festas dos cursos da universidade. E dois apps foram classificados como imersão, pois tinham como objetivo uma relação entre o usuário e seu conteúdo. O app de rádio online, propiciava uma imersão mais superficial, enquanto o app sobre a nova ortografia, de todos os analisados foi o que mais explorou as potencialidades do ambiente, através do conteúdo aliado ao entretenimento.

Por fazer parte de uma pesquisa maior, o presente trabalho abre espaço para muitos outros questionamentos em relação a produção de aplicativos de conteúdos de universidades para *smartphones*, e deixa espaço para novas pesquisas na área.



REFERÊNCIAS

APPLE. Disponível em: <<http://www.apple.com/br/iPhone/>> Acesso em: 09.04.2013

BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. **Gestão Estratégica do Design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa.** São Paulo: M. Books, 2010.

e-MEC. Instituições de Educação Superior e Cursos Cadastrados. Disponível em: <<http://emec.mec.gov.br/>> Acesso em: 16.04.2013

Estatísticas de Celulares no Brasil. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/ncel.asp>>. Acesso em: 15.07.2012

ISAACSON, Walter. **Steves Jobs: a biografia.** São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LEMOS, André. Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. in *Matrizes*. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo. Ano 1, n. 1 (jan-jun, 2008).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

O que são aplicativos? Disponível em: <<http://apps.oi.com.br/2010/06/04/o-que-sao-aplicativos-2/>> acesso em: junho de 2012

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento sonora visual verbal: aplicações na hipermídia.** 3. Ed. São Paulo: Iluminuras FAPESP, 2005.