



ELABORAÇÃO DE UM SITE PARA A SECRETARIA DE TURISMO DE BRUSQUE

Autores: HONÓRIO, José Júnior¹; ELTERMAN, Eddy²; ALVES, Tiago Rafael de Almeida³.

Identificação autores: Discente Bolsista IFC-Campus Brusque/EM¹; Professor Orientador IFC-Campus Brusque²; Professor Orientador IFC-Campus Brusque³.

RESUMO

A construção de um site, como instrumento de ensino-aprendizagem na programação e atividade de extensão é o foco do presente trabalho. Graças ao conhecimento obtido, pretende-se investir com retorno de valor em ensino, tanto didático por parte do discente, como social, por parte do produto final que disponibilizamos. A metodologia versa sobre preceitos de turismo aliados aos de programação, web-design e banco de dados e, assim, para obter-se o resultado esperado, são estipuladas metas e realizadas avaliações de *websites* com a temática em lide, bem como levantamentos para a abordagem detalhada, visando estabelecermos aspectos positivos e negativos da proposta.

Palavras-chave: ensino-aprendizagem; programação; social.

ABSTRACT

Building a website as a teaching-learning tool in programming and extension activity is the focus of the present work. Thanks to the knowledge obtained, it is intended to invest with value return on teaching, both didactic by the student, and social, by the final product that we provide. The methodology is about tourism precepts combined with programming, web-design and database. Thus, to obtain the expected result, goals are set and evaluations of websites with the theme in question, as well as surveys for detailed approach in order to establish positive and negative aspects of the proposal.

Keywords: teaching-learning; programming; social.

INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

A proposta abordada por este estudo se deu a partir da experiência dos professores nas áreas do turismo e da programação, os quais, ao analisar o site atual da Secretaria de Turismo de Brusque, consideram apresentar a proposta de uma união dos conhecimentos abordados no Instituto Federal Catarinense *Campus*

Brusque, especificamente no Curso de Informática, com aqueles advindos da área de Turismo. A ideia é a criação de um site com características mais bem elaboradas, organizadas e acessíveis ao cidadão comum, principal usuário do produto.

A abordagem principal do projeto, vai além de seu produto final; trata-se da perspectiva que o recente *Campus Brusque* pode e quer trazer a sociedade de que projetos acadêmicos não abordam e resultam apenas no conhecimento teórico, ainda que se compreenda sua importância, mas em produtos finais práticos e materializados, bem elaborados e embasados, que tragam um valor significativo para a sociedade como um todo. Este processo pode ainda ser visto como um reforço às políticas públicas voltadas à academia, além de demonstrar um retorno direto e palpável à sociedade.

Pensando nas justificativas, dá-se ao discente uma liberdade para a elaboração com orientação e direcionamento. O objetivo geral foi, portanto, desenvolver um produto, na forma de um site, seguindo os processos aprendidos no Curso Técnico de Informática, que tenha como enfoque as matérias de programação, engenharia de software e banco de dados, coadunadas com conhecimentos que não são abordados diretamente nas aulas, como o de turismo. Há condições efetivas até de, concomitantemente, simular o presente estado de um desenvolvedor no mercado, que necessita abordar os mais diversos temas que lhe são solicitados, capacitando ainda mais o discente.

METODOLOGIA

A primeira fase do projeto consistiu na escolha da abordagem que o levantamento de requisitos tomara, este que norteará o discente em fases futuras, deveria ser suficientemente clara, e, simultaneamente, capaz de contemplar as especificações dadas, tanto pelos mentores quanto pelos servidores envolvidos da própria secretaria. Para isso, existe uma conversa com o 'cliente' solicitando que o mesmo fale o máximo possível sobre as especificações do site, para o norteamto, que é chave do processo de desenvolvimento de um software.

A segunda fase consistiu na elaboração do design 1.0 do site, para isso é de suma importância que o desenvolvedor tome conhecimento *user experience* (UX) para determinado tipo de site para prover, logicamente, uma melhor experiência do usuário e de quem o atualizará. Para isso, explora-se os demais sites de turismo existentes e se realiza um levantamento das características positivas que um site deste tipo pode apresentar, sempre levando em conta a disponibilidade, tanto de habilidade do desenvolvedor quanto de material disponível para a produção, além de claro, inserir o conhecimento obtido na área de turismo para a obtenção de um melhor resultado no que se refere a construção do site como mais atrativo para usuário.

Por último, na terceira fase, com o site em sua primeira versão pronta, iniciam-se alguns testes de campo para analisar se o retorno é positivo e corrobora com os requisitos inicialmente levantados. Esta fase se concebe como um protótipo daquilo que se entregará como produto final.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os primeiros resultados ainda estão sendo conquistados, com o primeiro passo tomado, a elaboração do site, a qual tem sido realizada no *Netbeans*, um Ambiente de Desenvolvimento Integrado (*integrated development environment - IDE*). A ênfase é personalizada, primeiramente na área de *design web*, onde o desenvolvedor procura realizar o levantamento dos mais diversos sites de turismo anteriormente citados e aplicar suas características mais usuais e atraentes para a construção do site. Como um requisito vindo da secretaria foi um enfoque maior no parque das esculturas, já houve o então mapeamento das estátuas, que será disponibilizado em uma página própria no site. Tal mapeamento funciona conforme a Imagem 01:

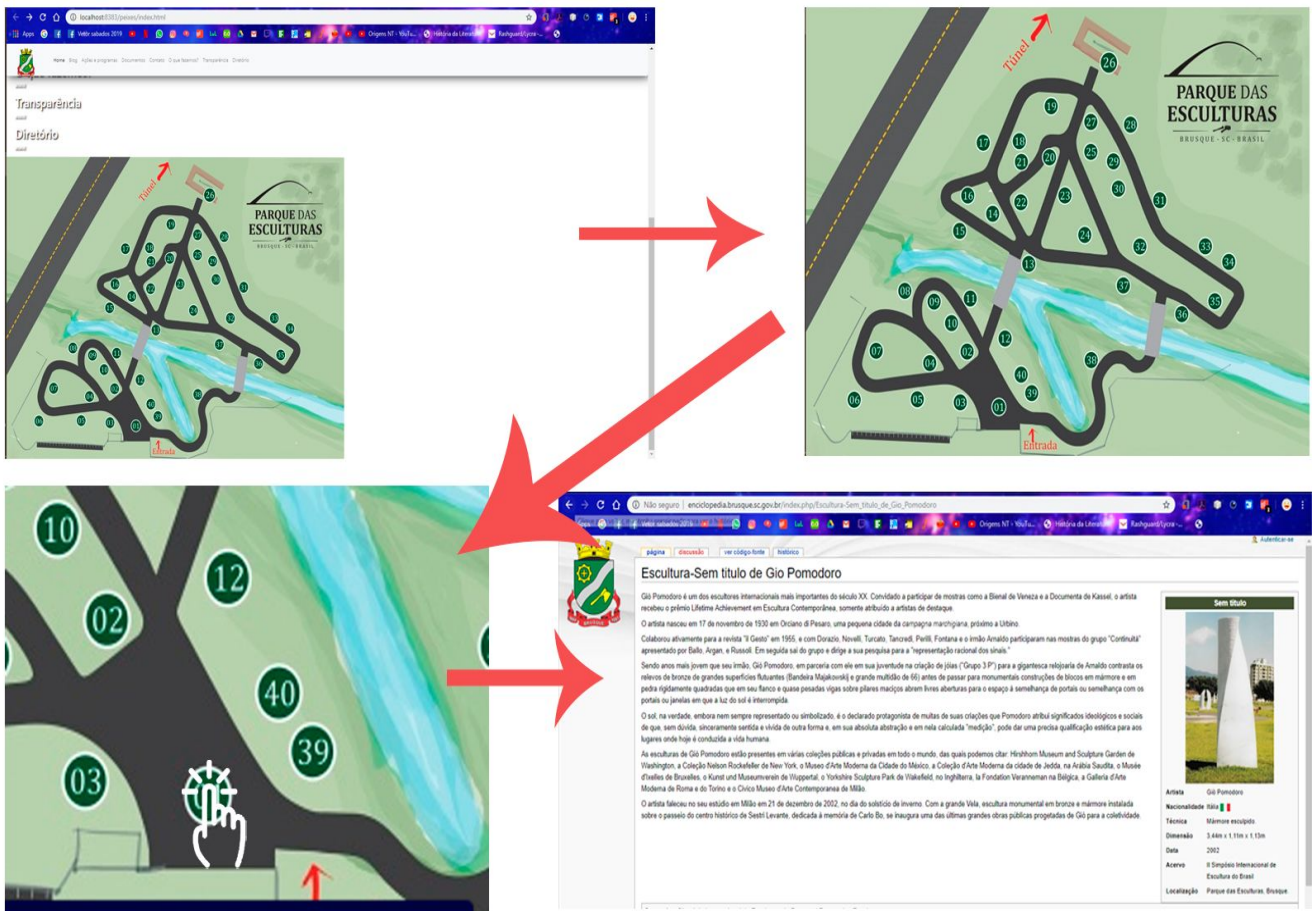


Fig.1: Layout do parque das esculturas de Brusque linkando com a base de dados históricos.

Já está sendo trabalhado o processo de ambientação do site e o próximo passo que será discutido, consiste em registrar outros pontos turísticos da cidade e apresentá-los no site de uma maneira semelhante à apresentação do parque, pois

acredita-se que dar um enfoque ao parque é de certa forma positivo, porém existem diversos outros atrativos na cidade que podem ser aproveitados de maneira mais efetiva e proporcionar uma experiência turística mais adequada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A premissa básica do trabalho, de ser uma forma alternativa de apresentar o trabalho da academia para a sociedade, mantém-se, recebendo diversos retornos positivos sobre toda vez que uma nova implementação acontece ou é apresentada. Foi possível vislumbrar a transição da primeira fase para a segunda, mas como esta é mais longa e a cada consulta aumenta-se a demanda, o projeto procura manter uma postura positiva, vislumbrando uma reorganização de agenda e cronograma para um resultado de melhor qualidade. Pretende-se, assim, buscar a continuidade do projeto no próximo ano e, em função disso, tem-se mantido uma linguagem de programação simples e coesa para o possível futuro desenvolvedor.

Nessa perspectiva, considera-se ainda que a possibilidade de autonomia oferecida ao estudante promove uma interação dinâmica e constitui na agilidade do projeto. Busca-se, a partir desta experiência, dinamizar outras possibilidades que possam conceber o IFC *Campus Brusque* como espaço de construção de projetos para a sociedade brusquense.

REFERÊNCIAS

MOLINA, S. *O pós turismo*. São Paulo: Aleph, 2003.

TOMIKAWA, J.M. *Marketing turístico e internet: uma análise dos sites oficiais de turismo dos estados brasileiros*. 2009. 159 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Turismo) – Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

WEHMEYER, C.O,T; BRIDI, G.; FERREIRA, A.J.; CUNHA, A.M. *Tecnologia e as conexões no Turismo e na Comunicação*. Porto Alegre: Perse, 2017.