

DOI: 10.5748/9788599693148-15CONTECSI/REX-5622

**BAGAGEANDO:
APLICATIVO DE CHECKLIST PARA VIAGENS**

*João Victor Lopes Rios
Centro Paula Souza – Fatec Itapetininga/SP
jvictor.rios@outlook.com*

*Thaiza Diana Adriano de Meira
Centro Paula Souza – Fatec Itapetininga/SP
thaizameira@hotmail.com*

*Orientador: Prof. Esp. Renato Tilelli
Centro Paula Souza – Fatec Itapetininga/SP
renato.tilelli@gmail.com*

Resumo: Este projeto trata-se do desenvolvimento de um aplicativo que irá auxiliar e facilitar os seus usuários na organização de malas de viagens, bem como um *checklist* do que cada um deseja levar em suas bagagens diminuindo riscos de esquecer algum item em suas casas. Esse *checklist* será gerado através das escolhas do usuário, com base no gênero, se masculino ou se feminino, no clima do destino, se quente ou frio, no tipo de transporte, se marítimo, aéreo ou terrestre e nas atividades previstas para realizar nos seus destinos. Dessas pré-escolhas, o aplicativo gera possíveis itens que são necessários para levar em bagagens para viagens, desde roupas, utensílios e objetos até documentos pessoais, podendo assim ser marcados e salvos no próprio programa para que o usuário se lembre do que ele deseja levar nessa viagem. Com um desenvolvimento criado para a plataforma Android, o projeto baseou-se em pesquisas e conhecimentos de turismo, tecnologia, linguagens de programação Java e especialistas em assuntos de codificação mobile. A justificativa social para a elaboração do projeto é a necessidade de promover novos meios de acessibilidade para os usuários de smartphones que escolhem praticidade em organizar suas malas, para o público geral e sem exclusividades, proporcionando tamanha interação objetiva e facilidade de seu uso.

Palavras-chave: Bagagens. Aplicativo de Checklist. Android. Desenvolvimento.

Abstract: This project is about the development of an application that will help and facilitate its users in the organization of travel bags, as well as a checklist of what each one wants to carry in their luggage, reducing the risk of forgetting something in their homes. This checklist will be generated through the user's choices, based on gender, whether male or female, in the climate of the destination, whether hot or cold, the type of transportation. Of these preselections, the application generates possible items that are necessary to carry in luggage for travel, from clothes, utensils and objects to personal documents, so they can be marked and saved in the program itself so that the user remembers what he wants to carry in this trip. With a development designed for the Android platform, the project was based on research and knowledge of tourism. The social justification for the design of the project is the need to promote new means of accessibility for smartphone users who choose convenience in organizing their bags for the general public, providing such objective interaction and ease of use.

Keywords: Luggage. Checklist application. Android. Development.

1. Introdução

Ao realizar uma viagem, seja sozinho, acompanhado ou com família é relativamente notório que muitas pessoas se esqueçam de alguns acessórios, peças de roupas e objetos em geral no momento de organizar as suas malas. Segundo Rizzo (2016), estar organizado e preparado para qualquer tipo de viagem levará o usuário a preparar suas malas com um número adequado de itens “só por precaução”, levando o que realmente precisa - nem mais nem menos. A dificuldade de fazer as malas sem se esquecer de algo importante em suas bagagens é muito comum com quase todas as pessoas.

Tendo em vista este ponto crítico, este projeto visa reforçar e ajudar pessoas que desejam fazer suas malas sem se preocuparem de esquecer algum item fora de suas bagagens. “É sempre importante organizar a sua mala com antecedência para que não falte nada e caiba tudo o que você precise durante a estadia fora de casa.” (SABOIA, 2013).

O objetivo principal é desenvolver um aplicativo que pode ajudar os próprios usuários na organização de suas malas, gerando uma lista de possíveis itens para se levar em viagens evitando esquece-los em suas casas. Arrumar mala significa ter que lembrar de muita coisa em um curto espaço de tempo. “É preciso checar o clima, pensar na quantidade de roupa para corresponder com os dias e o peso das bagagens para o avião.” (FALANGUE, 2017).

2. Desenvolvimento

Dado início ao desenvolvimento do aplicativo, foi realizado uma análise e levantamento dos requisitos funcionais e não funcionais. Para a codificação e estrutura do corpo do aplicativo utiliza-se o software de desenvolvimento gratuito para plataforma Android, o Android Studio. “O SDK (*Software Development Kit*) do Android fornece as ferramentas necessárias para construir aplicativos Android. Ele é instalado com o Android Studio.” (DEITEL, 2016, p. 16).

Nele está incluso o pacote de ferramentas bem como a de aplicação, o Android SKD e para a emulação do projeto, o Android Emulator disponibilizado e baixado através do *AVD Manager* incluso no próprio programa. A versão Android utilizada para a criação do aplicativo foi a API Level 24, correspondente à plataforma do Android 7.0

Nougat e a linguagem e ambiente utilizados na codificação da aplicação foi o Java, incluso no Android Studio. Sobre o design do aplicativo, toda a sua criação, edição e manipulação de imagens, utilizou-se o software pago *Adobe Photoshop CC 2017*.

O aplicativo já está em sua primeira versão de uso, disponível apenas para os seus desenvolvedores para testes, correções e aprimoramentos. O uso prévio deste aplicativo será através de smartphones apenas para a plataforma Android e todo o seu controle será feito através do próprio celular.

3. Metodologia

A metodologia utilizada para a elaboração da revisão bibliográfica deste projeto tem sido pesquisas em livros, e-books, monografias, dissertações e artigos de internet, com base em estudos sobre tecnologia e turismo e consulta com especialistas em desenvolvimento mobile. De acordo com Gil (2002), estas pesquisas são consideradas aplicadas, pois este projeto trata-se do desenvolvimento um aplicativo para dispositivos móveis.

Os dados coletados estão sendo analisados por meios de uma revisão feita pelos próprios integrantes do grupo, no qual entrará em consideração a opinião de especialistas da área para o desenvolvimento eficiente do sistema até a versão final do aplicativo.

4. Resultados

Como resultados parciais do desenvolvimento, algumas telas do aplicativo já se encontram previamente desenvolvidas, como mostra a figura abaixo:

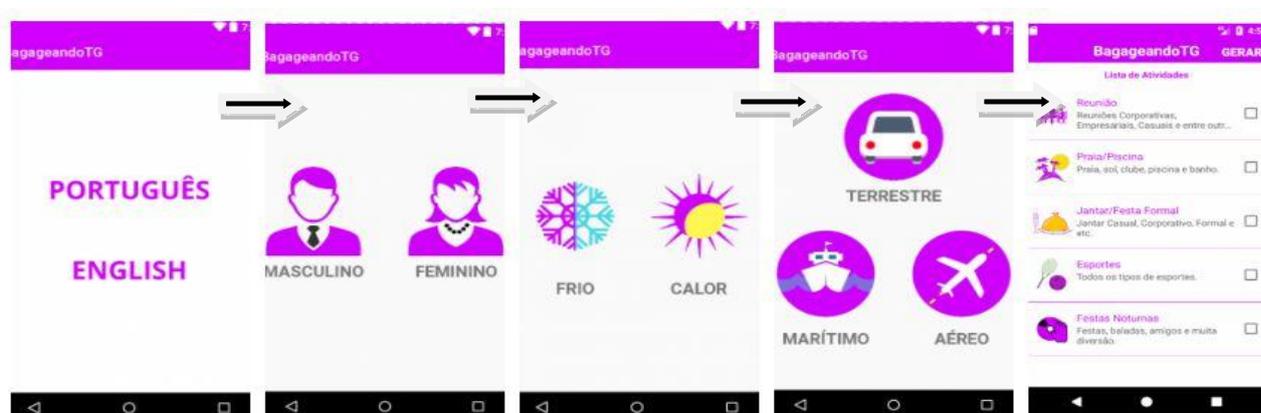


Figura 1 – Telas representativas do aplicativo em ordem respectivo da esquerda para a direita, sendo a primeira tela de escolha de idioma, tela de escolha de gênero, tela de escolha de clima do destino da viagem, tela de escolha de transporte da viagem e tela das atividades à escolher pelo usuário.

Fonte: Autores (2018).

As telas de geração de itens e checklist ainda estão sendo desenvolvidas. Algumas telas ainda poderão ser desenvolvidas e inclusas no aplicativo, trazendo mais configurações e novidades para uma nova versão do mesmo.

5. Considerações Finais

Ao estudar a ampla área de turismo e como ele ganha espaço no mundo virtual, com todas as informações em sua plenitude, considerou-se uma maneira de organizar malas para viagens de forma prática e fácil com o apoio da vasta tecnologia.

Com a contínua ascensão do turismo a informação torna-se fundamental, uma vez que sem ela o mesmo não funcionaria, muito menos se expandiria. Daí a importância do acesso a informações precisas, confiáveis e relevantes para ajudar o consumidor na tomada de decisão. (O'CONNOR, 2001 p. 67).

Considera-se que, o propósito deste projeto é expandir o uso de um aplicativo com praticidade pelo qual ele foi desenvolvido: ajudar pessoas que, como usuários deste programa possam usar um meio virtual para arrumarem suas malas e sobre o que poder levar em suas viagens, diminuindo os riscos de esquecimento e ausência de itens importantes que podem fazer grande falta aos viajantes.

6. Referências

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey; WALD, Alexander. **Android 6 para Programadores: Uma abordagem Baseada em Aplicativos**. 3.ed. Porto Alegre: Bookman Editora, 2016.
FALANGHE, Virgínia. **O Que Levar na Mala de Viagem: 17 itens que você nunca pode esquecer**. 2017. Disponível em: < <https://www.mochilando.com.br/o-que-levar-na-mala-de-viagem/>>. Acesso em: 22 setembro 2017.
GIL, Antônio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

O'CONNOR, Peter. **Distribuição da Informação Eletrônica em Turismo e Hotelaria**. Porto Alegre: Bookman Editora, 2001.

RIZZO, Paula. **Listomania**: Organizando Pensamentos. DVS Editora, 2016. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwjF0-jlqKfWAhUDC5AKHVqaD6lQ6AEIJjAA#v=onepage&q=esquecer-se&f=false>>. Acesso em: 22 setembro 2017.

SABOIA, Priscila. Dicas de Como Organizar Malas. **Reorganize**, São Paulo, 30 out. 2013. Disponível em: <<http://priscilasaboia.com.br/personalorganizer/dicas-de-como-organizar-malas/p/>>. Acesso em: 25 outubro 2017.