

# Desenvolvimento de Um Aplicativo de Chat para Apoio no Aprendizado de Idiomas

Marcos Paulo da Silva Gonçalves<sup>1</sup>, Marco Aurélio Silva Oliveira <sup>2</sup>, João Vitor de Oliveira Longo<sup>3</sup>, Robério Pereira da Silva<sup>4</sup>, Lucas Carvalho Maracaípe<sup>5</sup>.

Curso de Engenharia de Software – UniEVANGÉLICA - Centro Universitário de Anápolis

Caixa Postal 122 e 901– 75070-290 – Anápolis – GO – Brasil

mgonsalves704@gmail.com, marcoasilva97@hotmail.com,  
joaovitorlongo887@gmail.com, roberio.pb@hotmail.com,  
maracaipelucas@gmail.com

***Abstract.** With globalization and the high demand of the labor market by professionals who can speak fluently more than one language, this has become a worldwide necessity, but due to several factors such as economy, for example, even today many people still does not have access to the chance to be able to speak more than one language. This is what we are going to address in our project of creating a completely free mobile app to help financially disadvantaged people gain access to learning other languages in order to get jobs in the marketing place.*

*Keywords: App, languages, smartphones, dialog, Android.*

***Resumo.** Com a globalização e a alta exigência do mercado de trabalho por profissionais que saibam falar com fluidez mais de uma língua, essa começou a se tornar uma necessidade mundial, porém devido a diversos fatores como economia, por exemplo, mesmo hoje em dia diversas pessoas ainda não tem acesso à chance de se capacitarem para falar mais de um idioma. É sobre isso que iremos tratar em nosso projeto que consiste na criação de um aplicativo mobile completamente gratuito para auxiliar as pessoas menos favorecidas financeiramente a terem acesso à aprendizagem de outras línguas a fim de preencher vagas no mercado de trabalho.*

*Palavras-chave: Aplicativo, Idiomas, smartphones, diálogo, Android*

## 1.Introdução

No decorrer da globalização a língua se torna cada vez mais importante para o indivíduo manter-se atualizado e competitivo, tendo seu foco em manter um perfil profissional competente. Desse modo, faz-se necessário a fluência em idiomas, por exemplo, o inglês e espanhol que são as línguas que mais crescem atualmente, o inglês sendo a mais importante.

Para que uma maior parcela da população tenha acesso ao ensino de línguas, e possa aprender novas línguas e competir em um meio profissional mais igualitário, propomos então, a criação de um aplicativo mobile para o ensino de línguas.

## **2. Objetivo**

Objetivo desse projeto é desenvolver um aplicativo mobile, que através do uso de chat de mensagem ou vídeo, irá ajudar o usuário no aprendizado de uma nova língua estrangeira, a princípio o inglês e espanhol, para que desta forma o usuário tenha maior competência, no mercado de trabalho, e também se inserir neste mundo cada vez mais globalizado, fazendo-se necessário o uso da língua inglesa.

## **3. Problemática**

O Aprendizado da língua inglesa nas escolas públicas está sendo cada vez mais um desafio, pois os professores que ensinam idiomas estão passando por várias dificuldades no ensino, por não estarem bem preparados, e também a falta dos materiais didáticos, isso meio que desmotiva os alunos, além do mais a falta de um local propício para o aprendizado da Língua Inglesa, outro fator que influência bastante no aprendizado é a carga horária insuficiente (COX, ASSIS-P 2008).

## **4. Referencial teórico**

Este capítulo apresenta o embasamento teórico que fundamenta a proposta deste trabalho que tem como foco o desenvolvimento de um aplicativo móvel baseado no conceito de ajudar pessoas a aprimorar o conhecimento em outros idiomas.

Como o aplicativo será para dispositivos móveis, o referencial teórico tratará do funcionamento desse tipo de aplicativo, apresentando exemplos e aplicativos com funcionalidades semelhantes ao que foi desenvolvido.

### **4.1. Dispositivos móveis**

Atualmente a utilização de smartphones no Brasil já se tornou algo rotineiro na vida das pessoas. De acordo com a Revista Exame, já no primeiro semestre de 2015 o número de smartphones conectados a Internet tinha superado o de computadores, do total de 306 milhões de dispositivos conectados, 154 milhões eram smartphones (REVISTA EXAME, 2015).

#### **4.1.1 Plataformas**

Existem diversas plataformas de sistemas operacionais em uso nos smartphones atuais, sendo essas o meio que permite que o usuário interaja com os aplicativos e itens do hardware, como, câmeras, microfone, alto-falante.

Segundo o Top cinco (TERRA, 2013), as principais plataformas são:

Android: sistema operacional desenvolvido pela Google, com utilização de 70,1% do mercado. O que justifica sua ampla utilização é que as marcas e os modelos que possuem esse sistema são os mais variados, de aparelhos com muitos recursos aos modelos mais básicos ou simples.

iOS: plataforma introduzida no mercado em 2007 pela Apple e de

utilização exclusiva em produtos da própria marca. Por ser de uso exclusivo da marca Apple, o iOS é desenvolvido para um modelo específico de hardware, permitindo assim, que suas potencialidades sejam exploradas ao máximo. Desde sua primeira versão, foi criado para utilizar em aparelhos com telas sensíveis ao toque. No último trimestre de 2012, 21% dos smartphones vendidos utilizavam o sistema operacional da Apple.

## **5. Metodologia**

Para o desenvolvimento do aplicativo, tivemos alguns pontos principais para serem abordados, acessibilidade, público alvo, comodidade e como consequência dos anteriores, a eficiência. Tendo estes itens definidos, partimos para o seguinte pensamento: Qual o perfil de quem usará o aplicativo e o que ele espera?

Sabendo que é um aplicativo de aprendizado de uma nova língua, é como se o usuário fosse um estrangeiro pisando pela primeira vez em um país onde ele terá novos conhecimentos e experiências.

Pensando no desconforto em que a pessoa que usa o aplicativo pode se encontrar, decidimos que ele precisará de uma ajuda no seu desenvolver, e quem melhor do que alguém que conheça justamente o que o usuário procura? Propusemos que o utilizador definisse no seu primeiro uso, sobre quais temas ele tem interesse de conversar e em quais línguas. E, depois do término do seu cadastro, após já ter apresentado seus dados e o que deseja aprender, ele terá acesso a um menu onde terá a opção de se conectar com um desconhecido. Seu contato poderá ser por chat (via mensagem) ou em uma vídeo-chamada, da qual poderá ver em tempo real com quem ele está conversando.

E depois de algumas análises, pensamos que o usuário poderia se perder facilmente por não ter o conhecimento da língua estrangeira enquanto conversa com a outra pessoa. Diante disso, decidimos implementar uma função no aplicativo, que irá gerar legendas e traduções automaticamente enquanto há o diálogo.

No caso de vídeo chamada, será feito por um plug-in que faz o reconhecimento das palavras que estão sendo faladas, e ele irá gerar uma legenda traduzida na língua de quem ouve. Já nos chats de conversa, sempre que um dos usuários mandar uma mensagem, logo em seguida surgirá à mesma mensagem, porém traduzida, gerando assim um maior conforto para o usuário de não ter que ficar pesquisando palavras que ele não conhece.

## **6. Desenvolvimento**

De início é necessária uma plataforma onde haja fácil acesso as suas funções e ferramentas, e depois de algumas pesquisas, descobrimos um programa chamado “Adobe XD”, que supri perfeitamente as necessidades para a criação.

Para começar fazendo o aplicativo, a primeira coisa a se fazer é a tela inicial de login (Figura 1), onde ele pode ter acesso à opção de cadastro e de saber mais sobre o que é o aplicativo que decidimos chamá-lo de Theme to Talk. (Figura 2)



Figura 1. Fonte: Autores

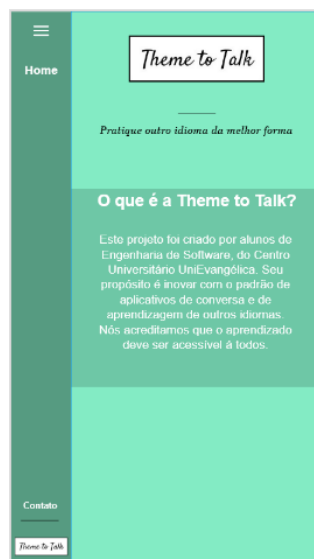


Figura 2. Fonte: Autores

Após dar algumas informações pessoais na opção de cadastro, o usuário escolherá o idioma que ele deseja aprender, podendo adicionar mais de uma opção (Figura 3). Logo em seguida, terá a escolha de temas possíveis, dos quais ele poderá conversar com os outros usuários (Figura 4).

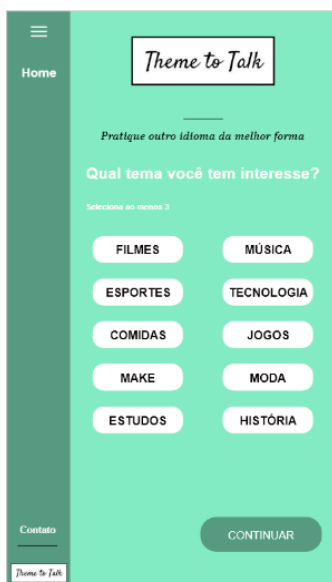


Figura 3. Fonte: Autores

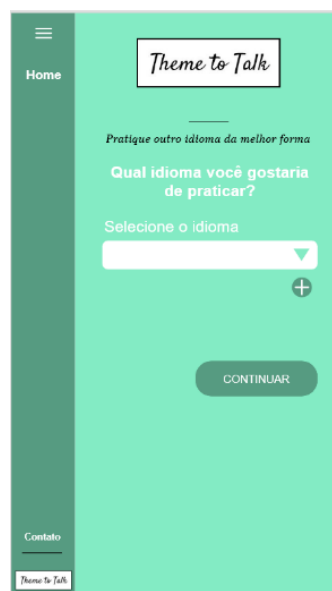


Figura 4. Fonte: Autores

Depois, o usuário encontrará um menu com várias opções, dentre elas a de se conectar com o estranho. Selecionando-a, o aplicativo buscará outra pessoa com os mesmos interesses que o usuário e que falem a língua que o mesmo almeja aprender, seja por chamada de vídeo (Figura 5) ou chat de mensagem (Figura 6). Por fim, ao acabar o diálogo com outra pessoa, o aplicativo disponibilizará uma avaliação em que ambas as partes poderão fazer comentários sobre quem conversaram e dar uma nota de 1 á 5 estrelas (Figura 7).

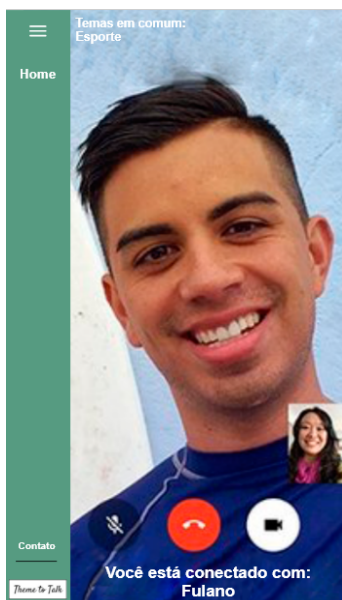


Figura 5. Fonte: Autores

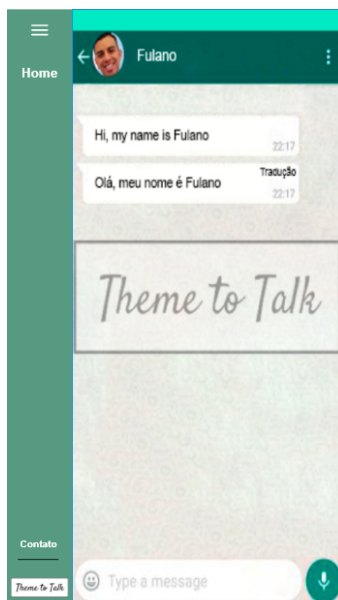


Figura 6. Fonte: Autores



Figura 7. Fonte: Autores

## 7.Considerações finais

Ao longo dessas semanas trabalhamos em cima da problemática do aprendizado de idiomas, em relação ao ensino de línguas público e privado, assim chegamos à ideia de um aplicativo, cujas pessoas poderão interagir entre si, por meio de chat ou chamadas de áudio e de vídeo, que serão capazes de auxiliar os usuários

## 8.Referências

COX, M. I. P.; ASSIS-P, A. A. **O drama do ensino de inglês na escola pública brasileira.** In ASSIS-PETERSON, A. A. (Org.). Línguas estrangeiras: para além do método. São Carlos: Pedro & João Editores / Cuiabá: EdUFMT, 2008

ORTIZ, R. 2006. MUNDIALIZAÇÃO: SABERES E CRENÇAS. SÃO PAULO, BRASILIENSE, 214 P.