



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN**

**BREJO TOUR: Interface de aplicativo que gere visibilidade ao turismo no Brejo
Paraibano**

VITÓRIA DOS ANJOS FERNANDES

RIO TINTO - PB

Abril de 2024

VITÓRIA DOS ANJOS FERNANDES

BREJO TOUR: Interface de aplicativo que gere visibilidade ao turismo no Brejo Paraibano

Trabalho apresentado como requisito para conclusão do curso de Design da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para obtenção do título de Bacharel em Design

Orientadora: Profa. Dra. Myrla Lopes Torres

RIO TINTO - PB

Abril de 2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

F363b Fernandes, Vitoria Dos Anjos.

Brejo tour : interface de um aplicativo que gere visibilidade ao turismo no Brejo Paraibano / Vitoria Dos Anjos Fernandes. - Rio Tinto, 2024.

68 f. : il.

Orientação: Myrla Lopes Torres.

TCC (Graduação) - UFPB/CCAEE.

1. Turismo. 2. Brejo Paraibano. 3. Interface digital. I. Torres, Myrla Lopes. II. Título.

UFPB/CCAEE

CDU 338.488



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

VITÓRIA DOS ANJOS FERNANDES

BREJO TOUR: Interface de um aplicativo que gere visibilidade ao turismo no Brejo Paraibano

O presente Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba foi avaliado em defesa pública no dia 30 de Abril de 2024 e aprovado pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Documento assinado digitalmente
gov.br MYRLA LOPES TORRES
Data: 09/05/2024 10:56:18-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr^a. Myrla Lopes Torres
Orientador(a), Presidente da Banca

Documento assinado digitalmente
gov.br LEANDRO LOPES PEREIRA
Data: 09/05/2024 13:09:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Leandro Lopes Pereira
Membro Examinador

Documento assinado digitalmente
gov.br WASHINGTON FERREIRA SILVA
Data: 09/05/2024 11:02:17-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Washington Ferreira Silva
Membro Examinador

RIO TINTO, PB
Abril/2024

AGRADECIMENTOS

Gostaria primeiramente de agradecer aos meus familiares, especialmente aos meus pais, Joseane e Severino, por todo o amor e esforço para garantir que a minha educação fosse a melhor possível, além do apoio, suporte e paciência durante o todo período da faculdade. Aos amigos que fiz durante o curso, são eles: Joab, Renata, Dandhara, Emanuel e Edilson por terem feito os meus dias acadêmicos mais alegres e divertidos cada um à sua maneira, obrigada pela troca de conhecimento, apoio e ensinamentos. Um agradecimento especial a meu parceiro acadêmico Vitor, que juntos formamos a dupla sertaneja “Vitor e Vitória”, obrigada pelo apoio durante as execuções de projetos/trabalhos e por todo apoio e disponibilidade no decorrer do curso, você sempre será lembrado.

Agradeço aos meus amigos Jonas e Natália pelo apoio e encorajamento durante todo o processo para a conclusão deste trabalho, por estarem presentes sempre que precisei. Agradeço também aos professores, que fizeram parte da minha formação ao longo de todo o curso de Design, com ênfase a minha orientadora Myrla Torres, por fazer parte e ajudar durante a finalização desta grande etapa.

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso tem como finalidade desenvolver um interface mobile que gere mais visibilidade para o turismo no Brejo Paraibano. O processo do trabalho conta com a metodologia de Jesse James Garrett, “The Elements of User Experience”, utilizada para o desenvolvimento e execução da interface que foca em atender as necessidades dos futuros visitantes em torno das 9 cidades pertencentes a Microrregião do Brejo Paraibano sugerindo opções de hospedagem, gastronomia, eventos e atrativos turísticos. A interface conta com um espaço de contatos de guias turísticos com o intuito de melhorar e facilitar o processo de conversação, informações e agendamento dos passeios turísticos. Para auxiliar o contexto geral do projeto, foi feito um questionário online com o objetivo de entender as experiências turísticas dos entrevistados no Brejo Paraibano, como também se analisou aplicativos similares. Após essa coleta de dados, foi possível criar os requisitos do projeto, a arquitetura do aplicativo, o design visual e a criação do protótipo, podendo após todas essas etapas ser validado por meio de testes de usabilidade.

Palavras-chave: Turismo; Brejo Paraibano; Interface Digital.

ABSTRACT

This course completion project aims to develop a mobile interface that generates more visibility for tourism in the Paraibano Swamp. The work process relies on the methodology of Jesse James Garrett, "The Elements of User Experience" used for the development and execution of the interface that focuses on meeting the needs of future visitors around the 9 cities belonging to the Micro-region of Brejo Paraibano suggesting accommodation options, gastronomy, events and tourist attractions. The interface has a contact space of tourist guides in order to improve and facilitate the process of conversation, information and scheduling of sightseeing. To assist the general context of the project, an online questionnaire was made in order to understand the tourist experiences of the interviewees in the Paraibano Swamp, as well as similar applications. After this data collection, it was possible to create the project requirements, the application architecture, the visual design and the creation of the prototype, and after all these steps can be validated through usability tests.

Keywords: Tourism; Brejo Paraibano; Digital Interface.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo de um postagem que divulga a cidade de pilões	10
Figura 2 - Fluxograma do processo de metodologia	14
Figura 3 - Mapa de localização do Brejo Paraibano	19
Figura 4 - Gráfico dos resultados da Pesquisa do IBGE	20
Figura 5 - Trecho do questionário aplicado	25
Figura 6 - Resultado da pesquisa com o público	26
Figura 7 - Análise do aplicativo Roterin	28
Figura 8 - Análise do aplicativo Tripify	29
Figura 9 - Análise do aplicativo Desbrava	30
Figura 10 - Sitemap do aplicativo Brejo Tour 1	33
Figura 11 - Sitemap do aplicativo Brejo Tour 2	34
Figura 12 - Wireframes onboarding	35
Figura 13 - Wireframes cadastro	35
Figura 14 - Wireframes tela principal, locais favoritos, pop-up e mapa	36
Figura 15 - Wireframes opções dos locais, feedback, contatos e perfil	36
Figura 16 - Painel visual de locais pertencentes ao Brejo Paraibano	37
Figura 17 - Símbolo "Pin"	38
Figura 18 - Geração de esboços	38
Figura 19 - Proposta vetorizada	39
Figura 20 - Variações do logotipo	39
Figura 21 - Tipografias escolhidas	40
Figura 22 - Paleta de cores	41
Figura 23 - Ilustração para tela onboarding	42
Figura 24 - Ilustração pop-ups 1	42
Figura 25 - Ilustração para pop-ups 2	43
Figura 26 - Telas de onboarding	44
Figura 27 - Telas de cadastro	45
Figura 28 - Telas: Inicial, favoritos, mapa, contato e perfil respectivamente	45
Figura 29 - Telas pop-ups do aplicativo	47
Figura 30 - Telas do sistema de geocalização	48
Figura 31 - Telas de hospedagem, gastronomia, atrações e eventos	49
Figura 32 - Amostra de descrição das telas dos restaurantes	50
Figura 33 - Telas de hospedagem das cidades Matinhas e Borborema	51
Figura 34 - Telas de eventos das cidades	52
Figura 35 - Teste com usuários	53
Figura 36 - Gráficos das respostas do teste	53

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1- Requisitos e Restrições	31
QUADRO 2- Funcionalidades do aplicativo	32
QUADRO 3- Perguntas quantitativas do teste de usabilidade	59
QUADRO 4- Perguntas qualitativas do teste de usabilidade	60

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
1.1 Contextualização	09
1.2 Problemática	09
1.3 Justificativa	13
2 OBJETIVO	13
2.1 Objetivo Geral	13
2.2 Objetivos Específicos	13
3 METODOLOGIA	13
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
4.1 O turismo no Brejo Paraibano	18
4.2 A importância da imersão cultural no Brejo Paraibano	19
4.3 O design digital	23
5 IMERSÃO	24
5.1 ESTRATÉGIA	24
5.1.1 PESQUISA EXPLORATÓRIA	24
6 ANÁLISE E SÍNTESE	27
6.1 Estratégia 2	27
6.2 Análise de concorrentes e similares	27
6.3 Requisitos e Restrições	31
7 IDEAÇÃO	32
7.1 Escopo	32
7.2 Estrutura	32
7.3 Wireframes	34
8 PROTOTIPAÇÃO	37
8.1 Construção do logotipo	37
8.2 Desenvolvimento do protótipo	44
8.3 Testes de uso	52
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	55

REFERÊNCIAS

56

APÊNDICE

60

1.Introdução

1.1 Contextualização

O turismo vem crescendo de forma rápida em várias localidades, sendo um veículo de intercâmbio cultural entre pessoas e grupos sociais. Segundo a pesquisa feita pela Ficha Nacional de Registro de Hóspedes (FNRH, 2023) o fluxo de viagens de brasileiros no território nordestino entre os meses de janeiro e fevereiro, corresponde a 40,73% em comparação às demais regiões do Brasil. No entanto, quando analisados e distribuídos esses números ao redor do Estado Paraibano, percebe-se que metade desses turistas se encontram nas cidades litorâneas e globalizadas.

Segundo a pesquisa de monitoramento de indicadores turísticos feito pela empresa (PBTUR, 2023) no mês de Dezembro de 2023, a cidade de João Pessoa se destacou com um grande número de taxa de ocupação hoteleira atingindo uma taxa de 66,00% das unidades disponíveis, ao longo do ano de 2023, a taxa de ocupação atingiu a marca de 67,79%, desse modo, registrando um acréscimo de 2,00% em relação ao intervalo do ano anterior. Ficando claro e perceptível que a capital paraibana se torna a cada ano uma potência no turismo, muito em virtude de ser uma cidade litorânea e amplamente desenvolvida.

Em contrapartida, pouco se é referido o turismo em cidades do interior, principalmente na microrregião do Brejo Paraibano; em relação a relatórios de pesquisas, que se distingue por não possuírem os mesmos planejamentos, visibilidade, investimentos, oportunidades e principalmente por não oferecerem atrativos turísticos ligados à praia e mar. Tendo isso como base, se percebe a necessidade de se investir no turismo nordestino que não se limite apenas às capitais do Nordeste brasileiro, com praias e águas cristalinas.

1.2 Problemática

Para Torre (1992) o turismo é um fenômeno social que consiste no deslocamento voluntário e temporário de pessoas que, fundamentalmente por motivos de recreação, descanso, cultura ou saúde, saem do seu local de residência habitual para outro, gerando assim múltiplas inter-relações de importância social, econômica e cultural.

Dentro do contexto atual, nem todas as cidades do Nordeste possuem praias e piscinas naturais. O turismo para destinos sem praia é pequeno em comparação às demais regiões com praias, os viajantes priorizam por destinos com praias, dunas, falésias e belezas exuberantes, dentre eles o Nordeste cumpre com todos esses requisitos, entretanto o estado tem muita história cultural, de um passado de riqueza, com

paisagens que transmitem memória e sensações, não se resumindo somente as belezas praianas, um exemplo é a Região do Brejo Paraibano que tem muitas belezas naturais, porém, por não possuir praias, acaba não tendo visibilidade turística, sendo dificilmente o primeiro destino a ser escolhido para se fazer uma viagem.

No ano de 2020, o Governo do Estado da Paraíba, por intermédio da Empresa Paraibana de Turismo (PBTUR, 2020) focou na divulgação maciça dos principais roteiros e atrativos turísticos ao público da própria Paraíba por meio de uma campanha com *post* em redes sociais, focando na divulgação maciça dos principais roteiros e atrativos turísticos junto ao público da própria Paraíba. O objetivo é motivar o paraibano a conhecer e visitar destinos até então desconhecidos (fig.1). Atualmente, o Brejo Paraibano é uma região agrária de pouca visibilidade com um clima serrano, áreas pantanosas, com várias atividades culturais e ar puro que integra municípios, atrativos, empreendimentos e rotas numa visão territorial de desenvolvimento, que valoriza as experiências do viajante e seu contato com a cultura local.

Figura 1:Exemplo de um postagem que divulga a cidade de pilões



Fonte: PBTUR (2020)

Segundo (Medeiros e Morais, 2020) o Brejo Paraibano faz parte do processo de regionalização do turismo no estado, resultado da implantação do Programa de Regionalização do Turismo – Roteiros do Brasil, pelo Ministério do Turismo. O Fórum Regional do Turismo Sustentável do Brejo Paraibano (FRTSBP) é uma Instância de Governança Regional, dentro das diretrizes operacionais do Programa Nacional de Regionalização do Turismo, no entanto somente uma parte dos municípios inseridos na região turística do Brejo participam do Fórum. O motivo fundamental é que os municípios

não possuem políticas de turismo local, o que gera dificuldade em participar do Fórum. Assim, o Fórum é composto por representantes do Sebrae, do governo estadual, do setor privado, da sociedade civil e das prefeituras das cidades de Bananeiras, Solânea, Areia, Pilões, Serraria, Alagoa Nova, Alagoa Grande e Remígio. Com base nisso, se torna perceptível a necessidade de atributos na infraestrutura turística nas cidades do Brejo Paraibano, com a utilização de estratégias de promoção do turismo (criação de marca, marketing digital e estratégias tradicionais de divulgação).

Diante desse contexto, as tecnologias se revelam como aliadas fundamentais na promoção do desenvolvimento turístico. O crescente entrelaçamento da sociedade com a internet, celulares, tablets e computadores coloca esses meios de comunicação como indispensáveis na atualidade. Unindo o avanço tecnológico à demanda percebida, fica evidente que a interação com o meio digital tem o potencial de oferecer maior acessibilidade e um maior volume de informações para os turistas. Isso se dá pelo fato de que a internet tem provocado transformações significativas na maneira como as pessoas buscam e obtêm informações relacionadas ao turismo. Foi com base nessa percepção que o presente projeto foi concebido, visando aumentar o fluxo de visitantes nas terras do Brejo Paraibano.

Podemos afirmar que o turismo é um encontro entre culturas e sistemas sociais que provoca mudanças (Smith, 1977). O presente trabalho busca facilitar a experiência de usuários que gostam de viajar e conhecer novos pontos turísticos na Paraíba, visando melhorar as vivências durante a viagem até o local de destino. Pretende-se, portanto, por meio da criação de um aplicativo aumentar o marketing turístico nas cidades do Brejo Paraibano, com o objetivo de estimular a visitação, auxiliar os viajantes concedendo informações sobre as cidades, sugerindo locais para hospedagem, restaurantes, eventos culturais e pontos turísticos no Brejo Paraibano, de forma segura, precavida e sem complicação.

1.3 Justificativa

O Litoral do Nordeste brasileiro é um dos destinos mais frequentados pelos turistas, o que aumenta a concentração de visitação nos espaços costeiros e move a economia das cidades litorâneas. Coriolano e Almeida (2011) entendem que o litoral do Nordeste brasileiro serve como amostra de divulgação para o turismo, promovendo rotas turísticas que se concentram, nas últimas décadas, em ações urbanísticas na faixa costeira, sendo também incentivada pelas políticas governamentais. A qualificação urbana cria espaços de acomodação para atividade turística, suprimindo assim, as

idades costeiras, enquanto persiste, nas cidades do interior, carência de estrutura e suporte para permanência, pois o espaço foge do turismo convencional.

Com base nesse pensamento, em primeiro lugar a escolha do tema busca quebrar a visão de que cidades costeiras são as únicas opções para o turismo e em segundo lugar o projeto almeja despertar a valorização e deslocamento de pessoas a espaços “naturais verdes”, paisagens ruralizadas e com manifestações culturais, sendo elas, na materialidade ou no plano simbólico. Diante desse contexto, surge a oportunidade da criação do aplicativo com a proposta de aprimorar a experiência do turismo no Brejo Paraibano; almejando contribuir no aumento de fluxo de turistas nas cidades, dar destaque e visibilidade para cultura e a beleza territorial do brejo como também, favorecer uma maior independência econômica aos empreendedores e comerciantes locais.

A idealização do aplicativo tem como fator principal organizar e elencar informações sobre pontos turísticos, hospedagem e locais gastronômicos com o propósito de gerar segurança aos turistas na hora da visitação local das cidades, promovendo encontros sobre as culturas e tradições locais, muitas das vezes pouco enunciadas e conhecidas, concedendo aos viajantes a oportunidade de se conectar com as raízes nordestinas.

2.Objetivos

2.1 Objetivo geral

Criar um interface de um aplicativo de viagens para as cidades pertencentes ao Brejo Paraibano: Alagoa Grande, Alagoa Nova, Areia, Bananeiras, Borborema, Matinhas, Pilões, Serraria e Solânea, apresentando a história, cultura, culinária das cidades proporcionando visibilidade e popularidade para a região.

2.2 Objetivos específicos

- Analisar aplicativos concorrentes e similares na área de turismo;
- Desenvolver um questionário online com usuários em potenciais para entender melhor suas necessidades e experiências;
- Conhecer as características e as histórias sobre as cidades do Brejo a partir de revisões bibliográficas e observação indireta por meio de análise de mapas e fotografias;

3. METODOLOGIA

Na elaboração de um projeto de design bem-sucedido, é crucial adotar uma metodologia para assegurar que o projeto permaneça alinhado com seus objetivos iniciais. O desenvolvimento do processo de criação do projeto se torna mais eficiente, prático e eficaz quando é orientado por métodos, reduzindo assim a probabilidade de ocorrerem erros ou problemas futuros. Estruturada em etapas organizadas e detalhadas, a metodologia proporciona suporte à criação do projeto, garantindo uma qualidade superior no trabalho a ser realizado.

Para a execução deste projeto, a metodologia utilizada será Os Elementos da Experiência do Usuário, disposta por Jesse James Garrett, que defende o desenvolvimento de um produto centrado no usuário e ressalta a importância da criação de um produto digital que possua uma boa relação de contato do usuário com o produto. No que diz respeito à Experiência do Usuário, Garrett (2011) explica que este conceito tem relação de como o usuário se comporta quando utiliza algum produto ou serviço. O design vai além do campo estético e se preocupa principalmente em pensar como um produto ou serviço irá se comportar desde o projeto inicial até a experiência que os usuários terão com estes mecanismos (Garret, 2011, p.12).

A metodologia se divide em Imersão, análise e síntese, Ideação e prototipação **(fig.2)** utilizados para o desenvolvimento do projeto, auxiliando na criação e qualificação de suas soluções.

Figura 2: Fluxograma do processo de metodologia



Fonte: Autora (2024)

Etapa 1- Imersão

Durante a imersão, nesta primeira etapa se obteve dados sobre potenciais usuários, o que facilitou sobre o entendimento e o caminhar do projeto. Garret (2011) afirma na sua metodologia que devemos entender que não estamos criando um produto para nós mesmos, o designer raramente é o usuário ou o *target* do projeto, portanto na fase de **Estratégia 1** focou em coletar dados com o objetivo de fomentar informações preliminares e contextualização sobre os potenciais usuários, oferecendo noções e ideias sólidas que foram usadas para percepção inicial do problema e na criação projetual do trabalho.

Tendo isso em mente, uma pesquisa exploratória foi realizada, desenvolvida no *Google forms*, sendo compartilhado com potenciais usuários, em plataformas de comunicação: Whatsapp e Instagram, com 18 perguntas que tinham como objetivo identificar as experiências turísticas dos usuários, seus conhecimentos acerca das cidades do Brejo Paraibano e suas interações com aplicativos de viagem/turismo existentes no mercado.

Foi dividida em 3 seções de perguntas: identificação do usuário, experiências no turismo no brejo e seus desafios/necessidades quanto ao uso de aplicativos. Após a apuração desses dados se pode, analisar e compreender os contextos de uso dos usuários, as percepções a respeito das propriedades de aplicativos já experienciados e as necessidades não atendidas. As respostas desenvolvidas ajudaram a guiar o processo projetual.

Etapa 2 - Análise e Síntese

Durante a etapa de Análise e Síntese, foram feitos *reviews* de aplicativos, observando seus aspectos mercadológicos e estruturais. Garrett (2011) ressalta que a experiência do usuário é pautada no contexto do produto desenvolvido e não somente em particularidades como a estética. Portanto, no decorrer da fase da **Estratégia 2**, se realizou um estudo sobre concorrentes e similares com funções semelhantes ao projeto em andamento, analisando suas funcionalidades, paleta cromática e estruturação.

Na análise de similares foi observada as soluções alcançadas de produtos já consolidados no mercado, pesquisando se essas alternativas se encaixavam com a estratégia do trabalho e se adequavam aos usuários. Ao todo 3 aplicativos de viagens foram analisados, dois deles sendo dispositivos disponíveis em lojas da *Google play* e o último tratava-se de protótipo de aplicativo desenvolvido para um trabalho de conclusão de curso.

No decorrer das análises, se observou os conteúdos, funções e interações dos aplicativos, buscando compreender se existiam alguns direcionamentos do que é necessário ter na concepção de interface para sistemas de um aplicativo de viagem/turismo como, por exemplo: mensagens de erros que avisam quando algo está errado (existem hotéis e restaurantes nesses locais), a diagramação das interfaces, se os botões estão em locais parecidos, se utilizam de janelas sobrepostas, etc.

E por fim, se criou um resumo das melhores ferramentas e funções dos aplicativos, tornando-se possível por meio dos dados obtidos na análise e no questionário transformar as necessidades dos usuários em requisitos de projeto.

Etapa 3 - Ideação

Após a apuração e compreensão das informações nas fases de estratégias, o próximo passo foi gerar a arquitetura de informação do aplicativo, decidindo a organização de conteúdos e funcionalidades do produto, de modo que facilitou a compreensão da estrutura do sistema do aplicativo e como seria a experiência do usuário. Na fase do **Escopo** foi o momento onde se transformou as necessidades do

usuário e os objetivos do projeto em ferramentas e funções. O escopo proporcionou um ponto de referência para todo o processo projetual, sendo uma linguagem da comunicação que possibilitou a escolha das funcionalidades.

Já na fase de **Estrutura** foi desenvolvido um mapa de fluxos, organizando e hierarquizando as páginas do aplicativo e os caminhos entre elas. A criação do fluxograma transcorreu na plataforma *Miro*, no qual se esquematizou as funções e ferramentas do aplicativo, facilitando o entendimento de como o usuário irá interagir com o produto e como o sistema se comporta com base nessa interação, trazendo o entendimento na hora de se criar uma conta, efetuar o login e acessar as telas principais, os favoritos, mapa e perfil.

Esta etapa se conclui na fase de **Esqueleto**, partindo da criação de *wireframes* do aplicativo, desenvolvendo um design da interface de baixa fidelidade. Um protótipo de baixa fidelidade foi criado no *software Figma*, hierarquizando as informações, garantindo que a interface seja intuitiva e fácil de navegar, sendo o ponto de partida onde o design começa a ganhar forma e funcionalidade. Durante a criação dos wireframes se delimitou a malha de diagramação, orientação dos textos, uso de janelas à área das imagens e ícones, garantindo a visualização da interface, navegação e informação presentes no aplicativo.

Etapa 4 - Prototipação

Garrett (2011) argumenta que nesta última etapa da metodologia, foca-se nos aspectos do aplicativo que nosso usuário vai perceber de imediato: o design visual. Aqui, conteúdo, funcionalidade e estética unem-se para produzir um design bem-acabado que supre os objetivos de todos os outros planos.

Na fase de prototipação se criou a parte visual da interface, momento onde a estética e a usabilidade foram misturadas para criar uma experiência envolvente ao usuário. A interface ganhou vida com elementos visuais, cores, tipografia e ícones, os quais foram escolhidos para proporcionar uma interação agradável, atraente e funcional para os usuários e por conseguinte, ser usado para o teste de usabilidade.

Na fase da **Estética**, todas as decisões e soluções firmadas nas outras fases da metodologia foram levadas em consideração na hora da execução do design visual do aplicativo. O processo de execução da última etapa, se deu por meio da criação de um painel visual que ilustrasse as características das principais cidades do Brejo, por meio desse painel foi possível se definir a paleta de cores e serviu como base na hora de criar os elementos visuais que simbolizam e demonstram a personalidade, traço, cultura e peculiaridade das cidades. As ilustrações foram desenvolvidas por meio do *Adobe Illustrator*, onde foram utilizadas telas de *onboarding* e *pop-ups*.

A escolha das tipografias e do conjunto de ícones se deu por meio de uma busca no banco de dados da plataforma *Google Fonts*, onde se priorizou por fontes e ícones gratuitos.

Durante a fase de **Criação**, se desenvolveu o protótipo de média fidelidade representando de forma detalhada a interface, oferecendo uma experiência de interação próxima à realidade, permitindo testar as funcionalidades do protótipo. Sendo assim, o protótipo teve sua criação feita no *Software Figma*, contando com telas interativas coloridas compostas por ícones, recursos visuais (texto / imagem estática), elementos tipográficos e elementos esquemáticos (ex: caixas, faixas, linhas), como também possuindo elementos estatísticos e dinâmicos.

Após a construção de todas as telas interativas, o protótipo passou por um teste de usabilidade com os possíveis usuários do produto, buscando descobrir as opiniões sobre os fatores formais, funcionais e estéticos do protótipo.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 O turismo no Brejo Paraibano

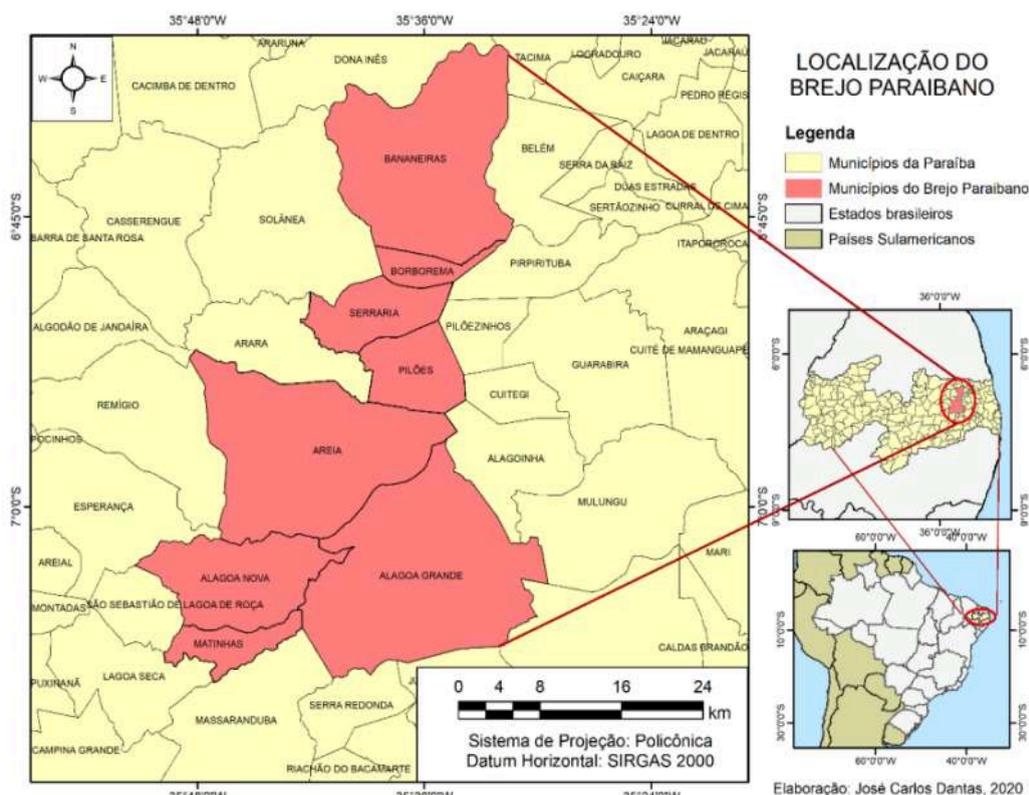
Segundo Fiúza (et.al 1998) a microrregião do Brejo paraibano, viveu períodos de expansão e retração, em que, respectivamente, voltava-se para o mercado externo ou para o mercado interno, contudo, foi a cultura da cana-de-açúcar, associada ao poder e à dominação dos senhores de engenhos, que deixou mais marcas no patrimônio material e imaterial da cidade, incluindo as relações sociais hiper-hierarquizadas e os engenhos na área rural (apud, Ribeiro, 2021, p.5).

A área rural, era constituída por um conjunto de edificações, incluindo: casa-grande, engenho/fábrica de cachaça/rapadura, capela, elementos característico dos engenhos da microrregião do Brejo (Ribeiro, 2021). A cana-de-açúcar sempre esteve presente na origem do espaço agrário e contribuiu para o povoamento efetivo da região do Brejo Paraibano, sendo a principal cultura agrícola regional, essas práticas mercantilistas favoreceram o mercado econômico, cultural e social da região (Arruda, 2022).

Como resultado, a produção de cana-de-açúcar atualmente é responsável por formatar a oferta turística nos municípios, agora voltada basicamente para a produção de cachaça artesanal e rapadura. Diante deste cenário, surge a oportunidade de conceder mais evidência ao turismo no Brejo, com o propósito de gerar a interação de turistas com o meio rural, motivados unicamente pelo ambiente e pela cultura rural, não somente pelas unidades produtivas movidas por práticas econômicas. Buscando fortalecer e impulsionar o processo de dinamicidade de atividades produtivas vinculadas ao lazer. Possibilitando

notoriedade para o Brejo Paraibano, fazendo com que nordestinos e pessoas de outros estados visitem as cidades pertencentes a essa microrregião.

Figura 3 - Mapa de localização do Brejo Paraibano



Fonte: Elaboração: DANTAS, José Carlos, 2020.

O Brejo paraibano é uma das 23 microrregiões do estado da Paraíba, formada por nove municípios (fig. 3) : Alagoa Grande, Alagoa Nova, Areia, Bananeiras, Borborema, Matinhas, Pilões, Serraria e Solânea. Em que faz parte da mesorregião do Agreste, cortada por serras e planaltos, resultando em clima mais ameno e em temperaturas mais baixas, se destacando por sua natureza exuberante, clima agradável os 9 municípios históricos contam com fazendas e casarões coloniais, trilhas na mata atlântica, culinária típica nordestina e engenhos conhecidos pela produção de cachaça e rapadura.

4.2 A importância da imersão cultural no Brejo Paraibano

Ao contrário do turismo de sol e praia, que se estabeleceu como a forma mais difundida, o turismo em áreas ambientais e de patrimônio natural e cultural apresenta poucas demandas, sendo motivado por diferentes fatores em comparação aos turistas de regiões litorâneas (Candioto, 2010, p.2)

Segundo pesquisa realizada em 2021 em 71,5 milhões de domicílios pelo IBGE, em parceria com o Ministério do Turismo, para quantificar os fluxos de turistas nacionais entre as diferentes regiões do país e suas principais motivações de viagens, os dados (Fig. 4) revelam que o motivo de viagem pessoal para lazer destaca-se o segmento “Sol e Praia” sendo o mais procurado (48,7%), seguido por “Natureza, ecoturismo ou aventura” (25,6%), “Cultura e gastronomia” (16,0%), e “outros” (9,7%). Isso evidencia a predominância do turismo na praia, consolidando sua posição como principal modalidade de turismo, de acordo com os resultados da pesquisa (TDB, 2021).

Figura 4- Gráfico dos resultados da Pesquisa do IBGE



Fonte: IBGE, 2021

Como visto anteriormente, o Brejo Paraibano é uma rota turística pouco reconhecida e valorizada, sofrendo uma exclusão social no turismo, sendo ofuscada pelas recreações litorâneas proporcionadas por outros municípios nordestinos. Segundo (De Medeiros et al, 2018) a exclusão social no turismo pode ser reduzida por meio de implementação de políticas públicas que incentivem a adoção de estratégias de resistência populares. Isso envolve movimentos solidários que promovam ações concretas, viabilizando a inclusão de parcelas da população previamente excluídas.

O Brejo Paraibano possui grande diversidade em experiências culturais, gastronômicas, com paisagens naturais e celebrações artísticas que permite uma imersão autêntica, alegre e vibrante para os visitantes. Os municípios: Alagoa Grande, Alagoa Nova, Areia, Bananeiras, Borborema, Matinhas, Pilões, Serraria e Solânea possuem características próprias, contudo, todas apresentam uma diversidade geográfica, econômica, cultural, histórica e ambiental.

A cidade de Alagoa Grande é marcada pelas raízes da comunidade quilombola (Caiana dos Crioulos), abriga alguns casarões que refletem na economia até os dias atuais, alguns deles com linhas neoclássicas que lembram as fachadas das cidades italianas do século XX. Possuindo o terceiro teatro mais antigo da Paraíba (o primeiro está em Areia e o segundo em João Pessoa). Ademais, a cidade conta com o Engenho Volúpia, um ponto turístico que oferece uma experiência de todo processo de fabricação da cachaça, desde a moenda, quando retira o caldo da cana de açúcar até o engarramento. O Memorial Jackson do Pandeiro proporciona recortes da história do músico, por fim o Museu Casa Maria Margarida Alves é um marco para a memória da sindicalista Maria Margarida Alves (Destino Brejo, 2019).

O município de Alagoa Nova localiza-se na unidade do Planalto da Borborema, a vegetação é típica do agreste, formada por Florestas Subcaducifólica e Caducifólica. O clima é ameno, característico do brejo de altitude. Alagoa Nova encontra-se inserido na Bacia Hidrográfica do Rio Mamanguape. Os principais atrativos turísticos do município são: A Cachoeira da Boa Vista, Barragem de Nova Camará e Trilha de percursos por paisagens e matas ciliares (Destino Brejo, 2019).

Areia é um patrimônio cultural, com centro histórico tombado desde o ano de 2006 pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), se destacando por um turismo ecológico e rural. Os principais atrativos turísticos do município são: O teatro Minerva, primeiro teatro da Paraíba é o mais antigo da paraíba, o museu Casa Pedro Américo, a Igreja do Rosário dos Pretos, cachoeiras, engenhos de cana de açúcar e rapadura, tendo uma gastronomia regional excepcional e ótimas trilhas ecológicas (Destino Brejo, 2019).

Já o município de Bananeiras possui clima mais ameno que a média do agreste paraibano, localizada na Serra da Borborema, o município do Brejo paraibano teve em sua história o considerado reconhecimento de ser um grande produtor de café, chegando a ser o maior da Paraíba e o segundo de todo o Nordeste, produzindo por ano, aproximadamente, 1 milhão de sacas (Destino Brejo, 2019). Apresenta como principais pontos turísticos: Cruzeiro de Roma, Cachoeira do Roncador, Igreja de Nossa Senhora do Livramento e o Túnel histórico ferroviário. A cidade tem excelente gastronomia e hospedagens, ainda se destaca pelos investimentos em condomínios de casas (Destino Brejo, 2019).

Borborema é uma pequena cidade bucólica do interior, tem as ruas bem definidas, muitas casas em estilo barroco, entre elas destaque para a casa do fundador da cidade,

que fica em um grande largo que dá em frente a Igreja Matriz. Uma curiosidade notável é que a torre da Igreja católica pode ser vista de qualquer ponto da cidade, em relação às atrações turísticas, se destaca as cachoeiras: Boa Vista de Camucá e do Roncador, o Museu Municipal de Borborema e o Túnel da Samambaia (Antonio Tomás da Silva) (Destino Brejo, 2019).

Com um clima ameno, Matinhas está situada na Mesorregião do Agreste Paraibano e na Microrregião do Brejo Paraibano. Apresenta como principais pontos turísticos: a cachoeira do Pinga um ótimo local para se fazer ecoturismo e aventura como o rapel por conta de suas paredes rochosas, a cachoeira do Altar e a Festa da Laranja/Festival Nacional da Tangerina - O Parque da Laranja, local de realização da festa, é o segundo maior parque de eventos da Paraíba ficando atrás apenas do Parque do Povo em Campina Grande (Destino Brejo, 2019).

A cidade de Pilões, destaca-se pelo ecoturismo, a característica distintiva de Pilões reside na abundância de água, manifestada por rios perenes, riachos e cachoeiras pitorescas. Os principais atrativos turísticos do município são: Cachoeira de Ouricuri, Cachoeira da Manga, a cidade oferece o maior rapel do Estado Paraibano na Pedra do Cruzeiro. Em quesito de cultura, o local conta o Memorial Casa de Farinha, onde se pode participar da produção de tapioca e da farinha e a Vila Pau D'arco, primeira vila gastronômica rural da região que proporciona uma experiência culinária única. Outra atração turística é o Museu de Arqueologia de Pilões abrigar e fomentar as histórias e ações de Educação Patrimonial dos mais importantes sítios arqueológicos do estado (Destino Brejo, 2019).

A cidade Serraria está situada na Microrregião do Brejo Paraibano, localizada a 612 m acima do nível do mar, é conhecida por seu clima frio. As temperaturas baixas são registradas de maio a agosto, chegando a 15°C, com sensação térmica de 12°C. Tendo o Engenho Martiniano Cachaça Cobiçada, a Matriz do Sagrado Coração de Jesus e a Praça Antônio Bento, o monumento Portal da Glória e o Engenho Baixa Verde são pontos turísticos da cidade (Destino Brejo, 2019).

Por último a cidade de Solânea se localiza em terras planas sobre uma serra, a cidade fica a mais de 600 metros acima do nível do mar, tornando-se uma das mais frias da Paraíba, com temperaturas que chegam a quase 12°C. Reconhecida por sua hospitalidade e tradição de contar histórias, Solânea é marcada por sua arquitetura que mescla o moderno e o tradicional. O turismo religioso é o segmento que se destaca na cidade, com o Memorial Santuário Pe. Ibiapina, Trilha das Pedras das Pinturas e a última

opção de atrativo é a Festa de Santo Antônio, padroeiro que celebram diversas expressões da cultura popular em apresentações culturais como o boi de reis, babau, quadrilhas juninas, danças folclóricas e repentistas (Destino Brejo, 2019).

Fica evidente, portanto, a importância de abordar o Patrimônio Cultural de forma mais incisiva, com o objetivo de fortalecer os vínculos das pessoas com suas heranças culturais, promovendo uma conexão mais sólida com esses elementos. Reconhecendo essa responsabilidade na valorização e preservação do Patrimônio, os indivíduos estabelecem um relacionamento mais significativo com esses bens, contribuindo para fortalecer a vivência prática da cidadania e promovendo, assim, um processo enriquecedor de inclusão social fazendo com que o turismo contribua para o desenvolvimento de uma região.

4.3 O design digital

O uso da tecnologia tem se revelado um bom instrumento de informação nos últimos anos, sobretudo é um bom aliado para o desenvolvimento e crescimento do design. De acordo com Royo (2011), o design esteve constantemente associado à tecnologia de cada período, sendo interdependente dela para desenvolver sua própria linguagem. Dessa forma, houve várias mudanças ao longo dos anos em relação às características dentro do design.

O design digital é uma atividade que gera cultura, oferecendo a oportunidade de criar novos cenários que desdobram possibilidades inovadoras para os usuários. Nesse sentido, é crucial examinar atentamente o comportamento do usuário, compreendendo suas ações e evolução, identificando suas pequenas contrariedades, desejos e as opções disponíveis em cada instante, isso possibilita a facilitação de suas interações na internet (Royo, 2011, p. 75).

O papel do designer no ambiente digital é multidisciplinar, prevendo uma triangulação entre o design, a tecnologia e a experiência do usuário.(Guerra, Terce, 2019, p.19). Segundo Royo (2011, p. 20) o design é responsável por criar ferramentas que auxiliam na comunicação. O escritor também explora como o design de interfaces se destaca exercendo influência no pensamento humano, desde a representação de objetos como símbolos até o avanço contínuo no desenvolvimento de sistemas de sinalização e navegação na internet, esse campo tem trilhado uma jornada de evolução constante, espelhando transformações culturais e tecnológicas (Royo,2011, p. 49).

Frente à crescente complexidade dos produtos e à diversificação dos usuários, é fundamental dar destaque a experiência e a interface do usuário em produtos e serviços. A interface revela o caráter de ferramenta dos objetos e o conteúdo comunicativo das

informações. A interface transforma objetos em produtos e transforma sinais em informações interpretáveis (Bonsiepe, 1997 pg. 12).

Fica evidente que a utilização da tecnologia estabelece novos espaços, abrindo novas possibilidades para os usuários. Com base nisso, busca-se se utilizar do UX e UI, com o objetivo de criar um aplicativo que entregue uma boa experiência de usuário e que seja simultaneamente eficiente, agradável e que desperte a melhor experiência para o usuário, adaptando-se às suas necessidades e expectativas.

5. IMERSÃO

5.1 Estratégia 1

O objetivo do projeto é criar um aplicativo relevante para potenciais viajantes habitantes da região do nordeste como também, para outras pessoas de demais regiões, a plataforma tem como finalidade criar um espaço dedicado à divulgação e organização de conteúdos relacionados às atrações turísticas, culturais, históricas e religiosas; trazendo acesso a locais turísticos, bares e restaurantes e hospedagem no Brejo Paraibano, o protótipo Brejo Tour contará ainda com um espaço com um mostruário com dados e contatos de guias turísticos, com o objetivo de possibilitar uma maior comunicação durante o agendamento de passeios turísticos.

5.2 Pesquisa exploratória

Para iniciar o projeto, foi conduzida uma pesquisa exploratória com a finalidade de se obter mais informações sobre os potenciais usuários do produto digital e o contexto em que estão inseridos. Um questionário sobre viagens foi elaborado no *Google forms* (Fig. 5) no qual gerou 31 respostas de ambos os gêneros, com idades entre 22 à 30 anos sendo a maioria estudantes, a seguir será apresentado os resultados obtidos nesta pesquisa.

Figura 5 - Trecho do questionário aplicado



Pesquisa qualitativa online

Está pesquisa trata-se de uma pesquisa qualitativa para auxiliar durante a narrativa metodológica para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Bacharel em Design. Tendo como objetivo a criação de um aplicativo, que tem como fator principal organizar e elencar informações sobre pontos turísticos e gastronômicos com o propósito de gerar segurança aos turistas na hora da visitação local das cidades, promovendo encontros sobre as culturas e tradições locais.

vitoria @gmail.com [Alternar conta](#)

🔒 Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

Você teria um tempo para responder algumas perguntas relacionadas a essa pesquisa? *

Sim

Não

Fonte: Autora (2024)

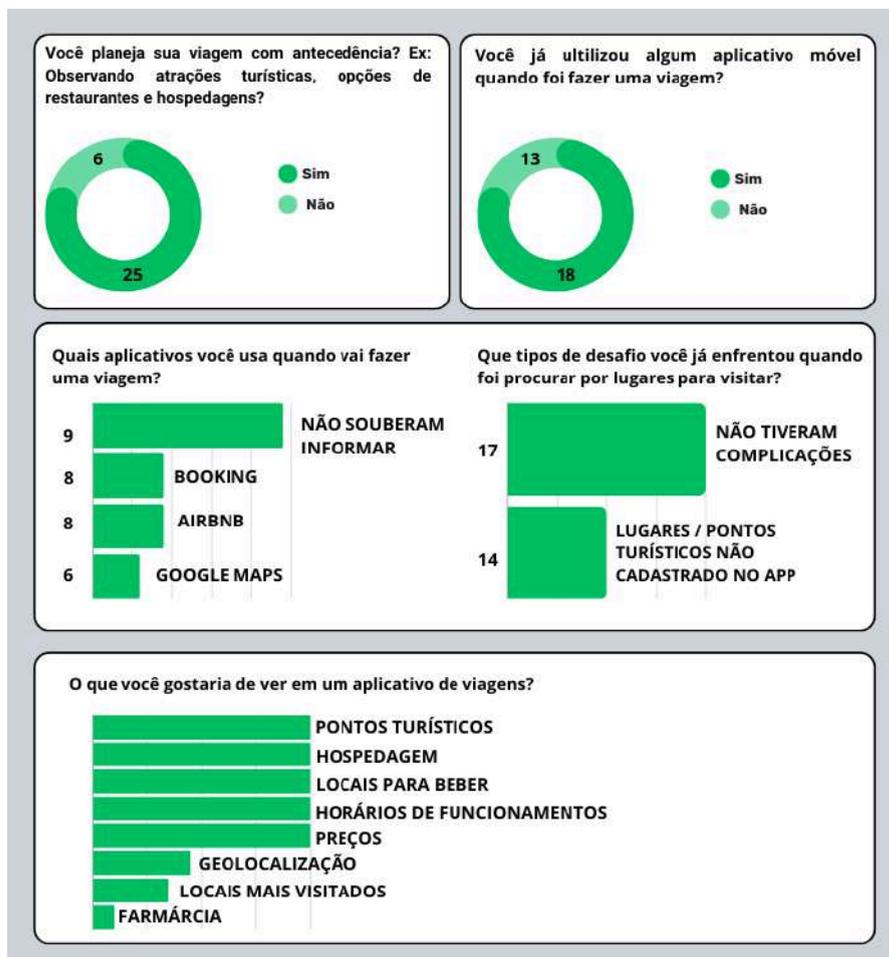
A pesquisa aborda perguntas abertas e fechadas (APÊNDICE 1) foi dividida em 3 seções de perguntas: identificação do usuário, experiências no turismo no brejo e a importância de aplicativos durante passeios. Como falado anteriormente, os entrevistados são jovens estudantes que costumam praticar turismo com frequência, residentes a maioria na cidade de Guarabira. Sobre as experiências turísticas no brejo, os entrevistados responderam que conhecem algumas cidades pertencentes à região do Brejo e já fizeram alguma tipo de excursão - a cidade de Bananeiras ficou em primeiro lugar com (18) respostas, Areia em segundo com (14) respostas e Alagoa grande e Solânea em terceiro lugar com (6) respostas empatadas.

Esses dados mostram a familiaridade que os entrevistados possuem com as cidades de Bananeiras e Areia, em virtude de serem municípios do interior com um ótimo investimento e incentivo governamental ao turismo, isso fica claro ao decorrer do projeto; por serem lugares com o maior número de atrações e hospedagem, que se diferem das demais cidades. A cidade de Alagoa Grande recebe um alto teor de visitação por ficar próxima da cidade de Areia e a cidade de Solânea por ser próxima a cidade de Bananeiras.

Sobre seus comportamentos e vivências durante suas viagens, os entrevistados argumentaram que planejam seus passeios com antecedência, observando as atrações turísticas, restaurantes, hospedagens e as rotas antes de programarem suas idas aos locais. No entanto muitos não souberam responder quais aplicativos utilizam para sua

viagens, as plataformas citadas foram o Booking e Airbnb ficando empatadas com números de respostas iguais e o aplicativo do *google maps* ficou em 3 lugar com base nas respostas (fig.6).

Figura 6 - Resultado da pesquisa com o público



Fonte: Autora (2024)

A resposta citada anteriormente abre margem para a percepção que os entrevistados usam raramente serviços de aplicativos de viagem, visto que 18 pessoas não souberam responder e apenas 13 pessoas utilizam este tipo de serviço. Ainda sobre experiências, sobre a pergunta relacionada “Você já encontrou algum tipo de desafio quando foi procurar por lugares para visitar?” Os participantes citaram que em determinados momentos não encontravam pontos turísticos cadastrados em aplicativos - tendo que pedir ajuda aos moradores locais ou acessando a internet e a falta de sinalização e mensagens informativas nos aplicativos que auxiliam como usar o aplicativo.

O questionário se concluiu com a pergunta “O que você gostaria de ver em um aplicativo de viagens?” Questionamento formulado para saber mais sobre as experiências

dos usuários - Importante para ter descobertas sobre quais funcionalidades eles desejam, visando ajudar na hora de criar uma boa experiência e evitar problemas futuros. Os entrevistados responderam que gostariam de ver opções de hospedagens, restaurantes, parques, barzinhos, pontos turísticos, farmácias, lojas, melhores horários para visitar e um mapa para calcular rotas e trajetos (APÊNDICE 2).

Sendo assim, a partir do recolhimento desses dados foi possível perceber que as cidades do Brejo Paraibano mais visitadas são Bananeiras e Areia por possuírem um maior investimento em turismo e em marketing digital, o que dar espaço para demonstrar a falta de conduta das demais cidades sobre esse assunto. Os entrevistados prezam por praticidade, funcionalidade e rapidez durante a utilização de aplicativos de viagens e buscam dispositivos que disponibilizem essa experiência visto que, relataram que sofreram os problemas durante a interação de aplicativos de viagem que não possuíam esses requisitos.

A partir do conteúdo apresentado acima, foi possível entender as características e opiniões de usuários sobre suas experiências no turismo é tendo isso com base, será construído e idealizado a criação do aplicativo Brejo Tour, com funções que auxiliam de maneira prática as necessidades dos potenciais usuários do aplicativo.

6. ANÁLISE E SÍNTESE

6.1 ESTRATÉGIA 2

A melhor forma de descobrir exatamente o que os usuários consomem é por meio da realização de pesquisas de mercado, cujos resultados serão fundamentais num eficiente sistema de informações. Portanto, a partir de agora será detalhada a análise da interface de aplicativos com propostas similares: *Roterin*, *Tripify* e *Desbrava*, devido serem aplicativos que possuem funcionalidades similares/iguais a função proposta no objetivo geral do projeto. Em cada uma das observações foram considerados fatores como funcionalidade, cor e estrutura.

6.2 ANÁLISE DE CORRENTES E SIMILARES

a) Roterin

Análise funcional

A principal proposta do aplicativo *Roterin* é possibilitar que as pessoas possam criar itinerários personalizados de forma simples e instantânea. Com ferramentas que oferecem possibilidades do viajante montar seu próprio roteiro para mais de 150 destinos no mundo.

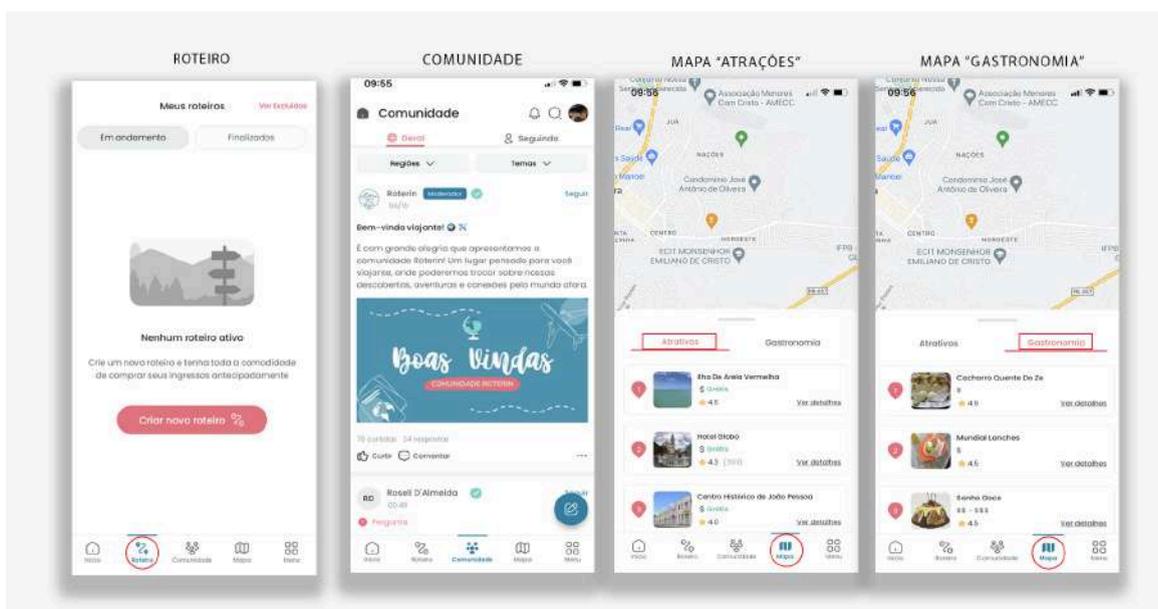
Análise de cores

O aplicativo possui a cor azul como principal na sua identidade visual e as cores rosa e branco como cor auxiliar, sendo usadas para criação das ilustrações presentes no aplicativo, criadas em diferentes tonalidades, matizes e saturação.

Análise estrutural

O aplicativo exibe 5 funções em sua tela inicial, as quais são organizadas na parte inferior da interface que auxiliam o usuário durante a experiência de uso da interface, sendo elas: início, roteiro, comunidade, mapa e menu. A aba “Início” trata-se da página inicial do app onde se encontra informações e sugestões sobre possíveis destinos e localizações que possam interessar os usuários de conhecerem, permitindo a rolagem lateral para o acesso de mais conteúdo e pesquisa (fig.7).

Figura 7 - Análise do aplicativo Roterin



Fonte: Autora (2024)

O aplicativo possui um diálogo simples e intuitivo, o sistema de navegação se mantém constante, a quantidade de ações para realizar as tarefas é aceitável, como também todas as páginas mantêm a identidade visual, no entanto não possuem botão da ação (Voltar) nas subtelas.

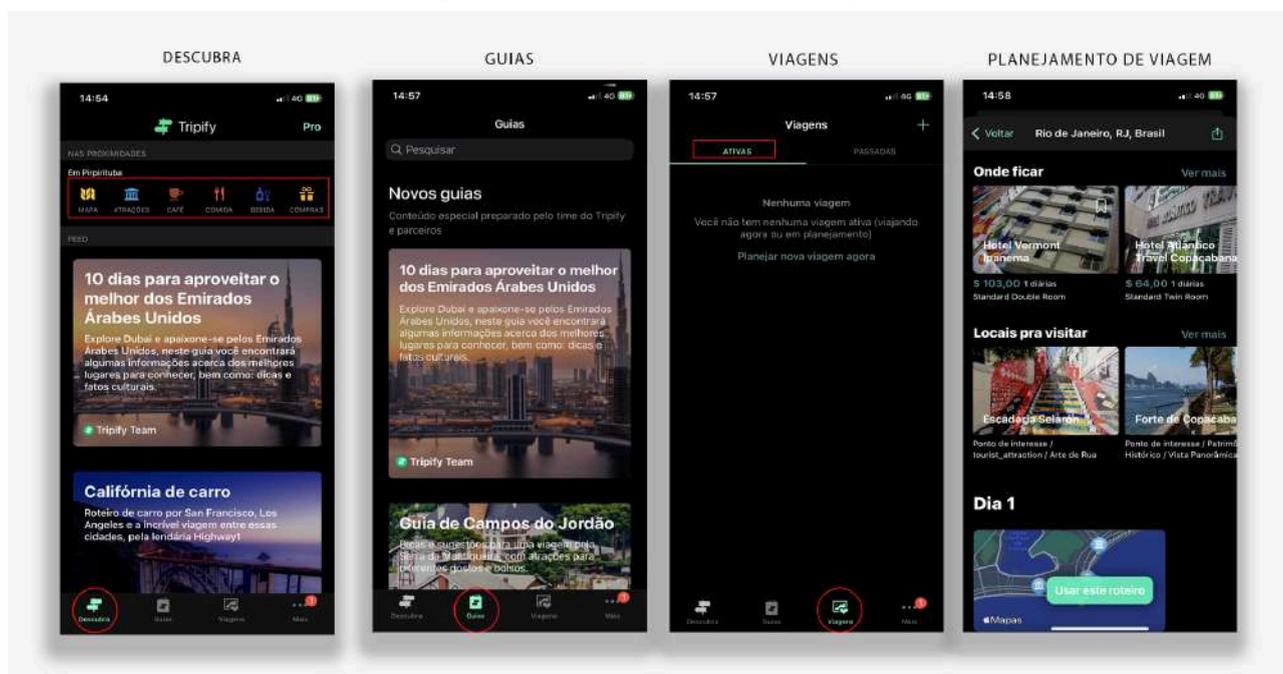
b) Tripify

Análise funcional

O *Tripify*, ao contrário do *Roterin*, requer pagamento por um plano anual para acessar algumas de suas funções. Ele foi desenvolvido para planejar viagens de longo

prazo, principalmente internacionais, permitindo definir atividades diárias. O aplicativo organiza informações na sua diagramação sobre atrações em cada cidade do mundo, permitindo aos usuários favoritar locais, planejar roteiros diários e pesquisar hotéis.

Figura 8 - Análise do aplicativo Tripify



Fonte: Autora (2024)

Análise de cores

Diferente do aplicativo anterior, o *Tripify* só possui a cor verde como principal, e as cores, amarela, azul claro, azul escuro, marrom, laranja e amarela como cores secundárias sendo usadas nos ícones superiores do aplicativo. Sendo um aplicativo com interface estética simples, sem muita inovação e ilustrações gráficas (fig.8).

Análise estrutural

A tela principal do aplicativo apresenta um total de 10 ferramentas funcionais dispostas tanto na parte superior quanto inferior. No topo, há seis ferramentas: Mapa, Atrações, Café, Comida, Bebida e Compras, que ajudam os viajantes a encontrar os melhores lugares com base em suas preferências, o aplicativo atende as necessidades do usuário possuindo um sistema de navegação constante, não ocupa toda a largura da tela e os menus e as ferramentas aparecem sempre na mesma posição, no entanto diversos pontos podem ser aprimorados em termos do design de interface: cores e elementos gráficos/ ilustrações.

c) Desbrava

Análise funcional

A última escolha do aplicativo para se analisar, trata-se do “Desbrava”, um aplicativo móvel para o turismo de experiência no território paraibano, desenvolvido pelo formando Redlhey Michael Andrade Maciel (2019) em seu Trabalho de Conclusão de Curso.

A iniciativa de fazer o projeto nasceu do desejo de oferecer aos turistas uma nova perspectiva sobre os territórios da Paraíba, promovendo uma interação mais autêntica com os locais visitados. Permitindo que os visitantes experimentem os sons, histórias, cheiros e pontos de vista únicos de cada lugar, em contraste com o turismo tradicional, que muitas vezes se concentra em pontos turísticos pré-estabelecidos.

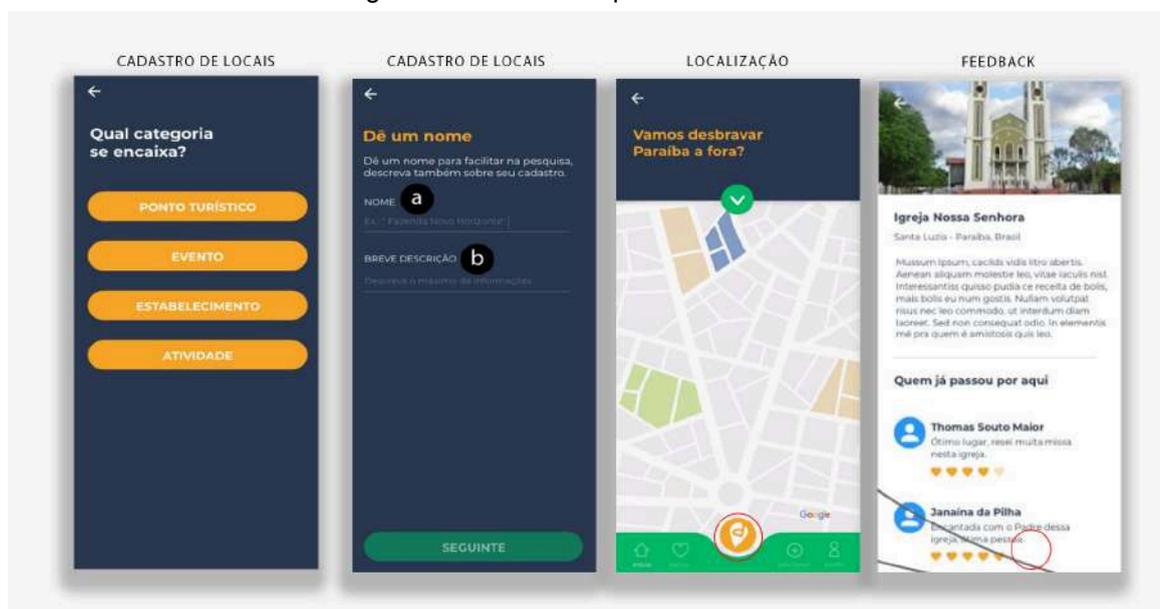
Análise de cores

As cores escolhidas conceituam alguns aspectos dos territórios paraibanos, simbolizando os tons de verde como a flora verde, o laranja relacionado ao nascer e pôr-do-sol e os tons de azul escuro com a presença do céu noturno, sendo usadas em textos, ilustrações e ícones.

Análise estrutural

O dispositivo móvel oferece quatro funções: Salvos para salvar lugares, Localização Simultânea para ativar a localização, Cadastro de Pontos Turísticos para adicionar locais e Pesquisa e Feedback para avaliar pontos turísticos, estabelecimentos e atividades.

Figura 9 - Análise do aplicativo Desbrava



Adaptado: Maciel (2019)

É perceptível que o protótipo do aplicativo criado, possuem ferramentas específicas que fornecem usabilidade e ajuda o usuário a se situar em relação às atrações turísticas presentes na Paraíba, se tornando também uma fonte de informação por meio da existência da aba “*feedback*” e a oportunidade de se ter um cadastro de pontos turísticos, estabelecimentos e atividades (fig.9).

O protótipo oferece uma ferramenta de ajuda, o usuário tem controle sobre a interface (pode cancelar, desistir ou desfazer ações) e os botões de ações aparecem próximos aos itens que se relacionam e por fim todas as páginas mantêm a identidade visual. Como conclusão, após uma análise detalhada, é possível constatar que os concorrentes analisados são dispositivos com ferramentas e funções bastantes semelhantes em termos de usabilidade, atendendo às necessidades e objetivos dos usuários.

6.3 REQUISITOS E RESTRIÇÕES

Os requisitos de conteúdo da interface foram elaborados com o objetivo de oferecer ao usuário a sensação de se estar visitando as cidades do Brejo por meio da interface. A seguir, um quadro detalhado com requisitos e restrições desejáveis para o aplicativo:

Quadro 1 - Requisitos e Restrições

REQUISITOS	RESTRIÇÕES
Atualização instantânea de informações	Mapa com direcionamento para o Google maps, com o objetivo de informar em tempo real locais próximos do usuário.
Design condizente	A interface deve possuir características visuais condizentes com as cidades do Brejo Paraibano, tendo elementos visuais com formas arredondadas e dinâmicas
Estética aventureira	Ter elementos visuais que reforcem e aforem os usuários a viajarem.
Design auxiliar	Permitir uma fácil navegação entre as categorias de locais apresentados no aplicativo.

Fonte: Autora (2024)

7.IDEAÇÃO

7.1 ESCOPO

Para evitar ambiguidades nas decisões é crucial contar com especificações funcionais bem redigidas as quais desempenharam um papel fundamental na execução do projeto. Com esse objetivo em mente, foram estabelecidas funcionalidades, tais dados podem ser observados no quadro 2, a seguir:

Quadro 2 - Funcionalidades do aplicativo

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Geolocalização (Google maps)	Localizar e sugerir restaurantes, atrações turísticas, hospedagem e eventos culturais com base na posição geográfica do usuário.
Contatos	Campo com dados e contatos de guias turísticos para que haja uma fácil comunicação entre usuários e guias turísticos.
Feedback	Incluir comentários e avaliações por estrelas nos estabelecimentos, atividades e pontos turísticos.
Favoritos	Campo com locais favoritos do usuário.

Fonte: Autora (2024)

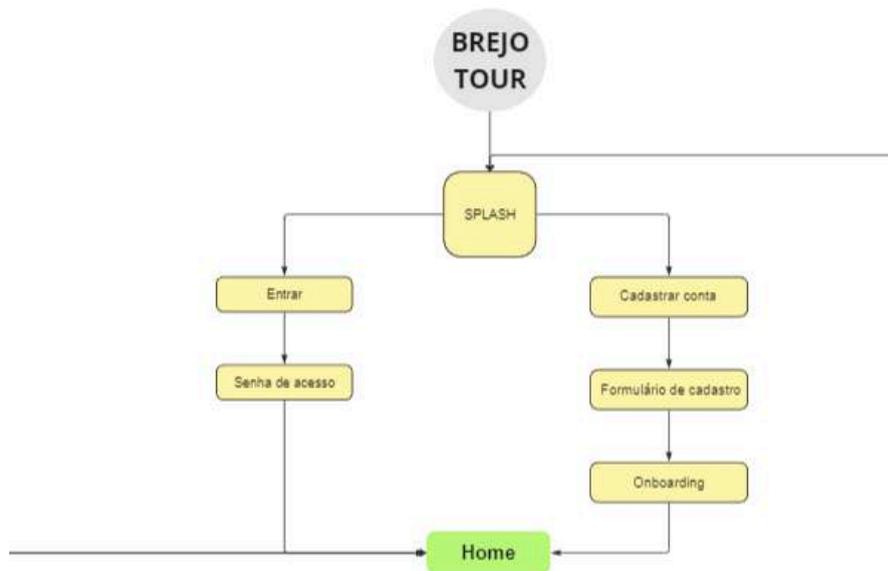
As funções que estarão disponíveis no aplicativo foram desenvolvidas com base nas respostas dos entrevistados, com o objetivo de permitir que os usuários possam pesquisar por pontos turísticos, estabelecimentos e atividades relacionadas ao turismo, por meio de um API do google maps, visando auxiliar os turistas com rotas e trajetos durante durante seus passeios.

7.2 ESTRUTURA

A arquitetura do aplicativo, também conhecida como *sitemap*, é um elemento essencial na arquitetura da informação. Pereira (2019) destaca que essa técnica é utilizada para comunicar a estrutura hierárquica das seções e como o conteúdo é organizado entre elas. Através do *sitemap*, é possível compreender o conteúdo presente no aplicativo. Nesta etapa é possível visualizar os eventuais caminhos a serem seguidos

pelo usuário e os elementos previstos em cada tela do aplicativo, como pode ser visto abaixo na (fig.10).

Figura 10 - Sitemap do aplicativo Brejo Tour 1

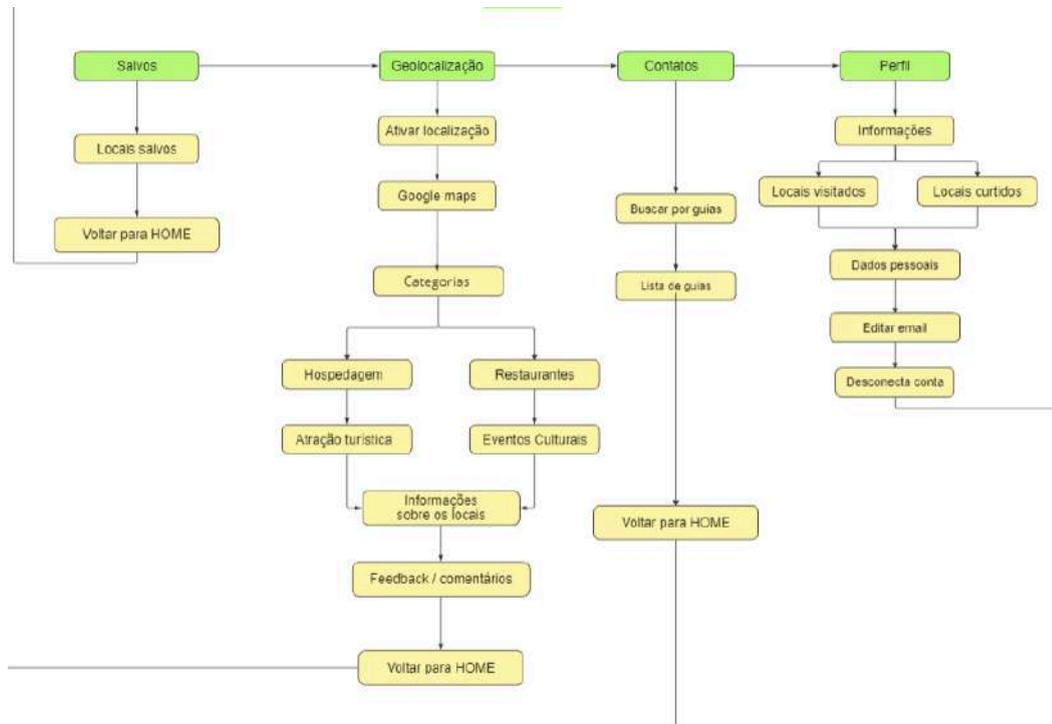


Fonte: Autora (2024)

O fluxo do aplicativo foi dividido em três partes (fig.11), sendo elas: *onboarding*, tela principal, lugares favoritos, mapa interativo com sugestões de locais para se visitar e por fim uma aba com números de contatos com a intenção de facilitar a comunicação entre viajantes e guias turísticos na hora de se agendar um passeio¹.

¹ Para melhor visualização acessar este link:
https://miro.com/app/board/uXjVNrnrjTM=?share_link_id=886521024515

Figura 11 - Sitemap do aplicativo Brejo Tour 2

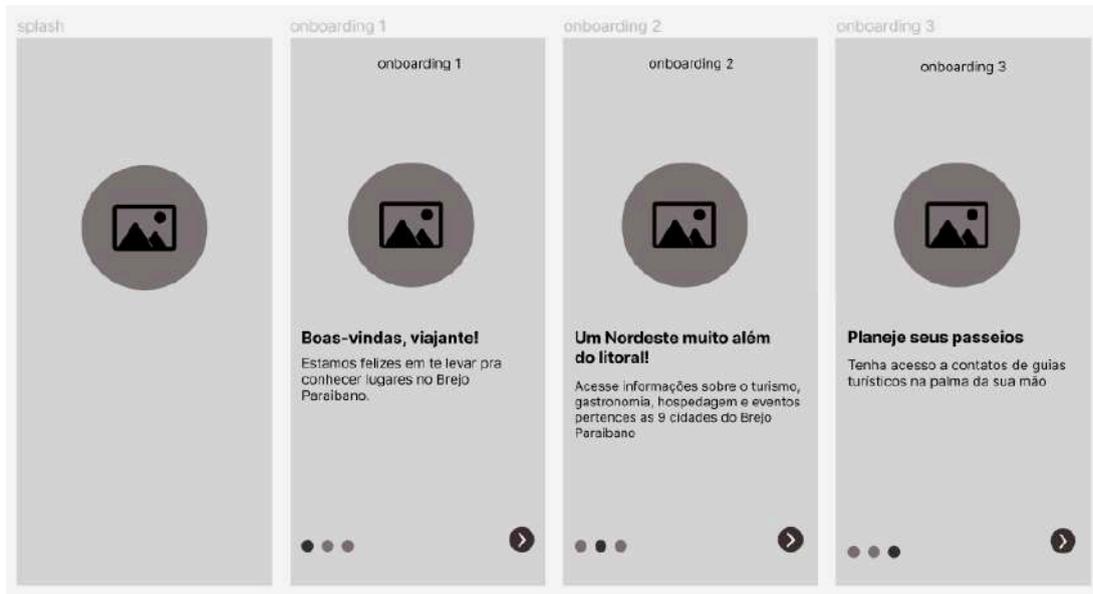


Fonte: Autora (2024)

7.3 WIREFRAMES

Os wireframes, também conhecidos como protótipos de baixa fidelidade, têm como principal objetivo definir o conteúdo, hierarquia e funcionalidades de uma página. Por serem mais focados em demonstrar a função do que em causar impacto emocional, esses wireframes são representados em tons de cinzas com indicações visuais (Pereira, 2019).

Figura 12 - Wireframes onboarding



Fonte: Autora (2024)

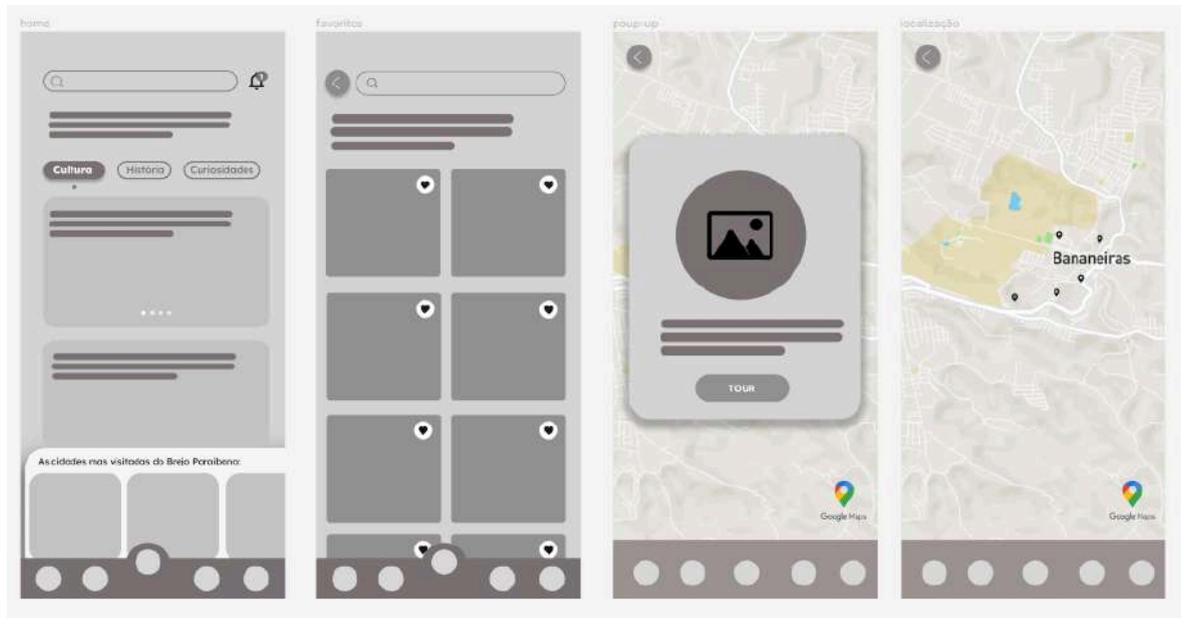
Figura 13 - Wireframes cadastro



Fonte: Autora (2024)

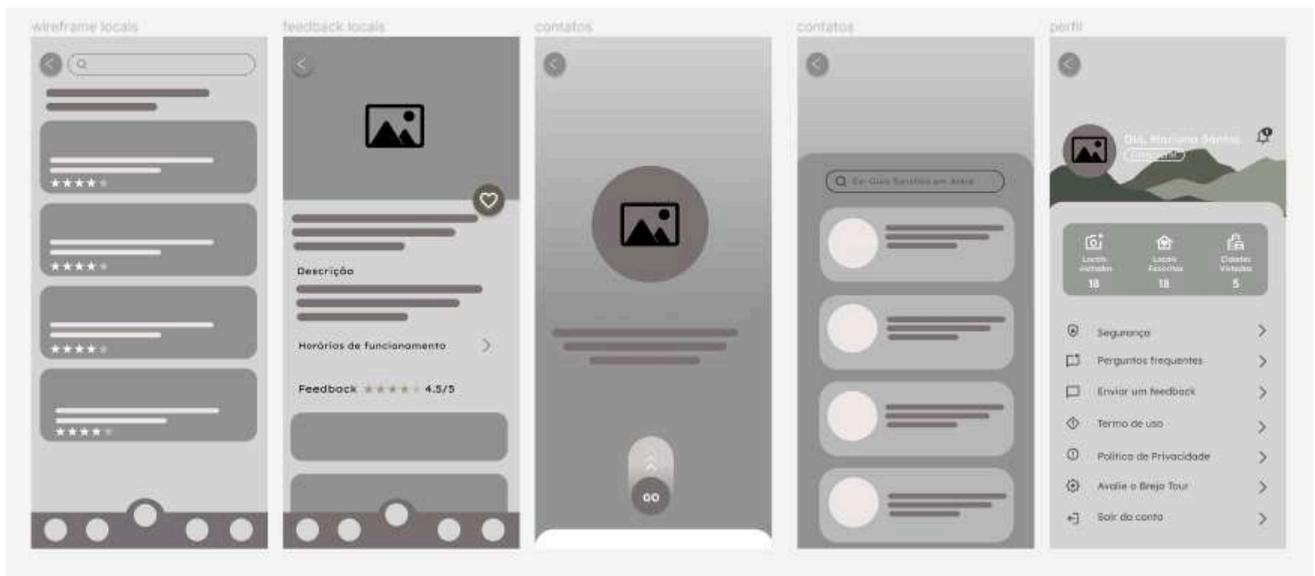
Nas (figuras 12 e 13) foram criadas as *wireframes* da tela *onboarding*, introduzindo os usuários sobre aplicativo móvel, para em seguida se fazer a coleta de informações dos usuários para o cadastro da conta. Foram elaborados os *wireframes* das telas de início, locais favoritos, *pop-ups* (*cards* de informações) e a tela de geolocalização onde serão ofertadas indicações de locais disponíveis nas cidades: Atrações, gastronomia, eventos e hospedagem (fig.14).

Figura 14 - Wireframes tela principal, locais favoritos, pop-up e mapa



Essas últimas telas representam respectivamente: As *wireframes* das listas de opções de locais e das descrições que serão são padronizadas para todas as nove cidades, a tela com os contatos turísticos disponíveis e por fim o perfil do usuário (fig.15)

Figura 15 - Wireframes opções dos locais, feedback, contatos e perfil



Fonte: Autora (2024)

8 PROTOTIPAÇÃO

8.1 CONSTRUÇÃO LOGOTIPO

Buscou-se construir um design visual que ilustrasse um nordeste sem praia, dando ênfase às paisagens das serras; com mata atlântica, rios e cachoeiras. Em que, diversos segmentos turísticos se entrelaçam: desde o ecoturismo e aventura até o turismo histórico, cultural, religioso e gastronômico.

Portanto, foi feita uma pesquisa digital sobre as características das cidades (fig.16) e a partir disso, se pode perceber que o processo de formação territorial do Brejo Paraibano está inserido na unidade geoambiental no planalto da Borborema, que apresenta um relevo movimentado, com vales profundos e estreitos dissecados (Rodrigues, 2012, pg. 34). O planalto da Borborema estende-se por vários estados do nordeste do Brasil e está presente ao redor das cidades do Brejo Paraibano.

Figura 16 - Painel visual de locais pertencentes ao Brejo Paraibano



Fonte: Elaboração própria com imagens do acervo da Internet (2024)

Como primeira parte do conceito, foi pensado na utilização do formato do símbolo “Pin” referente a localização como base para a criação da logo, por associar a ação de descoberta e locomoção (fig.17).

Figura 17 - Símbolo “Pin”

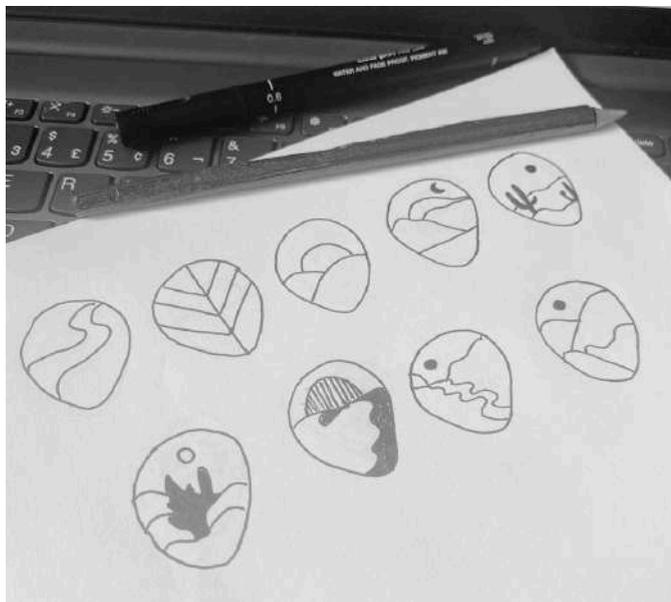


Fonte: flaticon.com

A maioria das ilustrações foram criadas com elementos semelhantes: montanhas e estradas com o objetivo de manter um estilo da ilustração estruturado e condizente com o que já foi abordado anteriormente.

Na geração de alternativas (fig.18) teve como orientação: elemento que remetesse à funcionalidade principal do aplicativo (geolocalização) - por isso o uso do símbolo “pin” e elementos atribuídos à natureza: montanhas, sol e estradas e plantas. Durante a conversão para o meio digital, percebeu-se a barreira da redução para propostas que envolviam a representação da logo, o que levou à seleção de propostas que não perdessem sua legibilidade na hora da redução.

Figura 18 - Geração de esboços



Fonte: Autora (2024)

Após a avaliação dos requisitos elencados anteriormente, foram escolhidas 3 alternativas para serem vetorizadas, tendo como fator decisivo a melhor representação do conceito do aplicativo e a redução de tamanho, foi selecionada a Proposta 2 .

Figura 19- Propostas vetorizadas



Fonte: Autora (2024)

O logotipo foi desenvolvido com a utilização de 3 tons presentes na paleta de cores, a proposta 2 foi escolhida, pois juntando todas as partes, se criou um símbolo que representa a localização (por meio do círculo amarelo que dá forma para o elemento “pin” e para o “sol”) conseguindo simultaneamente transmitir as características da região do brejo (montanhas).

Figura 20 - Variações do logotipo



Fonte: Autora (2024)

Criou-se também versões contornos - negativo e positivo com o objetivo de serem utilizadas em fundos escuros, auxiliando a apresentação da logo em situações onde não for possível a aplicação da versão das cores (fig.20).

Para elaboração do naming, a escolha do nome partiu da ideia de demonstrar todo o conteúdo que está presente dentro do protótipo: pontos turísticos, opções de hospedagem, restaurantes e eventos. Oferecendo informações e comentários sobre os lugares visitados, como também descrevendo as oportunidades que um passeio nas regiões exibidas podem proporcionar. Portanto, o nome Brejo Tour foi escolhido com o objetivo de constatar um conceito de uma viagem organizada e detalhada; divulgando a gastronomia, a cultura, história e atrativos das cidades por meio de textos informativos, imagens e ilustrações.

SELEÇÃO TIPOGRÁFICA

Foram selecionadas para a criação do projeto duas famílias de fontes gratuitas, sendo elas: *Aclonica* (utilizada para o projeto visual do aplicativo) e a *Lexend* (fonte utilizada para o compor os textos presentes no aplicativo, como também foi usada na palavra “tour” no naming). Na seleção da tipografia para o logotipo, buscou-se uma fonte moderna sem serifa de fácil percepção (fig. 21).

Figura 21 - Tipografias escolhidas



Fonte: Autora (2024)

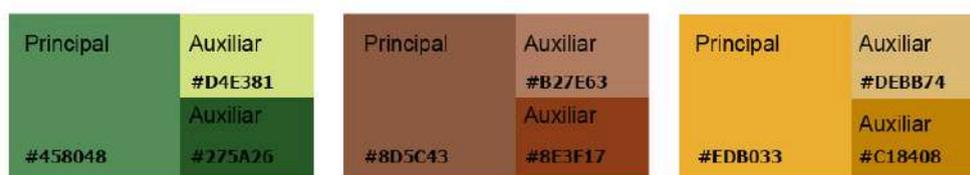
A partir disso a fonte escolhida foi a *Aclonica* que faz parte da coleção do *Google Fonts*. Uma tipografia com fonte forte, letras limpas, com altura generosa para uma sensação mais amigável e estilo de letra facilmente legível, perfeita para exibir o naming do aplicativo. A segunda escolhida foi a *Lexend* que assim como a anterior também faz parte do acervo do *Google Fonts*, tipografia com boa legibilidade. Essa tipografia se

destaca por ter caracteres distintos que evitam confusão, variados pesos, mais espaço em branco e uma altura maior.

SELEÇÃO DE CORES

A paleta de cores foi extraída do painel visual das características, paisagens e singularidades das cidades do Brejo, cada uma das três principais cores refletem as cores predominantes dos painel visual, como também os elementos da natureza: matas, estradas e nascer/pôr do sol, portanto foram escolhidas 3 cores para a identidade visual do aplicativo: verde, marrom e amarelo (fig.22).

Figura 22 - Paleta de cores



Fonte: Autora (2024)

As três cores contam com variações de luminosidade, tendo as cores principais como base as combinações, transferindo dinamicidade às ilustrações, no logotipo e em alguns elementos da interface: botões de navegação, subtítulos e ícones criando destaque entre as telas.

SELEÇÃO ICONOGRÁFICA

Na seleção de iconografia se priorizou um banco de ícones gratuitos, com ampla variedade de símbolos, com base nisso o banco escolhido foi o *Material Icons da Google*, disponível nos *plugins* do *software figma*.

ILUSTRAÇÕES E IMAGENS

Para as ilustrações, buscou-se ilustrar elementos que referenciam pontos turísticos e características do Brejo Paraibano, com traços simples e dinâmicos de fácil entendimento visual. Ao todo foram feitas 15 ilustrações, sendo elaboradas para as telas de *onboarding* e *poup-ups*, apresentadas a seguir (fig.23)

Figura 23 - Ilustração para tela onboarding



Fonte: Autora (2024)

Adiante, estas duas ilustrações (fig. 24) foram usadas para representar os *pop-ups* de informações pertinentes em relação ao horário de funcionamento e a aba das cidades de Matinhas e Borborema respectivamente. Essa última ilustração foi criada com o intuito de gerar alerta e informação de que as duas cidades citadas anteriormente não possuem opções de hotéis nas suas localidades.

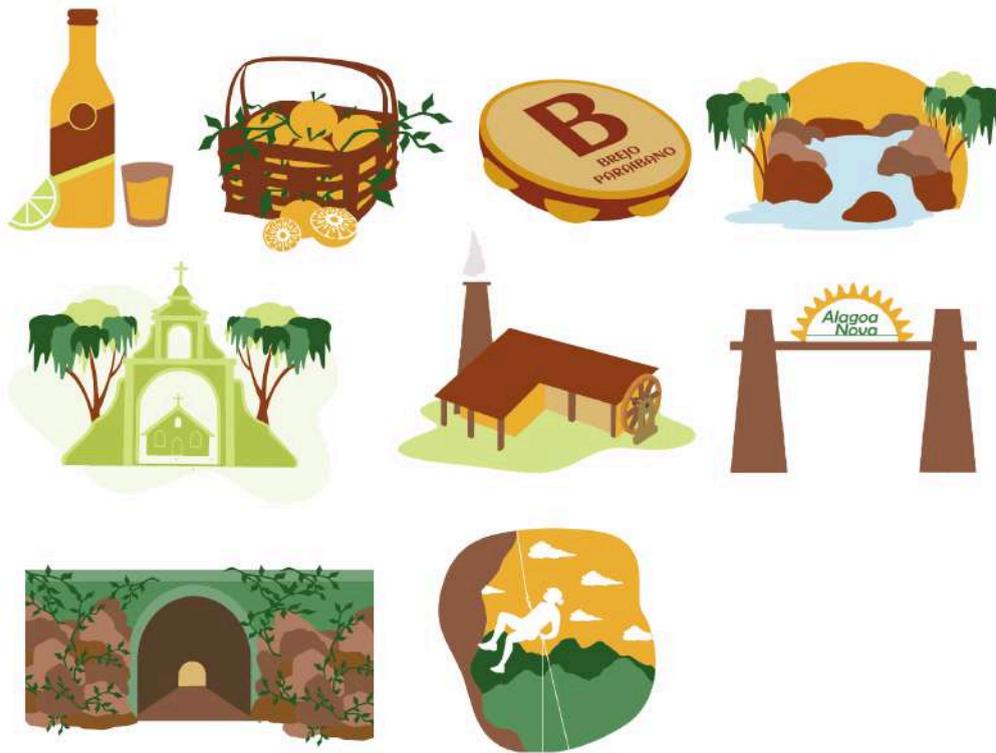
Figura 24- Ilustração *pop-ups* 1



Fonte: Autora (2024)

Nessas últimas ilustrações buscou transmitir os conceitos e características atreladas as cidades do Brejo Paraibano: A caçaça faz referência a cidade de Areia conhecida por sua produção e exportação das caçaças, a segunda traz o elemento da laranja buscando representar a cidade Matinhas conhecida por sua festa anual da Laranja, a terceira ilustração faz referência a cidade de Alagoa Grande conhecida por possuir um memorial dedicado a Jackson do Pandeiro (fig. 25) .

Figura 25 - Ilustração para *pop-ups* 2



Fonte: Autora (2024)

A quarta ilustração simboliza uma cachoeira e faz menção a cidade Bananeiras, muito visitada em virtude da cachoeira do roncador, a quinta ilustração trata-se do santuário do Padre Ibiapina situada na cidade de Solânea ponto turístico religioso muito conhecido, por conseguinte a ilustração de um engenho faz referência a cidade de Serraria que possui belos casarão de engenhos preservadas.

Foi feita uma ilustração do pórtico da cidade de Alagoa Nova, o Portal denominada de Pedro Moreno Gondim que leva este nome em homenagem ao alagoa-novense e ex-governador, tendo sua localização na entrada da cidade, a criação do portal tem influência do período dos engenhos, sendo as colunas duas chaminés ou como popularmente chamam, “bueiros”, acima uma moenda, peça presente no maquinário dos engenhos.

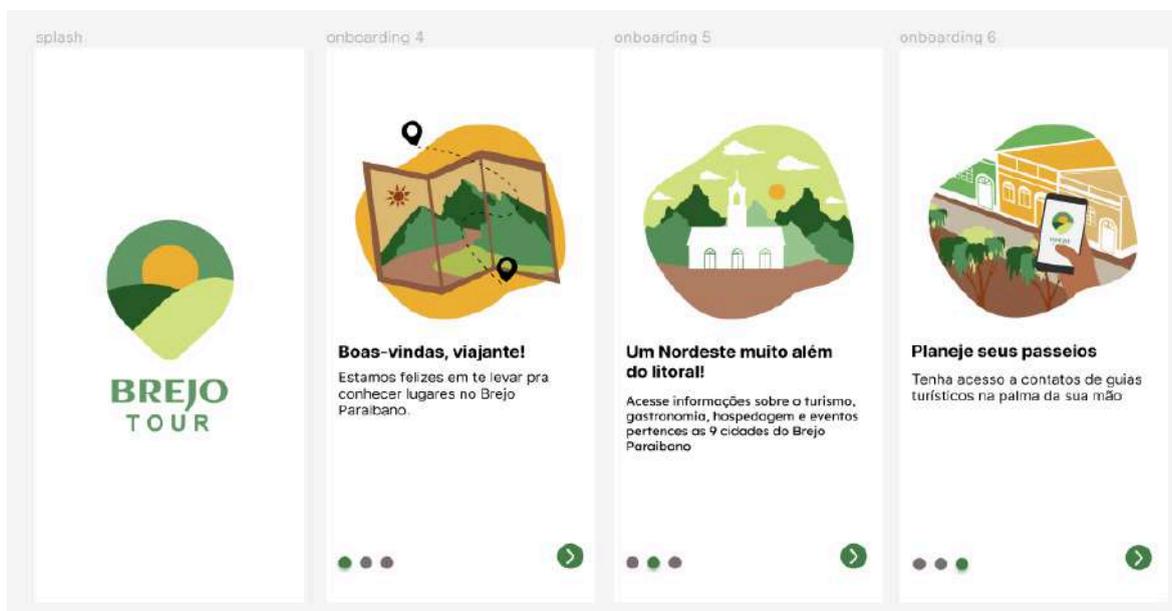
A oitava ilustração trata-se do Túnel Serra da Samambaia localizado na cidade de Borborema, a última ilustração faz a representação da cidade Pilões conhecida por ter a Pedra do Cruzeiro onde se encontra o maior rapel do Nordeste com mais de 200m.

8.2 DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

Ao todo foram geradas aproximadamente 318 telas para o protótipo do aplicativo e elas se encontram hospedadas na plataforma online Figma, onde é possível simular o uso do aplicativo. O conjunto completo das telas do protótipo está [neste link](#).

ONBOARDING

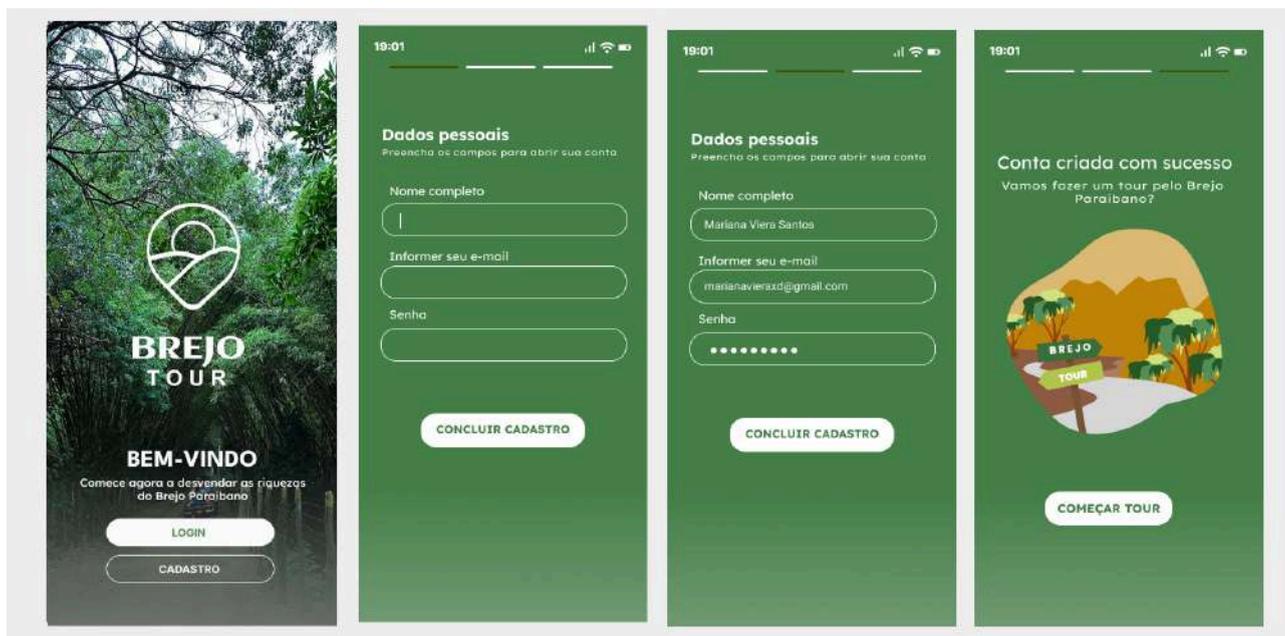
Figura 26 - Telas de onboarding



Fonte: Autora (2024)

O *onboarding* trata-se das primeiras telas que os usuários visualizam assim que abrem o aplicativo, o objetivo das telas é receber e entusiasmar o usuário ao que lhe espera durante o uso do aplicativo após o cadastro (fig. 26 e 27).

Figura 27 - Telas de cadastro

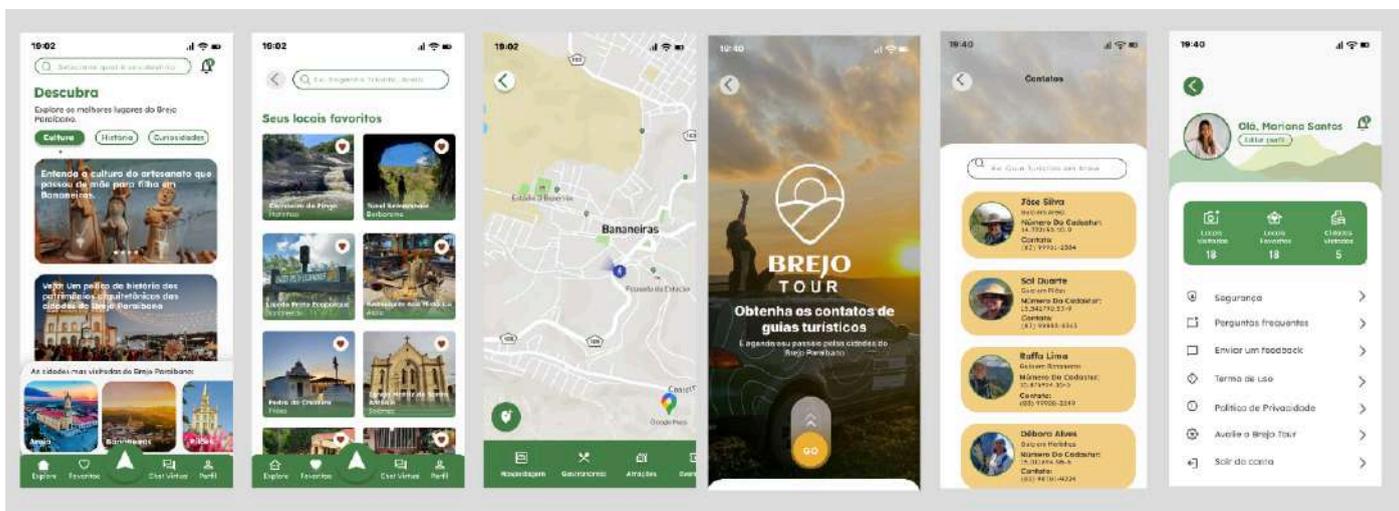


Fonte: Elaboração própria com imagens do acervo do google maps (2024)

TELAS DE FERRAMENTAS

A tela inicial do aplicativo ilustra um feed com informações sobre cultura, história e curiosidades sobre cada cidade do Brejo Paraibano, possuindo as ferramentas principais do aplicativo na barra inferior: explore, favoritos, mapas, contatos e perfil.

Figura 28 - Telas: Inicial, favoritos, mapa, contatos e perfil respectivamente



Fonte: Elaboração própria com imagens do acervo do google maps (2024)

A segunda tela (fig. 28) trata-se da aba de favoritos do usuário, onde o viajante tem acesso a todos os estabelecimentos ou pontos turísticos que tenham sido salvos em outro momento de navegação, dando continuidade a tela de geolocalização se foi utilizado imagens do plugin gratuito disponíveis no figma - o *figmap* com o intuito de simular o *Google Maps*. Assim como nas demais telas, na interface do mapa possui uma barra inferior com rolagem lateral com ferramentas indicando: Hospedagem, Gastronomia, Atrações e Eventos das nove cidades do Brejo Paraibano.

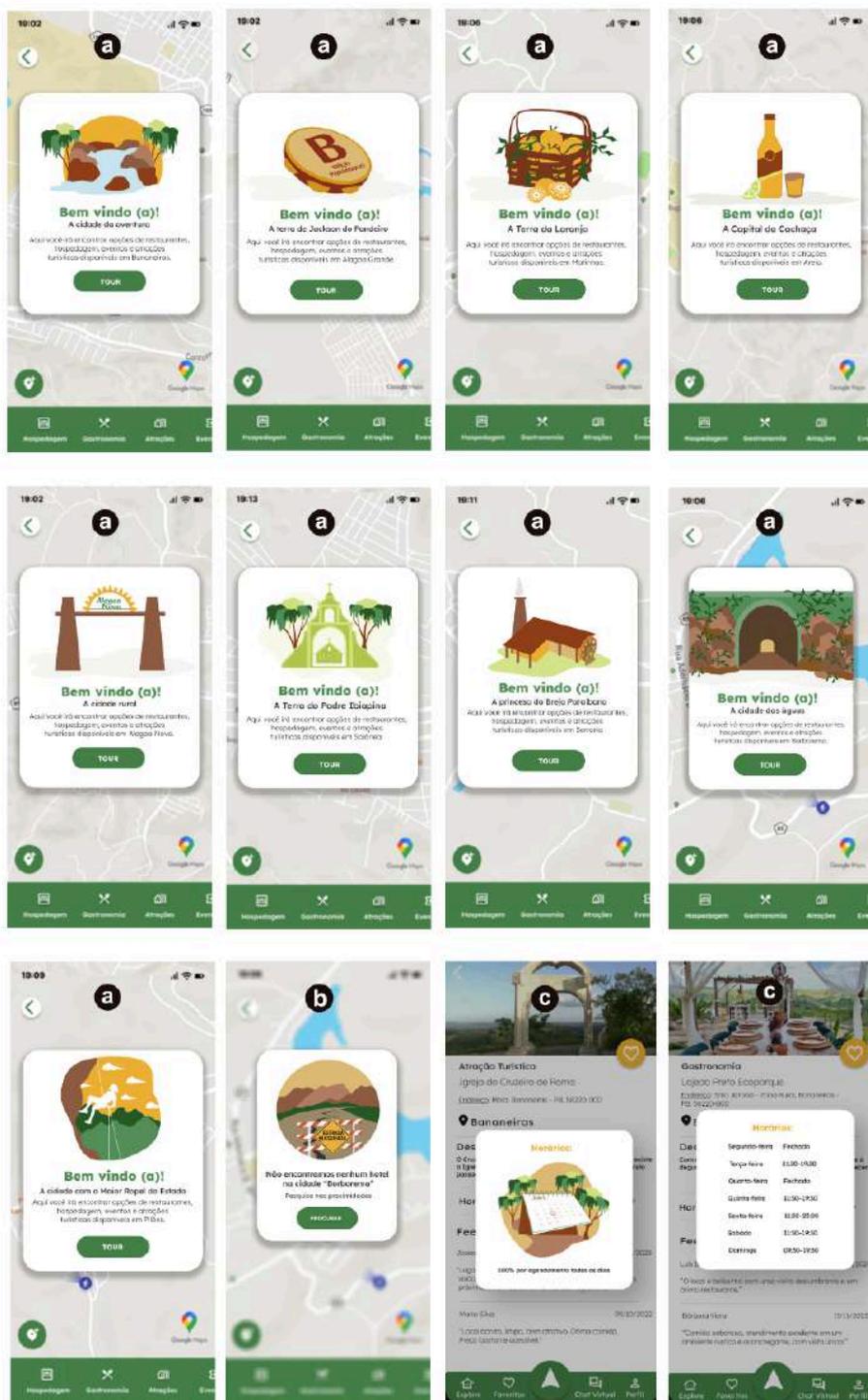
A antepenúltima tela da ilustra a ferramenta que possibilita os usuários encontrar os contatos de guias turísticos confiáveis de cada cidade, informando número para contato, número no Cadastur - cadastro que formaliza e legaliza os prestadores de serviços turísticos no Brasil, com o objetivo de melhorar e facilitar o processo de conversação, informações e agendamento de passeios turísticos. As informações ilustradas na aba de contatos foram encontradas na aba de turismo dos sites oficiais das prefeituras das cidades. Por fim, a última tela trata-se do perfil do usuário com configurações pertinentes a aplicativos em geral.

POP-UPS

Foram criados *pop-ups*, que serão utilizadas dentro do aplicativo com o objetivo de reforçar o conceito de tour que o protótipo busca trazer para os usuários, sendo uma espécie de janela utilizada para trazer referências e informações de ferramentas dispostas no aplicativo.

As telas **(a)** se referem aos *poup-ups* presentes nas seções de cada cidade, tornando-se a primeira tela que os usuários visualizam assim que se muda a localização de uma cidade para outra, sendo um espaço de boas-vindas aos viajantes, informado que partir adiante será dispostos um lista com as melhores opções de hospedagem, restaurantes, pontos turísticos e eventos anuais de cada cidade. Assim como se utilizou de imagens para se referir às características das cidades, também se utilizou de apelidos que cada cidade possui. A tela **(b)** se refere aos *poup-ups* que se encontram apenas nas cidades de Matinhas e Borborema, criado com o objetivo de alertar o usuário que a cidade não possui hotéis nas regiões (fig.29)

Figura 29 - Telas *pop-ups* do aplicativo



Fonte: Elaboração própria com imagens do acervo do google maps (2024)

As telas (c) são *pop-ups* criados para informar sobre o horário de funcionamento dos estabelecimentos e atrativos, o primeiro possui uma ilustração com um calendário com o intuito de informar que atração desejada só funciona por meio de agendamento

prévio, diferente da tela anterior a última tela ilustra um *pop-up* descritivo em texto com os horários disponíveis dos locais.

MAPA

Ao apertar o botão de “rota” **(a)** o usuário é direcionado a tela dos mapas (Fig. 30), onde poderá visualizar a barra de rolagem lateral **(b)** com as ferramentas que indicam Hospedagem, Gastronomia, Atrações e Eventos das nove cidades do Brejo Paraibano de acordo com sua geolocalização

Figura 30 - Telas do sistema de geolocalização



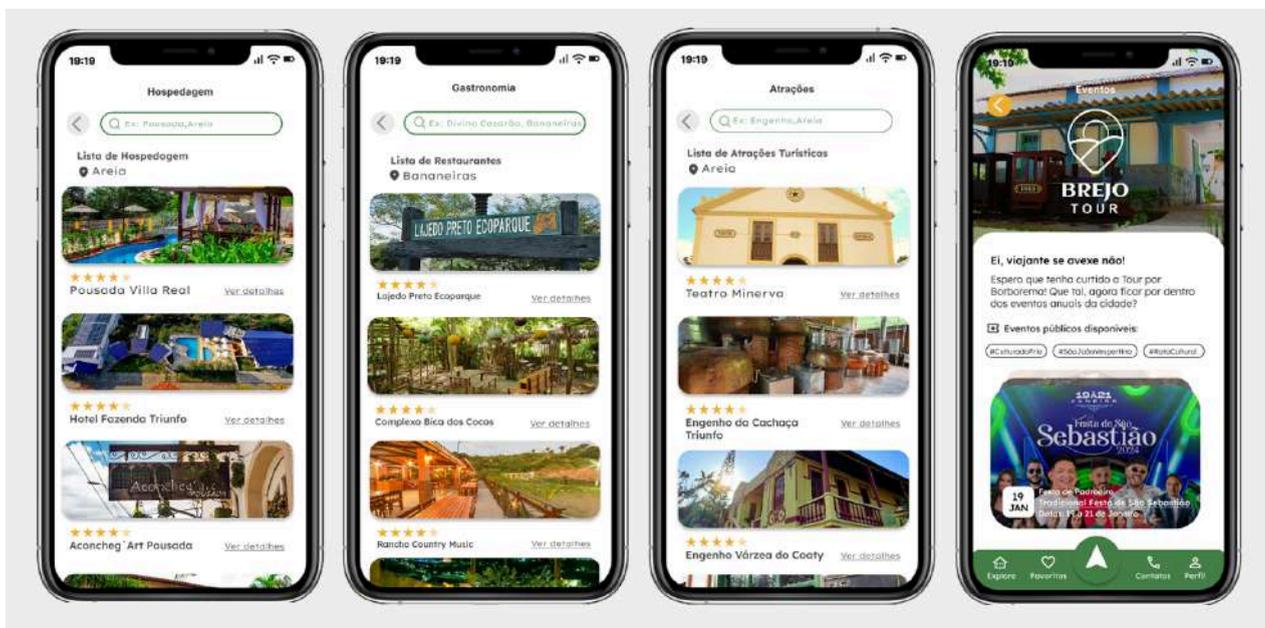
Fonte: Elaboração própria com imagens do acervo do google maps (2024)

No ícone **(c)** o usuário tem a oportunidade de escolher outras cidades para turistar, ao clicar em uma determinada cidade ele é redirecionado para outra página, tendo a tela *pop-up* **(c)** como principal visão, a partir daí encontrará opções de Hospedagem, Gastronomia, Atrações e Eventos de outra cidade.

Toda a catalogação de escolha de locais para o aplicativo foi feita com base no serviço do *google maps*, tendo alguns critérios para essa escolha: foram escolhidos locais com avaliações acima de 4.3 estrelas, com comentários sólidos e confiáveis, acima de tudo locais com registros de fotos e com feedback que comprovaram que aquele local estar disponível para visitaç o e turistificaç o. Todo o banco de imagem ilustrado tamb m foi escolhido pelo pr prio servi o do *google maps*, tendo algumas relacionadas aos eventos extra dos dos sites oficiais das prefeituras de cada cidade.

O usuário tem sempre a possibilidade de retornar à tela anterior ou acessar as ferramentas que se localizam na parte inferior das telas : home, favoritos, mapa, contatos e perfil nas abas de descrições dos locais listados como pode ser visto na (fig.31).

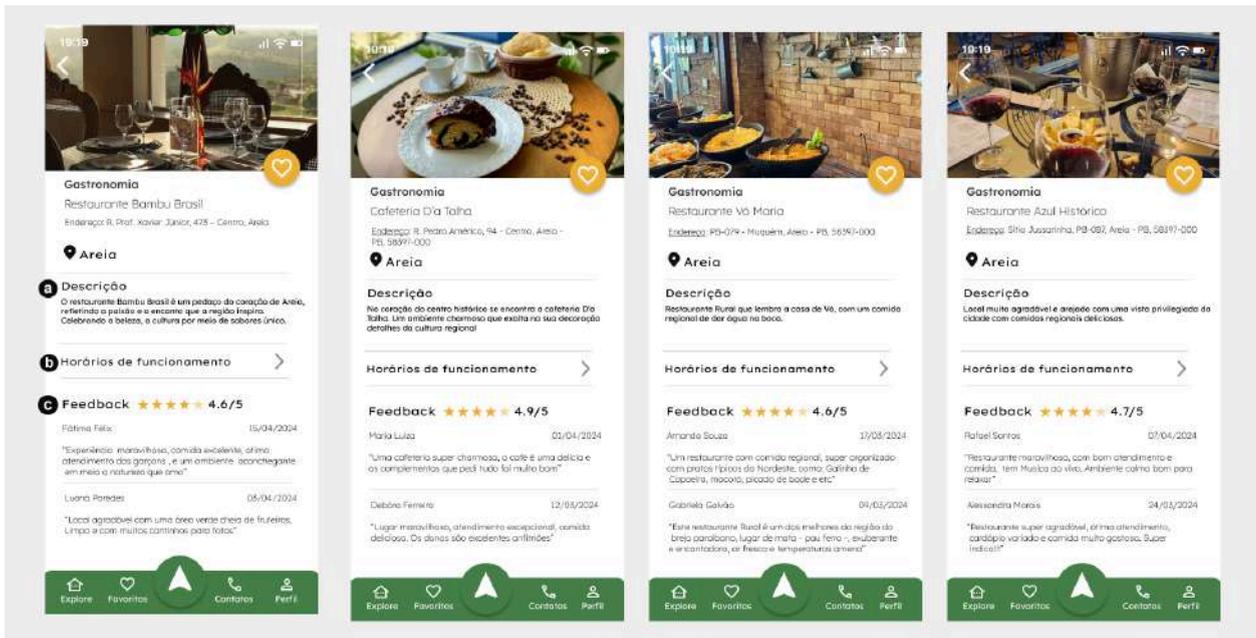
Figura 31 - Telas de opções de hospedagem, gastronomia, atrações e evento, respectivamente



Fonte: Elaboração própria com imagens do acervo do google maps (2024)

As telas de opções de hospedagem, restaurantes e atrações turísticas e eventos quanto às descrições de cada local são padronizadas (fig.31 e 32). Na parte de descrição são exibidos informações importantes para sinalizar e orientar os usuários por meio de avaliações e comentários.

Figura 32 - Amostra de descrição das telas dos restaurantes



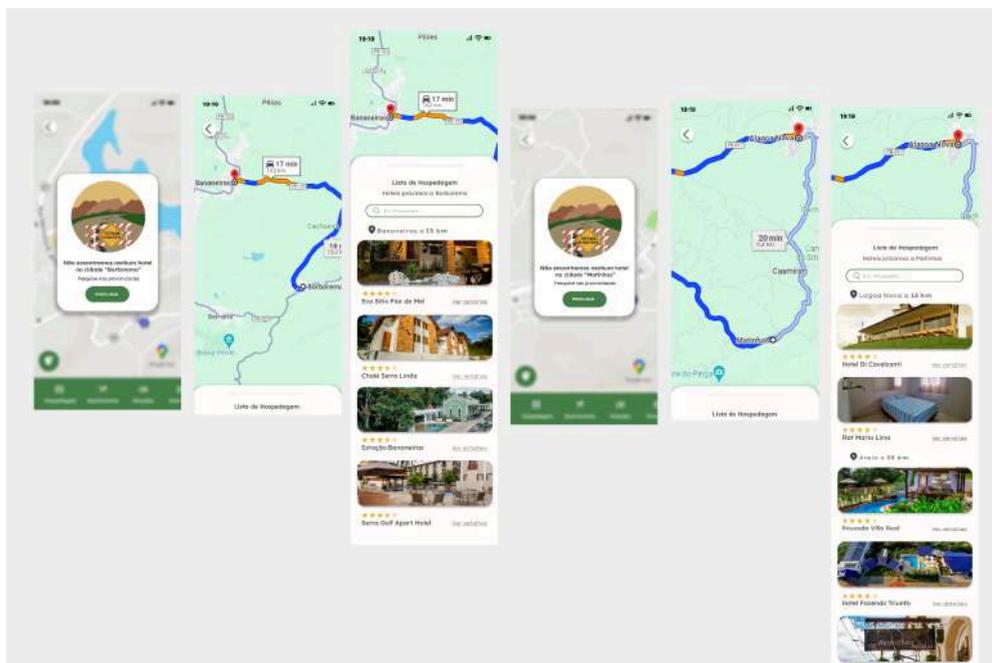
Fonte: Elaboração própria com imagens do acervo do google maps (2024)

Portanto, são sinalizados nas telas: nome do local, localização da cidade, endereço, texto descritivo com informações sobre o ambiente (a), horário de funcionamento (b) e feedback (c) com avaliações e comentários de turistas que já visitaram o local, além de possibilitar o usuário de salvar os locais para consultar depois.

Em quesito textual, nessa aba de descrição se buscou relatar os pontos positivos e curiosidades sobre os locais indicados, por meio das descrições (a) como também, por meio dos comentários dispostos nas telas (c). Já os dados com os horários, assim como os comentários e avaliações de estrelas foram retirados do próprio *google maps*.

Como falado anteriormente, as cidades Borborema e Matinhas não possuíam locais de hospedagem em seu território, pensando nisso o aplicativo sugere hotéis nas cidades próximas (fig.33), visto que as nove cidades abordadas neste trabalho, possuem sua instalação em uma região geográfica com um raio de 30 quilômetros de município a outro, permitindo assim que o viajante se desloque facilmente de um lugar a outro.

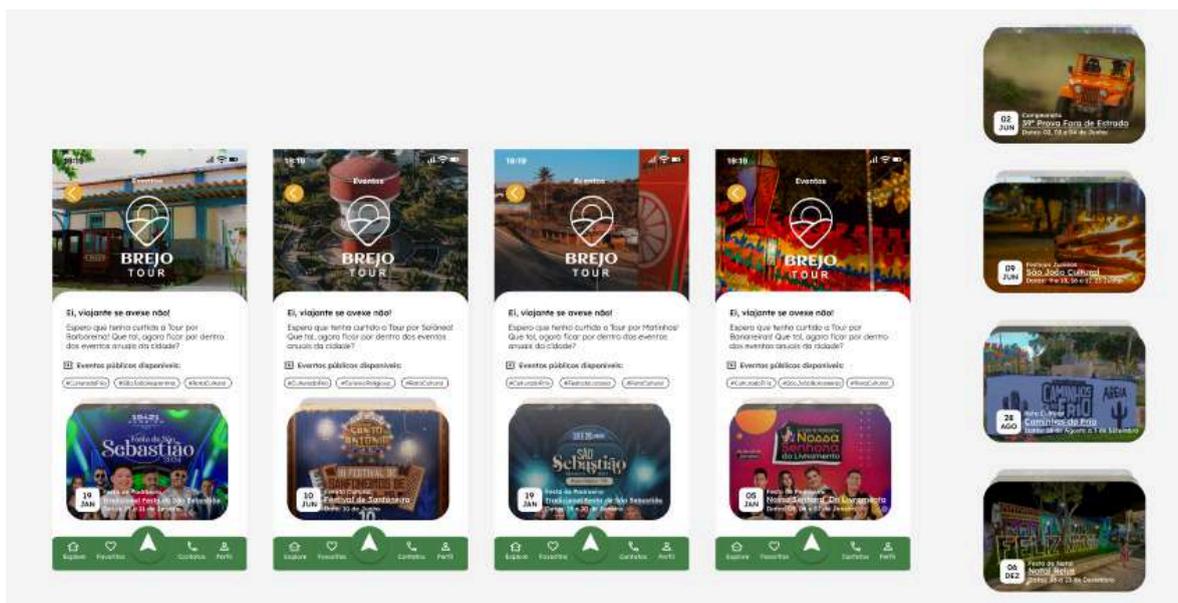
Figura 33 - Telas de hospedagem das cidades Matinhas e Borborema



Fonte: Elaboração própria com imagens do acervo do google maps (2024)

Sobre as listagens de eventos de cada cidade, buscou informações nos sites das prefeituras e nos instagram oficiais das cidades. Os eventos possuem “cards” com rolagem lateral onde são anunciadas festas anuais presentes em cada cidade: festa de padroeiro, São João, Rota Caminhos do Frio - Um projeto cultural elaborado pelo Sebrae com o objetivo de fortalecer e promover apresentações de teatro, dança, oficinas e shows de artistas nacionais e regionais e eventos de cunho natalinos (fig.34).

Figura 34 - Telas de eventos de algumas cidades



Fonte: Elaboração própria com imagens do acervo do google maps (2024)

8.3 TESTE DE USO

Após toda a prototipação se pode fazer um teste de usabilidade, com o objetivo de observar as possíveis dificuldades de interação dos usuários com o aplicativo, insights e sugestões que possam vir a gerar impacto positivo para a navegação e usabilidade.

O teste foi aplicado na sede da UEPB em Guarabira - local onde transitam a maioria dos entrevistados, que responderam ao questionário online no dia 10 de Abril de 2024 no período da tarde. O teste foi aplicado com 4 usuários em potencial (fig.35), onde receberam instruções e uma apresentação sobre os objetivos do aplicativo e suas principais funcionalidades, a partir daí se compartilhou o link do protótipo com usuários com o intuito de se iniciar o teste de usabilidade. O teste tem como principal objetivo observar a interação do usuário com os comandos e ferramentas do aplicativo e buscar apurar se o aplicativo proporcionou conhecimento e descobertas sobre os locais pertencentes ao Brejo Paraibano.

O questionário conta com 10 perguntas, sendo distribuídas em perguntas quantitativas com a escala de satisfação: insatisfeito, satisfeito e regular / perguntas qualitativas com o intuito de ouvir a opinião e sugestões dos usuários entrevistados. As perguntas aplicadas no teste de uso podem ser encontradas no (APÊNDICE 2).

Figura 35 - Teste com os usuários



Fonte: Autora (2024)

O teste foi realizado através do aplicativo do Figma, a pessoa observava a tela e ia externando as suas percepções. Após o final do teste eles responderam o questionário, o *feedback* recebido através do formulário foi ótimo. Na (fig. 36) é possível ver as respostas em relação à satisfação e percepção dos entrevistados em relação ao uso.

Figura 36 - Resultado do teste de uso



Fonte: Autora (2024)

O teste contou com duas mulheres e dois homens, em relação ao uso do aplicativo o entrevistados se declararam satisfeito com a usabilidade proposta pelo aplicativo, no entanto quanto a satisfação em relação ao número de passos para realizar

as ações no aplicativo, expressaram dificuldades para executar as tarefas, em virtude da instabilidade da rede de internet no dia do teste - o que necessitou de mais tempo para finalizar as tarefas, somando a isso, por se tratar de um protótipo com muitas telas o aplicativo acabava por demorar a carregar as páginas e a responder às ações do usuários entrevistados.

Sobre a satisfação em relação à organização das informações e satisfação com a identidade visual, os entrevistados alegaram estarem satisfeitos com a diagramação dos elementos/textos e com a interface temática legível, compreensiva e descomplicada proposta pelo aplicativo, no que diz respeito a recomendação do aplicativo para amigos, os entrevistados confirmaram que indicariam o protótipo para as pessoas mais próximas.

Com base nas respostas qualitativas, o teste conseguiu apurar percepções e pontos de vista dos entrevistados, a seguir estão alguns feedbacks sobre a percepção geral do aplicativo:

- O aplicativo Brejo tour tem potencial de crescimento para a cultura local, como também, tem o potencial para outras regiões do Brasil, trazendo mais informação, facilitando o turismo e como disse trazendo uma maior valorização da cultura local;
- É um ótimo aplicativo para auxiliar durante uma viagem.;
- O aplicativo é bem explicativo, contando com várias opções de restaurantes, lugares, hospedagens e eventos do Brejo paraibano;
- Um aplicativo com boa interface, bastante útil quando se for fazer uma viagem.

Sobre adquirir algum aprendizado por meio do aplicativo, os entrevistados relataram que conseguiram obter conhecimento sobre a cultura das cidades, gastronomia, locais de parada como hotéis/pousadas; características peculiares/ apelidos denominados que cada cidade possui.

Sobre as respostas obtidas na pergunta "O que mais gostaram no aplicativo?", os aspectos e percepções mais citados pelos entrevistados foram:

- O aplicativo ser fácil de manusear;
- O design da interface ser simples e intuitivo;
- O aplicativo possui um estilo mais "*clean*", com uma paleta de cores agradáveis.

- O protótipo possui um sistema completo de viagem com contatos de guias turísticos, com opções de locais para se hospedar, comer e turistar.

Em resumo, os usuários abordaram que gostaram dos textos, a forma de apresentação das categorias na página inicial e as informações de cada local contribuíram para uma interface com design limpo, conseguindo assim visualizar e conhecer locais do Brejo pouco conhecidos ou citados.

O questionamento sobre “O que você menos gostou no aplicativo?” e “Sugestões de melhoria para o aplicativo?” Com base na visão dos entrevistados, eles concluíram que o aplicativo é bastante completo com suas ferramentas e funcionalidades para se usar durante uma viagem ou excursão.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o desenvolvimento do trabalho, foi possível verificar que o objetivo geral do projeto foi concluído. Foram desenvolvidas interfaces que possibilitam a usabilidade e experiência do usuário durante viagens/ passeios em cidades do Brejo Paraibano.

O projeto apresentado procurou, através da criação de um aplicativo, auxiliar e dar visibilidade ao turismo no Brejo Paraibano, buscando contribuir para a conexão de potenciais visitantes - nordestinos e de outros estados, nas cidades do Brejo raramente citadas em pesquisas de relatório e no meio digital. Para o desenvolvimento deste projeto, utilizou-se da metodologia de (Garret, 2011), que abrange todas as etapas de desenvolvimento de uma interface, desde o entendimento das necessidades do usuário até a concepção da interface gráfica.

Os resultados obtidos através das pesquisas e análises foram satisfatórios, durante o desenvolvimento, foi possível proporcionar visibilidade e informações sobre os locais disponíveis e propícios para a turistificação na região do Brejo Paraibano. Dessa forma, o projeto foi concluído e testado pelos usuários, o que proporcionou uma perspectiva realista sobre a aplicação e a viabilidade do projeto. Em uma visão geral, o contato com a pesquisa, o processo e a documentação do trabalho foi uma experiência enriquecedora.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Luciene *et al.* **Configuração geoambiental e Dinâmica do Espaço Agrário Atual do Brejo Paraibano (PB), Paraíba, Brasil.** Revista Ciência Geográfica, [S. l.], v. 26, n. 01, p. 72–102, 2022. DOI: 10.18817/26755122.26.01.2022.2874. Disponível em: <<https://ppg.revistas.uema.br/index.php/cienciageografica/article/view/2874>>. Acesso em: 20 abr. 2024.

BONSIEPE, Gui. **Design do Material ao Digital.** Edição 1, editora Blucher, 1997.

CANDIOTTO, L. Z. P. **Elementos para o debate acerca do conceito de turismo rural.** Revista Turismo em Análise, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 3-24, 2010. DOI: 10.11606/issn.1984-4867.v21i1p3-24. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rta/article/view/14203>. Acesso em: 16 dez. 2023.

DE MEDEIROS SILVA, W. K *et al.* **Turismo e Desenvolvimento Regional: O Brejo Paraibano como Destino Turístico.** Revista FSA, [s. l.], v. 15, n. 1, p. 104–123, 2018. DOI 10.12819/2018.15.1.6. Disponível em: <<http://www4.unifsa.com.br/revista/index.php/fsa/article/view/1486>>. Acesso em: 1 fev. 2024.

DESTINO BREJO. **Venha conhecer e se encantar,** 2019. Disponível em: <<https://brejoparaibano.com.br/>>. Acesso em: 6 fev. 2024.

Fiúza, A. F., *et al.* 1998. **Uma história de Areia.** João Pessoa: Editora Universitária /UFPB *apud* RIBEIRO, J.O. **Desenvolvimento do turismo no espaço rural como estratégia de reconversão no Brejo paraibano.** PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural, [S. l.], v. 19, n. 3, p. 495–508, 2021. DOI: 10.25145/j.pasos.2021.19.032. Disponível em: <<https://ojsull.webs.ull.es/index.php/Revista/article/view/2776>>. Acesso em: 28 ago. 2023.

FNRH - **Ficha Nacional de Registro de Hóspede**. PBTUR. João Pessoa, 2023. Disponível em: <<https://www.pbtur.pb.gov.br/wpcontent/uploads/2023/04/FluxoRegiaoJPFeV2023.pdf>>. Acesso em: 21 ago. 2023.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2011.

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design Digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2019.

MACIEL, Redlhey Michael Andrade. **Desbrava: interface de aplicativo de incentivo ao turismo de experiência na Paraíba**. Orientadora: Myrla Lopes Torres .2019. TCC (Graduação) – Curso de Bacharel em Design, Departamento de Design, Universidade Federal Paraíba, Rio Tinto, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/16395>>. Acesso em: 16 fev. 2024.

MEDEIROS, Fabiana; MORAES, Thiago . **Sem Grana, o turista vai para o Brejo?**. Teoria e Prática em Administração, v. 10, n. 1, p 119-128, 2020. Disponível em:< <http://dx.doi.org/10.21714/2238-104X2020v10i1-46351> >. Acesso em: 21 dez. 2023.

CORIOLOANO, L. N.; ALMEIDA, H. M. DE. O turismo rural no Semiárido do Nordeste Brasileiro. Revista Geográfica de América Central, v. 2, n. 47E, 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/geografica/article/view/1805>>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

PBTUR. **Empresa paraibana de turismo**. 2023. Disponível em: <<https://genius.pbtur.pb.gov.br/wp-content/uploads/2024/02/Boletim-Dez.-2023-PBTur.pdf>>. Acesso em 20 fev. 2024.

PBTUR. **Empresa paraibana de turismo.** 2020. Disponível em: <<https://www.pbtur.pb.gov.br/2020/07/14/pbtur-incentiva-paraibano-a-conhecer-rotas-turisticas-do-estado-na-pos-pandemia-do-coronavirus/>>. Acesso em 22 ago. 2023.

PEREIRA, Rogério. **User Experience Design: Como criar produtos digitais com foco nas pessoas.** Brasil: Casa do Código, 2019.

RODRIGUES, L. P. DO M. **A formação territorial do Brejo paraibano e a luta pela terra: o caso do assentamento Nossa Senhora de Fátima.** 2012. 212 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/5805>>. Acesso em: 23 fev. 2024.

ROYO, Javier. **Design digital: Coleção Fundamentos do Design.** Edição 1, editora Rosari, 2011.

SMITH, V. (org.) (1977). **Hosts and Guests: The Anthropology of Tourism.** Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

TDB. Turismo Doméstico Brasileiro & IBGE. **Boletim do turismo brasileiro doméstico. Brasília: Ministério do Turismo, 2021.** Disponível em: <https://www.gov.br/turismo/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/observatorio/demanda-turistica/demanda-turistica-domestica/BoletimdoTurismoDomsticoBrasileiro2021_DIVULGAO.pdf> . Acesso em: 16 dez. 2023

TORRE, De La. **El turismo: fenómeno social.** México: Fondo de Cultura Económica, 1992.

APÊNDICE 1- Perguntas do questionário online

Seção 1 - Identificação do entrevistado
Qual o seu gênero?
Sua faixa etária?
Em que cidade você reside?
Qual profissão você exerce?
Você costuma praticar turismo com frequência?
Você viajou nos últimos meses para alguma região da paraíba?
Se sim? Qual local você visitou?
Como você descobre esses lugares para visitar?
Seção 2 - O turismo no Brejo! Você conhece?
Você já fez alguma excursão para alguma cidade que pertence ao Brejo Paraibano? Se sim quais das cidades abaixo?
Você conhece algum ponto turístico no brejo paraibano?
Se sim? Qual/Quais lugares para visitação você conhece?
Seção 3 - O uso da internet durante a experiência!
Você planeja sua viagem com antecedência? Ex: Observando atrações turísticas, opções de restaurantes e hospedagens?
Você já utilizou algum aplicativo móvel quando foi fazer uma viagem?
Se sim? Qual app você usou?
Você já encontrou algum tipo de desafio quando foi procurar por lugares para visitar?
Se sim? Quais foram os desafios e como você superou esses problemas?
Se houvesse um aplicativo que oferecesse informações sobre o turismo no brejo paraibano você usaria?
O que você gostaria de ver em um aplicativo de viagens?

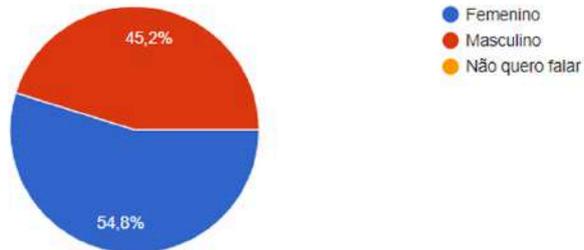
APÊNDICE 2- Resposta do questionário online

Identificação do entrevistado

Qual o seu gênero?

[Copiar](#)

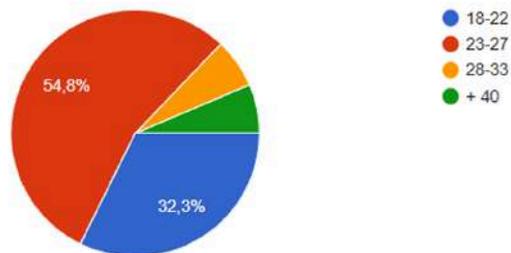
31 respostas



Sua faixa etária?

[Copiar](#)

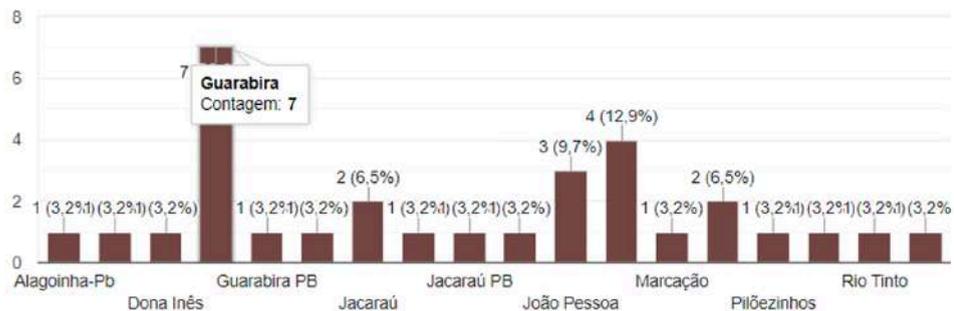
31 respostas



Em que cidade você reside?

[Copiar](#)

31 respostas



Qual profissão você exerce?

[Copiar](#)

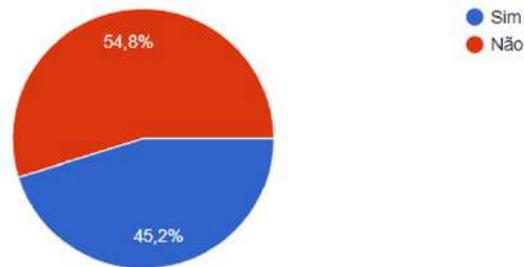
31 respostas



Você costuma praticar turismo com frequência?

[Copiar](#)

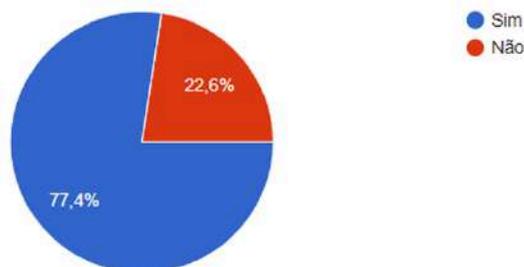
31 respostas



Você viajou nos últimos meses para alguma região da paraíba?

[Copiar](#)

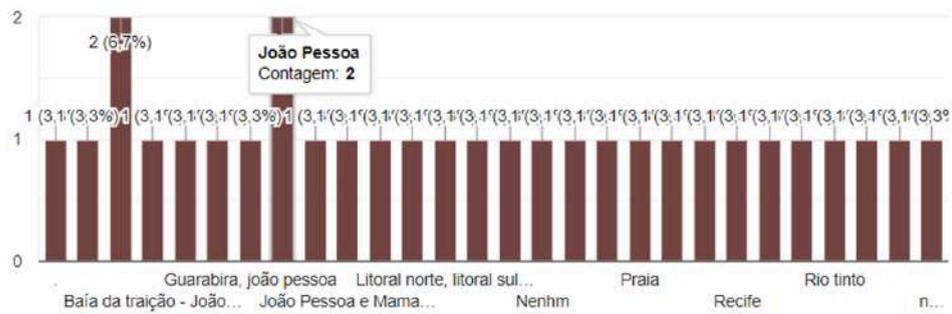
31 respostas



Se sim? Qual local você visitou?

[Copiar](#)

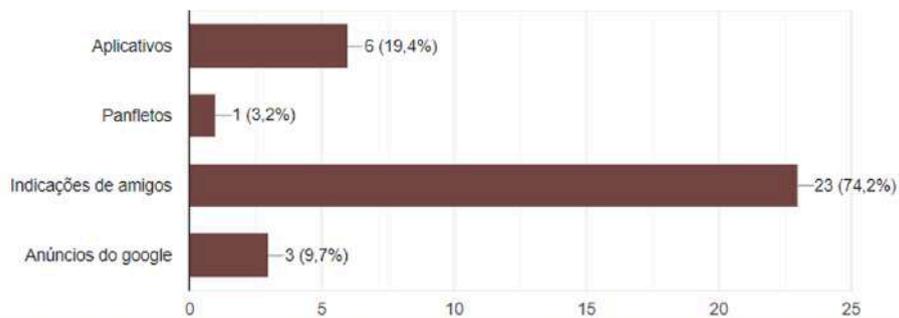
30 respostas



Como você descobre esses lugares para visitar?

[Copiar](#)

31 respostas

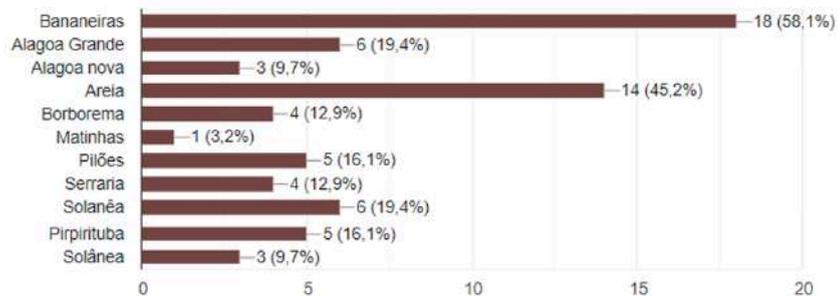


O turismo no Brejo! Você conhece?

[Copiar](#)

Você já fez alguma excursão para alguma cidade que pertence ao Brejo Paraibano?
Se sim quais das cidades abaixo?

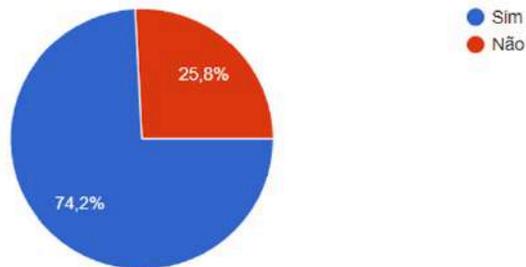
31 respostas



Você conhece algum ponto turístico no brejo paraibano?

[Copiar](#)

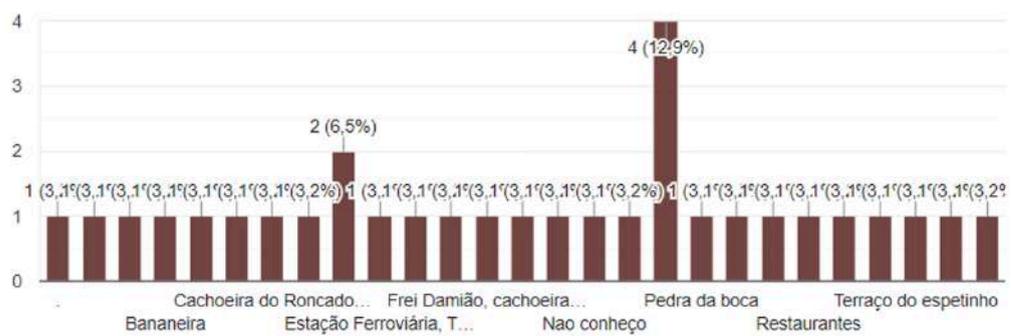
31 respostas



Se sim? Qual/quais lugares para visitação você conhece?

[Copiar](#)

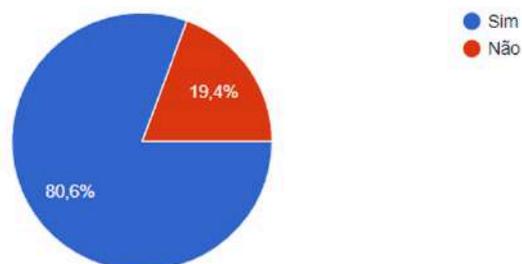
31 respostas



Você planeja sua viagem com antecedência? Ex: Observando atrações turísticas, opções de restaurantes e hospedagens?

[Copiar](#)

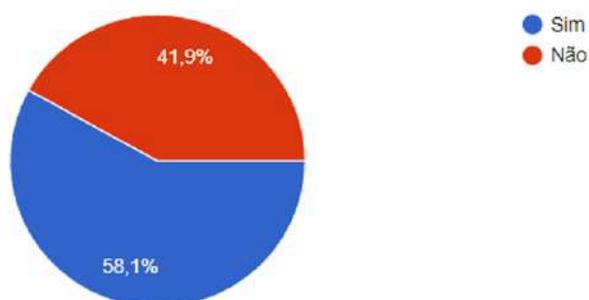
31 respostas



Você já utilizou algum aplicativo móvel quando foi fazer uma viagem?

 Copiar

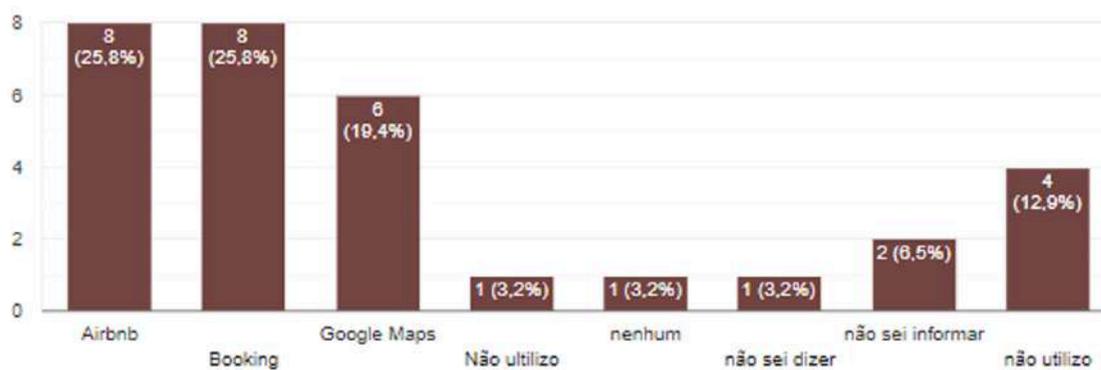
31 respostas



Se sim? Qual app você usou?

 Copiar

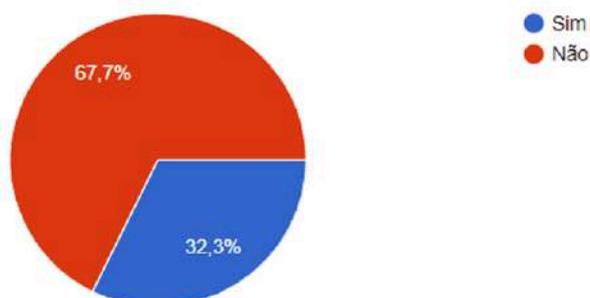
31 respostas



Você já encontrou algum tipo de desafio quando foi procurar por lugares para visitar?

 Copiar

31 respostas



Se sim? Quais foram os desafios e como você superou esses problemas?

31 respostas

Localização, tive que pedi ajuda a moradores

Não usei apps

Vários desafios, irei citar alguns. Horários que alguma loja abre, como chegar em um determinado lugar, etc. Geralmente para solucionar esses problemas eu entro no Google ou no YouTube.

Alguns lugares são incríveis e não são cadastrados em apps de hospedagem e quando eu os encontro em outras buscas não tem quase nada no Instagram, para mim o instagram é um portfólio de uma empresa e alguns lugares peçam em não fazer um bom portfólio.

Pesquisando na Internet

Falta de sinalização.

Nao

Desafio: Falta de hospedagens que caiham no bolso

Se houvesse um aplicativo que oferecesse informações sobre o turismo no brejo paraibano você usaria?

 Copiar

31 respostas



O que você gostaria de ver em um aplicativo de viagens?

31 respostas

Muita coisa! Eu gostaria de ver Localização, mercadinhos, farmácias e pontos turísticos ao redor da hospedagem (teria que ter um mapa funcional) o app de viagem teria que exigir uma quantidade mínima maior de fotos de qualidade das hospedarias cadastradas e desconto em hospedagens como as milhas de avião.

Dicas de restaurantes e hospedagem

Valores, rotas, disponibilidade...

Pontos turísticos , horários de funcionamento, rotas

Opções de hospedagem, passeios, alimentação, como chegar.

tudo

Fotos com qualidade, localização exata.

Um pouco da história dos pontos turísticos e os melhores horários para visitar. e ser super dividido em

APÊNDICE 3- Quadro de perguntas para o teste de uso do protótipo

Quadro 3 - Perguntas quantitativas do teste de usabilidade

Perguntas quantitativas
1- Relate sua satisfação em relação ao uso do aplicativo
2- Relate sua satisfação em relação à organização das informações
3- Relate sua satisfação com a identidade visual da interface
4- Relate sua satisfação em relação ao número de passos para realizar as ações no aplicativo.
5- Você recomendaria para algum amigo?

Quadro 4 - Perguntas qualitativas do teste de usabilidade

Perguntas qualitativas
6- Escreva seus comentários em relação ao aplicativo Brejo Tour.
7- Você conseguiu adquirir algum aprendizado por meio do aplicativo? (Ex: Tem algum lugar que você não conhecia e acabou conhecendo por meio do protótipo?)
8- O que você mais gostou no aplicativo?
9- O que você menos gostou no aplicativo?
10- Tem alguma sugestão para melhoria do aplicativo?