



## **Aplicativo Petrópolis: tecnologia de inovação que fomenta o Turismo Histórico.**

Danielly da Silva Leal  
Fillipe Fernandes Rodrigues Oliveira  
Gabriela Vianna Taboada  
Vivian da Paixão Santos

**Resumo:** Utilizar a tecnologia digital como meio de interação com os consumidores das atividades turísticas vem facilitando a execução de diversas tarefas e minimizando a margem de erros. É possível perceber que esta crescente evolução tecnológica promove a inovação na criação de produtos prestação de serviços. O presente trabalho visa analisar as possibilidades de melhor aproveitamento de uma tecnologia dinâmica e atrativa que é o Aplicativo Petrópolis, através das leituras de QRC's cujo objetivo é gerar maior interação e facilitar a compreensão da história local, permitindo que o visitante conheça a cidade a partir de um circuito mapeado. A pesquisa foi elaborada por meio de entrevista com a empresa que criou o aplicativo e análise geral do Município correlacionando o mercado turístico.

**Palavras-chave:** Tecnologia; Turismo; Inovação.

**Resumen:** El uso de la tecnología digital como un medio de interacción con los consumidores de la actividad turística está facilitando la ejecución de diversas tareas y reduciendo al mínimo el margen de error. Se puede ver que esta creciente evolución tecnológica promueve la innovación en la creación de productos y en la prestación de servicios. Este estudio tiene como objetivo examinar las posibilidades de un mejor uso de una tecnología dinámica y atractiva que es el Aplicativo Petrópolis, a través de lecturas QRC's cuyo objetivo es generar una mayor interacción, facilitar la comprensión de la historia local, permitiendo al visitante conocer la ciudad desde un circuito mapeado. La investigación se desarrolló a través de entrevistas con la compañía que creó la aplicación y el análisis general de la Municipalidad correlacionando al mercado turístico.

**Palabras clave:** Tecnología; Turismo; Innovación.

### **1. Introdução**

Desde o final do século XX os avanços tecnológicos vêm se aprimorando e ganhando cada vez mais importância em diversas áreas de trabalho. O setor do Turismo, como outras áreas na sociedade, evoluiu intrinsecamente com a tecnologia, principalmente pela internet, gerando assim a necessidade de reformulações na transmissão de informação adaptando-se a esta nova realidade. A sociedade informacional se movimenta com fluxos e nuances cada vez mais intangíveis, as mentes moldam-se ao dinamismo, conforme o conhecimento se faz de livre acesso (CASTELLS, 2000). Então, aliam-se os recursos tecnológicos de forma criativa a esta nova forma de trabalho, que é imprescindível para o sucesso turístico de uma cidade histórica de ampla gama de museus e marcos monumentais como Petrópolis, urbe aliado ao progresso desde meados do século XIX. Neste contexto, pode-se citar a recente criação do Aplicativo Petrópolis, que corrobora o projeto municipal de tecnópolis, como forma de adaptação da tecnologia as atividades turísticas. (TIGRE, 2006)

Dentro desta conexão atemporal, Petrópolis se enquadra como uma das atuais cidades criativas. Pensando no olhar histórico e conservador deste destino, incitou-se a necessidade de uma nova perspectiva mantendo as características essenciais deste local e trazendo um meio inovador e dinâmico legitimando a história de cada atrativo. (REIS, 2011)

## **2. Descrição do Objeto de Estudo**

Para a melhor organização desta pesquisa as informações foram coletadas relacionando a criação e concepção do aplicativo, que foi lançado pela empresa Plataforma Digital sob supervisão do diretor João Mesquita no ano de 2015, como uma forma de homenagear a Cidade de Petrópolis em seu aniversário de 172 anos. Este aplicativo foi desenvolvido para smartphones aplicando a tecnologia *QR Code* (*Quick Response Code*) são códigos de barra padronizados de origem Japonesa que fornecem informações em duas dimensões (2D), sua utilização é um método inovador deixando a atividade turística mais dinâmica através das ferramentas de hyperlink, o famoso “Leia mais” e geolocalização (SILVA, 2013), tendo como objetivo facilitar a compreensão da história local e sendo utilizado para fins turísticos, permitindo ao visitante conhecer a cidade por um circuito mapeado através de tecnologia GPS. Tudo isto por meio de textos escritos em português e inglês, facilitando a compreensão e interação de turistas de outras nacionalidades, além de ser uma plataforma inclusiva contando com um repertório sonoro para deficientes visuais. (FLORES e BOIA, 2003). Ao baixar o aplicativo, o turista dispõe de uma série de informações sobre a cidade podendo conhecer parte da história de Petrópolis, realizar uma visita guiada utilizando *QR Code* em monumentos e principais pontos de atração de Petrópolis, ver informações de serviços, atrativos turísticos abertos à visitação ou apenas de visitação externa além de ter acesso ao calendário de eventos oficial da cidade.

O projeto foi desenvolvido de forma colaborativa com a Prefeitura Municipal de Petrópolis. A empresa não teve nenhum tipo de lucro ou retorno comercial com a criação do programa, pois até o presente momento este não gera ganho por não possuir anúncios ou parcerias com hotéis, restaurantes e pontos comerciais da cidade. Após dois anos de

existência do aplicativo, a nova gestão do Governo está estabelecendo novos planos de divulgação e expansão desta ferramenta digital para ampliar sua funcionalidade atraindo um fluxo maior de visitantes em todos os períodos do ano.

Em entrevista com o idealizador do aplicativo da empresa desenvolvedora o sr. João Mesquita (MESQUITA, 2017), verificou-se que o surgimento da ideia deste *software* foi a partir de uma viagem feita por ele a Londres no final do ano de 2014. Apesar de ser um programa diferenciado e seu idealizador um dos precursores no Brasil no uso desta tecnologia em monumentos, a potencialidade deste aplicativo não é amplamente aproveitada de acordo com a sua real capacidade, deixando a desejar em alguns quesitos como, por exemplo, seu conteúdo.

### **3. Metodologia**

O ponto de partida da pesquisa foi a entrevista realizada em abril de 2017 com a representante do Observatório Regional de Turismo e Turismóloga, Verônica Marcolino. Observou-se que ao chegar em um dos seis Centros de Informações Turísticas (CIT) da cidade, o turista responde a um breve questionário, ganha um folheto com informações sobre pontos turísticos da cidade e é informado sobre a existência do Aplicativo Petrópolis.

Segundo os dados disponíveis nas lojas de aplicativos de smartphones até hoje foram realizados por volta de mais de mil *downloads*, o que se entende como um número muito inferior ao fluxo de turistas que visitam a cidade. Apesar desse baixo número, as avaliações de público são positivas, obtendo média 4,7 de avaliação máxima 5,0; desta forma, o aplicativo mostrou-se funcional, prático e diferenciado, necessitando, aparentemente, apenas de investimento e aprimoramento.

Com uma análise comparativa de conteúdo realizada entre o panfleto de entrega padrão e as informações do aplicativo, constatou-se a existência de duplicidade de informações, segundo a entrevista (MESQUITA, 2017) o conteúdo foi disponibilizado pela Prefeitura da cidade, ficando sob a responsabilidade da empresa Plataforma Digital somente o material de codificação *QR Code* e elaboração do software. Esta tecnologia possibilita ações de maior complexidade, fornecendo ao turista muito mais do que as

informações básicas contidas em um panfleto tradicional sendo de grande valia para o desenvolvimento dinâmico das atividades turísticas na cidade a ambientação com a tecnologia interativa.

#### 4. Conclusão

A ideia deste aplicativo não deixa dúvidas a respeito da sua relação com o tema de cidades criativas, pois este estimula e trabalha com ideias de talentos, não apenas fornecendo uma infraestrutura *hard* e *soft*, mas também disponibilizando ferramentas para que esses pensadores possam ter ideias inovadoras ou solucionar problemas de grande interesse comum. (LANDRY *apud* REIS e KAGEYAMA, 2011)

Este trabalho tem como contribuição mostrar as dificuldades dos cenários interno e externo que caracterizam obstáculos ao desenvolvimento turístico, dentre essas limitações está a falta de exploração e ampliação de ferramentas que podem auxiliar na promoção e crescimento da cidade, como o Aplicativo Petrópolis.

Sugere-se a realização de investimento dos gestores públicos do município, parcerias público-privadas onde haja promoção de estabelecimentos e eventos, trazendo maior estrutura ao *software* e permitindo também o acesso à curiosidades e animações, sustentando a fidelidade na informação, desenvolvendo a utilização do *hyperlink* neste.

Desta forma o aplicativo não se apresenta mais como um protótipo e torne-se um dos principais canais de divulgação da cidade, proporcionando maior interação e acessibilidade entre o visitante e o destino turístico levando-o a conhecer a cidade em todos os seus ângulos: histórico, gastronômico e cultural.

#### 5. Referências

MESQUITA, João. **Entrevista** concedida a Fillipe Fernandes e Gabriela Taboada. Petrópolis, 19 de abril de 2017.

MARCOLINO, Verônica. **Entrevista** concedida a Fillipe Fernandes. Petrópolis, 11 de abril de 2017.



DA SILVA, Luís Fernando G.: **QR Code – Sistemas e Aplicabilidades em Pontos Turísticos**, 2013.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

KAGEYAMA, Peter; REIS Ana C.F. **Cidades Criativas: perspectivas**. São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011. cap. 1 p. 30-37.

LANDRY, Charles. Cidade Criativa: A história de um conceito; In KAGEYAMA, Peter; REIS Ana C.F. **Cidades Criativas: perspectivas**. São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011. p.7-15.

TIGRE, P.B. **Gestão da Inovação: a economia da tecnologia no Brasil**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

FLORES, Yolanda S.; BOIA, Yolanda I.K. **Turismo e Responsabilidade Social**, 2003.

SEBRAE: **Economia Criativa do Rio de Janeiro e as MPE**. Boletim Quadrimestral. Novembro de 2012.

CUNHA, Marcus Vinicius, MAKIYA, Leda: **Cidades Criativas como modelos de desenvolvimento econômico: Cases Internacionais** - (FCA-UNICAMP), 2014.

FAPERJ: **Petrópolis - Tecnópolis completa quatro anos**. Disponível em: <<http://www.faperj.br/?id=153.2.5>> Acesso em 06 de maio 2017.