

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS: REGULARIZAÇÃO FUNDIÁRIA DE SÃO JOSÉ DO NORTE

**VAZ JUNIOR, Edwilson Silva;
FREITAS, Andressa da Cruz;
DE SOUZA, Isadora Moysés;
MATTOS, Sandro Darcy Gaubert;
SAPATA, Matheus Rodrigues;**

**Orientador: DE OLIVEIRA, VINICIUS MENEZES
ed_1005@hotmail.com**

Evento: Congresso de Iniciação Científica
Área do conhecimento: Sistemas de Computação

Palavras-chave: Dispositivos Móveis, Aplicativo, Regularização Fundiária.

1 INTRODUÇÃO

Vive-se, hoje, uma era a qual a tecnologia de *smartphones* e *tablets* é o meio que mais cresce no mercado. Diariamente pode-se perceber que inúmeras pessoas possuem tais produtos e usufruem de seus aplicativos e ferramentas, afinal, tudo funciona de maneira simples e eficaz, e com alguns toques na tela, se tem tudo em mãos.

Essa facilidade e rapidez tecnológica, se bem utilizada, pode construir grandes ganhos para a sociedade, visto que há uma grande área a qual pode ser utilizada. Há algum tempo atrás, a ausência de tecnologia culminava com trabalho árduo, burocrático e cansativo, como por exemplo, no caso de regularização fundiária e registro de lotes em uma dada cidade.

A cidade de São José do Norte, em setembro de 2013, havia apenas 30% de seus terrenos devidamente regularizados, ou seja, mais da metade dos terrenos do município foram ocupados de forma irregular. Hoje, tem-se o objetivo de registrar e regularizar cada terreno, o que torna, além de interesse público, interesse dos moradores da cidade.

Portanto, está sendo criado um aplicativo de dispositivo móvel para regularização fundiária e registro de lotes da cidade de São José do Norte, com o objetivo de coletar os dados necessários dos moradores da cidade e, a partir disso, criar registros digitais com os dados informados para futuramente haver a regularização fundiária de todos os lotes do município.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

“De acordo com o site de análise mobile *flurry.com*, o mercado brasileiro atingiu, em 2012, a décima posição mundial em número de *smartphones*. São mais de 13 milhões de dispositivos.” (STEIL, 2013). Tendo como base que o mercado tecnológico dos *smartphones* é o mais crescente no mundo, este projeto é inspirado por esses números e toma como foco a criação de um aplicativo que tenha utilidade pública.

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

O método de criação do aplicativo é o uso de softwares livres de programação e suas respectivas ferramentas, cujas quais, interam o software criado com o sistema operacional a ser desenvolvido (*Android* e *iOS*).

Para que o questionário seja respondido pela população, haverá agentes responsáveis pela coleta dos dados. Questionário o qual constará com dados básicos, como nome, número de moradores na residência, data de nascimento, profissão, renda, entre outros dados significativos. Para identificar as informações da residência, o aplicativo usará o serviço de geolocalização do sistema operacional, o qual agilizará o processo de preenchimento, tornando automática a inserção do bairro, rua e dando a opção de selecionar o número da casa. Além disso, o aplicativo terá acesso à câmera, o qual poderão ser tiradas fotos de pontos críticos da cidade, das residências e do próprio morador que, assim como o registro digital de localização e horário da visita, servirá como prova de que tal visita foi realizada.

Após cada coleta de dados de uma dada residência, o aplicativo salvará todos os dados internamente no dispositivo móvel e após o término do expediente, o agente fará o *upload* dos arquivos gerados para um banco de dados o qual contará com todos os demais coletados.

Além de tais funcionalidades, o aplicativo mapeará a cidade de forma a dizer quais residências já foram visitadas e quais ainda estão faltando serem visitadas, o qual facilitará o trabalho dos agentes. O aplicativo ainda indicará focos específicos da cidade através dos dados gerados, indicando áreas com maior número de moradores com deficiências físicas, maiores regiões de criminalidade e outros aspectos fundamentais para controle do município.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Pretende-se obter aceitação e sucesso com o aplicativo a ser criado, pelo fato de ser de utilidade pública e de interesse em geral da população de São José do Norte. O aplicativo promete facilitar o trabalho dos agentes, pelo fato de acabar com a necessidade de uma burocracia exacerbada e devido ao uso de ferramentas digitais, as quais podem servir para mais de uma funcionalidade, auxiliando até, por exemplo, a segurança da cidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto está sendo desenvolvido com o intuito de auxiliar positivamente o controle da cidade de São José do Norte, afim de que serviços anteriormente trabalhosos sejam facilitados e para que haja sucesso na regularização fundiária do município, visto que, além de necessidade pública, está se tornando interesse dos moradores por conta do crescimento econômico da cidade.

REFERÊNCIAS

STEIL, R. *iOS: Programe para Iphone e Ipad*. São Paulo, Brasil; Casa do Código, 2013.

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

Mais de seis mil imóveis devem ser regularizados em São José do Norte
<http://www.diariopopular.com.br/tudo/index.php?n_sistema=3056&id_noticia=NzM0NTA=&id_area=Mg==> Acesso em junho de 2014.