

Apps4Society Turismo: Construindo Aplicativos para apoiar o Desenvolvimento Turístico do Litoral Norte da Paraíba e do Geoparque Cariri Paraibano

Matheus Guedes Crispim¹, José Vitor Fernandes Marques¹, Osvaldo Airon Bezerra Cavalcanti Filho¹, Robson Alves da Silva Júnior¹, Ayla Debora Dantas de Souza Rebouças²

O Apps4Society é um projeto que tem como objetivo principal o desenvolvimento de aplicativos e tecnologias que promovam impactos positivos sobre a sociedade. Considerando isso, o projeto vem desenvolvendo ações em duas vertentes, uma de educação e outra de turismo. Na vertente de turismo, estão sendo desenvolvidos aplicativos voltados para a disseminação de informações que fomentem o desenvolvimento turístico de regiões como o Litoral Norte da Paraíba e o Geoparque Cariri Paraibano. Foram levantados requisitos junto a especialistas na área de geografia e turismo e em discussões com a equipe do projeto. Após as discussões foram desenvolvidos três protótipos de aplicativos. Um deles foi o AppTour, que tem como foco o apoio ao usuário em um passeio por determinada região de interesse turístico. Este aplicativo deve permitir também um tour virtual visto que com ele se pode identificar em um mapa os pontos turísticos e obter informações sobre eles. As principais funcionalidades implementadas pelo protótipo inicial foram as seguintes: marcação de rotas percorridas no mapa, mostrando o trajeto percorrido pelo usuário; emissão de notificações caso o usuário passe próximo de algum ponto definido como ponto turístico; visualização de detalhes sobre os pontos, caso o usuário clique em algum; armazenamento de informações sobre o passeio, tais como pontos visitados, distância percorrida, etc; sistema de pontuação identificando percentual de pontos previstos para a visita e que foram de fato alcançados durante o passeio. O AppTour permite ao usuário explorar determinada área de interesse turístico através de rotas cadastradas por outros usuários, ou por ele mesmo caso esteja utilizando o aplicativo no modo explorador. As rotas são constituídas de caminhos que passam por pontos turísticos dentro do local que está sendo explorado e que ao serem alcançados geram notificações no aplicativo. Ao chegar próximo de algum desses pontos o usuário também tem a opção de ver fotos e a descrição do ponto turístico visitado. O modo explorador tem como função deixar que o usuário explore a área turística por conta própria. Nesse modo não será sugerida nenhuma rota e também não será indicado como chegar

1. Matheus Guedes Crispim, aluno do curso de Sistemas de Informação, voluntário, matheus.guedes@dce.ufpb.br;

1. José Vitor Fernandes Marques, aluno do curso de Sistemas de Informação, voluntário;

1. Osvaldo Airon Bezerra, aluno do curso de Sistemas de Informação, voluntário, Osvaldo.airon@dce.ufpb.br;

1. Robson Alves da Silva Júnior, aluno do curso de Licenciatura em Ciência da Computação, voluntário, robson.alves@dce.ufpb.br;

2. Ayla Debora Dantas de Souza Rebouças, orientadora, CCAE, ayla@dce.ufpb.br.

em determinado ponto, embora o usuário possa visualizar o mapa e onde ele está. No final de seu passeio, o usuário poderá compartilhar sua rota com outros usuários, permitindo que eles também possam fazer a mesma trajetória. Um outro aplicativo desenvolvido no projeto foi o SisTurInfo, que tem como principal objetivo auxiliar na disponibilização de informações referentes a municípios e atrativos turísticos. Aplicativos e serviços que disponibilizem estas informações são de suma importância, uma vez que por vezes profissionais de turismo coletam essas informações, mas elas não são disponibilizadas à população. O SisTurInfo permite que os dados cadastrados sejam automaticamente visualizados no aplicativo em tempo real. Para o cadastro das informações foi desenvolvido um sistema web onde usuários podem se cadastrar e, após autenticados, podem inserir e visualizar informações de municípios e atrativos turísticos. O sistema também permite que o usuário coloque alguma imagem específica do município ou atrativo turístico que ele desejar, facilitando assim a experiência de quem está utilizando o aplicativo na sua versão para dispositivos móveis. Em suma, tanto o aplicativo quanto o sistema Web visam possibilitar a disseminação de informações sobre regiões nem sempre conhecidas apoiando tanto os que estão próximos a elas, quanto os que estão distantes, e que podem conhecer esses atrativos de forma virtual, incentivando assim o desenvolvimento dessas regiões e a valorização delas por visitantes e pela população local. O outro protótipo de aplicativo desenvolvido visa disseminar informações sobre eventos em determinadas regiões considerando que a realização de eventos é uma das formas de fomentar o turismo. De forma a atender esse aspecto, foi criado um sistema e um aplicativo para gerenciamento de eventos, o SisTur Eventos. O sistema permite que usuários se cadastrem e que, uma vez autenticados, possam pesquisar e listar eventos que ocorrem em determinadas regiões. Para o cadastro são inseridas informações como: nome do evento, localização, data de início, data de fim, local, descrição, além de um link para mais informações. O sistema também é responsável por listar os eventos cadastrados, mostrando em um mapa todos os eventos em suas devidas localizações, facilitando assim a visualização geográfica do mesmo. O aplicativo, por sua vez, dispõe da funcionalidade de mostrar os eventos cadastrados no sistema e suas informações. De um modo geral, tem-se observado que os aplicativos e sistemas de suporte estão sendo desenvolvidos tendo em mente o objetivo ao qual se propõem, que é o de causar impactos positivos na sociedade. Além disso, o projeto vem promovendo também a capacitação dos estudantes dos cursos de Licenciatura em Ciência da Computação e Bacharelado em Sistemas de Informação tanto sobre as tecnologias utilizadas quanto sobre a forma de olhar para as demandas da sociedade e refletir sobre como se pode moldar a tecnologia para atender tais demandas. Como trabalhos futuros se prevê a integração entre os sistemas e aplicativos

1. Matheus Guedes Crispim, aluno do curso de Sistemas de Informação, voluntário, matheus.guedes@dce.ufpb.br;

1. José Vítor Fernandes Marques, aluno do curso de Sistemas de Informação, voluntário;

1. Osvaldo Airon Bezerra, aluno do curso de Sistemas de Informação, voluntário, Osvaldo.airon@dce.ufpb.br;

1. Robson Alves da Silva Júnior, aluno do curso de Licenciatura em Ciência da Computação, voluntário, robson.alves@dce.ufpb.br;

2. Ayla Debora Dantas de Souza Rebouças, orientadora, CCAE, ayla@dce.ufpb.br.

Área Temática: Tecnologia e Produção

desenvolvidos e seu refinamento, além do povoamento de dados com informações sobre o Geoparque Cariri Paraibano e o Litoral Norte da Paraíba e a apresentação dos aplicativos e sistemas existentes às secretarias de turismo de municípios destas regiões.

Palavras-Chave: Aplicativos. Geoparque Cariri. Litoral Norte da Paraíba. Sistemas de Informação. Turismo.

1. Matheus Guedes Crispim, aluno do curso de Sistemas de Informação, voluntário, matheus.guedes@dce.ufpb.br;
1. José Vítor Fernandes Marques, aluno do curso de Sistemas de Informação, voluntário;
1. Osvaldo Airon Bezerra, aluno do curso de Sistemas de Informação, voluntário, Osvaldo.airon@dce.ufpb.br;
1. Robson Alves da Silva Júnior, aluno do curso de Licenciatura em Ciência da Computação, voluntário, robson.alves@dce.ufpb.br;
2. Ayla Debora Dantas de Souza Rebouças, orientadora, CCAE, ayla@dce.ufpb.br.