

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO  
AMAZONAS  
CAMPUS MANAUS CENTRO**

**VITÓRIA SOUZA RAMOS**

**SEETER — REDE SOCIAL DE DIVULGAÇÃO DE EVENTOS EM DISPOSITIVOS  
MOBILE**

Manaus, Amazonas — Brasil  
2023

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO  
AMAZONAS  
CAMPUS MANAUS CENTRO**

**VITÓRIA SOUZA RAMOS**

**SEETER — REDE SOCIAL DE DIVULGAÇÃO DE EVENTOS EM DISPOSITIVOS  
MOBILE**

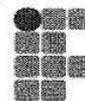
“Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistema do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Amazonas — IFAM Campus Manaus — Centro, como requisito para o cumprimento da disciplina TCC II — Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas”

**Orientador: João Guilherme de Moares Silva  
Coorientador: Roceli Pereira Lima**

Dezembro /2023  
Manaus, Am



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA - AM  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE  
SISTEMAS**



INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
AMAZONAS

### TERMO DE APROVAÇÃO

A monografia, que tem como título: **SEETER – Rede social de divulgação de eventos em dispositivo mobile** foi submetida à defesa pública, sob a avaliação de banca examinadora, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de graduação do curso superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

**AUTOR (A): VITÓRIA SOUZA RAMOS**

Monografia aprovada em: 28/11/2023

João Guilherme de Moraes Silva  
Orientador (a):

Joethe Moraes de Carvalho  
Primeiro (a) examinador (a):

Renildiane Bezerra  
Segundo (a) examinador (a):

## RESUMO

Faz parte do comportamento humano a interação social. Entre as mais diversas formas de interação, de modo geral, podemos destacar os eventos sociais. Atualmente, existem várias formas de pesquisar por informações sobre eventos sociais, entre essas, as redes sociais se destacam como uma poderosa ferramenta de divulgação. No entanto, a existência de diversas redes sociais dificulta a etapa de procurar informações centralizadas sobre eventos sociais, tornando uma desagradável experiência para os usuários. Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é desenvolver um sistema de rede social para dispositivos móveis que centralize informações de eventos em um único local. O desenvolvimento iniciou com uma pesquisa bibliográfica sobre os principais recursos de redes sociais para a divulgação de eventos, com uma coleta de dados em formulário de pesquisa estruturado, em seguida projeto e implantação das funcionalidades selecionadas entre dez redes sociais populares. O resultado foi a apresentação de um aplicativo para sistema operacional Android que oferece uma melhora na experiência do usuário e entrega funcionalidades específicas para gestão de eventos sociais em um único sistema.

**Palavras-Chaves: Eventos; Rede Social; Mobile;**

## ABSTRACT

Social interaction is part of human behavior. Among the most diverse forms of interaction, in general, we can highlight social events. Currently, there are several ways to search for information about social events, among which social networks stand out as a powerful dissemination tool. However, the existence of several social networks makes it difficult to search for centralized information about social events, making it an unpleasant experience for users. In this context, the objective of this work is to develop a social networking system for mobile devices that centralizes event information in a single location. The development began with bibliographical research on the main resources of social networks for promoting events, with data collection in a structured research form, then design and implementation of the functionalities selected from ten popular social networks. The result was the presentation of an application for the Android operating system that offers an improvement in the user experience and delivers specific functionalities for managing social events in a single system.

**Keywords: Events; Social Network; Mobile;**

## LISTA DE FIGURAS

### FIGURAS

Figura 1 - Países que mais usam redes sociais .....	16
Figura 2 - Quadro To Do .....	26
Figura 3 - Quadro Doing .....	27
Figura 4 - Quadro Done .....	27
Figura 5 - Quadro BackGround .....	27
Figura 6 - Card introdução do Trello .....	28
Figura 7 – Diagrama Use-Case .....	44
Figura 8 – Buscar evento .....	47
Figura 9 - Listar eventos .....	47
Figura 10 - Exibir evento .....	48
Figura 11 - Cadastrar usuário .....	48
Figura 12 - Exibir perfil .....	49
Figura 13 – Login .....	49
Figura 14 - Criar evento .....	50
Figura 15 - Diagrama Classes .....	50
Figura 16- Classe Usuário, Promotor e Buscador .....	51
Figura 17 – Classe Evento e Curtir .....	51
Figura 18 – Idealização das telas feed e detalhes no Figma .....	55
Figura 19 – Idealização das telas de cadastros, perfil e cadastro de usuários no Figma .....	55
Figura 20 Imagens das telas desenvolvidas .....	56
Figura 21 - Imagens das telas desenvolvidas .....	57
Figura 22 - Tela de cadastro de usuário .....	58
Figura 23 Imagem do dado salvo no banco .....	58
Figura 24 - Imagem de alerta de dados incompletos .....	59

### GRÁFICOS

Gráfico 1 - Você costuma participar de eventos (culturais ou festivos) na sua região? .....	33
Gráfico 2 - Como você procura informações sobre eventos? .....	33
Gráfico 3 - Você utiliza redes sociais? .....	34
Gráfico 4 - Qual sua preferência para acessar/ler informações sobre eventos .....	35
Gráfico 5 - Com qual frequência você utiliza redes sociais durante o dia? .....	35
Gráfico 6 - Quais redes sociais você utiliza? .....	36
Gráfico 7 - Você gostaria de ser alertado sobre eventos que serão realizados perto de você sobre temas de seu interesse .....	37
Gráfico 8 - Você gostaria de participar de uma rede social dedicada exclusivamente a eventos .....	37
Gráfico 9 – Marque o tipo de evento que você mais gosta .....	38

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Quadro comparativo de trabalhos relacionados .....	22
Tabela 2 – Continuação quadro comparativo de trabalhos relacionados .....	22
Tabela 3 - Benchmarking Seeter .....	23
Tabela 4 - Persona de uma estudante.....	39
Tabela 5 - Persona de um promotor de eventos.....	41
Tabela 6 – Tabela de Backlogs.....	53
Tabela 7 - Riscos e dificuldades .....	61

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
1.1	PROBLEMATIZAÇÃO	12
1.2	JUSTIFICATIVA	13
1.3	OBJETIVOS	13
1.3.1	Objetivo geral	13
1.3.2	Objetivos específicos	13
1.4	ORGANIZAÇÃO DA MONOGRAFIA	14
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>15</b>
2.1	INTRODUÇÃO	15
2.2	EVENTOS	15
2.3	REDE SOCIAL	15
2.4	APLICAÇÕES RELACIONADAS	17
2.4.1	Facebook	17
2.4.2	MeetUp	17
2.4.3	Instagram	18
2.4.4	EventBrite	18
2.4.5	Eventim	19
2.4.6	LinkedIn	19
2.4.7	Party: Uma aplicação móvel para divulgação de eventos	20
2.4.8	TikTok	20
2.4.9	Sympla	20
2.4.10	4.Events	21
2.4.11	Benchmarking	21
2.5	TECNOLOGIAS UTILIZADAS NESTE TRABALHO	24
2.5.1	Mobile	24
2.5.2	Unified Modeling Language — UML	24
2.5.3	Draw.io	25
2.5.4	Firestore	25
2.5.5	Metodologia Ágil e Scrum	25
2.5.6	Trello	26
2.5.7	Figma	28
2.5.8	Android Studio	28
2.5.9	React Native	29

<b>3</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>30</b>
3.1	LEVANTAMENTO DE DADOS .....	30
3.2	DESCRIÇÃO DO CENÁRIO DO SISTEMA .....	30
3.3	ANÁLISE E ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS .....	30
3.4	PROJETO DO SISTEMA SEETER .....	31
3.5	DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA SEETER.....	31
<b>4</b>	<b>PROJETO DO SISTEMA SEETER.....</b>	<b>32</b>
3.6	INTRODUÇÃO .....	32
3.7	LEVANTAMENTO DE DADOS .....	32
3.7.1	Questão 1: Você costuma participar de eventos (culturais ou festivos) na sua região? .....	32
3.7.2	Questão 2: Como você procura informações sobre eventos? .....	33
3.7.3	Questão 3: Você utiliza redes sociais? .....	33
3.7.4	Questão 4: Qual sua preferência para acessar/ler informações sobre eventos?.....	34
3.7.5	Questão 5: Com qual frequência você utiliza redes sociais durante o dia? 35	
3.7.6	Questão 6: Quais redes sociais você utiliza? .....	36
3.7.7	Questão 7: Você gostaria de ser alertado sobre eventos que serão realizados perto de você sobre temas de seu interesse? .....	36
3.7.8	Questão 8: Você gostaria de participar de uma rede social dedicada exclusivamente a eventos? .....	37
3.7.9	Questão 9: Marque o tipo de evento que você mais gosta: .....	38
3.8	DESCRIÇÃO DO CENÁRIO DO SISTEMA .....	38
3.8.1	Persona - Usuário em busca de um evento.....	39
3.8.2	Persona - Promotor de eventos que deseja divulgar eventos .....	40
3.9	ANÁLISE E ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS .....	42
3.9.1	Requisitos funcionais.....	42
3.9.2	Requisitos não funcionais.....	42
3.10	PROJETO DO SISTEMA .....	43
3.10.1	DIAGRAMA USE-CASE .....	43
3.10.2	DIAGRAMA SEQUENCIA .....	46
3.10.3	DIAGRAMA CLASSE .....	50
<b>5</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA SEETER .....</b>	<b>52</b>
4.1	TRELLO .....	52
4.2	PRODUCT BACKLOG E SPRINTS .....	52

4.2.1	Sprint 1 .....	54
4.2.2	Sprint 2 .....	55
4.2.3	Sprint 3 .....	56
4.2.4	Sprint 4 .....	56
4.2.5	Sprint 5 .....	57
4.3	TESTE E IMPLANTAÇÃO .....	57
4.3.1	Teste Unitário.....	58
4.3.2	Teste de Integração .....	59
4.3.3	Teste de Sistema .....	59
4.3.4	Implantação .....	60
<b>6</b>	<b>RISCOS .....</b>	<b>61</b>
<b>7</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>62</b>
4.4	MELHORIAS FUTURAS .....	62
4.4.1	Compartilhamento de imagens.....	62
4.4.2	Compartilhamento com outras redes sociais.....	63
4.4.3	Edição de Perfil.....	63
4.4.4	Venda de ingressos na plataforma .....	63
4.4.5	Interação: seguir outros usuários.....	63
4.4.6	Interação: comentar postagens .....	64
4.4.7	Interação: bate papo entre usuário .....	64
<b>8</b>	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>65</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Grande parte do mundo mudou a sua visão sobre o poder da internet. Principalmente durante a pandemia da COVID-19, onde as pessoas passaram a usar mais as redes-sociais para se manterem atualizadas sobre o que estava acontecendo. Segundo dados da empresa de pesquisa Statista (2022), o número de usuários das mídias sociais vem crescendo continuamente nos últimos anos. Na pesquisa ela mostra que no ano de 2010 o número de usuários era de menos de um bilhão de pessoas em todo o mundo. Mas em 2020, esse número saltou para 3,6 bilhões e a projeção para 2025 é de 4,41 bilhões de usuários. Visto isso fica claro que as redes sociais são uma excelente estratégia para se conectar com várias pessoas.

O fator essencial para o crescimento das redes sociais foi a alternativa de versão Mobile dessas aplicações. A navegação nos celulares melhorou e com isso esses dispositivos fazem parte da vida das pessoas. Em um estudo realizado em 2021 pela Comscore, foi revelado que o Brasil lidera a audiência *mobile* na América Latina, com 112 milhões de usuários conectados. Vivemos em uma era de consumo de informações online facilitado pelo amplo acesso à internet e somado à disseminação dos dispositivos móveis.

Os novos hábitos dos usuários e as tecnologias móveis evoluíram significativamente, requerendo atenção especial por parte das companhias para se manterem competitivas. Por conta disso, este trabalho partiu do princípio de *mobile First*, conceito de mudar a lógica de desenvolvimento de sites ou aplicativos e propõe projetar primeiramente para móbil e depois para desktops.

Com a popularização das redes sociais, as empresas mudaram suas estruturas de organização e divulgação de eventos. Percebeu-se que divulgar corretamente um evento nas redes sociais é fundamental para alcançar o público-alvo. Portanto, é necessário que a equipe de comunicação das empresas esteja acompanhando e se aliando às novidades para que o seu plano de marketing e divulgação não fique de fora do que está em alta.

Promover um evento requer uma identidade digital, e as redes sociais são perfeitas para divulgar eventos. Usando as redes sociais para mostrar campanha da empresa, pode aumentar o número de participantes com estratégias simples.

Além disso, as redes sociais também são um excelente canal de comunicação de massa, facilitando a interação com o público. É comum que grandes eventos usem as mídias sociais para divulgar a atração de novos assinantes. As comunidades virtuais podem servir como um grande fluxo de informações sobre seus eventos, por isso é tão importante construir um senso de comunidade entre os participantes.

Portanto, é notável o impacto das redes sociais na vida das pessoas e de como ela pode ser utilizada para melhorar a imagem de uma empresa. Por isso este trabalho irá trazer uma alternativa de dinamizar a comunicação entre a empresa promotora do evento e seu público-alvo por meio de uma rede social mobile. Nesta aplicação, as empresas poderão criar uma conta, postar seus eventos e receber feedbacks em tempo real sobre a opinião do público. Por outro lado, também será possível que uma pessoa comum crie uma conta pessoal a fim de buscar eventos de seu interesse. Com isso, é esperado que haja mais proximidade entre a empresa e seus clientes, além de monitorar o comportamento e oferecer serviços mais atraentes para os usuários.

## 1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

O fato de existir várias maneiras de divulgar um evento pode ser confuso para muitos usuários. Cada aplicativo possui sua forma de entregar conteúdo como, por exemplo, o Instagram que foca mais em fotos e Stories, enquanto a base do engajamento do Facebook são os vídeos. Por conta disso, os eventos podem não ter tanto sucesso se a equipe de divulgação não estivesse atenta a esse detalhe.

Outro ponto é considerar a faixa etária do público-alvo do evento. Uma pesquisa realizada pela Pew Research (2021), o Instagram é mais utilizado por um público mais novo, pessoas de 18 a 29 anos. Entretanto, o Facebook possui mais facilidade em conquistar um público mais velho, mesmo sendo popular entre as pessoas da mesma faixa etária que o Instagram.

Além disso, uma alternativa de alcançar um público maior é investir em anúncios. Muitas empresas investem dinheiro para criação de anúncios nas redes sociais e cada plataforma possui seu preço. Segundo dados divulgados pela empresa Instagram (2021), os anunciantes pagam uma média de R\$1,14 a R\$11,40 por clique e R\$38,25 por 1000(mil) impressões de anúncios no

aplicativo. Já na empresa Facebook (2021), existe uma ferramenta chamada Facebook Ads onde os anunciantes decidem quanto querem gastar e a partir disso a ferramenta otimiza o anúncio para ter um bom resultado no orçamento proposto. Portanto, o desempenho da divulgação do evento também dependerá de quanto a empresa está disposta a investir na campanha.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Visto isso, surgiu a ideia de centralizar a divulgação de eventos em apenas uma rede social focado em aproximar o evento do seu público-alvo de maneira prática e acessível. Nessa rede social, os eventos poderão ser buscados via palavras-chave, facilitando para o usuário encontrar o tipo de evento desejado. Além de que os usuários terão a opção de 'marcar presença' assim o anunciante terá uma noção da quantidade de pessoas esperada para o evento. Essas são algumas das funcionalidades do aplicativo que surgiram a partir das necessidades identificadas na pesquisa da problemática.

## 1.3 OBJETIVOS

### 1.3.1 Objetivo geral

Desenvolver uma rede específica em eventos de entretenimento, de contextos variados, para dispositivos móveis.

### 1.3.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos deste trabalho serão:

- A. Pesquisar em até 10 sistemas de divulgação de eventos quais são as principais funcionalidades disponíveis (busca, gerenciar).
- B. Identificar os metadados das características dos diferentes tipos de eventos para criação de um ou mais tipos de objetos.
- C. Buscar por ferramentas no mercado que dinamizem a interação entre o usuário e a aplicação.
- D. Desenvolver um ambiente de busca de eventos para melhorar a comunicação entre a empresa divulgadora e seu público-alvo.

## 1.4 ORGANIZAÇÃO DA MONOGRAFIA

A seguir, será descrita a estrutura deste trabalho. Cada capítulo apresentará tópicos importantes sobre como será desenvolvido o trabalho.

O capítulo 2 traz a fundamentação teórica do trabalho. Ele traz as palavras-chave desse trabalho com sua importância na atualidade. Neste capítulo também serão abordadas as tecnologias que vão ser utilizadas para desenvolver a aplicação.

O capítulo 3 apresenta as estratégias e métodos utilizados neste trabalho. Nele são detalhadas as ferramentas importantes para o desenvolvimento e implementação deste projeto.

O capítulo 4 mostra uma visão geral do projeto e suas funcionalidades. É apresentado seu funcionamento através dos diagramas de classe, de caso de uso e de sequência a fim de que seja possível compreender a ideia do projeto.

O capítulo 5 aborda detalhadamente o processo de desenvolvimento do sistema. Ele explora desde a análise de requisitos e design até a implementação e teste do sistema. Com exemplos práticos e orientações claras, esse capítulo é uma fonte essencial para compreender e dominar o processo de desenvolvimento de sistemas de forma eficiente e eficaz.

O capítulo 6 apresenta o quadro de risco deste trabalho. Ele mostra as dificuldades que surgiram durante a construção do projeto e o impacto que elas tiveram sobre o projeto.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 INTRODUÇÃO

Esta rede social mobile para divulgação de eventos é uma aplicação que visa fornecer aos usuários uma plataforma interativa para compartilhar informações sobre eventos, assim como se conectar com outras pessoas interessadas nos mesmos eventos. Nesta seção, serão apresentadas as principais teorias, conceitos e estudos que fundamentam o desenvolvimento deste TCC.

### 2.2 EVENTOS

Seja online ou presencial, os eventos realizados hoje são muito diferentes dos que eram realizados antigamente. No Brasil, o número de eventos vem crescendo cada vez mais, chegando a um crescimento anual de 7% segundo a Associação Brasileira de Empresas Organizadoras de Eventos — ABEOC (2018).

Mesmo sendo responsável por 4,32% do Produto Interno Bruto (PIB), o setor de eventos sofreu muito nos últimos anos. A área de eventos chegava a gerar 23 milhões de empregos por todo o Brasil, porém perdeu mais de 450 mil trabalhadores e teve um prejuízo de aproximadamente R\$140 bilhões de dólares em 2021.

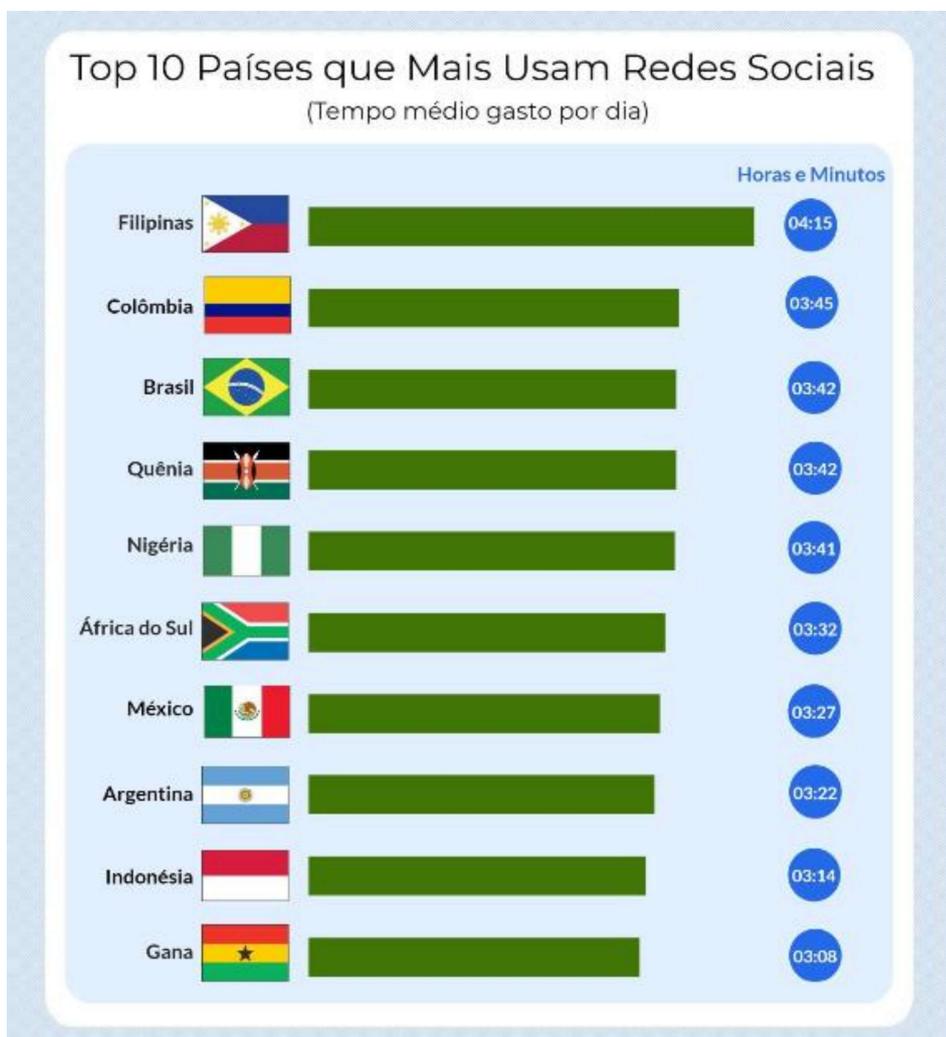
Atualmente, um evento pode ser qualquer acontecimento diferente do dia a dia da população. Segundo a Associação Brasileira de Promotores de Eventos — Abrape é estimado que ocorram 590 mil eventos até o fim do ano de 2022 em todo país, como shows, festas, eventos esportivos e sociais que não foram realizados anteriormente em função da Covid-19.

### 2.3 REDE SOCIAL

As redes sociais são consideradas os principais meios de relacionamento entre as pessoas. Existem dezenas de redes sociais e cada uma delas possui seus objetivos e público-alvo. Elas funcionam como salas virtuais onde as pessoas ou empresas podem trocar mensagens, compartilhar seus conteúdos e seu dia a dia.

A utilização dessas redes sociais se tornou presente no cotidiano de boa parte da população mundial. Segundo dados da Hootsuite e WeAreSocial (2022), o Brasil é o terceiro país no mundo que mais utiliza as redes sociais, mantendo um tempo de conexão média de 3h42 por dia, como mostra a figura 1.

Figura 1 - Países que mais usam redes sociais



Fonte: Hootsuite e WeAreSocial (2022)

Os últimos três anos trouxeram mudanças significativas nos hábitos digitais das pessoas. A Hootsuite (2022) afirma nessa mesma pesquisa que o consumo de informações nas redes sociais aumentou consideravelmente com a pandemia da Covid-19. No Brasil existem mais de 150 milhões de usuários de redes sociais. Um estudo feito pela plataforma Cupom Válido (2022), parte desses usuários utilizam as redes sociais para se manterem atualizados com as notícias (36,5%), outros as utilizam para fins de entretenimento (35%) e outros a utilizam apenas para passar o tempo (34,4%).

## 2.4 APLICAÇÕES RELACIONADAS

No tópico a seguir, apresento as principais plataformas utilizadas como base para o desenvolvimento deste trabalho, bem como suas principais funcionalidades e pontos de atenção para a divulgação de eventos. Será abordado um panorama dessas plataformas e como elas podem ser utilizadas para promover eventos, atrair participantes e facilitar a interação entre os organizadores e o público. Destacando as principais características de cada plataforma e como elas podem contribuir para o sucesso da divulgação de eventos.

### 2.4.1 Facebook

O Facebook é uma excelente ferramenta de divulgação de eventos por oferecer uma variedade de funcionalidades que permitem aos organizadores criar eventos personalizados e alcançar um público mais amplo. Além disso, o Facebook permite que os organizadores de eventos compartilhem informações, como descrições detalhadas, datas, horários, localização, preços e imagens, com facilidade. Os organizadores também podem usar o Facebook para convidar as pessoas e acompanhar o número de convites aceitos, recusados ou visualizados. Além disso, o Facebook oferece aos organizadores de eventos a possibilidade de criar eventos pagos, permitindo que os participantes comprem ingressos diretamente no site. (Facebook, 2023)

Entretanto, o Facebook é uma plataforma repleta de diversos tipos de conteúdo, o que resulta em uma concorrência intensa pela atenção dos usuários fazendo com que a publicação sobre um evento seja facilmente ofuscada por outros conteúdos, como postagens de amigos, anúncios e notícias.

### 2.4.2 MeetUp

O MeetUp é uma rede social que promete ajudar pessoas a criar networking se baseando nos seus gostos em comum. Uma das principais funcionalidades é que você pode criar eventos que são públicos ou restritos a um grupo específico. Além disso, o MeetUp permite que você monitore as inscrições para o evento, direcionar o público desejado e acompanhar o número de participantes. Outra grande vantagem é que o MeetUp permite que você envie

lembretes para os participantes e convidar outras pessoas ao seu evento. (MeetUp, 2023)

Embora o MeetUp seja uma plataforma popular para a divulgação de eventos, especialmente em países como os Estados Unidos, sua popularidade pode ser limitada no Brasil, o que pode resultar em um alcance menor para eventos divulgados exclusivamente nessa plataforma. Somando com as limitações de personalização das postagens na plataforma, pois o MeetUp tem um formato padrão para divulgação de eventos o que pode limitar a personalização das informações e a apresentação do evento de acordo com as necessidades específicas dos organizadores.

### **2.4.3 Instagram**

O Instagram era uma rede social apenas para compartilhar fotos e vídeos curtos, mas hoje é uma das principais ferramentas para divulgar eventos. Uma dessas funcionalidades é o recurso de “Stories”, que permite que os usuários criem conteúdos curtos e envolventes para divulgar o evento. O recurso permite aos organizadores compartilhar fotos e vídeos que desaparecerão após 24 horas, aumentando o interesse dos usuários e a curiosidade por descobrir o que está por vir. O recurso de hashtag também é útil para a divulgação de eventos, ao permitir que os usuários acompanhem a conversa e se envolvam na divulgação. (Instagram, 2023)

A principal desvantagem de utilizar o Instagram para promover eventos é que o algoritmo do Instagram pode limitar o alcance das postagens, tornando mais difícil para os organizadores alcançarem todos os seus seguidores sem recorrer a anúncios pagos. Além da dificuldade em alcançar novos públicos pois se uma conta não possuir muitos seguidores ou ser altamente reconhecida, pode ser difícil alcançar novas pessoas fora da sua rede de seguidores.

### **2.4.4 EventBrite**

EventBrite é uma ferramenta de divulgação de eventos extremamente útil e versátil. Uma das principais vantagens do uso do EventBrite como ferramenta de divulgação é a sua facilidade em criar e gerenciar eventos complexos. Graças às suas ferramentas de criação personalizadas, é possível criar um evento com várias opções de ingressos e outras configurações, garantindo que o evento seja bem-sucedido. Outra funcionalidade extremamente útil é a possibilidade de

publicar o evento em redes sociais, com links direcionando diretamente para a página de compra de ingressos. (EventBrite, 2023)

O Eventbrite é uma plataforma popular para divulgação e gestão de eventos no Brasil, porém apresenta algumas desvantagens a serem consideradas. As taxas de serviço cobradas tanto dos organizadores quanto dos participantes podem impactar o lucro líquido do evento, tornando-o menos atrativo para eventos com baixo orçamento. Além disso, competição com outros eventos divulgados na plataforma pode dificultar a visibilidade do evento.

#### **2.4.5 Eventim**

O Eventim é uma plataforma online que permite a organização e gestão de eventos de forma simples e eficiente. Com o Eventim, é possível criar um site para o seu evento, vender ingressos, gerenciar inscrições, enviar e-mail marketing e muito mais. O Eventim é uma plataforma completa e versátil, que atende a diferentes tipos de eventos, como conferências, congressos, workshops, feiras e eventos sociais. Ele permite o gerenciamento das inscrições do evento, incluindo a coleta de informações de contato dos participantes e o envio de e-mail marketing sobre os eventos ou de eventos futuros. (Eventim, 2023)

O Eventim é uma plataforma de eventos confiável, mas também tem algumas desvantagens. Há uma taxa mensal para usar a plataforma, que pode ser um impedimento para organizadores de eventos com orçamento limitado. Outro ponto, o Eventim não tem todas as funcionalidades que algumas plataformas concorrentes oferecem. Por exemplo, o Eventim não oferece a possibilidade de criar uma loja online ou de gerenciar pagamentos online apesar de possibilitar a venda de ingressos direto na plataforma.

#### **2.4.6 LinkedIn**

O LinkedIn é uma rede de networking voltada para um público-alvo profissional. Com recursos como grupos, patrocínio e anúncios, os usuários do LinkedIn podem gerar alcance para o seu evento. Uma das principais funcionalidades do LinkedIn para divulgação de eventos é o recurso de patrocínio. O patrocínio permite que você crie anúncios personalizados para o seu evento, visando atingir o seu público-alvo direcionado. Você pode ajustar as configurações de alcance para direcionar seus anúncios para um grupo

específico de usuários, com base em suas informações demográficas e interesses. (LinkedIn, 2023)

O LinkedIn é uma plataforma útil para divulgar eventos relacionados a negócios, networking, carreira e setores profissionais específicos. Sendo assim sua base de usuários tende a ser mais madura e com foco profissional e isso pode dificultar a atração de um público mais jovem para eventos.

#### **2.4.7 Party: Uma aplicação móvel para divulgação de eventos**

Para a elaboração deste trabalho também foram buscadas referências de outros projetos que fossem parecidos com o proposto. Segundo o artigo escrito pelo aluno Gabriel de Biasi, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul em 2015, teve como objetivo criar um aplicativo móvel para o sistema operacional Android que permita aos usuários buscarem por eventos próximos geograficamente. Ele propôs desenvolver um aplicativo que informe eventos baseados na localização, estilo preferido e cidade do usuário, sem depender das redes sociais.

#### **2.4.8 TikTok**

TikTok é uma rede social focada apenas em vídeos que oferece diversas funcionalidades que permitem a criação de conteúdo envolvente e divertido. Por exemplo, você pode usar a ferramenta de criação de vídeos rápidos para criar anúncios curtos e empolgantes para o seu evento. Você também pode usar a ferramenta de transmissão ao vivo para promover o seu evento e responder às perguntas dos usuários. Além disso, você pode usar a hashtag do seu evento para aumentar o alcance de suas publicações e motivar os usuários a participarem. (Tik Tok, 2023)

O TikTok é uma plataforma focada principalmente em entretenimento, humor e criatividade. Ou seja, é uma plataforma repleta de conteúdo variado e altamente envolvente. Isso pode tornar a competição por atenção do público ainda mais desafiadora, especialmente se o conteúdo do evento não for altamente cativante e adequado ao formato do TikTok.

#### **2.4.9 Sympla**

O Sympla é uma plataforma ideal para divulgar eventos, ao oferecer diversas funcionalidades para tornar a divulgação eficaz e atraente. Uma das

principais funcionalidades do Sympla é a possibilidade de criar uma página de evento personalizada. Esta página de evento permite ao organizador adicionar uma descrição do evento, informações de localização, fotos, vídeos e muito mais. Outra funcionalidade útil do Sympla é a possibilidade de criar ingressos personalizados. O Sympla também oferece uma série de recursos de marketing para ajudar os organizadores a divulgarem o seu evento eficazmente. Por exemplo, os organizadores podem usar a ferramenta de e-mail marketing para enviar e-mails personalizados aos participantes do evento. (Sympla, 2023)

#### **2.4.10 4.Events**

A 4. events é uma plataforma online que permite a organização e gestão de eventos de forma simples e eficiente. É uma plataforma versátil, que atende a diferentes tipos de eventos, como conferências, congressos, workshops, feiras e eventos sociais. Com 4. events, é possível criar um site para o seu evento, vender ingressos, gerenciar inscrições, enviar e-mail marketing e muito mais. Os sites incluem todas as informações importantes sobre o evento, como data, horário, local, palestrantes e programação. Além de permitir que os organizadores gerenciem as inscrições para seus eventos. Os organizadores podem acompanhar as inscrições, enviar e-mails aos participantes e gerar relatórios. (4. Events, 2023)

#### **2.4.11 Benchmarking**

Foi elaborado um Benchmarking para mostrar uma avaliação detalhada das melhores práticas, funcionalidades e desempenho de cada plataforma em relação à divulgação de eventos para elaborar este trabalho. O benchmarking é um processo de análise e comparação sistemática entre diferentes empresas, produtos, serviços ou práticas para identificar as melhores práticas e oportunidades de melhoria.

Esta ferramenta fornece uma visão abrangente das diferentes opções disponíveis, permitindo uma análise mais precisa e fundamentada das funcionalidades de cada rede social em relação à divulgação de eventos. O benchmarking visa comparar as principais redes sociais no âmbito da divulgação de eventos, destacando suas características e identificando pontos negativos, a fim de proporcionar uma compreensão abrangente das diferenças entre essas plataformas.

Tabela 1 – Quadro comparativo de trabalhos relacionados

<b>Cr�terios</b>	<b>Facebook</b>	<b>MeetUp</b>	<b>Instagram</b>	<b>EventBrite</b>
<b>Tipo de Conte�do</b>	Texto, Imagens, V�deos.	Texto, Imagens, V�deos.	Imagens, V�deos.	Texto, Imagens, V�deos.
<b>P�blico-alvo</b>	Todas as idades.	Diversificado: Variando interesses.	Jovens, Adultos.	Diversificado: Variando interesses.
<b>Formato de Publica�o</b>	Publica�es de p�ginas e de usu�rios	Posts sobre o Evento	Post no Feed e Stories.	Eventos e Vendas de Ingressos
<b>Alcance</b>	Amplo alcance org�nico e pago.	Org�nico e Pago.	Org�nico e Pago.	Org�nico e Pago.
<b>Intera�o</b>	Coment�rios, Likes, Compartilhamentos	Coment�rios	Like, Coment�rios, Stories	Coment�rios, Compartilhamentos
<b>Segmenta�o</b>	Baseada em Interesses	Por interesses e localiza�o	Por interesses e localiza�o	Por interesses e localiza�o
<b>An�ncios</b>	Sim	Sim	Sim	Sim
<b>Pontos Negativos</b>	Algoritmo de feed pode limitar alcance org�nico	Depende de Grupos e Interesses	Menor espa�o para texto	Taxas de servi�o adicionais

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Tabela

Tabela 2 – Continua o quadro comparativo de trabalhos relacionados

<b>Cr�terios</b>	<b>Eventim</b>	<b>LinkedIn</b>	<b>TikTok</b>	<b>Sympla</b>	<b>4.Events</b>
<b>Tipo de Conte�do</b>	Texto, Imagens, V�deos.	Texto, Link, Imagens, V�deos.	V�deos curtos	Texto, Imagens, V�deos.	Texto, Imagens.
<b>P�blico-alvo</b>	Diversificado: Variando interesses.	Profissionais, Empresas	Jovens	Diversificado: Variando interesses.	Todas as idades
<b>Formato de Publica�o</b>	Venda de Ingressos	Atualiza�es de Perfil e P�gina	V�deos curtos e criativos	Post sobre o Evento	Publica�es e Eventos
<b>Alcance</b>	Varia dependendo do evento	Profissionais e empresas	R�pida propaga�o	Varia dependendo do evento	Amplo alcance org�nico e pago.
<b>Intera�o</b>	Coment�rios, Likes	Coment�rios, Likes,	Curtidas, Coment�rios	Coment�rios, Likes.	Coment�rios, Likes.

		Compartilhamentos			
<b>Segmentação</b>	Busca do usuário	Profissão, Setor, Conexões	Jovens	Busca do usuário	Busca do usuário
<b>Anúncios</b>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<b>Pontos Negativos</b>	Variação de disponibilidade.	Menos focado em eventos.	Desafios de privacidade.	Taxas de serviço adicionais.	Menos focado em eventos.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Após a análise das tabelas 1 e 2, foi possível traçar um panorama promissor para o desenvolvimento de uma aplicação voltada à divulgação de eventos. Esses benchmarks ajudaram a entender melhor o que diferentes plataformas têm a oferecer, o que deu algumas dicas sobre quais funcionalidades seriam úteis e onde poderia inovar ao criar uma rede social focada em eventos, como mostra a tabela 3.

Tabela 3 - Benchmarking Seeter

<b>Crítérios</b>	<b>Seeter</b>
<b>Tipo de Conteúdo</b>	Texto, Imagens, Vídeos.
<b>Público-alvo</b>	Diversificado: Variando interesses.
<b>Formato de Publicação</b>	Posts sobre o Evento
<b>Alcance</b>	Amplo alcance orgânico e gratuito.
<b>Interação</b>	Likes, Compartilhamentos
<b>Segmentação</b>	Por interesses e localização
<b>Anúncios</b>	Sim
<b>Pontos Negativos</b>	Ainda em desenvolvimento. Primeira versão apenas para dispositivos mobile, sem acesso via navegador de internet.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

A tabela 3 mostra as funcionalidades propostas para o aplicativo de divulgação de eventos. Com suporte para diversos tipos de conteúdo, interação,

segmentação por interesses e localização, além da inclusão de anúncios, ele aborda as necessidades de um público diversificado. Um adicional é adicionar notificações, ferramentas de pesquisa e recursos de avaliação dos participantes pode enriquecer ainda mais a experiência do usuário e atrair tanto organizadores quanto participantes de eventos.

## 2.5 TECNOLOGIAS UTILIZADAS NESTE TRABALHO

### 2.5.1 Mobile

Os aplicativos Mobile surgiram para simplificar a vida das pessoas. O termo 'aplicações mobile' são softwares desenvolvidos para smartphones, tablets ou qualquer outro dispositivo móvel e podem possuir diversas finalidades, sendo as principais entretenimento e informação. Conforme a App Annie (2021), o Brasil possui uma média de tempo gasto em aplicativos de 5,4 horas por dia, crescimento de 45% em relação ao ano anterior.

Vivemos em uma Era Digital onde todas as informações estão concentradas na Internet. Existem dados comprovados pelo IBGE (2021) que, desde 2014, os smartphones são os principais meios de acesso à internet, porém esse impacto tornou-se mais evidente após a pandemia da COVID-19, onde esses dispositivos se tornaram parte indispensável no dia-dia.

### 2.5.2 Unified Modeling Language — UML

A UML é uma linguagem muito popular para modelagem e documentação das fases de desenvolvimento de softwares e processos. Por meio de elementos gráficos, como setas, linhas e formas geométricas, é possível representar as interações e mudanças de um projeto. Dessa forma, é obtida uma visão geral do projeto que auxilia no desenvolvimento e identificação de possíveis erros nas fases. (TecnoBlog, 2022).

Esses diagramas são fundamentais para o desenvolvimento do sistema, ao permitirem uma visualização clara e estruturada das funcionalidades e interações do sistema, facilitando o desenvolvimento e garantindo a consistência do projeto. Para a produção deste trabalho foram utilizados os seguintes diagramas:

- Diagrama de Caso de Uso: será utilizado para identificar as principais funcionalidades do sistema, as entidades externas que interagem com ele e as relações entre elas.
- Diagrama de Classe: será usado para representar a estrutura de objetos e classes do sistema, bem como as relações entre elas, permitindo uma visão geral da arquitetura do sistema.
- Diagrama de Sequência: será utilizado para representar a interação entre objetos do sistema, demonstrando a sequência de ações que ocorrem durante a execução de um determinado processo ou funcionalidade.

### **2.5.3 Draw.io**

Drawio é um editor de diagramas online gratuito que permite criar e compartilhar diagramas de vários tipos, como fluxogramas, mapas mentais, diagramas de rede, diagramas UML e muito mais. Ele é utilizado para visualizar processos complexos, projetar sistemas ou comunicar ideias de forma clara e eficaz. Com uma interface amigável e fácil de usar, é possível arrastar e soltar formas, editar propriedades, adicionar texto e personalizar a aparência dos diagramas.

### **2.5.4 Firebase**

Uma plataforma digital criada pela Google, o Firebase é usado para agilizar e facilitar o desenvolvimento de aplicativos web ou mobile. Sem o Firebase, um desenvolvedor teria que criar uma infraestrutura de backend completa para criar um aplicativo móvel. Ao optar pelo Firebase, o desenvolvedor tem muitas funcionalidades à sua disposição. (Codesh, 2021)

Para a realização deste projeto foi escolhido o banco de dados Cloud Firestore. Segundo a Google (2021), o Cloud Firestore é o banco de dados ideal para a realização de aplicações para dispositivos móveis. Ele se assemelha ao outro banco, o Realtime Database, também do Firebase, porém possui consultas mais avançadas e melhor escalabilidade.

### **2.5.5 Metodologia Ágil e Scrum**

A metodologia ágil é uma forma de organização de projetos que visa agilizar processos e conclusão de tarefas. Além disso, a metodologia ágil foi

fundamentada em um fluxo de trabalho mais ágil, flexível, livre de obstáculos e aberto à iteração completa. (TOTVS,2021).

O Scrum possui dois artefatos principais: backlog do produto e backlog da Sprint. Backlog do produto é uma lista com as funcionalidades que serão desenvolvidas, ordenada por prioridade e validada durante a fundamentação da ideia do projeto. O backlog da Sprint refere-se às funcionalidades que serão entregues no período do Sprint. (SETIC, 2022)

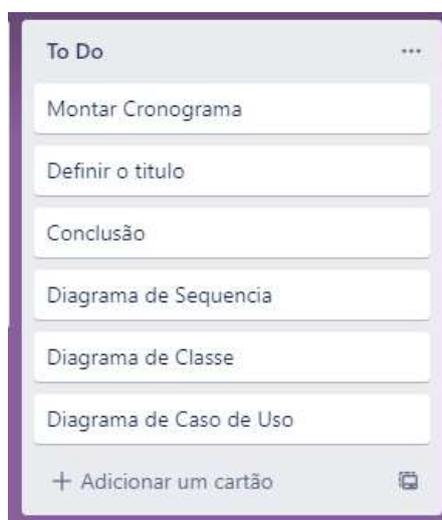
### 2.5.6 Trello

A ferramenta utilizada para auxiliar a organização desse projeto é o Trello. Inspirado no método Kanban, o Trello funciona como um painel de gerenciamento de projetos e permite personalizar os fluxos de trabalho. Com ele é possível monitorar e atualizar tudo o que precisa ser feito no projeto de maneira prática e dinâmica. (Nery,2021)

Para o desenvolvimento do projeto foram estabelecidos quatro quadros: 'To Do', 'Doing', 'Done' e 'BackGround'.

No quadro 'To Do' foram inseridos cartões com atividades que precisam ser realizadas, mas ainda não foram realizadas (Figura 2). No quadro 'Doing' (Figura 3) mostra as atividades efetuadas no momento. O quadro 'Done' (Figura 4) possui as atividades que já foram concluídas. Já no quadro 'BackGround' (Figura 5) estão as atividades em que são realizadas e verificadas em todas as etapas do projeto.

Figura 2 - Quadro To Do



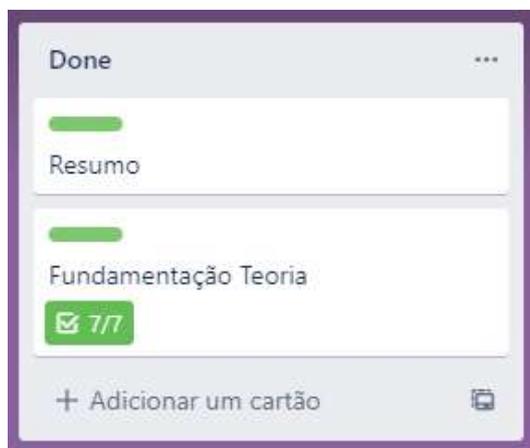
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 3 - Quadro Doing



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 4 - Quadro Done



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 5 - Quadro BackGround

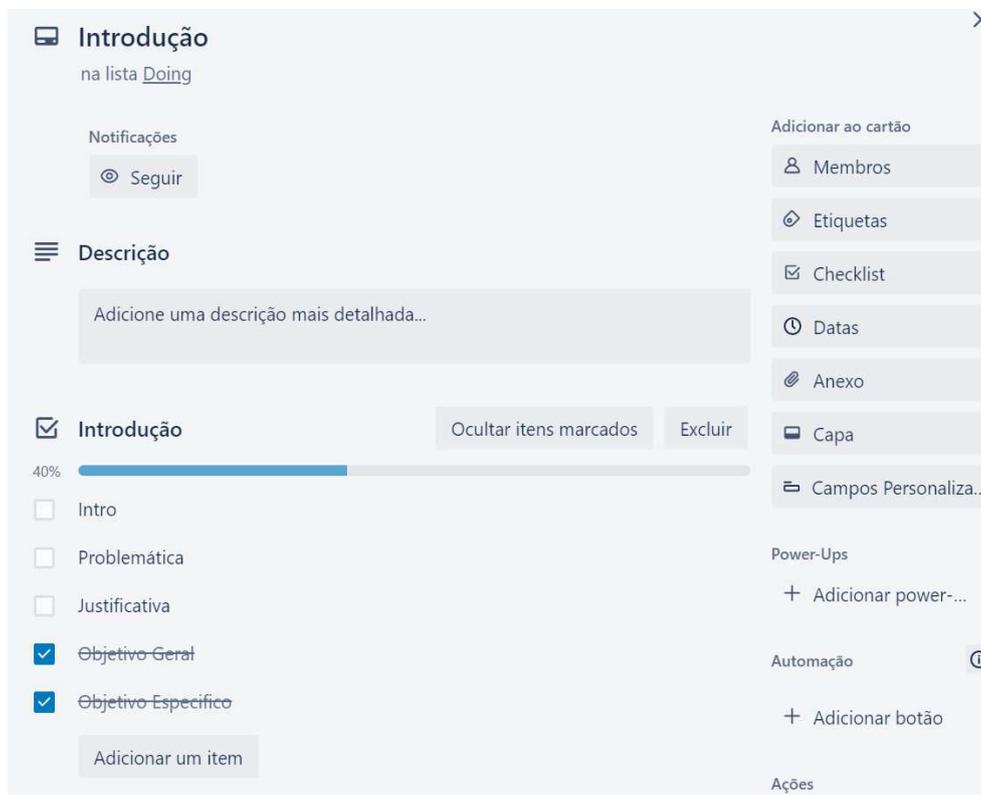


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

No quadro 'Doing', o trello possui a funcionalidade de criação checklist, conforme mostrado na figura 6, que facilitou muito na definição e organização

dos tópicos de cada capítulo. A divisão foi realizada por tópicos do capítulo e à medida que o tópico era concluído, é possível visualizar as pendências do trabalho

Figura 6 - Card introdução do Trello



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 2.5.7 Figma

O Figma é uma ferramenta de design colaborativo que permite criar, prototipar e testar interfaces de usuário. O Figma funciona em qualquer navegador e sistema operacional, e oferece recursos como edição em tempo real, comentários, componentes reutilizáveis e plugins. O Figma é baseado na nuvem, o que significa que você pode acessá-lo de qualquer dispositivo e navegador, sem precisar instalar nada. (Figma, 2023)

### 2.5.8 Android Studio

A plataforma Android Studio fornece muitas ferramentas para desenvolvimento Android gratuitamente. Criado pela Google, o Android Studio foi escolhido para o desenvolvimento deste projeto por ser uma plataforma de desenvolvimento acessível e por criar emuladores de dispositivos Android, o que

facilita a execução e teste do aplicativo em diferentes versões do Android e tamanhos de tela.

O Android Studio visa simplificar o desenvolvimento de aplicativos. Ele disponibiliza uma gama de ferramentas para os desenvolvedores criarem aplicações móveis mais rapidamente além de possibilitar testes em qualquer dispositivo Android, oferecendo uma avaliação instantânea do projeto e diminuindo o tempo de codificação. (CapTerra, 2022)

### **2.5.9 React Native**

O React Native é uma extensão do React, uma biblioteca JavaScript de código aberto que permite a criação de interfaces de usuário interativas para aplicativos web, que permite o desenvolvimento de aplicativos móveis nativos para iOS e Android usando JavaScript. Os aplicativos construídos com React Native têm desempenho próximo ao de aplicativos nativos, pois os componentes são traduzidos em widgets nativos. (React Native, 2023)

Juntamente com o Android Studio, o código da aplicação será executado e testado com React Native em um emulador Android. O React Native é facilmente integrável ao Android Studio, permitindo que os desenvolvedores usem o ambiente de desenvolvimento Android nativo quando necessário, como para criar emuladores, gerar APKs e usar ferramentas de depuração específicas do Android.

### 3 METODOLOGIA

Neste trabalho foi realizada uma pesquisa bibliográfica para sustentar conceitualmente as afirmações e as definições utilizadas nesta pesquisa. Por meio de fundamentações metodológicas de engenharia de softwares, durante a produção desse projeto foram utilizadas ferramentas de acordo com a complexidade do desenvolvimento da aplicação. A partir da complexidade da aplicação e das ferramentas utilizadas foi necessária uma análise para definir quais ferramentas melhor auxiliam o desenvolvimento do projeto.

#### 3.1 LEVANTAMENTO DE DADOS

Serão apresentados os dados coletados para a elaboração deste trabalho. Para isso, foi utilizado como método de pesquisa uma pesquisa de mercado, que consistiu em coletar dados relevantes para a tomada de decisões do projeto e facilitar a compreensão do ambiente em que ele será aplicado.

#### 3.2 DESCRIÇÃO DO CENÁRIO DO SISTEMA

Serão descritas duas personas, representações fictícias e generalizadas de usuários do sistemas, que exemplificam e representam o público-alvo da rede social para divulgação de eventos. Através dessas personas, será possível compreender melhor as necessidades, desejos e comportamentos dos usuários da plataforma. As personas criadas são um promotor de eventos e um estudante em busca de eventos, abrangendo diferentes perspectivas e proporcionando uma visão mais completa do cenário.

#### 3.3 ANÁLISE E ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

Essa etapa visa compreender e documentar de forma clara e precisa as necessidades dos usuários e as funcionalidades que o sistema deve fornecer. Neste tópico serão apresentados os requisitos funcionais e não funcionais do trabalho, que vão definir tanto as principais tarefas e interações que o sistema deve realizar, quanto às características e propriedades que garantirão sua qualidade e desempenho.

### 3.4 PROJETO DO SISTEMA SEETER

Nesta etapa do projeto, iremos trabalhar na criação de projetos baseados na UML (Unified Modeling Language) utilizando diagramas de Use-Case, Sequência e Classes. Com o uso desses diagramas, será possível ter uma visão abrangente do projeto, facilitando a comunicação entre a equipe de desenvolvimento e possibilitando uma melhor compreensão das necessidades do sistema.

### 3.5 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA SEETER

Para tornar o processo de desenvolvimento deste trabalho mais eficiente, foram adotadas metodologias ágeis que permitiram dividir o trabalho em sprints, ou ciclos de trabalho, de 2 semanas com objetivos claros e prazos definidos. No desenvolvimento deste projeto, adotamos uma abordagem ágil conhecida como “Sprints”. Através da metodologia de Sprints, é mostrada a evolução gradual do projeto, evidenciando as etapas cumpridas e as contribuições individuais de cada Sprint para o desenvolvimento global do sistema.

## 4 PROJETO DO SISTEMA SEETER

### 3.6 INTRODUÇÃO

Neste capítulo é apresentado o sistema de divulgação do evento. Nele é descrito como o projeto planeja solucionar a problemática através do resultados de uma pesquisa de campo. Também demonstrará como a aplicação pode ser utilizada na prática e seus principais requisitos. Suas funcionalidades são descritas e representadas por meio de Diagramas a fim de mostrar o funcionamento do projeto de maneira mais clara.

### 3.7 LEVANTAMENTO DE DADOS

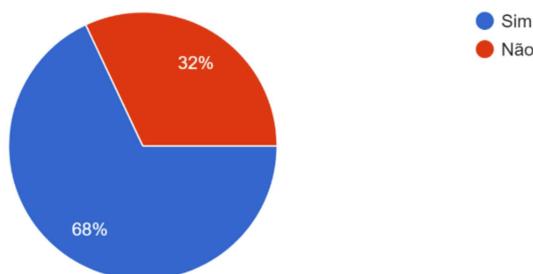
Para obter os dados para este trabalho foi utilizado um formulário construído na plataforma Google Forms, pelo fato de permitir a coleta de informações de maneira organizada e padronizada. Este formulário ficou disponível por 30 dias e durante este período 50 pessoas deram suas opiniões sobre a utilização de redes sociais para descoberta e divulgação de eventos. Neste tópico, serão apresentados os resultados obtidos da pesquisa, incluindo análises e conclusões sobre os dados coletados.

#### **3.7.1 Questão 1: Você costuma participar de eventos (culturais ou festivos) na sua região?**

De acordo com os dados coletados mostrados no Gráfico 1, 68% dos participantes responderam que costumam participar de eventos em sua região, enquanto 32% responderam que não participam. Esses resultados indicam que a maioria das pessoas entrevistadas têm interesse e participação em eventos culturais e festivos locais.

Gráfico 1 - Você costuma participar de eventos (culturais ou festivos) na sua região?

Você costuma participar de eventos (culturais ou festivos) na sua região?  
50 respostas



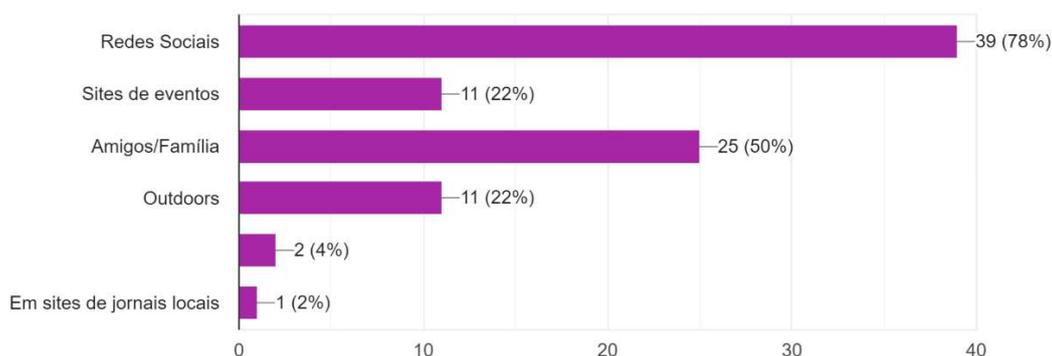
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 3.7.2 Questão 2: Como você procura informações sobre eventos?

Com base nos resultados do Gráfico 2, onde os participantes puderam escolher múltiplas opções para indicar como procuram informações sobre eventos, podemos observar que a maioria (78%) utiliza as redes sociais como meio de busca. Isso indica a importância das plataformas online na divulgação e promoção de eventos. Além disso, 50% dos entrevistados mencionaram que procuram informações através de amigos e familiares, destacando a influência da 'boca a boca' nesse contexto. Esses dados sugerem que a presença nas redes sociais e o estímulo ao compartilhamento por meio de conexões pessoais podem ser estratégias eficazes para divulgar eventos.

Gráfico 2 - Como você procura informações sobre eventos?

Como você procura informações sobre eventos ?  
50 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 3.7.3 Questão 3: Você utiliza redes sociais?

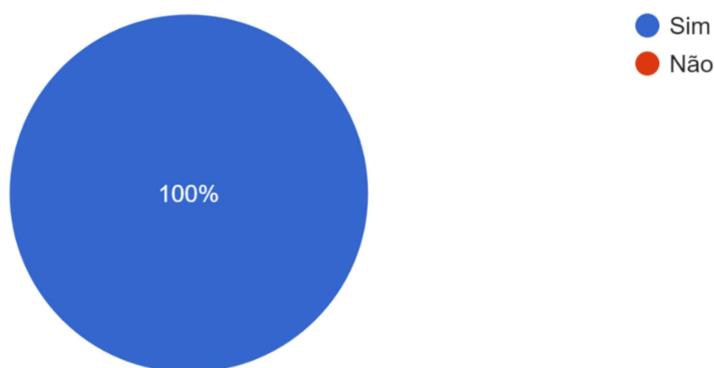
É interessante observar que 100% dos participantes afirmaram utilizar redes sociais, como mostrado no Gráfico 3. Isso indica que a amostra pesquisada é composta por pessoas que estão ativas nas redes sociais, o que

reforça a importância de considerar essas plataformas como um canal efetivo para alcançar o público-alvo de eventos. O fato de todos os entrevistados utilizarem redes sociais sugere que essa seria uma plataforma adequada para a divulgação, promoção e engajamento dos usuários em eventos através dessa nova rede social focada em eventos.

Gráfico 3 - Você utiliza redes sociais?

Você utiliza redes sociais?

50 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

#### 3.7.4 Questão 4: Qual sua preferência para acessar/ler informações sobre eventos?

Através do Gráfico 4 podemos observar que houve uma distribuição relativamente equilibrada nas preferências dos participantes para acessar e ler informações sobre eventos. A opção mais escolhida foi "ambos", com 44% dos participantes optando por utilizar tantos aplicativos em dispositivos móveis (celular/tablet) quanto navegadores de internet em computadores/notebooks.

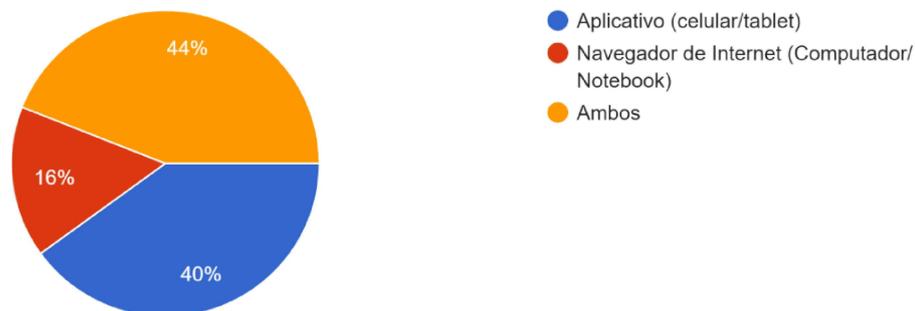
A segunda opção mais escolhida foi "aplicativos" com 40% dos participantes indicando preferir utilizar aplicativos em dispositivos móveis para acessar e ler informações sobre eventos. Essa escolha pode estar relacionada à praticidade e conveniência de ter acesso instantâneo aos detalhes dos eventos por meio de aplicativos em seus dispositivos móveis.

Essa variedade nas preferências indica a importância de garantir que a rede social exclusiva para eventos seja acessível tanto por meio de aplicativos móveis quanto por navegadores de internet, a fim de atender às necessidades e preferências dos diferentes usuários

Gráfico 4 - Qual sua preferência para acessar/ler informações sobre eventos

Qual sua preferência para acessar ler informações sobre eventos?

50 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 3.7.5 Questão 5: Com qual frequência você utiliza redes sociais durante o dia?

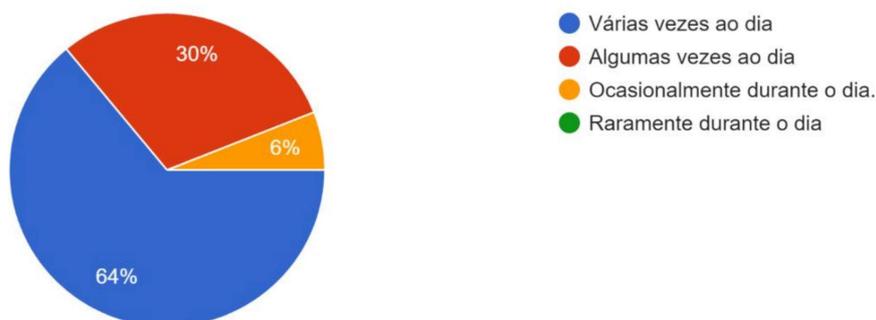
Com base nos resultados da Questão 5, podemos observar que a maioria dos participantes (64%) utiliza redes sociais várias vezes ao dia. Isso indica que a interação com as redes sociais é uma atividade frequente e constante para essa parcela dos entrevistados.

Esses resultados destacam a importância de garantir que a rede social exclusiva para eventos seja altamente acessível e ofereça uma experiência envolvente para os usuários, considerando sua frequência de uso e a necessidade de fornecer conteúdo relevante e atualizado regularmente para manter o interesse e o engajamento dos usuários.

Gráfico 5 - Com qual frequência você utiliza redes sociais durante o dia?

Com qual frequência você utiliza redes sociais durante o dia ?

50 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

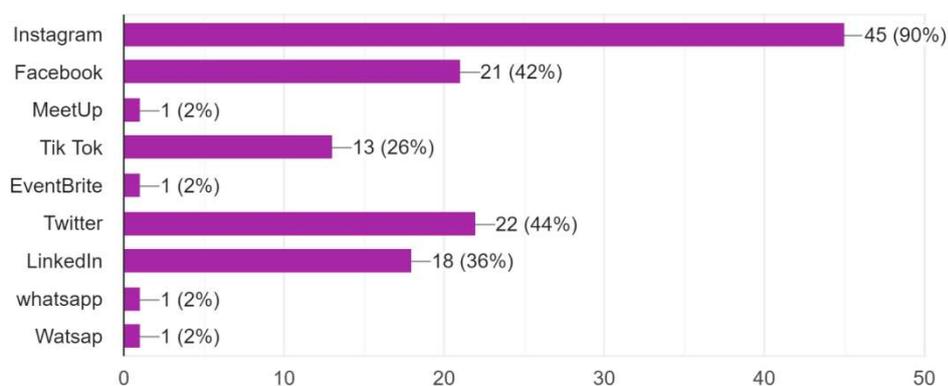
### 3.7.6 Questão 6: Quais redes sociais você utiliza?

Os participantes desta pesquisa puderam escolher múltiplas opções para indicar quais redes sociais eles utilizam. A partir disso, podemos demonstrar no Gráfico 6 que esses resultados sugerem que uma rede social exclusiva para eventos pode se beneficiar ao incorporar recursos e elementos de design das redes sociais mais populares entre os participantes da pesquisa, como o Instagram, Twitter e Facebook. Ao mesmo tempo, considerar a presença e a integração de recursos específicos do LinkedIn e TikTok também pode atrair diferentes tipos de usuários e ampliar o alcance da nova rede social para eventos.

Gráfico 6 - Quais redes sociais você utiliza?

Quais redes sociais você utiliza?

50 respostas



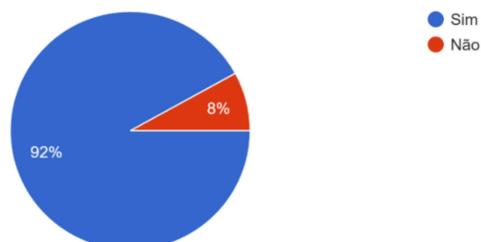
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 3.7.7 Questão 7: Você gostaria de ser alertado sobre eventos que serão realizados perto de você sobre temas de seu interesse?

A grande maioria dos participantes (92%) expressou o desejo de ser alertado sobre eventos que serão realizados perto deles e que sejam relacionados aos temas de seu interesse ou perfil, como mostra o Gráfico 7. Essa alta porcentagem de respostas positivas sugere que a proposta de desenvolver uma rede social exclusiva para eventos, capaz de enviar alertas e recomendações personalizadas com base nos interesses dos usuários, pode ser bem recebida pelo público-alvo. A possibilidade de receber informações direcionadas sobre eventos de interesse próximo geograficamente tende a aumentar o envolvimento e a participação dos usuários.

Gráfico 7 - Você gostaria de ser alertado sobre eventos que serão realizados perto de você sobre temas de seu interesse

Você gostaria de ser alertado sobre eventos que serão realizados perto de você sobre temas de seu interesse/perfil ?  
50 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

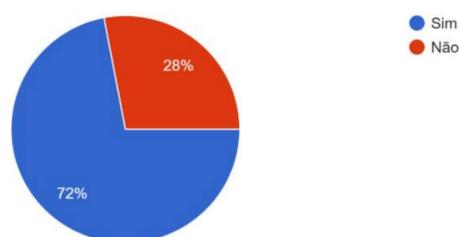
### 3.7.8 Questão 8: Você gostaria de participar de uma rede social dedicada exclusivamente a eventos?

A maioria dos participantes (72%) expressou o desejo de participar de uma rede social dedicada exclusivamente a eventos. Isso indica um interesse significativo por uma plataforma que se concentre especificamente em conectar pessoas e fornecer informações sobre eventos. Essa alta porcentagem de respostas positivas sugere que a ideia de uma rede social exclusiva para eventos é bem recebida pela maioria dos entrevistados. Essas pessoas podem valorizar os recursos específicos que uma rede social desse tipo pode oferecer, como a possibilidade de descobrir eventos relevantes, interagir com outros participantes, compartilhar experiências e receber atualizações personalizadas.

No entanto, 28% dos participantes responderam "não" à pergunta, indicando uma parcela minoritária que não está interessada em participar de uma rede social exclusiva para eventos. É importante considerar as razões por trás dessa resposta negativa, que podem variar desde falta de interesse em eventos até preferência por plataformas de mídia social mais abrangentes.

Gráfico 8 - Você gostaria de participar de uma rede social dedicada exclusivamente a eventos

Você gostaria de participar de uma rede social dedicada exclusivamente a eventos?  
50 respostas

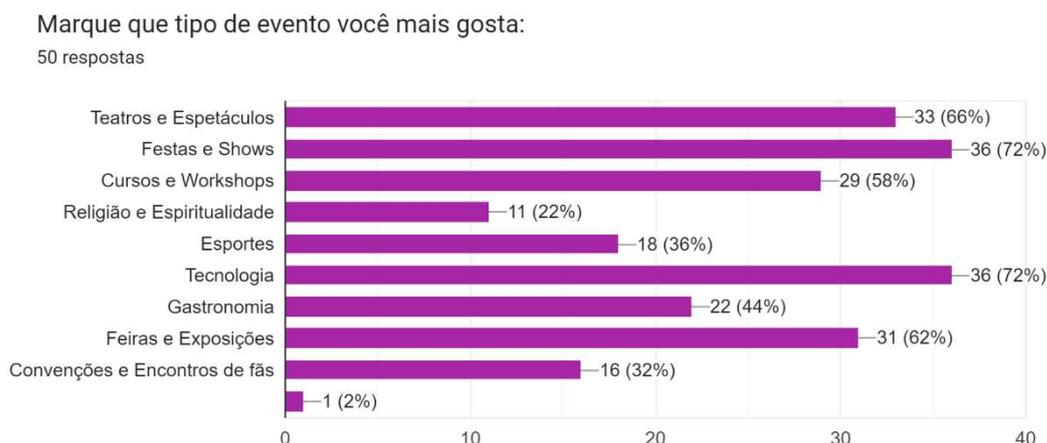


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 3.7.9 Questão 9: Marque o tipo de evento que você mais gosta:

A análise do Gráfico 9 revela uma variedade de preferências entre os participantes, o que destaca a importância de oferecer uma ampla gama de eventos e oportunidades na rede social exclusiva para eventos. Considerar a diversidade de interesses dos usuários pode ajudar a atrair e engajar um público mais amplo e garantir que a plataforma atenda às expectativas e necessidades dos participantes.

Gráfico 9 – Marque o tipo de evento que você mais gosta



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

## 3.8 DESCRIÇÃO DO CENÁRIO DO SISTEMA

Visando em alcançar o sucesso de um evento foi identificado a necessidade de centralizar a divulgação de evento em uma única ferramenta. Para isso, essa ferramenta precisa ser simples, intuitiva e acessível para todas as pessoas. Assim surgiu a ideia de criar uma aplicação mobile por ser uma tecnologia popular e não depender de outros sistemas para ser executada.

Considerando todos os dados apresentados, definimos que seria desenvolvida uma rede social. As primeiras funcionalidades identificadas baseavam-se na ideia de postar, salvar e compartilhar uma informação. Essas são as funcionalidades básicas de qualquer rede social já inventada. Por isso, ao realizar a instalação deste projeto, o usuário já terá uma noção básica de como utilizá-lo.

Para explicar o contexto que este trabalho se aplica, foram desenvolvidas personas para representar os usuários do sistema. Personas são representações fictícias e generalizadas de clientes ideais. Elas são criadas com

base em dados e características de clientes reais, como comportamento, dados demográficos, problemas, desafios e objetivos. As personas identificadas neste cenário são um promotor de eventos e um estudante em busca de eventos, abrangendo diferentes perspectivas e proporcionando uma visão mais completa do cenário, descritas a seguir:

### 3.8.1 Persona - Usuário em busca de um evento

A primeira persona a ser explorada é a do estudante em busca de eventos. Essa persona representa os usuários que desejam descobrir e participar de eventos diversos, como shows, festas, palestras, workshops e atividades culturais. O estudante está interessado em encontrar eventos que sejam relevantes para seus interesses, necessidades e localização. Ele utiliza a rede social para buscar informações detalhadas sobre os eventos, como data, horário, localização, descrição e até mesmo comprar ingressos. A persona estudante busca uma plataforma intuitiva e de fácil acesso, que oferece uma ampla variedade de eventos e uma experiência agradável na descoberta e participação deles.

Tabela 4 - Persona de uma estudante

Nome	Marina Santos
Idade	25 anos
Profissão	Estudante universitária
Descrição	Marina é uma jovem estudante que adora sair nos finais de semana. Ela está sempre em busca de eventos interessantes para participar, como festas, shows, exposições e workshops. Marina é uma pessoa ativa nas redes sociais e gosta de compartilhar suas experiências com os amigos. Ela procura por uma plataforma móvel que seja fácil de usar, que forneça uma ampla variedade de eventos e que forneça informações detalhadas, como data, horário, localização

	e preço. Além disso, Marina valoriza as avaliações e recomendações de outros usuários para tomar decisões sobre quais eventos participar.
Necessidades e Objetivos	Encontrar eventos interessantes e diversificados em sua região.
	Acessar informações detalhadas sobre os eventos, como datas, horários, localização e preço.
	Verificar avaliações e recomendações de outros usuários para tomar decisões.
	Compartilhar seus próprios comentários e experiências com eventos
	Receber notificações sobre eventos relevantes com base em suas preferências e localização.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 3.8.2 Persona - Promotor de eventos que deseja divulgar eventos

A segunda persona a ser abordada é a do promotor de eventos. Essa persona representa os organizadores e promotores que desejam divulgar seus eventos e alcançar um público mais amplo. O promotor utiliza a rede social para criar e gerenciar eventos, compartilhando informações relevantes, como descrições detalhadas, datas, horários, localização, preços e imagens. Além disso, o promotor busca ferramentas de divulgação eficazes, como a capacidade de convidar pessoas, rastrear o número de convites aceitos, recusados ou visualizados, e até mesmo a possibilidade de criar eventos pagos. A persona promotora busca uma plataforma que facilite a divulgação de seus eventos, a interação com o público-alvo e o sucesso na realização deles.

Tabela 5 - Persona de um promotor de eventos

Nome	Gabriel Oliveira
Idade	35 anos
Profissão	Empresário do ramo de entretenimento
Descrição	Gabriel é um empresário do ramo de entretenimento e está sempre organizando eventos em sua cidade. Ele trabalha com shows, festivais, feiras e outros eventos de grande porte. Gabriel deseja uma plataforma móvel que possa ajudá-lo a promover e divulgar seus eventos de forma eficiente. Ele precisa alcançar um público amplo e segmentado, além de fornecer informações completas sobre eventos, como detalhes do local, programação e preço dos ingressos. Gabriel também gostaria de receber feedback dos participantes, a fim de melhorar seus eventos no futuro.
Necessidades e Objetivos	Divulgar seus eventos eficientemente para um público amplo e segmentado.
	Fornecer informações detalhadas sobre os eventos, como local, programação e preço dos ingressos.
	Receber feedback dos participantes para melhorar a qualidade de seus eventos.
	Gerenciar as inscrições e vendas de ingressos de forma fácil e conveniente.
	Acompanhar métricas e dados sobre o desempenho de seus eventos.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 3.9 ANÁLISE E ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

Ao analisar e especificar esses requisitos, busca-se estabelecer uma base sólida para o desenvolvimento de uma rede social para divulgação de eventos, assegurando que todas as necessidades dos usuários sejam atendidas e que o sistema esteja alinhado com as expectativas de qualidade e desempenho.

Considerando todos os dados apresentados, definimos que seria desenvolvida uma rede social. As primeiras funcionalidades identificadas baseavam-se na ideia de postar e salvar uma informação. Essas são as funcionalidades básicas de qualquer rede social já inventada.

#### 3.9.1 Requisitos funcionais

Os requisitos funcionais abaixo serão responsáveis por detalhar as funcionalidades específicas que o sistema deve oferecer, descrevendo as ações que os usuários poderão realizar.

- RF1: O sistema deve permitir que os usuários criem perfis individuais com suas informações pessoais.
- RF2: Os usuários devem ser capazes de pesquisar eventos por categoria e por título do evento.
- RF3: O sistema deve fornecer informações detalhadas sobre cada evento, incluindo descrição, data, horário e endereço.
- RF4: O sistema deve permitir que os organizadores de eventos cadastrem e gerenciem eventos.
- RF5: Os usuários devem poder curtir para informar seu interesse no evento.

Os requisitos funcionais RF1, RF2, RF3 e RF4 são considerados de alta prioridade, pois são essenciais para a funcionalidade básica do sistema e para a experiência do usuário na busca e visualização de eventos. O requisito funcional RF5 é de média prioridade, pois adiciona interatividade e engajamento para os usuários, mas não compromete a funcionalidade principal da rede social.

#### 3.9.2 Requisitos não funcionais

Os requisitos não funcionais abaixo abordam aspectos como desempenho, confiabilidade, segurança e usabilidade, essenciais para garantir a eficiência e a qualidade do sistema na totalidade.

- RNF1: O sistema deve ser responsivo e otimizado para dispositivos móveis, oferecendo uma experiência de usuário fluida.
- RNF2: O sistema deve ser seguro, protegendo as informações pessoais dos usuários e impedindo acesso não autorizado.
- RNF3: O design da interface do usuário deve ser intuitivo, facilitando a navegação e a compreensão das funcionalidades.
- RNF4: O sistema deve ser escalável, suportando muitos usuários simultaneamente.
- RNF5: O tempo de resposta do sistema deve ser rápido, permitindo que os usuários acessem rapidamente as informações dos eventos.
- RNF6: O sistema deve estar disponível continuamente, com mínimo tempo de inatividade para garantir que os usuários possam acessá-lo a qualquer momento.

### 3.10 PROJETO DO SISTEMA

Esses diagramas desempenham um papel fundamental na representação visual das funcionalidades do sistema, das interações entre os atores e das estruturas de classes necessárias para a implementação do projeto. Através da UML, poderemos analisar e documentar de forma clara e organizada os requisitos do sistema, os fluxos de interação entre os usuários e as estruturas de classes necessárias para o correto funcionamento do sistema.

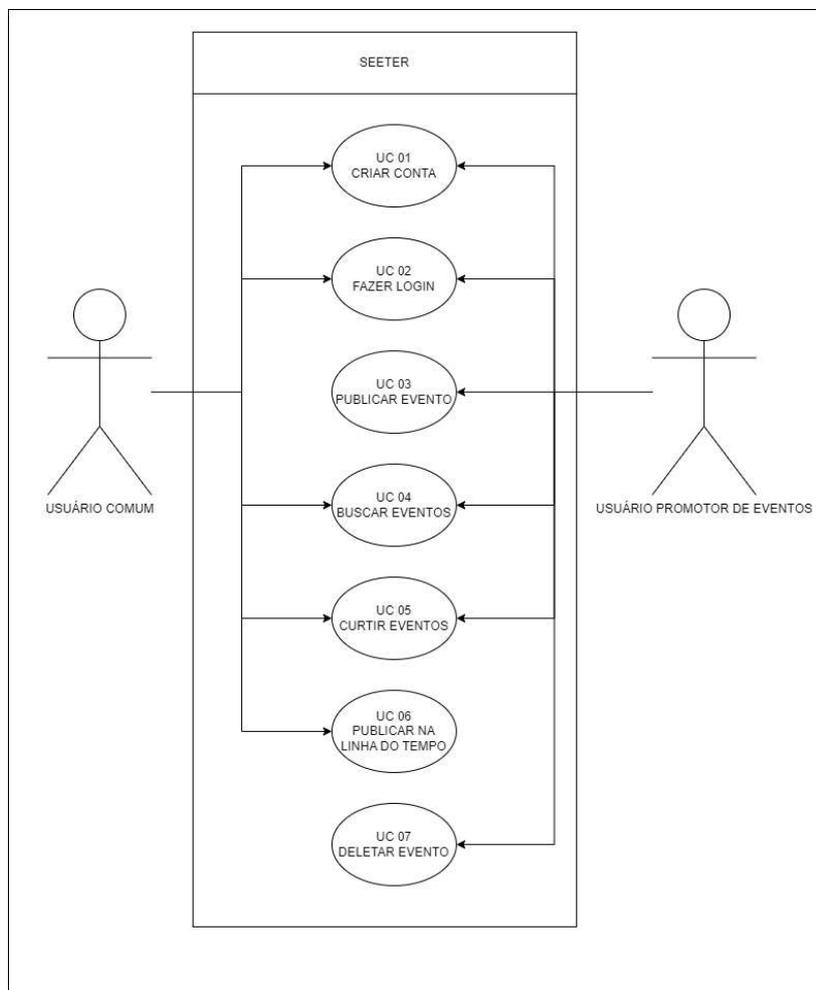
#### 3.10.1 DIAGRAMA USE-CASE

Os casos de uso demonstram as principais ações que os usuários podem realizar na plataforma, tais como criar um evento, buscar eventos, compartilhar eventos com outras pessoas, seguir perfis de interesse, entre outras. Isso auxilia na definição do escopo do sistema e na verificação de que todas as funcionalidades fundamentais sejam consideradas ao longo do desenvolvimento.

Os casos de uso são representados graficamente por meio de diagramas de casos de uso, que mostram as interações entre os atores (usuários ou sistemas externos) e as funcionalidades disponíveis na plataforma. Cada caso de uso descreve uma sequência de ações que o usuário realiza para alcançar um objetivo específico, juntamente com as respostas do sistema a essas ações.

Essa abordagem auxilia na definição de um projeto mais completo e robusto, capaz de atender às necessidades dos usuários de forma eficiente e eficaz.

Figura 7 – Diagrama Use-Case



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

#### ● UC 01 — Criar conta

Este caso de uso se aplica para usuários que desejam realizar seu cadastro no sistema. Nesse momento o usuário deve preencher os dados solicitados e em seguida deve ser direcionado para realizar o login.

#### ● UC 02 — Fazer login

Este caso de uso se aplica para usuários que desejam realizar seu cadastro no sistema. Nesse momento o usuário deve preencher os dados solicitados e em seguida deve ser direcionado para realizar o login. O sistema fará a autenticação dos dados fornecidos com os armazenados no banco. Caso o usuário tenha registro, será levado a tela inicial. Caso haja algum dado

inconsistente ou o login não seja encontrado, o sistema alertará o usuário e este terá a opção de ajustar os dados de entrada ou de ser cadastrar na plataforma.

#### ● UC 03 — Publicar evento

Este caso de uso se aplica para usuários que desejam criar um evento. Nesse momento o usuário deve pressionar um botão para ser direcionado para a tela de criação de eventos. Nessa tela, o usuário preenche os dados solicitados e, em seguida, pressiona o botão de criar evento. A partir disso, o evento será adicionado no banco de dados, na coleção de eventos, e o usuário será redirecionado para a tela inicial.

#### ● UC 04 — Buscar eventos

Este caso de uso se aplica para usuários que desejam por um ou mais eventos específicos. Nesse momento o usuário deve clicar na opção “buscar” no menu, onde será direcionado a tela de busca de eventos. O usuário pode digitar o nome exato ou parte do nome do evento na barra de pesquisa. A rede social então retorna uma lista de eventos que correspondem ao termo de pesquisa inserido. O usuário pode também buscar eventos com base em categorias ou tipos de eventos, como música, esportes, arte, conferências etc. Ao selecionar um tipo específico, a rede social irá filtrar e exibir todos os eventos que se enquadram nessa categoria.

#### ● UC 05 — Curtir evento

Este caso de uso se aplica para usuários que desejam reagir a uma publicação. Nesse momento, o usuário deve clicar no botão de curti a publicação, representado pelos ícones de coração. Isso indicará que o usuário tem interesse no evento. Quando o usuário reagir ao evento, este ficará visível na tela de perfil do usuário junto dos outros eventos curtidos para facilitar a visualização destes eventos posteriormente.

#### ● UC 06 — Publicar na linha do tempo

Este caso de uso se aplica para usuários que desejam fazer publicações na sua linha do tempo. Nesse momento o usuário deve clicar no botão de criar publicação. O usuário será direcionado para a tela de criação de publicação onde

deve preencher os dados solicitados, fica opcional o anexo de mídias. Em seguida, deve pressionar o botão de publicar. Ao fazer isso, a publicação será postada na linha do tempo do usuário e adicionada ao seu perfil.

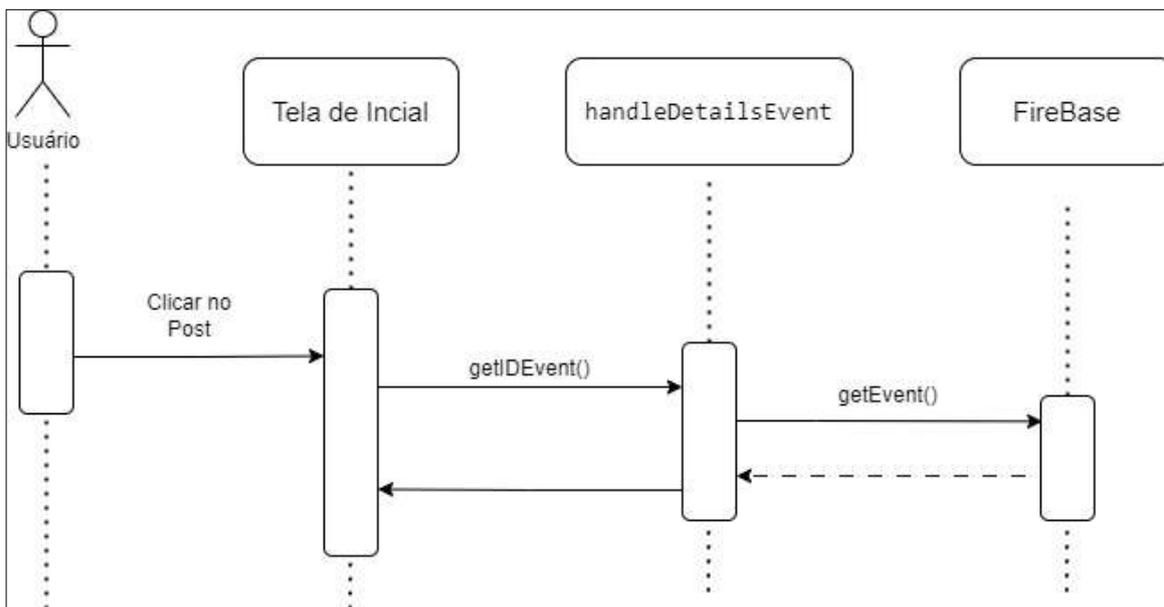
#### ● UC 07 – Deletar evento

Este caso de uso oferece ao Promotor de Evento a capacidade de gerenciar ativamente os eventos que ele criou, permitindo a exclusão de eventos que não são mais relevantes ou foram cancelados. A interface simples e a confirmação de exclusão visam garantir uma experiência do usuário transparente e segura. O botão "Deletar Evento", representado pelo ícone de uma lixeira, é apresentado apenas para o Promotor de Evento que criou o evento. A exclusão do evento é uma ação irreversível, e uma confirmação adicional é solicitada para evitar exclusões acidentais.

### 3.10.2 DIAGRAMA SEQUENCIA

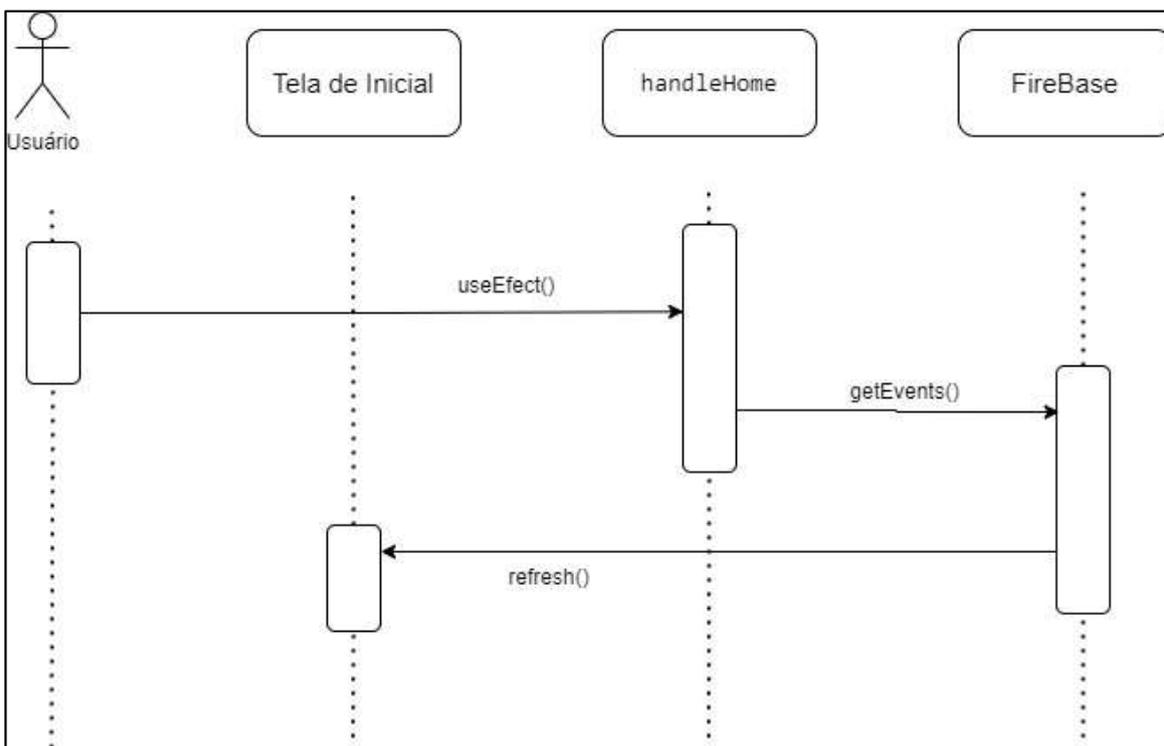
Os diagramas de sequência permitem visualizar o fluxo de interação entre os diferentes objetos presentes no sistema, como usuários, eventos, perfis, entre outros. Por exemplo, um diagrama de sequência pode mostrar como um usuário se cadastra na plataforma, como pesquisa por eventos relevantes, como criar um evento, como interage com outros usuários etc. Essa visualização ajuda a compreender como os objetos se comunicam e quais são as etapas do processo de interação. Eles auxiliam na compreensão do funcionamento do sistema, na identificação de problemas de comunicação e no planejamento da implementação das funcionalidades, contribuindo para o desenvolvimento de um sistema eficiente e coerente.

Figura 8 – Buscar evento



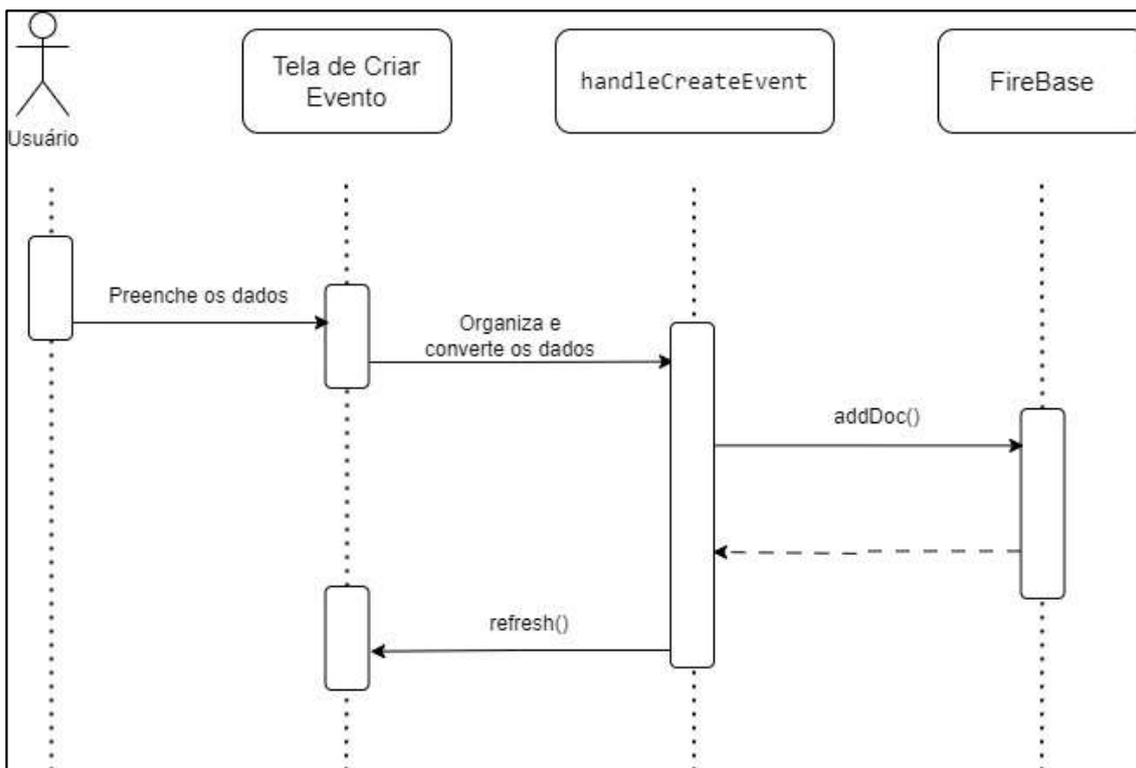
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 9 - Listar eventos



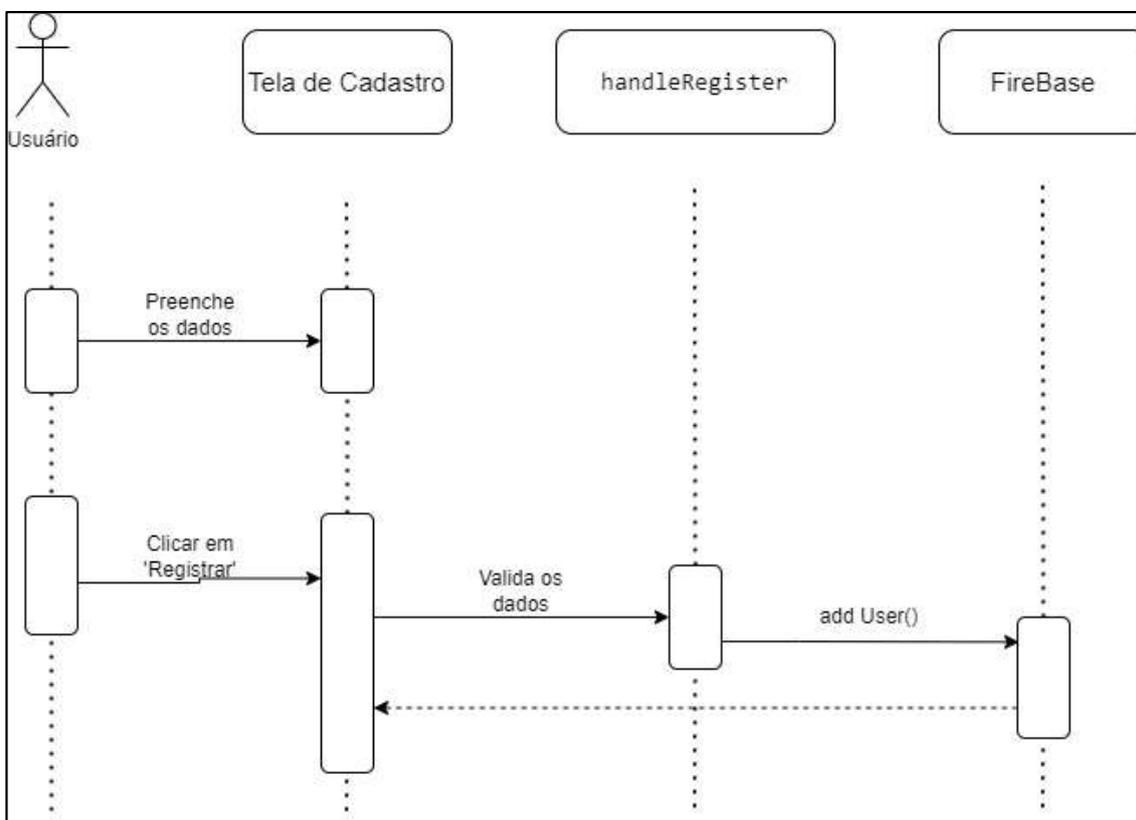
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 10 - Exibir evento



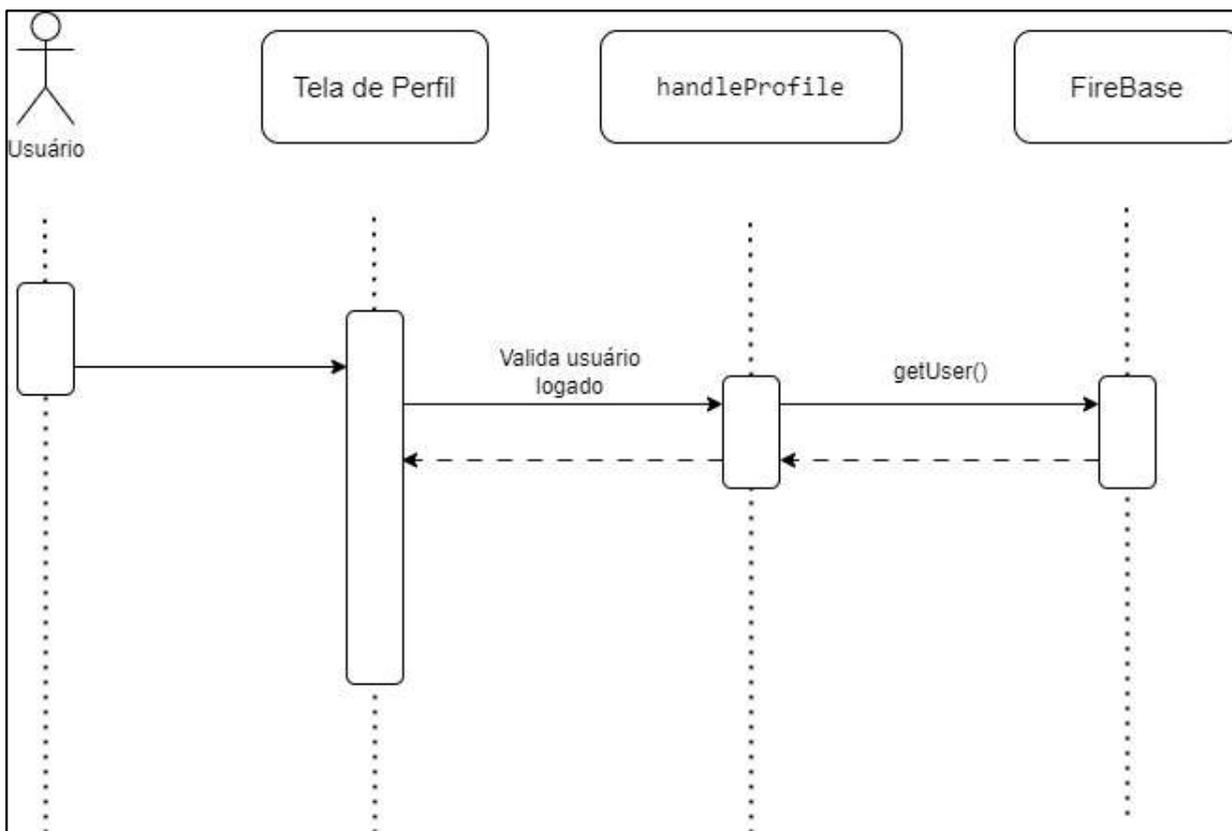
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 11 - Cadastrar usuário



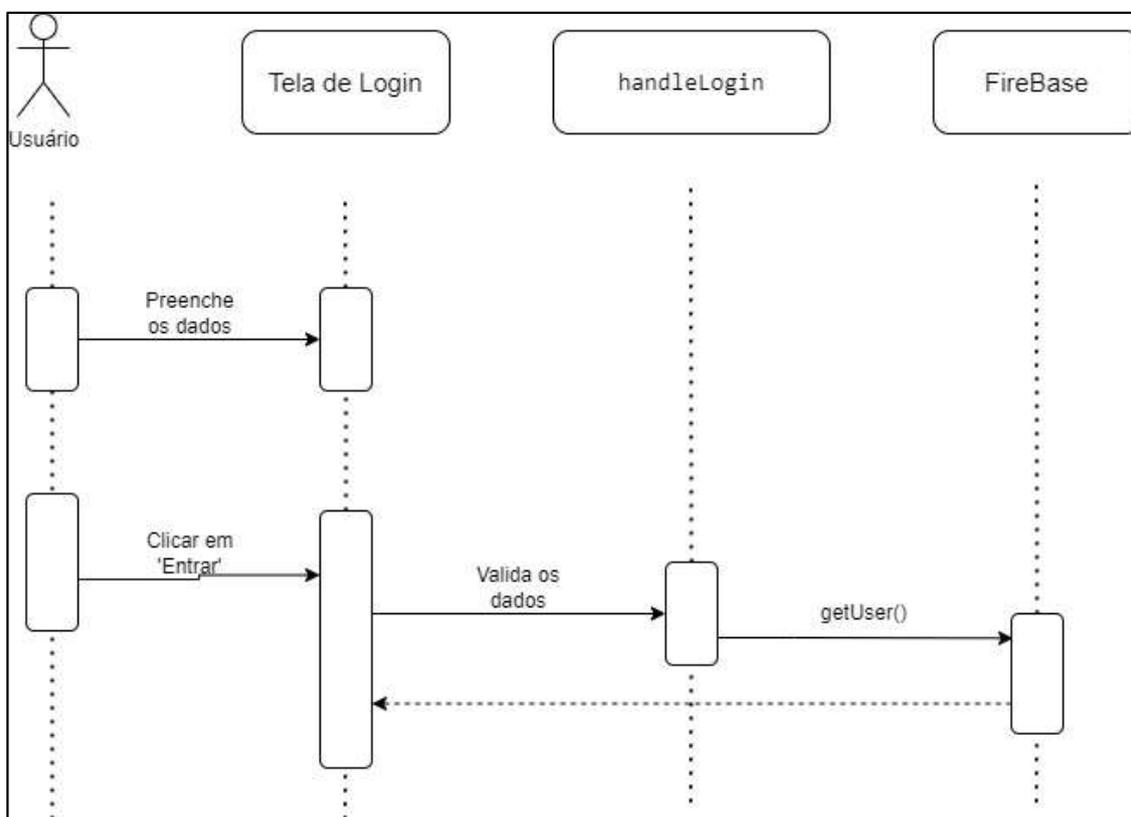
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 12 - Exibir perfil



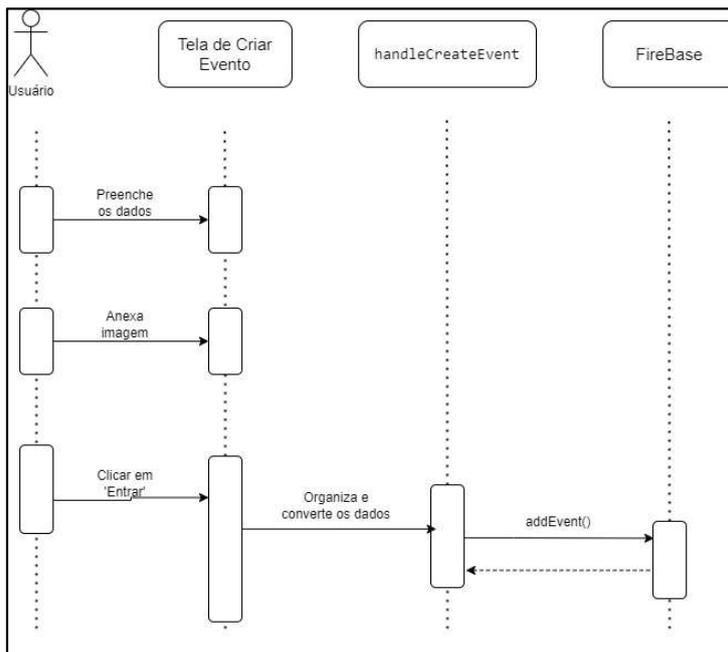
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 13 – Login



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 14 - Criar evento

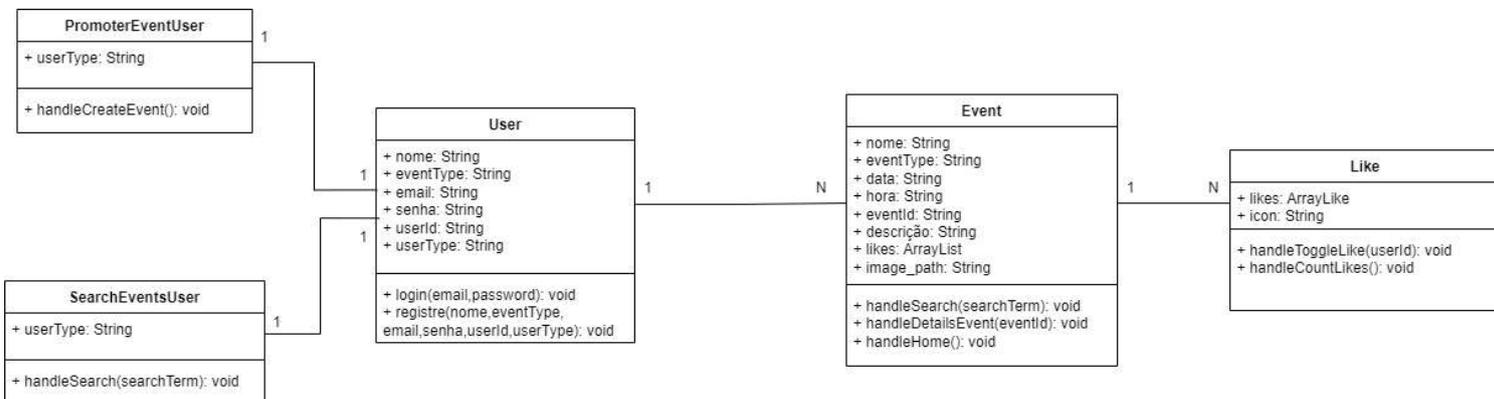


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

**3.10.3 DIAGRAMA CLASSE**

O diagrama de classes permite identificar as classes que compõem o sistema, como usuário, evento, perfil, comentário, entre outras. Cada classe representa um conjunto de objetos com características e comportamentos semelhantes. Essa identificação ajuda a compreender a estrutura do sistema e as entidades que serão manipuladas. Cada classe representa um conjunto de objetos com características e comportamentos semelhantes. Essa identificação ajuda a compreender a estrutura do sistema e as entidades que serão manipuladas. A Figura 15 representa o diagrama de classes que será utilizado para a elaboração deste sistema.

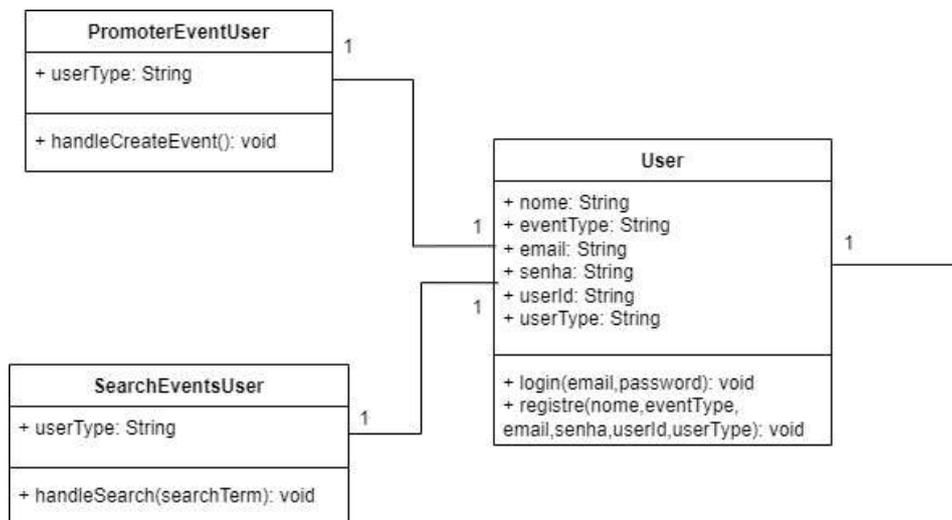
Figura 15 - Diagrama Classes



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

A classe Usuário (Figura 16) é a classe base que contém informações compartilhadas entre promotores de eventos e buscadores de eventos. As classes Usuário Promotor de Eventos e Usuário Buscador de Eventos são subclasses da classe Usuário, cada uma com atributos e métodos específicos para suas funções na rede social.

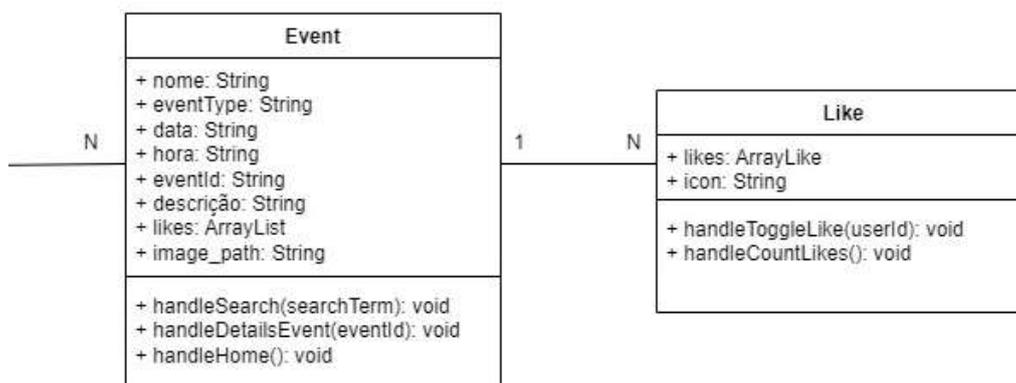
Figura 16- Classe Usuário, Promotor e Buscador



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

A classe Evento (Figura 17) representa um evento na plataforma, com atributos como nome, data, local etc. A associação com Usuário Promotor de Eventos indica que um promotor pode criar vários eventos. A associação com Usuário Buscador de Eventos indica que vários usuários podem estar interessados em um evento. A classe curtir é uma classe que representa a ação de um usuário curtir um evento. Esta classe está associada a Usuário e Evento, indicando quem gostou de e qual evento foi curtido.

Figura 17 – Classe Evento e Curtir



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

## 5 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA SEETER

Está planejado para o TCC2 as etapas de desenvolvimento do sistema. Durante esses sprints, foi possível acompanhar de perto o progresso do trabalho. Além disso, a ferramenta Trello foi utilizada para organizar as tarefas de forma visual e intuitiva, permitindo ser acompanhado o que precisa ser feito e qual é a situação atual de cada tarefa. Neste tópico, será mostrado como foram utilizadas metodologias e ferramentas para organizar e elaborar o este trabalho, trazendo o que foi trabalhado em cada sprint e mostrando o uso do Trello para gerenciar as tarefas.

### 4.1 TRELLO

O Trello foi uma ferramenta fundamental no processo de gerenciamento do TCC. Sua interface intuitiva e recursos de organização possibilitaram a manutenção de todas as etapas do projeto de forma clara e eficiente.

Uma das grandes vantagens do Trello foi a possibilidade de atribuir responsabilidades e definir prazos para cada cartão. Isso permitiu uma atualização constante sobre as tarefas em andamento e o cumprimento dos prazos estabelecidos. Com o uso do Trello, foi possível visualizar o progresso do projeto de forma simples e prática, acompanhando o avanço das atividades e identificando os pontos que necessitavam de maior atenção.

### 4.2 PRODUCT BACKLOG E SPRINTS

Definir o Product Backlog é uma etapa fundamental no gerenciamento de projetos ágeis, como o Scrum. O Product Backlog é uma lista priorizada de todas as funcionalidades, requisitos, melhorias e itens que precisam ser desenvolvidos em um projeto. Ele descreve o que deve ser construído, permitindo que a equipe de desenvolvimento tenha uma visão clara das metas e entregas do projeto.

Nos Sprints, o projeto é dividido em períodos de 2 a 3 semanas, nos quais ocorrem atividades específicas de desenvolvimento e revisão. Essa metodologia permite acompanhar e demonstrar a evolução do projeto ao longo do tempo, facilitando a comunicação e a tomada de decisões durante o processo de desenvolvimento. A cada Sprint, apresentamos os resultados alcançados até o momento, compartilhamos as dificuldades encontradas e buscamos orientações

para os próximos passos. Essa interação contínua nos permite ajustar e melhorar constantemente o desenvolvimento do projeto.

A seguir, será mostrada uma tabela de backlogs para este projeto. Cada sprint contém tarefas relacionadas às telas e funcionalidades do aplicativo proposto. As tarefas foram classificadas quanto à sua importância, com base na priorização. Isso ajudará a organizar o trabalho de acordo com as necessidades do projeto.

Tabela 6 – Tabela de Backlogs

	Descrição	Importância	Duração da Sprint
<b>Sprint 1</b>	<b>Protótipos da Tela – Feed, Detalhes e Busca de Evento.</b>	<b>Alta</b>	<b>2 semanas</b>
Tarefa	Tela Feed de Eventos: Layout e Design.	Alta	
Tarefa	Tela Detalhes de Eventos: Layout e Design.	Alta	
Tarefa	Tela Busca de Eventos: Layout e Design.	Alta	
<b>Sprint 2</b>	<b>Protótipos da Tela – Cadastro de Eventos, Cadastro e Login dos Usuários.</b>	<b>Alta</b>	<b>2 semanas</b>
Tarefa	Tela Cadastro de Evento: Layout e Design.	Alta	
Tarefa	Tela Perfil dos Usuários: Layout e Design.	Alta	
Tarefa	Tela Cadastro dos Usuários: Layout e Design.	Média	
Tarefa	Tela Login dos Usuários: Layout e Design.	Média	
<b>Sprint 3</b>	<b>React Native: Aplicação de Telas</b>	<b>Alta</b>	<b>3 semanas</b>

Tarefa	Tela Feed de Eventos: Desenvolvimento e Teste.	Alta	
Tarefa	Tela Detalhes de Eventos: Desenvolvimento e Teste.	Alta	
Tarefa	Tela Busca de Eventos: Desenvolvimento e Teste.	Alta	
<b>Sprint 4</b>	<b>React Native: Aplicação de Telas</b>	<b>Alta</b>	<b>3 semanas</b>
Tarefa	Tela Cadastro de Evento: Desenvolvimento e Teste.	Alta	
Tarefa	Tela Perfil dos Usuários: Desenvolvimento e Teste.	Alta	
Tarefa	Tela Cadastro dos Usuários: Desenvolvimento e Teste.	Média	
Tarefa	Tela Login dos Usuários: Desenvolvimento e Teste.	Média	
<b>Sprint 5</b>	<b>Finalização</b>	<b>Alta</b>	<b>2 semanas</b>
Tarefa	Testes de Usabilidade e Correções	Alta	
Tarefa	Revisão Geral e Preparação para Apresentação	Alta	

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

A tabela 6 torna o Product Backlog mais tangível e organizado. Facilita a identificação das tarefas, prioridades e dependências entre elas, o que contribui para uma gestão mais eficaz do projeto e uma visão compartilhada entre os membros da equipe e as partes interessadas.

#### 4.2.1 Sprint 1

A primeira sprint foi avaliada a revisão da monografia e o design da tela de feed (Figura 16), onde os usuários podem ver os eventos disponíveis, e da tela de detalhes do evento (Figura 16), onde podem se inscrever e interagir com

outros participantes. O orientador sugeriu algumas melhorias no layout e na usabilidade das telas.

Figura 18 – Idealização das telas feed e detalhes no Figma

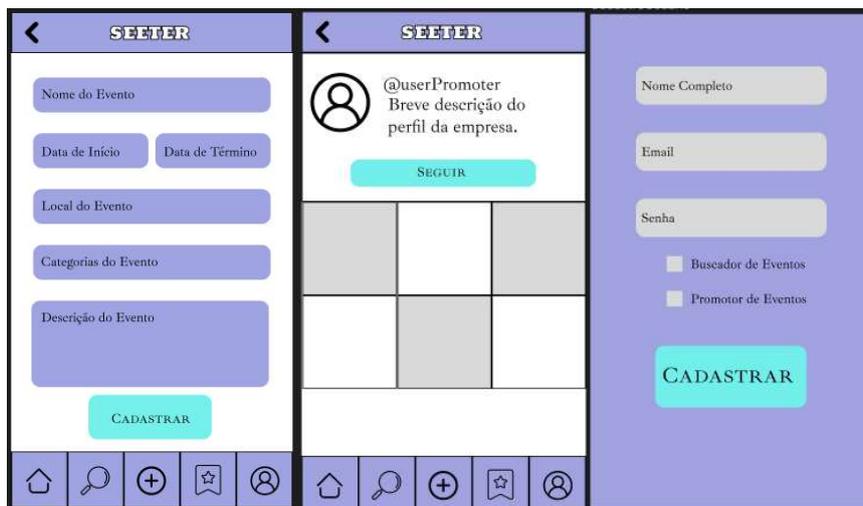


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

#### 4.2.2 Sprint 2

O tema da sprint foi o desenvolvimento das telas de cadastro de evento, perfil dos usuários e cadastro dos usuários, com foco no layout e design. As telas foram criadas seguindo os princípios de usabilidade, acessibilidade e identidade visual do projeto. O professor orientador também sugeriu algumas melhorias para a próxima sprint, como adicionar validação de dados, testes de usabilidade e documentação.

Figura 19 – Idealização das telas de cadastros, perfil e cadastro de usuários no Figma

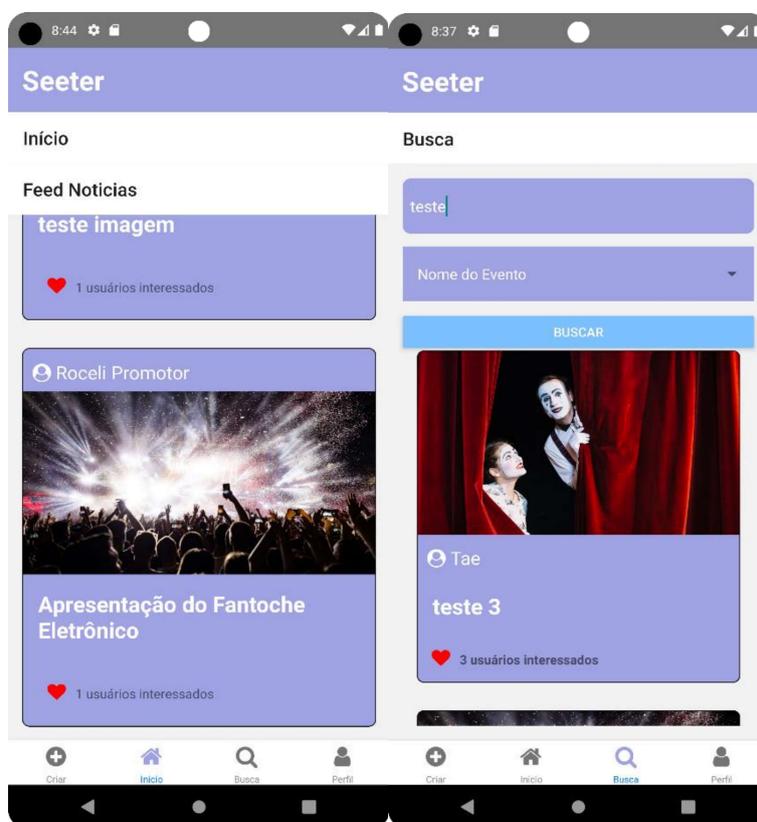


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 4.2.3 Sprint 3

A entrega da sprint 3 foi um marco importante para o projeto, pois foi a primeira vez que o sistema foi desenvolvido e testado. Foram apresentadas as telas do feed de eventos, tela de detalhes do evento e a tela de busca de eventos. A feed de eventos permite ao usuário visualizar os eventos mais recentes. A Tela detalhes de eventos permite ao usuário ver mais informações sobre um evento específico, como data, local, descrição e tipo de evento. Tela Busca de Eventos permite ao usuário pesquisar eventos por palavras-chave ou categoria.

Figura 20 Imagens das telas desenvolvidas



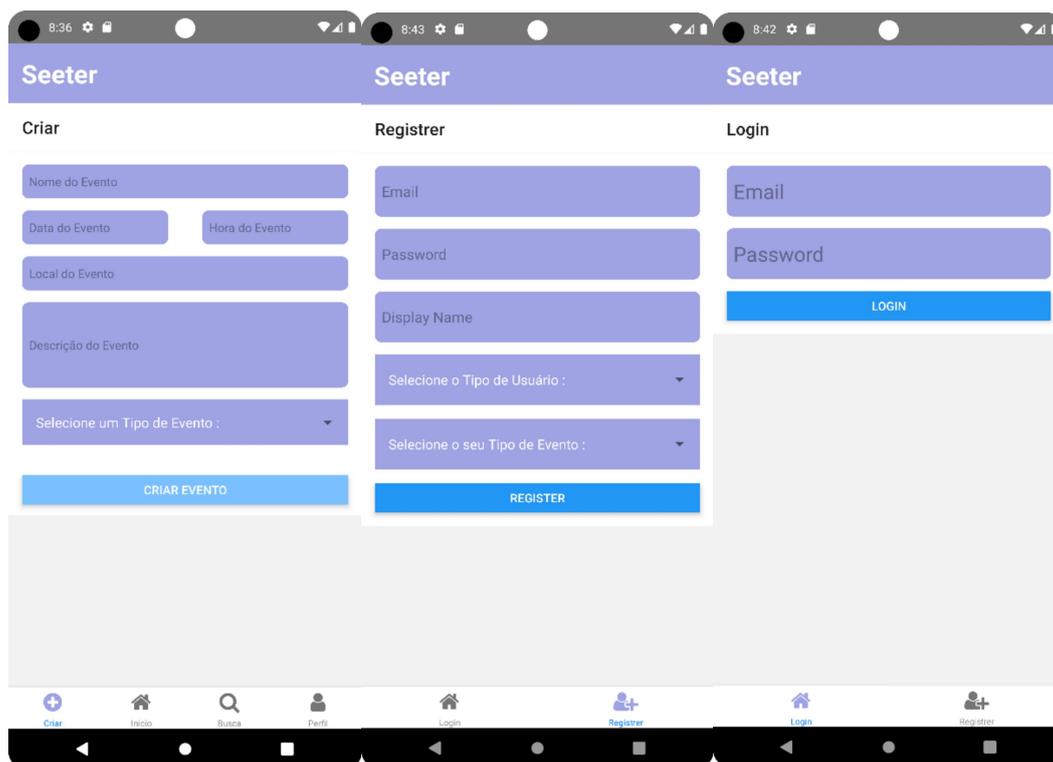
Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 4.2.4 Sprint 4

Dando continuidade ao desenvolvimento, a entrega da 3 sprint foram a tela de cadastro de evento, tela de cadastro de usuário. A tela Cadastro de Evento permite que os organizadores criem eventos com informações como nome, data, local, descrição e imagem. A tela Perfil dos Usuários mostra os dados pessoais dos participantes e dos organizadores, como nome, e-mail e os

posts publicados. A tela Cadastro dos Usuários possibilita que novos usuários se registrem na plataforma, fornecendo seus dados e criando uma senha. A tela Login dos Usuários permite que os usuários já cadastrados acessem a plataforma com seu e-mail e senha. Todas as telas foram desenvolvidas seguindo as especificações do design e do backend, e foram testadas quanto à funcionalidade, usabilidade e segurança.

Figura 21 - Imagens das telas desenvolvidas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

#### 4.2.5 Sprint 5

Nesta sprint 5, a última antes da apresentação do tcc2, foram realizados testes e correção de bugs. Além de revisar e otimizar o código que faz a comunicação entre o sistema e o banco de dados Firebase, garantindo a segurança, a consistência e a performance dos dados armazenados e acessados pelo sistema.

#### 4.3 TESTE E IMPLANTAÇÃO

Essas etapas de teste e implantação são fundamentais para garantir a qualidade do sistema desenvolvido e sua correta implementação. No contexto deste projeto, elas ajudarão a assegurar que o sistema atenda aos requisitos

estabelecidos, ofereça uma experiência satisfatória aos usuários e esteja pronto para ser utilizado em produção.

#### 4.3.1 Teste Unitário

Os testes unitários foram realizados para verificar se cada componente do sistema, como as classes, funções e métodos, está funcionando corretamente. Por exemplo, ao aplicar testes unitários na plataforma, podemos verificar se a funcionalidade de criação de usuário, utilizando a tela de registrar da figura 20, está armazenando corretamente os dados no banco de dados, mostrado na figura 21.

Figura 22 - Tela de cadastro de usuário

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Figura 23 Imagem do dado salvo no banco

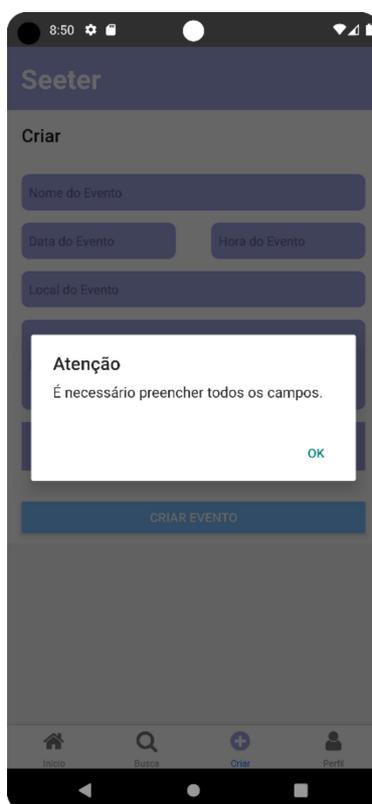
users > 9JdmJUf5Lbj99.		
(default)	users	9JdmJUf5Lbj99T06STrz
+ Iniciar coleção	+ Adicionar documento	+ Iniciar coleção
events	9JdmJUf5Lbj99T06STrz >	+ Adicionar campo
users >	ama6IWPmiQKKuz9eJNQ1	displayName: "guinho"
	1zJj7aZZFqugaErYSJ4m	favoriteEvents: "teatro"
	vifqs1JpPBVPI2tKfwIk	userId: "fnl08stt4iV6deMCIKOW6NeumH3"
		userType: "Promotor de Eventos"

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 4.3.2 Teste de Integração

Após os testes unitários, o teste de integração é feito para verificar se os diferentes componentes do sistema se integram corretamente. No contexto do projeto, isso envolveria testar se a interação entre os módulos, como a criação de um evento e sua visualização no feed de notícias, ocorre sem erros. Outro exemplo, pode-se verificar se caso o usuário não preencha as informações corretamente, é enviado um alerta para que ele reveja as informações, como mostra a figura 22.

Figura 24 - Imagem de alerta de dados incompletos



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

### 4.3.3 Teste de Sistema

Nesta fase, o sistema na totalidade foi testado para verificar se atende aos requisitos estabelecidos. Serão realizados testes de funcionalidade, desempenho, segurança e usabilidade. Por exemplo, pode-se testar se todas as funcionalidades do sistema estão operando corretamente, se o desempenho do sistema é adequado mesmo com uma grande quantidade de eventos

cadastrados, se as medidas de segurança estão sendo aplicadas corretamente e se a interface do usuário é intuitiva e fácil de usar.

#### **4.3.4 Implantação**

Por fim, a implantação do projeto envolve a disponibilização do sistema em ambiente de produção, ou seja, em um servidor ou plataforma que permita o acesso dos usuários. Nessa etapa, foi realizado procedimentos como a configuração do ambiente, a transferência dos arquivos e dados necessários, a realização de testes finais e a liberação do sistema para uso efetivo pelos usuários.

## 6 RISCOS

De modo a evitar problemas ao longo do desenvolvimento do trabalho, foi realizado um levantamento acerca de possíveis imprevistos que poderiam surgir. Diante disso, estabeleço que cada risco descoberto seria apontado seu impacto sobre o projeto com uma solução para prevenir que ele não ocorra. Sendo assim, a Tabela 7 apresenta os principais riscos.

Tabela 7 - Riscos e dificuldades

	RISCO	ETAPA	SOLUÇÃO	IMPACTO
1	Atraso na coleta de dados.	Levantamento de dados	Definir uma ordem prioritária de tarefas no início de cada sprint.	Médio
2	Mudanças nos requisitos do projeto	Desenvolvimento	Buscar auxílio do orientador ou terceiros sobre a dificuldade encontrada.	Alto
3	Problemas técnicos com a plataforma.	Desenvolvimento	Realizar testes frequentes e implementar uma política de back e de segurança de dados eficiente.	Alto
4	Falta de adesão dos usuários	Implementação e Testes	Investir em estratégias de marketing e melhorar a experiência do usuário.	Médio

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

## 7 CONCLUSÃO

Neste trabalho foi apresentada a trajetória de desenvolvimento do sistema Seeter. Iniciando por uma pesquisa específica sobre dez trabalhos relacionados que resultaram na seleção das principais funções que este sistema deveria oferecer. Após isto, o projeto ocorreu em etapas, da especificação dos requisitos até a implantação do aplicativo no formato APK. O formato APK, do inglês Android Application Package, é um formato de arquivo que o sistema do Google usa para distribuir e instalar aplicativos, entre outros dispositivos, aparelhos celulares com o sistema operacional Android.

Essa proposta iniciou visando idealizar um sistema capaz de criar e divulgar eventos, além de criar um ambiente onde pessoas com interesses semelhantes possam interagir entre si. A criação de uma rede social de eventos é uma proposta que visa promover a interação e o engajamento entre os usuários, oferecendo uma plataforma dinâmica para a promoção, descoberta e participação em eventos diversos. Ao projetar a rede, consideramos as diferentes necessidades dos usuários, identificando dois papéis principais: os Promotores de Eventos, responsáveis por criar e gerenciar eventos, e os Buscadores de Eventos, focados na descoberta e participação.

Para o desenvolvimento desse projeto, foi utilizado conhecimentos técnicos adquiridos ao longo do curso Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, além de estudos realizados em paralelo. Por fim, é foi entregue nesta segunda etapa deste trabalho de conclusão de curso, a primeira versão funcional da rede social Seeter

### 4.4 MELHORIAS FUTURAS

#### 4.4.1 Compartilhamento de imagens

Para aprimorar a experiência de compartilhamento, uma funcionalidade futura poderia incluir a capacidade de compartilhar não apenas eventos, mas também imagens diretamente na plataforma. Isso permitiria aos usuários expressar momentos significativos e interessantes, promovendo uma maior interatividade e envolvimento na comunidade Seeter.

#### **4.4.2 Compartilhamento com outras redes sociais**

Visando ampliar ainda mais o alcance dos eventos e atividades, seria interessante implementar a funcionalidade de compartilhamento direto com outras plataformas de mídia social. Isso permitiria que os usuários compartilhassem seus eventos e descobertas Seeter em redes sociais populares, alcançando um público mais amplo e incentivando a participação de novos membros.

#### **4.4.3 Edição de Perfil**

Uma melhoria valiosa para as versões futuras seria a introdução da capacidade de edição de perfil. Isso permitiria aos usuários personalizar e manter suas informações de perfil de maneira mais dinâmica, adaptando-se às mudanças ao longo do tempo. A inclusão de recursos como atualização de fotos, alteração de interesses e ajustes nas configurações de privacidade contribuiria para uma experiência mais flexível e personalizada.

#### **4.4.4 Venda de ingressos na plataforma**

Para ampliar as possibilidades oferecidas pela plataforma Seeter, a integração de um sistema de venda de ingressos seria uma funcionalidade valiosa. Isso permitiria que os organizadores de eventos vendessem ingressos diretamente através da aplicação, simplificando o processo para os participantes e proporcionando uma solução abrangente para eventos pagos, como shows, workshops e atividades exclusivas. Essa implementação adicionaria uma camada extra de conveniência e utilidade à comunidade Seeter.

#### **4.4.5 Interação: seguir outros usuários**

Para fortalecer os laços sociais dentro da comunidade Seeter, uma funcionalidade pendente seria a capacidade de seguir outros usuários. Ao seguir alguém, os usuários poderiam receber atualizações específicas sobre os eventos e atividades que seus amigos ou perfis interessantes estão participando, promovendo uma experiência mais personalizada e conectada.

#### **4.4.6 Interação: comentar postagens**

A adição da capacidade de comentar em postagens seria uma expansão significativa das interações na plataforma. Isso permitiria que os usuários expressassem suas opiniões, compartilhassem pensamentos ou até mesmo fizessem perguntas diretamente nos eventos, promovendo uma comunicação mais rica e uma participação mais envolvente.

#### **4.4.7 Interação: bate papo entre usuário**

Uma funcionalidade aguardada seria a implementação de um sistema de bate-papo direto entre usuários. Isso facilitaria a comunicação privada, permitindo que os participantes discutissem detalhes específicos de um evento, coordenando encontros, trocando ideias ou simplesmente se conectando de maneira mais direta. Essa adição proporcionaria uma camada adicional de interatividade, incentivando a formação de conexões mais próximas dentro da comunidade Seeter.

## 8 REFERÊNCIAS

### **Android Studio: O Que É E Como Desenvolver Apps Nele.**

<https://mundodevops.com/blog/android-studio/>. Acesso em: 6 mar. 2023.

### **Brasil é o terceiro país do mundo que mais usa redes sociais, diz pesquisa.**

[https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2021/09/28/interna\\_tecnologia,1309670/brasil-e-o-terceiro-pais-do-mundo-que-mais-usa-rede-sociais-diz-pesquisa.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2021/09/28/interna_tecnologia,1309670/brasil-e-o-terceiro-pais-do-mundo-que-mais-usa-rede-sociais-diz-pesquisa.shtml). Acesso em: 18 jun. 2022.

CLARK, Mariana. **Firestore vs Android Studio.** [S. l.], 2022. Disponível em:

[https://blog.back4app.com/pt/firebase-vs-android-studio/#Visao\\_geral\\_do\\_Android\\_Studio](https://blog.back4app.com/pt/firebase-vs-android-studio/#Visao_geral_do_Android_Studio). Acesso em: 6 mar. 2023.

**CLUBHOUSE.** <https://www.clubhouse.com/>. Acesso em: 17 mar. 2023.

### **Como Divulgar um Evento nas Redes Sociais?**

<https://blog.euvou.events/como-divulgar-um-evento-nas-redes-sociais/>. Acesso em: 13 dezembro 2022.

CONSUMIDOR MODERNO. **Conexão mobile: preferência dos brasileiros.**

<https://consumidormoderno.com.br/conexao-mobile-preferencia-brasileiros/>. Acesso em: 27 dez. 2023.

CONTENT, Rock (coord.). **O que é Java? Conheça as particularidades dessa linguagem de programação.** <https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-java/>. Acesso em: 6 mar. 2023.

**Draw.io.** [<https://www.drawio.com/>](<https://www.drawio.com/>). Acesso em: 27 dez. 2023.

**FACEBOOK.** [<https://www.facebook.com/>](<https://www.facebook.com/>). Acesso em: 17 mar. 2023.

HENRIQUE, Arthur. **Brasil é o país que passa mais tempo em aplicativos.**

<https://olhardigital.com.br/2021/07/17/internet-e-redes-sociais/brasil-e-o-pais-que-passa-mais-tempo-em-aplicativos/>. Acesso em: 18 jun. 2022.

**INFOGRÁFICO: Brasil é 3º em ranking mundial no uso de redes sociais.**

<https://www.dgabc.com.br/Noticia/3779001/infografico-brasil-e-3-em-ranking-mundial-no-uso-de-redes-sociais>. Acesso em: 22 maio 2022.

**INSTAGRAM.** [<https://www.instagram.com/>](<https://www.instagram.com/>).

Acesso em: 17 mar. 2023.

**LINKEDIN.** <https://www.linkedin.com/>. Acesso em: 17 mar. 2023.

**MEETUP.** <https://www.meetup.com/>. Acesso em: 17 mar. 2023.

MEDEIROS, Mayara. **Confira as 10 redes sociais mais utilizadas pelas empresas no Brasil em 2022.** <https://bordacomunicacao.com.br/blog/redes-sociais-mais-utilizadas-no-brasil>. Acesso em: 22 fev. 2023.

**MOBILE First: por que você deve pensar na experiência móvel nas redes sociais?** <https://www.mlabs.com.br/blog/mobile-first>. Acesso em: 7 maio 2022.

**Quanto custa anunciar no Instagram?** <https://highsales.digital/blog/quanto-custa-anunciar-no-instagram>. Acesso em: 17 mar. 2023.

**Relembre a evolução e as mudanças das redes sociais na última década.** <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/12/relembre-a-evolucao-e-as-mudancas-das-redes-sociais-na-ultima-decada.ghtml>. Acesso em: 7 maio 2022.

RESULTADOS DIGITAIS. **Persona: o que é, como criar e exemplos para sua empresa.** <https://resultadosdigitais.com.br/marketing/persona-o-que-e/> Acesso em: 27 dez. 2023.

RESULTADOS DIGITAIS. **Ranking: as redes sociais mais usadas no Brasil e no mundo em 2022, com insights e materiais.** <https://resultadosdigitais.com.br/marketing/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/> Acesso em: 22 maio 2022.

ROCK CONTENT. **O guia completo sobre personas, como criar as suas e alavancar seu negócio.** <https://rockcontent.com/br/blog/personas/>. Acesso em: 27 dez. 2023.

ROMBALDI, Lucas. **UML e os Diagramas Estruturais.** [S. l.], 22 out. 2011. Disponível em: <https://coodesh.com/blog/dicionario/o-que-e-firebase/#:~:text=O%20Firebase%20%C3%A9%20uma%20plataformav%C3%A1rias%20funcionalidades%20numa%20plataforma%20s%C3%B3>. Acesso em: 5 mar. 2023.

SILVA, Gizele. **O que é Firebase?.** <https://coodesh.com/blog/dicionario/o-que-e-firebase/#:~:text=O%20Firebase%20%C3%A9%20uma%20plataformav%C3%A1rias%20funcionalidades%20numa%20plataforma%20s%C3%B3>. Acesso em: 5 mar. 2023.

SOUZA, Sabrina. **Facebook Ads: como funciona o recurso de anúncios: Serviço de mídia paga Facebook Ads se destaca pelas possibilidades de personalização dos anúncios.** <https://www.techtudo.com.br/listas/2021/08/facebook-ads-como-funciona-o-recurso-de-anuncios.ghtml> Acesso em: 17 mar. 2023.

STATISTA. **Brazil: social media users by platform 2028 | Statista.** <https://www.statista.com/statistics/1346220/social-media-users-brazil-by-platform/> Acesso em: 27 dez. 2023.

SYMPLA. <https://www.sympla.com.br/>. Acesso em: 17 mar. 2023.

TIKTOK. <https://www.tiktok.com> Acesso em: 17 mar. 2023.

TWITCH. <https://www.twitch.tv/>. Acesso em: 17 mar. 2023.

VOLPATO, Bruno. **Ranking: as redes sociais mais usadas no Brasil e no mundo em 2022, com insights e materiais.** [S. l.], 23 maio 2022. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/marketing/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>. Acesso em: 22 maio 2022.

YOUTUBE. <https://www.youtube.com>. Acesso em: 17 mar. 2023.