

## DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO GOPARTY

Ariana Rodrigues Oyama <sup>1</sup>Bianca Santos Nespoli <sup>2</sup>Bruna Carvalho de Sá <sup>3</sup>Flavia Hellen da Silva Araújo <sup>4</sup>Luiz Augusto Tiezzi Pontes <sup>5</sup>Natália de Santi Garcia <sup>6</sup>

O aplicativo GoParty, apresenta-se como uma ferramenta para smartphones cuja ideia principal é trazer ao público em potencial, informações necessárias das principais atrações e eventos realizadas no local. Utilizando um GPS para orientar o usuário, o aplicativo enriquece culturalmente o turista, com a praticidade e segurança, ao informar sobre os eventos que o usuário tem interesse. Os eventos divulgados serão atrações culturais, lazer, música e entretenimento. As informações apresentadas pelo aplicativo irão orientar o usuário para um melhor aproveitamento dos acontecimentos da cidade, conforme realização dos eventos ele terá à sua disposição dados como preço, data, local e avaliação de satisfação para que possa se assegurar do que a cidade tem a oferecer. Um grande diferencial é algumas parcerias fechadas para vendas de ingresso direta pelo aplicativo, assim economizando ao usuário o desgaste de procurar pontos de vendas. O objetivo é atingir grandes parcerias levando conhecimento e praticidade aos usuários para que as pessoas encontrem agilidade, segurança e satisfação ao utilizar nosso app.

A receita da empresa virá da publicidade feita pelo aplicativo ao divulgar produtos e serviços de empresas parceiras cadastradas, o rendimento do marketing será a maior fonte, uma vez que o aplicativo será gratuito. Nossa missão é levar a interação com o setor de turismo, e informação de diversão e lazer ao usuário, admitindo a responsabilidade social de informação de eventos socioculturais. A metodologia utilizada é de pesquisa experimental, em que foram feitas pesquisas participativas e dedutivas para determinar as variáveis capazes de influenciar no sucesso ou fracasso da elaboração desse projeto técnico. Observando os efeitos positivos e negativos, foram utilizadas estatísticas extraídas de pesquisa virtual e experiência dos autores.

**Palavras-Chave:** Aplicativo. Entretenimento. Turismo. Tecnologia. Eventos.

---

1 Discente do curso de Administração do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente.

2 Discente do curso de Administração do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente.

3 Discente do curso de Administração do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente.

4 Discente do curso de Administração do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente.

5 Discente do curso de Administração do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente.

6 Discente do curso de Administração do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente.