24/06/2015 - Uma ideia na cabeça e um smartphone na mão: estudantes do ICMC criam aplicativos e são reconhecidos

Eles ainda estão cursando a graduação, mas já estão de olho no mercado de aplicativos brasileiro

Uma ideia na cabeça e um smartphone na mão. A frase sintetiza o que está acontecendo na vida de inúmeros estudantes de graduação brasileiros matriculados em cursos de computação. A maioria deles tem entre 18 e 25 anos e é movida pelo entusiasmo que caracteriza quem tem vontade de inovar e empreender. Duas histórias de sucesso surgidas recentemente nos corredores do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP, em São Carlos, exemplificam como nascem essas ideias e aplicativos.

Imagine se você pudesse desbloquear seu smartphone simplesmente olhando para a tela do dispositivo? Foi com essa intenção que três alunos do ICMC criaram um projeto para aumentar a segurança em celulares. Outras opções oferecidas pelo aplicativo é o desbloqueio por meio da realização de uma sequência de movimentos ou de um desenho. É possível, ainda, desativar essas opções quando você estiver em uma determinada “zona de segurança”, em sua casa ou em seu ambiente de trabalho, por exemplo.

Chamado 3Pi Unlocker, o projeto nasceu pelas mãos de Marcos Cruz e Fábio Alves, alunos do curso de Ciências de Computação do ICMC, e por Rogério Souza, que está fazendo Sistemas de Informação no Instituto. A iniciativa ficou em segundo lugar no concurso cultural Fast Forward, promovido pela empresa alemã Visual-Meta GmbH. Como prêmio, a equipe recebeu R$ 1,5 mil. “Quando entrei no ICMC, tive contato com a tecnologia móvel. Então, eu já tinha conhecimento técnico suficiente para pensar em um aplicativo e no escopo do que íamos fazer”, conta Marcos.

O estudante revela, ainda, que um impulso importante para o desenvolvimento do aplicativo foi a disciplina Tópicos Avançados em Comunicação. “Desenvolvemos um plano de negócio para um produto na disciplina”, lembra Marcos. “Mas quando decidimos participar do concurso, só conhecíamos as técnicas que íamos usar para desenvolvê-lo. Não tínhamos o produto final”, completa. Segundo o estudante, a meta da equipe é disponibilizar o produto para o público até o fim do ano e já há planos para a criação de mais dois aplicativos. No momento, eles estão em busca de alternativas para obter mais recursos e viabilizar o lançamento futuro de uma empresa.

Essa é uma busca que mobiliza atualmente outro grupo de estudantes do ICMC que criou o CheckProvas, um aplicativo que serve para os estudantes se organizarem para provas. A ideia é possibilitar que o usuário cadastre os conteúdos de cada avaliação e, automaticamente, são enviados alertas sobre os tópicos que ainda precisam ser estudados em três momentos diferentes: sete dias antes da prova, três dias e um dia. Mas o usuário pode alterar essas datas, conforme suas necessidades.

O projeto ficou em segundo lugar na competição Sua Ideia na Prática, evento idealizado pela Ideation Brasil, empresa incentivadora do empreendedorismo nas universidades. Criado por Douglas de Oliveira e Pedro de Araújo – do curso de Ciências de Computação do ICMC – e por Joyce Costa, que cursa Engenharia Ambiental na Escola de Engenharia de São Carlos (EESC), o aplicativo também contou com a colaboração do designer Mateus Andrade, que

cursa Análise e Desenvolvimento de Sistemas na FATEC, em São Paulo. Como prêmio, a equipe receberá mentorias e assessoria jurídica. Além disso, eles já foram convidados para apresentar o projeto a uma aceleradora da região e estão participando, no momento, de uma outra edição da competição na capital paulista.

Criando um aplicativo em 20 dias – Douglas conta que o aplicativo foi criado em cerca de 20 dias durante a competição, que durou cinco semanas e contou com a participação de 120 pessoas. Em um primeiro momento, eles formaram a equipe, no dia 5 de maio, e começaram a pesquisar possíveis problemas que poderiam ser resolvidos por meio de um aplicativo. O grupo realizou, então, uma pesquisa com estudantes da USP e da UFSCar e identificaram que, entre os problemas que mais afetavam os universitários entrevistados estavam a falta de organização e de produtividade.

No dia 18 de maio, um post no Facebook literalmente trouxe o insight de que o grupo precisava: “Era 22 horas e um dos nossos colegas escreveu uma mensagem perguntando qual matéria ia cair na prova que aconteceria na manhã do dia seguinte”. Com o cronograma estourando, o grupo correu para desenvolver um protótipo do CheckProvas e fazer a validação do aplicativo. “Criamos um formulário descrevendo o produto, pedindo sugestões, críticas e perguntando se as pessoas teriam interesse em usá-lo. Divulgamos a pesquisa em grupos de alunos de 34 universidades públicas e particulares das cinco regiões do Brasil por meio do Facebook”, revela Oliveira. Resultado: 849 respostas, sendo que 84,1% dos estudantes afirmaram que usariam o aplicativo. “Também recebemos respostas positivas de mais de 300 pessoas interessadas em testar o produto”, completa. A meta, agora, é colocar o aplicativo à disposição dos universitários brasileiros o mais rápido possível.

Para Oliveira, que está no segundo ano do curso, estudar no ICMC foi fundamental em todo o processo em virtude dos conteúdos que têm aprendido e dos contatos estabelecidos: “Quanto mais você estuda algo complexo, mais você tende a expandir sua visão e a ter ideias para problemas que antes você não via, além de encontrar soluções para resolver as coisas de forma mais prática e simples”.

Cenário promissor – No final de 2014, as duas principais lojas do mundo de aplicativos hospedavam juntas cerca de 2,64 milhões de aplicativos. Desse montante, 1,43 milhão pertenciam à Google Play contra 1,21 milhão da Apple Store, segundo relatório da appFigures. A mesma pesquisa mostra que a Google Play contava na época com 388 mil desenvolvedores conta 282 mil da Apple.

A briga dessas duas gigantes pela liderança mostra quanto o mercado de software tem se transformado nos últimos anos. “Esse mercado mudou muito recentemente, a ponto de permitir que indivíduos ou pequenos grupos, com pouquíssimos recursos, consigam colocar um produto no mercado usando basicamente apenas o conhecimento”, explica o professor Edson Moreira, do ICMC.

Na visão do professor, o cenário anterior levava as universidades a formaram alunos, na área de computação, muito direcionados a se tornarem funcionários de uma empresa. Agora, a possibilidade de ter o próprio negócio está ao alcance de todos. “O Brasil precisa de novos empreendedores. Por isso, é importante que a gente tenha mais empreendedores saindo das universidades. Sabemos que, nesse mundo moderno, os motores do desenvolvimento são as pequenas e médias empresas”, completa Moreira.

De fato, o mercado brasileiro de software e serviços é liderado por micro e pequenos negócios,

com participação de 45,62% e 49,02%, respectivamente, segundo o estudo Mercado Brasileiro de Software e Serviços 2015, produzido pela International Data Corporation (IDC) em parceria com a Associação Brasileira das Empresas de Software (ABES). A pesquisa mostrou também que, considerando-se o mercado de software isoladamente, sem as exportações, o faturamento atingiu a marca de US$ 11,2 bilhões no ano passado.

“A gente quer que o aluno seja empreendedor, mas nós estamos fazendo as modificações nos processos de ensino e aprendizagem para chegarmos a esse resultado?”, questiona Moreira. Na opinião dele, os mecanismos formais de estímulo ao empreendedorismo e à inovação precisam ser ampliados nas universidades.

Há cinco anos o professor inclui a demonstração do protótipo de um produto e a construção de um plano de negócio na avaliação de uma das disciplinas que ministra no ICMC, Tópicos Avançados em Comunicação. “O aluno tem que demonstrar que entendeu a teoria e que conseguiu transformar essa teoria em um produto vendável, com clientes, com mercado, com a ideia da cadeia de custos e tudo mais”, conta Moreira. A história de sucesso do aplicativo 3Pi Unlocker é um sinal de que a estratégia do professor está funcionando.

Texto: Denise Casatti - Assessoria de Comunicação ICMC/US