Desenvolvimento Mobile para Incentivo ao Empreendedorismo Social através de Design Thinking

Gabriel Ferreira Moraes, Jeferson da Silva Souza, Pedro Henrique Reis Rocha, Vitor Emanoel Lacerda Amorim, Orlando Pereira Afonso Junior

O uso do termo Empreendedorismo Social (ES) vem ganhando espaço no Brasil e mundo. Não se trata de um conceito novo, entretanto sua importância está no fato desse tipo de empreendedorismo colaborar significativamente para a transformação de comunidades inteiras. Com a utilização da tecnologia, o poder do empreendedorismo social ganha ainda mais força e alcance. Da mesma forma, assim como a proliferação da criação de aplicativos *mobile* nos dias atuais abriu-nos diversas oportunidades de aprendizado e facilitação de processos cotidianos, eles também são uma oportunidade para a transformação da sociedade. Vemos que do problema podem surgir ideias e inovação. Consequentemente, estimular o pensamento inovador na população resulta em progresso para a própria. Sendo assim, o uso da tecnologia na educação como forma de incentivar o aprendizado, possibilita que o conhecimento possa ser aplicado diante de problemas locais ou regionais. Isto é, aproveitar e estimular que alunos e cidadãos encarem os problemas de sua comunidade como uma forma de se desenvolver uma ação que possa transformá-la é de fato um papel social e, consequentemente, estar aplicando o empreendedorismo social em sua forma ideal, na prática. Assim, propomos um aplicativo (*app*) onde se possa estimular a criação de ideias e a criatividade das pessoas. Este *app*, em um primeiro momento, será utilizado por professores e profissionais que desejam trabalhar os problemas locais, estimulando que os participantes pensem em ideias para resolver o problema, criando assim, alternativas viáveis para sua solução e aplicando o empreendedorismo social. O software proposto está sendo desenvolvido na plataforma Android e poderá ser utilizado em *smartphones* e *tablets*. Ao iniciar o aplicativo, que tem como proposta ser um jogo, o professor/mediador poderá cadastrar problemas ou necessidades que a comunidade local apresente, para que, com isso, os participantes possam ser estimulados a apresentar soluções para o problema dado. Com isso, cria-se um brainstorming de ideias aplicadas à comunidade, incentivando assim, o seu desenvolvimento e a possibilidade de criação de projetos envolvendo as mesmas.

Palavras-chave: Empreendedorismo Social, Design Thinking, Aplicativo Mobile.

Instituição de fomento: IF Fluminense