

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
COINT - TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET  
CURSO DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

JOSNI OZEIAS KUCHLA

**MOVE ME: APLICATIVO PARA PROMOVER PONTOS  
TURÍSTICOS E EVENTOS RELACIONADOS**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

GUARAPUAVA  
2018

JOSNI OZEIAS KUCHLA

**MOVE ME: APLICATIVO PARA PROMOVER PONTOS  
TURÍSTICOS E EVENTOS RELACIONADOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Tecnologia em Sistemas para Internet da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do título de Tecnólogo.

Orientador: Paulo Henrique Soares  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

GUARAPUAVA  
2018

## RESUMO

KUCHLA, Josni. MOVE ME: APLICATIVO PARA PROMOVER PONTOS TURÍSTICOS E EVENTOS RELACIONADOS . 2018. 17 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Tecnologia em Sistemas para Internet, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Guarapuava, 2018.

Turismo e esportes de aventura são modalidades que exploram os recursos naturais de uma região. Guarapuava e seus municípios vizinhos possuem grande número de locais para a prática deste tipo de atividades contudo não vemos por outro lado uma plataforma capaz de explorar e divulgar este potencial. Desta forma, buscando suprir esta necessidade, este trabalho propõe o desenvolvimento de uma plataforma para dar visibilidade e promover a região. Para isso, será desenvolvido um aplicativo que possui funcionalidades para gerenciamento de perfis de usuários, cadastro de pontos turísticos, promoção de eventos de aventura e interação social dos usuários por meio de comentários nos eventos ou atrações turísticas.

**Palavras-chave:** Esportes de aventura. Promoção de eventos. Sistema para promoção de turismo.

## ABSTRACT

KUCHLA, Josni. MOVE ME: APPLICATION TO PROMOTE TOURIST POINTS AND RELATED EVENTS. 2018. 17 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Tecnologia em Sistemas para Internet, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Guarapuava, 2018.

Tourism and adventure sports are modalities that exploit the natural resources of a region. Guarapuava and yours neighboring municipalities have a large number of places to practice these types of activities, but we do not see a platform capable of exploiting and disseminating this potential. In this way, seeking to meet this need, this work proposes the development of a platform to give visibility and promote the region. For this, an application will be developed that has features for managing user profiles, registration of tourist spots, promotion of adventure events and social interaction of users through comments on events or tourist attractions.

**Keywords:** Adventure sports. Promotion of events. System for tourism promotion.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Aplicativo TripAdvisor . . . . .	2
Figura 2 – Aplicativo Google Trip . . . . .	3
Figura 3 – Aplicativo Wikiloc . . . . .	4
Figura 4 – Diagrama de Casos de Uso . . . . .	7
Figura 5 – Protótipo da Tela de Cadastro de Usuário . . . . .	8
Figura 6 – Protótipo da Tela de Cadastro de Ponto Turístico . . . . .	9
Figura 7 – Protótipo da Tela de Cadastro de Evento . . . . .	10
Figura 8 – Protótipo da Tela que Mostra os Pontos Turísticos . . . . .	11
Figura 9 – Protótipo da Tela de Ponto Turístico . . . . .	12
Figura 10 – Protótipo da Tela que Mostra os Eventos . . . . .	13
Figura 11 – Protótipo da Tela de Evento . . . . .	14
Figura 12 – Modelagem do Banco de Dados . . . . .	15

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Comparativo Entre Aplicativos . . . . .	4
--	---

# SUMÁRIO

<b>1 – INTRODUÇÃO</b>	<b>1</b>
1.1 OBJETIVOS	1
1.1.1 Objetivo Geral	1
1.1.2 Objetivos Específicos	1
<b>2 – SISTEMAS RELACIONADOS</b>	<b>2</b>
2.1 TripAdvisor	2
2.2 Google Trip	3
2.3 Wikiloc	3
2.4 Comparativo Entre Aplicativos	4
<b>3 – METODOLOGIA</b>	<b>5</b>
<b>4 – DESENVOLVIMENTO PRELIMINAR</b>	<b>6</b>
4.1 Casos de uso	6
4.2 Protótipos das Telas	7
4.3 Modelagem do Banco de Dados	14
<b>5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>16</b>
<b>Referências</b>	<b>17</b>

# 1 INTRODUÇÃO

De acordo com a secretaria do esporte e do turismo do estado do Paraná, devido ao grande número de atrações turísticas, o Paraná foi dividido em 14 regiões. Guarapuava faz parte da região Terra do Pinheirais, uma região com densa floresta de araucárias e com uma enorme quantidade de cachoeiras. Tais características tornam a região propícia para a prática de turismo e esportes de aventura como: caminhadas, rapel e escalada ([PARANÁ, 2018](#)).

Apesar deste potencial, a cidade de Guarapuava e seus municípios vizinhos, não dispõem, de uma plataforma que promova os locais turísticos e divulgue a realização de eventos de aventura. Desta forma muitos turistas ou moradores da região, não tomam conhecimento de todas as atrações disponíveis, assim como não tem onde buscar informações detalhadas sobre cada local.

Diante deste cenário, objetivando desenvolver um aplicativo para promoção de turismo e eventos relacionados na região de Guarapuava, optou-se pela utilização do framework Nativescript para o desenvolvimento de um aplicativo Android, cujo mesmo código desenvolvido em javascript também poderá ser utilizado para a construção de uma aplicação iOS ([ATANASOV, 2018](#)).

O aplicativo tem como objetivo ser um catálogo dos pontos turísticos da região Guarapuava, tanto para beneficiar moradores, quanto para turistas e aventureiros. Nele os usuários poderão criar um perfil com informações detalhadas e destacar suas atividades de interesse. Também conseguirão cadastrar pontos turísticos, descrevendo que tipo de atividades podem ser realizadas, rotas de acesso, tipo do local, se é público ou privado, fazer avaliações e postar fotos. Para promover as atividades de aventura, o aplicativo permitirá aos usuários a criação de eventos, mostrando data e horário, qual ponto turístico que será realizado, se tem limite de participantes ou não, se é gratuito e como se inscrever. A interação social acontecerá por meio de comentários nos eventos ou pontos turísticos.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver o aplicativo Move me, para promoção de turismo e eventos relacionados.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Estudar e definir as melhores tecnologias para desenvolver o sistema.
- Desenvolver um módulo para gerenciamento de usuários.
- Desenvolver um módulo para o gerenciamento de eventos.
- Desenvolver um módulo para o gerenciamento de pontos turísticos.
- Permitir a interação social nos eventos e pontos turísticos cadastrados.



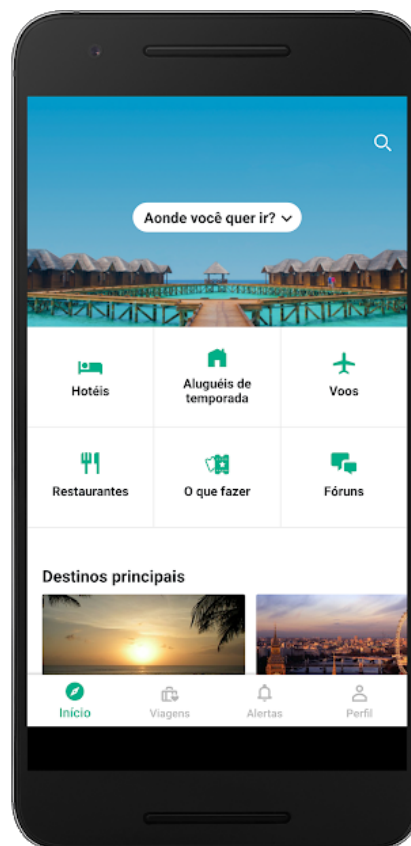
## 2 SISTEMAS RELACIONADOS

Atualmente existem muitos aplicativos com funcionalidades similares, alguns deles com foco nos pontos turísticos dentro da cidade, outros em trilhas ou parques. As subseções a seguir apresentam alguns aplicativos com funcionalidade semelhantes.

### 2.1 TripAdvisor

O TripAdvisor é um serviço on-line que possui um site e aplicativos para Android e iOS. Com ele é possível encontrar hotéis, pousadas, pacotes de férias, pacotes de viagem, guias de viagem entre outros. O serviço oferece aos viajantes a sabedoria de outros usuários na hora de escolher onde ficar, visitar pontos turísticos, podendo postar fotos e avaliar os locais. Além disso, com ele é possível comparar preços de sites de reserva de hotéis para encontrar o menor preço e o hotel ideal (TRIPADVISOR, 2018).

Figura 1 – Aplicativo TripAdvisor

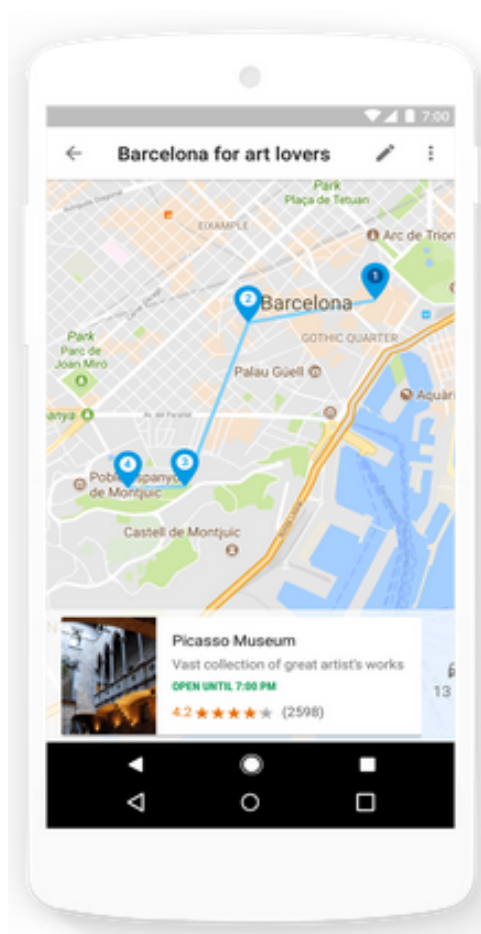


Fonte: TripAdvisor (2018)

## 2.2 Google Trip

Google Trip é aplicativo para android, que visa ajudar o usuário a planejar e organizar viagens. Ele mapeia automaticamente um dia inteiro ou metade dele com sugestões de coisas legais para fazer. Também é possível encontrar lugares próximos, sendo possível encontrar atrações a qualquer distância do usuário (GOOGLE, 2018).

Figura 2 – Aplicativo Google Trip

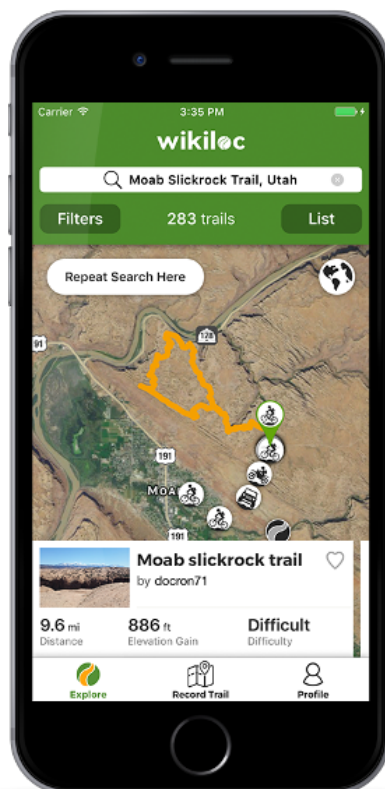


Fonte: Google (2018)

## 2.3 Wikiloc

O Wikiloc é aplicativo para android e iOS, que serve para descobrir e compartilhar trilhas ao ar livre. Nele é possível buscar e criar trilhas offline, também é possível obter estatísticas em tempo real, como velocidade, distância percorrida e gráficos de elevação, tirar fotos e marcar pontos de interesse ao longo da rota com opção de upload. Para ter acesso a todas as suas funcionalidades é preciso pagar (WIKILOC, 2018).

Figura 3 – Aplicativo Wikiloc



Fonte: Wikiloc (2018)

## 2.4 Comparativo Entre Aplicativos

A seguir o quadro 1 mostra um comparativo entre o Move Me e outros aplicativos com funções parecidas.

Quadro 1 – Comparativo entre Aplicativos.

<b>Aplicativo</b>	<b>Catálogo de locais</b>	<b>Comentários nos locais</b>	<b>Totalmente Gratuito</b>	<b>Promoção de Eventos</b>	<b>Avaliação dos locais</b>
Move Me	X	X	X	X	X
Wikiloc	X	X			
Google Trip	X	X	X		X
Trip Advisor	X	X			X

Fonte: Elaborado pelo autor

O Move me tem como diferencial tecnológico ser o primeiro aplicativo dedicado a promover os pontos turísticos da região de Guarapuava. Haja vista o grande potencial existente, ainda não temos uma plataforma exclusiva que divulgue os eventos e as atividades que podem ser praticadas em cada local.

### 3 METODOLOGIA

Esta seção apresenta os procedimentos metodológicos para a resolução do problema apresentado. A metodologia segue os seguintes passos:

1. Para obtenção dos requisitos serão consultados a secretaria de Turismo de Guarapuava e alguns grupos de prática de esportes, para saber o maior número de informações sobre participantes e locais para prática de atividades turísticas e de aventura.
2. Com os requisitos levantados será possível criar diagramas de casos de uso, telas das principais funcionalidades do sistema e a modelagem lógica do banco de dados.
3. Em seguida serão estudadas as melhores tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento do sistema.
4. Na sequência será implementada a modelagem física do banco de dados utilizando o sistema de gerenciamento de banco de dados escolhido.
5. Por fim o sistema irá ser construído utilizando as tecnologias escolhidas, e também serão realizados os testes necessários para o seu bom funcionamento.

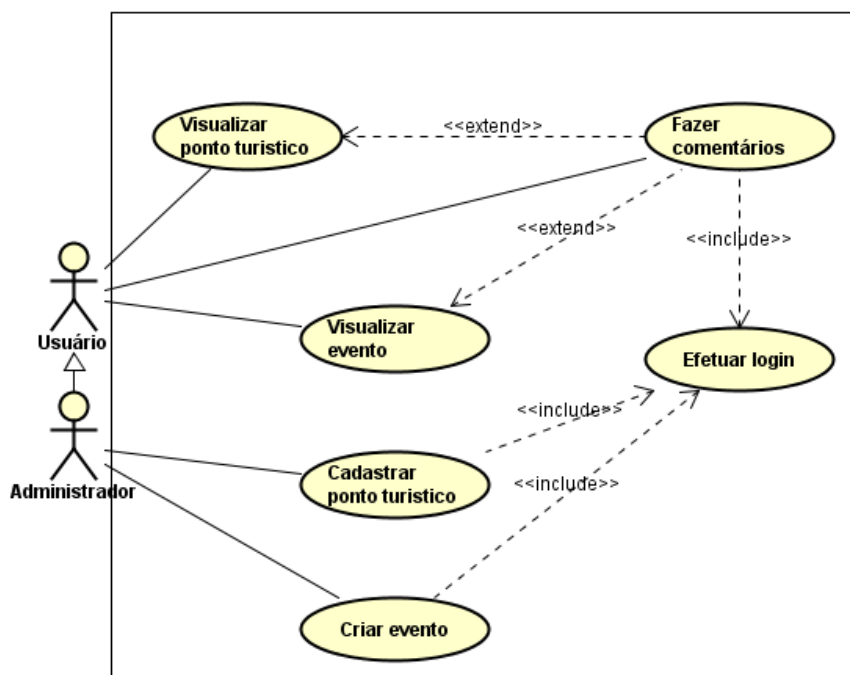
## 4 DESENVOLVIMENTO PRELIMINAR

Neste capítulo serão apresentadas as atividades já desenvolvidas.

### 4.1 Casos de uso

Esta seção apresenta o diagrama de casos de uso do sistema.

Figura 4 – Diagrama de Casos de Uso



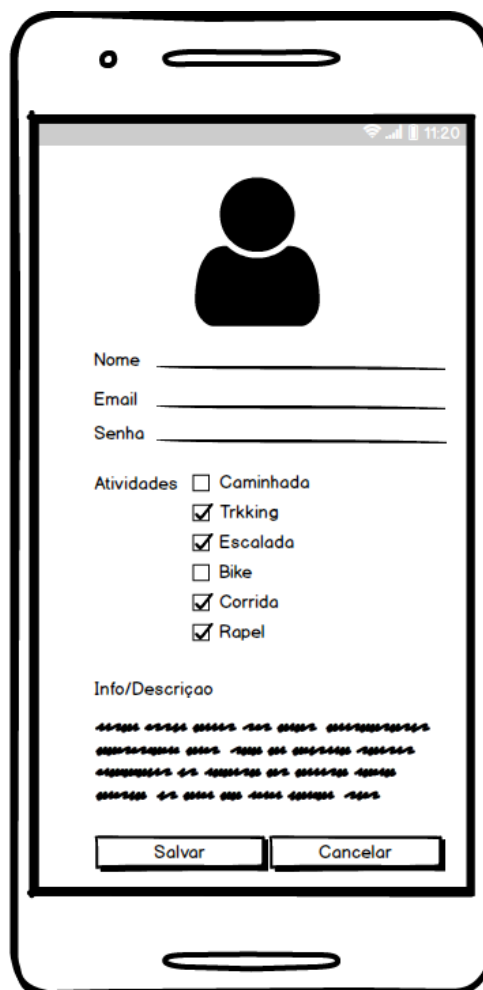
Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 4 ilustra o diagrama de casos de uso do sistema e mostra as principais interações entre os usuários e o sistema.

#### 4.2 Protótipos das Telas

Esta seção apresenta os protótipos das telas do aplicativo. São modelos preliminares que demonstram a interface gráfica do Move Me.

Figura 5 – Protótipo da Tela de Cadastro de Usuário



Protótipo da Tela de Cadastro de Usuário. A interface é apresentada em um formato de smartphone. No topo, há uma barra de status com ícones de Wi-Fi, sinal de celular e o horário 11:20. Abaixo, um ícone de perfil de usuário. Seguem campos de entrada para Nome, Email e Senha. Uma seção de 'Atividades' contém cinco opções com caixas de seleção: Caminhada (desselecionada), Trkking (selecionada), Escalada (selecionada), Bike (desselecionada), Corrida (selecionada) e Rapel (selecionada). Abaixo, uma seção 'Info/Descrição' com um campo de texto contendo caracteres aleatórios. Na base, há dois botões: 'Salvar' e 'Cancelar'.

Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 5 ilustra a tela de cadastro no sistema. O usuário poderá utilizar o aplicativo sem cadastro, porém para fazer comentários ou avaliações ele precisa estar logado.

Figura 6 – Protótipo da Tela de Cadastro de Ponto Turístico



O protótipo da tela de cadastro de ponto turístico apresenta o seguinte layout:

- Barra superior: Título "Cadastro de Ponto Turístico" com ícone de menu e opção de dropdown.
- Formulário de entrada: Campos para "Nome", "Imagem" (com ícone de upload), "Descrição" (área de texto), "Atividade que podem ser realizadas" (botões "Rapel", "Bike", "Caminhada", "Escalada") e um campo de texto contendo "Bike, Escalada".
- Localização: Área com mapa e uma linha amarela indicando o ponto turístico.
- Barra inferior: Navegação com opções "Home", "Pontos Turísticos", "Eventos" e "Perfil".

Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 6 ilustra a tela de cadastro de ponto turístico. Nela um usuário administrador poderá cadastrar um local, contendo informações como: nome, descrição, atividades que podem ser realizadas, localização e fazer upload de uma fotografia.



Figura 7 – Protótipo da Tela de Cadastro de Evento

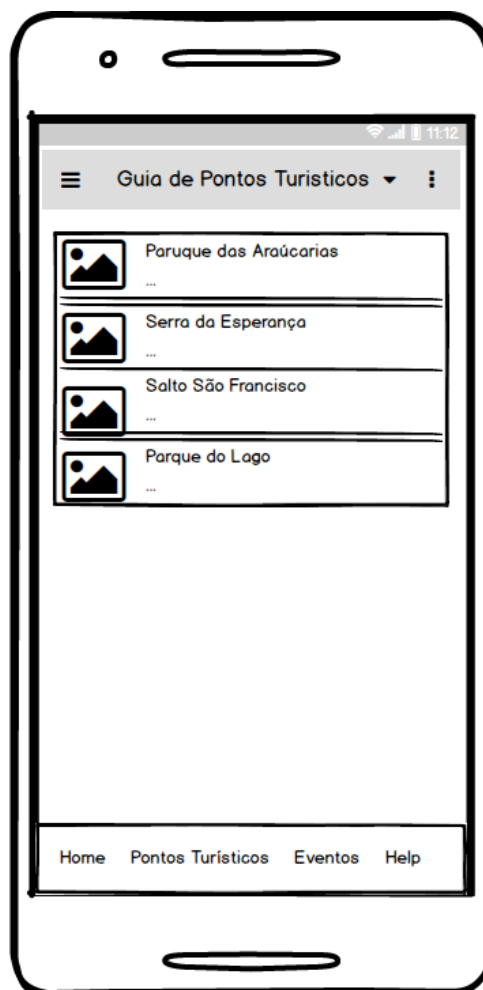
O protótipo da tela de cadastro de evento em um smartphone apresenta o seguinte layout:

- Barra superior: Título "Cadastro de Evento" com ícones de menu e opções.
- Formulário de entrada:
  - Nome: Campo de texto.
  - Imagem: Botão com símbolo de adição (+).
  - Descrição: Área de texto com caracteres aleatórios para simular o conteúdo.
  - Local: Menu suspenso.
  - Data: Campo com separadores (/ /) e ícone de calendário.
  - Horário: Campo com o valor "12:20".
  - Gratuito?: Grupo de radio buttons com opções "Sim" (selecionado) e "Não".
  - Categoria: Menu suspenso.
  - Valor: Campo com o valor "R\$ 30,00".
  - Limite de participantes?: Grupo de radio buttons com opções "Sim" (selecionado) e "Não".
  - Quantidade: Campo com o valor "12".
  - Como se inscrever?: Área de texto com caracteres aleatórios.
- Barra inferior: Navegação com ícones para "Home", "Pontos Turísticos", "Eventos" (ativo) e "Perfil".

Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 7 ilustra a tela de cadastro de um evento. Nela o usuário poderá cadastrar um evento, escolhendo um nome, uma imagem e um local já cadastrado. Será possível definir se o evento será gratuito ou pago e se tem limite de participantes. E além disso descrever o evento e informar aos usuários a data, o horário e como participar.

Figura 8 – Protótipo da Tela que Mostra os Pontos Turísticos



Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 8 ilustra a tela que mostra todos os pontos turísticos cadastrados. Os usuários poderão visualizar e clicar sobre o local desejado para obter mais informações.

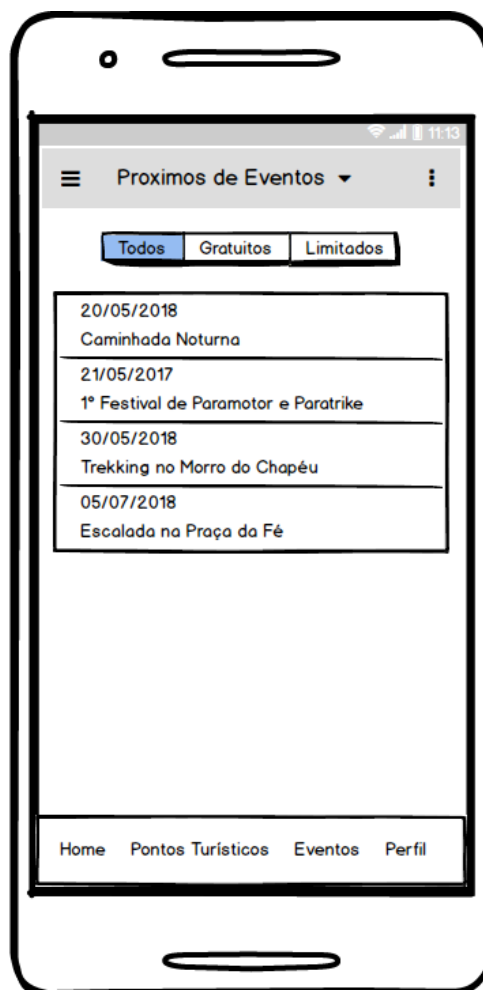
Figura 9 – Protótipo da Tela de Ponto Turístico



Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 9 ilustra a tela de um ponto turístico. Nela o usuário poderá visualizar informações detalhadas, e fazer uma avaliação e um comentário sobre o local.

Figura 10 – Protótipo da Tela que Mostra os Eventos



Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 10 ilustra a tela que mostra os eventos cadastrados. Os usuário poderão visualizar e clicar sobre o evento desejado para obter mais informações.

Figura 11 – Protótipo da Tela de Evento



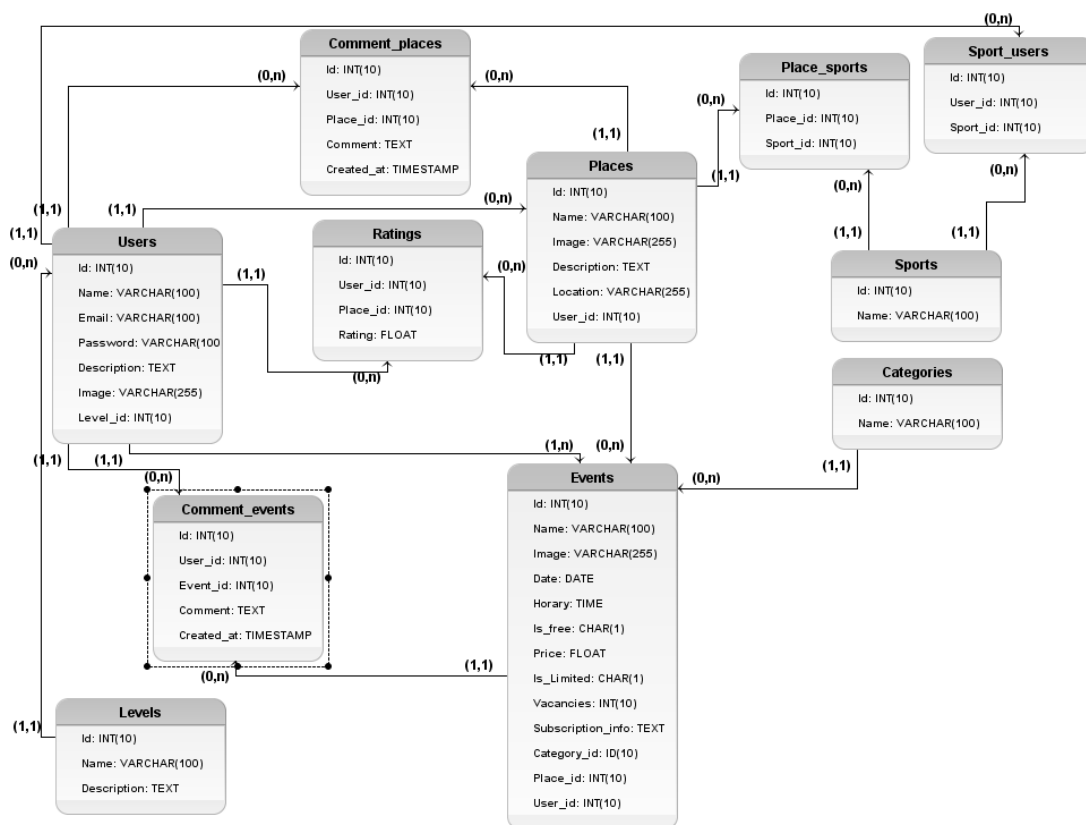
Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 11 ilustra a tela de um evento cadastrado. Nela os usuários poderão visualizar informações detalhadas, e fazer comentários sobre o evento.

### 4.3 Modelagem do Banco de Dados

Esta seção apresenta a modelagem do banco de dados do sistema.

Figura 12 – Modelagem do Banco de Dados



Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 12 ilustra a modelagem lógica do banco de dados, contendo as tabelas e seus relacionamentos.

A tabela Users é usada para cadastrar os usuários no sistema, com isso eles poderão realizar comentários e avaliações. Também poderão efetuar o cadastro de eventos e pontos turísticos, conforme o seu nível de acesso, representado pela tabela Levels.

Os pontos turísticos serão cadastrados na tabela places, por um usuário administrador, essa tabela terá ligação com a tabela Ratings, responsável por armazenar as avaliações dos pontos turísticos realizadas pelos usuários, ligação com a tabela intermediária Comment\_places, utilizada para realização de comentários e com a tabela Place\_sports que mostra os esportes que pode ser praticados nos locais.

Para a criação de um evento será utilizada a tabela Events, ela terá ligação com a tabela Places para selecionar um local para a realização de um evento, outra ligação com a tabela Categories, para selecionar uma categoria para o evento, com a tabela Users, para um usuário criar um evento e com a tabela Comment\_events para a realização de um comentário em um evento.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste projeto foi apresetando o aplicativo Move Me e suas principais funcionalidades. Também foi realizado um comparativo entre aplicativos com funções semelhantes. Desta forma podemos destacar que o aplicativo que está sendo desenvolvido, tem como principal diferencial, ser o único que faz a promoção de eventos. E além disso é também o único com foco na promoção dos pontos turísticos da região de Guarapuava.

As atividades já realizadas para desenvolvimento do sistema foram: o levantamento de requisitos do sistema, através de conversa com praticantes de esportes de aventura e com a Secretaria de Agricultura e Turismo de Guarapuava, os diagramas de casos de uso, o modelo lógico do banco de dados, e os protótipo das principais telas, contendo detalhes das funcionalidades mais importantes.

O principal objetivo do desenvolvimeto do Move Me é ser um catálogo dos pontos turísticos e eventos relacionados na região de Guarapuava, buscando incentivar o turismo e a prática de atividade de aventura.

## Referências

- ATANASOV, G. **NaticeScript – a Technical Overview**. [S.l.], 2018. Disponível em: <<https://developer.telerik.com>>. Acesso em: 10 de abril de 2018. Citado na página 1.
- GOOGLE. **It's a big world. Exploring it just got easier**. 2018. Disponível em: <<https://www.google.com/trips/>>. Acesso em: 10 de abril de 2018. Citado na página 3.
- PARANÁ, S. do esporte e do turismo do. **Regiões Turísticas do Estado**. 2018. Disponível em: <<http://www.turismo.pr.gov.br>>. Acesso em: 05 de julho de 2018. Citado na página 1.
- TRIPADVISOR. **Sobre o TripAdvisor**. 2018. Disponível em: <<https://www.tripadvisor.com.br/>>. Acesso em: 11 de abril de 2018. Citado na página 2.
- WIKILOC. **Trilhas do Mundo**. 2018. Disponível em: <<https://pt.wikiloc.com>>. Acesso em: 10 de abril de 2018. Citado 2 vezes nas páginas 3 e 4.