

1.03.04 – Ciência da Computação / Sistemas da Computação

TOPPLACES: APLICATIVO MOBILE PARA VALORIZAÇÃO E AVALIAÇÃO DE PONTOS TURÍSTICOS DA CIDADE DE INDAIATUBA-SP

Aldo Pontes^{1*}, Bruno Silva da Conceição², M^a das Graças J. M. Tomazela³, Ivane Bellucci Pires de Almeida⁴

1. Prof. Dr. Pesquisador da Fatec Indaiatuba-SP.
2. Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – Fatec Indaiatuba-SP
3. Prof^a. Dra. Pesquisadora da Fatec Indaiatuba-SP
4. Prof^a. Dra. Pesquisadora da Fatec Sumaré-SP

Resumo

Com crescimento considerável das áreas urbanas em todo mundo, deu-se a proliferação de espaços de convívio e lazer coletivos, como parques, memoriais, praças, pontos turísticos que, por fatores diversos, acabam ficando abandonados e depredados. Essa falta de manutenção acaba causando diversos problemas, como a falta de segurança, focos de proliferação de doenças (dengue...), acúmulo de lixo etc. Assim, este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa que desenvolveu o *TopPlaces*, aplicação *mobile* colaborativa para valorização e avaliação dos pontos turismo e lazer da cidade de Indaiatuba-SP, o intuito foi dar visibilidade, aos órgãos responsáveis, sobre os pontos cuja manutenção se faz necessária. Para alcançar os objetivos propostos, foi realizada uma pesquisa experimental. Os resultados comprovaram a relevância do aplicativo que se mostrou plenamente recomendável, sendo avaliado com nota 8,96 na fase de testes pelos usuários.

Palavras-chave: pesquisa tecnológica; redes colaborativas; turismo e economia.

Introdução

Corrêa (1995) define espaço urbano como o conjunto de diferentes usos da terra justapostos entre si. Estes usos compõem áreas como: locais de concentração de atividades comerciais, de serviço e de gestão, áreas industriais e áreas residenciais, áreas de lazer, entre outras. Esse conjunto de usos da terra caracteriza a organização espacial da cidade ou simplesmente o espaço urbano fragmentado.

Para Alex (2008), uma praça funciona bem a partir do momento em que ela se torna continuidade das calçadas das ruas próximas, sem barreiras, degraus ou outros artificios que a separam da rua. Quando estão em harmonia com o traçado urbano, elas se tornam referências para a população; entretanto, quando um ponto turístico não recebe os cuidados necessários, alguns transtornos passam a fazer parte do dia a dia da população que visita esses locais, tais como: insegurança, riscos à saúde, ocupação de moradores de rua, concentração de usuários e/ou vendedores de entorpecentes, contraventores etc. Havendo esse tipo de ocupação nestes espaços, os usuários aos poucos perdem o interesse em visitá-los, o que acaba colaborando ainda mais para sua depredação e abandono.

Vale ressaltar aqui também os impactos negativos econômicos dessa prática, pois entendido como um deslocamento de pessoas, por um tempo limitado, cujo objetivo é satisfazer uma ou mais necessidades e posteriormente retornar ao local de origem, o turismo é uma atividade que “[...] gera a produção de bens e serviços para o homem visando à satisfação de diversas necessidades básicas e secundárias” (LAGE; MILONE, 2000, p.26). Por conseguinte, também nos espaços de lazer e turismo urbanos, é necessário atender não só aos benefícios e bem-estar dos turistas, mas também aos das populações e comunidades locais (BROHMAN, 1996).

Um alento no sentido da preservação desses espaços é a tecnologia, que pode auxiliar na propagação de informações sobre as condições desses espaços, podendo beneficiar usuários que os utilizam. Assim, a tecnologia torna-se uma aliada na solução de problemas dessa natureza.

Para Castells (1999), a habilidade de uma sociedade dominar a tecnologia, fazer uso e decidir seu potencial tecnológico, remodela a sociedade em ritmo acelerado e traça a história e o destino social dessas sociedades.

É diante desse contexto que se fez oportuna a pesquisa que aqui divulga-se os resultados, a qual teve como objetivo desenvolver um aplicativo *mobile* colaborativo para auxiliar na avaliação dos pontos de turismo e lazer da cidade de Indaiatuba-SP e, com isso, auxiliar os órgãos responsáveis, por meio das avaliações dos usuários, a darem maior atenção e manutenção a esses espaços.

Metodologia

A natureza da pesquisa utilizada para o desenvolvimento do estudo foi a pesquisa experimental, apresentada por Gil (2002) como uma abordagem em que é definido um objeto de estudo, selecionadas as

variáveis que podem influenciá-lo e então observados que essas causam nesse objeto. As variáveis assim podem ser manipuladas uma a uma e, com isso, verificar seus impactos no objeto de estudo.

Assim, no desenvolvimento da ferramenta, cinco variáveis serviram como referência: as especificidades do usuário; a dinamicidade da interface; a objetividade do aplicativo; a simplicidade na interface e a facilidade na interação.

Como a pesquisa experimental não está restrita ao espaço dos laboratórios, sua aplicação pareceu bastante plausível nesse exercício de pesquisa realizado, circunscrito na área da computação.

A análise de aplicações semelhantes disponíveis no mercado subsidiou a definição das funcionalidades essenciais para os usuários do aplicativo *TopPlaces*, esse conjunto de funcionalidades do aplicativo é apresentado a seguir, em um diagrama de caso de uso, conforme figura 1:

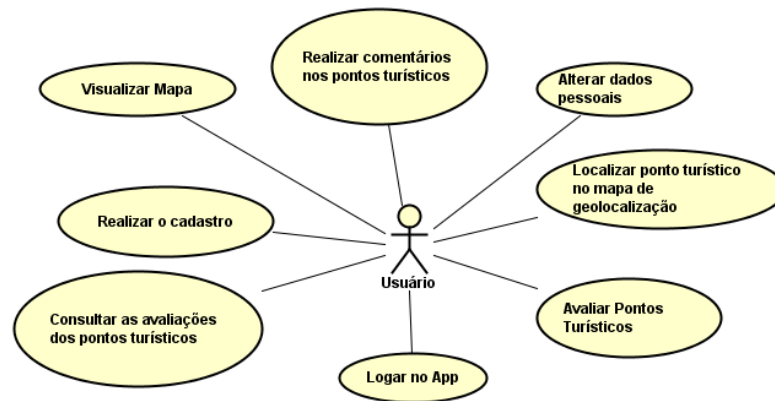


Figura 1: Caso de uso do *TopPlaces*

O desenvolvimento da ferramenta também partiu da análise de aplicativos já existentes, o que viabilizou a prototipação das telas e a definição da identidade visual do aplicativo. Figura 2:

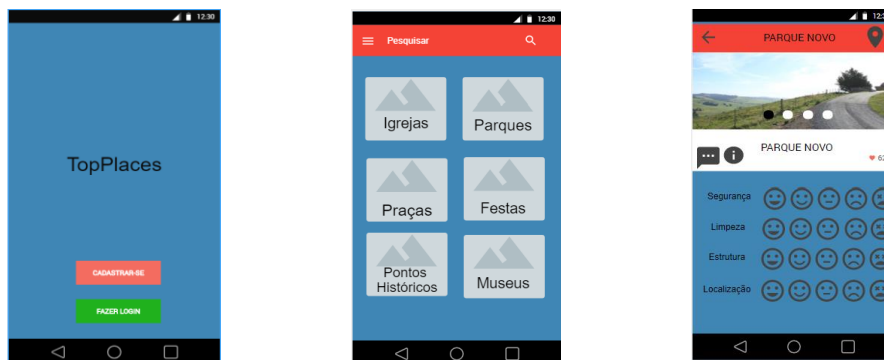


Figura 2: Telas prototipação do *TopPlaces*

Para a criação da interface do sistema, foi utilizado o *framework* chamado *React Native* que consiste em uma série de ferramentas que viabilizam a criação de aplicações móveis nativas para a plataforma iOS e Android.

Para criar e editar imagens e layout de interfaces, foram utilizados o programa *Fireworks* e os componentes fornecidos na documentação do *React*.

Resultados e Discussão

O primeiro passo para o desenvolvimento do *TopPlaces* foi a definição de uma identidade visual. Assim, buscou-se símbolos que remetesse à localização, classificação e melhores locais de uma cidade. Figura 3:



Figura 3: Identidade visual do *TopPlaces*

A partir disso, as telas do aplicativo foram criadas. Na figura 4, apresentam-se as telas: Tela de Login, Tela de Categorias, Tela de avaliação, Menu Lateral, Tela de Comparativos:

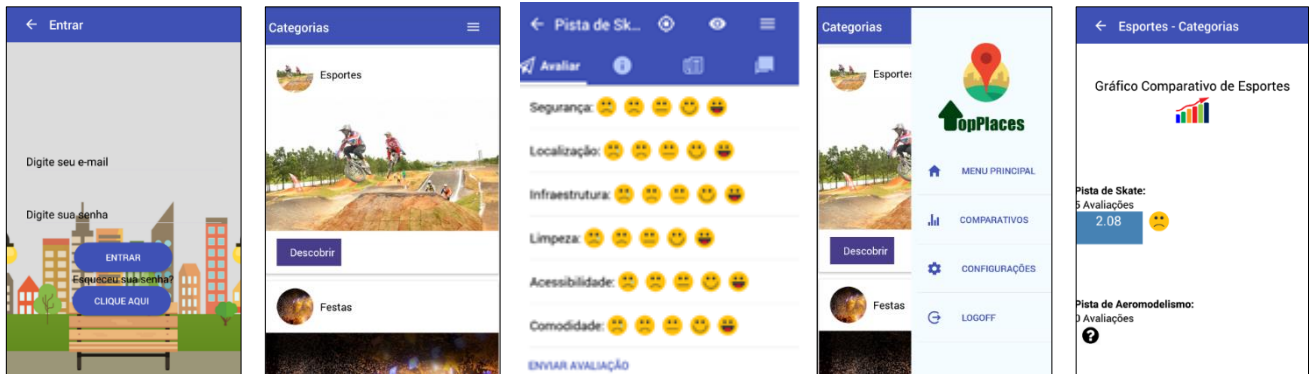


Figura 4: Telas do *TopPlaces*

Para a implementação, o aplicativo foi submetido à avaliação de um grupo de controle, composto por estudantes dos cursos de tecnologia da Fatec Indaiatuba-SP, denominados usuários. Os critérios para seleção desse grupo foram: o fácil acesso a esse público, por serem alunos da faculdade; serem moradores da cidade de Indaiatuba-SP; terem experiência com aplicativos de avaliação.

O aplicativo foi instalado nos dispositivos móveis dos usuários e disponibilizado para testes, esse também responderam um questionário de avaliação, etapa realizada entre 01 e 15/10/2018.

Dos sujeitos, a maioria é do sexo masculino, 71% da amostra; com faixa etária predominantes entre 17 e 20 anos (41,9%); a maioria é solteira (90,3%); com grau de escolaridade Ensino Superior incompleto (74,2%); sobre a profissão dos usuários, identificam-se como estudantes (74,2%). Esses aspectos justificam-se em função das especificidades do grupo, estudantes de uma faculdade tecnológica. Figura 5:

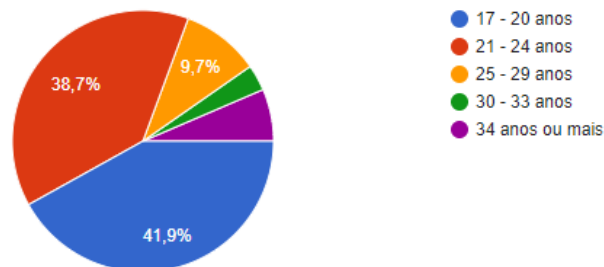


Figura 5: Idade dos sujeitos

Com relação à função principal do aplicativo, conteúdo e as suas funcionalidades, pelas avaliações, o *TopPlaces* atingiu seu objetivo de constituir um aplicativo oportuno para monitoramento, pois 100% disseram que recomendariam o aplicativo para um familiar e/ou amigo, em função da confiança no *TopPlaces* para o que se propunha, o que confirmou sua credibilidade. A maioria dos usuários expressou que um aplicativo para colaborar na solução de problemas nos pontos de turismo e lazer do município é muito importante (74,2%). Figura 6:

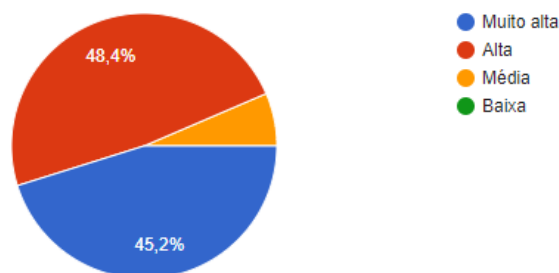


Figura 6: Recomendação do *TopPlaces*

Essa indicação reafirmou relevância e o caráter oportuno do *TopPlaces*, indo ao encontro das

preocupações dos cidadãos com os espaços de turismo e lazer do município (CORRÊA, 1995), pois assim como as cidades são importantes para o turismo, esse também tem sua relevância para as cidades (BROHMAN, 1996). Nesse sentido, tecnologias que contribuam para a manutenção e acessibilidade desses espaços acam sendo bem vindas.

A ferramenta também foi considerada de fácil usabilidade para 96,8%; de navegabilidade incompleta (74,2%); interface de fácil entendimento e as telas agradáveis (93,5%). Figura 7:

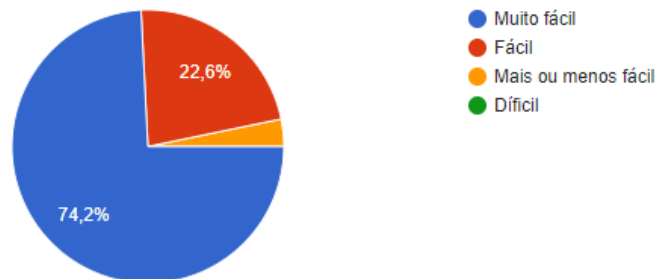


Figura 7: Navegação no aplicativo

Os usuários apontaram um bom desempenho da ferramenta *TopPlaces* como um todo; avaliaram o aplicativo como funcional e bom (35%); funcional e muito bom (64,5%); recebeu nota média igual a 8,96. Figura 8:

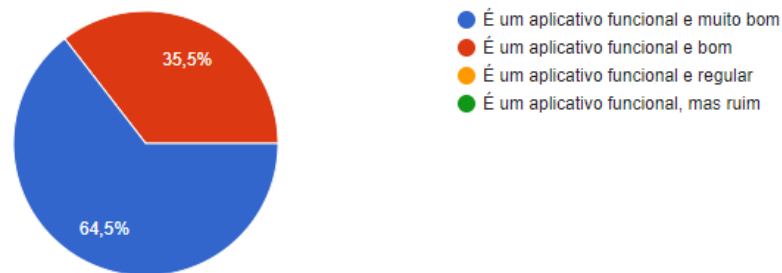


Figura 8: Impressão do aplicativo como um todo

O aplicativo *TopPlaces*, conforme as apreciações dos usuários, alcança condição indispensável para garantir seu caráter oportuno, constitui uma tecnologia para agregar melhores condições de vida para a comunidade. (CASTELLS, 1999).

Conclusões

Nos dados coletados do processo de implementação e avaliação do sistema, constatou-se um retorno positivo e satisfatório por parte dos usuários, que viram no *TopPlaces* uma ferramenta acessível, agradável e objetiva para avaliação dos pontos de lazer e turismo da cidade de Indaiatuba-SP.

Assim, o aplicativo mostrou ser bem-sucedido em seus objetivos, cumprindo com o seu propósito de constituir uma ferramenta que contribui para a valorização e manutenção dos pontos de lazer e turismo desse município, condição que legou ao *TopPlaces* o status de aplicativo plenamente recomendável (100% dos sujeitos), sendo-lhe atribuída nota 8,96 pelos usuários.

Percebeu-se também que a pesquisa colaborou para o aumento da atenção das pessoas em relação aos pontos de turismo e lazer da cidade, sobretudo pela condição colaborativa do aplicativo (rede colaborativa), o que ademais implica positivamente, pois desperta maior interesse na melhoria desses locais de visitação pública.

Referências bibliográficas

- LAGE, B. H. G; MILONE, P. C. **Turismo: Teoria e Prática**. São Paulo: Atlas, 2000.
- BROHMAN, J. **Novos rumos no turismo para o desenvolvimento do terceiro mundo**. *Annals of Tourism Research*, v. 23, n. 1, 1996, p. 48-70.
- ALEX, S. **Projeto Praça – Convívio e Exclusão no Espaço Público**. São Paulo, Senac, 2008.
- CASTELLS, M. **Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v.1.
- CORRÊA, R. L. **O Espaço Urbano**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1995.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.