

## 19/07/2016 - Mercado de aplicativos cresce no Brasil e alunos do ICMC conquistam espaço no cenário

*Apesar da crise econômica do país, momento é bom para investir no ramo e não devem faltar oportunidades para estudantes*



O Brasil conta hoje com mais de 168 milhões de smartphones ativos, segundo pesquisa deste ano realizada pela Fundação Getúlio Vargas (FGV). É quase impossível imaginar a vida desses usuários sem a utilização de aplicativos e a demanda por novidades nesse mercado está em alta. De acordo com a consultora AppAnnie, que analisa o segmento comercial de aplicativos, o Brasil é um dos países com maior potencial de crescimento no ramo para os próximos cinco anos e deve apresentar aumento de 40% na receita em 2016. Além dos usuários, quem ganha com isso são os desenvolvedores dessas ferramentas que, muitas vezes, são procurados pelas empresas ainda durante a graduação, como é o caso de vários estudantes do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP, em São Carlos.

Rodrigo Venâncio é aluno do curso de Sistemas de Informação do Instituto e há três anos faz

estágio na incubadora de startups Sanca Ventures, sediada em São Carlos, onde participa do desenvolvimento de diversos aplicativos. Seu interesse pela área começou depois de fazer um curso de informática no Colégio Técnico Industrial da Unesp, em Bauru, no qual desenvolveu um aplicativo para Android sobre o sistema de notas da escola como trabalho de conclusão de curso. Hoje, já são mais de uma dezena de apps desenvolvidos, entre eles, alguns de muito sucesso, como é o caso do Ipostal, que permite ao usuário enviar cartões postais pelo celular para qualquer lugar do mundo. Na loja da GooglePlay, o aplicativo ultrapassa os 50 mil downloads.

“Nós temos muita autonomia na Sanca Ventures. Às vezes trabalhamos em cima de uma demanda, mas em outros casos começamos tudo do zero, até mesmo com a idealização de novos aplicativos”, explica Rodrigo. O estudante acredita que o Brasil passa por um bom momento nesse mercado e orienta quem deseja entrar nele: “Tem que pesquisar sobre o assunto, assistir a tutoriais, aprender o básico, aí provavelmente você irá conseguir uma vaga em alguma startup que esteja contratando estagiário”.

A experiência na Sanca Ventures está trazendo um enorme crescimento profissional para o aluno, que evoluiu em diversos aspectos. “Não tem nem comparação. Antes de começar o estágio, eu só fazia aplicativos feios e com um banco de dados locais. Na empresa eu aprendi a mexer com design, fazer chamadas para servidor, estruturar melhor o banco de dados e, hoje, minha interface é bem mais bonita”, conta o aluno, que vê como uma das maiores recompensas do seu trabalho a gratidão dos usuários com o serviço prestado.

Quem também está se destacando nesse mercado é Nivaldo Bondança, estudante de Engenharia de Computação do ICMC. Atualmente ele é funcionário de uma startup norte-americana, chamada KickOff, cujo nome também é dado ao aplicativo da empresa, que tem como objetivo estimular relacionamentos amorosos. O aplicativo está disponível apenas na América do Sul. Só na plataforma Android são cerca de 150 mil usuários ativos por dia.

“Durante o processo de idealização de um aplicativo, você deve definir bem seu objetivo, onde disponibilizar a ferramenta, o público-alvo e mapear o que será preciso para o seu desenvolvimento”, explica o estudante. Para descobrir se o produto está no caminho certo, Nivaldo segue a filosofia de um dos empresários mais influentes do mundo: “Uma vez estava assistindo a uma palestra de um dos fundadores do Google, Larry Page, e ele explicou que a medida de sucesso para aplicativos móveis é a da escova de dentes: quantas vezes uma pessoa escova os dentes por dia? Duas ou mais. Então, se o usuário abrir seu app duas ou mais vezes ao dia, você já pode comemorar”.

Segundo Nivaldo, o desafio de conhecer o mercado é um dos mais difíceis. “Essa parte é a mais complexa, você tem que fazer muita pesquisa e descobrir se há concorrência. Caso haja, é preciso fazer algo diferente e que se destaque do que já existe”, conta o aluno, que já trabalhou em outras duas empresas. Nivaldo foi funcionário da Topster, empresa responsável por campanhas de marketing no Facebook e, em 2012, chegou a abrir sua própria startup, a InEvent, plataforma para gestão e comunicação de eventos corporativos. Mais tarde teve que deixar a empresa, pois era difícil conciliar os negócios com os estudos, visto que ele ainda cursava o segundo ano de graduação. Hoje, com mais tempo, o estudante comemora o rumo que sua carreira tomou e o frequente reconhecimento: “Recebo muitas propostas de emprego. Quando surgem novos projetos, é comum que queiram algo mobile e, através de indicações, algumas demandas acabam chegando até mim”.

Brasil na liderança – De acordo com pesquisa realizada pela empresa Cheetah Ad Platform, o

Brasil é o país com o mercado de aplicativos móveis mais competitivo do mundo, seguido por Estados Unidos e México. Depois de analisar dados de 52 milhões de usuários de diversos países, a pesquisa também mostrou que os brasileiros são os que mais usam aplicativos para celular no planeta, na plataforma Android. Cada brasileiro utiliza, em média, 29,23 aplicativos por mês, número acima da média global, que está em 27.

“É um bom momento para se investir nesse mercado. Apesar da crise, você não precisa de muito dinheiro no ramo, pois não demanda grande infraestrutura. A pessoa consegue fazer um aplicativo em seu notebook, testá-lo no smartphone e já o disponibiliza na GooglePlay. Você se torna um player de nível internacional quase sem custo algum, apenas com o seu conhecimento”, explica Edson Moreira, professor do ICMC.

O docente conta que os aplicativos já existiam há muito tempo, porém se limitavam apenas a plataformas fixas. Com o surgimento dos smartphones em 2005, as possibilidades de aplicação dessas ferramentas aumentaram. “Antigamente os softwares eram desenvolvidos para áreas específicas, como um programa para utilização num posto de gasolina ou em uma padaria. Hoje, você tem a possibilidade de criar novos mercados: aplicativos para tomar conta de bebês, fazer controle de estoque ou financeiro, são alguns exemplos”, diz Moreira. Ele acredita que um campo promissor para se apostar e investir no futuro é a área de internet das coisas, na qual a tecnologia pode auxiliar simples tarefas do cotidiano como controlar dispositivos dentro da própria casa, tais como câmeras de segurança, equipamentos de cozinha ou iluminação.

Segundo Moreira, apesar de não existir uma disciplina específica na universidade que ensine a desenvolver aplicativos, o papel da instituição é oferecer as ferramentas básicas para isso: “Não faz sentido ter uma disciplina única que trate do assunto. Para você fazer um bom app, precisa ter conhecimentos sobre interface, engenharia de software, comunicação, banco de dados e uma série de disciplinas que ensinam isso com profundidade”. O professor acredita que uma boa forma de estimular os alunos é unir essas disciplinas para desenvolver projetos conjuntos e de maior complexidade. Ele cita, ainda, a importância da manutenção da Feira de Produtos, projeto realizado semestralmente no ICMC no qual os alunos propõem soluções tecnológicas para problemas reais de empresas. “Eles são picados pela abelhinha do empreendedorismo”, completa.

Muitos estudantes do Instituto, depois de formados, decidem seguir por um caminho empreendedor, como são os casos de Fabio Dela Antonio e José Eduardo Colabardini, ex-alunos de Ciências de Computação e Giovanni Marques, ex-aluno de Sistemas de Informação. Eles criaram o aplicativo InSPorte, que contribui para o uso e a melhoria do transporte público na cidade de São Paulo. Além de possibilitar a localização do ônibus mais próximo, o aplicativo permite que as pessoas avaliem a qualidade dos veículos em diversos quesitos, através da atribuição de notas. Os dados são encaminhados para a SPTrans e podem auxiliar a Instituição a propor possíveis melhorias. Segundo Fabio, esse feedback é o grande diferencial da ferramenta.

Outra função do InSPorte é o compartilhamento da posição do veículo que está transportando o usuário para outros cidadãos que utilizam o aplicativo: “É algo que não encontramos em outros aplicativos dessa área. O usuário compartilha a linha e o número do veículo por Whatsapp para outra pessoa que possua o InSPorte. Muita gente chega tarde do trabalho ou estuda à noite e essa informação é importante para tranquilizar os nossos pais, que saberão quando estamos chegando”.

A ideia de desenvolver o aplicativo surgiu em 2013, quando os criadores ainda estavam na

graduação. O projeto dos estudantes foi premiado durante a Hackatona do Ônibus, competição que visa estimular o desenvolvimento de ferramentas para a melhoria da mobilidade urbana na cidade de São Paulo. A iniciativa dos três alunos pode servir de inspiração para quem está ingressando agora na universidade: “O Brasil tem um déficit muito grande de pessoas capacitadas para fazer aplicativo e, mesmo em tempos de crise, a necessidade é enorme. Os estudantes da graduação vão ter a chance de desenvolver belos trabalhos”, finaliza Fabio.

Texto: Henrique Fontes - Assessoria de Comunicação ICMC/USP

Foto: O InSPorte permite que os usuários localizem o ônibus mais próximo