

## A Nova Era Digital

Heitor Paim Parreiras

Lucas Dias Vilaça

Luiza Coutinho Costa

### Resumo

Este trabalho fundamenta-se na análise do visível crescimento do mercado dos smartphones e, conseqüentemente, de suas tecnologias e possibilidades de aplicações práticas, transformando o ato de se comunicar e de interagir com o mundo atual.

Palavras-chave: smartphones, aplicativos, internet.

No começo deste século iniciou-se a era dos smartphones. Eles começaram com uma proposta interessante de integrar tarefas comuns dos *pda's* (*Personal Digital Assistant*), celulares e computador. A princípio, os custos eram muito altos e a tecnologia ainda bastante rudimentar, se comparada às atuais. Algumas grandes empresas surgiram, mas focando em nicho específico que precisava estar conectado, como alguns executivos e entusiastas da tecnologia. Já em 2007, a história começou a mudar, as telas táteis começaram a ser usadas nos telefones, com características antes não exploradas, como o multi-toque e a não necessidade do uso da caneta *stylus*. Nesse ano foi dada a largada na competição pela posição de líder de mercado, antes estagnado por opções limitadas, prometendo então uma grande revolução. E foi o que realmente aconteceu, empresas de telefonia se viram obrigadas a se associarem com empresas do ramo de informática para desenvolver um produto competitivo. Empresas da área de tecnologia entraram nesse mercado, seja como proprietárias de hardware e software ou somente de um deles.

Os custos de acesso à internet móvel ficaram mais baratos, os telefones estavam mais acessíveis às pessoas comuns e se tornaram objeto de desejo de grande parte da população. Mas todo esse sucesso não veio somente pelos

telefones que realizam várias funções como: fotografar, acessar a internet, fazer ligações e servir de organizador pessoal. O sucesso veio também com os aplicativos.

As possibilidades de inovação destes aparelhos são inúmeras. Por exemplo, quando alguém imaginaria que seria possível ter um *GPS (Global Positioning System)* no próprio aparelho celular, possibilitando a escolha de rotas e mapas de navegação, auxiliando no deslocamento do usuário em viagens e até mesmo nos grandes centros urbanos? Poderia parecer algo distante para nós há alguns anos atrás, no entanto, já é algo concreto.

O reflexo desta tecnologia é o fato de que os aplicativos vêm se popularizando e ganhando um número cada vez maior de adeptos. Esquemáticamente, eles podem ser divididos em aplicativos de: serviços como consultas, previsões, mapas, pagamentos; informações como endereços, telefones; comunicação, através das redes sociais e entretenimento. Como alguns exemplos de aplicativos podemos citar o Foursquare, Shazam e o Instagram.

O Foursquare pode ser definido, como uma rede social e de microblogging que permite ao utilizador indicar onde se encontra, e procurar por contatos seus que estejam próximo desse local. Ele é muito interessante, na medida em que é possível identificar locais que estão bem movimentados (*trending*) bem como escolher restaurantes, bares e atrações com as quais o usuário se identifique. Pode-se dizer que, de certa maneira, ele funciona como um “guia” de uma cidade podendo, inclusive, dar notas aos estabelecimentos e visualizar sugestões de outros usuários.

O Instagram, por sua vez, é um aplicativo que permite a edição de fotografias ao se adicionar uma infinidade de filtros e efeitos podendo, posteriormente, compartilhá-las com amigos e em redes sociais. O Shazam também é um aplicativo interessante, porque possibilita a identificação de músicas no decurso de uma pequena amostra musical.

Os aplicativos fazem parte lógica evolutiva da tecnologia e é evidente que este mercado só tende a crescer. Tarefas que antes eram possíveis de serem

realizadas somente em um local fixo, podem ser feitas de qualquer local com o uso destas ferramentas. Eles geraram uma enorme mudança na maneira como as pessoas interagem entre si e com o mundo a sua volta e irão, cada vez mais, impulsionar o surgimento das novas tecnologias na era digital.

#### Referências Bibliográficas

App. Wikipedia. 2010. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/App>>. Acessado em: 14/05/2012.

Foursquare. Wikipedia. 2012. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Foursquare>>. Acessado em: 14/05/2012.

Instagram. Wikipedia. 2012. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Instagram>>. Acessado em: 14/05/2012.