

DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO MÓVEL PARA O TURISMO DE AQUIDAUANA - MS

Nathalia Beatriz B. Ferreira¹, Diego André Sant'Ana¹, Ygo Aquino Brito¹

¹Instituto Federal do Mato Grosso do Sul – Aquidauana-MS

nathaliabbf@gmail.com, diego.santana@ifms.edu.br, ygo.brito@ifms.edu.br

Palavras-chave: Aplicativo, Aquidauana, Turismo.

Introdução

A quantidade de telefones móveis espalhados pelo mundo chega a 7,1 bilhões, sendo que o número de pessoas que possuem a rede Internet não passa de 3,2 bilhões. Ou seja, grande parte da população possui mais de um celular em mãos, consumindo uma enorme parcela de aplicativos móveis, indispensáveis no dia de hoje. (UNDP, 2015). A ideia desta pesquisa será divulgar e desenvolver o turismo do município, fornecendo todos os tipos de informações turísticas e disponibilizando-as em qualquer dispositivo Android. Para a sua construção, será utilizada três linguagens: Java, XML e SQL (programação, marcação e consulta estruturada, respectivamente). Finalizado o projeto, este será disponibilizado para a população local e todos que tiverem interesse e curiosidade pela cidade, além de informar e esclarecer possíveis dúvidas sobre o turismo da região.

Metodologia

O plano de trabalho foi dividido em: Levantamento de Requisitos, Análise de Requisitos, Projeto, Implementação, Testes e Implantação. Serão feitos diagramas (caso de uso e classe) e protótipos, desenvolvendo toda a documentação necessária para a implementação dos métodos e finalização do software. Ferramentas serão utilizadas para dar todo o suporte na construção desta documentação. São elas: Ferramenta Pencil (Criação de protótipos), Dia (criação de diagramas Entidade Relacionamento) e a ferramenta Mendeley (Gerenciamento e correção de erros na documentação). Finalizada a documentação, a parte prática será desenvolvida utilizando o framework Ionic e as linguagens de marcação XML (eXtensible Markup Language) e de consulta estruturada SQL (eXtensible Markup Language).

Análise e Discussão

Os resultados obtidos até o presente momento foram parciais. Após muita pesquisa e análise, foi desenvolvida toda a arquitetura do projeto, exposta em protótipos feitos na ferramenta Pencil. Infelizmente não foi possível realizar a implementação do software, porém, toda a documentação esquisita de pontos turísticos, fotos, autorização para exposição dos locais existentes e o modelo padrão do designer do aplicativo foi feito, concluindo que todo o conteúdo que será exposto neste software foi colhido e está pronto para ser implementado.



Figura 2. Tela de apresentação do aplicativo (Ferramenta Pencil)



Figura 3. Tela Inicial do aplicativo (Ferramenta Pencil)

Conclusão

É de suma importância para o crescimento do município de Aquidauana, algo que ajude a desenvolver seus aspectos. No caso específico do projeto, este contribui para o desenvolvimento tecnológico, que será implantado junto ao setor turístico e histórico da cidade. Um sistema cujo o objetivo é promover e apresentar lugares que possam ser visitados, porém, que não são conhecidos só tem a contribuir tanto para o turismo e o comércio local, quanto para futuros visitantes.

Agradecimentos

A Deus, pela saúde e força que tem nos dado para superar as dificuldades.

Ao IFMS por nos proporcionar um ambiente onde pudéssemos desenvolver a nossa pesquisa e concluirmos o nosso trabalho.

Ao nosso orientador, por todo apoio e paciência em nos ensinar e incentivar.

E a todos que fizeram parte da nossa formação, o nosso muito obrigada

Referências

RABAHY W./VASSALLO M./MONTI E. **Crescimento do turismo: Análise de aspectos intervenientes e a importância da proximidade dos mercados**, 1ªed, 2008.

UNDP, UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME- **Human Development Report 2015 Work for Human Development**, 2015, Disponível em: <URL: http://hdr.undp.org/sites/default/files/2015_human_development_report_1.pdf>. ISBN 9789211263985. (Acesso: 21/07/16).