

APLICATIVO ARARANGUÁ NA PALMA DA MÃO: DIVULGANDO A CULTURA LOCAL

Karen Schmidt Lotthammer¹, Josiel Pereira², Juarez Bento da Silva³, João Bosco da Mota Alves⁴

¹Universidade Federal de Santa Catarina/Campus Araranguá/karen.sl@grad.ufsc.br

²Universidade Federal de Santa Catarina/Campus Araranguá/j.p.josiel@posgrad.ufsc.br

³Universidade Federal de Santa Catarina/Campus Araranguá/juarez.silva@ufsc.br

⁴Universidade Federal de Santa Catarina/Campus Araranguá/joao.bosco.mota.alves@ufsc.br

Resumo: O turismo é responsável pelo desenvolvimento de diversas localidades, proporcionando expansão socioeconômica e a disseminação da cultura. Entretanto, para que os pontos turísticos locais sejam reconhecidos, é necessária divulgação destes. Neste sentido, a tecnologia é considerada aliada na divulgação de pontos turísticos devido a sua alta abrangência e baixo custo. Assim, este artigo relata a criação de um aplicativo para dispositivos móveis que visa a difusão de informações sobre pontos turísticos, gastronômicos e culturais da cidade de Araranguá localizada no Extremo Sul de Santa Catarina. Devido ao potencial turístico da cidade de Araranguá, pensou-se em elaborar uma ferramenta para apoiar este potencial, possibilitando a turista e moradores um melhor conhecimento da cidade. O mesmo foi realizado com o aporte da Secretaria de Cultura da Universidade Federal de Santa Catarina e com apoio da Prefeitura Municipal de Araranguá. A metodologia utilizada para criação do aplicativo tem as seguintes etapas: estudo da arte, escolha das ferramentas para desenvolvimento, planejamento da aplicação, desenvolvimento, testes e disponibilização para download. Como resultados, foi desenvolvido um aplicativo que disponibiliza informações sobre o município de Araranguá para turistas e moradores da cidade, o qual é composto pelos seguintes menus: Pontos Turísticos; Gastronomia; Hospedagem; Entretenimento; Agenda; Utilidades Públicas; Transporte e Notícias. Este aplicativo está disponibilizado para download na Play Store.

Palavras-Chave: Aplicativo. Dispositivos Móveis. Turismo. Araranguá.

1 INTRODUÇÃO

De acordo com a Organização Mundial de Turismo (2016) mais de um bilhão de turistas viajam para um destino internacional a cada ano, tornando o turismo um líder econômico no setor, contribuindo com 10% do PIB Global e 6% das exportações totais no mundo. Dessa forma, o turismo contribui para a sociedade como um todo, gerando empregos e proporcionando o crescimento socioeconômico local. Entretanto a forma como as pessoas fazem turismo tem mudado nas últimas décadas, pois por meio da tecnologia os turistas possuem ferramentas de apoio no quesito utilidade e qualidade do serviço prestado, sendo útil antes do turismo, durante a pós o turismo como forma de feedback daquilo que a ele foi oferecido (SOUZA, 2016).

Neste sentido, as divulgações das atrações locais para promover o turismo devem se adaptar a essa nova realidade, fazendo uso das tecnologias da informação e comunicação ao seu favor, com vistas a divulgar informações de forma mais interativa, abrangente e de baixo custo por meio de redes sociais, sites e aplicativos, por exemplo.

Segundo dados da Teleco (2017), o Brasil terminou o mês de maio de 2017 com o total de 242,1 milhões de dispositivos móveis possuindo como densidade 116,73 dispositivos/100 habitantes, isto é, mais de um dispositivo móvel por habitante. Assim, nota-se a grande utilização de dispositivos móveis pelos brasileiros, tornando este mais um motivo para investir em divulgação turística por meio de redes sociais e aplicativos.

A partir deste contexto o aplicativo “Araranguá na Palma da Mão” foi desenvolvido, possuindo como objetivo divulgar informações históricas, principais estabelecimentos que refletem a culinária local e informações úteis da maior cidade do Extremo Sul Catarinense, a fim de em um só local disponibilizar informações importantes a moradores e turistas da cidade.

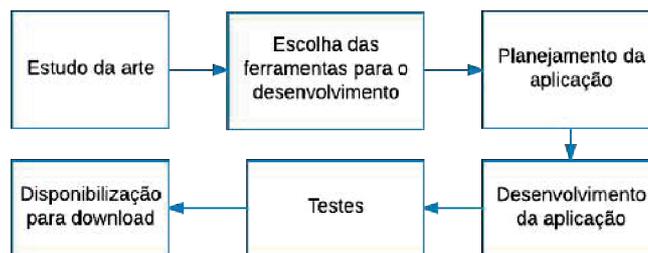
2 METODOLOGIA

Quanto à abordagem de pesquisa, este trabalho pode ser classificado como qualitativo, pois busca o aprofundamento da compreensão de um grupo social ou de uma organização (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Com relação à sua natureza é classificado como aplicada e quanto aos seus objetivos, o trabalho é considerado exploratório.

Inicialmente foram realizadas pesquisas realizadas, não foram encontradas bases de dados que informam de forma unificada e de fácil acesso informações sobre o município de Araranguá. Assim, viu-se nesse contexto uma oportunidade para o desenvolvimento de um aplicativo que unisse em um só espaço informações que fossem úteis tanto para os habitantes de Araranguá quanto para turistas na cidade.

A oportunidade então, foi elaborada e transformada em um projeto submetido ao Edital Bolsa Cultura da Secretaria de Cultura e Arte da Universidade Federal de Santa Catarina. Após o processo seletivo, esta proposta foi contemplada com uma bolsa para o desenvolvimento do aplicativo por um período de um ano. Após o final do primeiro ano, o projeto foi renovado, sendo contemplado com mais duas bolsas por um período de mais um ano. Assim, o aplicativo “Araranguá na Palma da Mão” foi desenvolvido durante dois anos, entre 2015 e 2017 por bolsistas no Laboratório de Experimentação Remota da Universidade Federal de Santa Catarina - Centro Araranguá.

Quanto ao desenvolvimento do aplicativo, este ocorreu por meio das seguintes etapas:

Figura 1: Etapas de desenvolvimento do aplicativo.

Fonte: autores

Inicialmente, foi feito um estudo a fim de analisar aplicações similares ao objetivo do aplicativo que pretendia-se desenvolver. Após, foi realizado o planejamento de cada uma das telas que compõem o aplicativo para assim, iniciar o desenvolvimento do mesmo.

Para o desenvolvimento do aplicativo, foi necessária à coleta das informações que seriam disponibilizadas. As informações históricas, de pontos turísticos e estabelecimentos foram fornecidas por meio de uma parceria firmada com a Secretaria de Turismo de Araranguá, que disponibilizou um relatório por eles desenvolvido, onde constavam detalhadamente todas essas informações.

Assim, após a obtenção dos dados que seriam disponibilizadas, o desenvolvimento do aplicativo foi iniciado. O aplicativo Araranguá na Palma da Mão utiliza como base de dados o MySQL juntamente com as linguagens HTML, PHP, JavaScript e o componente WebView, que permite que aplicações web possam ser acessados por meio de um aplicativo. A aplicação encontra-se hospedado em um servidor do Laboratório de Experimentação Remota.

Ao fim do desenvolvimento, o aplicativo foi testado pelos membros do Laboratório de Experimentação Remota - RExLab e posteriormente, disponibilizado para download¹ para o Sistema Operacional Android.

Assim, o “Araranguá na Palma da Mão” foi elaborado pelos bolsistas responsáveis que atuaram em conjunto para atingir o objetivo de disponibilizar um espaço online para que habitantes e turistas de Araranguá pudessem consultar informações relevantes sobre a cidade. A seguir, será mostrada detalhadamente cada tela que compõem o aplicativo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

¹ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.josiel.turismo>

A aplicação desenvolvida é composta pelas seguintes guias: Pontos Turísticos, Gastronomia, Hospedagem, Entretenimento, Agenda, Utilidades Públicas, Transporte e Notícias.

Figura 2: Tela inicial do aplicativo.



Fonte: Aplicativo Araranguá na palma da mão

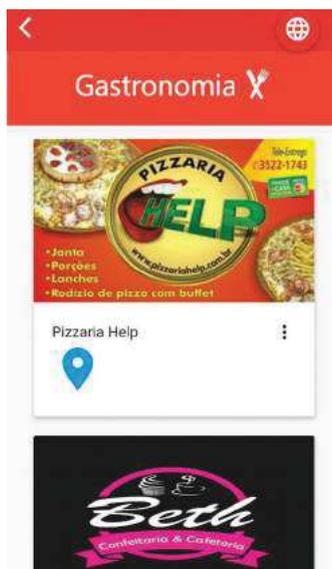
A primeira guia do aplicativo (figura 3) apresenta os Pontos Turísticos do município, como por exemplo o Balneário de Ilhas e a Balsa, indicando a localização de cada um deles, e uma breve descrição com imagem. Já a segunda guia: Gastronomia (figura 4) lista alguns dos estabelecimentos gastronômicos da cidade de Araranguá, fornecendo a localização, número de telefone para contato e horário de atendimento deles.

Figura 3: Guia Pontos Turísticos.



Fonte: Aplicativo Araranguá na palma da mão.

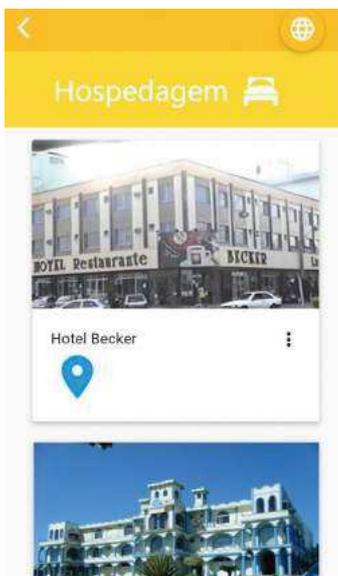
Figura 4: Guia Gastronomia.



Fonte: Aplicativo Araranguá na palma da mão.

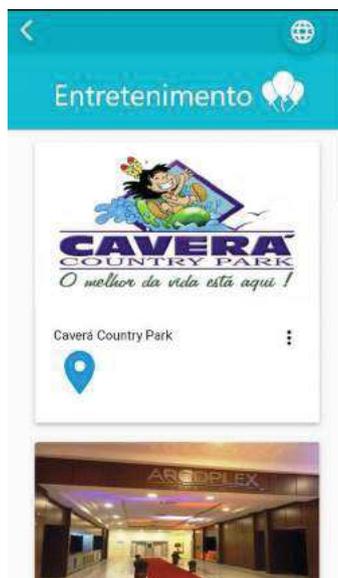
Na aba Hospedagem, diversos hotéis da cidade são listados, incluindo os números de telefone para contato e endereço de localização (vide figura 5). No menu Entretenimento são apresentadas algumas opções de entretenimento da cidade, como o shopping, o cinema e algumas casas noturnas como pode ser observado na figura 6.

Figura 5: Menu Hospedagem.



Fonte: Aplicativo Araranguá na palma da mão.

Figura 6: Guia Entretenimento.



Fonte: Aplicativo Araranguá na palma da mão.

Na guia Agenda são listados os principais eventos que ocorrem na cidade todos os anos (Figura 7). Já em Utilidades Públicas (Figura 8) são indicados endereços e número de telefone para contato do Corpo de Bombeiros, Hospital e outros.

Figura 7: Menu Agenda.



Fonte: Aplicativo Araranguá na palma da mão.

Figura 8: Guia Utilidades Públicas.



Fonte: Aplicativo Araranguá na palma da mão

Na aba denominada Transporte (Figura 9), são apresentadas as principais empresas de Transportes de Araranguá e a localização da Rodoviária da cidade. E por fim, na guia Notícias (Figura 10) são mostradas as principais notícias da cidade de Araranguá, estas vinculadas ao aplicativo por meio do site da Prefeitura de Araranguá.

Figura 9: Guia Transportes.



Fonte: Aplicativo Araranguá na palma da mão.

Figura 10: Menu Notícias.



Fonte: Aplicativo Araranguá na palma da mão.

Assim, o aplicativo Araranguá na Palma da Mão apresenta uma aplicação completa disponível em dois idiomas (português e espanhol) com diversas informações sobre a maior cidade do Extremo Sul Catarinense, disponibilizando a moradores e turistas indicações de hotéis, pontos turísticos, gastronomia local, notícias entre outras informações.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou o relato de desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis denominado “Araranguá na Palma da Mão”, que foi desenvolvido por meio de uma aplicação web para o Sistema Operacional Android. Esta visa apoiar o turismo da cidade de Araranguá, que possui um grande potencial turístico, divulgando informações sobre pontos turísticos, gastronômicos, culturais, além de prover notícias da cidade.

Sendo assim, este trabalho cumpriu seu objetivo, e em relação a trabalhos futuros recomenda-se realizar testes de usabilidade e de satisfação para ter-se um melhor conhecimento sobre a aceitação da aplicação pelo público alvo, juntamente com atualizações necessárias para tornar a aplicação mais completa e com melhor desempenho.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaríamos de agradecer à Universidade Federal de Santa Catarina e a Secretaria de Cultura e Arte que promoveu as bolsas para a realização deste

projeto, bem como a Prefeitura de Araranguá e a Secretaria de Turismo que nos apoiou provendo as informações necessárias para elaboração do aplicativo.

Agradecemos também ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), a Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC) e a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pelo apoio à pesquisa.

REFERÊNCIAS

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009. 120 p. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 14 jul. 2017

NEVES, Augusto J. W. A. das; BIZ, Alexandre Augusto; BETTONI, Eduardo Michelotti. Creación de itinerarios turísticos en el municipio de Curitiba (PR - Brasil): La tecnología 3G como soporte para la creación del aplicativo del Self Guided Walking Tourist. **Estudios y Perspectivas En Turismo**, Buenos Aires, v. 21, n. 2, p.1-14, abr. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17322012000200007>. Acesso em: 14 jul. 2017

ZVIT UNWTO, Shchorichnyi. Annual Report (2015). Madrid, UNWTO, 2016.

SOUZA, Tiago Silva de. **Atairú**: modelo ubíquo para o turismo com busca dinâmica de conteúdos baseados em dispositivos móveis. 2016. 111 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa Interdisciplinar de Pós Graduação em Computação Aplicada, Unisinos, São Leopoldo, 2016. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/5356/Thiago+Silva+de+Souza_.pdf;jsessionid=B5AB26FA58C103364018882BBCEFC5B0?sequence=1>. Acesso em: 11 jul. 2017

COMUNICAÇÕES, Teleco Inteligência Em. Estatísticas de Celulares no Brasil. <<http://www.teleco.com.br/ncel.asp>>. Acesso em, v. 10, n. 08, p. 2009, 2009.