

## O que tem pra hoje? - Protótipo de um aplicativo voltado para divulgação de atrações e pontos turísticos

Michelle Silva do Nascimento<sup>1</sup>, Jacqueline Felix da Silva<sup>1</sup>, Érica Acioli da Silva<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>Faculdade Maurício de Nassau (FMN)  
Maceió – AL – Brasil

<sup>2</sup>Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (CESAR)  
Recife – PE - Brasil

{misiln1986,jacfel,erica.acioli}@gmail.com

**Resumo.** Este artigo discute um experimento pedagógico do empreendedorismo digital e a Engenharia de Software desenvolvendo competências e habilidades, transformando ideias em projetos possíveis de serem executados por alunos de um curso superior, com o objetivo de apresentar o aplicativo “O que tem pra hoje?”, que visa divulgar atrações e pontos turísticos de uma determinada cidade. A motivação para seu desenvolvimento se deu na observação de alunos da necessidade de localizar atrações oriundas dessa cidade que não constem na “grande mídia”, auxiliando desse modo não só aos turistas, como aos moradores. Esse estudo se propõe a analisar esse protótipo na perspectiva de um relato de experiência pedagógica, identificando suas potencialidades.

**Palavras-chave:** Engenharia de Software. Atrações. Localização. Eventos.

### 1. Introdução

Com o avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), “novos equipamentos digitais - note/net/ultrabooks, celulares, tablets e smartphones - desbancaram em interesse e uso os [...] computadores pessoais [...]”, favorecendo assim o acesso a esses aparatos em qualquer tempo e lugar (KENSKI, 2013, p.44). Tal avanço proporcionou grandes mudanças na educação e nas relações interpessoais, impulsionando as Instituições de Ensino Superior (IES) a rever suas práticas pedagógicas, adequando os conteúdos a uma abordagem mais dinâmica, proporcionando a inserção de ferramentas que favoreçam ao aprendizado dos alunos. Segundo Kenski (2013, p.88), é necessário discutir propostas que convirjam com:

[...] princípios educacionais que privilegiam não mais a aquisição de conteúdos descontextualizados e rígidos; não mais o próprio processo regrado e fragmentado de disposição de temas em disciplinas, arranjadas em estruturas fechadas que não dialogam entre si. Ou seja, propostas educacionais que têm no acesso e no uso fluente dos múltiplos meios de comunicação a possibilidade de transpor os limites físicos e temporais das salas de aula e alcançar as pessoas que querem, têm interesse e estão conectadas na mesma sintonia, independentemente do tempo e do espaço em que se encontram.

Visando um desenvolvimento efetivo dos alunos de graduação de Sistemas de Informação em atendimento à sociedade e ao mercado de trabalho, a IES desse estudo em sua matriz curricular, buscou desenvolver soluções tecnológicas a partir da metodologia de ensino PBL (*Problem-Based Learning*), que é baseada em práticas reais de soluções

de problemas, proporcionando um melhor resultado no aprendizado (RIBEIRO, 2005; SANTOS, 2012).

Essa metodologia foi aplicada nas disciplinas de tópicos integradores, como projeto de empreendedorismo e inovação se utilizando de conhecimentos e habilidades tecnológicas da Engenharia de Software consolidando as práticas desenvolvidas no decorrer do curso. Para essa aplicação, os docentes trabalharam dois momentos, no 5º período com a formulação da necessidade do mercado, artefatos de gerenciamento de projetos de softwares e do mínimo produto viável e, no 7º período com a entrega Plano de Negócio e do software aceito pela sociedade, proporcionando para o ambiente da academia, a prática, destacando as necessidades e vulnerabilidades do cenário atual.

Com estas práticas foi possível desenvolver o potencial empreendedor dos alunos vivenciando problemas reais e desenvolvendo soluções para saná-los, bem como, avaliar o impacto de determinadas atividades formativas, em contexto acadêmico, para a aquisição de competências que contribuam para o reforço da pesquisa, inovação e empregabilidade, melhorando a convergência entre as partes envolvidas.

Sendo assim, esse artigo apresenta o protótipo de um aplicativo, voltado à utilização em dispositivos móveis, bem como faz um levantamento bibliográfico e documental, apresentando sua importância e relevância para o campo acadêmico e o público que irá usufruir desse proposto aplicativo.

## **2. Justificativa**

Por muitos anos o turismo foi dominado pelos roteiros fixos das agências de viagem e seus guias turísticos, locais foram mundialmente conhecidos por meio dessas rotas, principalmente o Nordeste, que obtém a maior parte das cidades que sobrevivem economicamente do turismo no país e todos os anos são exploradas por milhares de visitantes. De acordo com o portal do Ministério de Turismo (2015), o setor de viagens continua em alta no país, registrando um aumento no número de viagens domésticas de aproximadamente 19,9 milhões, correspondendo a um aumento de 10,75% no período registrado entre 2010 e 2014, apontando também nessa pesquisa que 73% dos viajantes optaram por destinos nacionais, destacando como escolha preferencial a região Nordeste.

Em busca do diferencial econômico, em meio às dificuldades dos visitantes em localizar atrações na cidade, nota-se que a falta de divulgação os limita a atrações indicadas por terceiros. Afim de auxiliá-los, obteve-se a solução de desenvolver um aplicativo que aponte tanto para os visitantes, quanto aos moradores da referida cidade a conhecer lugares atrativos e traçar rotas diferentes, atendendo o desejo de conhecer a cidade da melhor forma.

## **3. Objetivos**

Esse artigo tem como objetivo apresentar um protótipo do aplicativo “O que tem pra hoje?” que visa divulgar atrações turísticas, inicialmente na cidade de origem dessa pesquisa, garantindo que os visitantes tenham uma experiência completa, satisfatória e com liberdade para traçar seu próprio destino turístico.

Considerando as rotas já existentes, o aplicativo levará o visitante a conhecer verdadeiramente a cidade traçando rotas personalizadas, que serão possíveis mediante um levantamento de trajetos menos explorados e locais não conhecidos dos visitantes.

## 4. Metodologia aplicada

Esse estudo objetiva apresentar e analisar um protótipo de aplicativo voltado ao turismo. Diante desse ensejo, foi adotado como opção metodológica uma pesquisa qualitativa, utilizando como estratégia para elaboração desse artigo, uma pesquisa bibliográfica, considerando a natureza dos elementos investigados: livros e artigos científicos, bem como outros tipos variados de fontes documentais, valendo-se de “[...] materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa” (GIL, 2009).

## 5. Descrição do protótipo

Buscando identificar diretrizes que auxiliem no planejamento e desenvolvimento deste aplicativo, foi realizada uma revisão de literatura da área e analisado alguns sistemas disponíveis no mercado a exemplo do "Bahia turismo", "Easy Party" e "Forsquare", visando identificar características consideradas fundamentais para o diferencial deste projeto, chegando assim nas principais funcionalidades e telas de maiores relevâncias.

Sendo assim, as telas foram projetadas com leveza e de forma bem intuitiva para melhor interação com o usuário, por meio de cores neutras e design simples, visando uma boa aceitação do público em geral. A seguir são apresentadas as telas das principais funcionalidades do aplicativo, como: tela inicial, menu, tela de eventos, cadastramento e *login*, seguindo essa sequência na figura abaixo.



**Figura 1:** tela inicial, menu, tela de eventos, cadastramento e *login* (respectivamente)

Fonte: Elaborado pela equipe deste projeto (2015)

### 5.1 Tela Inicial

Foi idealizada sem a necessidade de um cadastro prévio, apresentando ao usuário um mapa da região ao abrir o aplicativo, mostrando as atrações do dia e indicando os eventos mais próximos de acordo com sua localização.

### 5.2 Menu

Apresenta 5 itens, sendo eles: Categorias, Atrações, Meus Eventos, Personalizar e Contato.

### 5.3 Meus Eventos

Nessa categoria será possível armazenar as atrações favoritas do usuário mediante um cadastro simples para facilitar uma próxima consulta.

### 5.4 Cadastro

Etapa não obrigatória, porém, se o usuário quiser personalizar ou armazenar locais como favoritos, precisará preencher os dados: login, senha e e-mail.

## 6. Análise da potencialidade do aplicativo

Com o advento das telas *touchscreen* em dispositivos móveis, o mercado aproveitou para desenvolver diferentes soluções para a inclusão social e digital. Com essa rápida evolução, os aplicativos surgem como solução para otimizar atividades do dia a dia, facilitando a comunicação em sociedade.

O diferencial analisado nesse aplicativo em desenvolvimento, foi sair da proposta de um “catálogo de apresentação” de pontos e atrações turísticas sem possibilidade de interação, para apresentar os eventos que estão dispostos diariamente pela cidade. Neste aplicativo, a comunidade poderá sugerir novos locais e compartilhar com outros usuários no aplicativo, além de poder configurar o recebimento de alerta com horário e local da atração selecionada. Inovando também, no que tange a facilidade no acesso, eliminando barreiras como a realização de um cadastro prévio para as pesquisas, permitindo o acesso por todos, com tempo de resposta eficaz disponibilizando eventos em tempo real.

## 7. Considerações Finais

As rápidas mudanças ocorridas no cenário tecnológico provocaram transformações na dinâmica do mercado, ocasionando um grande desafio às IES neste século, tendo como consequência uma reformulação em sua prática pedagógica com adequação dos conteúdos a uma abordagem mais dinâmica.

A faculdade do estudo, associa a prática do mercado com a sala de aula de forma contextualizada, estimulando a pró-atividade do aluno em relação à pesquisa, unindo o cenário mercadológico, a visão empreendedora e sua capacidade produtiva.

Embora essa proposta ainda esteja na etapa de desenvolvimento, construção de telas e elaboração de artefatos, pode-se observar que o objetivo desse trabalho foi amplamente alcançado, no que tange a sua apresentação e análise de suas potencialidades.

A partir desse protótipo, pretende-se ampliar o aplicativo com parcerias nas associações de acessibilidade para a inclusão social (disponibilização de eventos para portadores de deficiência), integrá-lo a outros aplicativos de inclusão que realiza tradução digital e automática para Língua de Sinais utilizada pela comunidade surda, e; continuar a pesquisa para ampliação do “O que tem para hoje?” em outras cidades e regiões.

## 8. Referências

- GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6.Ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- KENSKI, V. M. Tecnologias e tempo docente. Campinas, SP: Papirus, 2013
- RIBEIRO, L. R. C.; MIZUKAMI, M.G. An experiment with PBL in higher education as appraised by the teacher and students. Interface - Comunic., Saúde, Educ., v.9, n.17, 2005.
- SANTOS, S. C., Pinto A. “Assessing PBL with Software Factory and Agile Processes: a Case Study to Develop Mobile Softwares’ s Engineers”, CATE, Naples, Italy, 2012.
- PORTAL MINISTÉRIO DO TURISMO. Estimulo ao financiamento movimenta o mercado de viagens pelo Brasil. Brasília, 2 set. 2015. Disponível em: <<http://www.turismo.gov.br/component/content/article.html?id=5460>>. Acesso em: 8 set. 2015.