



ALLAF RAMON, GABRIELA ROSA, PEDRO HENRIQUE MOTTA, THALIS BARCELLOS
E THALITA GUIMARÃES

COMUNICAÇÃO DIVINA

RIO DE JANEIRO

2023



ALLAF RAMON, GABRIELA ROSA, PEDRO HENRIQUE MOTTA, THALIS BARCELLOS
E THALITA GUIMARÃES

COMUNICAÇÃO DIVINA

Trabalho de conclusão da Ação Educativa de
Projeto do Curso Técnico em 2023, do Senac
Rio

Orientador: Fabiano Moreira de Pinho.

RIO DE JANEIRO

2023



Curso: Técnico de Informática

Ano: 2023 Turno: Noite

Nome dos Alunos: Allaf Ramon, Gabriela Rosa, Pedro Henrique Motta, Thalís Barcellos e Thalita Guimarães

Título: Comunicação Divina

Nome do Instrutor Responsável: Fabiano Moreira de Pinho

Conceito: _____

Recomendações:

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 2023.

Instrutor

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 Logotipo do Projeto.....	8
FIGURA 2 Diagrama de Classes.....	9
FIGURA 3 Diagrama do Banco de Dados.....	10
FIGURA 4 Banco de Dados.....	11

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. ANÁLISE DO CONTEXTO.....	6
2.1. Conceito.....	6
2.2. Matriz S.W.O.T.....	6
2.3. Direcionamento estratégico.....	7
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E CONCEITUAL.....	7
4. METODOLOGIA DE TRABALHO ADOTADA (PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS).....	8
5. PROPOSTA DE SOLUÇÃO.....	12
5.1. Justificativa da solução encontrada.....	12
5.2. Adequação da solução proposta.....	12
6. CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES.....	12
REFERÊNCIAS.....	12

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia tornou-se popularmente evidente para a sociedade quando criaram o celular. Ele foi o responsável pela integração de câmeras fotográficas, relógios, calendários e outras ferramentas com o objetivo de facilitar a maneira como vivemos. Com a chegada da internet no aparelho eletrônico portátil, foi possível conectar pessoas ao mundo e revolucioná-lo na palma da mão.

O impacto da tecnologia mobile trouxe como principal vantagem a inovação na criação de aplicativos capazes de solucionar um problema presente na sociedade. O *ifood* solucionou o problema de pedir comida nos restaurantes diretamente de casa, a *netflix* solucionou o problema de assistir televisão de maneira totalmente online, porém ainda não existe uma marca que foi capaz de pensar na integração online das pessoas que cultuam sua fé.

Então, a pergunta que nos baseamos para resolver o problema deste projeto é: “Está em um lugar e não sabe como ter acesso à sua religião?” que será respondida na conclusão e recomendações deste projeto.

2. ANÁLISE DO CONTEXTO

2.1. Conceito

Como toda aplicação mobile precisa de um contexto para existir, a explicação do seu conceito resulta em:

Um aplicativo com a capacidade de criar eventos tendo como base o preenchimento de um formulário, sendo anexado previamente na página de eventos informais até ser verificada a informação do usuário sobre determinada localidade. Ele é destinado a todas as pessoas, religiosas, que buscam encontrar seus respectivos cultos, templos ou locais do exercício da fé, mas não sabem como.

A partir disso, foi realizada uma matriz SWOT, apresentada a seguir, para avaliar o impacto do direcionamento estratégico do projeto.

2.2. Matriz S.W.O.T.

Forças <ul style="list-style-type: none">• Inovador;• Distribuição do aplicativo de forma gratuita;	Fraquezas <ul style="list-style-type: none">• Pouca ou nenhuma acessibilidade para deficientes;• Apenas versão mobile.
---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Organizador de eventos; • Otimizador de tempo e espaço. 	
Oportunidades <ul style="list-style-type: none"> • Parceria com entidades religiosas; • Aumento da demanda do turismo religioso, sobretudo pós-pandemia, pois cria uma projeção para o setor. 	Ameaças <ul style="list-style-type: none"> • Instabilidades no ambiente econômico; • Concorrentes mais inovadores; • Instabilidades no aplicativo de longo prazo;

2.3. Direcionamento estratégico

O modelo de negócios da Comunicação Divina, título da aplicação, será baseado na divulgação de propagandas nas redes sociais alinhadas com as associações ou membros de cada religião presente no aplicativo.

O plano de entrada no mercado será projetado em cima do marketing com as respectivas associações religiosas nas proximidades do usuário, estabelecendo projeções orçamentárias ao redor do desenvolvimento da aplicação e retorno das divulgações de terceiros adjuntos de investidores, para assim determinar indicadores capazes de controlar a satisfação dos usuários junto das necessidades de cada religião.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E CONCEITUAL

A fundamentação teórica e conceitual deste projeto dar-se-á com base no turismo religioso, pois ele disserta sobre a população, os eventos, a cultura geopolítica e econômica com foco no Brasil. Então, podemos afirmar que:

O turismo religioso é um segmento do mercado turístico que se manifesta no espaço geográfico. Esse segmento turístico se constitui em fenômeno multifacetado porque ele não é apenas religioso, mas também territorial, político, cultural e econômico. (PEREIRA DOS SANTOS, 2015, p.1).

Por fazer-se presente em diversos segmentos da vida humana, a religião mostra-se determinante para os interessados no tema. Desta forma, a justificativa para as pessoas realizarem o deslocamento para seus cultos, templos e afins é dada da seguinte maneira:

As evidências na realidade brasileira revelam que os eventos religiosos (Expocatólica, Expoevangélica, Show Gospel, JMJ, Marcha para Jesus, entre outros) estimulam o deslocamento de populações de uma região para outra, cuja motivação principal – mas não exclusivamente – é a fé religiosa. Ou seja, esses

eventos estimulados pelo marketing religioso também fomentam o turismo religioso. (PEREIRA DOS SANTOS, 2015, p.20).

Não obstante, o autor também constata que pouco se comenta sobre o assunto no país:

Constatamos que existe uma enorme escassez de pesquisa acerca do turismo religioso em território brasileiro. (PEREIRA DOS SANTOS, 2015, p.19).

Por fim, a ausência do debate do turismo religioso no Brasil se reflete no ambiente tecnológico, uma vez que não há aplicativos no mercado nacional capazes de conectar pessoas aos seus respectivos locais de religiosidade.

4. METODOLOGIA DE TRABALHO ADOTADA (PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS)

A metodologia adotada será o desenvolvimento de uma aplicação Ionic e Nest.js, sendo executável tanto mobile quanto desktop, pois tratam-se de frameworks capazes de criarem um código mais organizado e de fácil manutenção. A linguagem de programação utilizada será o Angular e contará o PostgreSQL como sistema de gerenciamento de dados. Por fim, serão ilustrados o logotipo, diagrama de classes e banco de dados que fazem composição da arquitetura base do projeto.

FIGURA 1 Logotipo do Projeto

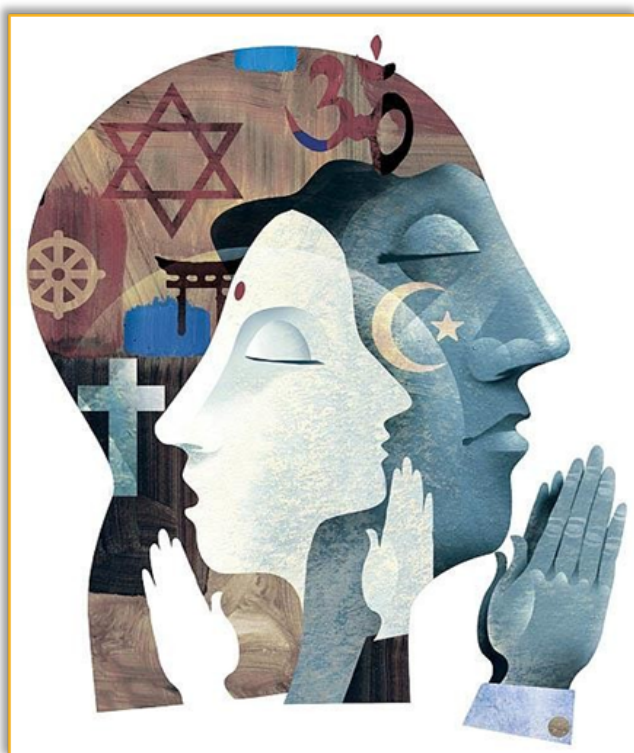


FIGURA 2 Diagrama de Classes

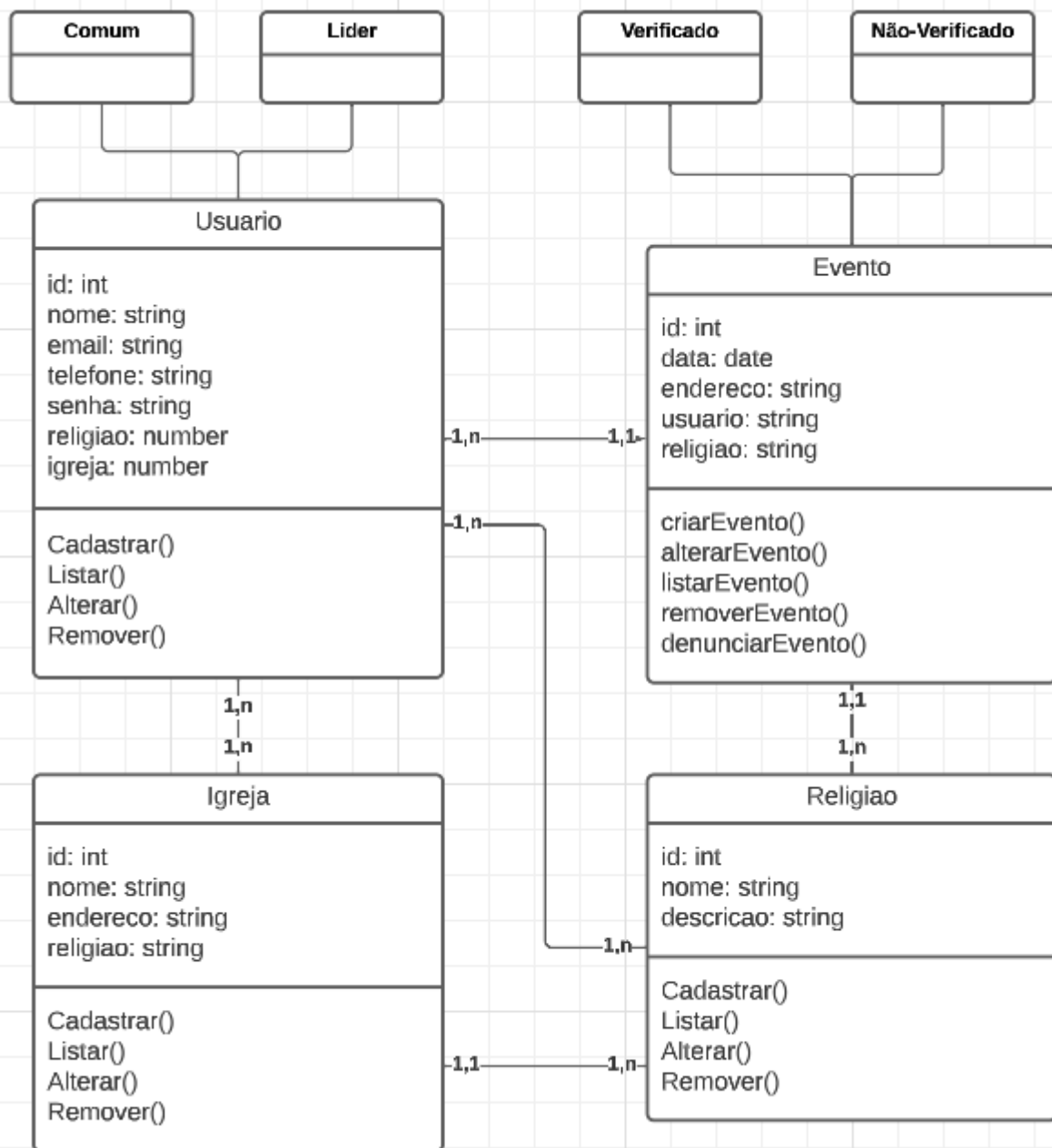


FIGURA 3 Diagrama do Banco de Dados

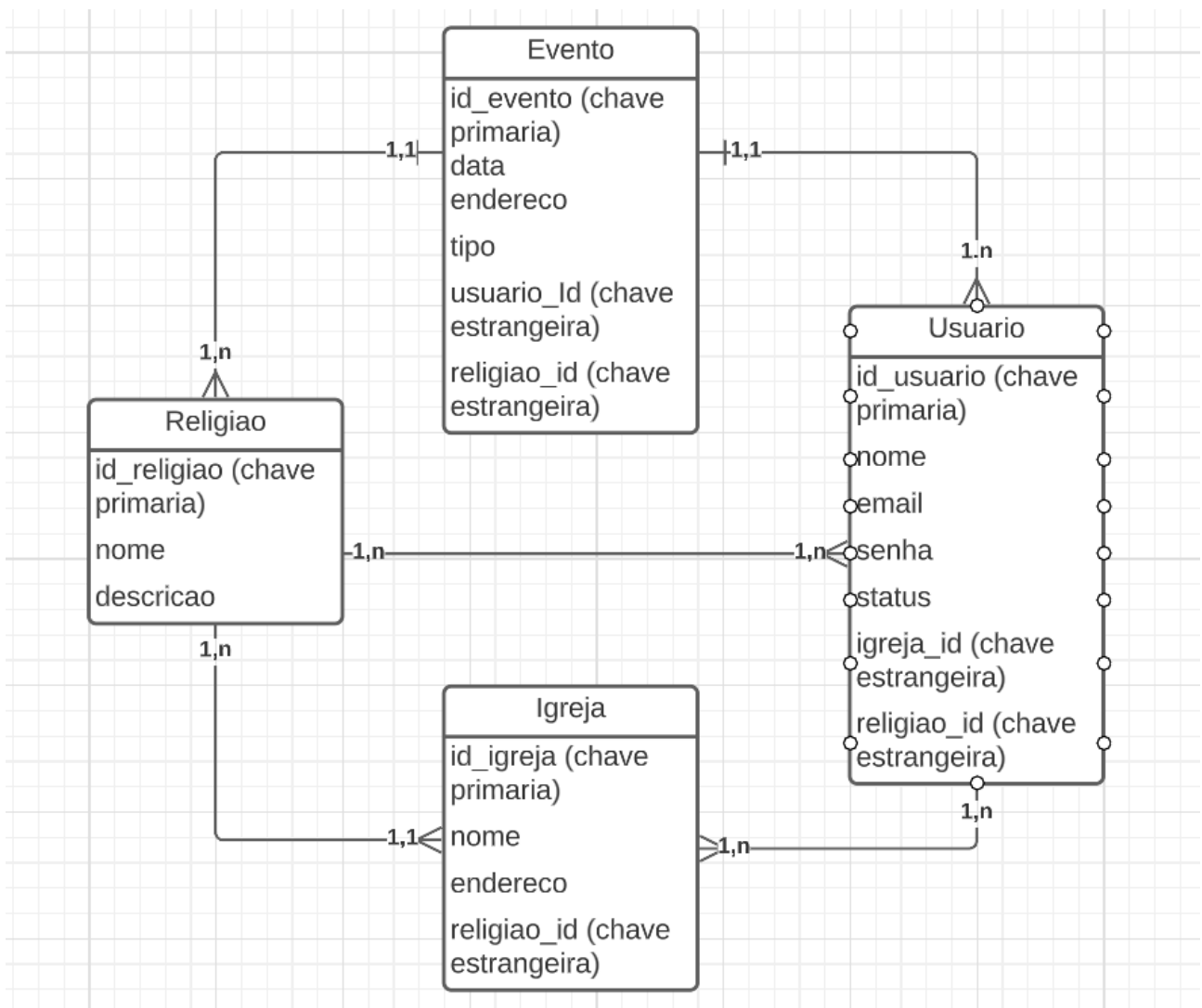


FIGURA 4 Banco de Dados

```

database.sql X
Documentação > database.sql
1 CREATE DATABASE IF NOT EXISTS proj_final;
2 CREATE TABLE religiao (
3     id_religiao INT NOT NULL,
4     nome VARCHAR (100) NOT NULL,
5     descricao VARCHAR (500),
6     PRIMARY KEY (id_religiao)
7 );
8 CREATE TABLE igreja (
9     id_igreja INT NOT NULL,
10    religiao_id INT NOT NULL,
11    nome VARCHAR (100) NOT NULL,
12    endereco VARCHAR (200) NOT NULL,
13    PRIMARY KEY (id_igreja),
14    FOREIGN KEY (religiao_id) REFERENCES religiao(id_religiao)
15 );
16 CREATE TABLE usuario (
17     id_usuario INT NOT NULL,
18     religiao_id INT NOT NULL,
19     igreja_id INT NOT NULL,
20     nome VARCHAR (50) NOT NULL,
21     email VARCHAR (255) NOT NULL,
22     senha VARCHAR (20) NOT NULL,
23     status VARCHAR (20) NOT NULL,
24     PRIMARY KEY (id_usuario),
25     FOREIGN KEY (religiao_id) REFERENCES religiao(id_religiao),
26     FOREIGN KEY (igreja_id) REFERENCES igreja(id_igreja)
27 );
28 CREATE TABLE evento (
29     id_evento INT NOT NULL,
30     usuario_id INT NOT NULL,
31     data,
32     endereco VARCHAR (200) NOT NULL,
33     tipo boolean,
34     descricao VARCHAR (500),
35     PRIMARY KEY (id_evento)
36     FOREIGN KEY (usuario_id) REFERENCES usuario(id_usuario)
37 );

```

5. PROPOSTA DE SOLUÇÃO

5.1. Justificativa da solução encontrada

É por meio da ausência de aplicativos relacionados ao tema abordado no projeto que justifica-se solucioná-lo criando uma aplicação inovadora, criativa e dinâmica capaz de conectar pessoas aos respectivos eventos religiosos.

5.2. Adequação da solução proposta

O principal objetivo de adequação da solução da proposta é fazer com que a tecnologia seja inserida no tema de forma natural, a fim de facilitar, auxiliar e inspirar outros projetos capazes de desenvolverem novas soluções para incluir a sociedade religiosa nesse meio.

6. CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES

Durante o projeto foi desenvolvido uma aplicação capaz de solucionar o problema de integração de pessoas religiosas aos seus respectivos locais de fé. Tendo como base teórica o tema de turismo religioso pode-se afirmar que:

O turismo religioso no Brasil representa um quinto da renda gerada no mercado turístico nacional, segundo o Ministério do Turismo. (PEREIRA DOS SANTOS, 2015, p.2).

Com isso, a resposta da pergunta tema deste projeto “Está em um lugar e não sabe como ter acesso à sua religião?” será dada da seguinte maneira: “Iremos oferecer as informações de eventos e templos religiosos para crentes, estudantes de teologia e curiosos por meio de um aplicativo com base na localização do usuário.” pois assim dialogamos de maneira aproximada do nosso público-alvo, utilizando de uma comunicação mais cotidiana possível.

REFERÊNCIAS

COMO A TECNOLOGIA IMPACTA A SOCIEDADE. **Site:** Izap. Disponível em: <<https://izap.com.br/blog/como-a-tecnologia-impacta-na-sociedade/#:~:text=Uma%20das%20principais%2C%20%C3%A9%20a,forma%20de%20comportamento%20na%20sociedade.>> Acesso em: 25 de março de 2023.

PEREIRA DOS SANTOS, Alberto. **Turismo Religioso**: uma contribuição de geografia humana. Revista Geo UERJ nº 27: 2015.