



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS  
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO

## 1. Identificação do Projeto

### 1.1. Título do Projeto:

Apps4Society: Construindo aplicativos que impactem positivamente a sociedade

### 1.2. Ano: 2022

### 1.3. Período de realização: 01/08/2022 a 31/07/2023

### 1.4. Área de Conhecimento do CNPQ: Ciências Exatas e da Terra

### 1.5. Abrangência: Nacional

### 1.6. Área Temática de Extensão: Tecnologia e Produção

### 1.7. Coordenadora: Ayla Débora Dantas de Souza Rebouças

### 1.8. Linhas de Extensão para os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável:

Educação de Qualidade

Indústria, Inovação e Infraestrutura

### 1.9. Linhas de Extensão:

Desenvolvimento de produtos

Inovação tecnológica

Tecnologia da Informação

### 1.10. Público-alvo do Projeto:

**Público-alvo Interno (12):** Discentes dos cursos de licenciatura em ciência da computação, sistemas de informação e design, além de docentes de computação, sistemas, turismo, hotelaria, design e ecologia que venham a colaborar diretamente ou indiretamente com o projeto.

**Público-alvo Externo (300):** Usuários de diferentes aplicativos e sistemas produzidos no projeto ou especialistas que possam avaliar aplicativos produzidos, sugerir melhorias e beneficiar-se dos aplicativos.

### 1.11. Local de Realização

Estado: Paraíba

Município: Rio Tinto

Bairro: Centro

Espaço de Realização: Laboratórios de Informática do Campus IV – Rio Tinto

### 1.12. Edital de Extensão: Edital PROEX No. 06/2022 - PROBEX 2022-2023

## 2. Resumo

Este projeto tem como objetivo principal estimular o desenvolvimento de aplicativos e sistemas que possam impactar positivamente a sociedade. Alguns destes aplicativos e sistemas podem ter fins educacionais, como apoiar na alfabetização de crianças, jovens e adultos, ou ensino de computação, e outros podem auxiliar na disseminação de informações, como aplicativos e sistemas voltados ao turismo. Para que isso seja possível, tanto é necessário um estudo sobre as tecnologias para proporcionar esse desenvolvimento, quanto a interação com os agentes sociais que seriam beneficiados por tais inovações e os que poderiam fornecer os requisitos necessários para tais aplicativos e sistemas, como professores diretamente envolvidos com alfabetização e profissionais de diferentes áreas como turismo e educação. Durante esse processo, pretende-se aprimorar nos estudantes participantes a habilidade de levantar requisitos, analisá-los, projetar sistemas, desenvolvê-los, testá-los e entregá-los à sociedade, avaliando os impactos desses sistemas e formas de construí-los seguindo princípios da Engenharia de Software, de modo a permitir a construção de maneira ágil de outros sistemas semelhantes e que possam beneficiar ainda mais regiões e pessoas. O projeto já tem sido realizado desde 2018 e com resultados interessantes, como aplicativos produzidos para alfabetização, divulgação de atrativos turísticos e eventos, além de ações de educação (<https://apps4society.dcx.ufpb.br>) e artigos publicados. Alguns aplicativos já estão disponíveis gratuitamente na Google Play (<https://play.google.com/store/apps/developer?id=Projeto+Apps4Society+da+UFPB>) e outros precisam ainda de aprimoramentos e avaliações de profissionais de diferentes áreas, já que o projeto é multidisciplinar. Espera-se ao longo de 2022 evoluir aplicativos e sistemas produzidos em anos anteriores (<https://github.com/a4s-ufpb>) e criar outros, despertando nos estudantes participantes um espírito crítico e o desejo de impactar de maneira positiva a sociedade, analisando criteriosamente as soluções propostas e promovendo investigações científicas utilizando como metodologia a *Design Science Research*. As ações propostas também visam contribuir no pilar ensino, com a formação destes estudantes do ponto de vista técnico e pessoal, já que irão interagir com diferentes pessoas para construir e avaliar soluções que sejam úteis para a sociedade de maneira iterativa e incremental.

## 3. Palavras-chave:

Aplicativos; Alfabetização; Turismo; Impacto Social; Inovação.

## 4. Justificativa:

Nosso mundo tem vivido uma verdadeira revolução tecnológica. Nos últimos 30 anos, avanços em diversas áreas, como a de tecnologia da informação, têm ocorrido de forma bem

acelerada, com o potencial de trazer mudanças radicais em várias dimensões de nossas vidas, como observou Silberglitt et. al. (2006). As aplicações da tecnologia podem ajudar a atacar alguns dos problemas mais importantes que várias nações enfrentam, como educação, desenvolvimento econômico e vários setores críticos. Porém, para que haja o avanço tecnológico, uma série de barreiras devem ser enfrentadas. Muitas têm relação com habilidades técnicas, criatividade e recursos financeiros, sociais, políticos e culturais. Nesse sentido, acreditando no poder da universidade de impactar além de suas fronteiras, consideramos viável buscar gerar soluções tecnológicas inovadoras que beneficiem a sociedade, e especialmente nosso estado e a região do Litoral Norte, onde se localiza o Campus IV da UFPB. Rio Tinto, por exemplo, apresenta um dos menores índices de desenvolvimento da educação básica nos anos finais do ensino fundamental, segundo o IBGE (2019), já que obteve índice 2,9, enquanto o índice brasileiro é 4,9. O índice paraibano em si já é baixo também (4,6), o que nos estimula a procurar desenvolver ações que promovam melhorias na educação em nosso estado, podendo ser os recursos tecnológicos poderosos meios para isso. Não basta, porém, ter os dispositivos em si, é importante que nestes dispositivos possam ser instalados aplicativos que auxiliem nesse processo educacional atacando problemas críticos como o analfabetismo. Conforme destacam Breazeal et al. (2016), há vários trabalhos focando no uso da tecnologia para apoiar a educação de pessoas já alfabetizadas, mas pouca atenção é dada às populações ainda não alfabetizadas, principalmente no mundo em desenvolvimento. McManis (2012), por sua vez, destaca o forte potencial que dispositivos móveis oferecem para que seja provido conteúdo educacional para crianças em vários níveis. No entanto, nem sempre tais recursos são acessíveis pelos menos favorecidos e a grande maioria deles está disponível apenas na língua inglesa. É nesse contexto que este projeto se insere, buscando soluções que sejam acessíveis até mesmo aos mais humildes e que permitam uma aprendizagem contextualizada e focada nas realidades de diferentes regiões, a começar pelo nosso contexto regional. Apesar de termos regiões na Paraíba com graves déficits educacionais, nosso estado apresenta muitas riquezas naturais e culturais que são muitas vezes desconhecidas pela própria população local ou paraibanos de maneira geral. Nesse sentido, o projeto Apps4Society, através de parceria com o Observatório de Turismo da Paraíba, tem trabalhado na construção de sistemas e aplicativos para divulgar nossas riquezas e buscar promover o desenvolvimento de nosso estado, como o portal do OTBP (<https://observatorioturismopb.com.br/>). Desenvolver software, no entanto, não é uma atividade simples e demanda conhecimento de inglês. Além da habilidade técnica, trabalhada em algumas disciplinas dos cursos de computação e sistemas, é preciso que quem desenvolve possa compreender bem os problemas que está tentando resolver com o software e que possa trabalhar em parceria com outros profissionais que ajudarão o software a ser ainda mais amigável, útil e agradável graficamente, como profissionais da pedagogia, do design, turismo e geografia/ecologia formados e em formação. Acreditamos que o projeto vai fazer com que os discentes possam colocar em prática e aprofundar conhecimentos adquiridos em várias disciplinas de seus cursos, além de trazerem à sua formação o diferencial de trabalhar numa equipe

multidisciplinar em um projeto real interagindo com docentes e profissionais de diferentes formações, além de investigar as soluções propostas junto a potenciais usuários finais. Para os professores da UFPB envolvidos, o projeto oportunizará cooperações bem importantes para o fortalecimento das pesquisas e ações de ensino e extensão ao unir experiências e conhecimentos diversificados dominados por cada um. É importante destacar que pretende-se também, ao longo do ano, promover ações de uso efetivo dos aplicativos produzidos pela sociedade e de avaliação de seu impacto. Alguns resultados de ações de anos anteriores do projeto podem ser encontrados no site: <https://apps4society.dcx.ufpb.br>. É importante destacar, também, que estão disponíveis publicamente em repositório internacional (<https://github.com/a4s-ufpb>) os códigos que vêm sendo desenvolvidos de forma que possam apoiar ações semelhantes nacionais e internacionais ou para que diferentes pessoas possam contribuir com o projeto no aprimoramento das soluções que já vêm sendo desenvolvidas.

## **5. Fundamentação Teórica**

Conforme destacado por Gottwald et al. (2017), perto de um bilhão de pessoas no mundo não possuem as habilidades básicas de alfabetização. Alguns trabalhos recentes (GOTTWALD et al, 2017) (BREAZEAL et al., 2016) têm tentado levar a abordagem da tecnologia móvel para apoiar nesse processo com foco na língua inglesa, principalmente em locais onde a abordagem da escola tradicional tem sido mais difícil, como é o caso de locais remotos, onde não há escolas ou em locais de risco, e têm demonstrado grande potencial de impacto social ao atuar numa área onde pouco se tem feito. No Brasil o analfabetismo é um problema sério. De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad Contínua) de 2019, divulgada no site do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a taxa de analfabetismo é de 6,6% da população de 15 anos ou mais de idade (<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/panorama>). Buscando atacar este problema temos alguns exemplos de softwares que podem auxiliar na alfabetização, como é o caso do Luz do Saber (<http://eja.luzdosaber.seduc.ce.gov.br/luzdosabereja/software>), descrito no trabalho de Carvalho et. al (2008). Além deste, em geral se vê soluções com exercícios para apoiar na leitura e escrita, como o programa Palma (<http://www.programapalma.com.br>) ou aplicativos do GCompris (GCOMPRIS) ou alguns jogos online, como o Laboratório das Sílabas (<http://www.escolagames.com.br/jogos/laboratorioSilabas>), o Sopa de Letrinhas (<http://www.escolagames.com.br/jogos/sopaLetrinhas/>) ou outros do sítio Escola Games. Uma restrição de muitos deles, é a sua execução em computadores convencionais, o que cria um impacto a mais no processo de seu uso, já que a falta de familiaridade com o sistema da máquina, com mouse e com teclado, causa muitos entraves ao seu uso e gera uma dificuldade a mais para o professor e para o estudante. O Palma traz o diferencial de ser um aplicativo a ser executado em dispositivos móveis, mas carece de atrativos para os seus usuários e de formas de proporcionar um aprendizado mais contextualizado para o estudante. Buscando atacar restrições de alguns desses

softwares existentes e também focados na alfabetização, mas visando uma aprendizagem significativa, temos alguns trabalhos de conclusão de curso de nosso Campus, como o AaP (Achei a Palavra) (FINIZOLA, 2016), o Embaralhado (SILVA, 2017), e o ABC da Força (OLIVEIRA, 2017), com resultados de avaliação preliminares promissores, mas todos carecendo de melhorias e maior divulgação para uma maior adoção e para gerarem maior impacto social. Tais trabalhos demonstram a viabilidade da produção de soluções tecnológicas para o problema mesmo com alunos de graduação, o que resultou em aplicativos como o AppAlpha (DANTAS; BORGES; DANTAS, 2019), AlfaBeto (HERCULANO; REBOUÇAS, 2019) e sistemas como o EducAPI (LUDGERIO et al., 2021), que geraram também publicações. Acreditamos que envolver pessoas de outras áreas além da computação pode potencializar o impacto e a qualidade dos softwares desenvolvidos, que é o que se espera neste projeto. A ideia é explorar o uso de aplicativos para dispositivos móveis. Essa ideia se deu tanto pelas experiências com aplicativos desenvolvidos por alunos dos cursos de sistemas e computação do campus, quanto também com base em resultados de pesquisas brasileiras e do exterior que demonstram o potencial de dispositivos móveis na educação. Um trabalho bastante inspirador é o de Gottwald et al. (2017), que demonstra o potencial de dispositivos móveis para levar a alfabetização em inglês a crianças sem acesso a escolas de alta qualidade. Os autores apontam que a ubiquidade (onipresença) dos dispositivos pode facilitar uma educação autodirigida e principalmente considerando o quanto tem crescido o uso de smartphones mesmo em países onde grande parte da população é de baixa renda. Inspiradores para este projeto são também resultados de pesquisas como os do grupo "*Curious Learning*" (<http://www.curiouslearning.org/blog?category=Evidence>). Os aplicativos para apoiar a educação são muitas vezes chamados de objetos de aprendizagem (OAs). Para o desenvolvimento de OAs ao longo do projeto, é importante explorar diretrizes da literatura propostas para isto, como as apresentadas por Polsani (2006), que destaca características que objetos de aprendizagem devem apresentar e formas de desenvolvê-los considerando aspectos como a importância do desenvolvimento colaborativo. Além de aplicativos para a alfabetização, acreditamos também ser importante explorar no projeto aplicativos que impactem a sociedade no sentido de promover o desenvolvimento econômico e a preservação de regiões com grandes belezas naturais e culturais da própria Paraíba, como territórios do litoral norte e do Geoparque Cariri Paraibano (<http://geoparquecariri.org.br/>), localizado na mesorregião da Borborema, semiárido nordestino, que é representada por grandes lajedos, como o do Pai Mateus, em Cabaceiras, ou os registros sedimentares e vulcânicos, além de paleontológicos relacionados à Bacia de Boa Vista (NASCIMENTO et al., 2016). Aplicativos e sistemas que auxiliem visitantes, potenciais visitantes ou mesmo a população local a conhecer tais regiões podem ser extremamente úteis e é nesse sentido que vem sendo desenvolvido o portal do Observatório de Turismo da Paraíba com o apoio de membros do projeto Apps4Society. Para o desenvolvimento destes aplicativos e dos sistemas com os quais irão se integrar, é importante seguir princípios da Engenharia de Software (PRESSMAN, 2005), como forma de permitir mais facilmente o desenvolvimento e a manutenção de soluções

semelhantes tanto pela equipe do projeto, quanto por pessoas externas que queiram contribuir com o projeto.

## 6. Metodologia

Embora o foco do projeto seja nas ações de extensão para impactar positivamente a sociedade, ele contemplará também a pesquisa e o ensino. O ensino será contemplado ao fazer os alunos dos diferentes cursos utilizarem na prática o que aprenderam em seus cursos na resolução de problemas reais como o analfabetismo e a necessidade de promover desenvolvimento econômico de áreas de nosso país e de uma maneira multidisciplinar, além de ações de capacitação sobre as tecnologias trabalhadas no projeto. A pesquisa acontecerá ao investigar de forma exploratória os problemas envolvidos, buscando proporcionar maior familiaridade com estes problemas, com vistas a torná-los mais explícitos ou a constituir hipóteses (GIL, 2002). Será explorada como metodologia de pesquisa a "*Design Science Research*", uma metodologia que vem sendo utilizada em áreas como a de sistemas de informação e que é baseada no paradigma da *design science*. Na *design science* o conhecimento e compreensão de um domínio de problema e sua solução são atingidas na construção e aplicação de um artefato projetado (HEVNER, 2004). É um paradigma que tem suas raízes na engenharia e nas ciências do artificial (SIMON, 1996).

Para possibilitar a concretização dos objetivos propostos para este projeto, estão sendo planejadas as seguintes atividades:

- Estudo de tecnologias necessárias para o desenvolvimento de aplicativos integrados a sistemas de informações;
- Levantamento de requisitos para o desenvolvimento ou aprimoramento de ao menos dois (2) aplicativos junto aos atores sociais potencialmente impactados por tais aplicativos por meio de equipe multidisciplinar;
- Análise, projeto, desenvolvimento e testes de aplicativos e sistemas produzidos ou mantidos;
- Avaliação dos aplicativos desenvolvidos pelo público-alvo do projeto e por especialistas das áreas em que se inserem;
- Escrita de um ou mais artigos para disseminar os resultados alcançados;
- Apresentação dos resultados em eventos abertos à comunidade externa;
- Disponibilização dos aplicativos para uso pela comunidade externa à UFPB, como forma de coletar possíveis melhorias a serem feitas antes de uma divulgação maior;
- Apresentação dos resultados parciais do projeto no Encontro de Extensão da UFPB.

Os coordenadores do projeto serão os responsáveis por monitorar e avaliar essas atividades previstas, acompanhando semanalmente atividades, produtos desenvolvidos e ações envolvendo

pessoas externas à UFPB no intuito de construir e melhorar soluções inovadoras que ficarão para a sociedade, como sistemas e aplicativos já desenvolvidos.

Para avaliação do impacto das soluções desenvolvidas, espera-se realizar reuniões e oficinas com estudantes e profissionais de educação e turismo, como membros do OTPB da Secretaria de Estado do Turismo e do Desenvolvimento Econômico do Estado da Paraíba (SETDE) e professores e estudantes da educação básica.

Considerando a experiência de anos anteriores, o projeto tem se mostrado viável pois os alunos verdadeiramente se envolvem nas ações e apesar de ainda estarem aprendendo tecnologias, têm gerado soluções que vêm amadurecendo ao longo dos anos, estando algumas já disponíveis para a sociedade, como portais e aplicativos, e algumas em processo de refinamento. O CCAE dispõe de laboratórios de informática bem equipados que tornarão também possível a geração de bons frutos.

## 7. Referências

BREAZEL, Cynthia et al. Mobile devices for early literacy intervention and research with global reach. In: Proceedings of the Third (2016) ACM Conference on Learning@ Scale. ACM, 2016. p. 11-20.

CARVALHO, M.; CAMPOS, M.; CHAGAS, T.; NASCIMENTO, M. D. Desenvolvimento de Software Para Alfabetização de Adultos Baseado em Princípios Freirianos. In Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (Vol. 1, No. 1, pp. 219-228). 2008.

DANTAS, EMERSON ; BORGES, ANA PAULA DE L. ; DANTAS, AYLÁ . Avaliando a Utilização do Aplicativo AppAlpha no Processo de Alfabetização de Adultos. In: IV Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+e), 2019, Recife - PE. Anais do Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+e), 2019. p. 232.

FINIZOLA, J. S. Um objeto de aprendizagem colaborativo para apoiar a alfabetização. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal da Paraíba. GIL, A. C. "Como elaborar projetos de pesquisa." São Paulo, 4a ed. 2002.

GOTTWALD, S., MORRIS, R., WOLF, M., & GALYEAN, T. Bringing the bottom billion into basic literacy: How we can and why we must. In Kenneth R. Pugh, Peggy McCardle & Annie Stutzman (Eds.), New Directions in Peer Nomination Methodology. New Directions for Child and Adolescent Development, 158, 93–104. 2017.

HERCULANO, F. N. ; DANTAS REBOUÇAS, AYLÁ . AlfaBeto: Um Aplicativo para Auxiliar no Processo de Alfabetização de Crianças. In: VI Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2021), 2021, Mossoró-RN (Online). Anais do VI Congresso sobre Tecnologias na Educação, 2021. p. 354-363.

HEVNER, A. R. Design science in information systems research. MIS quarterly, v. 28, n. 1, p. 75-105, 2004.

LUDGERIO, R. ; AMORIM, L. V. ; DANTAS, EMERSON ; REBOUÇAS, AYLÁ DANTAS . O sistema colaborativo EducAPI e sua avaliação como ferramenta para apoiar a alfabetização. REVISTA TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, v. 35, p. 1-18, 2021.

McMANIS, L. D. Achieving School Readiness & Success Using Tablets and Content. Hatch Innovations. 2012. Disponível em: . Acesso em: 16 fev. 2018

OLIVEIRA, D. M. Proposta de um aplicativo personalizável para auxiliar no processo de alfabetização de crianças, jovens e adultos baseado no jogo da forca. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal da Paraíba.

POLSANI, Pithamber R.. Use and Abuse of Reusable Learning Objects. Journal of Digital Information, [S.l.], v. 3, n. 4, feb. 2006. ISSN 1368-7506. Available at: . Date accessed: 16 feb. 2018.

PRESSMAN, Roger S. Software engineering: a practitioner's approach. Palgrave Macmillan, 2005.

SILBERGLITT, Richard et al. The Global Technology Revolution 2020, Executive Summary: Bio/Nano/Materials/Information Trends, Drivers, Barriers, and Social Implications. Rand Corporation, 2006.

SILVA, J. J. Avaliando o Uso do Aplicativo "Embaralhado" no Processo de Alfabetização. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal da Paraíba. SIMON, H. A. The Sciences of the Artificial (3rd ed.), MIT Press, Cambridge, MA, 1996.

## **8. Objetivos Geral e Específicos**

Este projeto tem como objetivo geral principal estimular o desenvolvimento de aplicativos e sistemas que possam impactar positivamente a sociedade.

Para este ano espera-se continuar focando em criar e evoluir aplicativos e sistemas que apoiem a alfabetização e o turismo, realizar ações para divulgar a utilização de aplicativos e sistemas produzidos e para avaliá-los e aprimorá-los, promovendo também assim o desenvolvimento de competências técnicas e não-técnicas nos participantes.

## **9. Resultados Esperados**

São esperados os seguintes resultados para o projeto:

- A capacitação de nossos discentes para a produção de aplicativos e sistemas que impactem positivamente a sociedade;
- A produção ou evolução de ao menos dois aplicativos que possam ser utilizados pela população e que apoiem áreas como a educação (em especial alfabetização de crianças, jovens e



adultos) e o desenvolvimento econômico regional estimulando o turismo e a preservação de riquezas naturais e culturais;

- A disseminação dos resultados do projeto por meio da distribuição e divulgação dos aplicativos e publicações com resultados do projeto como forma de incentivar futuros projetos semelhantes que beneficiem mais regiões e pessoas.

## 10. Atividades Planejadas

- **Atividade 1** – Estudos e discussões sobre tecnologias e técnicas necessárias para o desenvolvimento e aprimoramento de aplicativos que impactem positivamente a sociedade. (288h)
- **Atividade 2** - Levantamento de requisitos, análise, projeto, desenvolvimento e testes de aplicativos para resolver problemas da sociedade e gerência de configuração dos artefatos produzidos (288h)
- **Atividade 3** - Reuniões de discussão sobre soluções produzidas. (96h)
- **Atividade 4** - Orientação de Discentes sobre questões técnicas. (288h)

## 11. Equipe

- Ayla Débora Dantas de Souza Rebouças (Coordenadora)
- José François Alves Ferreira Júnior (Coordenador Adjunto)
- Bolsista (1 discente)
- Voluntários (5 discentes)
- Professores colaboradores (2 ou mais professores que possam colaborar como especialistas em outras áreas além da computação)

## 12. Imagens de Resultados de Anos Anteriores do Projeto

A seguir são apresentadas algumas imagens que ilustram resultados das ações realizadas pelo projeto em edições anteriores. A Figura 1 ilustra a tela inicial do GitHub do projeto Apps4Society. As Figuras 2, 3 e 4 ilustram algumas telas do portal do Observatório de Turismo da Paraíba. A Figura 5 ilustra a quantidade de acessos ao portal desde sua criação em 2021. A Figura 6 ilustra o protótipo do aplicativo TuristandoPB no Figma. A Figura 7 ilustra o protótipo do QTáRolando Manager no Figma. A Figura 8 mostra algumas telas da versão mais nova do TuristandoPB. A Figura 9 ilustra algumas telas do aplicativo AlfaBeto e a Figura 10 ilustra algumas telas do aplicativo AppAlpha, ambos disponíveis gratuitamente na loja de aplicativos da Google.

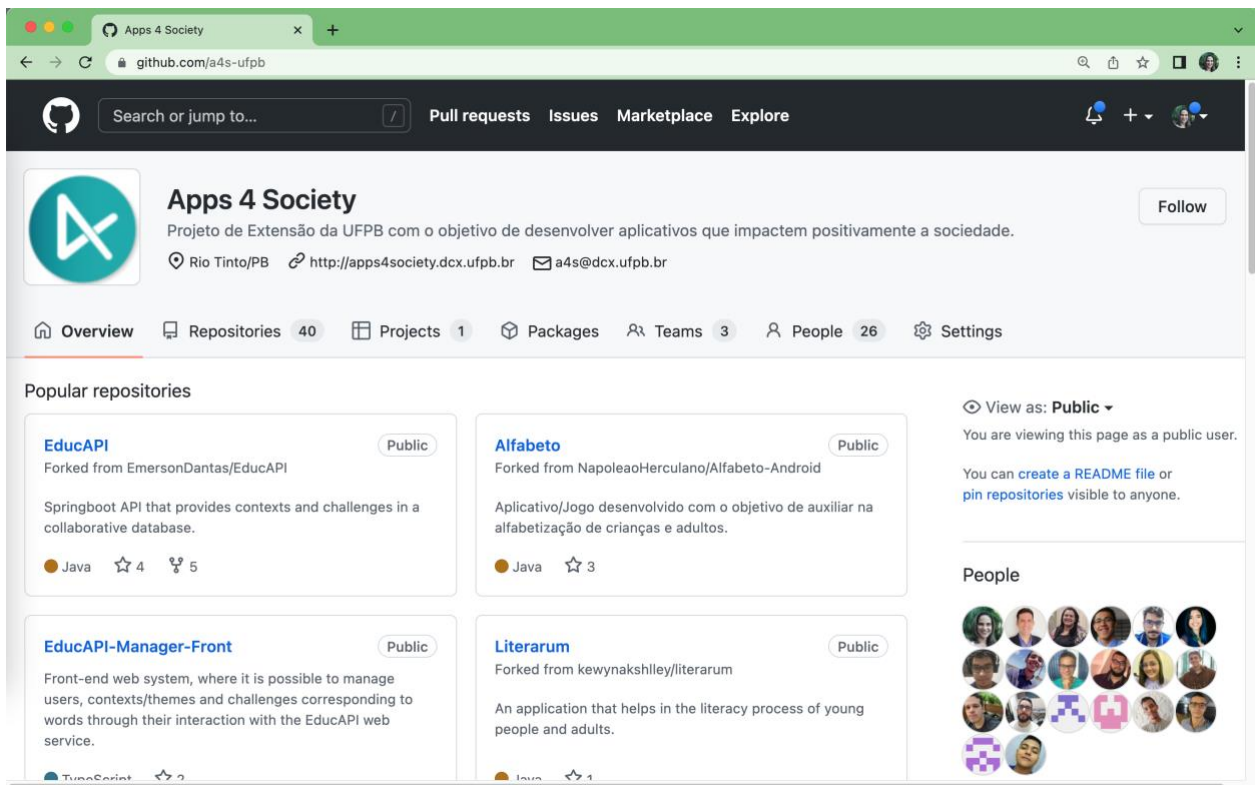


Figura 1 – Tela inicial da página do projeto Apps4Society no GitHub

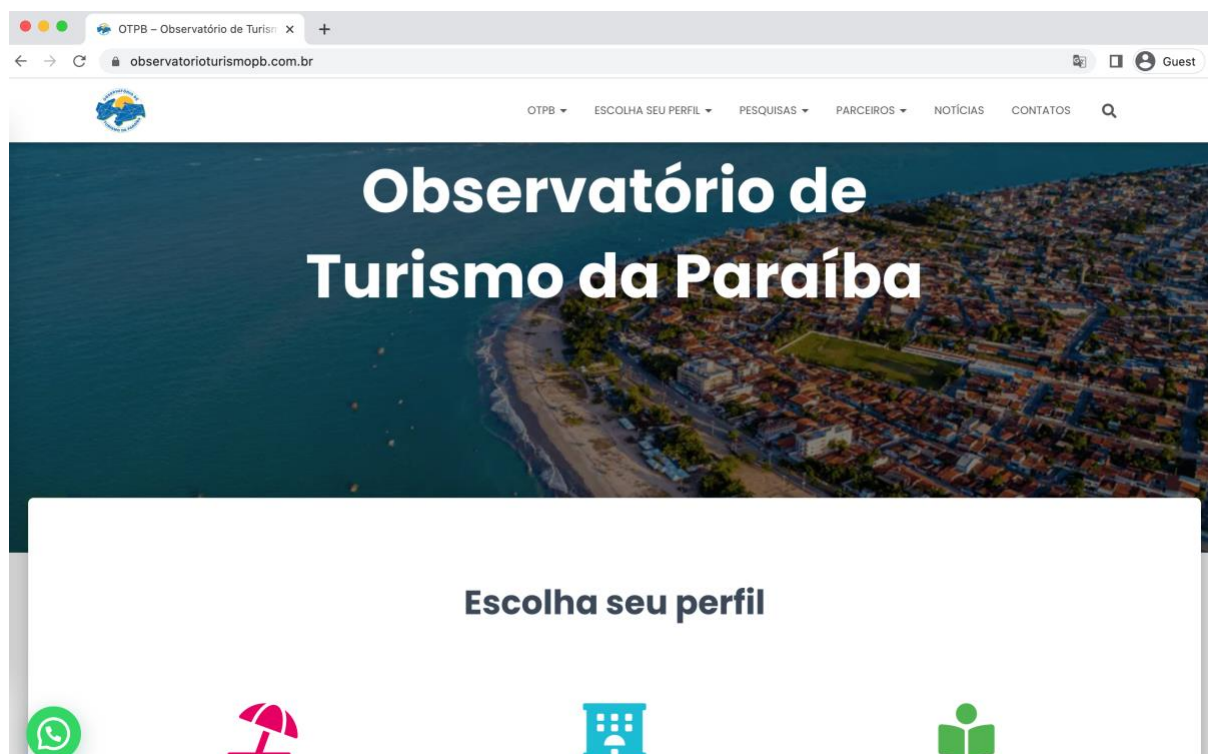
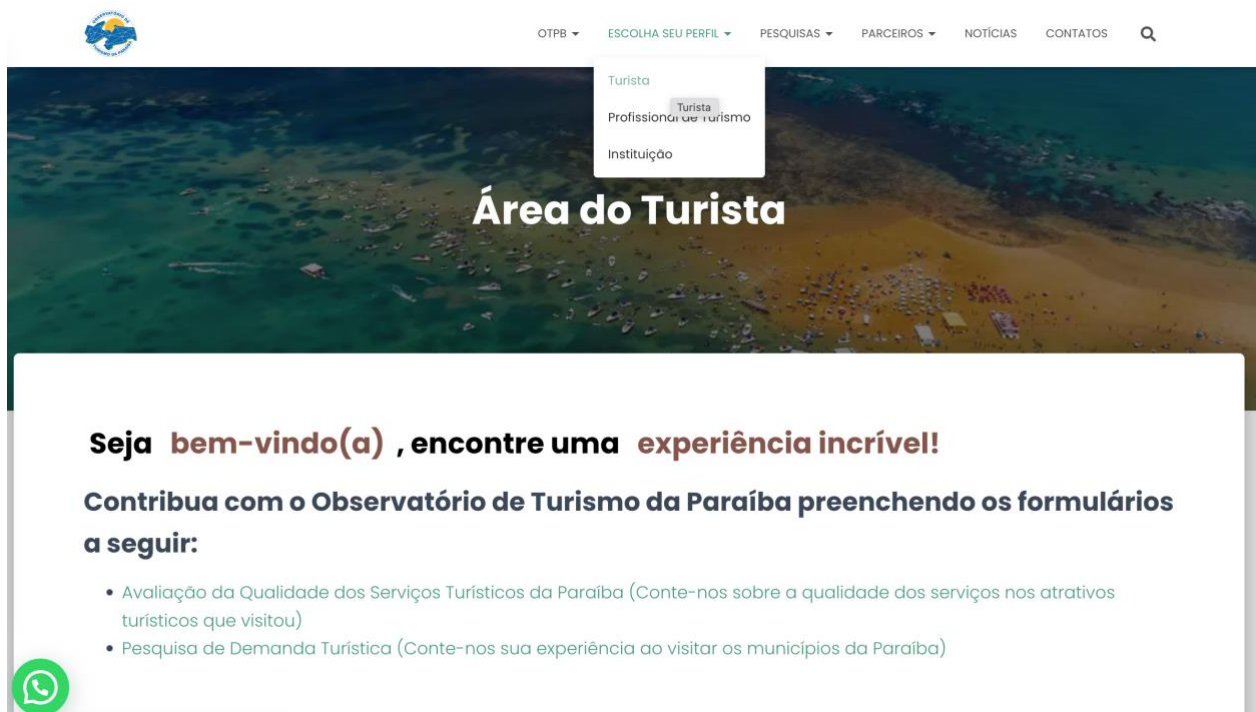
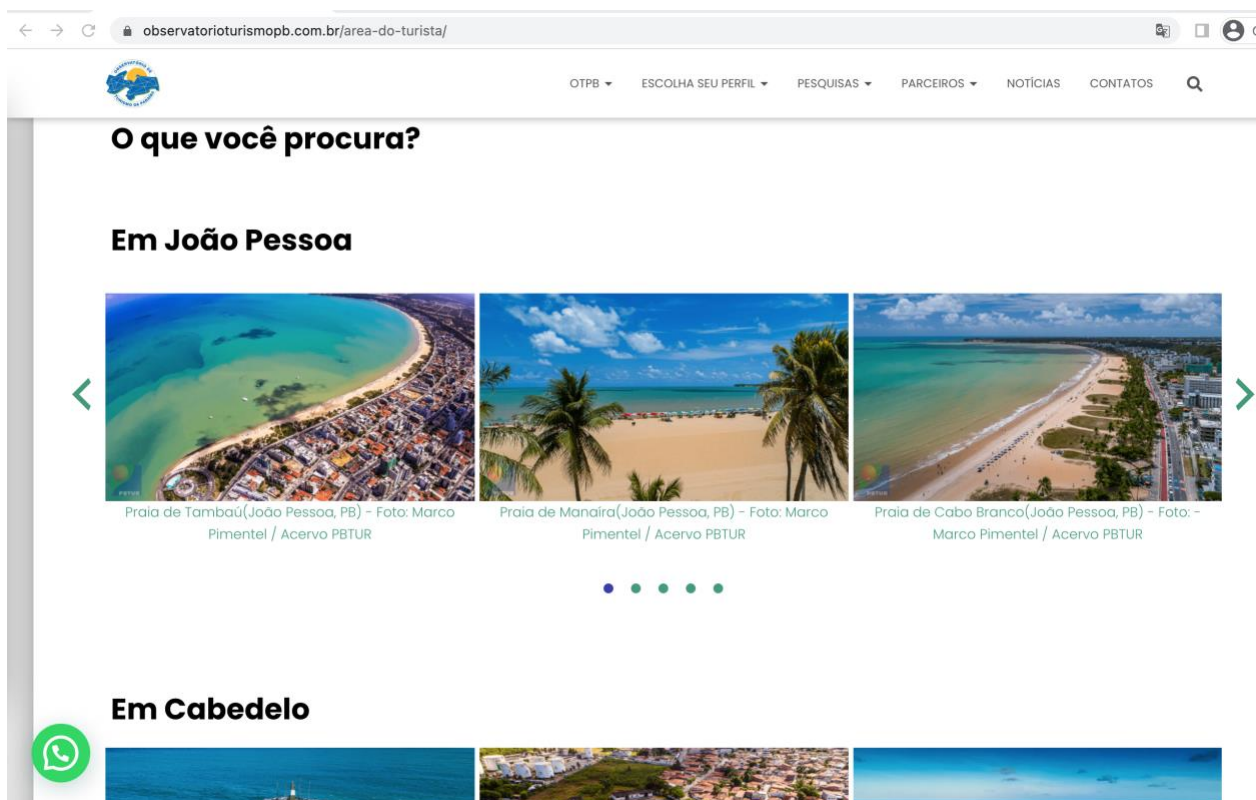


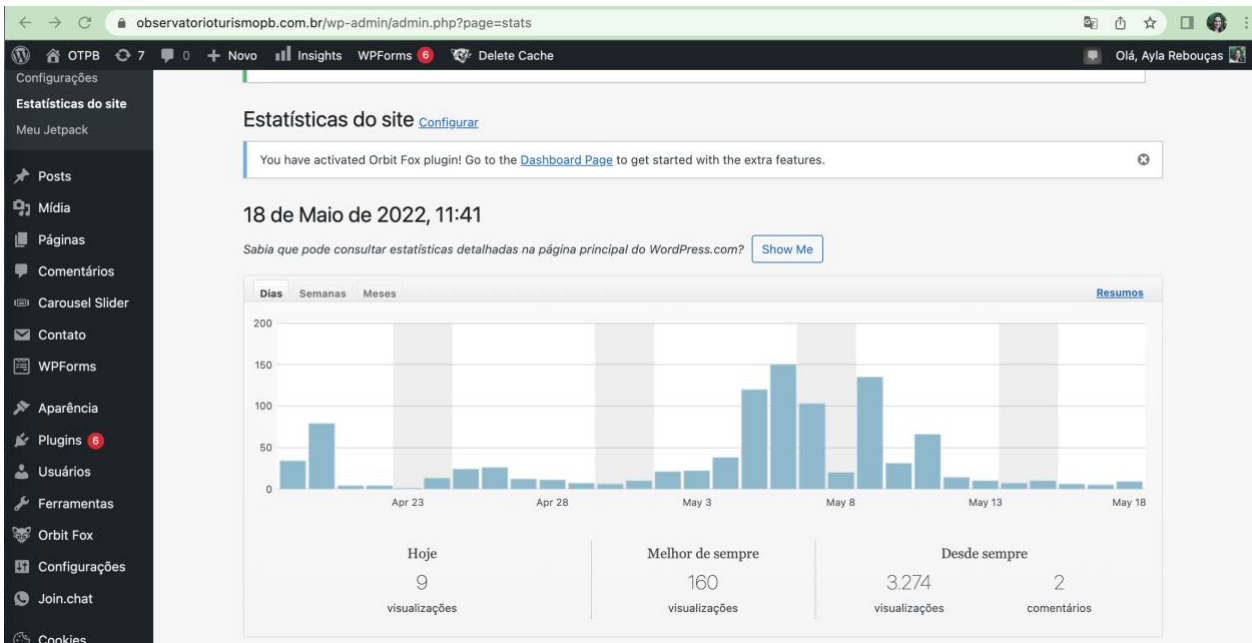
Figura 2 – Tela inicial do Site do Observatório de Turismo da Paraíba



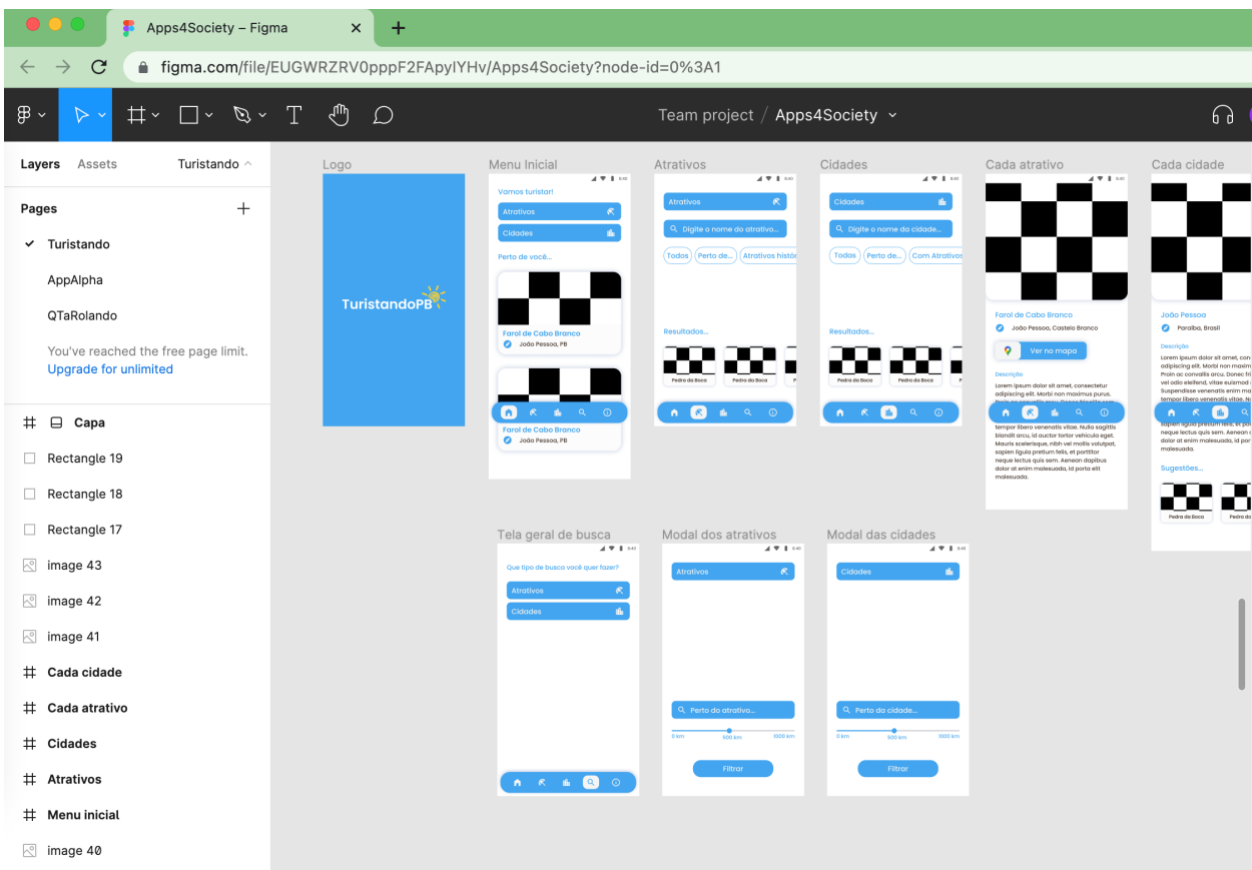
**Figura 3** – Tela referente à Área destinada ao Turista no Site do Observatório de Turismo da Paraíba



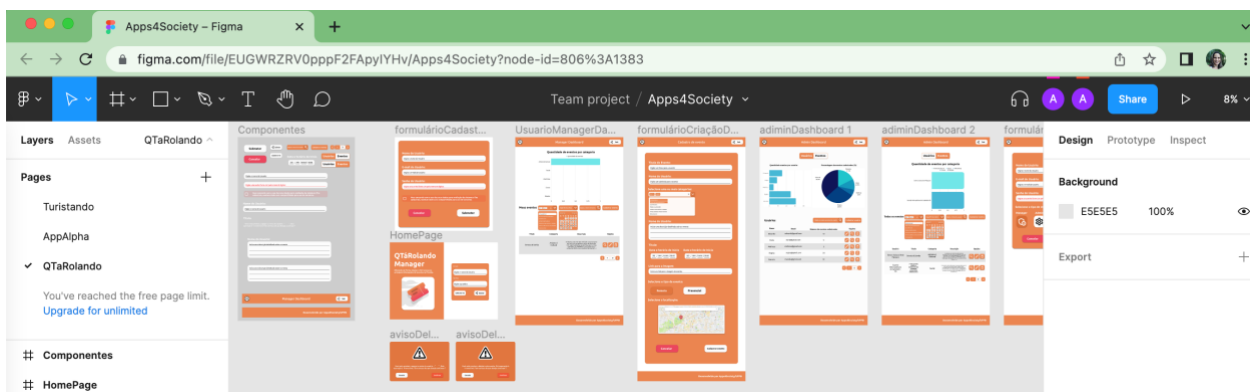
**Figura 4** – Tela referente à Área destinada ao Turista no Site do Observatório de Turismo da Paraíba mostrando atrativos de diferentes cidades da Paraíba



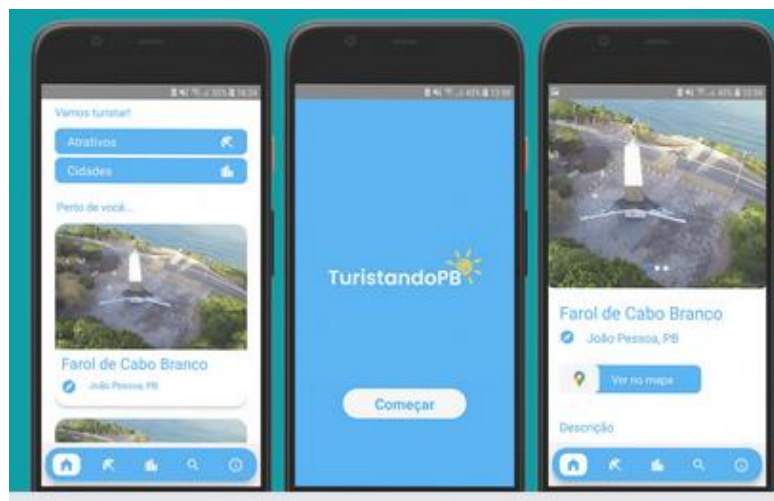
**Figura 5** – Estatísticas do Site do Observatório de Turismo da Paraíba



**Figura 6** – Protótipo do Aplicativo TuristandoPB na ferramenta Figma.



**Figura 7** – Protótipo do Sistema QTáRolandoManager na ferramenta Figma



**Figura 8** – Telas do Aplicativo TuristandoPB

play.google.com/store/apps/details?id=com.napoleao.alphabeto

Google Play Jogos Apps Filmes Livros Crianças

# AlfaBeto

Projeto Apps4Society da UFPB

4,2★ 15 avaliações | 1 mil+ Downloads | Classificação Livre

Instalar Adicionar à lista de desejos

Este app está disponível para todos os seus dispositivos

**COMPLETE A PALAVRA**

**7 TEMAS DISPONÍVEIS**

**3 NÍVEIS DE APRENDIZADO**

**TECLADO VOGAIS**

Contato do desenvolvedor

- Site: <https://apps4society.dcx.ufpb.br/>
- E-mail: [a4s@dcx.ufpb.br](mailto:a4s@dcx.ufpb.br)
- Política de Privacidade: [https://apps4society.dcx.ufpb.br/?page\\_id=856](https://apps4society.dcx.ufpb.br/?page_id=856)

Sobre este jogo →

Figura 9 – Telas do Aplicativo AlfaBeto

play.google.com/store/apps/details?id=com.dev.anaplb.appalpha

Google Play Jogos Apps Filmes Livros Crianças

# Jogo da Forca – AppAlpha

Projeto Apps4Society da UFPB

100+ Downloads | Classificação Livre

Instalar Adicionar à lista de desejos

Este app está disponível para todos os seus dispositivos

**AppAlpha**

**TEMAS**

**FORCA**

**ROSA**

Contato do desenvolvedor

- Site: <https://apps4society.dcx.ufpb.br/>
- E-mail: [a4s@dcx.ufpb.br](mailto:a4s@dcx.ufpb.br)
- Política de Privacidade: [https://apps4society.dcx.ufpb.br/?page\\_id=924](https://apps4society.dcx.ufpb.br/?page_id=924)

Figura 10 – Telas do Aplicativo AppAlpha