



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

DOCUMENTO DE VISÃO

Identificação	
Projeto	JMR - UFSM GO
Equipe	João Davi Mazzarolo Mauro Roberto Trevisan Ramon Izidoro
Disciplina	Projeto de Software II
Professores	Andrea Schwertner Charão e João Vicente Lima
Data	18/09/2023
Última Revisão	-

1. Descrição do Problema

A Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) dispõe de um grande e majestoso Campus no bairro Camobi da cidade de Santa Maria - RS, repleto de atrativos pontos de interesse e eventos sazonais que não se limitam ao público acadêmico, no entanto muitos visitantes, e até mesmo estudantes, acabam não aproveitando grande parte desse repertório, uma vez que as grandes dimensões deste território acabam por dificultar a descoberta e o surgimento do interesse do público pelas atrações disponibilizadas no Campus.

Nesse contexto, visitantes e estudantes, calouros ou veteranos, acabam por não conhecer o território do Campus da UFSM em sua totalidade, deixando de vislumbrar importantes pontos turísticos e de experimentar os diferentes eventos que existem e acontecem no local.

Desse modo, a UFSM acaba por perder influência no cenário turístico e cultural local, uma vez que grande parte dos recursos disponibilizados, abertos ao público não acadêmico, ficam limitados a uma plateia muito menor que a que poderia alcançar.

Assim, nosso aplicativo possibilitará a UFSM demonstrar todo o seu potencial como cenário de eventos culturais, econômicos e acadêmicos e como ponto turístico de visitação e lazer para o público da região de Santa Maria e visitantes, ganhando assim mais influência e popularidade nesse contexto.

2. Descrição dos Envolvidos e Usuários

A partir do nosso projeto, nós pretendemos atingir o público externo ao meio acadêmico, sem exclusão do público acadêmico, o qual possua interesse em visitar e conhecer a UFSM, facilitando a localização de pontos de interesse turísticos e de eventos que podem ser do interesse dele.

Os usuários poderão utilizar o aplicativo para obter descrições sobre pontos turísticos de nossa universidade, o qual poderá gerar interesse pelo conhecimento da história da UFSM, além de claro, visitar e aproveitar pontos de interesse antes desconhecidos. De forma complementar, o usuário ao utilizar do aplicativo perceberá outra forma/cor de pontos que são os eventos que estão abertos ao público geral no momento, para instigá-los a enquanto visitam a UFSM, também obterem conhecimento de eventos que aqui são realizados.

3. Visão Geral do Produto

O aplicativo UFSM GO se trata de um software interativo que visa encorajar o público visitante da UFSM a explorar a extensão do Campus, recompensando a visita de diversos pontos turísticos e eventos sazonais regularmente com uma moeda virtual que pode ser trocada por itens cosméticos virtuais dentro do jogo. Nesse contexto, será exibido um mapa virtual interativo do Campus, e serão marcados os pontos turísticos e locais de eventos no mesmo. A partir daí, o usuário pode selecionar eventos e acessar informações do evento selecionado, e no caso de pontos turísticos, uma galeria de imagens. Uma vez que o usuário visitar o local, serão recompensadas moedas virtuais para uso na loja do jogo.

Para utilizar o aplicativo, é necessário um smartphone com acesso à internet. Não é necessário outros softwares para utilizá-lo.

4. Recursos do Produto

Como o objetivo principal do produto será disponibilizar conhecimento ao público com relação aos pontos de interesse e eventos no campus da UFSM com intuito de fomentar um maior fluxo de visitação, os principais recursos oferecidos pelo aplicativo serão a localização de diversos pontos de possível interesse por parte do usuário, e informações de descrição e localização de eventos acontecendo em tempo real dentro do campus.

Todos os recursos oferecidos pelo aplicativo serão entregues ao usuário de forma clara e intuitiva, visando que um público mais leigo possa compreender sem maiores problemas, permitindo assim que a comunidade fora do meio acadêmico possa usufruir de todos os benefícios.

Uma vez aberto o aplicativo, será exibido um mapa interativo do Campus da UFSM e nesse mapa, haverá a marcação da localização do usuário e de locais de eventos e pontos

turísticos, com destaque aos de eventos acontecendo atualmente. A localização do usuário é atualizada em tempo real. A partir disso, serão recompensadas moedas virtuais aos usuários que visitarem os eventos e pontos de interesse, que poderão ser utilizadas em uma loja virtual de itens cosméticos "in-game".

5. Alternativas e Concorrência

Atualmente, existem algumas aplicações que se assemelham às abordagens que serão utilizadas no aplicativo, sendo uma delas o jogo de celular “Pokemon Go”, que se resume em utilizar do gps como mapa do jogo, e pontos turísticos como pontos de interesse dentro do jogo. O aplicativo desenvolvido durante o projeto também utilizará abordagens semelhantes, porém seu objetivo será incentivar diretamente o acesso a informações sobre o campus para um público em geral, com pontos de interesse personalizados e específicos para o ambiente da UFSM. O aplicativo desenvolvido também contará com informações de localização e descrição sobre os eventos que estiverem ocorrendo dentro da UFSM, uma implementação que já possui algo parecido no site de eventos da UFSM, porém no aplicativo isso será mostrado de forma mais didática e diretamente no mapa, facilitando o acesso e visualização por parte do usuário.