

**Como um aplicativo de troca e doação desenvolvido por estudantes do ensino superior auxilia a comunidade acadêmica.
Um estudo de caso do aplicativo Ânima Social ¹**

Beatriz Costa da Silva ²
Felipe de Souza Freitas³
Pedro Lucas Procópio de Freitas⁴
Agatha Veloso Silva Domingos⁵
Sylvana Baltazar Felix⁶
Centro Universitário IBMR

RESUMO

O projeto Ânima Social integra os projetos de extensão ligados ao Ânima HUB pertencente ao Centro Universitário IBMR. A *squad* Ânima Social conta com a participação de 40 alunos de diversas graduações. O projeto visa desenvolver um aplicativo social com o objetivo de ajudar estudantes bolsistas da própria instituição. Por fim, acreditamos que essa iniciativa, além de conscientizar sobre a reutilização de materiais propondo a conscientização da sustentabilidade, promove e reforça o comprometimento de uma comunidade acadêmica disposta a ajudar uns aos outros. A importância e o impacto social do nosso projeto na trajetória acadêmica desse estudante.

PALAVRAS-CHAVE: comunidade acadêmica; sustentabilidade; aplicativo social; ensino superior privado; impacto social.

INTRODUÇÃO

O projeto da *squad* Ânima Social começou no segundo semestre do ano de 2023. Cada semestre temos a renovação do corpo discente do projeto. No primeiro semestre, estabelecemos o conceito do projeto que é auxiliar estudantes bolsistas do Centro

¹ Trabalho apresentado na Jornada de Extensão, evento integrante da programação do 22º Congresso de Ciências da Comunicação da Região Norte, realizado de 28 a 30 de maio de 2025.

² Orientadora e professora da área de Comunicação e Arte do Centro Universitário IBMR, email: beatriz.c.silva@ulife.com.br

³ Estudante do 4º período de graduação do curso de Produção Audiovisual do Centro Universitário IBMR, email: freitas.felipedesouza@gmail.com

⁴ Estudante do 3º período de graduação do curso de Ciência da Computação do Centro Universitário IBMR, email: pedroprocopio75@gmail.com

⁵ Recém-formada no curso de graduação em Direito do Centro Universitário IBMR, email: agatha.domingos@gmail.com

⁶ Estudante do 7º período de graduação do curso de Engenharia da computação do Centro Universitário IBMR, email: sylvanabaltazar224@gmail.com

Universitário IBMR propondo a reutilização de objetos que são importantes para alguns cursos de graduação.

Tais objetos como: jalecos, livros, utensílios do curso de gastronomia por exemplo, ficariam dispostos em nosso aplicativo na aba de objetos para troca e doação, os estudantes cadastrados poderiam solicitar por meio do aplicativo e buscar diretamente no campus de preferência da instituição. O foco principal é a troca e a doação desses objetos pelos próprios estudantes fortalecendo a comunidade acadêmica.

Dentre a atual organização e divisão de tarefas do projeto, contamos com 40 estudantes oriundos de diversas outras faculdades que compõem a Ânima Educação. Temos a seguinte divisão dos estudantes por equipes: Produção audiovisual, Comunicação/marketing, Design digital, UX design, Tecnologia da informação, Iniciação científica, Direito, Gestão do projeto.

Cada equipe desenvolve as suas demandas. Algumas equipes precisam trabalhar em conjunto, por exemplo, o desenvolvimento do nosso podcast chamado *ÂnimaCast* que tem como objetivo ouvir os estudantes, suas histórias de vida, o que os motiva a continuar estudando e como o aplicativo *Ânima Social* ajudaria na trajetória acadêmica de cada estudante.

A equipe de Produção audiovisual, cria o roteiro, vai para o laboratório de áudio gravar com os estudantes, edita o vídeo, coloca legenda e logo após, inclui em nosso canal no Youtube. A equipe de comunicação cria pequenos vídeos das entrevistas do podcast, registra por meio de fotografia cada episódio e logo depois, edita tais materiais passando pela aprovação da orientadora professora Beatriz Costa, para assim divulgar nas redes sociais do projeto.

A equipe de Direito cuida da parte das leis de privacidade, dos conteúdos sensíveis para o cadastro de cada estudante e ao mesmo tempo, elabora os nossos termos de uso. A equipe de UX Design elabora e desenvolve a prototipação das telas do aplicativo, pensando nas cores, na tipografia, nos botões, nas nomenclaturas de cada botão, na navegação e principalmente na experiência do usuário.

A equipe de Tecnologia da informação utilizou toda a documentação enviada pela equipe de UX Design para análise e viabilização do aplicativo. O desafio é tornar acessível o nosso aplicativo, dentro das linguagens da tecnologia. A equipe de Design digital, auxilia a equipe de Tecnologia da informação na produção de banners e estudo de

imagens para o site, além da criação das postagens, stories, criação de marcas para novos produtos desenvolvidos dentro do projeto de extensão como por exemplo, a marca criada para o podcast.

A equipe de Iniciação científica organiza artigos e textos para nos auxiliar na produção científica dos conteúdos que abrange a nossa *squad*, além de, pesquisar congressos, simpósios e todos os eventos acadêmicos que possamos participar e publicar. A equipe de gestão do projeto é estratégica, eles conversam com os líderes de cada equipe, observam a sua produção além de perguntar se está tudo ocorrendo da melhor maneira possível entre os estudantes de cada equipe. Eles entregam a cada semestre o nosso MVP (mínimo produto viável), o plano de negócio (canva adaptado) e o desenvolvimento do projeto.

O projeto se encontra na etapa de desenvolvimento. Temos reuniões semanais de forma online, uma vez por semana. Os estudantes que participam do projeto, ao fim de cada semestre recebem 80h complementares além do certificado de participação. Os estudantes desenvolvem as habilidades de liderança, organização e planejamento, cronograma e prazos além do desenvolvimento das próprias habilidades profissionais e agregam novos valores ao lidar com outros estudantes que compõem as equipes de outras áreas.

METODOLOGIA

A metodologia aplicada ao projeto Ânima Social, segundo o autor CRESWELL (2021) consiste em: referencial teórico pois analisamos estudos, artigos e publicações das áreas afins, exploratória pois estamos desenvolvendo algo novo em nossa instituição, qualitativa pois lidamos com opiniões dos usuários que no nosso caso são os estudantes, além da formação de um grupo focal para testar o próprio aplicativo, quantitativa para acompanhamento dos números de cadastro no aplicativo além do impacto social na quantidade de estudantes beneficiados com tal ação social. Analisamos o estudo empírico pois observamos a comunidade acadêmica, seu comportamento, costume e hábito por meio da própria instituição de ensino superior.

COMUNICAÇÃO

A comunicação é uma ferramenta importante, pois por meio dela conseguimos mostrar o objetivo do nosso projeto através das redes sociais e também engajar os estudantes tanto do projeto quanto da comunidade acadêmica do Centro Universitário IBMR. Ao pensarmos no objeto do nosso projeto que é o aplicativo Ânima Social, estamos sempre desenvolvendo ações que possam nos auxiliar na propagação e alcance do conteúdo criado com foco em educação, sustentabilidade, inovação e desenvolvimento.

Para além da comunicação digital proposta nas redes sociais, como mencionamos anteriormente, temos o desenvolvimento do nosso podcast que nos auxilia nesta propagação de conteúdo para que os estudantes possam ouvir, criar empatia e também compartilhar com os seus grupos acadêmicos.

O desenvolvimento do podcast conta com 5 etapas principais: preparação das perguntas (roteiro); organização dos entrevistados; gravação; edição e publicação, todas a serem desenvolvidas e colocadas em prática pela equipe de Produção audiovisual. Para a etapa de perguntas, contamos com um eixo temático geral que nos guia durante todos os episódios. Considera-se que a narrativa de vivências individuais do entrevistado consiga se conectar mais com o espectador, dado o fato de que os interlocutores tendem a criar uma sensação de empatia com aquele a quem estão escutando, construindo representação e identificação (DE ANDRADE, 2022).

O APLICATIVO ÂNIMA SOCIAL

O aplicativo está na fase de desenvolvimento pela equipe de Tecnologia da informação e de refinamento pela equipe de UX Design. Essas duas equipes elaboram e desenvolvem boas práticas no viés da inovação e acessibilidade para entregar o aplicativo funcional para os estudantes que compõem a comunidade acadêmica do Centro Universitário IBMR.

Desenvolver produtos interativos que sejam utilizáveis, o que genericamente significa produtos fáceis de aprender, eficazes no uso, que proporcionem ao usuário uma experiência agradável (PREECE, 2005, p.24)

Os recursos utilizados para desenvolvimento do aplicativo no âmbito da tecnologia da informação (TI) são *frontend* e *backend* de forma otimizada,

proporcionando uma experiência fluida para os usuários. Dentre o aprimoramento da experiência, utilizamos outros recursos como: HTML 5, CSS 3, *Javascript*, PHP, SQL entre outros.

Para PREECE (2005), as metas de usabilidade de um produto interativo são extremamente importantes quando pensamos no usuário. Ao desenvolvermos as telas enfatizamos o tempo de cadastro de cada item, logo a eficiência está diretamente ligada a este tempo de uso. As telas precisam ser intuitivas para serem acessíveis, os usuários precisam de forma rápida e prática completar a tarefa (*learnability*) além da diminuição de erros que podem ser provocados pelos recursos do aplicativo. A criação de *hiperlinks* e uma central de ajuda para facilitar os usuários na parte de realização das tarefas dentro do próprio aplicativo (*memorability*).

CONCLUSÃO

O projeto Ânima Social a cada semestre atrai novos estudantes de diversas áreas de graduação com o propósito de ajudar outros estudantes, desta forma fortalecemos a comunidade acadêmica proporcionando que estudantes bolsistas possam concluir suas graduações. O projeto tem um viés social com uma grande potência inovadora dentre as instituições de ensino superior privado.

O projeto conta com a participação ativa de 40 alunos dentre as equipes listadas anteriormente e é orientado pela professora Beatriz Costa, docente da área de Comunicação e Artes do Centro Universitário IBMR, que desde a metade de 2023 orienta os alunos e o projeto. O nosso objeto, o aplicativo Ânima Social está em fase de desenvolvimento, em breve, acreditamos que possamos testar com a própria comunidade acadêmica por meio da seleção de um grupo focal, desta forma, podemos refinar os itens que faltam e assim lançar o piloto do aplicativo para ser usado no Centro Universitário IBMR.

Por fim, constatamos o impacto social deste projeto na comunidade acadêmica da instituição superior de ensino privado, consideramos o engajamento dos conteúdos que ajudam a aumentar o alcance a também a divulgação do próprio objeto, o aplicativo Ânima Social entre os estudantes. Nossa meta para o futuro é poder proporcionar esta experiência para outras instituições, sendo assim uma ferramenta de auxílio e

contribuição nos contextos de sustentabilidade (troca e doação) e ajuda aos estudantes bolsistas.

REFERÊNCIAS

DE ANDRADE, Márcio Henrique Melo. Dos arquivos familiares às escritas sonoras em Pa_Terno, um podcast storytelling autoficcional. **INSÓLITA-Revista Brasileira de Estudos Interdisciplinares do Insólito, da Fantasia e do Imaginário**, v. 2, n. 2, p. 45-65, 2022.

CRESWELL, John, W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Porto Alegre: Penso, 2021.

PREECE, Jennifer. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.