

## **Estudo dos aplicativos para dispositivos móveis com foco em atrativos turísticos da cidade de Curitiba (PR)**

### **Mobile applications study focusing in tourist attractions in the city of Curitiba (PR)**

Renan Azzolim (AZZOLIM, R.)<sup>1</sup>

**RESUMO** - O presente trabalho tem como objetivo analisar os aplicativos móveis em Curitiba (PR) ligados à gastronomia, hotelaria e guias móveis. Na pesquisa de caráter quantitativo se fez uso de um formulário elaborado através da pesquisa bibliográfica e descritiva, como instrumento de pesquisa. Os aplicativos foram baixados e instalados no dispositivo móvel do pesquisador para análise de acordo com o formulário estabelecido para a pesquisa. Como resultado, observou-se que os disponíveis nas cidades estrangeiras pesquisadas ser superior com a disponível em Curitiba, os APPs existentes nestas cidades tiveram maior abrangência, maior variedade de aplicativos e maiores opções voltadas ao turista.

Palavras-chave: Turismo; Tecnologias móveis; Aplicativos móveis.

**ABSTRACT** - This work has as goal to analyze mobile applications in Curitiba (PR) linked to gastronomy, hospitality and mobile guides. This research is quantitative and it was used as instrument of research a questionnaire created through bibliography and descriptive researches. The applications were downloaded and installed on author's mobile device for analysis according to the researches' questionnaire. As results, it was seen that the analyzed applications in the foreign cities are better than those available in Curitiba, the apps on these cities have bigger coverage, bigger variety of applications and several options backing to the tourists.

Key words: Tourism; Mobile technologies; Mobile applications.

---

<sup>1</sup> Acadêmico do Curso de Graduação em Turismo da Universidade Federal do Paraná. E-mail: azzolimrenan2@gmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico dos dispositivos celulares, a partir da necessidade de aprimoramento e melhoria nos componentes *hardwares* acarretando, consecutivamente em um melhor desempenho e um dispositivo com capacidades similares à de um microcomputador, é aonde surgem os *smartphones* (NONNEMACHER, 2012). Estes, por sua vez, de acordo com Paula (2013) podem também ser denominados de telefones inteligentes, possuem funcionalidades que podem ser estendidas por meio de programas executados no seu sistema operacional<sup>2</sup>. Esses telefones geralmente englobam a maioria das utilidades e serviços encontrados em um computador, tal como *e-mail*, a sincronização de dados e a capacidade de armazenamento (NONNEMACHER, 2012). Botha (2009) menciona que os telefones celulares fornecem uma variedade de funções e Gómez (2011, p. 9) afirma que “os dispositivos móveis são aparelhos eletrônicos portáteis que podem trabalhar em diversos ambientes. Normalmente, esses dispositivos possuem menor tamanho e peso do que os computadores normais”.

No turismo, vê-se que os aplicativos surgem primeiramente como ferramentas, não muito eficientes, tendo em vista a limitação da tecnologia móvel, porém já estavam presentes e em desenvolvimento para que o usuário final pudesse desfrutar desta ferramenta. Se no início havia ferramentas básicas, mas que já auxiliavam os seus usuários, hoje se tem ferramentas mais avançadas que permitem, por exemplo, que o usuário realize todo o processo de reserva, compra e *check-in* em uma companhia aérea (LAW; LIU, 2013). Além disso, até mesmo com a reserva de hotéis, carros, restaurantes, ou para aplicativos de comunicação, guias móveis que fazem o uso de informações para melhorar a experiência do turista durante a sua visita em um determinado local (ADUKAITE *et al.*, 2014).

Portanto, o presente trabalho tem como objetivo analisar os aplicativos móveis em Curitiba (PR) ligados à gastronomia, hotelaria e guias móveis. Na pesquisa de caráter quantitativo se fez uso de um formulário elaborado através da pesquisa bibliográfica e descritiva, como instrumento de pesquisa. Os aplicativos foram baixados e instalados no dispositivo móvel do pesquisador para análise de acordo com o formulário estabelecido para a pesquisa.

---

<sup>2</sup> Para Maziero (2014) os programas aplicativos usam o *hardware* para atingir seus objetivos: ler e armazenar dados, editar e imprimir documentos, navegar na Internet, tocar música, etc. Ou seja, o sistema operacional é uma camada de *software* que opera entre o hardware e os programas aplicativos voltados ao usuário final.

## 2 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

O conceito de Tecnologia da Informação é mais abrangente do que os de “processamento de dados, sistemas de informação, engenharia de software, informática ou o conjunto de hardware e software, pois também envolve aspectos humanos, administrativos e organizacionais” Keen (1993<sup>3</sup>, *apud* LAURINDO, SHIMIZU, CARVALHO, ROQUE, 2001, p. 161). Deste modo Morales e Rosseti (2007) entendem que a evolução tecnológica que envolve o mundo, as organizações e as pessoas atingem praticamente todas as atividades e favorece a veiculação livre e rápida de grande volume de informações por diversos meios, principalmente pela Internet atuando de forma conjunta. Citam ainda: “[...] tecnologia da informação (TI), que é gerada e explicitada devido ao conhecimento das pessoas, tem sido, ao longo do tempo, cada vez mais intensamente empregada como instrumento para os mais diversos fins.” (MORALES; ROSSETI, 2007, p. 124).

Pode-se compreender como T.I.C. as diferentes formas de buscar soluções a partir de bases tecnológicas e informatizadas, e também como o armazenamento e processamento de dados com vista a facilitar processos dentro de sistemas que envolvam pessoas (THOMAS, 1998; PEPPARD, 1993; RUNGE; EARL, 1998; POON, 1993; BRUHALIS, 2003; O’BRIEN, 2004; CAMPOS FILHO, 1994). Deste modo, percebe-se que as tecnologias da informação aceleram os processos e facilitam a tomada de decisões tendo em vista a rapidez em que a informação se propaga. Seguindo esta lógica, Biz (2009<sup>4</sup>, p. 46) afirma que a T.I.C:

[...] provocou e ainda está provocando alterações quanto ao acesso e a disseminação de informações, produção e distribuição de produtos e serviços (relação tempo e custo), valor, e principalmente no relacionamento entre as organizações (públicas, privadas e mistas), prestadores de serviços e consumidores.

No que se refere às tecnologias móveis, Monteiro (2006, p. 11) afirma que com “crescimento ocorrido nesta década nas áreas de telefonia, redes locais sem fio e serviços via satélite permitem que informações e recursos possam ser acessados e utilizados em qualquer lugar e em qualquer momento”. O comércio de novas tecnologias vem crescendo rapidamente no Brasil. Segundo a Agência Nacional de Telecomunicações (TELECO, 2014<sup>5</sup>), a densidade

---

<sup>3</sup> KEEN, P. G. W. Information Technology And The Management Theory: The Fusion Map”. *IBM Systems Journal*, v. 32, n. 1, p. 17-38, 1993.

<sup>4</sup> BIZ, A. A. *Avaliação dos portais turísticos governamentais quanto ao suporte à gestão do conhecimento*. 242 f. Tese (Doutorado) – Pós-graduação em engenharia e gestão do conhecimento, UFSC, Florianópolis, 2009.

de telefones a cada 100 habitantes no Brasil em 2013 foi aproximadamente de 134,4 dispositivos móveis.

Para Gómez (2011, p. 9): “Os dispositivos móveis são aparelhos eletrônicos portáteis que podem trabalhar em diversos ambientes. Normalmente, esses dispositivos possuem menor tamanho e peso do que os computadores normais”. Paula (2013) complementa que dependendo do modelo do telefone, é possível armazenar informações de contatos, fazer listas de tarefas a realizar, agendar compromissos e gravar lembretes, usar calculadora embutida para cálculos simples, enviar ou receber *e-mail*, obter informações (notícias, entretenimento, cotações da bolsa) da internet, divertir-se com jogos, enviar mensagens de texto, integrar com outros dispositivos PDAs, tocadores de MP3 e receptores de GPS, entre outros.

A tecnologia, além disso, permitiu que os usuários iniciassem um processo de criação de informação a partir de suas experiências, registro em *websites* e em outras plataformas e posterior divulgação do seu conteúdo de acordo com o cunho de cada plataforma, para que os outros usuários pudessem ter ciência daquela informação. Assim sendo, acabou-se criando redes de contato e canais de comunicação, tal como trazido por Buhalis e Chung (2008<sup>6</sup>). Neste contexto, trabalhar-se-á seguir com os aplicativos móveis e o seu cenário de surgimento, seu propósito e como eles vêm influenciando o atual cenário tecnológico-móvel, tanto no turismo, como em outras diversas áreas da sociedade.

### 3 APLICATIVOS MÓVEIS (APP)

Para compreender o conceito de aplicativos móveis, faz-se necessário em um primeiro momento compreender o sistema em que o aplicativo está inserido e que permite a sua execução. Assim sendo, conforme Paula (2013) o *smartphone* ou telefone inteligente é um telefone celular com funcionalidades que podem ser estendidas por meio de programas executados no seu sistema operacional. Tal como Maziero (2014, p. 3) afirma que “os programas aplicativos usam o hardware para atingir seus objetivos: ler e armazenar dados, editar e imprimir documentos, navegar na Internet, tocar música, etc.”, portanto, a base de todo esse sistema em que se está trabalhando é o *smartphone* ou o *tablet* que se classificam

---

<sup>5</sup> TELECO. **Vendas de Telefone Celular e Smartphone no Brasil (IDC e Abinee)**. [S.E], 2014. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/celprod.asp>>. Acesso em: 14/10/2014.

<sup>6</sup> CHUNG, J. Y; BRUHALIS, D. Web 2.0: A study of online Travel Community. **Information and Communication Technologies in Tourism**. Springer: Austria, 2008, p. 70-81.

como o *hardware* que irá executar o sistema operacional. Ainda parafraseando com Maziero (2014) o sistema operacional é uma camada de *software* que opera entre o *hardware* e os programas aplicativos voltados ao usuário final.

De acordo com Zimmer, Basso e Zonta (2013) após a popularização agressiva dos dispositivos móveis com sistemas operacionais, houve a necessidade de não apenas haver uma evolução em *hardware*, mas também existir um sistema operacional que fosse de fácil manuseio e ergonomicamente acessível aos usuários que estavam migrando de seu celular para um *smartphone* ou *tablet*. Com isso, houve o lançamento do Android, um sistema operacional que obteve grande aceitação de seu público e que atualmente encontra-se instalado na maioria dos *smartphones* e *tablets* vendidos no mundo.

Assim que as lojas virtuais de aplicativos móveis começam a ganhar espaço nesse cenário, definições dos aplicativos móveis também começam a surgir. Nonnenmacher (2012, p. 18) menciona que: “[...] aplicativos são pequenos softwares instalados em sistemas operacionais de *smartphones* e *tablets*, com possibilidade de acessar conteúdos *on-line* e *off-line*”. A autora completa a afirmação mencionando que estes aplicativos podem ser baixados direto das operadoras de telefonia via celular, de bases Bluetooth ou nas lojas de aplicativos. Já Pellanda (2011, p. 96) menciona que os aplicativos: “[...] ao invés de uma simples transposição, ou adaptação, de conteúdos concebidos para ambiente desktop a internet móvel tem sido berço de novos formatos”. Ainda neste contexto Torres (2013) menciona que o aplicativo móvel é o componente de *software* da mobilidade e o que a torna mais flexível e útil. Além disso, é um dos componentes de onde partem a maioria das inovações e utilizações diferentes. Os novos aplicativos surgem nesse contexto, sendo assistentes personalizados levando em conta as necessidades e os desejos dos consumidores, selecionando as informações e produtos/serviços mais relevantes em cada ocasião (BIZ; NEVES; BETONI, 2014).

Kennedy-Eden e Gretzel (2012), Wang e Xiang (2012) e Dickinson *et al.* (2012) trabalham com aplicativos para dispositivos móveis aplicados no turismo, sendo entendidos a partir destes estudos que os aplicativos móveis são *softwares* desenvolvidos para serem instalados em dispositivos eletrônicos móveis. Torres (2013) complementa que o aplicativo móvel é o componente responsável pela maioria das inovações e utilizações diferentes, tornando o dispositivo mais flexível e útil. Segundo definição da empresa brasileira de aplicativos para Iphone Fingertipes: “[...] são as plataformas móveis que entregam experiências ricas em interatividade, interface e usabilidade aos seus usuários, através de

aplicativos e acesso à internet em todo seu potencial” (FINGERTIPES, [S.E] *apud* GOSLING, 2005, p. 5)<sup>7</sup>.

De maneira geral, viu-se que os aplicativos móveis surgiram através da necessidade dos usuários em ferramentas mais específicas para indeterminado número de contextos. Portanto, fica entendido como aplicativo móvel o *software* que é instalado em um dispositivo móvel (*smartphone* ou *tablet*) utilizando como plataforma ou sistema operacional a sua base de instalação e execução.

#### 4 METODOLOGIA

Para que fosse possível alcançar os objetivos propostos, fez-se necessário a utilização da pesquisa exploratória e descritiva. A pesquisa exploratória, que segundo Mattar (1996) visa prover ao pesquisador um maior conhecimento sobre o tema ou problema de pesquisa em perspectiva. A pesquisa descritiva proporciona ao pesquisador, segundo Gil (1999), uma visão geral (aproximada) acerca de determinado fato investigado, e também pode ser considerada descritiva pelo fato de descrever fenômenos ou estabelecer relações entre variáveis. Santos (2005) menciona que a pesquisa descritiva mostra características de um determinado objeto de pesquisa, mas sem a interferência do autor na manipulação dos dados.

No que se refere ao universo de pesquisa, dentre uma gama de sistemas operacionais presentes no mercado de *smartphones*, o autor optou por delimitar os sistemas operacionais para apenas o Android visto que, André (2012) afirma que o Android possui plataforma aberta (*open-source*), ou seja, outros usuários podem criar aplicativos para rodar neste sistema operacional, o que faz com que o número de aplicativos disponíveis para esta plataforma seja maior que os demais sistemas. Além disso, segundo a TELECO (2015) este sistema é o mais utilizado dentre todos os disponíveis.

Para busca dos aplicativos, foi utilizado o *site* GooglePlay.com sendo que esta plataforma é caracterizada como a loja virtual da Android. Por opção do autor, visto a facilidade e o fato de que o mesmo estava residindo na cidade de Curitiba (PR) a localidade foi escolhida para realizar a pesquisa. Ou seja, serão considerados na análise os aplicativos que abordam a Cidade de Curitiba ou que sejam sobre a cidade.

---

<sup>7</sup> GOSLING, R. Iphad + Iphone + Android = Rich Mobile. **SlideShare**, 30/05/2010. Disponível em: <[http://www.slideshare.net/renato\\_gosling/apresentao-mobile-ipad-e-gsma-2010-4353321](http://www.slideshare.net/renato_gosling/apresentao-mobile-ipad-e-gsma-2010-4353321)>. Acesso em: 22/10/2014.

Ainda trabalhando com o recorte, foram definidos três segmentos que serão estudados nos aplicativos, vale lembrar que eles devem abranger Curitiba ou ser sobre a cidade. Portanto, os aplicativos são aqueles voltados para: hotelaria, gastronomia e guia turístico. Para melhor compreender o universo e o recorte, observa-se o quadro 1:

QUADRO 1 – UNIVERSO E RECORTE PARA PESQUISA

DIGITADO "HOTÉIS"		DIGITADO "CURITIBA GASTRONOMIA"		DIGITADO "CURITIBA TURISMO"	
	QTDE		QTDE		QTDE
Encontrou	250	Encontrou	19	Encontrou	29
Gratuitos	250	Gratuitos	19	Gratuitos	29
Tratam Hotéis Curitiba	16	Tratam de Gastronomia	15	Tratam de Guias	12
Fazem Reserva	9	Específ. Gastronomia de Curitiba	7	Específico Guia de Curitiba	7

FONTE: Autor (2015).

Para compreender o recorte dos aplicativos relacionados à hotelaria, digitou-se na barra de pesquisa da Google Play “hotéis”, visto que se utilizando a palavra chave “hotéis Curitiba” não se obteve resultados de aplicativos para hotéis. Localizou-se 250 aplicativos relacionados a hotéis, aplicando-se o filtro para os aplicativos não pagos, continuou-se com a quantia de 250. Analisando um a um, constatou-se que apenas 17 dos 250 aplicativos tratavam de Curitiba, uma vez que havia aplicativos que não eram relacionados a hotéis, outros que eram jogos ligados a hotéis e afins. Aplicando o ultimo filtro para os aplicativos que fazem a reserva de quartos, obteve-se o número final de 9 aplicativos que são gratuitos, ligados a Curitiba e que fazem reserva.

Para a gastronomia, o processo foi similar ao dos hotéis. Digitou-se “Curitiba gastronomia e obtiveram-se 19 resultados, deste total os 19 eram gratuitos, sendo que 15 tratavam de gastronomia e 7 tratavam de gastronomia específico para Curitiba. Por fim, nos aplicativos ligados aos guias turísticos móveis, digitando-se “Curitiba turismo”, encontrou-se 29 aplicativos, deste total os 29 eram gratuitos sendo que apenas 12 eram especificamente de guias móveis e destes apenas 7 abordavam Curitiba. A pesquisa foi aplicada entre os dias 20 e 27 do mês de Junho do ano de 2015. O quadro 2 apresenta os aplicativos de Curitiba que foram analisados:

QUADRO 2 – APLICATIVOS QUE FORAM ANALISADOS

GASTRONOMIA	HOTELARIA	GUIA MÓVEL
Curitiba Honesta	Booking	Curitiba: Guia Turístico
Chefs Club	Hotéis.com	Curta Curitiba
Restorando	Decolar.com	Guia Curitiba Ctba Paraná
Geocook	Agoda	Trip Tip – Guia Turístico
Tutano	Expedia Hotels & Flights	Guia Turismo No Paraná
Zomato - Restaurante	Hotel Urbano	Nativoo Guia De Viagens
Sophia Gourmet	Busca De Hotéis Hrs	Curitiba Audiowalk
	Reserva de Hotéis Ibis	
	Malapronta	

FONTE: Autor (2015)

Para a análise dos aplicativos, utilizou-se como instrumento de pesquisa um formulário estruturado com base nos trabalhos estudados e no marco conceitual desenvolvido neste trabalho.

QUADRO 3 – PERGUNTAS A SEREM RESPONDIDAS DURANTE A ANÁLISE DOS APLICATIVOS.

PERGUNTA	EXPLICAÇÃO	REFERENCIAL
Funciona <i>on-line</i> , <i>off-line</i> ou ambos?	Conexão com internet permitirá atualizações momentâneas e recebimento de informações em tempo real.	Nonnemacher (2012)
Aplicativo habilitado para geolocalização?	Permite que o aplicativo se localize para que outras funções possam ser ativadas (exemplo: pontos de interesse, sugestões, dentre outros).	Martin, Alzua, Lamsfus (2011)
O aplicativo tem conexão com outros aplicativos/plataformas?	Identifica se com o app é possível ampliar as funções, tal como compartilhamento de dados com redes sociais.	Martin, Alzua, Lamsfus (2011)
Possibilita cadastro de informações pessoais, dados sobre o contexto em que o indivíduo se insere?	Entende se o app considera o contexto em que a pessoa que está se cadastrando se encontra (família, amigos, sozinha, idade, sexo) e com base nisso o app calcula informações que podem ser úteis (passeios, tours, etc).	Gretzel (2011), Martin, Alzua, Lamsfus (2011), Garcia, Linaza, Arbelaitz e Vansteenwegen (2009)
Apresenta sistema para recomendação de rotas, tours, passeios?	Identifica se o aplicativo possui funções para indicação de lugares para visitação, base de dados (dentro do app/ou externo, nuvem) que indique essas informações ao usuário.	Tumas e Ricci (2009), Kimber, Georgievski e Sharda (2006)
Possui algum tradutor de idiomas? Ou conexão com alguma plataforma de tradução?	Aplicativos com essa função oferecem assistência aos usuários residentes de países com linguagem diferente da que o país que está sendo visitado utiliza.	Wang e Xiang (2012)

FONTE: Autor (2015)

O formulário pode ser visto no quadro 3 tais perguntas foram estruturadas com o objetivo de analisar as informações dentro dos aplicativos e quais opções o seu usuário tinha, uma vez navegando pela ferramenta. A análise será feita baixando os aplicativos no dispositivo móvel do autor e, por fim, respondendo as perguntas enquanto é navegado pela ferramenta.

## 5 RESULTADOS

No que se refere aos resultados do trabalho, tratar-se-á sobre cada segmento em específico.

### 5.1 GUIAS DE TURISMO

Nos guias móveis de turismo, obteve-se no início o número de sete aplicativos para análise. No entanto, houve duas situações: a primeira, sobre o aplicativo Curta Curitiba, em que este não estava mais disponível na loja da Google Store, e a segunda sobre o aplicativo Trip Tip – Guia turístico que não funcionou após a instalação no dispositivo móvel. Assim sendo, dos cinco aplicativos analisados, três funcionaram tanto *off-line* quanto *online*. Todos os aplicativos possibilitaram a geolocalização e apenas dois possuíam integração com outros aplicativos (tal como Facebook, Twitter, Gmail). Três aplicativos permitiam o cadastro de

informações pessoais sendo que em dois este cadastro era obrigatório (especialmente para poder salvar rotas, itinerários etc.). Apenas dois aplicativos apresentaram sistema para recomendação de rotas, *tours* e passeios, tendo em vista que os outros três eram aplicativos que prestavam informações sobre atrativos. Dentre todos os aplicativos, apenas um possuía sistema para reserva, porém a reserva era feita com redirecionamento, ou seja, clicava-se na opção e abria uma janela do hotel desejado. Cinco aplicativos possuíam buscadores de pontos de interesse, atrativos, *shopping*, restaurantes e demais atrativos. Apenas três aplicativos possuíam função voltada à informação sobre *shows*, teatros e demais meios de entretenimento. Nenhum aplicativo estava oferecendo conversor de moedas para estrangeiros e apenas dois tinham versão em inglês.

## 5.2 GASTRONOMIA

Para os aplicativos voltados à gastronomia, foram analisados oito, destes, apenas um aplicativo funcionava tanto *online*, quanto *off-line*. Apenas três aplicativos não eram habilitados para a geolocalização, no entanto, estes aplicativos eram de cunho informativo voltado à gastronomia, tais como revistas. Havia apenas um aplicativo que possibilitava o acesso ao Facebook (cadastrar ou logar pelo aplicativo utilizando os dados da conta do Facebook). Dois aplicativos não permitiam o cadastramento de informações pessoais, nem mesmo para o cadastro pessoal, visto que não existia esta opção. Para os aplicativos que possibilitavam o cadastro, dois aplicativos tinham como cadastro opcional e os outros quatro obrigatórios para o usuário que desejasse efetuar a reserva no estabelecimento. Nenhum aplicativo oferecia sistema para recomendação de rotas, *tours* e passeios. Três aplicativos permitiam que a reserva fosse feita no momento em que se estava navegando pela ferramenta. Um aplicativo dos sete não dispunha de função para buscar pontos de interesse, tais como restaurantes e lugares para fazer refeição, pois este aplicativo era de cunho informativo, uma revista de gastronomia em forma de *app*. Dois aplicativos abordavam informativos sobre festivais de comida e eventos ligados à gastronomia dentro da cidade de Curitiba. Por fim, nenhum dos aplicativos estava oferecendo conversor de moedas e integração com ferramentas de tradução ou versão em outras línguas.

## 5.3 HOTELARIA

Para a análise dos aplicativos da hotelaria, todos funcionavam *online* sendo que apenas um aplicativo não era habilitado para a geolocalização. Quatro *apps* não faziam nenhum tipo

de conexão com outras plataformas/aplicativos. Tendo em vista que para efetuar a reserva de hotéis é preciso dados e, especificamente para este segmento hoteleiro, em todos os aplicativos, o cadastro de informações é obrigatório. De todos os aplicativos analisados, apenas dois aplicativos ofereciam sistema para recomendação de *tours*, rotas e passeios, sendo que no aplicativo do Booking, em especial, este serviço estava sendo dado por um aplicativo terceirizado para que o usuário, a partir do momento da reserva, já pudesse se familiarizar com o destino, conhecendo locais para possíveis visitas. Todos os aplicativos permitiam realizar reserva, uma vez que os dados de pagamento fossem inseridos e estivessem corretos. Dois aplicativos permitiam a busca por pontos de interesse, restaurantes, *shoppings* etc. Para funções de entretenimento, o aplicativo oferecido pelo Booking tinha essa função em divulgar eventos próximos e também atuava na forma de um calendário cultural buscando os eventos que seriam realizados ou que estavam próximos de acontecer na localidade em que o hóspede se encontrasse. No caso do conversor de moedas havia duas situações: a primeira é que nenhum aplicativo oferecia um próprio conversor de moedas para estrangeiros, para que estes pudessem usar durante o seu dia de turismo para converter pequenas quantias. A segunda, no entanto, é que todos os aplicativos ofereciam conversões *online* para dólar automaticamente, ficando este valor na moeda estrangeira em uma fonte menor que a brasileira, porém visível para o usuário. Apenas quatro aplicativos traduziam as suas informações para o inglês, sendo que esta tradução era feita por uma versão em inglês do *app*.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando a quantidade de aplicativos dentro do seu mercado para a cidade de Curitiba, pôde-se concluir que a cidade ainda estava em desenvolvimento no que se refere à esta nova vertente tecnológica. Portanto, fatores tais como a evolução da tecnologia, a melhoria das redes móveis e da infraestrutura que comporta os *smartphones* e que por sua vez comportam os aplicativos, fazem com que o mercado de aplicações móveis cresça e se desenvolva, rumo a vários meios para se aplicar, não ficando apenas no turismo. Uma vez que os empreendimentos podem investir nesta tecnologia para favorecer o seu negócio com aplicativos trabalham com a ideia do ambiente interno (empresa) e externo (pessoas, clientes). Portanto, através desta pesquisa, pôde-se concluir que o Brasil, em termos de tecnologia móvel, está se desenvolvendo e melhorando os serviços para que não apenas os turistas, mas também todos os indivíduos de uma sociedade possam desfrutar desta nova tecnologia e,

deste modo, incrementando ao máximo a sua experiência, neste caso, em sua viagem/visitação na cidade a que está sendo palco de visitaç o.

O uso do dispositivo m ovel como elemento agregador de valor na experi ncia tur stica emerge como algo vi vel e com grandes possibilidades de explora o quanto a interatividade com o usu rio. Portanto, para a atividade tur stica, a evolu o dos sistemas de telefonia m ovel, e conseq entemente, desenvolvimento dos aplicativos para estas interfaces, tem permitido ao consumidor uma maior liberdade de escolha e de acesso  s informa es. Isso ocorre n o somente antes da realiza o da viagem, como tamb m durante, permitindo que a programac o tur stica seja alterada de acordo com imprevistos ou com as necessidades espec ficas do turista. Ademais, foi poss vel perceber durante a an lise dos aplicativos que nos coment rios de usu rios que j  haviam utilizado a ferramenta, houve muitas avalia es positivas na ideia de que o aplicativo iria ajudar os indiv duos para a organiza o e planejamento das pr ximas viagens, pois suas funcionalidades eram extremamente boas.

Por fim, fica claro que os aplicativos s o ferramentas muito importantes no atual contexto em que o turismo se passa, especialmente pela sua f cil mobilidade e pela qualidade dos dispositivos m veis que atualmente s o lan ados e a velocidade com que estes ganham *upgrades*. Cabe aos  rg os p blicos criar pol ticas que possam viabilizar a melhoria da infraestrutura tecnol gica permitindo que o acesso   internet atrav s destes dispositivos possa acontecer em diversos locais, e at  mesmo dos locais mais remotos, para que todos os indiv duos que comp em a sociedade possam desfrutar destes meios.

## 7 REFER NCIAS

ANDRADE, M. M. **Pesquisa Cient fica**: no es introdut rias. In: \_\_\_\_\_. Introdu o   metodologia do trabalho cient fico: elabora o de trabalhos na gradua o. 6. ed. S o Paulo: Atlas, 2003. Cap. 10, p. 121-127.

ANDR , V. M. **Desenvolvimento de um prot tipo de aplica o para um dispositivo com sistema operacional android para a gest o de um evento por um produtor**. 50f. Monografia (Especializa o) – Especialista em tecnologia Java, UTFPR, Curitiba, 2012. Dispon vel em: <[http://www2.dainf.ct.utfpr.edu.br/esp/monografias-de-especializacao-da-turma-vii-2011-2012/CT\\_JAVA\\_VII\\_2011\\_19.PDF](http://www2.dainf.ct.utfpr.edu.br/esp/monografias-de-especializacao-da-turma-vii-2011-2012/CT_JAVA_VII_2011_19.PDF)>. Acesso em: 16/05/2015.

BIZ, A; NEVES, A; BETTONI, E. O Comportamento dos Consumidores Tur sticos no Uso da Telefonia M ovel. **Caderno Virtual de Turismo**. Rio de Janeiro, v. 14, n. 1, p. 34-48, abr. 2014.

BUHALIS, D. **eTourism: information technology for strategic tourism management**. Londres: Prentice Hall, 2003.

DICKINSON, J. E.; GHALI K.; CHERRETT, T.; SPEED, C.; DAVIES, N.; NORRIDGE, S. Tourism and the smartphone app: Capabilities, emerging practice and scope in the travel domain. **Current Issues in Tourism**, p. 1-18, 2012. Disponível em: <<http://usir.salford.ac.uk/28535/>>. Acesso em: 15/10/2014.

FILHO, C. Os sistemas de informação e as modernas tendências da tecnologia e dos negócios. **Revista de Administração de Empresas**, v. 34, n. 6, p. 33-45, nov./dez., 1994.

GÓMEZ, E. M. T. **Reconhecimento de fala para a navegação em aplicativos móveis para português brasileiro**. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) – Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

KENNEDY-EDEN, H.; GRETZEL, U. UA taxonomy of mobile applications in tourism. **E-review of Tourism Research**, v. 10, n. 2, p. 47-50, 2012. Disponível em: <<http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=3559&context=commpapers>>. Acesso em: 15/10/2014.

KIMBER, J.; GEORGIEVSKI, M; SHARDA, N. Developing a Visualisation Tool for Tour Planning. **Information and Communication Technologies in Tourism**, Lausanne, Switzerland, 2006, p. 56.

LAW, R; LIU, Y. The Adoption of Smartphone Applications by Airlines. **Information and Communication Technologies in Tourism**, Innsbruck, Austria, jan. 2013, p. 47-57.

MAZIERO, C. A. **Sistemas Operacionais: conceitos e mecanismos**. Curitiba: UTFPR, ago. 2014. Disponível em: <<http://dainf.ct.utfpr.edu.br/~maziero/lib/exe/fetch.php/so:so-livro.pdf>>.

MONTEIRO, J. D. A. **Desenvolvimento de aplicações multi-plataformas para dispositivos móveis**. 148 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Matemáticas e de Computação) – Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2006.

NONNENMACHER, R. F. **Estudo do comportamento do consumidor de aplicativos móveis**. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Administração, Departamento de Ciências Administrativas, UFRGS, Porto Alegre, 2012. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/78327/000891977.pdf?sequence=1>>.

O'BRIEN, J. A. **Sistemas de Informação e as decisões gerenciais na era da Internet**. São Paulo: Ed. Saraiva, 2004.

PAULA, L. J. L. **Desenvolvimento de aplicativo para dispositivos móveis para coleta de dados georreferenciados através de reconhecimento de voz**. 82 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Agrícola) – Escola Superior de Agricultura, Universidade de São Paulo, 2013.

PELLANDA, E. D. Comunicação móvel: das potencialidades aos usos e aplicações. **Revista Em Questão**, Porto Alegre, v. 15, n. 1, p. 89-98, jan./jun. 2009. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1727-1.pdf>>. Acesso em: 22/10/2014.

ROSSETI, A. G; MORALES, A. B. T. O papel da tecnologia da informação na gestão do conhecimento. **SciELO**. Ciência da Informação, Brasília, v. 36, n. 1, p. 124-135, jan./abr. 2007.

SACCOL, A. Z.; REINHARD, N. Tecnologias de Informação móveis, sem fio e ubíquas: definições, estado-da-arte e oportunidades de pesquisa. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 11, n. 4, Curitiba, Out./Dez. 2007.

SOUSA, P. R.; FERNANDES, S. B. Aplicação dos Sistemas de Informação Geográfica no Turismo. **Finisterra**, n. 84, p. 105-118, 2007. Disponível em: <[http://www.ceg.ul.pt/finisterra/numeros/2007-84/84\\_06.pdf](http://www.ceg.ul.pt/finisterra/numeros/2007-84/84_06.pdf)>.

TORRES, C. E. Palestra: Mobilidade: Computação móvel, dispositivos e aplicativos. **SlideShare**. 2013. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/cetorres/palestra-mobilidade-computao-mvel-dispositivos-e-aplicativos>>. Acesso em: 22/10/2014.

WANG, D; XIANG, Z. The new landscape of travel: A comprehensive analysis of Smartphone apps. **Information and Communication Technologies in Tourism**, p. 308–319. New York: Springer, 2012.

ZIMMER, L; BASSO, C. A. M; ZONTA, T. Prototype for Android Application in World Cup 2014 Using Patterns Desing. 10<sup>TH</sup> INTERNATIONAL CONFERENCE ON INFORMATION SYSTEMS AND TECHNOLOGY MANAGEMENT – CONTECSI. São Paulo, jun. 2013.