

**GOVERNO DO ESTADO DO MATO GROSSO DO SUL**  
**XV PRÊMIO SUL-MATO-GROSSENSE DE INOVAÇÃO NA GESTÃO**  
**PÚBLICA**

**INTER – AGE / MS**  
**Interatividade Facilitada**

**CAMPO GRANDE – MS**

**2020**

## SUMÁRIO

<b>1 TITULO DA IDEIA INOVADORA IMPLEMENTÁVEL .....</b>	<b>3</b>
<b>2 CARACTERIZAÇÃO DA SITUAÇÃO ANTERIOR .....</b>	<b>3</b>
2.1 <b>Origem da internet e seus avanços no Brasil. ....</b>	<b>3</b>
2.2 <b>A chegada das redes sociais e seus principais impactos .....</b>	<b>5</b>
2.3 <b>Quase todos conectados.....</b>	<b>8</b>
2.4 <b>Clique - Interatividade em tempos de pandemia.....</b>	<b>9</b>
<b>3 DESCRIÇÃO DA IDEIA INOVADORA IMPLEMENTÁVEL.....</b>	<b>11</b>
3.1 <b>Tema e o método da Ideia Inovadora Implementável.....</b>	<b>11</b>
3.2 <b>Eixo de atuação .....</b>	<b>14</b>
<b>4 OBJETIVOS PROPOSTOS .....</b>	<b>14</b>
<b>5 RESULTADOS ESPERADOS .....</b>	<b>15</b>
5.1 <b>Descrição da superação ou melhoria caracterizada .....</b>	<b>15</b>
<b>6 PÚBLICO ALVO.....</b>	<b>15</b>
6.1 <b>Municípios/regiões beneficiados.....</b>	<b>15</b>
<b>7 AÇÕES E ETAPAS DA IMPLEMENTAÇÃO.....</b>	<b>16</b>
7.1 <b>Ações e atividades a serem desenvolvidas ou em desenvolvimento.....</b>	<b>17</b>
7.2 <b>Prazo para implementação da Ideia Inovadora Implementável .....</b>	<b>17</b>
7.3 <b>Parcerias da Ideia Inovadora Implementável.....</b>	<b>17</b>
<b>8 RECURSOS NECESSÁRIOS .....</b>	<b>18</b>
<b>9 MECANISMOS DE AVALIAÇÃO .....</b>	<b>18</b>
<b>10 OBSTÁCULOS NA IMPLEMENTAÇÃO DO FUTURO PRÉ-PROJETO .....</b>	<b>18</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>19</b>

## 1 TÍTULO DA IDEIA INOVADORA IMPLEMENTÁVEL

INTER-AGE /MS – Interatividade facilitada.

## 2 CARACTERIZAÇÃO DA SITUAÇÃO ANTERIOR

Em plena pandemia, com as recomendações dadas pela Organização Mundial da Saúde (OMS), como o isolamento social e, conseqüentemente, a quarentena, o uso das tecnologias e internet se tornaram essenciais. Se antes as empresas, entidades e órgãos enxergavam a internet como complementar, hoje entendem que não há como sobreviver sem ela. Nesse contexto, ou nos encaixamos nesse cenário digital ou estamos fora dessa nova realidade. Temos a percepção de quanto o mundo virtual é muito dinâmico e dessa forma esse dinamismo e a conveniência combinadas com a rapidez e agilidade tornam a Internet um dos meios de comunicação mais eficaz da atualidade. Portanto, a era digital difundiu uma nova forma de comunicar-se, de levar conhecimento a inúmeros pontos antes nunca mensurados ou conhecidos. E para facilitar o acesso a toda essa informação, nada como criarmos uma ferramenta de ligação e interatividade capaz de nos conectar com mais rapidez ainda aos serviços que ofertamos, ou seja, usar nossa criatividade a serviço do cidadão.

### 2.1 Origem da internet e seus avanços no Brasil.

“Eu vejo o futuro repetir o passado  
Eu vejo um museu de grandes novidades.”  
Agenor de Miranda Araújo Neto (Cazuza, 1958-1990)  
Trecho da música “O tempo não para” Álbum “O tempo não para” (1988)

O surgimento da internet foi uma verdadeira revolução da comunicação e uma grande transformação na informação e fez com que mudássemos totalmente nossas rotinas e estarmos conectados virou nossa prioridade.

Oficialmente a internet chegou ao Brasil em setembro de 1988, quando no Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC), localizado no Rio de Janeiro,

conseguiu acesso à Bitnet, através de uma conexão de 9 600 bits por segundo estabelecida com a Universidade de Maryland, dois meses depois foi a vez da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp) que também ligou-se à Bitnet, por meio de uma conexão com o Fermi National Accelerator Laboratory (Fermilab), em Chicago. Algum tempo depois, a Fapesp criou a rede ANSP (Academic Network at São Paulo), interligando a Universidade de São Paulo (USP), a Universidade de Campinas (Unicamp), a Universidade Estadual Paulista (Unesp) e o Instituto de Pesquisas Tecnológicas do Estado de São Paulo (IPT). Mais tarde, ligaram-se à ANSP a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRS).<sup>1</sup>

A Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) também se ligou à rede Bitnet, através da Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA) em 1989, constituindo-se no terceiro ponto de acesso ao exterior. Aproximadamente 8 anos antes (1981) foi fundado o Ibase (Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas), com meta de disseminar informações à sociedade civil e democratizar o acesso às redes de computadores no país. Logo depois o Instituto integrou-se a um projeto internacional chamado Interdoc, com função do uso do correio eletrônico para o intercâmbio de informações entre ONGs (organizações não-governamentais) de todo o mundo. Porém, como o uso desse sistema exigia muito investimento, era necessário encontrar formas de reduzir esses custos de comunicação e facilitar essa conexão internacional.

Um dos primeiros serviços de mensagens e conferências eletrônicas, onde era possível trocar mensagens com diversos sistemas de correio eletrônico de todo o mundo, incluindo a Internet foi o Alternex, sendo, portanto, o primeiro serviço brasileiro de acesso à Internet fora da comunidade acadêmica.

Já na década de 90, a internet chegou ao grande público e surgiram as “conexões discadas” que era a forma de acesso a rede pelas pessoas em geral. E a partir daí, já no final da década, houve um avanço nas conexões de banda larga. Desse modo, os conteúdos vinculados na rede se desenvolveram com imagens, músicas, gifs e jogos. Além disso, surgiram as plataformas de bate-papo, as interações personalizadas com avatares e as redes sociais.

---

<sup>1</sup> GUIZZO, Erico Marui. *Internet: o que é, o que oferece, como conectar-se*. São Paulo: Ática, 2002.



Fig.1- <https://medidordeinternet.com.br/minha-conexao/>

Houve um boom da rede ao longo do ano de 1996, a Internet brasileira cresceu rapidamente, tanto em número de usuários quanto de provedores e de serviços prestados através da rede, e para marcar essa evolução no dia 14 de dezembro de 1996, Gilberto Gil fez o lançamento de sua música pela Internet através da própria rede, cantando uma versão acústica da música ao vivo e conversando com internautas sobre sua relação com a Internet.

## 2.2 A chegada das redes sociais e seus principais impactos

Ainda na década de 90, a chegada das redes sociais elevou a internet a um novo patamar de usabilidade e interação entre milhões de usuários espalhados pelo globo.

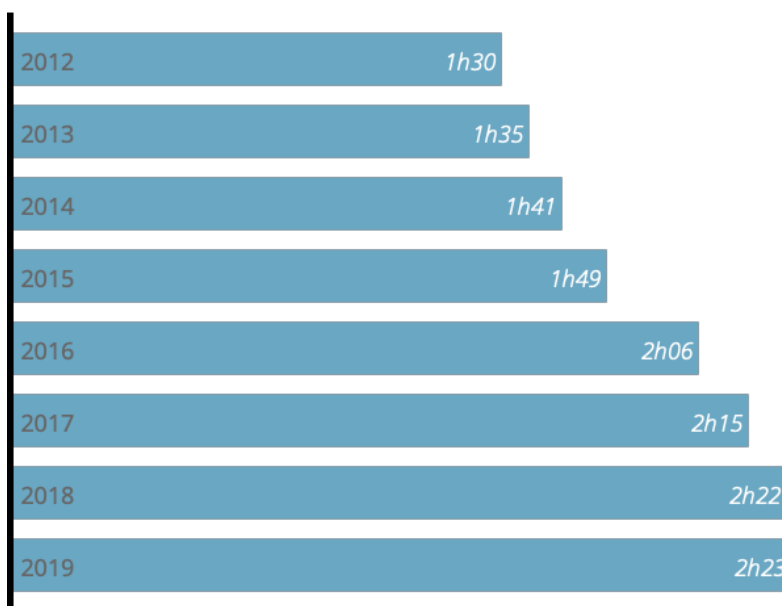
As redes sociais estão cada vez mais inseridas no nosso dia a dia, seja para fins pessoais ou profissionais, as arquiteturas sociais baseadas em sistemas digitais foram originadas a partir da evolução da comunicação do homem e tem por função ligar vários tipos de organizações e pessoas com valores e objetivos semelhantes e estão sempre se transformando para suprir as necessidades de seus usuários.

Nas redes sociais, cada indivíduo tem sua função e identidade cultural. Sua relação com outros indivíduos vai formando um todo coeso que representa a rede. De acordo com a temática da organização da rede, é possível a formação de configurações diferenciadas e mutantes. (TOMAÉL; ALCARÁ; DI CHARA, 2005, p. 93).

Por estarem inseridas em nossa rotina, é natural que essa nova forma de comunicação afete o dia a dia dos internautas. Devido à quantidade de redes sociais cada vez maiores, os internautas gastam horas por dia para gerenciá-las.

Segundo o site americano Famemass que reuniu em um infográfico uma série de dados relevantes sobre o uso de redes sociais em 2019, temos que em média, as pessoas passam 2h23 por dia nas redes sociais.

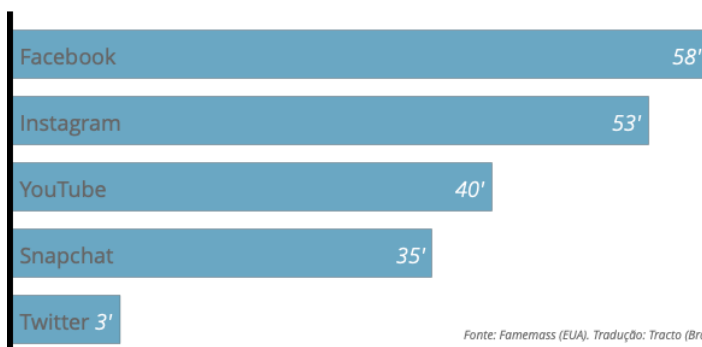
### Quanto tempo as pessoas vêm gastando nas redes sociais, em média, em âmbito global



Fonte: Famemass (EUA). Tradução: Tracto (Brasil).

O Twitter que está quase esquecido e apesar do Facebook estar em aparente declínio no gosto das pessoas, ele ainda é a rede social que consome mais tempo globalmente.

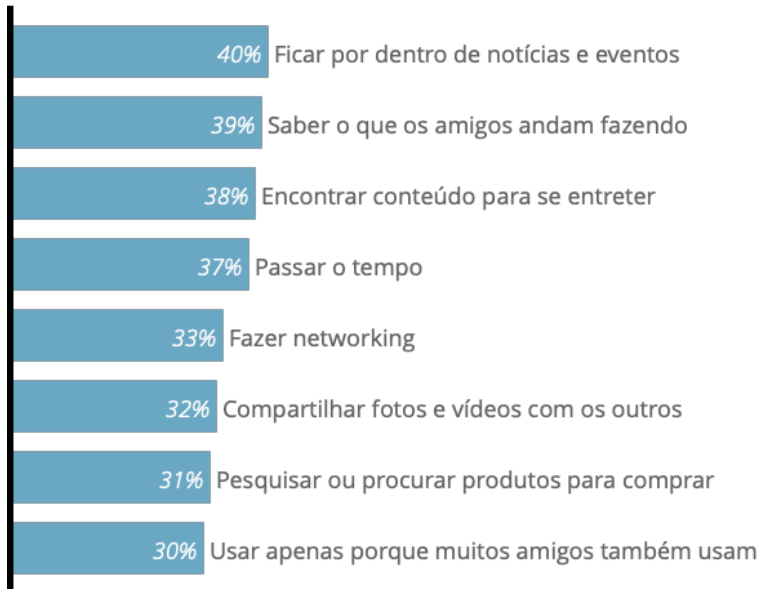
### Quanto tempo as pessoas gastam, em média, em cada rede social em 2019 (em minutos)



Fonte: Famemass (EUA). Tradução: Tracto (Brasil).

As pessoas dizem que usam as redes sociais para se manter atualizadas sobre eventos e notícias.

### Principais motivos pelos quais as pessoas usam as redes sociais em âmbito global

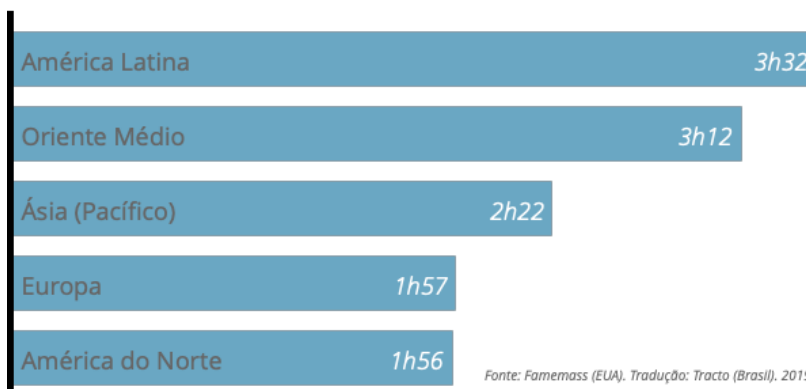


Fonte: Famemass (EUA). Tradução: Tracto (Brasil), 2019.

As redes sociais não são usadas apenas por motivos fúteis. Usuários utilizam suas redes para atingirem objetivos específicos, segundo Tomael, Alcara, Chiara (2005).

A América Latina é a região onde as pessoas gastam mais tempo nas plataformas sociais. É impossível não observar que em duas regiões muito desenvolvidas — Europa e Estados Unidos — as pessoas gastam menos tempo nas redes sociais.

### Top-5 regiões onde as pessoas gastam mais tempo em redes sociais por dia



Fonte: Famemass (EUA). Tradução: Tracto (Brasil), 2019.

O Brasil é o segundo país no ranking global, atrás somente das Filipinas. Em média, os brasileiros passam 3h45 por dia usando redes sociais.



Diante desse contexto, faz-se necessário criar ferramentas que facilitem ainda mais o acesso a essas redes sociais, bem como, as demais tecnologias que proporcionem rapidez na comunicação tão essencial em tempos de pandemia, sendo crucial compreender que quanto maior o acesso, maior deverá ser o nosso esforço em estar onde o usuário se encontra.

## 2.3 Quase todos conectados

Três em cada quatro brasileiros acessam a internet, o que equivale a 134 milhões de pessoas. Embora a quantidade de usuários e os serviços online utilizados tenham aumentado, ainda persistem diferenças de renda, gênero, raça e regiões. As informações são da pesquisa TIC Domicílios 2019, mais importante levantamento sobre acesso a tecnologias da informação e comunicação, conforme o estudo, 74% dos brasileiros acessaram a internet pelo menos uma vez nos últimos três meses. Outros 26% continuam desconectados. Se consideradas as pessoas que utilizam aplicativos que necessitam da conexão à internet (como Uber ou serviços de delivery de refeições), o percentual sobe para 79%. Há 10 anos, 41% da população estava nesta condição. Deste então, o crescimento se deu em média de 3,3% ao ano.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>



Outro dado apresentado na pesquisa é o crescimento do uso de smartphone e outros aparelhos móveis: 99% da população usam os serviços móveis sendo que fazer e receber chamadas, enviar mensagens, tirar fotos, ouvir música e assistir a vídeos são as atividades mais realizadas no celular, seguidos dos computadores (42%), das TVs (37%) e dos videogames (9%). A alternativa por televisores cresceu 7% de 2018 para 2019, apresentando-se como um novo recurso para a conexão.

Do total de usuários, 58% acessam a internet apenas pelo celular, o que não acontecia em 2014, cujo acesso maior de 80% era pelo computador, sendo apenas 76% pelo celular. Na perspectiva das características socioeconômicas, a exclusividade do acesso móvel foi maior no campo (79%) do que nas cidades (56%).

Em relação ao uso, 90% relataram acessar todos os dias, 7% pelo menos uma vez por semana e 2% pelo menos uma vez por mês. Destacando a utilização para o envio de mensagens por WhatsApp, Skype ou Facebook Messenger (92%), redes sociais como Facebook ou Snapchat (76%), chamadas de vídeo por Skype ou WhatsApp (73%), acesso a serviços de governo eletrônico (68%), envio de *e-mails* (58%), compras por comércio eletrônico (39%) e participação de listas ou fóruns (11%).

Vale ressaltar que se 90% acessam diariamente, é essencial que se queremos apresentar nossos serviços, principalmente os suspensos presencialmente, temos que criar ferramentas que permitam rapidez e qualidade no acesso.

## 2.4 Clique - Interatividade em tempos de pandemia

Diante de todo contexto apresentado podemos perceber que hoje, além dos meios tradicionais de informação, temos um dispositivo que nos acompanham para qualquer lugar que vamos e conectados à rede de internet, concentram a maioria esmagadora dos serviços disponíveis no ambiente digital: os nossos aparelhos celulares.

Em tempos de pandemia, esse dispositivo tornou-se uma espécie de central existencial de nossas vidas, profissional e pessoal ao mesmo tempo. Mais do que nunca, é ele que define como existimos em sociedade.

Com um simples clique, é possível fazer reclamações a uma empresa, solicitar informações, fazer compras, pagar contas, pedir comida, conversar com os amigos, assistir à televisão, ouvir rádio, buscar entretenimento e acessar um universo de notícias.

Segundo dados recentes, há 230 milhões de celulares ativos só no Brasil.<sup>3</sup> Com isso, é possível dizer que existem mais smartphones do que pessoas no país. Isso porque, de acordo com projeções do Instituto de Geografia e Estatística (IBGE), nossa população é formada por pouco mais de 210 milhões de habitantes.<sup>4</sup>

Portanto, entendemos que praticamente todos tem um celular que permite a interatividade, e há matérias que citam que o celular virou quase uma extensão do nosso corpo, não há quem saia sem levar o seu celular. E é por esse dispositivo que temos a pretensão de divulgar os serviços, bem como, todas as informações pertinentes dos Órgãos do Governo de Mato Grosso do Sul, com a intenção de garantir que as informações cheguem sem erros aos nossos usuários e com maior rapidez, facilitando a vida principalmente daqueles que não tem tanto conhecimento para acessar a quantidade de aplicativos oferecidas no seu celular, para isso temos a pretensão de implantar os cartões de visita digitais, que serão descritos no próximo capítulo.

---

<sup>3</sup> <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/04/brasil-tem-230-milhoes-de-smartphones-em-uso.html>

<sup>4</sup> <https://www.ibge.gov.br/apps/populacao/projecao/>

### 3 DESCRIÇÃO DA IDEIA INOVADORA IMPLEMENTÁVEL

A ideia do INTER- AGE – Interatividade Facilitada é bem simples, inclusive já é utilizada por alguns profissionais liberais e empresas de outros Estados, mas ainda não há indícios de que foi implantada por um Órgão Governamental. Trata-se de reunir todos os canais de informações em só lugar, apresentando cada Secretaria, Fundação ou Superintendência por meio de um cartão de visitas interativo, onde todos esses canais possam ser acessados apenas com um clique.

Esse Cartão Interativo nada mais é que um documento em PDF que contém links que direcionam quem recebe imediatamente para o site do Órgão, redes sociais ou para uma janela de conversa, abrangendo as formas de comunicação com os usuários. Além disso, o arquivo pode ser enviado de forma fácil via WhatsApp ou e-mail.

Caso as Secretarias, Fundações e Superintendências tenham dificuldade em criar essa ferramenta, esta equipe que elaborou o referido projeto se dispõe a ensinar todo o processo de criação em treinamentos previamente agendados.

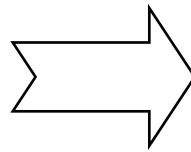
#### 3.1 Tema e o método da Ideia Inovadora Implementável

INTER- AGE – Interatividade Facilitada tem por finalidade aplicar maior rapidez ao acesso dos usuários a todos canais de informações disponíveis de cada Órgão, funciona como um cartão de visitas digital, refletindo a identidade e a imagem do Órgão, que em tempos de pandemia precisa criar ferramentas que auxiliem o acesso dos usuários aos serviços.



Fig2 – Imagens da Internet

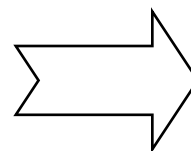
Segue abaixo, o modelo do Cartão INTER-AGE PROCON/MS, sendo que cada ícone constante nesse cartão direciona para um link com informações pertinentes do Órgão.



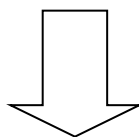
INTER – AGE  
PROCON/MS

INTERATIVIDADE  
FACILITADA

Cartão Digital



Ícone que faz com que todos cheguem até o Órgão!  
Tenha a rota para a sua Secretaria pré-definida com o sistema GPS de preferência do usuário!



Ícone que direciona para o site do Órgão!

Um clique leva as redes sociais:

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- LinkedIn
- Pinterest
- YouTube

E muito mais redes sociais disponíveis!

Ícone que garante a ligação, pois o usuário não corre o risco de discar o número errado.

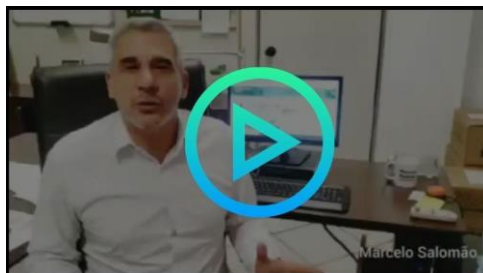
Simplificando, um clique e a ligação será efetuada para o número pré cadastrado utilizando o sistema do próprio aparelho celular.



Ícone que direciona ao WHATSAPP!

Com um clique, divulga o Órgão pela rede mais popular do Brasil, o WhatsApp.

Ícone que direciona para o vídeo institucional



Vincula a identidade do Órgão de uma maneira dinâmica e profissional com a mensagem que seu gestor deseja passar!

### 3.2 Eixo de atuação

O eixo de atuação identificado para esta proposta de ideia inovadora implementável se encaixa na área de comunicação e tecnologia do Governo do Estado de Mato Grosso do Sul – EIXO Infraestrutura – com a ideia de viabilizar e modernizar a infraestrutura em tecnologia da informação e comunicação.

Uma vez que, devido à pandemia, a maioria dos usuários acessam os serviços por um dispositivo móvel, levando-se em conta que, como foi citado anteriormente, há “230 milhões de celulares ativos só no Brasil”, a abrangência seria total podendo ser implementada em todo Estado, sendo uma verdadeira inovação para facilitar o acesso a todos canais de informações referentes aos Órgãos. Devido ao aspecto de extrema utilidade pública, esta proposta constitui-se numa ferramenta moderna e informativa. Vale ressaltar que trata de uma proposta essencialmente econômica, sendo um investimento de custo praticamente zero. Se implementada, demonstrará a preocupação do Governo em tornar o acesso mais viável, com rapidez e demonstrando o quanto, em tempos de pandemia, podemos criar alternativas para o uso das novas tecnologias, com uma ideia simples e útil a todos.

## 4 OBJETIVOS PROPOSTOS

- Disponibilizar as informações de forma fácil, eficiente e 100% ecológica – em formato PDF, por meio dos aparelhos móveis. Possibilitar a inserção de links de redirecionamento para o seu site ou para as suas redes sociais, e-mails, telefones entre outros;
- Fornecer ao cidadão de qualquer município, informações seguras, oferecendo um serviço de utilidade pública por meio da criação e compartilhamento de uma ferramenta que consiste na exposição de todos os canais de informações de um determinado Órgão para facilitar o acesso dos usuários;
- Criação de uma ferramenta útil de acessibilidade segura em tempos de pandemia e de investimento quase zero.

## **5 RESULTADOS ESPERADOS**

Espera-se que a população possa ter uma ferramenta importante na busca pela informação confiável, com acesso de forma fácil, eficiente e 100% ecológica e segura em tempos de pandemia, uma vez que todos canais de informações estarão reunidos numa plataforma única e com apenas um clique o cidadão poderá ter esse acesso.

### **5.1 Descrição da superação ou melhoria caracterizada**

A princípio constatamos que há muito gasto com papéis, informativos, cartões de visitas quando há necessidade de divulgar as informações aos usuários, sem falar que qualquer palavra ou número anotado errado pode fazer com que o indivíduo não tenha acesso aos serviços oferecidos e, nesse momento que enfrentamos uma pandemia faz-se necessário criar alternativas que facilitem esse acesso, uma vez que os atendimentos presenciais estão temporariamente suspensos ou funcionando por escalas, limitando portanto o número de pessoas que possam vir ao Órgão.

## **6 PÚBLICO ALVO**

O público alvo a ser atingido são todos os cidadãos que necessitem dos serviços do Governo do Estado de Mato Grosso do Sul, que tenham apenas um dispositivo móvel que permita o acesso ao INTER – AGE/MS Interatividade Facilitada – Cartão Digital.

### **6.1 Municípios/regiões beneficiados**

Por se tratar de uma ferramenta que pode ser acessada por um dispositivo móvel, todos os municípios podem fazer o uso do INTER-AGE/MS. Nesse caso, os municípios que tiverem dificuldade em implantar, esta equipe poderá auxiliar ministrando treinamentos sobre como criar o cartão digital.

## 7 AÇÕES E ETAPAS DA IMPLEMENTAÇÃO

As ações iniciais para a implantação da proposta de criação do INTER – AGE/MS Interatividade Facilitada, após a elaboração do modelo, será a apresentação para os servidores do setor de TI de cada órgão para o início dos treinamentos de 20h/a e criação de cada cartão específico e com a identidade e imagem do Órgão em questão. Os treinamentos serão disponibilizados seguindo um cronograma e meta de implantação no período de setembro a dezembro de 2020 e provavelmente serão on line, devido a pandemia podendo atingir grupos maiores e em horários pré-determinados. O tempo de duração previsto, poderá ser executado em um menor ou maior período, de acordo com a necessidade.

ETAPAS DA IMPLEMENTAÇÃO -2020					
ATIVIDADES	AGOSTO	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
Elaboração do Projeto	x				
Envio da Proposta para aprovação		X			
Início dos Treinamentos		X			
Avaliação dos modelos criados		X	X		
Distribuição pelas redes sociais			X	X	X
Avaliação com pesquisa de satisfação aplicada ao público –alvo				X	X



Monitoramento		X	X	X	X
Encerramento dos treinamentos (Previsão)					X

### 7.1 Ações e atividades a serem desenvolvidas ou em desenvolvimento

A primeira ação a ser adotada será a escolha das informações propriamente ditas, as ferramentas de informações já existentes do Órgão, ou seja, providenciar os links, com a logo do Órgão. Terminada essa seleção de informações que deverão constar no Cartão Digital, iniciar-se-á o processo criando o layout do cartão, ou no caso, adicionando os links à imagem previamente produzida. Em seguida, teremos o processo de edição e após conferir se os links estão devidamente direcionados, finalizaremos com o envio para os nossos celulares para testar sua eficiência. As ações a serem desenvolvidas consistem, após a aprovação, o início dos treinamentos (20h/a) para auxiliar os demais Órgãos do Estado na criação do Cartão Digital INTER-AGE/MS e, posteriormente, realizar o monitoramento dos cartões criados e aplicar uma avaliação de satisfação ao público-alvo.

### 7.2 Prazo para implementação da Ideia Inovadora Implementável

A necessidade da informação já existe, portanto, a partir da aprovação o prazo seria esse período de pandemia, numa previsão no período de outubro a dezembro de 2020.

### 7.3 Parcerias da Ideia Inovadora Implementável

O Governo do Estado possui mão de obra capacitada, técnica e o aparelhamento suficiente para não necessitar de parcerias, porém caso não seja possível ministrar os treinamentos para as prefeituras on line, as prefeituras interessadas em implantar essa ferramenta de informações em seus municípios ficarão com a responsabilidade do pagamento das diárias aos integrantes da equipe de treinamento.

## **8 RECURSOS NECESSÁRIOS**

Quanto aos Recursos Humanos, temos a equipe formada por um coordenador, um técnico de TI e um auxiliar.

Quanto aos Recursos Materiais será necessário um espaço adequado para dar o treinamento on line com um notebook, kit multimídia – câmera, microfone e caixa de som e Internet 10MB. Se houver necessidade de fazer treinamento presencial, precisaremos também de um espaço obedecendo as recomendações da Organização Mundial de Saúde (OMS) e um computador para cada participante.

## **9 MECANISMOS DE AVALIAÇÃO**

Para indicar um modelo quantitativo que traduza o sucesso da aplicação da ideia inovadora será produzida a elaboração de uma pesquisa de satisfação para o público-alvo com o intuito de inquirir sobre a eficiência do acesso aos canais de informação com um só clique. Essas pesquisas quantitativas serão feitas por meio eletrônico, respeitando os tempos de pandemia e nos adaptando a essa era digital.

## **10 OBSTÁCULOS NA IMPLEMENTAÇÃO DO FUTURO PRÉ-PROJETO**

Não há obstáculos para a implantação da ideia inovadora supracitada, a não ser fatos triviais como uma velocidade de internet não condizente com o necessário para a elaboração do INTER-AGE/MS – Cartão Digital e outros entraves que correspondam a essa situação.

## REFERÊNCIAS

GUIZZO, Erico Marui. Internet: o que é, o que oferece, como conectar-se. São Paulo: Ática, 2002.

TOMAEL, Maria Inês; ALCARA, Adriana Rosecler and DI CHIARA, Ivone Guerreiro. Das redes sociais à inovação. Ci. Inf. [online]. 2005, vol.34, n.2, pp.93-104. ISSN 1518-8353. <<https://doi.org/10.1590/S0100-19652005000200010>> Acesso em 29 ago.2020.

Disponível em: <<https://conteudo.movidesk.com/evolucao-dos-meios-de-comunicacao/>> Acesso em :28 ago.2020.

Disponível em: <<https://gamarevista.com.br/semana/defina-trabalho/celular-trabalho-pandemia>> Acesso em: 28 ago.2020.

Disponível em: <<https://www.todoestudo.com.br/historia/historia-da-internet> > Acesso em :28 ago.2020.

Disponível em: <<https://startupi.com.br/2020/05/pandemia-reforca-a-importancia-da-conectividade-para-gestao-de-ativos-digitais-no-pais/>> Acesso em: 28 ago.2020.

Disponível em: <[http://www.belins.eng.br/ac01/papers/aslegis48\\_art01\\_hist\\_internet.pdf](http://www.belins.eng.br/ac01/papers/aslegis48_art01_hist_internet.pdf)> Acesso em: 28 ago.2020.

Disponível em: <<https://blog.fortestecnologia.com.br/a-influencia-das-redes-sociais/>> Acesso em; 29 ago.2020.

Disponível em: < <https://www.weblink.com.br/blog/historia-da-internet/>> Acesso em: 28 ago.2020.

Disponível em: <<https://www.poder360.com.br/tecnologia/pandemia-acelera-crescimento-das-plataformas-de-streaming-no-brasil/>> Acesso em: 29 ago.2020.

Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-76122013000400004](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-76122013000400004) > Acesso em: 29 ago.2020.

Disponível em: <[https://www.oficinadanet.com.br/artigo/904/o\\_comeco\\_da\\_internet\\_no\\_brasil#:~:text=A%20internet%20no%20Brasil%20iniciou,com%20a%20Universidade%20de%20Maryland.](https://www.oficinadanet.com.br/artigo/904/o_comeco_da_internet_no_brasil#:~:text=A%20internet%20no%20Brasil%20iniciou,com%20a%20Universidade%20de%20Maryland.) > Acesso em: 29 ago.2020.

Disponível em: <<https://www.fecomercio.com.br/noticia/internet-das-coisas-conexao-com-objetos-avanca-e-se-torna-recurso-para-o-dia-a-dia>> Acesso em: 29 ago.2020

Disponível em: <<https://www.cesar.org.br/index.php/2018/08/27/a-influencia-das-redes-sociais-na-comunicacao-humana/>> Acesso em:29 ago.2020.

Disponível em: <<https://administradores.com.br/artigos/a-influencia-da-internet-e-suas->

ferramentas-no-ambiente-corporativo> Acesso em: 29 ago.2020.

Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>> Acesso em 30 ago.2020

Disponível em: <[https://www.franca.unesp.br/Home/Biblioteca\\_N/citacao.pdf](https://www.franca.unesp.br/Home/Biblioteca_N/citacao.pdf) > Acesso em 31 ago.2020.