**PROJETO INOVAEDUCA**

**Modelagem de Software e Arquitetura de Sistemas**

Kauã Daniel – 24026846

Caio Dantas – 24026710

Caio Gomes – 24026876

Saulo Santos – 24026911

**INTEGRANTES DO PROJETO e RA’S**

São Paulo

2025

Sumário

[Introdução 4](#_Toc196244671)

[1 - Casos de Uso 4](#_Toc196244672)

[a) Cadastrar Novo Evento 4](#_Toc196244673)

[b) Visualizar e Editar Eventos 4](#_Toc196244674)

[c) Visualizar o Dashboard interativo 4](#_Toc196244675)

[Diagrama de UML 5](#_Toc196244676)

# Introdução

Este documento tem como objetivo apresentar a modelagem do sistema de gerenciamento do Instituto Criativo. Nele, são descritos os principais casos de uso, assim como a estrutura de classes que compõem a aplicação. Para representar essas informações, são utilizados diagramas UML desenvolvidos com o apoio da ferramenta Lucidchart.

## 1 - Casos de Uso

## Cadastrar Novo Evento

Ator: Gestor (Colaborador).

Descrição: O colaborador poderá acessar o sistema e cadastrar um novo evento.

Fluxo Principal

1- Acessar sistema e fazer login.

2- Navegar até a aba “Adicionar Evento”.

3- Preencher as informações necessárias para o cadastro.

4- Sistema valida e confirma o salvamento das informações.

## Visualizar e Editar Eventos

Ator: Gestor (Colaborador).

Descrição: O colaborador poderá acessar o sistema e utilizar as ferramentas de

visualização ou edição de eventos.

Fluxo Principal

1- Acessar sistema e fazer login.

2- Navegar até a aba “Eventos”.

3- Ordenar ou pesquisar o evento procurado.

4- Selecionar o evento.

5- Visualizar as métricas do evento.

6- Caso seja necessário, apertar no botão “Editar Evento”.

7- Alterar ou atualizar informações já pré-existentes do evento.

8- Sistema valida e confirma salvamento das informações.

## Visualizar o Dashboard interativo

Ator: Gestor (Colaborador)

Descrição: O colaborador poderá acessar o sistema, visualizar e interagir com o

Dashboard.

Fluxo Principal:

1- Acessar sistema e fazer login.

2- Navegar até a aba “Visão Geral”.

3- Visualizar o Dashboard

4- Passar o mouse sobre os gráficos para que sejam exibidas novas informações.

# Diagrama de UML





