

PROJETO DE APRIMORAMENTO DA SETA – PRÁTICAS INOVADORAS NA ÁREA DE IMPRESSÃO DIGITAL

CARDOZO, Matheus¹
e-mail: matheus7577@hotmail.com;
GUSMAO, Jessica¹
e-mail: jessicaguusmao@hotmail.com;
JUNIOR, Alexander¹
e-mail: alexanderrcfjunior96@gmail.com;
SANTOS, Kerolayne¹
e-mail: kerolayne_cristina@hotmail.com;
SILVA, Fabiano²
e-mail: adm.fabianoduarte@hotmail.com
SILVA, Sara¹
e-mail: sara.alvess@outlook.com.

Centro Universitário Tiradentes³ / Administração / Maceió, AL.

6.00.00.00-7 - Ciências Sociais Aplicadas 6.02.00.00-6 – Administração 6.02.01.00-2 - Administração de Empresas

RESUMO: O desenvolvimento de ferramentas tecnológicas incorporadas aos sistemas operacionais de *smartphones* tem sido ampliado ascendentemente ao decorrer da década vigente e há a conseqüente popularização destes meios de comunicação como instrumentos facilitadores e otimizadores para o cotidiano humano, inserindo-se, inclusive, no ambiente acadêmico. Dentro de uma empresa que anela a utilização dos meios de comunicação modernos, é imprescindível amplificar a visão diante das necessidades dos consumidores atrelando-as aos benefícios acarretados pelo progresso tecnológico conforme ratificado por Gallon (2012), clarificando que “as empresas tem realizado mudanças em sua estrutura, com o destaque para a absorção de recursos intangíveis” e, por conseguinte, compreender as tendências inovadoras é essencial para os empreendedores que desejam se manter competitivos e defrontar concorrentes diretos no mercado em que atua. Possuindo como pressuposto a afirmação de Freire (2002, p. 47 *apud* NUNES; ERNESTO; SOUZA, 2016, p. 2) de que “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”, atrelado ao conhecimento adquirido sobre o âmbito da inovação, vislumbra-se a criação de um aplicativo para a Seta – empresa de impressão digital e lanches -, localizada no bairro de Cruz das Almas, na cidade de Maceió, Alagoas. Através da conjunção entre o curso de Administração e Ciências da computação, serão aplicadas e acuradas habilidades e competências dos educandos envolvidos junto aos docentes orientadores dos respectivos cursos para a produção de um aplicativo móvel para *Android*, *a priori*. O valor a ser acrescentado para a empresa será o controle e o gerenciamento do tempo de acesso por equipamento - notebooks e celulares -, e em contrapartida, o público consumidor dos serviços, incluindo alunos e docentes, possuirão ferramentas inéditas: a impressão de documentos, como relatórios científicos e a solicitação de banners, adesivos e/ou placas através dos *smartphones*. Com o investimento neste projeto intergradações será realizado um labor em conjunto e multidirecional: os discentes de Administração são responsáveis pela criação e aplicação de um plano para o *Endomarketing* e o *Marketing* de serviços associado à Logística do local, enquanto que os alunos de Ciências da computação produzirão os módulos para utilização dos usuários e incorporação de aspectos técnicos, como banco de dados. A congruência entre graduandos de distintas áreas de atuação ocorre em prol de um escopo em comum: propiciar contribuições para a ascensão e visibilidade da empresa abarcada, formação de aprendizes com atuação ativa e o fornecimento de instrumentos agregadores para a comunidade acadêmica.

¹ Graduandos do curso de Administração no Centro Universitário Tiradentes;

² Docente orientador da disciplina de Gestão de projetos no curso de Administração no Centro Universitário Tiradentes;

³ Instituição de ensino cujo os integrantes deste trabalho estão inseridos.

Palavras-chave: Criatividade, Qualidade, Tecnologia.

ABSTRACT: The development of technological tools incorporated into the smartphone operating systems has been expanded upwards during the current decade and there is a consequent popularization of these media as facilitators and optimizers for human daily life, even inserting itself in the academic environment. Within a company that longs for the use of modern media, it is essential to amplify the vision of the needs of consumers by linking them to the benefits of technological progress as ratified by Gallon (2012), clarifying that "companies have made changes in its structure, with emphasis on the absorption of intangible resources, "and therefore understanding the innovative trends is essential for entrepreneurs who want to remain competitive and face direct competitors in the market in which it operates. Assuming as a presupposition Freire's (2002, page 47 *apud* NUNES, SOUZA, 2016, page 2) statement that "Teaching is not transferring knowledge, but creating possibilities for its own production or its construction," linked to the knowledge acquired about the scope of the innovation, we envisage the creation of an application for the Seta - digital printing company and snacks -, located in the neighborhood of Cruz das Almas, in the city of Maceió, Alagoas. Through the conjunction of the Administration and Computer Science courses, the skills and competences of the students involved will be applied and acted upon by the teachers of the respective courses for the production of a mobile application for Android, a priori. The value to be added to the company will be the control and management of access time by equipment - notebooks and cell phones -, and in contrast, consumers of services, including students and teachers, will have unprecedented tools: the printing of documents, such as scientific reports and the request for banners, stickers and / or cards through smartphones. With the investment in this project intergraduations will be carried out a joint and multidirectional work: the students of Administration are responsible for the creation and application of a plan for the Endomarketing and the Marketing of services associated with the Logistics of the place, while the students of Computer science will produce modules for users' use and incorporate technical aspects, such as databases. The congruence between undergraduates from different areas of action occurs in favor of a common scope: to provide contributions for the rise and visibility of the company covered, the training of active learners and the provision of aggregating instruments for the academic community.

Keywords: Creativity, Quality, Technology.

Referências/references:

NUNES, Milena; ERNESTO, Talita; SOUZA, Carlos. **Tecnologias digitais na Educação: muito além da inovação tecnológica, um repensar metodológico.** FACCAT: 2016;

GALLON et al. **Intangibilidade e inovação em empresas no Brasil.** Revista de Administração e Inovação, São Paulo - v. 9, n. 2, p. 200, 2012.

¹ Graduandos do curso de Administração no Centro Universitário Tiradentes;

² Docente orientador da disciplina de Gestão de projetos no curso de Administração no Centro Universitário Tiradentes;

³ Instituição de ensino cujo os integrantes deste trabalho estão inseridos.