



Aplicativo para dispositivos móveis: relato de experiência da biblioteca da escola de educação física e esporte da Universidade de São Paulo

Solange Alves Santana
Maria Lúcia Vieira Franco
Regiane Pereira dos Santos

Resumo: O trabalho descreve a experiência da Biblioteca da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo no desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis a fim de facilitar o acesso aos diferentes perfis da biblioteca nas mídias sociais.

Palavras-chave: Tecnologias da Informação e Comunicação. Mídias sociais. Bibliotecas Universitárias.

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias da informação e comunicação (TICs) podem ser definidas como um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum. Por meio da internet, novos sistemas de comunicação e informação foram criados, formando uma verdadeira rede. Segundo Morigi e Pavan (2004), “a utilização de tais tecnologias cria e recria novas formas de interação, novas identidades, novos hábitos sociais, enfim, novas formas de sociabilidade” e, neste contexto, as bibliotecas como instituições sociais, também passaram a utilizar técnicas e processos automatizados, buscando um uso cada vez mais intenso e amplo das TICs. Para Maness (2007) as bibliotecas devem analisar o novo contexto que se apresenta, buscando descobrir novas



formas de levar a informação a seus usuários. Ainda segundo o autor, deve-se reconhecer que a dinâmica da comunicação está mudando. As mídias sociais e as TICs são um novo meio de se comunicar com os usuários, uma vez que eles, cada vez mais, utilizam essas ferramentas. Cabe ressaltar que numa sociedade, caracterizada hoje pela rapidez na disseminação de informações, as bibliotecas e serviços de informação podem lançar mão de diferentes recursos e tecnologias de informação e da avaliação e revisão sistemáticas da qualidade dos serviços, concebidos de forma específica para se adequarem às necessidades do usuário. Neste viés, as bibliotecas universitárias procuram ampliar suas fronteiras, inovando em suas atividades, oferecendo serviços, utilizando e explorando as TICs, a fim de criar um ambiente mais interativo. Cumpre ainda notar que as TICs são ferramentas onipresentes nos dias de hoje, ocupando espaço crescente no cotidiano acadêmico-científico.

Diante desse cenário, o objetivo do presente trabalho é apresentar a experiência da Biblioteca da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo (EEFE-USP) no desenvolvimento e criação de um aplicativo para dispositivos móveis.

2 RELATO DA EXPERIÊNCIA

Em 2012, a Biblioteca da EEFE-USP lançou oficialmente seus perfis nas redes sociais Facebook, Twitter e, em 2013, o Blog e os perfis nas redes LinkedIn, Pinterest e Mendeley. Para acompanhamento das redes e do Blog, mensalmente são elaboradas estatísticas que demonstraram que parte significativa das visualizações e acessos ocorre por meio de dispositivos móveis, como celulares e tablets. Diante deste contexto, identificou-se a necessidade de facilitar o acesso aos diferentes perfis nas redes sociais por meio de um aplicativo para dispositivos móveis.

O aplicativo da Biblioteca da EEFE-USP foi concebido para facilitar o acesso dos leitores ao conteúdo e às atualizações nas principais redes sociais da biblioteca, reunindo



ainda informações sobre os serviços oferecidos, mapa de localização, fotografias e o recurso RSS (agregador de conteúdo).

Para a criação do aplicativo, foram levados em consideração: as redes sociais mais utilizadas pelos usuários da biblioteca; as expectativas e necessidades informacionais identificadas por meio das estatísticas de acesso; e os objetivos das redes sociais, conforme apontado por Margaix-Arnal (2008). Além disso, concomitantemente, foi realizado um estudo das tecnologias disponíveis que permitissem a criação de aplicativos gratuitamente. Dentre as ferramentas disponibilizadas, optou-se pela versão gratuita (Plano Básico) fornecida pela Fábrica de aplicativos¹, plataforma online que possibilita a criação e o compartilhamento de aplicativos para celulares. Definida a ferramenta, foi criada a conta e realizada a customização do perfil e a inserção de informações. Após a realização de testes e ajustes, o aplicativo foi lançado oficialmente em Julho de 2014. O aplicativo é multi-plataforma e funciona em celulares Android, iPhone, Firefox OS e Windows Phone. Para instalar o aplicativo, o usuário pode digitar o endereço http://app.vc/biblioteca_eeufeusp diretamente no navegador do seu celular ou ainda por meio de um QR Code, código de barras de resposta rápida, criado para facilitar o download. Cabe ressaltar que o aplicativo se encontra também disponível na loja online Google Play, desde outubro de 2015. Anteriormente, era necessário o pagamento de taxas específicas para disponibilizar o aplicativo na loja.

Por meio do aplicativo é possível acessar:

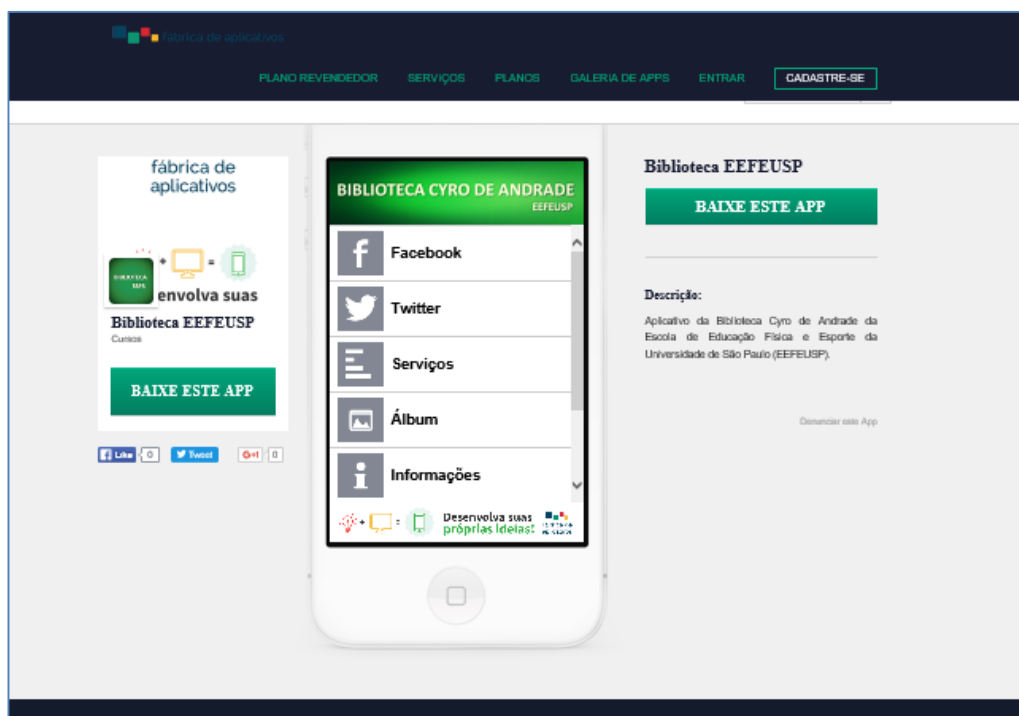
- atualizações do Facebook e do Twitter;
- informações sobre os serviços oferecidos;
- álbum de fotos da biblioteca;
- mapa de localização;

¹ Disponível em <http://fabricadeaplicativos.com.br>



- informações sobre a biblioteca, breve histórico e endereço do Blog;
- Feed RSS.

Figura 1 - Visão geral da página inicial de download do aplicativo



Fonte: Fábrica de Aplicativos. São Paulo, 2015



Figura 2 - Visão geral do aplicativo



Fonte: Fábrica de Aplicativos. São Paulo, 2015

A análise de desempenho do aplicativo é realizada mensalmente a partir de dados estatísticos fornecidos pelo próprio site, como número de downloads e de acessos. Conforme os dados disponibilizados, desde o lançamento oficial até 10 de dezembro de 2015, foram realizados 272 downloads.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As TICs têm repercussões importantes no universo das bibliotecas, uma vez que potencializam processos comunicativos, seja na produção quanto na circulação de informações. Consta-se que, no país, ainda são incipientes as iniciativas de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis voltados especificamente para bibliotecas, havendo inúmeras possibilidades a serem exploradas. Cabe, deste modo,



promovermos e reforçarmos iniciativas pela abertura de espaços de interação e convergência entre usuários e equipes bibliotecárias, como, por exemplo, a implantação de ferramentas que além de otimizar o acesso às informações relacionadas às bibliotecas, tragam novas perspectivas para a democratização e acesso equitativo à informação.

Mobile application: an experience report of the School of Physical Education and Sport Library of the University of São Paulo

Abstract: The paper describes the experience of The School of Physical Education and Sports Library of the University of São Paulo for mobile application development to facilitate access to different profiles on social media sites.

Keywords: Information and Communication Technology. Social media. University Libraries.

REFERÊNCIAS

MANESS, J. M. Teoria da biblioteca 2.0: web 2.0 e suas implicações para as bibliotecas. **Informação & Sociedade: Estudos**, v.17, n.1, p.43-51, 2007. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/831/1464>>. Acesso em: 17 mar. 2015.

MARGAIX-ARNAL, D. Las bibliotecas universitarias y Facebook: cómo y por qué estar presentes. **El profesional de la información**, v. 17, n. 6, p. 589-601, 2008.



MORIGI, V. J; PAVAN, C. Tecnologias de informação e comunicação: novas sociabilidades nas bibliotecas universitárias. **Ciência da Informação**, v. 33, n. 1, p. 117-125, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v33n1/v33n1a14.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2015.

Informações das autoras

Solange Alves Santana

Técnica em Documentação e Informação

Escola de Educação Física e Esporte - Universidade de São Paulo (EEFE/USP), São Paulo, SP. E-mail: sol@usp.br

Maria Lúcia Vieira Franco

Bibliotecária

Escola de Educação Física e Esporte - Universidade de São Paulo (EEFE/USP), São Paulo, SP. E-mail: francoml@usp.br

Regiane Pereira dos Santos

Bibliotecária

Escola de Educação Física e Esporte - Universidade de São Paulo (EEFE/USP), São Paulo, SP. E-mail: regisper@usp.br

