

GIRLS POWER: A SUPPORT TO VIOLENCE AGAINST A WOMAN BY MEANS MOBILE

GIRLS POWER: UM SUPORTE A VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER POR MEIOS MOBILE

ABSTRACT

The popularization of ICTs before society, directs us towards the development of a mobile application that helps women victims of the most varied types of aggressions. This article aims to present the development of the Girls Power mobile application. The Girls Power mobile app was developed through the web platform called App Factory and is available for Android, iOS smartphones or even to access via the Internet through the main web browsers. This project won a national application Olympics, an event conceived by a University of Rio Grande do Sul in 2019 and which had teams from all over Brazil.

Keywords: application, women, platform, smartphones, internet.

RESUMO

A popularização das TICs perante a sociedade, nos direciona para o desenvolvimento de um aplicativo mobile que ajuda as mulheres vítimas dos mais variados tipos de agressões. Este artigo tem como finalidade apresentar o desenvolvimento do aplicativo mobile Girls Power. O aplicativo mobile Girls Power foi desenvolvido através da plataforma web chamada Fábrica de Aplicativos encontrando-se disponível para os smartphones Android, iOS ou até mesmo para acessar via Internet através dos principais navegadores web. O referido projeto venceu uma olimpíada nacional de aplicativos, evento idealizado por uma Universidade do Rio Grande do Sul em 2019 e que contou com equipes de todo o Brasil.

Palavras-chaves: aplicativo, mulheres, plataforma, smartphones, Internet.

1 INTRODUÇÃO

O uso das TICs (Tecnologia da Informação e Comunicação) se faz presente na sociedade moderna de um modo geral, pois no cotidiano dos usuários é perceptível os benefícios gerados pelos dispositivos tecnológicos - computadores de mesa, *notebook*, *netbook*, *tablet* e *smartphone* - nas atividades dos usuários.

Do mesmo modo, De Almeida (2015) *apud* Ferreira (2010), apresenta o crescimento da informática e os seus benefícios para o crescimento da sociedade, bem como para o mundo científico, ou seja, com o objetivo de compactuar e disseminar os conhecimentos com os mais variados tipos de usuários das TICs.

Sob o mesmo ponto de vista, Bulhões *et. al.* (2019) pontuam o avanço do uso das TICs pela sociedade e seus usuários e organizações, perante os distintos ambientes, que por sua vez, anseiam por novos desafios e conhecimentos.

Partindo do pressuposto da inovação tecnológica, nos deparamos com a possibilidade de utilizar esses dispositivos em conjunto com a *Internet* para ajudar as mulheres vítimas dos mais variados tipos de violência, seja ele no ambiente familiar, profissional, escolar ou até mesmo em locais públicos.

Pois, apesar da Lei Maria da Penha (Lei nº 11340/2006), ter como objetivo proteger as mulheres de agressões e conseqüentemente reduzir o índice de feminicídio no Brasil, os números são preocupantes e indicam o contrário, pois ainda nos deparamos com um alto número de ocorrências, cenário esse preocupante e arriscado para quem sofre com os mais variados tipos de ameaças no cotidiano.

De acordo com Garcia (2013), esse cenário é reflexo de décadas anteriores, pois entre os anos 2001 e 2011 foram registrados mais de 50 mil feminicídios no Brasil, ou seja, algo em torno de 5 mil mortes anualmente, isto é, boa parte desses crimes ocorreram na própria residência da vítima.

Segundo o Ministério da Saúde (2020), a cada 60 minutos, 15 mulheres sofrem algum tipo de agressão no país, e um dos fatores que mais preocupa é que na maioria das vezes o agressor é alguém muito próximo da vítima. Além do mais, são constatados os mais diversos tipos de agressões como: sexual, psicológica e física ou até mesmo uma combinação das mesmas.

Sob o mesmo ponto de vista, Silva (2020) relata que no último mês de março, houve uma elevação de 9% nas denúncias de agressões sofrida pelas mulheres, uma vez que, o atual período de isolamento vem proporcionando o aumento nesse tipo de violência, em consequência de um maior tempo de convivência entre a vítima e o agressor.

Diante desse cenário, percebemos a necessidade de uma plataforma *mobile* que auxilie as mulheres vítimas de agressões, pois sabemos da popularidade dos *smartphones* com a população brasileira, assim como o acesso a *Internet*, que mesmo com algumas dificuldades de infraestrutura, está acessível para a comunidade e com os mais variados valores de planos, logo, a integração de um aplicativo *on-line* que traga benefícios e orientações pode ser definida como um exemplo prático de inclusão digital dessas vítimas, até então, esquecidas pelos órgãos competentes.

A violência contra a mulher é um problema social e de saúde pública que atinge todas as etnias, religiões, escolaridade e classes sociais. É uma violação de direitos humanos e liberdades fundamentais. Por isso, este tipo de violência não pode ser ignorado ou disfarçado, precisa ser denunciado por toda a sociedade.

Esse tipo de agressão pode se manifestar de várias formas, com diferentes graus de gravidade. Geralmente, com episódios repetitivos e que na maior parte das vezes, costuma ficar encobertos pelo silêncio. Na maioria das vezes a violência acontece dentro da própria casa, no ambiente de trabalho, assim como, em locais públicos.

No ambiente familiar, pode ser cometido pelo marido, companheiro, pai, irmão, padrasto ou qualquer outra pessoa que viva sobre o mesmo teto. Como pontuado anteriormente é comum acontecer no trabalho, na rua ou até mesmo na escola.

Ao se deparar com esse problema, percebe-se a necessidade de criar uma plataforma digital para dar voz e vez a mulher, minimizando assim os casos de violência e dos casos de feminicídio.

O aplicativo para dispositivos *mobile Girls Power*, foi criado para dar suporte as mulheres que sofrem agressões ou que não tem acesso aos seus direitos. Em forma de denúncia elas podem reclamar sobre tais atos. Com isso será disponibilizadas novas formas de combate à desigualdade de gênero.

O referido trabalho tem como finalidade apresentar o aplicativo *Girls Power* para dispositivos *mobile*, o mesmo está disponível para as plataformas *Android* e *iOS*, através do [link *app.vc/girlsapp*](http://link.app.vc/girlsapp). O aplicativo tem como objetivo atrair as mulheres vítimas de violência, permitindo que as mesmas denunciem as agressões sofridas e tenham acesso as principais leis, além do contato direto com os órgãos de proteção.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O uso das TICs vem auxiliando a sociedade moderna em várias áreas do saber, e isso é bem perceptível quando observamos a quantidade de soluções tecnológicas existentes de forma geral, em especial o desenvolvimentos de soluções tecnológicas na última década para os dispositivos *mobiles*. Esta pesquisa irá se limitar a soluções *mobiles* desenvolvidas para auxiliar na minimização da violência contra a mulher.

Pautada na ideia de preparar os profissionais de saúde para atender esse público, De Almeida (2015), apresenta o *serious games* que tem como finalidade treinar os profissionais da saúde, para lidarem com as mulheres vítimas de violência. Neste estudo, foram utilizados um plano qualitativo e uma pesquisa exploratória, com o foco na visão e opiniões dos profissionais da saúde, perante a violência contra a mulher. Assim, a referida ferramenta se caracteriza por oportunizar a qualificação dos profissionais de saúde diante da temática explorada na pesquisa.

Do mesmo modo, Melo (2016) apresenta o aplicativo para dispositivos *mobile* Metendo a colher, que se caracteriza pela apresentação das situações de violência contra as mulheres e vai mais além, pois propaga a temática nas instituições de ensino, tudo isso em prol dos direitos humanos fundamentais. Acrescenta-se também que para o desenvolvimento do aplicativo foi utilizada a API do *Google Maps* para dispositivos móveis. O aplicativo Metendo a colher teve como propósito a apresentação dos dados e das informações organizadas em adição a violência de gênero no Estado do Rio Grande do Sul.

Diante desses desafios, acrescenta-se também, a fala de Baggio (2019), que aborda quatro aplicativos para dispositivos *mobile* - Chega de Fiu-Fiu, Clique 180, Sai Pra Lá e Assédio Zero - direcionados para o combate a violência contra as mulheres, com destaque para o Clique 180, que tem como objetivo realizar o mapeamento das localidades com alto risco a segurança das mulheres. Com o propósito de não chamar a atenção do agressor, o aplicativo utiliza um disfarce discreto inicialmente para posteriormente surgir a tela oficial do Clique 180.

De acordo com Rodrigues (2019), o *app* ISIS proporciona as vítimas a possibilidade de interação e denúncia das agressões causada pelo agressor, aos órgãos responsáveis pela segurança pública. O respectivo projeto surgiu após a realização de uma pesquisa feita com o apoio do *Google Forms* com aproximadamente cento e vinte mulheres. Deste modo, os órgãos responsáveis pela segurança pública receberão as informações das mulheres que sofreram algum tipo de agressão.

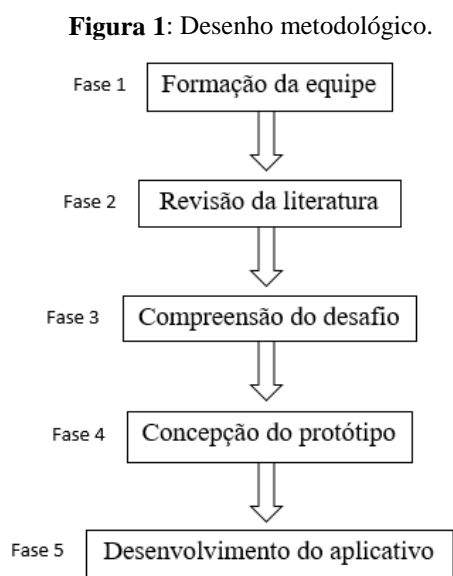
Conclui-se que a violência contra a mulher, uma política pública de grande relevância para a sociedade, requer um cuidado especial, pois as estatísticas são assustadoras, pois apesar da grande variedade de ferramentas disponibilizadas na *Internet* através das lojas oficiais - *Google Play* e *Play Store* - a falta de informação e divulgação maciça são os grandes vilões.

Por outro lado e não menos importante, ficou perceptível que muitos desses aplicativos *mobile* são descontinuados pouco tempo depois da publicação, isso nos remete a falta de incentivo e recursos dos órgãos públicos para a consolidação desses projetos. Além do que, uma minoria desses projetos são publicados em eventos acadêmicos, em outras palavras, essa lacuna também vem a prejudicar a disseminação perante a comunidade acadêmica.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

O aplicativo *Girls Power* foi concebido por 4 (quatro) estudantes - duas meninas e dois meninos com 16 anos de média de idade - todos do 2º ano do ensino médio integrado do curso técnico em Desenvolvimento de Sistemas de uma escola situada na cidade de Caruaru, localizada no agreste de Pernambuco. O projeto foi desenvolvido visando a participação na olimpíada nacional de aplicativos, evento idealizado por uma Universidade do Rio Grande do Sul.

Na figura 1, visualizamos o desenho metodológico para o desenvolvimento da pesquisa e conseqüentemente a concepção do aplicativo *mobile Girls Power*.



Fonte: Os autores (2020).

A **fase 1** inicialmente teve como finalidade definir os integrantes da equipe do projeto, em seguida foi realizado o processo de planejamento, realizando a técnica de dinâmica de grupo denominada *brainstorming* (tempestade de ideias), nesse caso, não existe má ideia na execução dessa dinâmica, o que importa é a quantidade de palavras registradas manualmente ou digitalmente pelo integrante denominado escrivão da equipe, não esquecendo de abordar os problemas comuns a temática escolhida, nesse caso, redução das desigualdades.

Ainda na **fase 1** foi realizada a tempestade de ideias com o auxílio do método 6-3-5, conhecido também como *brainwriting* (figura 2) visualizamos o modelo, similar ao *brainstorming*, no entanto, essa metodologia busca filtrar e especificar as ideias, logo, nesse método, os integrantes da equipe buscam ideias inovadoras para a temática escolhida

inicialmente. Por fim, a equipe analisou e discutiu todas as ideias descritas no *brainwriting* pelos integrantes, onde ficou definido o tema abordado - violência contra a mulher - como assunto central do aplicativo, a escolha ocorreu em virtude de se tratar de um assunto direcionado para as políticas públicas.

Figura 2: Método 6-3-5.

Nome	Problema 1	Problema 2	Problema 3

Fonte: <https://bit.ly/31FK1i0>

Com isso, iniciamos a **fase 2**, a revisão da literatura que teve como objetivo realizar um levantamento ad-hoc dos trabalhos similares (Metendo a colher, ISIS, Chega de Fiu-Fiu, Clique 180, Sai Pra Lá e Assédio Zero) para auxiliar na concepção do aplicativo *Girls Power*. Desta maneira, mesmo sendo um levantamento ad-hoc, foram explorados os aplicativos mais relevantes baseado em citações diante da temática abordada - mulheres vítimas de agressão.

Realizada a revisão da literatura e com as evidências do tema explorado, partimos para a **fase 3**, onde foi necessária a compreensão do desafio. Entender a situação atual das vítimas e identificar as funcionalidades para serem implementadas no aplicativo.

A **fase 4**, responsável pela concepção do protótipo, buscamos identificar e utilizar cores que transmitisse tranquilidade, paz e confiança para as usuárias. A concepção do protótipo é o momento em que caracterizamos o esboço do aplicativo mobile a ser desenvolvido.

Por fim, chegamos a **fase 5**, sendo o responsável pelo desenvolvimento do aplicativo, onde foi escolhida a Fábrica de Aplicativos como plataforma de execução do projeto.

4 RESULTADOS

4.1 Aplicativo *Girls Power*

O aplicativo *Girls Power*, foi desenvolvido utilizando a plataforma *web* - Fábrica de Aplicativos¹ - que permite o desenvolvimento de *software* sem nenhuma linha de código, ou seja, sem programação de alto nível. Optamos por essa plataforma em virtude da agilidade a

¹ <https://galeria.fabricadeaplicativos.com.br/>

qual a mesma proporciona aos desenvolvedores, principalmente quando o mesmo não é muito experiente. Deste modo, constatou-se que houve um maior desempenho da equipe durante o processo de prototipação e dos respectivos testes do aplicativo *mobile*.

Listamos abaixo as vantagens da plataforma - Fábrica de Aplicativos - escolhida para o desenvolvimento do aplicativo *mobile Girls Power*. Com esse editor o usuário consegue criar aplicativos:

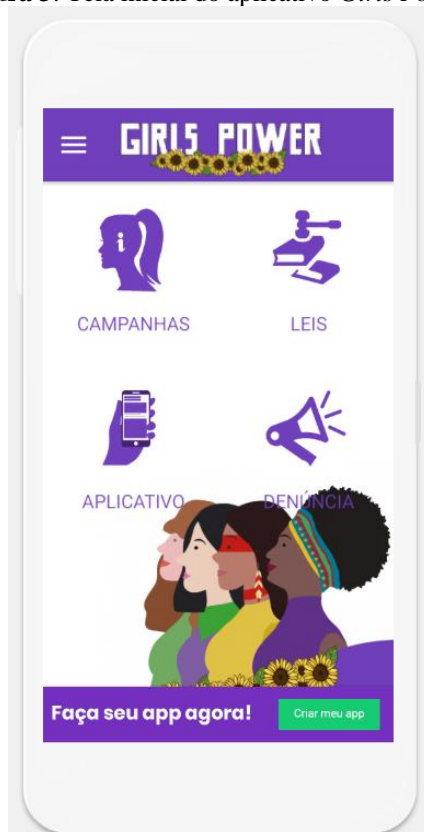
- Colaborativamente, pois permite que vários usuários acessem simultaneamente o projeto;
- Compatível com ferramentas do *Google*;
- Multiplataforma, o aplicativo pode ser acessado através de um navegador *web* ou pelas principais plataformas de dispositivos *mobile*: *Android* e *iOS*.
- Intuitivamente, usuários com conhecimentos básicos conseguem criar um aplicativo simples;
- Tutoriais, a plataforma disponibiliza vídeos com o passo a passo para iniciantes;

4.2 Interface do *Girls Power*

Na parte visual do aplicativo *Girls Power*, procuramos fazer o uso de cores leves, em virtude da situação do nosso público alvo, assim como, deixar o mesmo com maior usabilidade para as usuárias, pensando na situação delicada na qual estão vivenciando.

Na figura 3, visualizamos a tela inicial do aplicativo *Girls Power*, que conta com quatro ícones na página inicial: Campanhas, Leis, Aplicativo e Denúncia.

Figura 3: Tela inicial do aplicativo *Girls Power*.



Fonte: Os autores (2020).

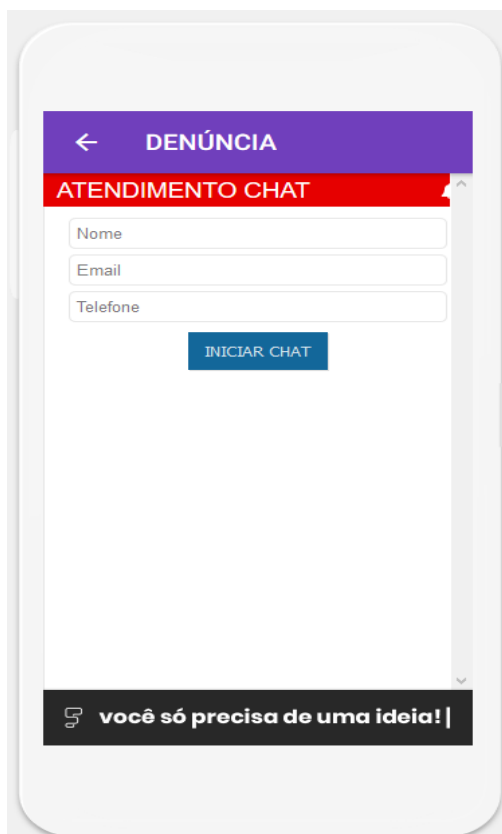
Na aba Campanhas, a usuária do aplicativo, terá acesso aos principais projetos de combate a violência contra a mulher, tais como: Você não está sozinha, Eu meto a colher sim, Sinal vermelho, ISA.bot. Deste modo, a usuária poderá se inteirar das características de cada um e acionar o que melhor se enquadra no respectivo perfil.

A segunda aba denominada Leis, apresenta uma lista das principais leis direcionadas para a mulheres vítimas de agressão, ao navegar, será possível consultar as principais leis: Lei Maria da Penha, Lei Joana Maranhão, Lei do Femicídio, Lei Carolina Dieckmann e a Lei 172.

Ao acessar a aba Aplicativo, a usuária poderá conhecer a descrição do aplicativo, assim como as informações referentes aos integrantes do projeto, o professor orientador e a instituição da qual eles fazem parte.

A última aba do aplicativo e não menos importante do que as demais, é a aba Denúncia (figura 4), onde as vítimas poderão ser atendidas via *chat*, sendo necessário informar o nome, *e-mail* e telefone, em seguida, a usuária poderá iniciar a conversa com a Ouvidoria Nacional de Direitos Humanos, que tem como órgão responsável o Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos².

Figura 4: Tela de denúncia do aplicativo *Girls Power*.



A imagem mostra a tela de denúncia do aplicativo Girls Power. No topo, há uma barra de navegação com um ícone de seta para trás e o título "DENÚNCIA". Abaixo disso, uma barra vermelha indica "ATENDIMENTO CHAT". O formulário principal contém três campos de entrada: "Nome", "Email" e "Telefone". Abaixo dos campos, há um botão azul com o texto "INICIAR CHAT". Na base da tela, há uma barra de chat preta com um ícone de mensagem e o texto "você só precisa de uma ideia!".

Fonte: Os autores (2020).

² <https://ouvidoria.mdh.gov.br/portal/servicos>

Desta maneira, o aplicativo para dispositivos *mobile Girls Power* trará como benefícios para as usuárias, plataformas atualizadas e vinculadas com os órgãos responsáveis como apresentado no parágrafo anterior, além de informações atuais, algo que sentimos falta durante a realização da revisão da literatura desse projeto.

Por fim, temos como pretensões iniciais propagar o aplicativo por todo o Estado de Pernambuco e posteriormente para os demais Estados do Brasil, afinal, estamos tratando de uma política pública que requer um maior cuidado com essas mulheres vítimas da violência.

4.3 Premiação

O aplicativo *mobile Girls Power* participou de uma competição de nível nacional, uma olimpíada nacional de aplicativos, organizado por uma Universidade do Rio Grande do Sul. A olimpíada teve como temática a redução das desigualdades. Vale ressaltar que a escolha da problemática é baseada nos 17 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (<https://nacoesunidas.org/pos2015/>).

A olimpíada era composta por três etapas: envio do projeto que deveria ter no mínimo cinco páginas e no máximo dez páginas, envio de um vídeo descritivo a respeito da usabilidade do aplicativo e por fim, a votação na página oficial da olimpíada disponibilizada numa rede social.

A equipe do projeto *Girls Power* concorreu aproximadamente com setenta equipes de todo o Brasil, ao término da votação, que teve duração de vinte dias, a equipe do projeto *Girls Power* terminou na liderança da competição. É importante pontuar que a premiação da olimpíada ocorrerá numa cidade do Rio Grande do Sul no final do segundo semestre de 2020 devido a pandemia (COVID19), com todas as despesas custeadas pela Universidade e pelos respectivos patrocinadores da olimpíada.

5 CONCLUSÃO

A respectiva pesquisa apresenta um Aplicativo para dispositivos *mobile* para as plataformas mais populares - *Android* e *iOS*. O aplicativo *Girls Power* tem como finalidade ajudar as mulheres que sofrem agressões física, psicológica ou verbal. Além das plataformas *mobile*, também é possível acessar o aplicativo através do navegador de preferência da usuária pelo desktop (computador de mesa) ou *notebook*.

Entretanto, apesar da premiação conquistada na olimpíada, estamos em busca de aprimoramento e novas funcionalidades para o aplicativo, pois é perceptível a necessidade de uma ferramenta acessível e confiável para esse público que clama por segurança e o direito de viver dignamente.

Pontua-se que a principal contribuição do aplicativo *Girls Power* é a conexão com os órgãos competentes que atuam perante esse tipo de violência, pois trazemos o que há de mais atualizado para ajudar a reduzir esse tipo de situação - violência contra a mulher - tão recorrente em nossa sociedade.

Diante desses desafios, nos trabalhos futuros, temos pretensões de inovar no *layout* e funcionalidades do mesmo, para então migrar o desenvolvimento do aplicativo para uma ferramenta de programação nativa, para tanto, pensamos da linguagem de programação orientada a objetos *Dart* que faz o uso do *framework Flutter*.

Com a migração do projeto para uma linguagem de programação nativa como o *Dart*, será possível aprimorar o aplicativo *mobile Girls Power* com funcionalidades avançadas e gerar os arquivos (Apk e IPA) para publicação nas lojas oficiais: *Android* e *iOS*.

REFERÊNCIAS

BAGGIO, Adriana Tulio; DA LUZ, Nanci Stancki. A dimensão política do assédio sexual de rua: aplicativos de mapeamento como iniciativas de cidade inteligente. **Estudos Semióticos**, v. 15, n. 1, p. 132-151, 2019.

BULHÕES, Daniel Brito et al. O uso da Computação Desplugada no processo de ensino-aprendizagem de alunos do curso Técnico em Informática. **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE)**, [S.l.], p. 932, nov. 2019. ISSN 2316-6533. Disponível em: <<https://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/8821>>. Acesso em: 03 jul. 2020. doi:<http://dx.doi.org/10.5753/cbie.sbie.2019.932>.

DE ALMEIDA, Luana Rodrigues; MACHADO, Liliane S.; MEDEIROS, Ana Tereza. Serious game sobre violência contra a mulher: uma avaliação com profissionais de saúde. **SBC–Proceedings of SBGames**, v. 2014, p. 567-575, 2014.

GARCIA, Leila Posenato et al. Violência contra a mulher: feminicídios no Brasil. Disponível em: <http://www.edegarpretto.com.br/wp-content/uploads/2013/09/130925_sum_estudo_feminicidio_leilagarcia.pdf> Acesso em: 31 mai. 2020.

MELO, Rafaela da Silva, SOUZA, Jane Felipe de. Metendo a colher: um aplicativo de geolocalização para discutir as violências de gênero. Disponível em: <https://www.academia.edu/42137740/Metendo_a_colher_um_aplicativo_de_geolocaliza%C3%A7%C3%A3o_para_discutir_as_viol%C3%Aancias_de_g%C3%AAnero> Acesso em: 05 jun. 2020.

RODRIGUES, Flávia Monique Corsi et al. ISIS – APLICATIVO DE DENÚNCIAS. 2019. Tese de Doutorado. Instituto Federal do Paraná. Disponível em: <https://pinhais.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/TCCs/TEC_INFO/2019_ISIS.pdf > Acesso em: 23 jun. de 2020.

SILVA, Victor Hugo. Governo lança app para denúncia de violência contra a mulher. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/332627/governo-lanca-direitos-humanos-br-denuncia-violencia-contra-mulher/>> Acesso em: 18 jun. 2020.

Violência contra a mulher no Brasil registra um caso de agressão a cada 4 minutos. Disponível em: <<https://jornaldebrasil.com.br/brasil/violencia-contra-a-mulher-no-brasil-registra-um-caso-de-agressao-a-cada-4-minutos/>> Acesso em: 30 jun. 2020.