

**TOPPLACES: APLICATIVO MOBILE PARA VALORIZAÇÃO E
AVALIAÇÃO DE PONTOS TURÍSTICOS DA CIDADE DE
INDAIATUBA-SP****TOPPLACES: MOBILE APPLICATION FOR VALUATION AND
EVALUATION OF SIGHTS OF THE CITY OF INDAIATUBA-SP****TOPPLACES: APLICACIÓN MÓVIL PARA VALORACIÓN Y
EVALUACIÓN DE PUNTOS TURÍSTICOS DE LA CIUDAD DE
INDAIATUBA-SP**Bruno da Silva Conceição¹Lilian Simão de Oliveira²Aldo Nascimento Pontes³Maria das Graças Junqueira Machado Tomazela⁴

Recebido em julho de 2019

Aceito em outubro de 2020

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, leptospirose e zica), acúmulo de lixo etc. Assim, este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa que desenvolveu o *TopPlaces*, aplicação mobile colaborativa para avaliação e valorização dos pontos turismo e lazer da cidade de Indaiatuba-SP, o intuito foi dar visibilidade, aos órgãos responsáveis, dos pontos em que a 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, avaliado pelos usuários com nota 8,96.

Palavras chave: Pesquisa tecnológica. Redes colaborativas. Turismo. Economia.

ABSTRACT

With the worldwide considerable growth in urban areas, where it has been enabling the increase of collective leisure and leisure spaces, such as parks, memorials, squares, tourist attractions at which, for different reasons, end up being abandoned and depredated. This lack of maintenance ends up causing a number of problems, such as lack of safety, focus of disease proliferation (dengue, leptospirose, zica) garbage accumulation, etc. Thus, this paper aims to present the results of a research that developed the

¹Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Fatec Indaiatuba. E-mail: silvabrunoconceicao@gmail.com.

² Professora na Fatec Indaiatuba. E-mail: lilian.oliveira@cps.sp.gov.br.

³ Professor na Fatec Indaiatuba. E-mail: aldopontes@hotmail.com.

⁴ Professora na Fatec Indaiatuba. E-mail: gtomazela@fatecindaiatuba.edu.br.

TopPlaces, a collaborative mobile application for evaluation and valuation of the tourism and leisure points of the city of Indaiatuba-SP, aiming at showing the responsible bodies, visibility on the points which maintenance is necessary. In order to reach the proposed objectives, an experimental research was carried out. The results proved the relevance of the application at which was fully recommended, being evaluated by the users with a score of 8.96.

Keywords: Technological research. Collaborative networks. Tourism. Economy.

RESUMEN

Con un crecimiento considerable en las zonas urbanas de todo el mundo, proliferaron los espacios de convivencia y ocio colectivo, como parques, memoriales, plazas, puntos turísticos que, por diversos factores, acaban siendo abandonados y depredados. Esta falta de mantenimiento acaba provocando varios problemas, como falta de seguridad, brotes de proliferación de enfermedades (dengue, leptospirosis, zica), acumulación de basura, etc. Así, este trabajo tiene como objetivo presentar los resultados de una investigación que desarrolló *TopPlaces*, una aplicación móvil colaborativa para la evaluación y valoración de lugares turísticos y de ocio en la ciudad de Indaiatuba-SP, con el objetivo de dar visibilidad, a los organismos responsables, de los puntos cuyo el mantenimiento es necesario. Para lograr los objetivos propuestos se realizó una investigación experimental. Los resultados confirmaron la relevancia de la aplicación, que fue totalmente recomendada, siendo evaluada por los usuarios con una puntuación de 8,96.

Palabras-clave: Investigación tecnológica. Redes colaborativas. Turismo. Economía.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, houve um crescimento considerável dos centros urbanos, com isso aumentou também o número de ambientes destinados à visitação da população, pontos de lazer e turismo. Todavia, esse grande número de espaços, apesar dos benefícios que trazem para a população, sofre com problemas decorrentes da má administração pública, sobretudo com o abandono e a depredação.

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. O 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 artifícios 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, os usuários aos poucos perdem o interesse em visitá-los, o que acaba colaborando ainda mais para o seu abandono e depredação.

Vale ressaltar aqui também os impactos econômicos negativos 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 interesses e bem-estar dos turistas, mas também aos anseios 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 suas condições, 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.

É diante desse contexto que se fez oportuna a pesquisa que aqui se divulga 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.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Duarte (2012) desenvolveu em uma aplicação mobile para o sistema operacional *Android* chamado *RBTour*, para gerenciar informações sobre os locais de maior interesse no município de Ribeira Brava, ilha de São Nicolau. Para o desenvolvimento do sistema, foram utilizadas as ferramentas: *Android SDK* (Software Development Kit), Eclipse IDE, JDK (Java Development Kit), ADT (*Android Development Tools*). Os resultados mostraram que a aplicação contribuiu com o turismo local fornecendo informações úteis durante a estadia do turista no município, tais como localização de restaurantes, pensões, praias, contatos úteis, monumentos e locais históricos.

Em sua pesquisa, Macalão (2013) criou uma aplicação para *Android*, em formato de um jogo, chamado *Check in Poo*, com a qual buscou incentivar o usuário a explorar a cidade de Porto Alegre, realizando check-in em cada um dos lugares disponíveis no jogo, e assim acumular uma pontuação referente a cada local visitado. A aplicação foi modelada utilizando o padrão arquitetural MVC, além disso, fez uso de ferramentas como: banco de dados SQLite, Eclipse IDE, *Android SDK*, ADT (*Android Development Tools*).

O trabalho de Farias et al. (2013) implementou o aplicativo mobile *Comunicação Interativa*, direcionado ao sistema operacional *Android*, teve o intuito de facilitar a obtenção de informações dos pontos turísticos da cidade de Belém do Pará. A aplicação contou com uma mascote chamada “Mapin”, que teve como função auxiliar o turista a se situar melhor na cidade, com dicas de lugares e informações sobre locais de visitação.

O Instituto Municipal de Turismo em conjunto com a Curitiba *Convention & Visitors Bureau*, Associação Brasileira de Bares e Restaurantes do Paraná (ABRASEL-PR) e SebraePR desenvolveram, em 2013, a aplicação para o sistema *Android Curta Curitiba*, que disponibiliza a localização dos pontos turísticos da cidade aos visitantes. A ferramenta facilitou o encontro desses locais pelos turistas, que vieram à cidade para a Copa do Mundo.

Além disso, possibilitou ao turista encontrar e visualizar o itinerário da linha de turismo, pontos de paradas de ônibus etc.

Mendonça (2013) também criou um aplicativo mobile para os sistemas operacionais *Android e IOS*, chamado *Reviva Manaus*, que teve o intuito de servir como um guia turístico. A aplicação foi direcionada aos turistas que vieram visitar Manaus durante a Copa de 2014. O sistema permite que o usuário encontre um breve histórico sobre o local, podendo compartilhá-lo nas redes sociais, fazer check-in, classificá-los como favoritos e encontrar cronogramas de eventos de alguns espaços.

FindTrip foi o trabalho de Oliveira et al. (2014), que desenvolveram uma aplicação mobile para o sistema operacional *Android* com o objetivo de auxiliar os turistas durante a Copa do Mundo de 2014, na cidade de Natal – Rio Grande do Norte (RN). O aplicativo também serviu como fonte de informações para residentes e turistas durante todas as épocas do ano, oferecendo informações turísticas sobre as principais praias que compõem o local.

Outro trabalho verificado foi o trabalho de Cunha (2014), que teve como objetivo principal analisar o aplicativo *Clube Zoom*, ferramenta de lazer e turismo da cidade de Parnaíba, Piauí. A pesquisa de levantamento validou a eficiência e a funcionalidade do aplicativo para a função a qual foi desenvolvido.

Brilhante (2014) realizou uma análise comparativa de duas aplicações mobile, guias turísticos da cidade de Nova York, chamados: *Lonely Planet e MTrip*. Essa análise das ferramentas mostrou as semelhanças entre essas duas aplicações, e os diferenciais entre elas. A pesquisa comparou também as estratégias das empresas desenvolvedoras desses aplicativos, a forma de compartilhamento de informações sobre os pontos turísticos, tecnologias utilizadas no desenvolvimento e suas potencialidades.

Vinicius (2015) desenvolveu uma aplicação mobile intitulada *Praças Wifi Livre SP*, um aplicativo que mostra as praças de São Paulo com serviços de *wifi* disponíveis aos usuários. O aplicativo foi desenvolvido para a plataforma *Android e IOS*, e conta com a possibilidade de encontrar informações sobre a praça, a subprefeitura a qual ela está vinculada, e a implementação de ferramentas como o Google Maps, que auxiliam na localização desses locais.

Em linhas gerais, esse conjunto de trabalhos apresentados e as ferramentas decorrentes desses, pode-se perceber que existem algumas semelhanças em relação ao trabalho aqui apresentado, semelhanças como: geolocalização dos pontos turísticos por meio do uso de API do Google Maps, fornecimento de informações sobre pontos turísticos, informação em tempo real, etc. Porém, ressalte-se que, nesse levantamento, não foi encontrado nenhum aplicativo voltado à avaliação e avaliação de pontos turísticos, como aqui proposto.

3 MÉTODO

A metodologia utilizada para desenvolver este trabalho contou inicialmente com um levantamento bibliográfico, que serviu de base para o desenvolvimento de uma pesquisa experimental, apresentada por Gil (2002) como a abordagem em que é definido o objeto de estudo, em seguida, selecionadas as variáveis que podem influenciá-lo, e então a observação dos efeitos causados por essas.

Apesar de originária no campo da saúde, verifica-se contemporaneamente que pesquisa experimental não está mais restrita ao espaço dos laboratórios, o que justifica sua utilização também em áreas como a ciência da computação.

Assim, para o desenvolvimento da ferramenta, cinco variáveis serviram como referências: as especificidades do usuário; a dinamicidade da interface; a objetividade do aplicativo; a adequação mercadológica e o design intuitivo.

Para definir os padrões da pesquisa experimental, foram verificadas informações e parâmetros em outros sistemas e aplicativos disponíveis no mercado. Dessa forma, serviram como padrão para este trabalho os aplicativos apresentados no Quadro 1.

Quadro 1 - Características das aplicações

Aplicação	Downloads	Tamanho Médio	Outras Versões	Tipo de Licença	Avaliação geral dos usuários
Curta Curitiba	1.000	7,4MB	IOS	Gratuito	3,6
GuiaMais Turismo	10.000	5,9MB	IOS	Gratuito	3,8
Rio Guia Oficial	50.000	8,9MB	IOS	Gratuito	3,9
Praças Wifi Livre SP	1.000	2MB	Não	Gratuito	3,7
Turismo Paulista	50	15MB	Não	Gratuito	-
Parques - SP	10.000	42MB	IOS	Gratuito	4

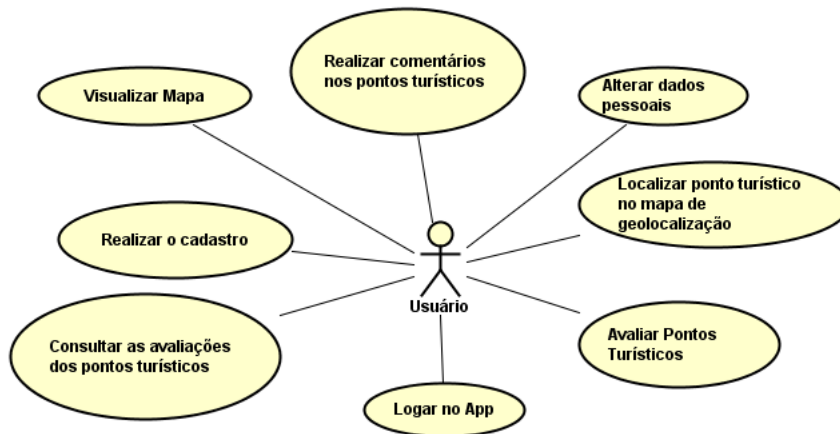
Fonte: autores

Para a materialização do aplicativo *TopPlaces*, seguiu-se um fluxo que compreendeu as seguintes etapas: concepção, desenvolvimento, implementação e avaliação por um grupo de usuários.

Com base no levantamento e avaliação dessas aplicações verificadas, obtiveram-se os parâmetros que viabilizaram o desenvolvimento da aplicação *TopPlaces* como: ferramentas de desenvolvimento, sistemas para tratamentos de imagem, estrutura recorrente, informações mais comuns, interfaces adequadas, entre outras características.

A definição das funcionalidades essenciais do aplicativo *TopPlaces* foi estruturada inicialmente em um diagrama de caso de uso, conforme apresentado na Figura 1.

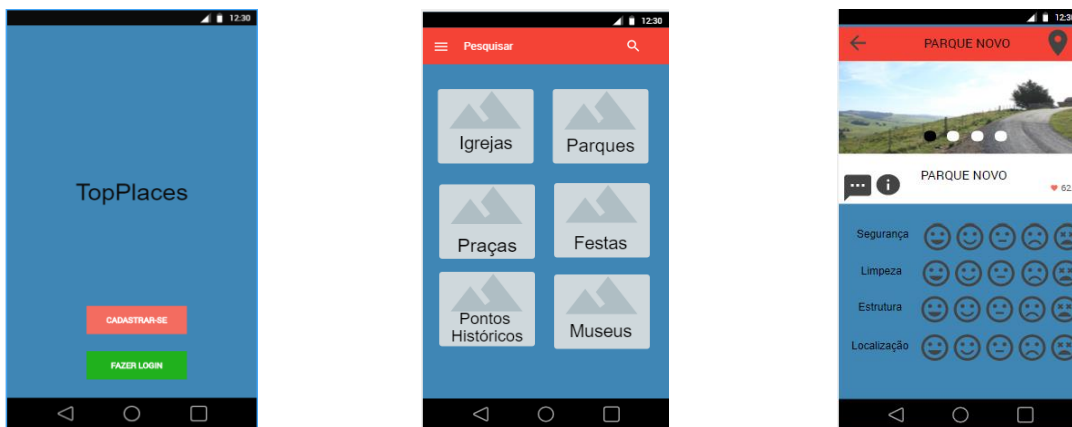
Figura 1 – Diagrama de casos de uso



Fonte: autores

Para a viabilização da ferramenta, o passo seguinte foi a prototipação das telas e a definição da identidade visual do aplicativo (Figura 2).

Figura 2 – Prototipação das telas



Fonte: autores

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

Para criação e edição de imagens e a estruturação do *layout* das interfaces, foram utilizados o programa *Fireworks* e os componentes fornecidos na documentação do *React*.

Na implementação do *TopPlaces*, o aplicativo foi submetido à avaliação de um grupo de controle, processo que ocorreu da seguinte maneira: o aplicativo foi instalado em alguns dispositivos móveis e disponibilizado para testes, a *APK (Android Package)* também foi disponibilizada para instalação nos dispositivos dos usuários. Para a avaliação da ferramenta desenvolvida, foi utilizado um questionário de avaliação do aplicativo *TopPlaces*, com perguntas abertas e fechadas, o qual foi respondido de maneira voluntária.

A principal característica para seleção dos avaliadores foi que esses fossem frequentadores e apreciadores dos pontos de turismo e lazer da cidade de Indaiatuba. Nessa condição, foram considerados 32 estudantes dos cursos de graduação tecnológica da Fatec Indaiatuba-SP.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao analisar ferramentas já existentes com propósitos semelhantes aos do TopPlaces, observou-se a necessidade de criar uma identidade referencial para o *TopPlaces*. Dessa maneira, optou-se por uma interface *clean* para o aplicativo. Assim, o logotipo do aplicativo foi elaborado utilizando somente tons de vermelho, amarelo e verde, como ilustrado na Figura 3.

Figura 3 - Logotipo



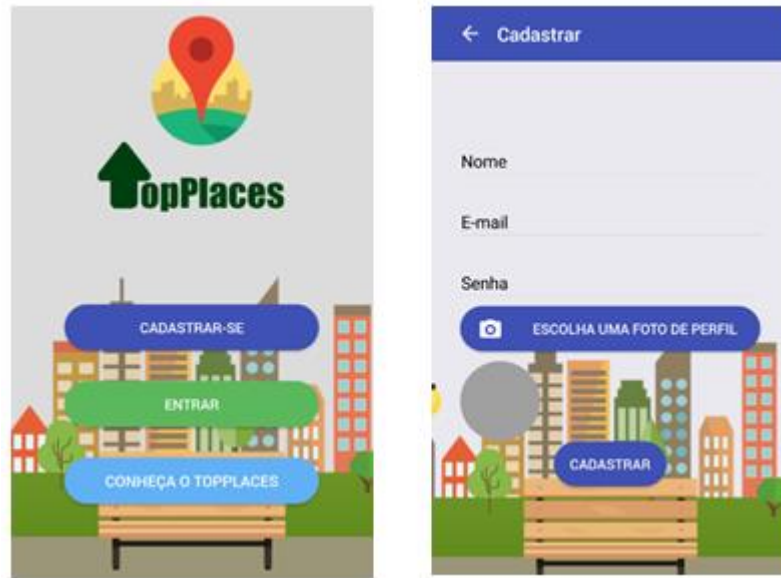
Fonte: autores

O *TopPlaces* foi desenvolvido para funcionar nos principais sistemas operacionais disponíveis no mercado. Nessa condição multiplataforma e web, o aplicativo possui pequenas diferenças de interface em cada dispositivo em que é acessado, porém mantém as mesmas funcionalidades.

Ao iniciar o aplicativo *TopPlaces*, é exibida uma tela de abertura, também conhecida como *Splash Screen*, por alguns segundos, apresentando o logo do aplicativo e em seguida o usuário é redirecionado para o menu da aplicação.

Na Figura 4, apresenta-se a tela de entrada, na qual o usuário tem a possibilidade de acessar a tela de login e a tela de cadastro ou a tela de conheça o TopPlaces, que explica o que é o aplicativo.

Figura 4 – Telas de cadastro, login e conheça o TopPlaces



Fonte: autores

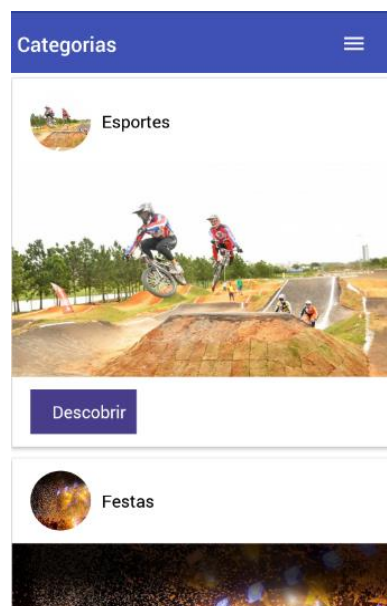
Na tela de cadastro, o usuário preenche os campos referentes ao nome, e-mail, senha e escolhe uma foto da biblioteca do seu celular ou faz uma foto para o perfil. Depois de preenchidos todos os campos, ele pode clicar em cadastrar e, após cadastrado, é redirecionado para a tela principal do aplicativo.

Na tela menu principal, é listado para o usuário as categorias de pontos de turismo e lazer da cidade de Indaiatuba.

As categorias englobam: Esportes, Festas, Cultura e Religião, Museus, Parques, Praças, Centro de Compras, Pesca e Rural.

Ao clicar no botão descobrir, da categoria, é mostrada ao usuário uma lista de pontos turísticos contemplados na categoria selecionada, conforme apresentado na Figura 5.

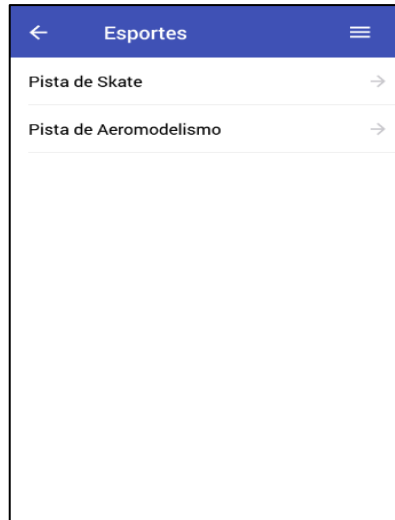
Figura 5 – Tela de categorias



Fonte: autores

Ao clicar no ponto turístico desejado, ocorre o redirecionamento para a tela do ponto turístico, na qual o usuário tem mais informações sobre o local selecionado. Conforme a Figura 6.

Figura 6 – Lista dos pontos turísticos

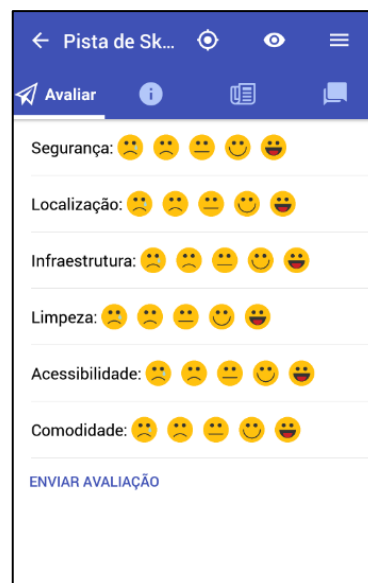


Fonte: autores

A tela ponto turístico é a principal tela do aplicativo, em que o usuário pode realizar as seguintes ações por meio das abas disponibilizadas na tela: Avaliar os pontos turísticos; Obter informações adicionais; Visualizar resultados das avaliações; Realizar comentários; Obter melhor rota através do *Google Maps*; Visualizar fotos do local.

A funcionalidade de Avaliação do ponto turístico permite ao usuário avaliar o ponto turístico com relação aos seguintes aspectos: segurança, localização, infraestrutura, limpeza, acessibilidade e comodidade. Para motivar e facilitar esse processo optou-se por ícones do padrão emoticon, como mostrado na Figura 7.

Figura 7 – Tela de avaliação



Fonte: autores

A funcionalidade Informações Adicionais permite ao usuário saber o nome do local, uma breve descrição deste, endereço, data de inauguração, horário de funcionamento e telefone, de acordo coma a Figura 8.

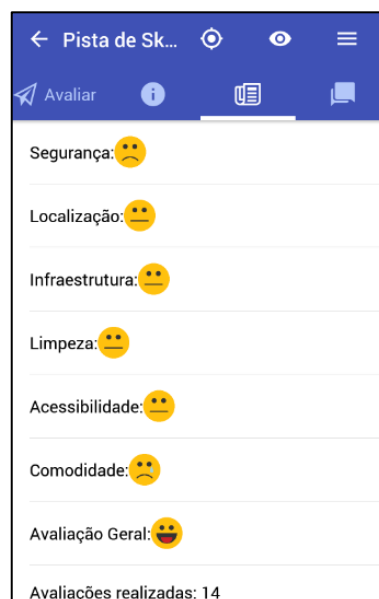
Figura 8 – Tela de informações adicionais



Fonte: autores

Na aba *Visualização dos Resultados*, o usuário pode observar o resultado das avaliações referentes a cada critério avaliado, avaliação geral do local e quantidade de avaliações realizadas. Esse resultado é disponibilizado por meio de *emojicons*, como apresentado na Figura 9.

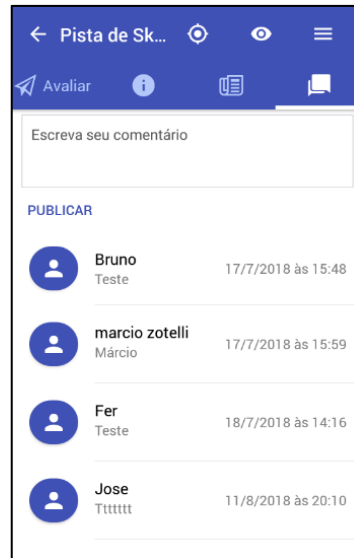
Figura 9 – Tela de resultados



Fonte: autores

Ainda nessa aba, o usuário pode fazer comentários sobre o local. Para garantir a veracidade das observações feitas, acrescenta-se às observações a data e o horário em que foram feitas, bem como a foto do usuário responsável por essas. Como disposto na Figura 10.

Figura 10 – Tela de comentários



Fonte: autores

Ao clicar no botão de localização, o usuário é redirecionado ao Google Maps, no qual, com base em sua localização, é mostrada a melhor rota para que o usuário chegue ao local.

Ao clicar no botão de visualização, é apresentada ao usuário uma tela, conforme a Figura 11, com cinco imagens do ambiente que ele pretende visitar.

Figura 11 – Tela de imagens



Fonte: autores

Em todo o aplicativo há um menu lateral que oferece ao usuário as possibilidades de redirecionamento a tela principal, tela de comparativos, configurações ou fazer logout do aplicativo.

Por fim, ao ir para a tela de comparativos via menu lateral, é disponibilizado ao usuário uma lista de categorias, que, quando selecionadas, a aplicação apresenta um gráfico comparativo dos pontos turísticos, de acordo com a categoria selecionada pelo usuário.

A comparação representada no gráfico resulta das avaliações que o local obteve. A tela também mostra a quantidade de avaliações feitas do local, sua pontuação, que pode variar de zero a cinco, e o *emotion* que o caracteriza em geral. Conforme apresentado nas figuras 12 e 13, respectivamente.

Figura 12 – Menu lateral



Figura 13 – Tela de comparativos



Fonte: autores

4.1 Análise das avaliações realizadas pelos usuários

O conjunto de dados resultante das avaliações realizadas pelos sujeitos/usuários que testaram o aplicativo *TopPlaces* permite depreender que:

Dos sujeitos/usuários avaliaram o aplicativo, a maioria é do sexo masculino, representada por 71% da amostra. Da faixa etária estabelecida como público alvo, o aplicativo despertou maior interesse nos usuários que têm entre 17 a 20 anos, 41,9% da amostra (Figura 14).

São estudantes, predominantemente solteiros, com 90,3% dos sujeitos. Como grau de escolaridade caracterizado pelo Ensino Superior incompleto, com 74,2% (Figura 15). Esses aspectos em relação ao perfil dos sujeitos justificam-se em função do lugar onde foram realizados os testes, uma faculdade tecnológica.

Figura 14 – Idade

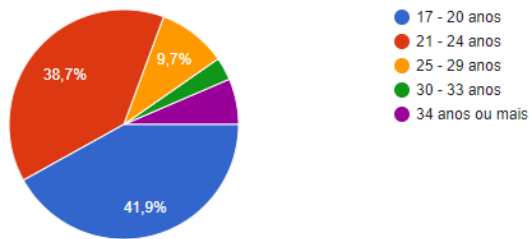
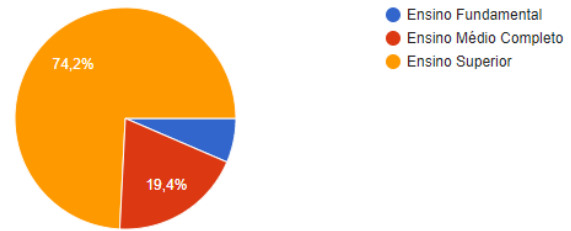


Figura 15 - Escolaridade



Fonte: autores

Com relação à função principal do aplicativo, quando avaliado o conteúdo trabalhado e suas funcionalidades, foi possível observar que o *TopPlaces* atingiu seu objetivo de ser um aplicativo oportuno para monitoramento, pois 100% dos usuários disseram que recomendariam o aplicativo para um familiar e/ou amigo, isso porque indicaram confiar no *TopPlaces* para colaborar para a manutenção dos pontos de turismo e lazer da cidade de Indaiatuba, o que confirma sua credibilidade. Assim, a maioria dos usuários expressou que um aplicativo dessa natureza é muito importante, sendo essas afirmações correspondentes a 74,2% da amostra. Como ilustrado nas Figuras 16 e 17.

Figura 16 – Recomendação

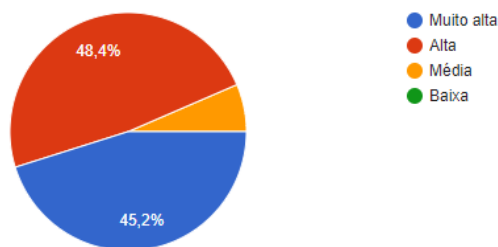
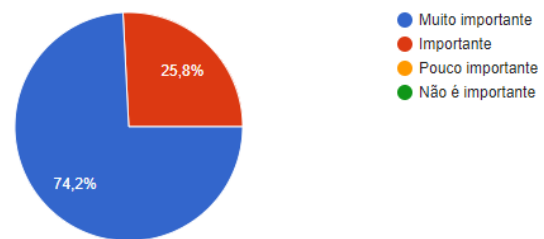


Figura 17 - Relevância



Fonte: autores

Essas indicações reafirmam a relevância e a preocupação dos cidadãos com os espaços urbanos de turismo e lazer do município (CORRÊA, 1995), pois assim como as cidades são importantes para o turismo, este também tem sua relevância para as cidades. (LAGE; MILONE, 2000).

Frente ao caráter oportuno do *TopPlaces*, vale retomar as indicações de Alex (2008) quando alerta que a praça funciona bem quando se torna uma continuidade da calçada. Nesse sentido, tecnologias que contribuam para a manutenção e acessibilidade desses espaços são bem-vindas.

Com relação à facilidade da utilização do aplicativo, 96,8% consideraram o *TopPlaces* de fácil usabilidade. Sobre a facilidade para encontrar o que é preciso no aplicativo, 74,2% afirmaram que o aplicativo tem uma navegabilidade muito fácil. Referente à interface, 93,5%

dos usuários consideraram que o aplicativo é de fácil entendimento e que as telas são agradáveis. Conforme apresentado nas Figuras 18 e 19.

Figura 18 – Navegação

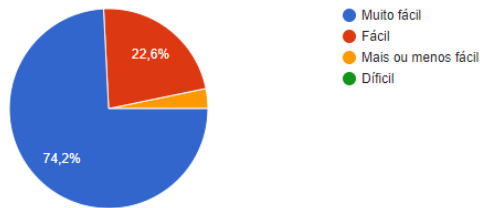
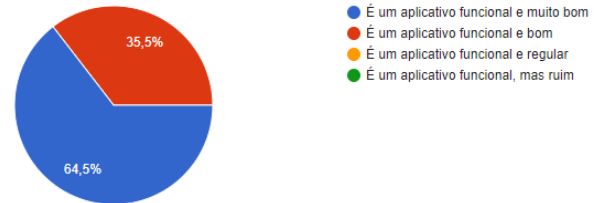


Figura 19 - Percepção



Fonte: autores

Desse modo, os usuários confirmaram o bom desempenho do aplicativo, como se pode observar na avaliação do aplicativo *TopPlaces* como um todo. Os sujeitos avaliaram o aplicativo funcional e bom com 35%; seguido de um aplicativo funcional e muito bom, com 64,5% da amostra, o que levou a uma nota média igual a 8,96.

Percebe-se também que esta pesquisa colaborou para o aumento da atenção dos sujeitos em relação aos pontos de turismo e lazer da cidade de Indaiatuba, o que implica positivamente, pois despertou maior interesse na melhoria desses locais de visitação pública. Aqui vale retomar as indicações de Brohman (1996), quando diz que o bom ponto turístico deve atender não só ao bem-estar dos turistas, mas também o das populações e comunidades locais.

O aplicativo *TopPlaces*, conforme essas indicações dos usuários alcança condição indispensável para atingir seus propósitos, constituir uma tecnologia para agregar melhores condições de vida para as sociedades (CASTELLS, 1999).

A rede social oportunizada pelo aplicativo, além de impactar positivamente na sociabilidade dos usuários, contribui decisivamente para garantir uma estrutura adequada para a manutenção dos espaços de turismo e lazer do município.

Em última análise, observa-se que o *TopPlaces* cumpre o seu papel como aliado na melhoria da qualidade dos pontos de turismo e lazer da cidade de Indaiatuba, o que faz dele coerente com seus objetivos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

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 apropriada para avaliação dos pontos de lazer e turismo da cidade de Indaiatuba-SP.

Assim, o aplicativo mostrou-se bem-sucedido em seus objetivos, cumprindo com o seu intuito 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.

6 REFERÊNCIAS

ALEX, S. **Projeto Praça – Convívio e Exclusão no Espaço Público**. São Paulo, Senac, 2008. 291 p.

BRILHANTE, M. N. **Análise comparativa de guias turísticos em formato de aplicativo: Lonely Planet e mTrip**, 2014. Disponível em: <<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rtva/article/download/7956/4522>>..Acesso em: 30 set. 2018.

BROHMAN, J. **Novos rumos no turismo para o desenvolvimento do terceiro mundo**. v. 23, 1996.

BROHMAN, J. New directions in tourism for third world development. **Annals of Tourism Research**, v. 23, n. 1, 1996, p. 48-70.

CASTELLS, M. **Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 632. p.v.1.

CORRÊA, R. L. **O Espaço Urbano**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1995. 95 p.

CUNHA, J.M.A.et al. **O aplicativo Clube Zoom e sua contribuição à comunicação: lazer e turismo na cidade de Parnaíba/Piauí**, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/16485/10376>>.Acesso em: 30 out. 2018.

DUARTE, F. C. **RBTour – Sistema de Informação Turística**, 2012. Disponível em: <<http://rdigital.unicv.edu.cv/handle/123456789/89?mode=full>>. Acesso em: 30 mar. 2018.

FARIAS, A. et al. **Comunicação Interativa: Aplicativo para Dispositivos Móveis voltados ao turismo em Belém do Pará**, 2013. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/norte2013/expocom/EX34-0356-1.pdf>> Acesso em: 30 dez. 2018.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p.

LAGE, B.H.G; MILONE, P.C. **Turismo: Teoria e Prática**. São Paulo: Atlas, 2000. 376 p.

MACALÃO, P. R. **Check in Poa: Um aplicativo android para turistas em Porto Alegre**, 2013. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/86434>>. Acesso em: 30 mar 2018.

MENDONÇA, Gisely. **Reviva Manaus- Aplicativo Mobile do Principais Monumentos Históricos da Cidade de Manaus**. 2012. 65f. Monografia (Tecnologia em Design) - Centro de Análise, Pesquisa e Inovação Tecnológica (Fucapi), Manaus.

OLIVEIRA, J. et al. **FindTrip**: Um Aplicativo Móvel para o Turismo Inteligente na Cidade do Natal, 2014. Disponível em: < <http://smartmetropolis.imd.ufrn.br/workshops/2016/papers/ST1-4.pdf> >. Acesso em: 30 fev. 2018.

VINICIUS, M. **Aplicativo para celular “Praças WiFi Livre SP” já está disponível para download no site do programa**, 2015. Disponível em: <<http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/seCretarias/inovacao/noticias/?p=19936>>. Acesso em: 30 ago. 2018.