**DESENVOLVIMENTO DE WEBSITE COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO TURÍSTICA E VALORIZAÇÃO PATRIMONIAL PARA MUNICÍPIOS**

*DEVELOPMENT OF A WEBSITE AS A TOOL FOR TOURISTIC PROMOTION AND HERITAGE VALORIZATION FOR MUNICIPALITIES*

Informação e Comunicação

Banco de Dados, Engenharia e Desenvolvimento de Software

**RESUMO**

A compreensão da necessidade de utilizar técnicas que impulsionam o turismo, através da valorização de patrimônios públicos dentro das cidades, com o intuito de levar aos civis informações e enaltecer os pontos turísticos presentes, alavancar a renda e fluxo de visitantes foi o que estimulou o desenvolvimento deste trabalho. Para o desenvolvimento do sistema, foi realizada uma reunião com a Secretaria de Turismo da Prefeitura Municipal de Jales (SP), que levantou como principal objetivo fortalecer a promoção turística e cultural da cidade. O software oferece aos usuários acesso a pontos turísticos, notícias, eventos e atrações locais, que podem ser gerenciados através de diferentes níveis de acesso para melhorar a interação e a eficiência na divulgação. Utilizar a Internet como plataforma de comunicação amplia o alcance das informações e conecta o público de forma prática e econômica, mas observou-se que o uso desses dados pelas organizações turísticas ainda é limitado. Como resultado, o sistema propõe preencher essa lacuna, oferecendo uma solução que auxilia na experiência de turistas e residentes, além de promover a identidade cultural e o desenvolvimento econômico local.

Palavras-chave: Internet; Turismo; Prefeitura

***ABSTRACT***

*The understanding of the need to use techniques that boost tourism, through the valorization of public heritage within cities, with the aim of providing information to civilians and extolling the tourist attractions present, boosting income and visitor flow was what stimulated the development of this work. To develop the system, a meeting was held with the Tourism Department of the City Hall of Jales (SP), which stated that the main objective was to strengthen the tourist and cultural promotion of the city. The software offers users access to tourist attractions, news, events and local attractions, which can be managed through different levels of access to improve interaction and efficiency in dissemination. Using the Internet as a communication platform expands the reach of information and connects the public in a practical and economical way, but it was observed that the use of this data by tourism organizations is still limited. As a result, the system proposes to fill this gap, offering a solution that helps the experience of tourists and residents, in addition to promoting cultural identity and local economic development.*

*Keywords: Internet; Tourism; City Hall.*

# 1 INTRODUÇÃO

A internet desempenha um papel cada vez mais essencial no planejamento e na promoção de destinos turísticos. Segundo o Ministério do Turismo (Brasil, 2014), "a internet está presente em todas as fases de uma viagem: da pesquisa à reserva, do registro das imagens ao compartilhamento de informações". Para turistas, tanto estrangeiros quanto brasileiros, os meios digitais se consolidaram nos últimos anos como a principal fonte de informações. Os consumidores utilizam a internet em todas as etapas de suas viagens, mas, muitas vezes, a gestão de destinos ainda se restringe a métricas simples, como o tráfego de cliques em seus sites. No entanto, a internet oferece às organizações de turismo uma oportunidade única de fornecer informações de alta qualidade aos consumidores de forma rápida e econômica, independentemente de sua localização geográfica ou do horário, ampliando o alcance e a eficácia da promoção turística.

Portanto, o turismo se torna uma das principais formas de fortalecer a economia dos municípios, promovendo cultura e desenvolvimento. No Brasil, essa atividade representa 8,1% do PIB, impulsionando não só a economia local como também a preservação de patrimônios culturais e naturais. Ademais, o aumento do fluxo de turistas potencializa o comércio, gera novos postos de trabalho e demanda melhorias de infraestrutura, beneficiando tanto visitantes quanto os próprios moradores, que se tornam usuários dos serviços oferecidos (Sebrae, 2022).

No entanto, a análise de dados da web ainda é subutilizada pelas organizações de gestão de destinos, frequentemente limitada ao exame do tráfego de cliques e a métricas básicas.

Os programas governamentais de incentivo ao turismo possuem como objetivo promover o desenvolvimento econômico e social dos munícipios brasileiros, de forma especial aqueles que dispôem de atrativos turísticos. Por meio destes programas as prefeituras conseguem promover experiências turística, criando sites e informativos sobre o turismo local. O Cadastur do Ministério do Turismo, permite que pessoas físicas e jurídicas que atuam no setor turístico se cadastre, garantindo qualidade e segurança do turista (Brasil, 2023). Além disso, existe a classificação de Município de Interesse Turístico (MIT) que são valorizadas pelo seu potencial turístico e recebem apoio do estado para desenvolver projetos nessa área. Esses municípios são estimulados a investir em infraestrutura turística e a promover suas atrações para atrair visitantes (São Paulo, 2024).

A cidade de Jales, localizada na microrregião de São José do Rio Preto, possui o reconhecimento como Município de Interesse Turístico (MIT) desde abril de 2018, devido a ampla oferta de atrativos nas áreas de cultura, religião, saúde, ecoturismo, turismo rural e de negócios. A cidade destaca-se pela produção de uvas finas e mel, atraindo visitantes que buscam experiências no setor agrícola e eventos como a Feira do Agronegócio da Uva e do Mel. Conta com uma população de aproximadamente 49 mil habitantes, Jales integra ainda o Circuito Intermunicipal dos Rios e Grandes Lagos, promovendo atividades de pesca esportiva e turismo náutico, reforçando sua importância como destino regional (São Paulo, 2020).

Este trabalho promove o uso estratégico da internet na divulgação de pontos turísticos, eventos e notícias do município de Jales. Desenvolvido em parceria com a Secretaria Municipal de Turismo, o projeto tem como objetivo principal oferecer uma plataforma web dinâmica para a disseminação de informações sobre os pontos turísticos locais. Com isso, busca-se criar um guia prático que atenda tanto os visitantes quanto os moradores interessados em conhecer mais profundamente a cidade onde vivem.

# 2 REFERENCIAL TEÓRICO

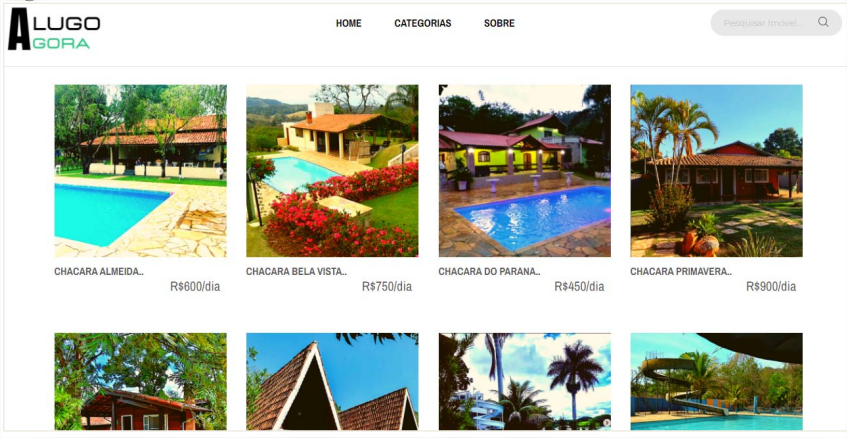
Este projeto foi fundamentado em artigos acadêmicos que enfatizam a relevância e a utilidade de plataformas digitais que visam promover pontos turísticos locais, além de fortalecer a relação entre a comunidade e os órgãos públicos. Além disso, foram analisadas ferramentas disponíveis no mercado, demonstrando a relevância de se valorizar o turismo local.

De acordo com Vieira (2011), as políticas públicas de turismo têm recebido crescente atenção das autoridades governamentais, que buscam regulamentar e incentivar as atividades turísticas. No entanto, muitas ferramentas disponíveis não apresentam as informações de forma simples e objetiva, o que compromete a experiência do usuário.

Santos *et al.* (2020) destacam a importância de compreender as expectativas dos usuários em relação aos *sites* de turismo, reforçando a necessidade de adaptar essas plataformas ao comportamento dos turistas e às novas tecnologias. O crescimento do mercado turístico no Brasil evidencia essa demanda.

Inocêncio, Nunes e Gregório (2021) desenvolveram um sistema web (Figura 1) para promover o turismo em Santa Fé do Sul. O sistema torna a divulgação dos pontos turísticos e atividades da região mais fácil, oferecendo recursos como registro de propriedades, busca filtrada, reservas online, gerenciamento de conteúdo e avaliações de clientes. O propósito do sistema é fomentar o desenvolvimento do turismo local, conectando turistas aos serviços oferecidos na cidade.

**Figura 1** – Interface Inicial do Sistema



Fonte: Inocencio, Nunes e Gregório, 2021, p. 7.

Outro exemplo é o *site* institucional da Prefeitura de Araçatuba (Figura 2), desenvolvido pela Global Websites. Esta plataforma é fundamental para promover as atrações turísticas da cidade e fortalecer a comunicação entre o governo local e a comunidade. Os usuários podem acessar uma seção exclusiva da Secretaria Municipal de Turismo, que serve como um guia para os visitantes. Nesta área, estão disponíveis informações sobre a cidade, alternativas de hospedagem, gastronomia, produtos e serviços, além de eventos e notícias relevantes. O *site* também incorpora o "Cadastur", um sistema de registro voltado a pessoas físicas ou jurídicas, destinado à promoção de serviços e produtos no âmbito do turismo.

**Figura 2 –** Site da Prefeitura de Araçatuba



Fonte: Prefeitura de Araçatuba, 2024

Ambos os sistemas analisados compartilham o objetivo de promover o turismo local, utilizando a tecnologia para aprimorar a experiência dos usuários. Essas plataformas não apenas facilitam o acesso a informações turísticas de maneira eficiente, mas também contribuem para a gestão estratégica dos destinos, fortalecendo a relação entre o poder público e os turistas, além de impulsionar o desenvolvimento econômico regional.

# 3 METODOLOGIA

A metodologia aplicada neste projeto, abrange o desenvolvimento de um software para uso do setor de turismo de Jales (COMTUR), visando impulsionar o turismo local. Para isso, realizou-se a coleta de dados, e o levantamento das informações sobre as principais dificuldades no turismo do município.

Com base na análise dos dados e na investigação das características, realizou-se o levantamento de requisitos para a modelagem e desenvolvimento do software, conforme a metodologia de engenharia de software sugerida por Pressman (2015).

A análise de requisitos foi conduzida utilizando a Linguagem Unificada de Modelagem (UML - *Unified Modelling Language*), baseada no paradigma de orientação a objetos. Com o auxílio do software Astah UML (Change Vision, Inc), foram elaborados diversos diagramas UML que ajudaram a delinear as funcionalidades planejadas do sistema.

Para o desenvolvimento da aplicação, priorizaram-se ferramentas gratuitas. A aplicação foi estruturada como uma API RESTful, seguindo a arquitetura baseada em web *services* que segue os princípios de *Representational State Transfer* (REST). Essa arquitetura emprega o protocolo HTTP para executar operações CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) sobre os recursos, que são representados por identificadores uniformes de recursos (URIs). Cada recurso é considerado uma entidade única, manipulada por meio de métodos HTTP convencionais, como *GET, POST, PUT e DELETE* (Sommerville, 2007).

A aplicação servidora (*back-end*) foi desenvolvida utilizando-se a linguagem C#, e o gerenciamento de dados foi realizado com PostgreSQL (*The PostgreSQL Global Development Group*), um SGBD gratuito.

Para a troca de dados entre cliente e servidor, utilizou-se o formato JSON (*JavaScript Object Notation*), que é um padrão leve e de fácil leitura para troca de dados. O uso de JSON como formato de comunicação permite a serialização eficiente dos dados, proporcionando intercâmbio entre diferentes sistemas e linguagens de programação de forma agnóstica, o que facilita a interoperabilidade (Sommerville, 2007).

A interface do usuário (*front-end*) foi prototipada no Figma (Figma, Inc.), e posteriormente a aplicação cliente foi desenvolvida com linguagem JavaScript utilizando a biblioteca React (Meta Platforms, Inc.) que fornece uma estrutura completa para desenvolvimento de uma aplicação web.

Para a gestão do projeto, foi adotada a metodologia Scrum (Schwaber, 2004), com o desenvolvimento realizado em sprints. Após cada entrega parcial, foram realizadas análises individuais de cada módulo, seguidas de uma avaliação geral do sistema. As etapas do projeto foram minuciosamente organizadas e acompanhadas no Azure Devops (Microsoft), uma plataforma de controle de tarefas que oferece recursos gratuitos para gerenciamento de projetos.

A prototipagem do software começou com a aplicação de conhecimentos em gestão de negócios e análise das regras de negócio, com o objetivo de identificar as lacunas nos sistemas existentes e propor soluções que pudessem melhorar o processo de tomada de decisão. Nesse processo, a lógica de programação foi essencial para definir as principais funcionalidades que o sistema de turismo deveria oferecer.

Com o mapeamento e a organização das informações coletadas, deu-se início à modelagem do sistema, que incluiu a criação de vários diagramas UML para representar as estruturas e comportamentos do software. Na Figura 3, por exemplo, apresenta-se o diagrama de classes, que detalha a organização das entidades do sistema e suas relações, proporcionando uma visão clara das funcionalidades planejadas e dos componentes necessários para o desenvolvimento do software.

**Figura 3 –** Diagrama de Classes

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborada pelos autores.

Com base no diagrama de classes, foram definidos os atores do sistema, que representam os diferentes papéis que os usuários podem desempenhar. Para cada tipo de ator, foram estabelecidos atribuições, funções e níveis de acesso específicos, de acordo com as suas responsabilidades no sistema. Os atores — Administrador, Funcionário, Empresário e Usuário—, conforme ilustrado na Figura 4, herdam atributos da classe "Usuário", o que assegura que todos possam interagir com o sistema de maneira consistente.

O controle de acesso é implementado por meio da validação de credenciais, exigindo que os usuários realizem login utilizando e-mail e senha. Essa abordagem garante a segurança e a integridade do sistema, limitando as funcionalidades disponíveis com base no papel associado a cada ator.

**Figura 4 –** Diagrama de atores

Uma imagem contendo Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborada pelos autores.

O ator Administrador detém o nível mais elevado de acesso no sistema, sendo responsável por executar todas as operações, incluindo listar, cadastrar, editar, excluir dados e aprovar as operações de outros usuários. O ator Funcionário, por sua vez, possui um nível de acesso semelhante ao administrador, possuindo permissão para executar todas as funções, com tudo, necessita da aprovação do Administrador. O ator Empresário, possui um nível de acesso intermediário, administrando as operações referentes a sua empresa.

Por último, o ator Usuário-turista que representa o munícipe visitando e interagindo com a plataforma, ele possui um nível de acesso mais restrito, com controle limitado apenas sobre o gerenciamento do próprio perfil e avaliações. No diagrama de casos de uso, mostrado na Figura 5, ilustra-se detalhadamente todas as interações do ator Usuário-turista com o sistema, destacando suas funcionalidades e permissões.

**Figura 5 –** Diagrama de caso de uso geral - Turista

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborada pelos autores.

Na Figura 6 apresenta-se o diagrama de sequência do sistema, demonstrando o fluxo de interação do ator Administrador com os objetos e as trocas de mensagens entre esses objetos. No diagrama está mapeado tanto o fluxo ideal, em que as operações ocorrem conforme esperado, quanto cenários alternativos, nos quais são exibidas diferentes mensagens de retorno para cada situação. Essa abordagem proporciona uma visão detalhada das dinâmicas do sistema, permitindo entender como os objetos colaboram para atender às ações do Administrador e lidar com eventuais desvios no fluxo.

**Figura 6 –** Diagrama de sequência de simulação de cadastro de tipo turismo.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

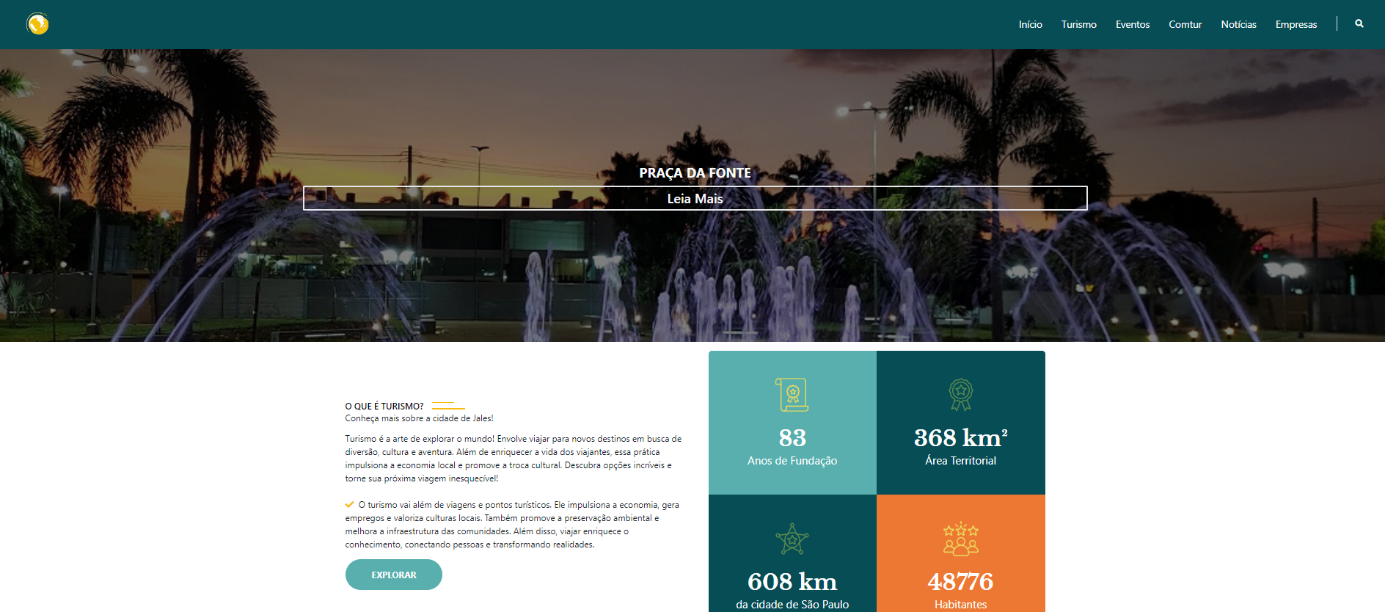
Fonte: Elaborada pelos autores.

Com essa estrutura, o sistema oferece uma visualização clara e detalhada das atrações turísticas, proporcionando a identificação de padrões de visitação e desempenho das atrações turísticas. Além disso, os turistas podem acessar informações organizadas e personalizadas, facilitando a escolha dos melhores pontos turísticos para visitar.

# 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para o funcionamento do sistema foram determinados regras e parâmetros que devem ser empregues para atingir o objetivo proposto. Isso inclui facilitar a identificação e divulgação das atrações turísticas, notícias e eventos da cidade de Jales, além de permitir que a população pontue e comente sobre os festivais realizados, proporcionando a prefeitura a oportunidade de entender as expectativas e ajustar suas estratégias, aprimorando suas ações e fortalecendo o vínculo com os cidadãos.

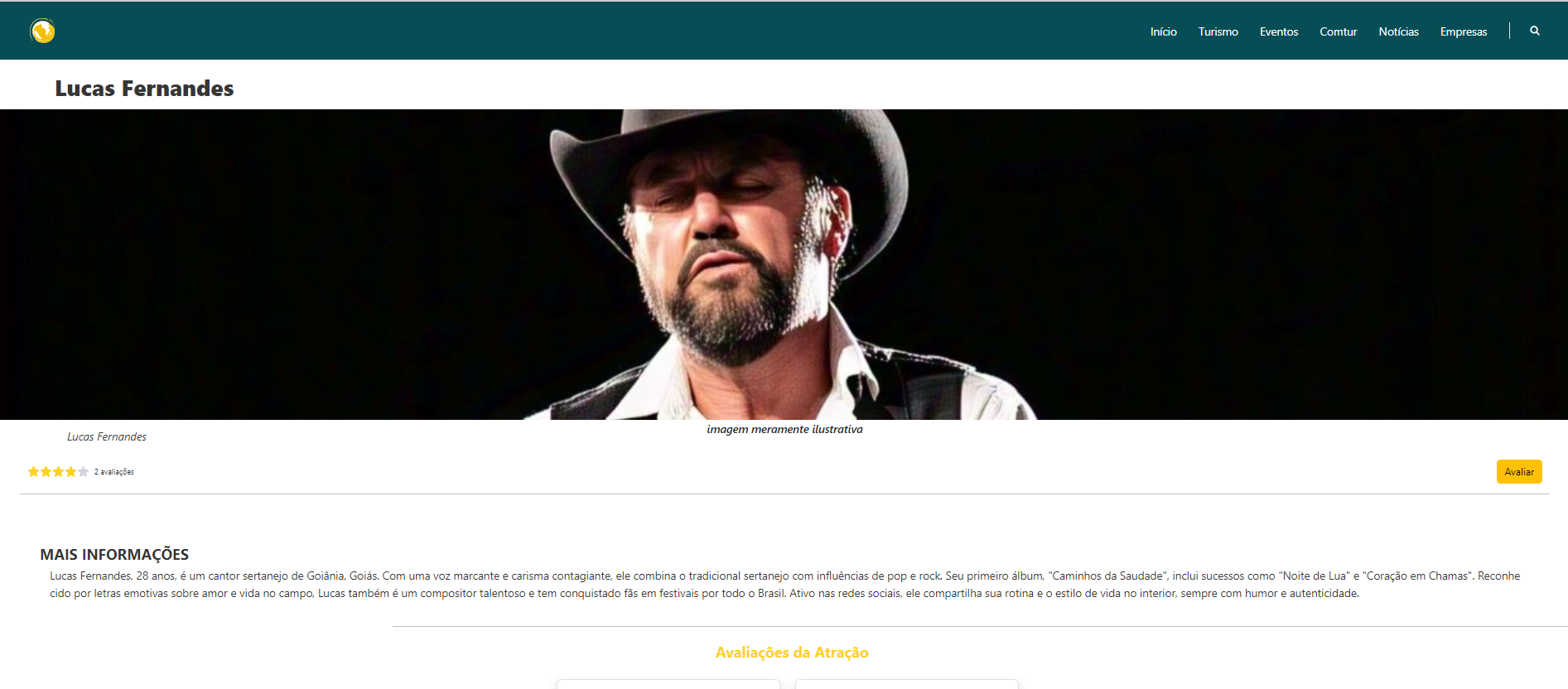
Durante a fase de modelagem do sistema, foram implementadas as telas administrativas para gerenciar os cadastros de Eventos, Atrações, Pontos Turísticos, Notícias, Empresas, Usuários e tudo o que é referente ao turismo local. Também foram desenvolvidas as telas de visualização para a população geral poder acessar essas informações e interagir com o sistema (Figura 3).

**Figura 3** – Interface Inicial do Sistema

Fonte: Elaborada pelos autores.

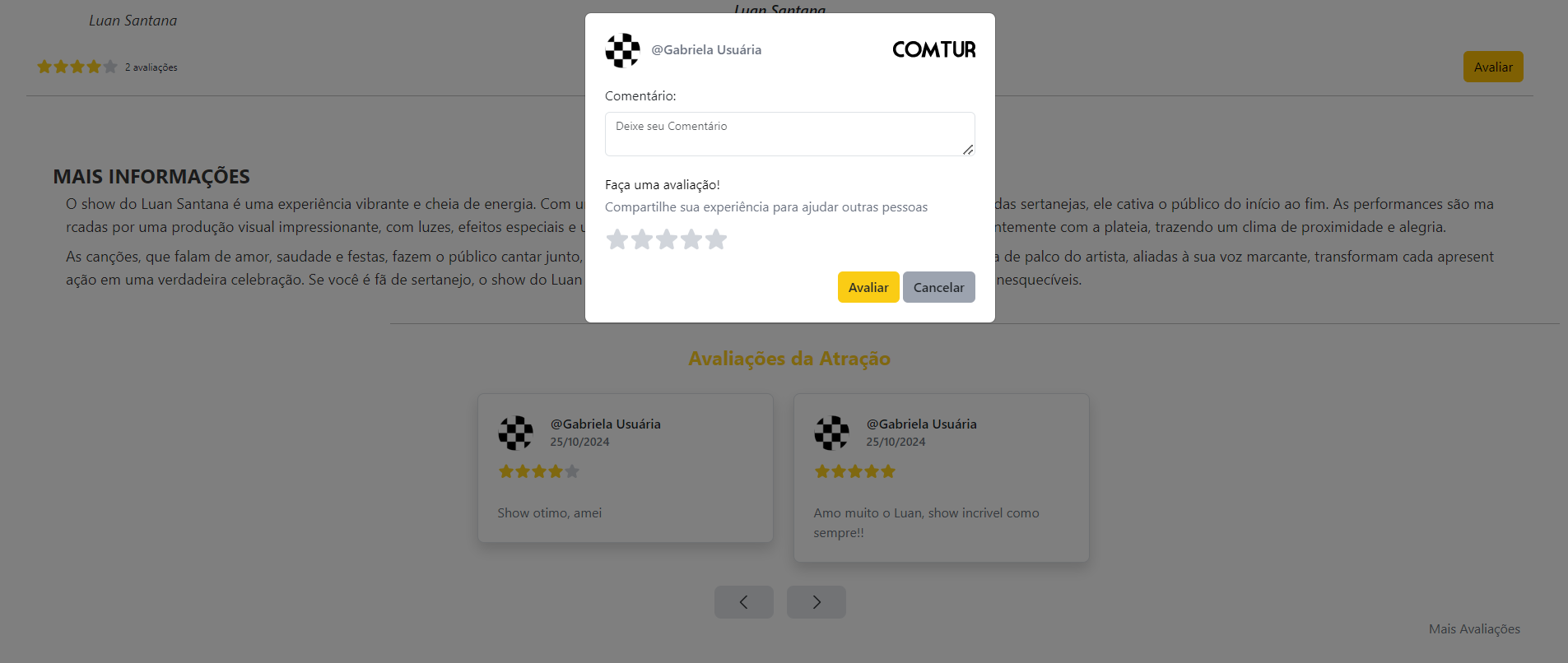
Na tela de visualização da Atração, o usuário tem acesso às imagens e informações previamente cadastradas pelo administrador, além de *cards* recomendando outras atrações. Ele também pode consultar avaliações realizadas por outros usuários e submeter sua própria opinião por meio do botão AVALIE, como apresentado na Figura 4.

**Figura 4** – Interface de Atração do Sistema



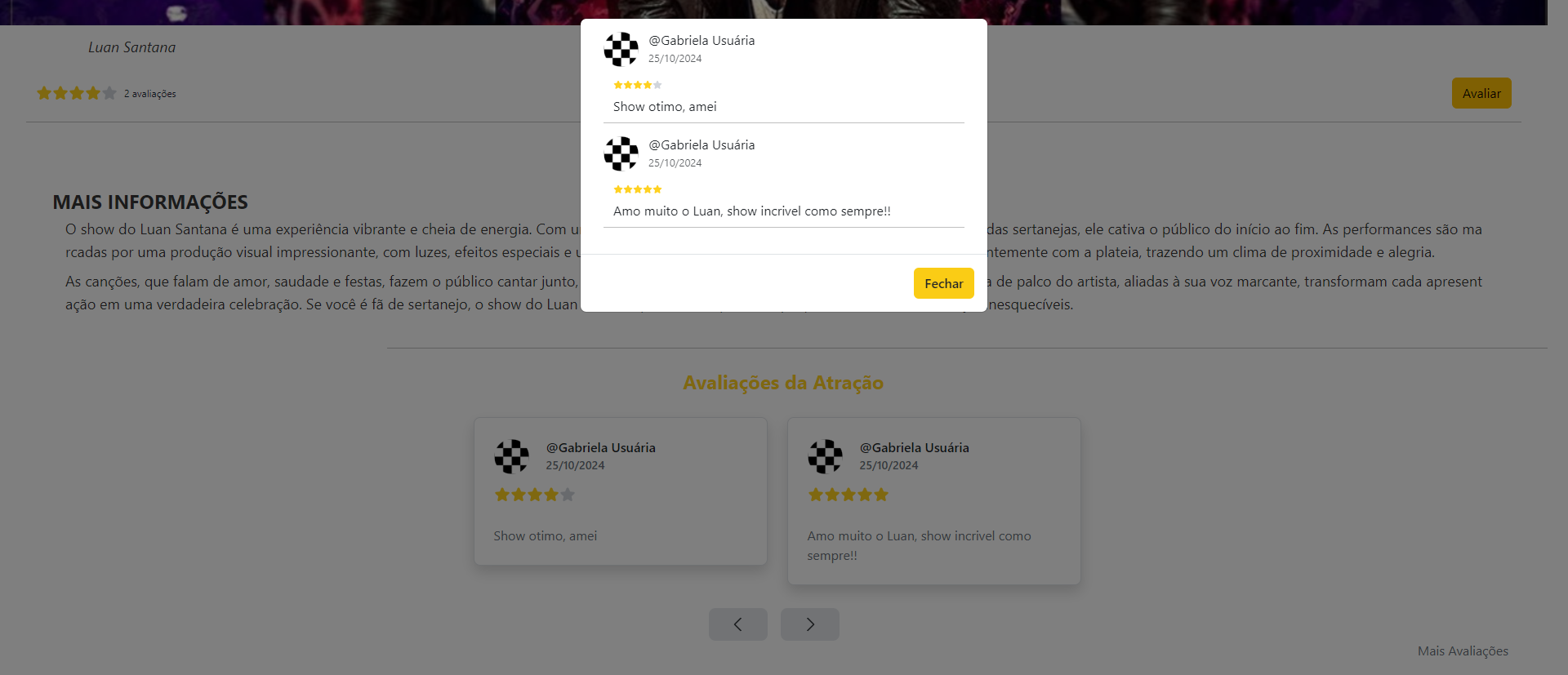
Fonte: Elaborada pelos autores.

Ao selecionar o botão AVALIE, se o usuário estiver logado, ele é redirecionado para um formulário de avaliação (Figura 5). Nesta tela, aparecem a foto e o nome do usuário, seguidos de um campo de texto para que ele insira seu comentário, além da opção de avaliar a atração com uma pontuação de estrelas. Após preencher o formulário, o usuário pode enviar sua avaliação para revisão e validação do administrador clicando no botão ENVIAR. Esse processo garante que todas as avaliações passem por uma análise antes de serem publicadas, promovendo um ambiente mais seguro e confiável, e incentivando a interação com o sistema por parte da população.

**Figura 6** – Formulário de comentário

Fonte: Elaborada pelos autores.

O link MAIS AVALIAÇÕES direciona o usuário a uma página que apresenta todas as avaliações e classificações feitas por outros usuários sobre a atração em questão. Nessa tela (Figura 6) ele encontra uma visão geral das opiniões e experiências compartilhadas, promovendo um ambiente de interação e troca. A disponibilização de feedbacks permite a identificação de pontos fortes e áreas que podem ser melhoradas, facilitando a tomada de decisões e a compreensão das diferentes perspectivas do público.

**Figura 7** – Lista de comentários

Fonte: Prefeitura de Araçatuba, 2024

Para validar a proposta do sistema de turismo, ele foi apresentado à população que reside ou frequenta a cidade de Jales, por meio de um formulário com perguntas quantitativas, visando coletar feedback sobre a eficácia e a utilidade da plataforma. O grupo de respondentes contou com 45 participantes, predominantemente jovens moradores de Jales, que utilizam frequentemente sites de turismo.

Na Tabela 1, está caracterizado o perfil do público que participou da pesquisa. A maioria dos respondentes (73%) está na faixa etária de 18 a 30 anos, com 20% entre 31 e 40 anos. Quanto à residência, 96% das pessoas que responderam afirmaram viver em Jales.

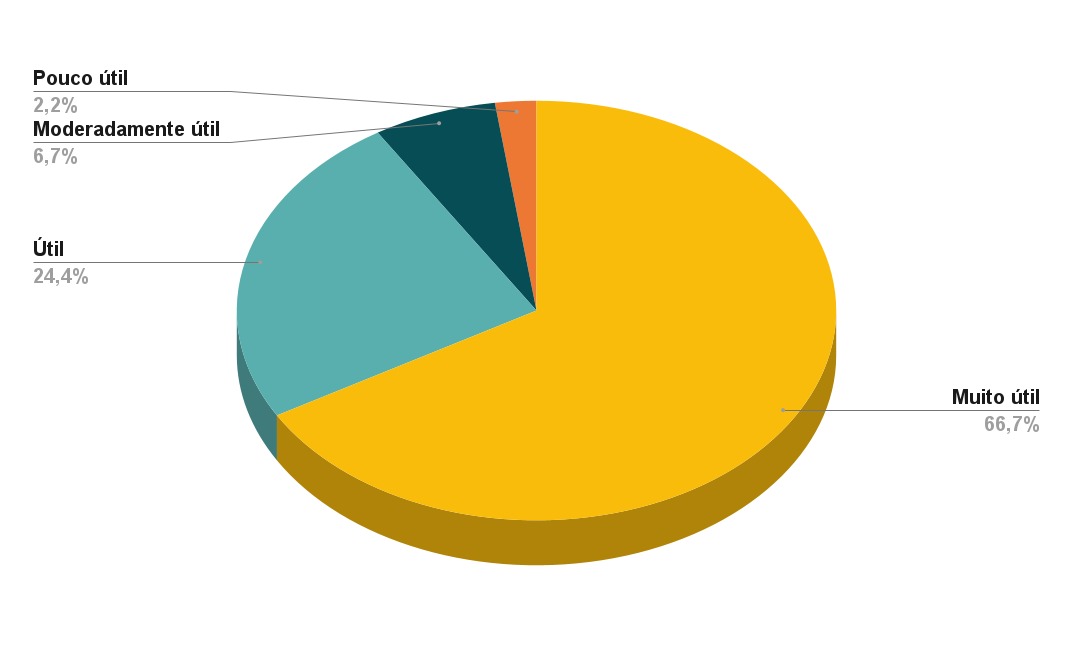
Em relação à frequência de uso de sites de turismo, 5% utilizam sempre, 9% frequentemente e 33% às vezes, indicando que existe uma prática considerável desse tipo de plataforma.

**Tabela 1** – Caracterização do público que participou do formulário

|  |
| --- |
| **IDADE** |
| Menor de idade 5%  18-30 anos 73%  31-40 anos 20%  41-50 anos 2% |
| **GÊNERO** |
| Feminino 71%  Masculino 29% |
| **RESIDE EM JALES** |
| Sim 96%  Não 4% |
| **FREQUÊNCIA QUE UTILIZA SITES DE TURISMO** |
| Sempre 5%  Frequentemente 9%  Às vezes 33%  Raramente 33%  Nunca 20% |

Fonte: Elaborada pelos autores.

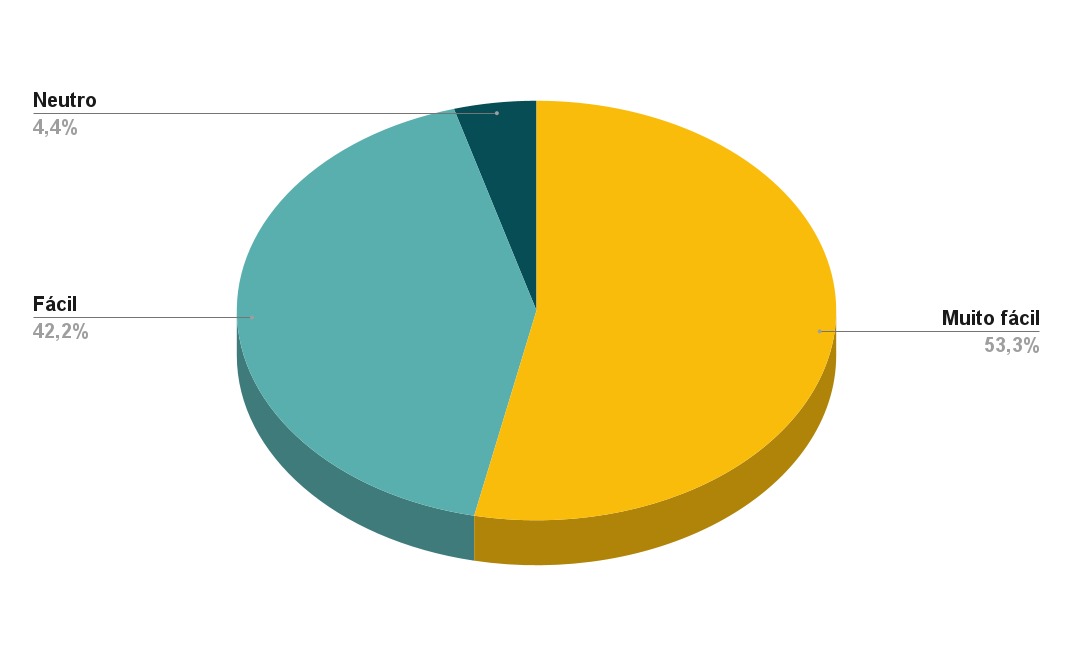
No Gráfico 1, observa-se que cerca de 67% do público considera útil um site que forneça informações sobre eventos, pontos turísticos e empresas da cidade.

**Gráfico 1 –** Utilidade de um site de turismo

Fonte: Elaborado pelos autores.

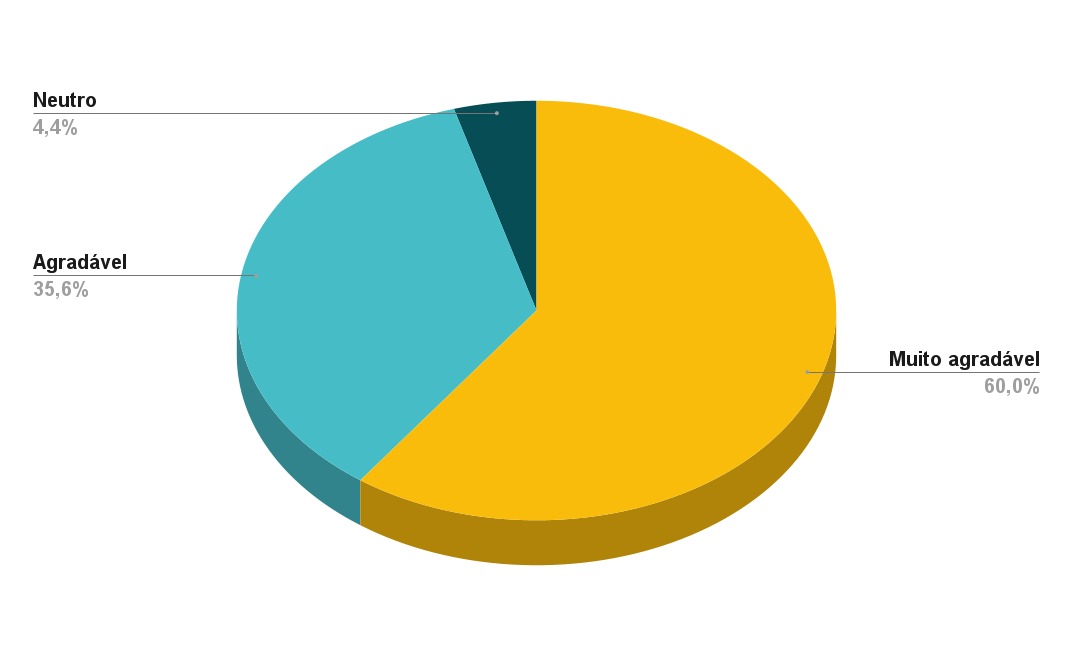
Nos Gráficos 2, 3 e 4, foram feitas perguntas sobre a usabilidade, e os resultados mostraram uma avaliação positiva em relação à distribuição dos conteúdos e aos elementos da interface.

**Gráfico 2 –** Facilidade de navegação do site



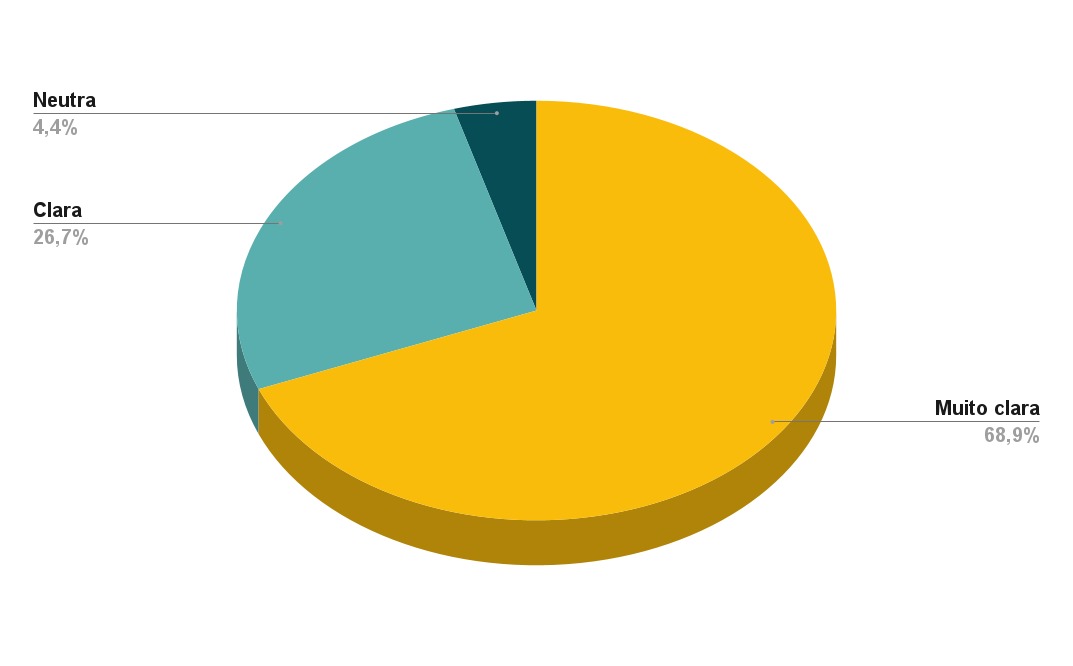
Fonte: Elaborado pelos autores.

**Gráfico 3 –** Interface do site visualmente atraente



Fonte: Elaborado pelos autores.

**Gráfico 4 –** Distribuição das informações apresentadas no site

****

Fonte: Elaborado pelos autores.

# 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Este trabalho demonstrou a eficácia do desenvolvimento de um software voltado para a ampliação da visibilidade turística em Jales. A colaboração entre o comitê de turismo e a equipe de tecnologia da prefeitura foi fundamental para criar uma solução que atenda às necessidades da comunidade. A pesquisa de campo, realizada por meio de um formulário, revelou uma aceitação positiva da plataforma, evidenciando a carência de ferramentas de divulgação na região.**

**Além de melhorar a visibilidade, o projeto introduz funcionalidades que permitem aos usuários comentar e avaliar ações culturais, promovendo uma interação dinâmica e um ambiente acolhedor. Essa troca de informações enriquece a experiência do visitante e auxilia a prefeitura a entender melhor as expectativas do público, possibilitando ajustes e melhorias contínuas.**

**Para futuros avanços, identificamos a inclusão de recursos como mapas interativos e roteiros turísticos personalizáveis, que proporcionariam uma experiência ainda mais enriquecedora. A criação de uma seção dedicada a eventos locais e promoções também poderia atrair mais visitantes e engajar a comunidade.**

**Esses aprimoramentos não apenas aumentarão a atratividade da plataforma, mas também fortalecerão o potencial turístico do município, contribuindo para o desenvolvimento econômico e social da região. A promoção de um turismo sustentável, que respeite a cultura local e valorize as tradições de Jales, será essencial para garantir um crescimento equilibrado. Assim, esperamos que este trabalho seja um ponto de partida para novas iniciativas que transformem Jales em um destino turístico reconhecido e apreciado.**

**REFERÊNCIAS**

ARAÇATUBA. **Secretária Municipal de Turismo de Araçatuba**. Disponível em: https://aracatuba.sp.gov.br/turismo/. Acesso em: 5 Ago. 2024.

ASTAH. **Astah UML**. Disponível em: https://astah.net/. Acesso em: 24 out. 2024.

FIGMA, Inc. **Figma**. Disponível em: https://www.figma.com/. Acesso em: 24 out. 2024.

BRASIL. **A importância da internet para o turismo**. Disponível em: https://www.gov.br/turismo/pt-br/assuntos/noticias/a-importancia-da-internet-para-o-turismo. Acesso em:11 jun. 2024.

BRASIL. **Cadastrar prestador de serviços turísticos (Cadastur)**. Disponível em: https://www.gov.br/pt-br/servicos/cadastrar-prestadora-de-servico-turistico. Acesso em: 30 out. 2024.

INOCENCIO, B.; NUNES, E. R.; GREGÓRIO, J. L. **Alugo Agora: sistema web para turismo regional**. Disponível em: https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/7499. Acesso em: 22 out. 2024.

LARMAN, C. **Utilizando UML e Padrões: Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientados a Objetos**. 3. ed. Bookman, 2007.

MICROSOFT. **Azure DevOps**. Disponível em: https://azure.microsoft.com/pt-br/services/devops/. Acesso em: 25 out. 2024a.

MICROSOFT. **Microsoft Learn**. Disponível em: https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/tour-of-csharp/. Acesso em: 30 set. 2024b.

MOZILLA. **Mozilla Developer Network (MDN)**. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript. Acesso em: 30 set. 2024.

POSTGRESQL. **Postgresql**. Disponível em: https://www.postgresql.org/. Acesso em: 13 set. 2024.

PRESSMAN, R. S**. Engenharia de software: uma abordagem profissional**. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2015.

REACT. **React**. Disponível em: http://react.dev/. Acesso em: 13 set. 2024.

SANTOS, F; LUNARDI, G. L; MAIA, C. R. AÑAÑA, E. S.; **Fatores que influenciam a participação dos consumidores no Turismo Eletrônico**. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbtur/a/LRSwCR7ZmjGRkgChr7gC6xf/#. Acesso em: 22 out. 2024.

SÃO PAULO (Estado). **Mapa dos Municípios Turísticos do Estado de São Paulo**. Disponível em: https://www.turismo.sp.gov.br/municipiosturisticos. Acesso em: 30 out. 2024.

SÃO PAULO (Estado). **Conheça o Município Turístico de Jales**. Disponível em: https://www.turismo.sp.gov.br/conheca-o-municipio-turistico-de-jales. Acesso em: 30 out. 2024.

SEBRAE. **A importância dos atrativos turísticos do Brasil**. Disponível em: https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/a-importancia-dos-atrativos-turisticos-do-brasil,4db2a30bd0f13810VgnVCM100000d701210aRCRD. Acesso em: 30 out. 2024.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software**. 9. ed. Pearson Addison-Wesley, 2011.

SUTHERLAND, J.; SUTHERLAND, J. J. **Scrum: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo**. 1. ed. São Paulo: Sextante, 2019.

VIEIRA, A. **Planejamento e políticas públicas de turismo: análise dos módulos operacionais do programa de regionalização do turismo no pólo São Luis – MA**. Disponível em: http://repositorio.unb.br/handle/10482/9204, 2021. Acesso em: 22 out. 2024.