

UNIVERSIDADE DE RIO VERDE
FACULDADE DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

ALISON ALAIN DE OLIVEIRA

ORIENTADOR: PROF. ME. SANDRO SILVA MOREIRA

SISTEMA DE GESTÃO DE EVENTOS ACADÊMICOS

Rio Verde - GO

2023

BREVE DESCRIÇÃO DO SOFTWARE

O Sistema de Gestão de Eventos Acadêmicos será um software desenvolvido para facilitar e otimizar a organização e realização de eventos acadêmicos. A plataforma online proporciona uma solução abrangente para organizadores de eventos acadêmicos criarem e gerenciarem eventos como conferências, simpósios e workshops. Com uma interface amigável e intuitiva, o sistema oferecerá funcionalidades como inscrição de participantes, programação, registro de presenças e emissão de certificados. O software também irá garantir a segurança e privacidade dos dados dos usuários, apresentando escalabilidade e boa performance para atender eventos de diferentes portes e necessidades.

Palavras-chaves: Gestão de eventos acadêmicos, Software, Conferências, Simpósios, Workshops, Inscrição de participantes, Registro de presenças, Emissão de certificados.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura1:	Cronograma de atividades planejadas	15
Figura2:	Protótipo da tela de cadastro de usuário	22
Figura3:	Protótipo da tela home	25
Figura4:	Protótipo da tela de login	26
Figura5:	Protótipo da tela gerenciamento de eventos do organizador	36
Figura6:	Protótipo da tela de cadastro de eventos - Evento	37
Figura7:	Protótipo da tela de cadastro de eventos - Certificados	38
Figura8:	Protótipo da tela de cadastro de eventos - Certificados com botões delete . .	39
Figura9:	Protótipo da tela de cadastro de eventos - Modal organizador nomeado . . .	40
Figura10:	Protótipo da tela de cadastro de eventos - Mensagens	41
Figura11:	Protótipo da tela de cadastro de eventos - Dados	42
Figura12:	Protótipo da tela de cadastro pagamento	44
Figura13:	Protótipo da tela de inscrição	47
Figura14:	Protótipo da tela de check-in	50
Figura15:	Protótipo da tela de gerar certificado	52
Figura16:	Geração de certificados com template 1	53
Figura17:	Geração de certificados com template 2	53
Figura18:	Geração de certificados com template 3	54
Figura19:	Protótipo da tela validar certificado	56
Figura20:	Protótipo da tela gerenciamento de usuário	58
Figura21:	Caso de uso	60
Figura22:	Diagrama de sequência - Manter usuário	61
Figura23:	Diagrama de sequência - Gerar certificado	61
Figura24:	Diagrama de classe	62
Figura25:	Modelo entidade relacionamento	63
Figura26:	Diagrama de componentes	64

LISTA DE QUADROS

Quadro 1:	RF001 - Manter usuário	17
Quadro 2:	RF002 - Autenticação de usuário	17
Quadro 3:	RF003 - Manter evento	18
Quadro 4:	RF004 - Manter forma de pagamento	18
Quadro 5:	RF005 - Registrar inscrições	18
Quadro 6:	RF006 - Registrar presenças	18
Quadro 7:	RF007 - Gerar certificados	19
Quadro 8:	RF008 - Validar certificados	19
Quadro 9:	RF009 - Gerenciar usuário	19
Quadro 10:	RF001-TB01 - Cadastro	20
Quadro 11:	RF001-TB02 - Alteração cadastro de usuário	21
Quadro 12:	RF002-TB01 - Login	23
Quadro 13:	RF003-TB01 - Dados básicos do evento	27
Quadro 14:	RF003-TB02 - Imagens do evento	27
Quadro 15:	RF003-TB03 - Especificações do evento	27
Quadro 16:	RF003-TB04 - Descrições do evento	28
Quadro 17:	RF003-TB05 - Certificados modelo template	29
Quadro 18:	RF003-TB06 - Dados dos certificados	30
Quadro 19:	RF003-TB07 - Textos dos certificados	30
Quadro 20:	RF003-TB08 - E-mail pré-evento	31
Quadro 21:	RF003-TB09 - E-mail pós-evento	31
Quadro 22:	RF003-TB10 - Dados do evento	32
Quadro 23:	RF003-TB11 - Lista de participantes	32
Quadro 24:	RF003-TB12 - Botões e ações do evento	33
Quadro 25:	RF004-TB01 - Cadastro de pagamento	43
Quadro 26:	RF009-TB01 - Lista usuários	57

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 DOCUMENTO DE ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS DE SOFTWARE	9
2.1 PROPÓSITO DO PROJETO	9
2.1.1 O negócio do projeto ou o conhecimento do esforço do projeto	9
2.1.2 Metas do projeto	9
2.2 OS INTERESSADOS	10
2.2.1 O cliente / consumidor	10
2.2.2 Outros interessados	10
2.3 RESTRIÇÕES OBRIGATÓRIAS	11
2.3.1 Restrições de soluções	11
2.4 NOMEANDO CONVENÇÕES E DEFINIÇÕES	11
2.4.1 Definições de todos os termos, incluindo acrônimos, usados no projeto .	11
2.5 FATOS E SUPOSIÇÕES RELEVANTES	13
2.5.1 Fatos relevantes	13
2.5.2 Regras de negócio	13
2.6 ESTIMATIVA DE CUSTOS E PRAZOS PARA A ELABORAÇÃO	15
2.6.1 Cronograma de atividades planejadas	15
2.7 ESCOPO DO TRABALHO	16
2.7.1 A situação atual	16
2.8 REQUISITOS FUNCIONAIS	17
2.8.1 Prioridade de requisitos	17
2.8.2 Descrição de requisitos funcionais	17
2.8.3 Especificação dos requisitos funcionais	19
2.9 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	58
2.9.1 Requisito de aparência	58
2.9.2 Requisitos de usabilidade e humanidade	59
2.10 ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	60
2.10.1 Lista de casos de uso	60
2.10.2 Sequência do produto	61

2.10.3 Diagrama de classe	62
2.10.4 Modulo de dados	63
2.10.5 Diagrama de componentes	64
REFERÊNCIAS	65

1 INTRODUÇÃO

O presente projeto visa desenvolver um "Sistema de Gestão de Eventos Acadêmicos" para auxiliar na organização e realização de eventos no ambiente acadêmico da Universidade de Rio Verde (UNIRV), especialmente na Faculdade de Engenharia de Software (FASOFT).

Tumelero (2018) afirma que "Os eventos acadêmicos servem para discutir, divulgar e compartilhar pesquisas e trabalhos mais recentes sobre área do conhecimento ou sobre tema específico", Tumelero (2018) também fala que, "Quem participa desses eventos são pessoas pesquisadoras, professoras, estudantes da graduação e da pós-graduação, outras pessoas do mundo acadêmico e até profissionais da área".

A motivação para este projeto surge da necessidade de melhorar o planejamento e a execução de eventos acadêmicos, evitando prejuízos futuros e garantindo uma experiência de qualidade para os participantes.

Segundo Moura [s.d.] afirma que o planejamento é uma etapa crucial na produção de eventos, mas muitas vezes ele é negligenciado, e que a etapa de planejamento também pede um olhar cuidadoso para as finanças. Afinal, para que a produção seja lucrativa, é preciso reduzir gastos desnecessários e investir no que é mais importante para a experiência do público

Um evento mal planejado pode gerar problemas de acessibilidade, logística e infraestrutura, prejudicando a qualidade do evento e a imagem da instituição organizadora. Atualmente, na FASOFT, o controle dos eventos é feito de forma manual, o que gera transtornos e desperdício de tempo tanto para os organizadores quanto para os acadêmicos.

O objetivo geral do projeto é desenvolver um sistema eficiente e de fácil utilização que permita a criação e gerenciamento de eventos acadêmicos, tais como conferências, simpósios e workshops. O sistema oferecerá funcionalidades como inscrição de participantes, programação, registro de presenças e emissão de certificados. Além disso, o software contará com uma interface amigável, segurança de dados, garantia de privacidade dos usuários, escalabilidade e boa performance.

Para atingir esse objetivo, serão realizados levantamento de requisitos, definição da arquitetura, desenvolvimento da interface e implementação das funcionalidades necessárias. O projeto também inclui testes de qualidade e elaboração de documentação do software.

Espera-se que o sistema proposto garanta a realização de eventos acadêmicos de forma eficiente e organizada, auxiliando na disseminação e compartilhamento de conhecimento no meio

acadêmico. O desenvolvimento deste software poderá ser crucial para o sucesso e a eficiência dos eventos acadêmicos na UNIRV, podendo trazer um impacto positivo e significativo para a administração das instituições.

2 DOCUMENTO DE ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS DE SOFTWARE

2.1 PROPÓSITO DO PROJETO

2.1.1 O negócio do projeto ou o conhecimento do esforço do projeto

As instituições de ensino superior promovem diversos eventos acadêmicos ao longo do ano, como a Universidade de Rio Verde (UNIRV), que enfrenta dificuldades em gerenciar esses eventos acadêmicos, como simpósios, congressos e palestras. É comum que o processo de organização desses eventos seja realizado de maneira manual, o que pode levar a erros e atrasos. Além disso, a comunicação entre os organizadores e os participantes muitas vezes é ineficiente, resultando em informações desencontradas e falta de engajamento.

Outro problema comum é a falta de visibilidade para o público em geral sobre os eventos que a instituição está promovendo. Geralmente, os eventos não são divulgados de maneira efetiva, o que pode levar a uma baixa adesão e, consequentemente, a prejuízos financeiros e de imagem.

Diante desses desafios, surge a necessidade de uma solução que possa ajudar a instituição a gerenciar seus eventos de maneira mais eficiente, incluindo a automatização de processos, uma comunicação mais efetiva e uma maior visibilidade para o público em geral.

2.1.2 Metas do projeto

- Levantar requisitos: Realizar um levantamento completo dos requisitos do software em parceria com produtores e usuários, garantindo que todas as funcionalidades necessárias e que julguem ser viáveis, sejam identificadas e incluídas no projeto.
- Definir arquitetura: Estabelecer a arquitetura do software, selecionando as tecnologias e plataformas adequadas para garantir escalabilidade e performance, atendendo às demandas de eventos de diferentes tamanhos e necessidades.
- Desenvolver interface: Criar uma interface amigável e intuitiva que facilite o uso do software pelos usuários, permitindo a rápida criação e gestão de eventos acadêmicos.
- Implementar funcionalidades: Desenvolver e integrar as funcionalidades necessárias ao

software, incluindo inscrições de participantes, gerenciamento de programação e geração de relatórios.

- Registro de presenças e certificados: Implementar um sistema para registrar presenças e gerar certificados para os participantes dos eventos, simplificando a organização e acompanhamento das atividades.
- Realizar testes de qualidade: Conduzir testes de qualidade abrangentes para garantir que o software atenda aos requisitos e expectativas dos usuários e assegurar a segurança e privacidade dos dados.
- Preparar documentação: Elaborar a documentação completa do software, incluindo manuais do usuário e manuais técnicos, facilitando a manutenção e evolução futura do sistema.
- Melhorar eficiência e efetividade: Implementar o software na UNIRV para tornar o processo de organização e administração de eventos acadêmicos mais eficiente e efetivo, minimizando atrasos, erros e falta de transparência.
- Fomentar a colaboração: Facilitar a colaboração entre equipes envolvidas na realização dos eventos, permitindo uma execução mais suave e com menos erros, melhorando o sucesso e a eficiência dos eventos acadêmicos.

2.2 OS INTERESSADOS

2.2.1 O cliente / consumidor

Pessoas que organizam eventos acadêmicos, como congressos, simpósios, seminários, etc. que necessitam de um sistema para gerenciar as inscrições dos participantes, bem como a emissão de certificados de participação.

2.2.2 Outros interessados

Acadêmicos e público em geral que usarão o sistema para se inscrever nos eventos e receber os certificados de participação.

2.3 RESTRIÇÕES OBRIGATÓRIAS

2.3.1 Restrições de soluções

A aplicação deve ser desenvolvido em tecnologias web, utilizando frameworks modernos para desenvolvimento tanto do FrontEnd e BackEnd, banco de dados relacional de código aberto e linguagens de programação de alto nível.

2.4 NOMEANDO CONVENÇÕES E DEFINIÇÕES

2.4.1 Definições de todos os termos, incluindo acrônimos, usados no projeto

Django Rest Framework: O Django Rest Framework (DRF) é uma biblioteca de código aberto para construção de APIs Web RESTful usando o framework Django para Python. Ele facilita a criação, a manipulação e a integração de APIs, fornecendo ferramentas como autenticação, serialização de dados e navegação.

REST (Representational State Transfer): REST é um estilo de arquitetura para sistemas de software distribuídos, especialmente na construção de APIs web. Ele utiliza os princípios da arquitetura da web, como o protocolo HTTP e o padrão de URI, para fornecer uma interface simples e padronizada para troca de informações entre diferentes sistemas.

API (Application Programming Interface): Uma API é um conjunto de regras e especificações que permite a comunicação e a integração entre diferentes softwares. Ela funciona como uma "ponte" que facilita a troca de informações e a colaboração entre diferentes aplicações e sistemas.

Código aberto (Open Source): O termo "código aberto" refere-se a um software cujo código-fonte é disponibilizado publicamente, permitindo que qualquer pessoa possa visualizar, modificar e distribuir o software. Isso contrasta com o software proprietário, no qual o código-fonte é mantido em segredo e protegido por direitos autorais.

PostgreSQL: O PostgreSQL é um sistema gerenciador de banco de dados (SGBD) de código aberto orientado a objetos e relacional. Ele fornece recursos avançados de gerenciamento de dados e suporte a SQL, permitindo a implementação de aplicações complexas e escaláveis. É conhecido pela sua confiabilidade, integridade de dados e extensibilidade.

Next.js: Next.js é um framework de código aberto para desenvolvimento de aplicações web

em React.js. Ele permite a criação de aplicações universais com suporte a renderização no lado do servidor (SSR), otimização automática de desempenho e geração de sites estáticos ou híbridos. O Next.js facilita a construção de aplicações escaláveis e de alto desempenho.

SSR (Server-Side Rendering): A renderização no lado do servidor é uma técnica de desenvolvimento web em que o conteúdo da página é gerado e renderizado no servidor antes de ser enviado ao navegador do usuário. Isso pode melhorar o desempenho e a otimização de mecanismos de busca (SEO) em comparação com a renderização no lado do cliente, onde o conteúdo é gerado e renderizado no navegador do usuário.

React.js: React.js, ou simplesmente React, é uma biblioteca JavaScript de código aberto para construção de interfaces de usuário. Foi desenvolvida pelo Facebook e é amplamente utilizada para criar aplicações web de página única (SPA). React se baseia no conceito de componentes, permitindo a criação de interfaces de usuário modulares e reutilizáveis.

SPA (Single Page Application): Uma SPA é uma aplicação web que funciona dentro de uma única página, atualizando dinamicamente o conteúdo conforme o usuário interage com a aplicação. Isso resulta em uma experiência de usuário mais fluida e responsiva, pois não é necessário recarregar a página inteira a cada interação. No entanto, SPAs podem enfrentar desafios com SEO e renderização no lado do servidor.

Material Design: Material Design é um sistema de design desenvolvido pelo Google, que oferece diretrizes e princípios para a criação de interfaces de usuário consistentes, intuitivas e visualmente atraentes. Ele se baseia em conceitos como "papel e tinta digital" e fornece recomendações específicas para o layout, cores, tipografia e comportamento dos componentes da interface.

Material-UI: Material-UI é uma biblioteca de componentes React para a criação de interfaces de usuário que seguem os princípios de design do Material Design, desenvolvido pelo Google. Ele fornece uma ampla variedade de componentes pré-construídos e estilizados, como botões, campos de entrada, menus, tabelas e outros elementos de interface com usuário, facilitando a criação de aplicações visualmente consistentes e responsivas.

2.5 FATOS E SUPOSIÇÕES RELEVANTES

2.5.1 Fatos relevantes

Os usuários podem efetuar seu registro no sistema, utilizando preferencialmente um e-mail acadêmico ou um e-mail válido. Eles têm a possibilidade de navegar pelos eventos disponíveis e inscrever-se neles, caso estejam abertos para inscrição. Além disso, os usuários podem acompanhar os eventos nos quais estão inscritos, cancelar a inscrição se o evento permitir cancelamento, e verificar eventos passados, visualizando e fazendo o download de certificados, caso sejam elegíveis.

O administrador tem a capacidade de registrar organizadores de eventos, enquanto ambos, administrador e organizador, podem criar eventos. O organizador tem a responsabilidade de registrar membros da equipe organizadora para receber certificados com horas complementares, integrar métodos de pagamento podendo ser uma plataforma externa ou um evento gratuito, visualizar e exportar listas de inscritos com informações de pagamento e presença, bem como avaliar o montante arrecadado em um evento.

Adicionalmente, o organizador deve elaborar e agendar mensagens pré-definidas a serem enviadas aos participantes inscritos, determinar a redação e as horas complementares dos certificados, também deverá ser possível a inclusão da imagem de background do certificado. fornecer imagens para a capa e cards dos eventos contendo dados como localização, endereço, data e horário, prover descrições detalhadas do evento e da programação de pelo menos uma trilha do evento, podendo anexar documentos em PDF de edital e regulamento caso necessite.

2.5.2 Regras de negócio

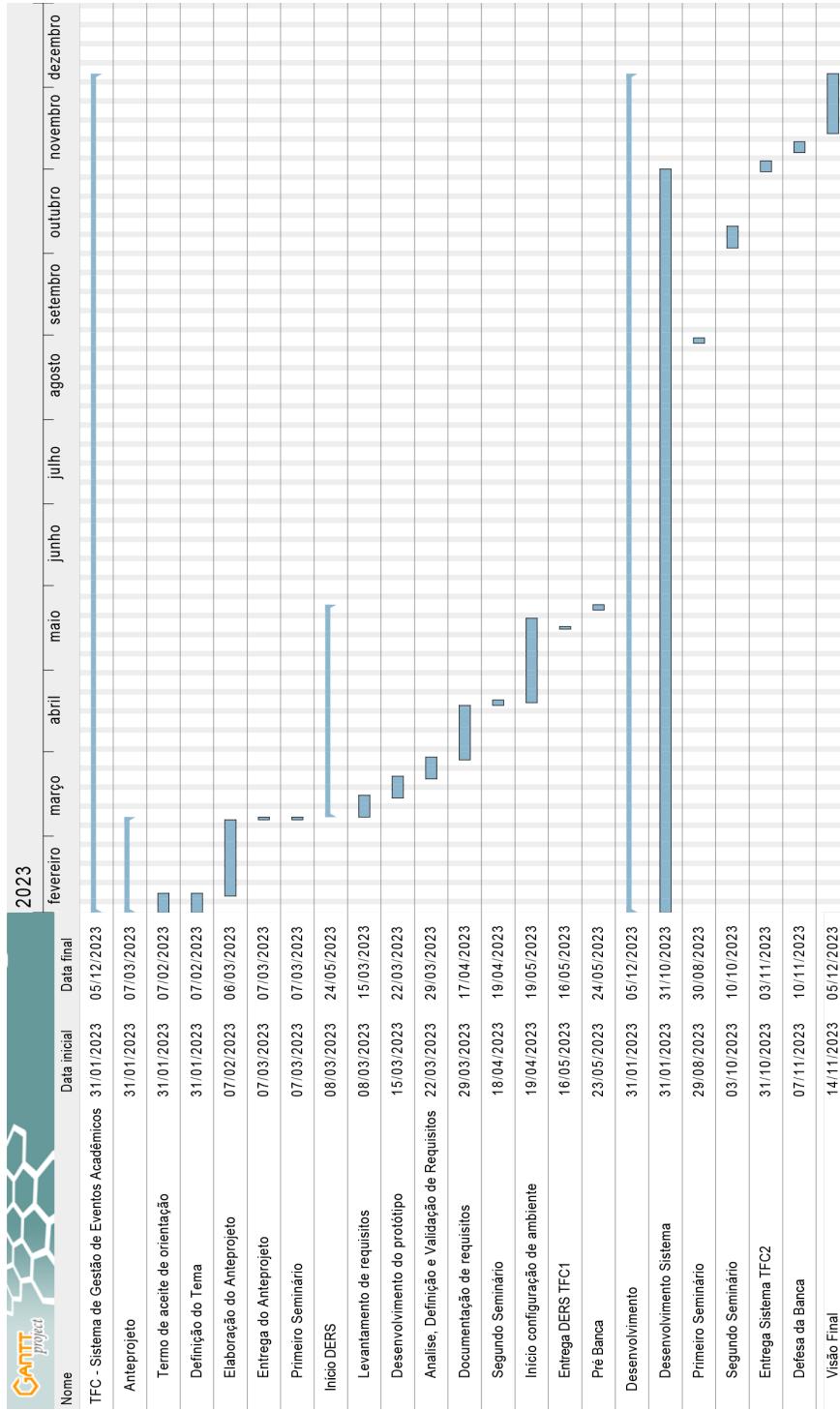
- Os participantes devem realizar seu registro no sistema, preferencialmente utilizando um e-mail acadêmico ou uma conta de e-mail válida.
- Eles podem explorar os eventos disponíveis e inscrever-se neles, caso estejam abertos para inscrição.
- Os participantes podem acompanhar os eventos nos quais estão inscritos, cancelar a inscrição se o evento permitir cancelamento e verificar eventos passados, visualizando e fazendo o download de certificados, caso sejam elegíveis.

- O administrador possui a capacidade de registrar organizadores de eventos.
- Administrador e organizador têm a prerrogativa de criar eventos.
- O organizador tem a responsabilidade de registrar membros da equipe organizadora para receber certificados com horas complementares.
- O organizador deve integrar métodos de pagamento, podendo ser uma plataforma externa ou um evento gratuito.
- O organizador pode visualizar e exportar listas de inscritos com informações de pagamento e presença, além de avaliar o montante arrecadado em um evento.
- O organizador deve elaborar e agendar mensagens pré-definidas para serem enviadas aos participantes inscritos.
- É necessário que o organizador determine a redação e as horas complementares dos certificados.
- O organizador deve fornecer imagens para a capa e cards dos eventos contendo dados como localização, endereço, data e horário.
- O organizador deve prover descrições detalhadas do evento e da programação de pelo menos uma trilha do evento.
- O organizador pode anexar documentos em PDF de edital e regulamento, caso necessite.

2.6 ESTIMATIVA DE CUSTOS E PRAZOS PARA A ELABORAÇÃO

2.6.1 Cronograma de atividades planejadas

Figura 1: Cronograma de atividades planejadas



Fonte: O autor (2023)

2.7 ESCOPO DO TRABALHO

2.7.1 A situação atual

A gestão eficiente de eventos acadêmicos é essencial para garantir o sucesso dessas ocasiões, que reúnem pesquisadores, estudantes e profissionais, incluindo a troca de conhecimentos e experiências. Neste contexto, o desenvolvimento de um novo software voltado para essa finalidade é justificado, considerando a necessidade de atender às demandas específicas dos eventos acadêmicos, como o gerenciamento de presenças e a emissão de certificados.

- Personalização e escalabilidade: Um software de gestão de eventos acadêmicos deve ser flexível e escalável, permitindo a personalização de acordo com as necessidades de diferentes tipos de eventos, como congressos, simpósios e conferências, e atendendo a eventos de diferentes portes. Muitos softwares atuais não oferecem essa flexibilidade, limitando as possibilidades de personalização e adaptação às necessidades específicas dos eventos acadêmicos.
- Facilidade de uso e acessibilidade: Os softwares de gestão de eventos atuais podem apresentar interfaces pouco intuitivas e dificuldades de uso para organizadores e participantes. Um novo software deve priorizar a facilidade de uso, oferecendo uma interface amigável e recursos que facilitem o acesso às informações e a realização das atividades, tanto para os organizadores quanto para os participantes.
- Gerenciamento de presenças: O novo software deve contemplar o gerenciamento eficiente das presenças dos participantes nos eventos acadêmicos, permitindo o controle e registro de presença em atividades específicas, como palestras, workshops e minicursos. Além disso, deve oferecer recursos para a realização de check-ins presenciais e virtuais, bem como a possibilidade de integrar dispositivos móveis para agilizar e automatizar esse processo.
- Emissão de certificados: A emissão de certificados é uma etapa fundamental nos eventos acadêmicos, pois comprova a participação e o envolvimento dos participantes. O software deve facilitar a criação, personalização e distribuição de certificados digitais, garantindo a autenticidade e a segurança dos documentos. Além disso, é importante que a plataforma ofereça recursos para a validação e verificação dos certificados emitidos.

Diante das necessidades específicas dos eventos acadêmicos e das limitações dos softwares disponíveis no mercado, o desenvolvimento de um novo software se mostra necessário. Este software deverá abordar aspectos como personalização, escalabilidade, facilidade de uso, gerenciamento de presenças e emissão de certificados, contribuindo assim para o sucesso dos eventos acadêmicos e a troca de conhecimento entre os participantes.

2.8 REQUISITOS FUNCIONAIS

2.8.1 Prioridade de requisitos

Essencial: requisitos sem os quais o aplicativo não entrará em funcionamento;

Importante: requisitos sem os quais o aplicativo funcionará, no entanto, não alcançará o objetivo de funcionamento;

Desejável: esse tipo de requisito não afeta diretamente o funcionamento do software, ou seja, o software pode funcionar de forma satisfatória sem tais requisitos.

2.8.2 Descrição de requisitos funcionais

Quadro 1: RF001 - Manter usuário

Requisitos:	RF001	Manter usuários
Descrição:	Cadastrar, atualizar, excluir e visualizar usuários com diferentes perfis (administrador, organizador, participante)	
Prioridade:	Essencial	Conflito: Nenhum Dependência: Nenhum
Material de apoio:	Diagrama de casos de uso	

Fonte: O autor (2023)

Quadro 2: RF002 - Autenticação de usuário

Requisitos:	RF002	Autenticação de usuários
Descrição:	Permitir login com e-mail acadêmico ou e-mail valido.	
Prioridade:	Essencial	Conflito: Nenhum Dependência: RF001
Material de apoio:	Diagrama de casos de uso	

Fonte: O autor (2023)

Quadro 3: RF003 - Manter evento

Requisitos:	RF003	Manter evento			
Descrição:	Cadastrar, atualizar, excluir e visualizar eventos acadêmicos.				
Prioridade:	Essencial	Conflito:	Nenhum	Dependência:	RF002
Material de apoio:	Diagrama de casos de uso				

Fonte: O autor (2023)

Quadro 4: RF004 - Manter forma de pagamento

Requisitos:	RF004	Manter forma de pagamento			
Descrição:	Cadastrar, atualizar, excluir e visualizar forma de pagamento.				
Prioridade:	Essencial	Conflito:	Nenhum	Dependência:	RF002
Material de apoio:	Diagrama de casos de uso				

Fonte: O autor (2023)

Quadro 5: RF005 - Registrar inscrições

Requisitos:	RF005	Registrar inscrições de eventos			
Descrição:	Permitir que os usuários se inscrevam e cancelam inscrições em eventos caso esteja disponível essa opção.				
Prioridade:	Essencial	Conflito:	Nenhum	Dependência:	RF003
Material de apoio:	Diagrama de casos de uso				

Fonte: O autor (2023)

Quadro 6: RF006 - Registrar presenças

Requisitos:	RF006	Registrar presenças			
Descrição:	Permitir que organizadores registrem a presença dos participantes nos eventos				
Prioridade:	Essencial	Conflito:	Nenhum	Dependência:	RF005
Material de apoio:	Diagrama de casos de uso				

Fonte: O autor (2023)

Quadro 7: RF007 - Gerar certificados

Requisitos:	RF007	Gerar certificados			
Descrição:	Permitir que os participantes com direito ao certificado posso gerar o PDF do mesmo.				
Prioridade:	Essencial	Conflito:	Nenhum	Dependência:	RF006
Material de apoio:	Diagrama de casos de uso				

Fonte: O autor (2023)

Quadro 8: RF008 - Validar certificados

Requisitos:	RF008	Validar certificados			
Descrição:	Verificar código do certificado para validar sua autenticidade.				
Prioridade:	Essencial	Conflito:	Nenhum	Dependência:	RF007
Material de apoio:	Diagrama de casos de uso				

Fonte: O autor (2023)

Quadro 9: RF009 - Gerenciar usuário

Requisitos:	RF009	Gerenciar usuários			
Descrição:	Permite gerenciar usuários, como bloquear, desbloquear e alterar o perfil.				
Prioridade:	Essencial	Conflito:	Nenhum	Dependência:	RF001
Material de apoio:	Diagrama de casos de uso				

Fonte: O autor (2023)

2.8.3 Especificação dos requisitos funcionais

RF001 - MANTER USUÁRIOS

1 BREVE DESCRIÇÃO

O usuário poderá se cadastrar no sistema, alterar seus dados, excluir sua conta e consultar os dados cadastrados.

2 ATORES

- Usuários

3 FLUXOS DE EVENTOS

3.1 FLUXO BÁSICO

1. Esse fluxo iniciará quando o usuário clicar em **Cadastrar-se** no sistema.
2. Ao clicar em **Cadastrar-se** o sistema abrirá uma tela com os seguintes campos.

Quadro 10: RF001-TB01 - Cadastro

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Nome Completo	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
E-mail	Branco	e-mail	Campo texto editável	Sim
Sou Acadêmico	Branco	True/ False	Campo checkbox	Sim
Senha	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Repetir Senha	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Salvar	-	-	Botão Submit	-
Cancelar	-	-	Botão	-

Fonte: O autor (2023)

3. Ao preencher os campos e clicar em **Salvar** o sistema verificará se os dados estão corretos e se o e-mail já está cadastrado.
4. Caso os dados estejam corretos e o e-mail não esteja cadastrado o sistema fará a persistência dos dados como um perfil de usuário participante no banco de dados e o usuário será redirecionado para a tela de login.
5. Caso o e-mail já esteja cadastrado o sistema exibirá uma mensagem de erro informando que o e-mail já está cadastrado.
6. Caso clicar no Botão **Cancelar** o sistema redirecionará o usuário para a tela de login.
7. O fluxo termina quando o usuário é redirecionado para a tela de login.

3.2 FLUXO ALTERNATIVO

A1 - Alteração cadastro de usuário

1. Este fluxo iniciará quando o usuário clicar em **Alterar seus dados**.
2. Ao clicar em **Alterar seus dados** o sistema abrirá uma tela com os seguintes campos.

Quadro 11: RF001-TB02 - Alteração cadastro de usuário

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Nome Completo	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
E-mail	Branco	e-mail	Campo texto editável	Sim
Sou Acadêmico	Branco	True/ False	Campo checkbox	Sim
Senha	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Repetir Senha	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Salvar	-	-	Botão Submit	-
Cancelar	-	-	Botão	-
Excluir	-	-	Botão	-

Fonte: O autor (2023)

3. Ao preencher os campos e clicar em **Salvar** o sistema verificará se os dados estão corretos e se o e-mail foi alterado.
4. Caso o e-mail não tenha sido alterado o sistema fará a persistência dos dados no banco de dados e o usuário será redirecionado para a tela de login.
5. Caso alterado o sistema verificará se o novo e-mail já está cadastrado.
6. Se não estiver cadastrado o sistema fará a persistência dos dados no banco de dados e o usuário será redirecionado para a tela de login.
7. Ou se já estiver cadastrado o sistema exibirá uma mensagem de erro informando que o e-mail já está cadastrado.
8. Caso clicar no botão **Cancelar** o sistema redirecionará o usuário para tela inicial do sistema.
9. Caso clicar no botão **Excluir**, a conta será desativada e o usuário será redirecionado para a tela de login.

10. O fluxo termina quando o usuário é redirecionado para a tela de login ou para tela inicial do sistema.

4 PRÉ-CONDIÇÕES

1. Para se cadastrar no sistema o usuário não deverá estar logado no sistema com outra conta.
2. O usuário deve ter um e-mail válido.
3. Não deve haver nenhum usuário cadastrado com o mesmo e-mail.

5 PÓS-CONDIÇÕES

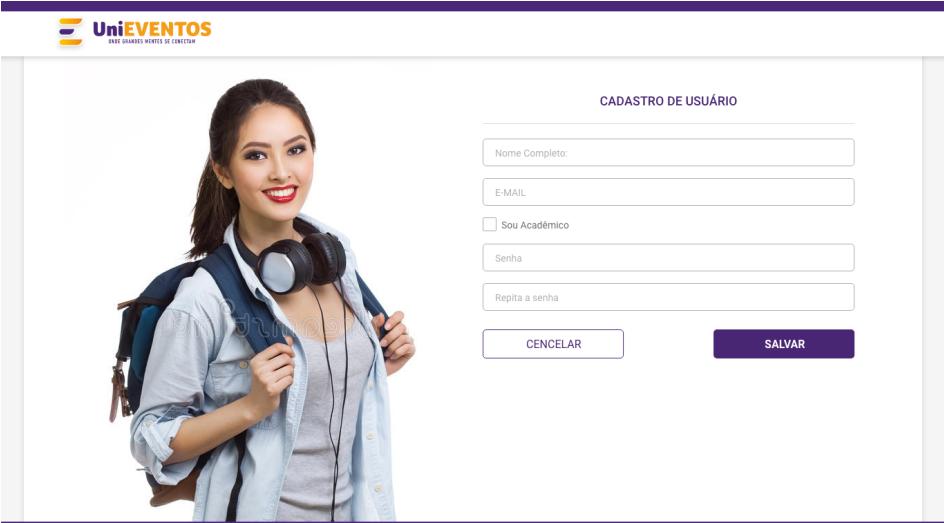
- Não há.

6 PONTOS DE EXTENSÃO

- Não há.

7 PROTÓTIPOS

Figura 2: Protótipo da tela de cadastro de usuário



O protótipo mostra uma interface web para o "CADASTRO DE USUÁRIO". No topo, há o logo "uniEVENTOS" com a tagline "FAZENDO GRANDES MÉRITOS DE CONEXÃO". A página é dividida em duas seções principais: uma área central com uma foto de uma jovem sorridente com fones de ouvido e mochila, e uma área de formulário à direita. O formulário contém campos para "Nome Completo", "E-MAIL", uma caixinha para "Sou Acadêmico" (que está desmarcada), campo para "Senha" e "Repita a senha", e botões "CANCELAR" e "SALVAR".

Fonte: O autor (2023)

RF002 - AUTENTICAÇÃO DE USUÁRIO

1 BREVE DESCRIÇÃO

O usuário poderá se autenticar no sistema utilizando sua conta ativa para obter acesso as telas restritas a seu perfil (administrador, organizador, participante).

2 ATORES

- Administrador
- Organizador
- Participante

3 FLUXOS DE EVENTOS

3.1 FLUXO BÁSICO

1. Esse fluxo iniciará quando o usuário clicar em **Entrar** ou quando tentar de inscrever a um evento sem estar autenticado.
2. Ao clicar em **Entrar** o sistema abrirá uma tela com os seguintes campos.

Quadro 12: RF002-TB01 - Login

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
E-mail	Branco	e-mail	Campo texto editável	Sim
Senha	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Entrar	-	-	Botão Submit	-
Cadastrar-se	-	-	Botão	-
Home	-	-	Botão	-

Fonte: O autor (2023)

3. Ao preencher os campos e clicar em **Entrar** o sistema verificará se os dados estão corretos.
4. Caso os dados estejam corretos o sistema irá gerar um token de autenticação e redirecionar o usuário para a tela inicial do participante.

5. Caso os dados estejam incorretos o sistema exibirá uma mensagem de erro informando que os dados estão incorretos.
6. Caso o usuário não tenha uma conta ativa o sistema exibirá uma mensagem de erro informando que o usuário não está cadastrado.
7. Caso o usuário clique em **Cadastrar-se** o sistema redirecionará o usuário para a tela de cadastro.
8. Caso o usuário clique em **Home** o sistema redirecionará o usuário para a tela inicial.
9. Caso o usuário clique em **Entrar** sem preencher os campos o sistema exibirá uma mensagem de erro informando que os campos estão vazios.

3.2 FLUXO ALTERNATIVO

- Não há.

4 PRÉ-CONDIÇÕES

1. Para que o usuário possa se autenticar no sistema ele deve ter uma conta ativa.

5 PÓS-CONDIÇÕES

- Não há.

6 PONTOS DE EXTENSÃO

- Não há.

7 PROTOTIPOS

Figura 3: Protótipo da tela home

O protótipo da tela home do sistema UniEVENTOS é uma interface web com o seguinte layout:

- Cabeçalho:** Logo "UniEVENTOS" com subtext "UNIRV - GRANDES MENTES SE CONECTAM", botão "VALIDAR CERTIFICADO", e foto de perfil.
- Barra superior:** Cards para os próximos eventos:
 - SEMANA ACADÊMICA 2023-1:** Data: 29 de Maio à 01 de Junho. Subtext: Palestras, oficinas, gincana, cosplay e muito mais. Logos: SESOFT e Fasoft.
 - PALESTRAS Startups e Inovação:** Auditório Bloco I, Dia: 13/04/2023 às 19hs e 20hs. Logos: Fasoft e UniRV.
 - RECEPÇÃO DOS CALOUROS 2023-1:** Data: 09 de Fevereiro 2023, Hora: 19hs, Local: Auditório Bloco I. Logos: Fasoft e UniRV.
- Conteúdo central:**
 - SESOFT 2023-1:** Data: 29 DE MAIO 2023, Horário: 19hs. Local: UniRV - Bloco I e Bloco IV, Rio Verde - GO. Botão "VER DETALHES".
 - Busca e filtro:** Filtros por local (Rio Verde), data (21/03/2023), calendário, e botão "Buscar eventos".
 - Card para a Semana Acadêmica 2023-1:** Data: 29 de Maio à 01 de Junho. Subtext: Palestras, oficinas, gincana, cosplay e muito mais. Logos: SESOFT e Fasoft.
 - Card para as Palestras e Inovação:** Data: 13 de abril 2023, Horário: 19hs, Local: UniRV - Auditório Bloco I, Rio Verde - GO. Logos: Fasoft e UniRV.
 - Card para a Recepção dos Calouros 2023-1:** Data: 09 de Fevereiro 2023, Horário: 19hs, Local: Auditório Bloco I, Rio Verde - GO. Logos: Fasoft e UniRV.
- Área de cards:** Seis slots vazios para cards futuros, com ícones de "+".
- Logo da UniRV:** Localizado no rodapé.
- Informações de rodapé:** TRABALHO FINAL DE CURSO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE - DESENVOLVIDO POR: ALISON ALAIN DE OLIVEIRA - ORIENTADOR: PROF. ME. SANDRO SILVA MOREIRA - 2023

Fonte: O autor (2023)

Figura 4: Protótipo da tela de login



Fonte: O autor (2023)

RF003 - MANTER EVENTO

1 BREVE DESCRIÇÃO

O usuário com perfil de organizador ou administrador poderá cadastrar um evento no sistema.

2 ATORES

- Administrador
- Organizador

3 FLUXOS DE EVENTOS

3.1 FLUXO BÁSICO

1. Esse fluxo iniciará quando o usuário clicar em **Criar evento**.
2. Ao clicar em **Criar evento** o sistema abrirá uma tela contendo 4 abas divididas

em (Evento, Certificados, Mensagens, Dados).

3. Na aba **Evento** os campos são classificados em Dados Básicos do Evento, Imagens do Evento e Especificações do Evento.

Quadro 13: RF003-TB01 - Dados básicos do evento

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Nome do evento	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Data	Branco	Data	Campo Data editável	Sim
Tipo de Evento	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Cidade	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Local	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Endereço	Branco	Livre	Campo texto multilinhas editável	Sim

Fonte: O autor (2023)

Quadro 14: RF003-TB02 - Imagens do evento

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Imagen Capa	-	Imagem	File	Sim
Imagen Card	-	Imagem	File	Sim

Fonte: O autor (2023)

Quadro 15: RF003-TB03 - Especificações do evento

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Tipo de check-in	Branco	Select	Campo Select	Sim
Tipo de Pagamento	Branco	Select	Campo Select	Sim
Valor inscrição	Branco	Número	Campo texto editável	Não
Máximo de inscritos	Branco	Número	Campo texto editável	Sim
Data limite inscrição	Branco	Data	Campo Data editável	Sim
E-mail Contato	Branco	E-mail	Campo texto editável	Não
Edital	-	PDF	File	Não
Regulamento	-	PDF	File	Não

Fonte: O autor (2023)

Quadro 16: RF003-TB04 - Descrições do evento

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Descrição Evento	Branco	Livre	Campo texto multilinhas editável	Sim
Trilha	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Descrição da trilha	-	-	Campo texto multilinhas editável	Sim
Adicionar Trilha	-	-	Botão	Não

Fonte: O autor (2023)

4. As **Imagen Capa** e **Imagen Card** são campos do tipo file, onde o usuário deve anexar-lás.
5. O campo **Tipo de check-in** é um campo do tipo select, onde o usuário deve selecionar uma das opções disponíveis.
6. As opções do campo Tipo de check-in são:
 - **Presencial** - O participante deve comparecer no local do evento para realizar o check-in.
 - **Online** - O participante deve realizar o check-in online.
 - **Não é necessário** - O participante não precisa realizar o check-in.
 - **Outro** - O participante deve realizar o check-in de acordo com as especificações do evento.
7. O campo **Tipo de Pagamento** é um campo do tipo select, onde o usuário deve selecionar uma das opções disponíveis.
8. As opções do campo Tipo de Pagamento são:
 - **Gratuito** - O participante não precisa pagar para inscrever-se no evento.
 - **Pago** - O participante deve pagar para inscrever-se no evento.
 - **Outro** - O participante deve pagar de acordo com as especificações do evento.
9. No Botão **Adicionar Trilha** o usuário pode adicionar uma nova trilha ao evento.
10. Na aba **Certificados** estão os campos para personalização dos certificados.

Quadro 17: RF003-TB05 - Certificados modelo template

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Modelo Padrão 1	true	Seleção	Rádio Button	Sim
Modelo Padrão 2	false	Seleção	Rádio Button	Sim
Modelo Padrão 3	false	Seleção	Rádio Button	Sim
Meu Modelo	false	Seleção	Rádio Button	Sim
Upload Template	branco	file	Button	Não
Apagar Template	branco	file	Button	Não
Upload Assinatura 1	branco	file	Button	Não
Delete Assinatura 1	branco	file	Button	Não
Upload Assinatura 2	branco	file	Button	Não
Delete Assinatura 2	branco	file	Button	Não
Nome Assinatura 1	Branco	Texto	Campo texto editável	Não
Nome Assinatura 2	Branco	Texto	Campo texto editável	Não
Função Assinatura 1	Branco	Texto	Campo texto editável	Não
Função Assinatura 2	Branco	Texto	Campo texto editável	Não

Fonte: O autor (2023)

11. Os Rádios Buttons **Escolha um Template** definem qual modelo será utilizado no evento.
12. O Botão **Upload Template** abre a caixa de upload do navegador para escolher o arquivo de imagem que será utilizado como novo template do certificado.
13. O Botão **Remover Template** remove o template atual do certificado.
14. O Botão **Upload Assinatura 1** abre a caixa de upload do navegador para escolher o arquivo de imagem que será utilizado como assinatura do certificado.
15. O Botão **Upload Assinatura 2** abre a caixa de upload do navegador para escolher o arquivo de imagem que será utilizado como assinatura do certificado.

Quadro 18: RF003-TB06 - Dados dos certificados

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Código do Registro do Projeto	Branco	Número	Campo texto editável	Sim
Carga Horária Participante	Branco	Número	Campo texto editável	Sim
Carga Horária Organizador	Branco	Número	Campo texto editável	Sim

Fonte: O autor (2023)

16. O Campo **Código do registro do projeto** recebe o numero registrado do Projeto que será inserido no certificado.

Quadro 19: RF003-TB07 - Textos dos certificados

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Texto Certificado Participante	Branco	Livre	Campo texto multilinhas editável	Sim
Visualizar Certificado Participante	-	-	Botão	-
Texto Certificado Organizaador	Branco	Livre	Campo texto multilinhas editável	Sim
Visualizar Certificado Organizador	-	-	Botão	-
Nome Organizador Nomeado	Nome Usuário Selecionado	Texto	Label	-
E-mail Organizador Nomeado	E-mail Usuário Selecionado	Texto	Label	-
Tirar Organizador Nomeado	-	Texto	Botão	-

Fonte: O autor (2023)

17. Os Botões **Visualizar Certificado Participante** e **Visualizar Certificado do organizador** abrem um modal com a prévia de como vai ficar o certificado do

participante.

18. Ao clicar no botão **Adicionar Organizador** um modal aparece com a opção de procurar usuários cadastrados e adiciona-los como um organizador nomeado ao evento em questão.
19. Na aba **Mensagens** os campos estão classificados em E-mail Pré-Evento e E-mail Pós-Evento.

Quadro 20: RF003-TB08 - E-mail pré-evento

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Assunto	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Mensagem	Branco	Livre	Campo texto multilinhas editável	Sim
Data do envio	-	Data	Campo Data	Sim

Fonte: O autor (2023)

Quadro 21: RF003-TB09 - E-mail pós-evento

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Assunto	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Mensagem	Branco	Livre	Campo texto multilinhas editável	Sim
Data do envio	-	Data	Campo Data	Sim

Fonte: O autor (2023)

20. Os campos **Data do envio** é a data em que o e-mail será enviado automaticamente para os participantes.
21. Haverá a possibilidade de adicionar novas mensagens de e-mail programadas por data de envio.
22. Na aba **Dados** esta classificado em Dados do evento e lista de participantes.

Quadro 22: RF003-TB10 - Dados do evento

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Total de inscritos	-	Número	Label	-
Total arrecadado	-	Número	Label	-
Check-in	-	Número	Label	-

Fonte: O autor (2023)

Quadro 23: RF003-TB11 - Lista de participantes

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Nome	-	Texto	Label	-
E-mail	-	Texto	Label	-
Pagante	-	True / False	Checkbox	-
Check-in	-	True / False	Checkbox	-
Tipo	-	Texto	Label	-
Gerar Relatório	-	-	Botão	-

Fonte: O autor (2023)

23. O campo **Total de inscritos** recebe do sistema o total de inscritos no evento.
24. O campo **Total arrecadado** recebe do sistema o total arrecadado no evento.
25. O campo **Check-in** recebe do sistema o total de check-in no evento.
26. A lista de participantes é composta por: **Nome**, **E-mail**, **Pagante**, **Check-in** e **Tipo**.
27. O organizador pode alterar o status do participante clicando no checkbox **Pagante** ou **Check-in**.
28. Caso o usuário queira gerar um relatório de participantes, ele deve clicar no botão **Gerar Relatório**.
29. Abaixo das abas temos os botões de ação.

Quadro 24: RF003-TB12 - Botões e ações do evento

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Cancelar	-	-	Botão	-
Salvar	-	-	Botão	-
Ativar Evento	-	-	Botão	-
Desativar Evento	-	-	Botão	-

Fonte: O autor (2023)

30. Ao clicar em **Cancelar** cancela as alterações realizadas no evento e retorna para tela de gerenciamento de eventos.
31. Ao clicar em **Salvar** é feito uma validação nos dados obrigatórios e caso esteja ok, o sistema persiste os dados no banco de dados.
32. Ao clicar em **Ativar Evento** ativa o evento, ou seja, o evento passa a ser visível para os participantes.
33. Ao clicar em **Desativar Evento** desativa o evento, ou seja, o evento não é mais visível para os participantes.
34. Ao clicar em **Excluir Evento** exclui o evento.
35. O fluxo termina quando o usuário ativar o evento.

3.2 FLUXO ALTERNATIVO

A1 - Alteração Evento

1. O fluxo inicia quando o usuário clica em **Editar evento**.
2. O sistema reabre a tela de cadastro de evento com os dados do evento selecionado.
3. O usuário poderá alterar ou continua criando o evento.
4. O usuário poderá ativar ou desativa o evento.

A2 - Adicionar Trilha

1. O fluxo inicia quando o usuário clica em **Adicionar trilha**.
2. É adicionado na tela um conjunto de campos para preenchimento da trilha.
3. O usuário preenche os campos e clica em **Salvar**.
4. O sistema persiste os dados no banco de dados.
5. O sistema exibe uma mensagem de sucesso.

A3 - Adicionar Organizador

1. O fluxo inicia quando o usuário clica em **Adicionar Organizador**.
2. É adicionado na tela um campo para preenchimento com o e-mail do novo organizador do evento.
3. O usuário preenche o campo e clica em **Salvar**.
4. O sistema persiste os dados no banco de dados.
5. O sistema exibe uma mensagem de sucesso.

A4 - Gerar Relatório

1. O fluxo inicia quando o usuário clica em **Gerar Relatório**.
2. O sistema criará um arquivo em PDF contendo as informações da lista apresentando na tela.
3. O arquivo será disponibilizado para download.

A5 - Ativar Evento

1. O fluxo inicia quando o usuário clica em **Ativar Evento**.
2. O sistema altera o status do evento para ativo.
3. O sistema exibe uma mensagem de sucesso.
4. O evento passa a ser visível para os participantes.
5. Os gatilhos para envio de e-mail para o pré-evento e pós-evento são acionados.

A6 - Desativar Evento

1. O fluxo inicia quando o usuário clica em **Desativar Evento**.
2. O sistema altera o status do evento para Inativo.
3. O sistema exibe uma mensagem de sucesso.
4. O evento Não será mais visível para os participantes.
5. Os gatilhos para envio de e-mail para o pré-evento e pós-evento são desativados.
6. Caso haja inscritos, o sistema envia um e-mail para os participantes informando que o evento foi cancelado.
7. Caso haja inscritos pagantes, o sistema impede a exclusão do evento e informa ao usuário que o evento não pode ser excluído.

4 PRÉ-CONDIÇÕES

1. O usuário deve estar logado no sistema.
2. O usuário deve ter permissão para acessar a tela de gerenciamento de eventos.
3. O usuário deve ter permissão para acessar a tela de cadastro de evento.

5 PÓS-CONDIÇÕES

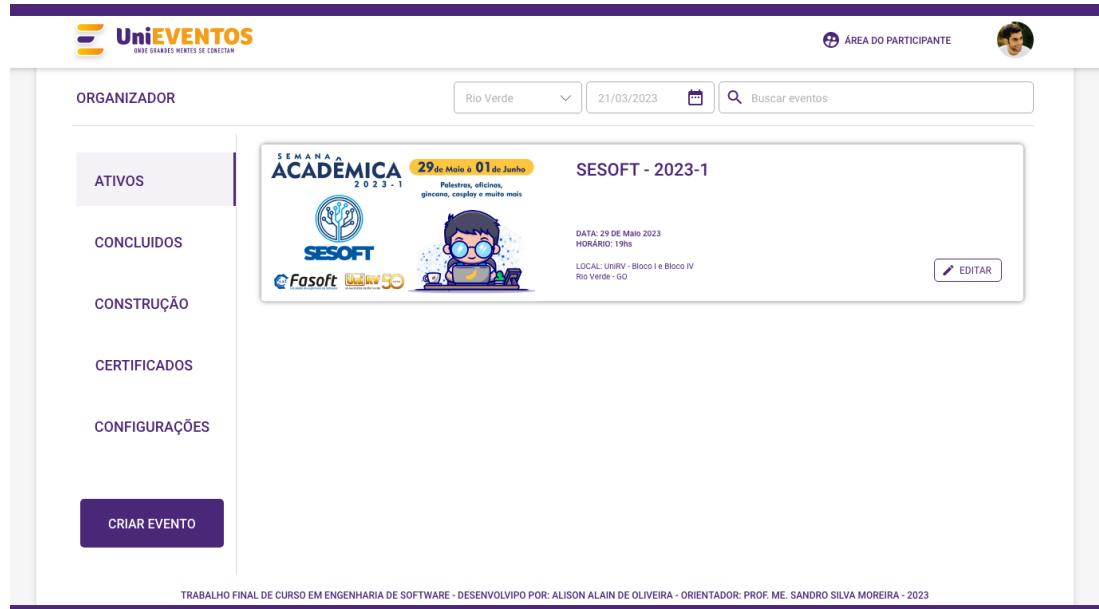
- Não há.

6 PONTOS DE EXTENSÃO

- Não há.

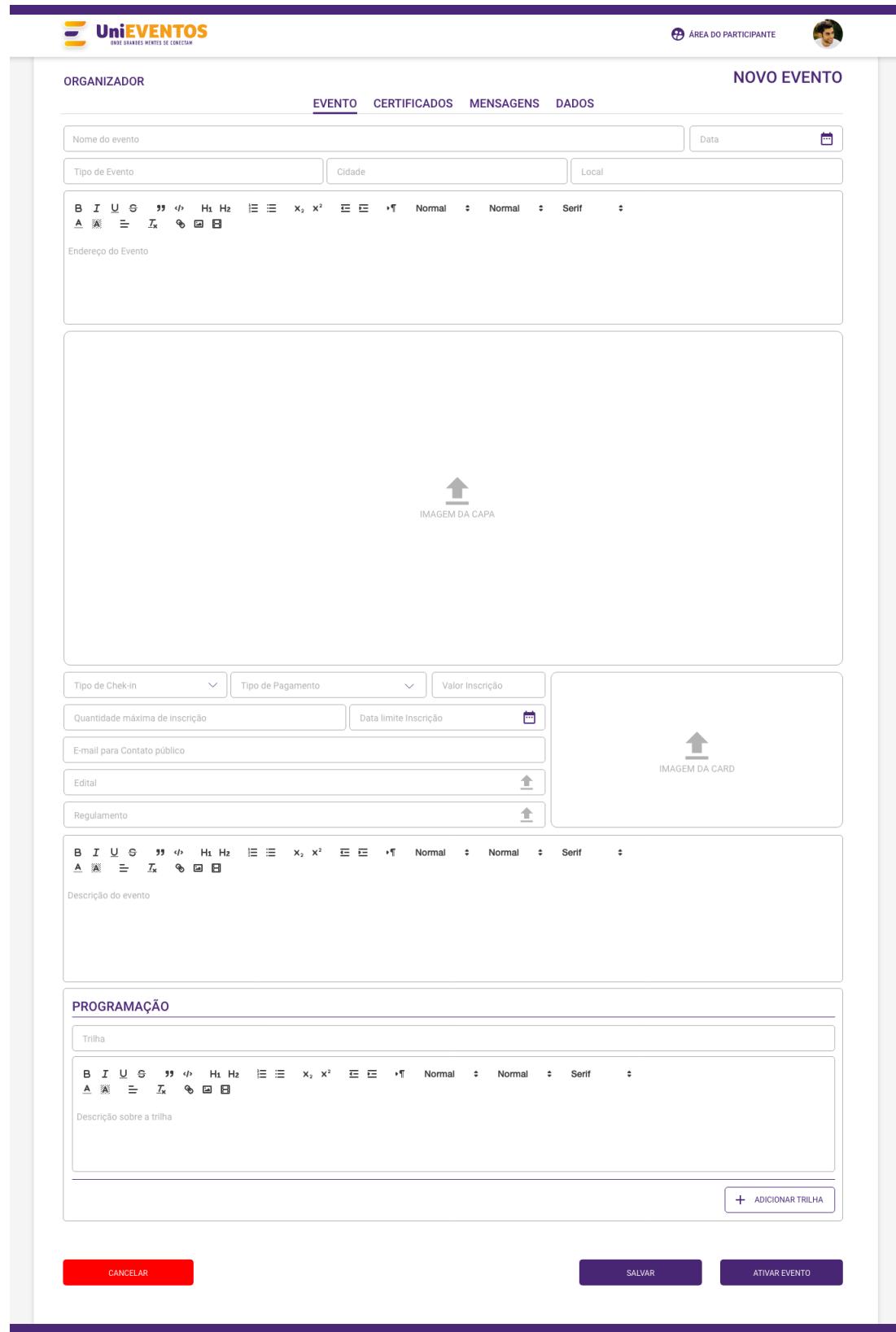
7 PROTÓTIPOS

Figura 5: Protótipo da tela gerenciamento de eventos do organizador



Fonte: O autor (2023)

Figura 6: Protótipo da tela de cadastro de eventos - Evento



O protótipo é uma interface web para o cadastro de eventos. No topo, há o logo "UniEVENTOS" e uma barra com links para "ÁREA DO PARTICIPANTE" e uma foto de usuário. A barra superior contém o link "NOVO EVENTO".

A seção "ORGANIZADOR" inclui campos para "Nome do evento", "Tipo de Evento", "Cidade" e "Local". Há também uma área para inserir o endereço do evento.

A seção "IMAGEM DA CAPA" contém um campo para upload de uma imagem.

A seção "IMAGEM DA CARD" contém campos para "Tipo de Chek-in", "Tipo de Pagamento", "Valor Inscrição", "Quantidade máxima de Inscrição" e "Data limite Inscrição".

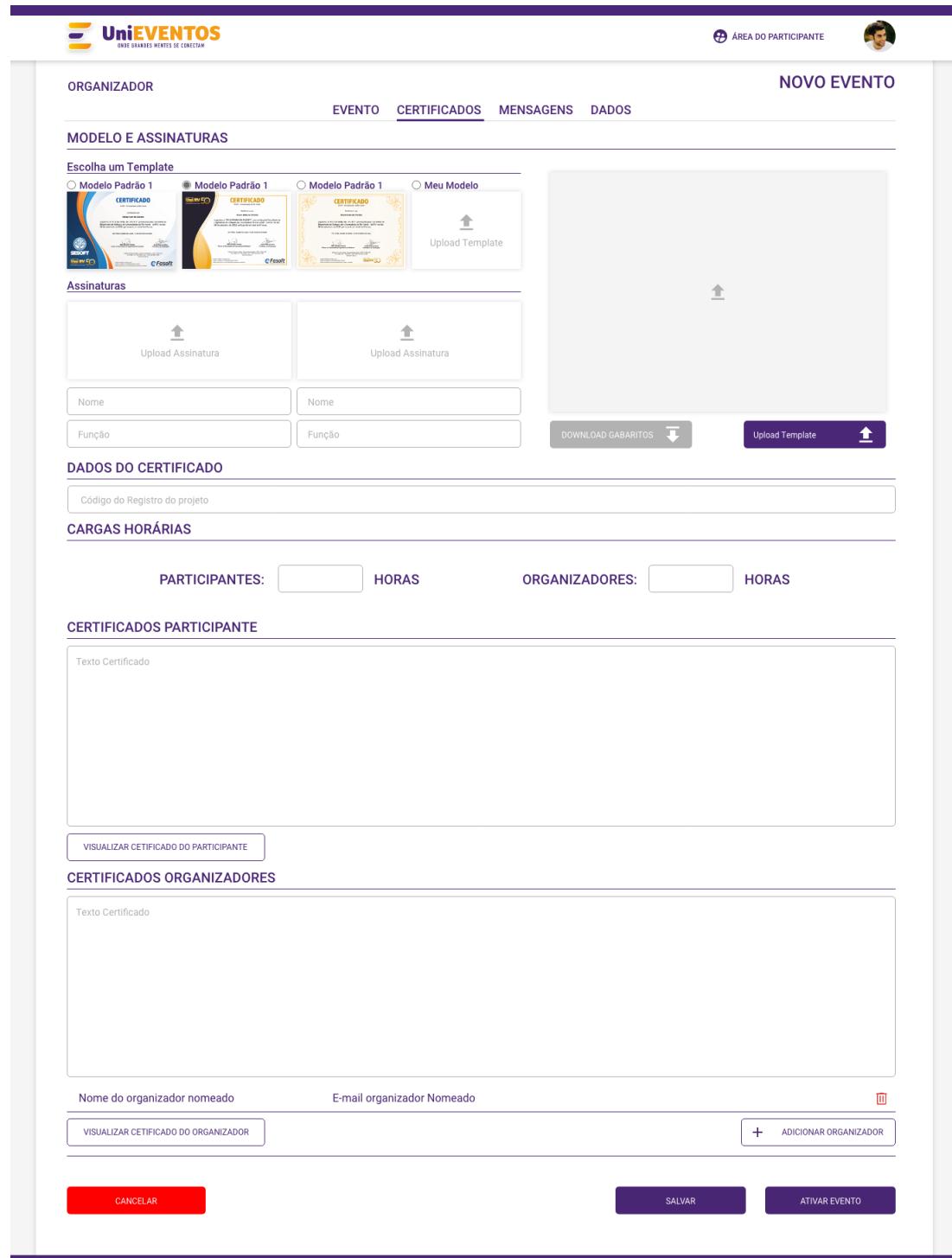
A seção "PROGRAMAÇÃO" contém um campo para "Trilha" e uma descrição sobre a trilha. Um botão "+ ADICIONAR TRILHA" está disponível no final da seção.

No fundo da interface, há uma barra lateral com ícones de edição (B, I, U, G, " " e "x") e estilos (Normal, Serif).

Na base da tela, há três botões: "CANCELAR" (vermelho), "SALVAR" (azul) e "ATIVAR EVENTO" (azul).

Fonte: O autor (2023)

Figura 7: Protótipo da tela de cadastro de eventos - Certificados



O formulário é intitulado "NOVO EVENTO" e está dividido em seções:

- ORGANIZADOR**: Inclui uma barra superior com o logo "UniEVENTOS" e o link "ÁREA DO PARTICIPANTE".
- EVENTO**: Atualmente desativado.
- CERTIFICADOS**: Ativo, destacado por uma barra azul.
- MENSAGENS**: Desativado.
- DADOS**: Desativado.

MODELO E ASSINATURAS

Escolha um Template

- Modelo Padrão 1
- Modelo Padrão 1
- Modelo Padrão 1
- Meu Modelo

Assinaturas

Upload Assinatura

Nome

Função

Nome

Função

DADOS DO CERTIFICADO

Código do Registro do projeto

CARGAS HORÁRIAS

PARTICIPANTES: [campo] HORAS ORGANIZADORES: [campo] HORAS

CERTIFICADOS PARTICIPANTE

Texto Certificado

VISUALIZAR CERTIFCADO DO PARTICIPANTE

CERTIFICADOS ORGANIZADORES

Texto Certificado

Nome do organizador nomeado

E-mail organizador Nomeado

VISUALIZAR CERTIFCADO DO ORGANIZADOR

ADICIONAR ORGANIZADOR

BOTÕES

CANCELAR

SALVAR

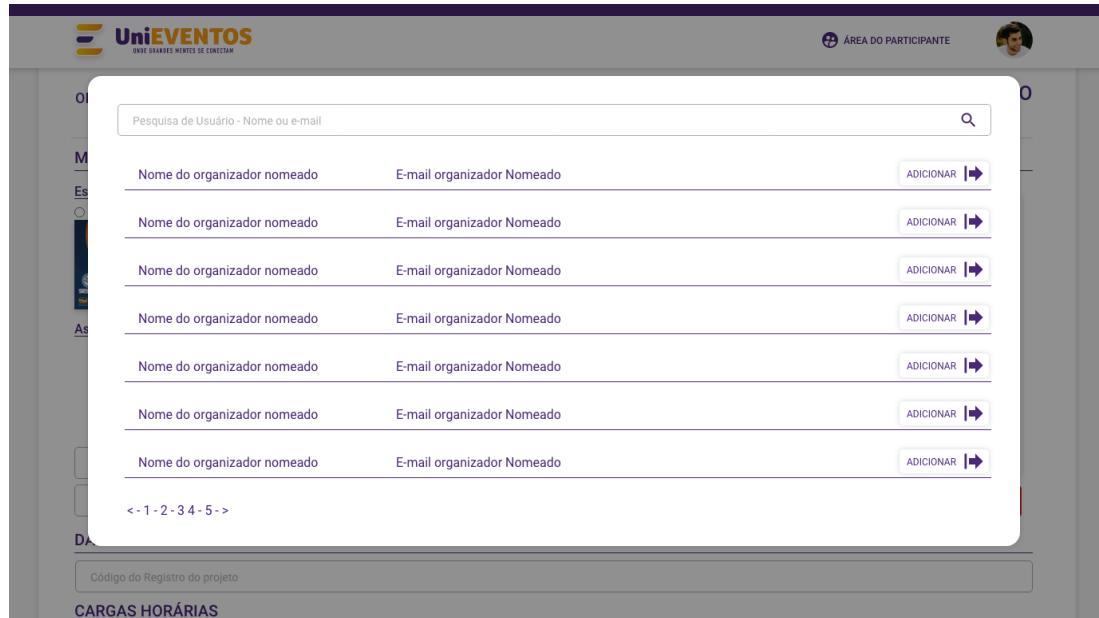
ATIVAR EVENTO

Fonte: O autor (2023)

Figura 8: Protótipo da tela de cadastro de eventos - Certificados com botões delete

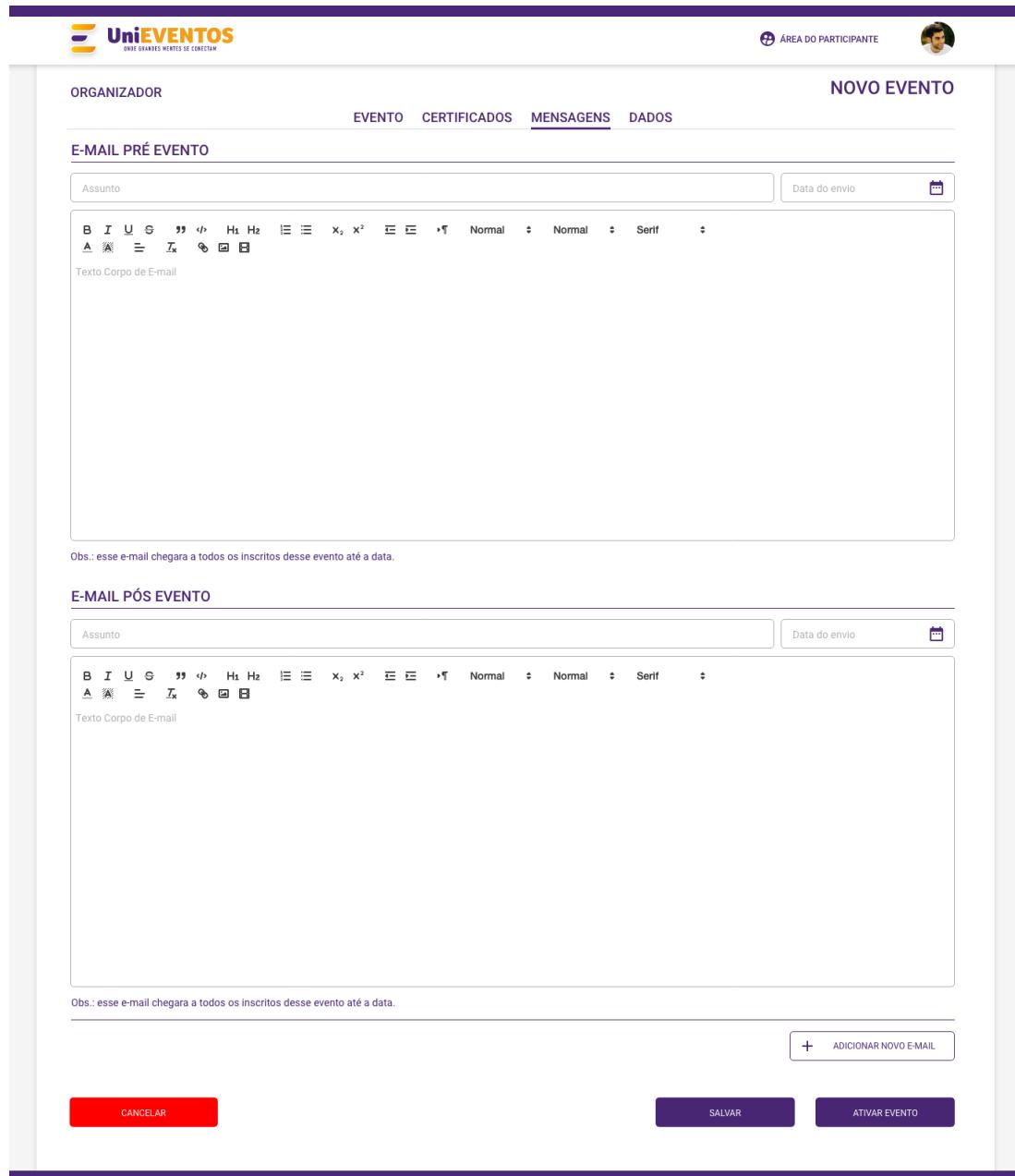
Fonte: O autor (2023)

Figura 9: Protótipo da tela de cadastro de eventos - Modal organizador nomeado



Fonte: O autor (2023)

Figura 10: Protótipo da tela de cadastro de eventos - Mensagens



O formulário é intitulado "NOVO EVENTO" e está dividido em seções para "ORGANIZADOR", "EVENTO", "CERTIFICADOS", "MENSAGENS" (destacada) e "DADOS".

E-MAIL PRÉ EVENTO

Assunto: [campo de texto]
Data do envio: [campo com calendário]

Toolbar de edição: B I U S „ „ H₁ H₂ ≡ ≡ x₁ x² ≡ ≡ † Normal ⚡ Normal ⚡ Serif ⚡

Texto Corpo de E-mail:

Obs.: esse e-mail chegará a todos os inscritos desse evento até a data.

E-MAIL PÓS EVENTO

Assunto: [campo de texto]
Data do envio: [campo com calendário]

Toolbar de edição: B I U S „ „ H₁ H₂ ≡ ≡ x₁ x² ≡ ≡ † Normal ⚡ Normal ⚡ Serif ⚡

Texto Corpo de E-mail:

Obs.: esse e-mail chegará a todos os inscritos desse evento até a data.

Abaixo das seções de e-mail, há um botão "ADICIONAR NOVO E-MAIL" com ícone de mais (+).

Botões de ação: CANCELAR (vermelho), SALVAR (branco com fundo azul) e ATIVAR EVENTO (branco com fundo azul).

Fonte: O autor (2023)

Figura 11: Protótipo da tela de cadastro de eventos - Dados

O protótipo é uma interface web para gerenciamento de eventos. No topo, há o logo 'UniEVENTOS' e uma barra com o link 'ÁREA DO PARTICIPANTE' e uma foto de perfil. Abaixo, uma barra superior com o título 'NOVO EVENTO' e sub-títulos 'ORGANIZADOR', 'EVENTO', 'CERTIFICADOS', 'MENSAGENS' e 'DADOS' (destacado). Três caixas contêm estatísticas: 'TOTAL DE INSCRITOS' (120), 'TOTAL ARRECADADO' (R\$ 5.200,00) e 'CHECK-IN' (86). Abaixo, uma seção 'LISTA DE INSCRITOS' mostra quatro registros de usuário 'ALISON ALAIN DE OLIVEIRA' com diferentes combinações de checkboxes para 'PAGANTE' e 'CHECK-IN'. À direita, um botão 'GERAR RELATÓRIO'. No fundo, botões 'CANCELAR', 'SALVAR' e 'ATIVAR EVENTO'.

Fonte: O autor (2023)

RF004 - MANTER FORMA DE PAGAMENTO

1 BREVE DESCRIÇÃO

O Organizador ou Administrador poderá cadastrar sua conta do Mercado Pago para que possa realizar os pagamentos das inscrições dos eventos.

2 ATORES

- Administrador
- Organizador

3 FLUXOS DE EVENTOS

3.1 FLUXO BÁSICO

1. Esse fluxo iniciará quando o usuário clicar em **Configurações**.
2. Ao clicar em **Configurações** o sistema abrirá uma tela com os seguintes campos.

Quadro 25: RF004-TB01 - Cadastro de pagamento

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Nome Completo	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
CPF	Branco	Número	Campo texto editável	Sim
Token	Branco	Livre	Campo texto editável	Sim
Telefone Contato	Branco	Número	Campo texto editável	Sim
Cancelar	-	-	Botão	-
Salvar	-	-	Botão Submit	-

Fonte: O autor (2023)

3. Ao preencher os campos e clicar em **Salvar** o sistema verificará se os dados obrigatórios foram preenchidos.
4. Caso os dados obrigatórios não tenham sido preenchidos o sistema exibirá uma mensagem de erro informando quais campos são obrigatórios.
5. Caso os dados obrigatórios tenham sido preenchidos o sistema exibirá uma mensagem de sucesso informando que os dados foram salvos com sucesso.
6. O sistema irá salvar os dados no banco de dados.
7. O sistema irá redirecionar o usuário para a tela de gerenciamento de eventos.
8. O fluxo termina.

3.2 FLUXO ALTERNATIVO

- Não há.

4 PRÉ-CONDIÇÕES

1. O usuário deve estar logado no sistema.
2. O usuário deve ser um administrador ou organizador.
3. O usuário deve ter acesso a tela de gerenciamento de eventos.

5 PÓS-CONDIÇÕES

1. A opção de evento pago é habilitada.

6 PONTOS DE EXTENSÃO

- Não há.

7 PROTÓTIPOS

Figura 12: Protótipo da tela de cadastro pagamento

Fonte: O autor (2023)

RF005 - REGISTRAR INSCRIÇÃO

1 BREVE DESCRIÇÃO

O usuário poderá se inscrever em um evento.

2 ATORES

- Administrador
- Organizador
- Participante

3 FLUXOS DE EVENTOS

3.1 FLUXO BÁSICO

1. Esse fluxo iniciará quando o usuário clicar em **Inscrever-se** na tela de detalhes do evento.
2. Ao clicar em **Inscrever-se** o sistema verificará se o usuário está autenticado.
3. Caso o usuário não esteja autenticado o sistema irá redirecionar o usuário para a tela de login.
4. Caso o usuário esteja autenticado o sistema irá redirecionar o usuário para a tela de pagamento.
5. Caso o tipo de pagamento do evento seja **Gratuito** o sistema irá salvar a inscrição no banco de dados.
6. Uma mensagem de sucesso será exibida.
7. O sistema irá redirecionar o usuário para a tela de gerenciamento de eventos.
8. Caso o tipo de pagamento do evento seja **Pago** o sistema irá redirecionar o usuário para a tela de pagamento do Mercado Pago.
9. As opções de pagamento serão exibidas conforme a configuração de cada Organizador e o registro no Mercado Pago.
10. Dependendo da opção de pagamento escolhida o registro de pagamento será salvo no banco de dados juntamente com a inscrição.
11. Caso a forma de pagamento não seja verificada em tempo de execução, o sistema salva a inscrição no banco de dados com a informação de pagamento pendente.
12. Uma mensagem de sucesso será exibida juntamente com informações que o pagamento ainda não foi confirmado.
13. Um Gatilho é acionado para verificar se o pagamento foi confirmado quando o Organizador entrar na tela de Dados do Evento.
14. Caso a Forma de Pagamento do evento seja **Outro** o sistema irá salvar a inscrição no banco de dados.
15. Uma mensagem de sucesso será exibida.

16. Nessa opção o organizador deve gerenciar manualmente os pagamentos na tela de Dados do Evento.
17. Independente do tipo de pagamento, ao salvar a inscrição no banco de dados o sistema irá enviar um e-mail para o usuário informando que a inscrição foi realizada com sucesso.
18. No mesmo e-mail será enviado a forma de check-in, caso o evento tenha essa opção.
19. O fluxo termina quando recebe uma mensagem de sucesso.

3.2 FLUXO ALTERNATIVO

- Não há.

4 PRÉ-CONDIÇÕES

1. O usuário deve ter uma conta no sistema.

5 PÓS-CONDIÇÕES

- Não há.

6 PONTOS DE EXTENSÃO

- Não há.

7 PROTOTIPOS

Figura 13: Protótipo da tela de inscrição

O protótipo é uma interface web com o seguinte conteúdo:

- Topo:** Logo do UniEVENTOS e uma foto de perfil.
- Central:**
 - SEMANA ACADÊMICA 2023 - 1**
 - SESOF** (Logo)
 - Fasoft** (Faculdade de Engenharia de Software)
 - UniRV 50 ANOS** (Universidade de Rio Verde)
 - Datas:** 29 de Maio à 01 de Junho
 - Descrição:** Palestras, oficinas, gincana, cosplay e muito mais
 - Ilustração:** Desenho de um menino com óculos de computador, sentado em frente a um laptop que exibe o logo da Fasoft, com uma rede de conexões ao fundo.
- Conteúdo principal:**
 - SESOFT 2023-1**
 - DATA:** 29 DE MAIO 2023
 - HORÁRIO:** 19hs
 - LOCAL:** UniRV - BLOCO I E BLOCO IV
Rio Verde - GO
- Descrição do Evento:**

A Semana da Engenharia de Software – SeSoft é um evento anual, promovido pela FASOFT, devido à necessidade premente no conhecimento dos acadêmicos de novas ferramentas que poderão auxiliá-los futuramente no mercado de trabalho. A atualização é uma necessidade constante na área de informática.
- GINCANA - 29/05**
 - Nome da prova: CS-GO
 - Início: 19h30min (dezenove horas e trinta minutos), com tolerância máxima de 15 (quinze) minutos.
 - Local: Bloco IV – SALA 07
- Just Dance (Xbox 360).**
 - Nome da prova: Just Dance (Xbox 360).
 - Início: 19h30min (dezenove horas e trinta minutos), com tolerância, máxima, de 15 (quinze) minutos.
 - Local: Bloco IV – SALA 06
- Ping Pong.**
 - Nome da prova: Ping Pong.
 - Início: 19h30min (dezenove horas e trinta minutos), com tolerância, máxima, de 15 (quinze) minutos.
 - Local: Bloco IV – SALA 04
- INSCRIÇÃO**
- Valor: R\$ 20,00**
- INSCRIVER-SE**

Fonte: O autor (2023)

RF006 - REGISTRAR PRESENÇAS

1 BREVE DESCRIÇÃO

O usuário poderá registrar sua presença em um evento on-line, caso seja presencial um organizador poderá realizar o check-in.

2 ATORES

- Administrador
- Organizador
- Participante

3 FLUXOS DE EVENTOS

3.1 FLUXO BÁSICO

1. Esse fluxo iniciará quando o usuário for solicitado a fazer o check-in ou no início da evento.
2. Caso seja um evento não presencial, o usuário será solicitado a fazer o check-in via link.
3. No link será redirecionado para a tela de login do sistema.
4. Ao fazer o login pelo link o sistema irá verificar se o usuário está inscrito no evento.
5. Caso o usuário não esteja inscrito o sistema irá redirecionar o usuário para a tela Inicial do sistema.
6. Uma mensagem de erro será exibida.
7. Caso o usuário esteja inscrito o sistema irá redirecionar o usuário para a tela gerenciamento de evento.
8. Uma mensagem de sucesso será exibida.
9. Caso seja um evento presencial, o organizador será solicitado a fazer o check-in.
10. O organizador irá fazer o check-in do participante.

11. O sistema terá uma tela para leitura de QR Code enviado por e-mail para o participante no momento da inscrição.
12. O organizador irá escanear o QR Code do participante.
13. O sistema irá verificar se o QR Code é válido.
14. Caso o QR Code seja inválido o sistema irá mostrar na tela uma mensagem de erro.
15. Caso o QR Code seja válido o sistema irá mostrar na tela uma mensagem de sucesso.
16. O sistema irá registrar a presença do participante.
17. O organizador poderá fazer um evento Presencial com o link de check-in caso desejar.
18. Caso o organizador optar por outro método de check-in o sistema as presenças do participante deverão ser registradas manualmente.
19. Na tela de gerenciamento de evento o organizador poderá registrar a presença do participante manualmente.
20. A falta de pagamento do participante será verificada no check-in e caberá o organizador tomar a decisão de liberar a entrada e a presença.
21. Um modal será exibido com a informação de falta de pagamento para o organizador com a opção de liberar a entrada e a presença do participante.

3.2 FLUXO ALTERNATIVO

- Não há.

4 PRÉ-CONDIÇÕES

1. O usuário deve ter uma conta no sistema.
2. O usuário deve estar inscrito no evento.

5 PÓS-CONDIÇÕES

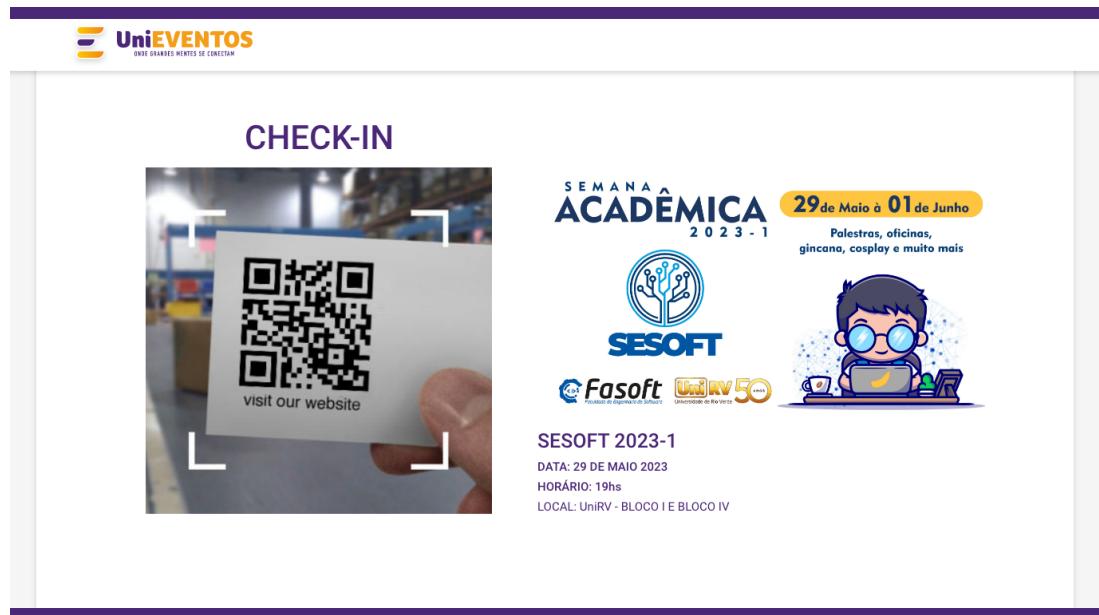
- Não há.

6 PONTOS DE EXTENSÃO

- Não há.

7 PROTÓTIPOS

Figura 14: Protótipo da tela de check-in



Fonte: O autor (2023)

RF007 - GERAR CERTIFICADO

1 BREVE DESCRIÇÃO

O usuário poderá registrar sua presença em um evento on-line, caso seja presencial um organizador poderá realizar o check-in.

2 ATORES

- Administrador
- Organizador
- Participante

3 FLUXOS DE EVENTOS

3.1 FLUXO BÁSICO

1. Esse fluxo iniciará quando o usuário clicar em **Certificado** na tela de gerenciamento de eventos.
2. Ao clicar no botão **Certificado** o sistema irá Verificar se o evento já foi finalizado.
3. O sistema irá verificar se o participante é um organizador nomeado do evento.
4. Caso o participante seja um organizador nomeado o sistema irá disponibilizar para download o certificado de organizador do evento.
5. Caso o participante não seja um organizador nomeado o sistema irá verificar se o participante realizou o check-in no evento.
6. Caso o participante não tenha realizado o check-in o sistema irá mostrar uma mensagem de erro.
7. Caso o participante tenha realizado o check-in o sistema irá disponibilizar para download o certificado de participação do evento.
8. O sistema irá mostrar uma mensagem de sucesso.
9. O fluxo termina.

3.2 FLUXO ALTERNATIVO

- Não há.

4 PRÉ-CONDIÇÕES

1. O usuário deve ter uma conta no sistema.
2. O usuário deve estar logado no sistema.
3. O usuário deve ter o status check-in como verdadeiro.
4. O evento deve estar finalizado.

5 PÓS-CONDIÇÕES

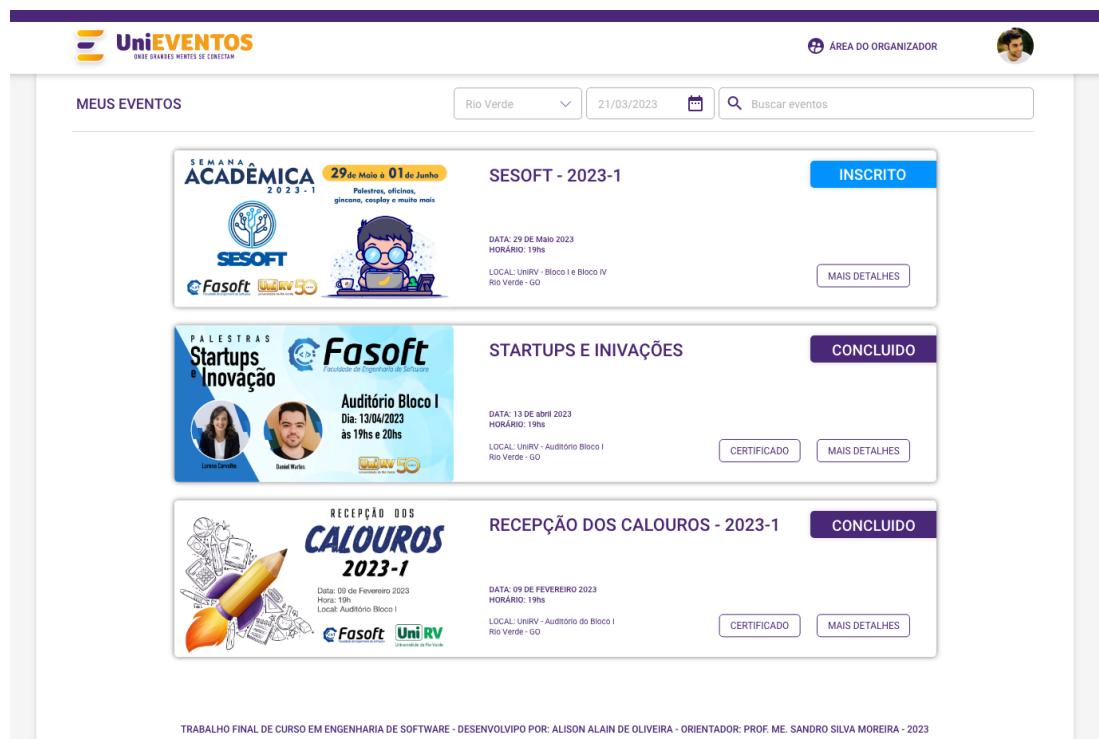
- Não há

6 PONTOS DE EXTENSÃO

- Não há.

7 PROTÓTIPOS

Figura 15: Protótipo da tela de gerar certificado



Fonte: O autor (2023)

Figura 16: Geração de certificados com template 1



Fonte: O autor (2023)

Figura 17: Geração de certificados com template 2



Fonte: O autor (2023)

Figura 18: Geração de certificados com template 3



Fonte: O autor (2023)

RF008 - VALIDAR CERTIFICADO

1 BREVE DESCRIÇÃO

Um visitante ou um usuário poderá acessar o sistema na pagina de validação de certificados e verificar se o código do certificado é valido.

2 ATORES

- Administrador
- Organizador
- Participante
- Visitante

3 FLUXOS DE EVENTOS

3.1 FLUXO BÁSICO

1. Esse fluxo iniciará quando o usuário ou um Visitante clicar em **Validar Certificado** na tela inicial do sistema.
2. Ao clicar no botão **Validar Certificado** o sistema irá solicitar o código do certificado.
3. O sistema irá verificar se o código do certificado é valido.
4. Caso o código do certificado seja valido o sistema irá mostrar uma mensagem de sucesso
5. Também será mostrado o nome do participante, o nome do evento e a data e local do evento.
6. Caso o código do certificado não seja valido o sistema irá mostrar uma mensagem de código não valido.
7. O fluxo termina.

3.2 FLUXO ALTERNATIVO

- Não há.

4 PRÉ-CONDIÇÕES

- Não há

5 PÓS-CONDIÇÕES

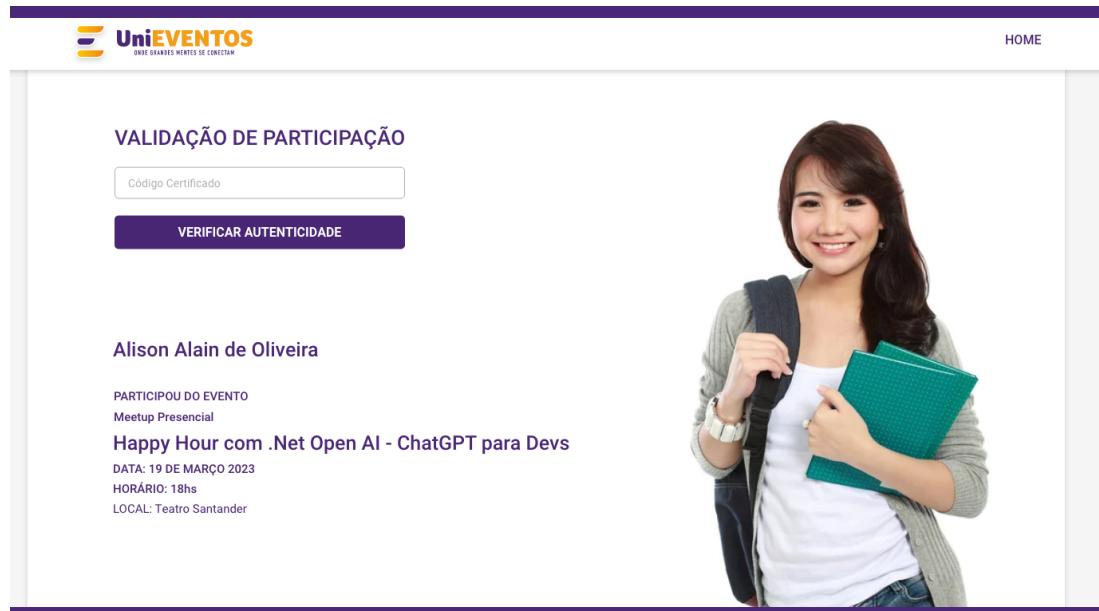
- Não há

6 PONTOS DE EXTENSÃO

- Não há.

7 PROTÓTIPOS

Figura 19: Protótipo da tela validar certificado



Fonte: O autor (2023)

RF009 - GERENCIAR USUÁRIOS

1 BREVE DESCRIÇÃO

O Administrador poderá gerenciar os usuários do sistema, podendo bloquear ou desbloquear um usuário e alterar seu perfil.

2 ATORES

- Administrador

3 FLUXOS DE EVENTOS

3.1 FLUXO BÁSICO

1. Esse fluxo iniciará quando o administrador acessa a tela **Gerenciamento de Usuário**

2. Nessa tela terá os campos.

Quadro 26: RF009-TB01 - Lista usuários

Campo	Valor Default	Domínio de Valores	Tipo de campo na tela	Obrigatório?
Nome	-	Texto	Label	-
E-mail	-	Texto	Label	-
Participante	-	True / False	Radio	-
Organizador	-	True / False	Checkbox	-
Administrador	-	True / False	Label	-
Bloquear Acesso	-	-	Botão	-
Desbloquear Acesso	-	-	Botão	-

Fonte: O autor (2023)

3. O administrador poderá selecionar um usuário e clicar no botão **Bloquear Acesso** ou **Desbloquear Acesso** para bloquear ou desbloquear o acesso do usuário.
4. O administrador poderá selecionar um usuário e clicar Em um dos Radio Button **Participante, Organizador** ou **Administrador** para alterar o perfil do usuário.
5. Ao clicar no botão **Salvar** o sistema irá salvar as alterações feitas.
6. Ao clicar no botão **Cancelar** o sistema irá cancelar as alterações feitas.
7. O sistema irá exibir uma mensagem de confirmação de alteração de perfil do usuário.
8. O sistema irá exibir uma mensagem de confirmação de bloqueio ou desbloqueio do usuário.
9. Após salvar as alterações o sistema irá exibir a tela **Gerenciamento de Usuário** atualizada.

3.2 FLUXO ALTERNATIVO

- Não há.

4 PRÉ-CONDIÇÕES

- Não há

5 PÓS-CONDIÇÕES

- Não há

6 PONTOS DE EXTENSÃO

- Não há.

7 PROTÓTIPOS

Figura 20: Protótipo da tela gerenciamento de usuário

The screenshot shows a user management interface for 'UniEVENTOS'. At the top, there's a logo and a 'ÁREA DO PARTICIPANTE' link. On the left, a sidebar indicates the user is an 'ADMINISTRADOR'. The main area displays a list of users, each with their name, email, and role selection buttons. The roles are: PARTICIPANTE (selected), ORGANIZADOR, and ADMINISTRADOR. To the right of each row is a 'BLOQUEAR ACESSO' button. At the bottom, there are 'CANCELAR' and 'SALVAR' buttons.

User Name	User Email	Role Selection	Action
ALISON ALAIN DE OLIVEIRA	alisonaoliveira@academico.unirv.edu.br	<input checked="" type="radio"/> PARTICIPANTE <input type="radio"/> ORGANIZADOR <input type="radio"/> ADMINISTRADOR	BLOQUEAR ACESSO
ALISON ALAIN DE OLIVEIRA	alisonaoliveira@academico.unirv.edu.br	<input checked="" type="radio"/> PARTICIPANTE <input type="radio"/> ORGANIZADOR <input type="radio"/> ADMINISTRADOR	BLOQUEAR ACESSO
ALISON ALAIN DE OLIVEIRA	alisonaoliveira@academico.unirv.edu.br	<input checked="" type="radio"/> PARTICIPANTE <input type="radio"/> ORGANIZADOR <input type="radio"/> ADMINISTRADOR	BLOQUEAR ACESSO
ALISON ALAIN DE OLIVEIRA	alisonaoliveira@academico.unirv.edu.br	<input checked="" type="radio"/> PARTICIPANTE <input type="radio"/> ORGANIZADOR <input type="radio"/> ADMINISTRADOR	BLOQUEAR ACESSO
ALISON ALAIN DE OLIVEIRA	alisonaoliveira@academico.unirv.edu.br	<input checked="" type="radio"/> PARTICIPANTE <input type="radio"/> ORGANIZADOR <input type="radio"/> ADMINISTRADOR	BLOQUEAR ACESSO
ALISON ALAIN DE OLIVEIRA	alisonaoliveira@academico.unirv.edu.br	<input checked="" type="radio"/> PARTICIPANTE <input type="radio"/> ORGANIZADOR <input type="radio"/> ADMINISTRADOR	BLOQUEAR ACESSO

Fonte: O autor (2023)

2.9 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

2.9.1 Requisito de aparência

1. interface amigável: O sistema deve ter uma interface de usuário agradável e intuitiva, com cores e elementos gráficos atraentes.
2. Consistência: O design do sistema deve ser consistente em todas as telas e módulos,

facilitando a navegação e o reconhecimento.

3. Responsividade: O sistema deve ser responsivo, adaptando-se a diferentes dispositivos e tamanhos de tela sem prejudicar a experiência do usuário.

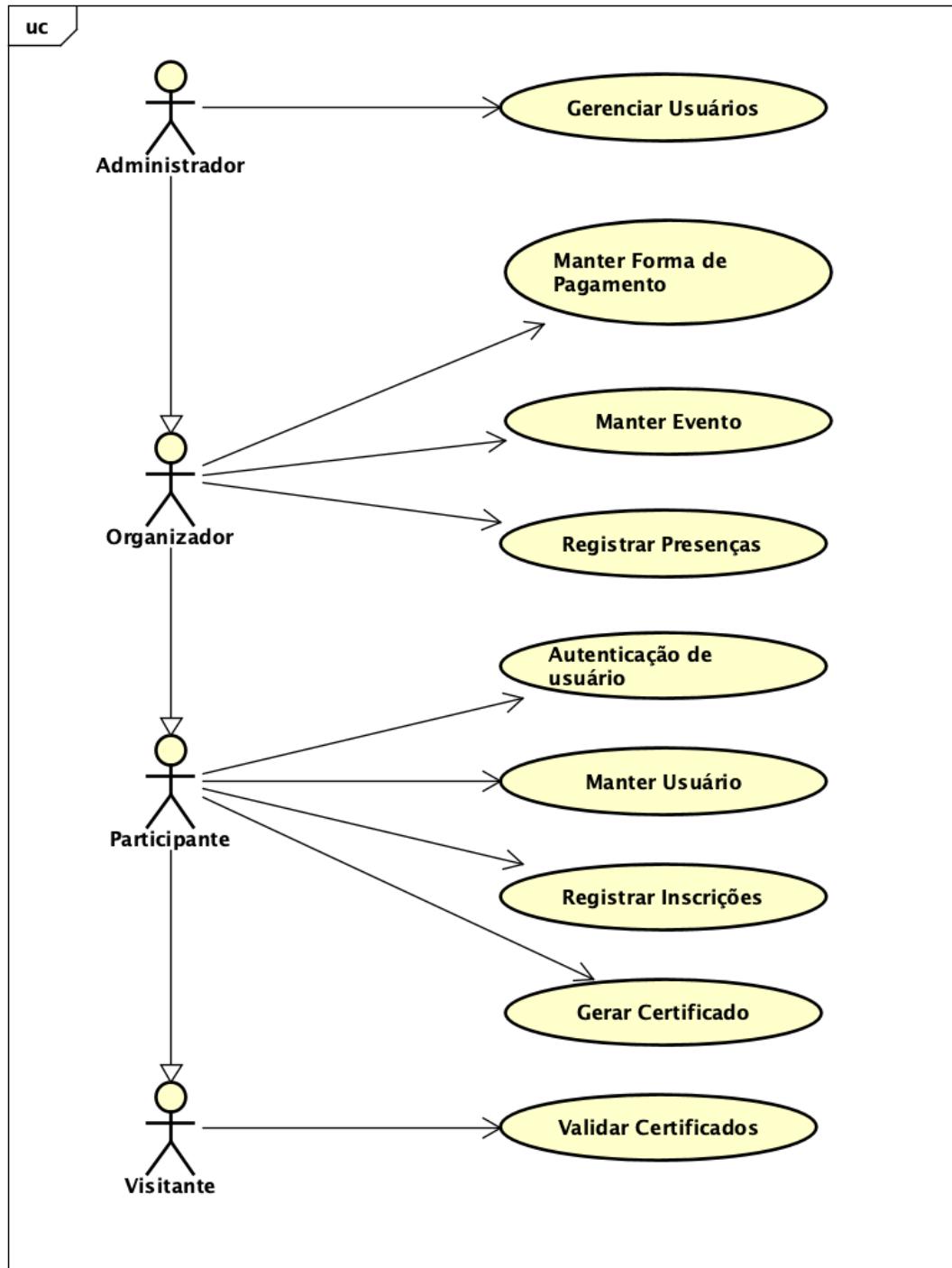
2.9.2 Requisitos de usabilidade e humanidade

1. Facilidade de aprendizado: O sistema deve ser fácil de aprender e utilizar, mesmo para usuários com pouca experiência em tecnologia.
2. Eficiência: O sistema deve permitir que os usuários realizem suas tarefas de maneira rápida e eficiente, reduzindo o tempo e o esforço necessários.
3. Feedback: O sistema deve fornecer feedback claro e oportuno aos usuários sobre o resultado de suas ações e o estado do sistema.
4. Segurança: O sistema deve garantir a segurança das informações dos usuários e eventos, implementando criptografia e outras medidas de segurança.

2.10 ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

2.10.1 Lista de casos de uso

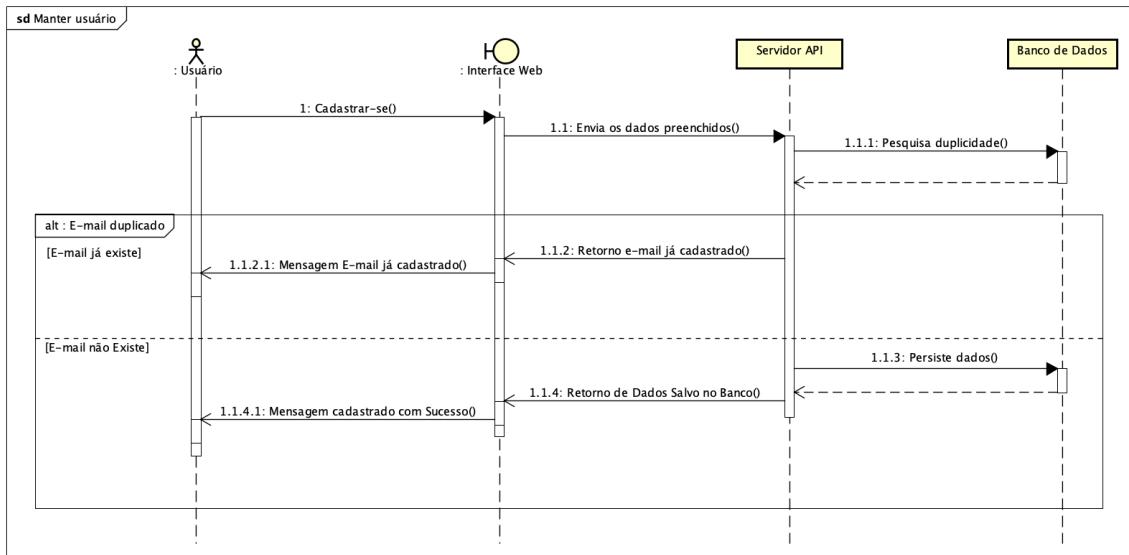
Figura 21: Caso de uso



Fonte: O autor (2023)

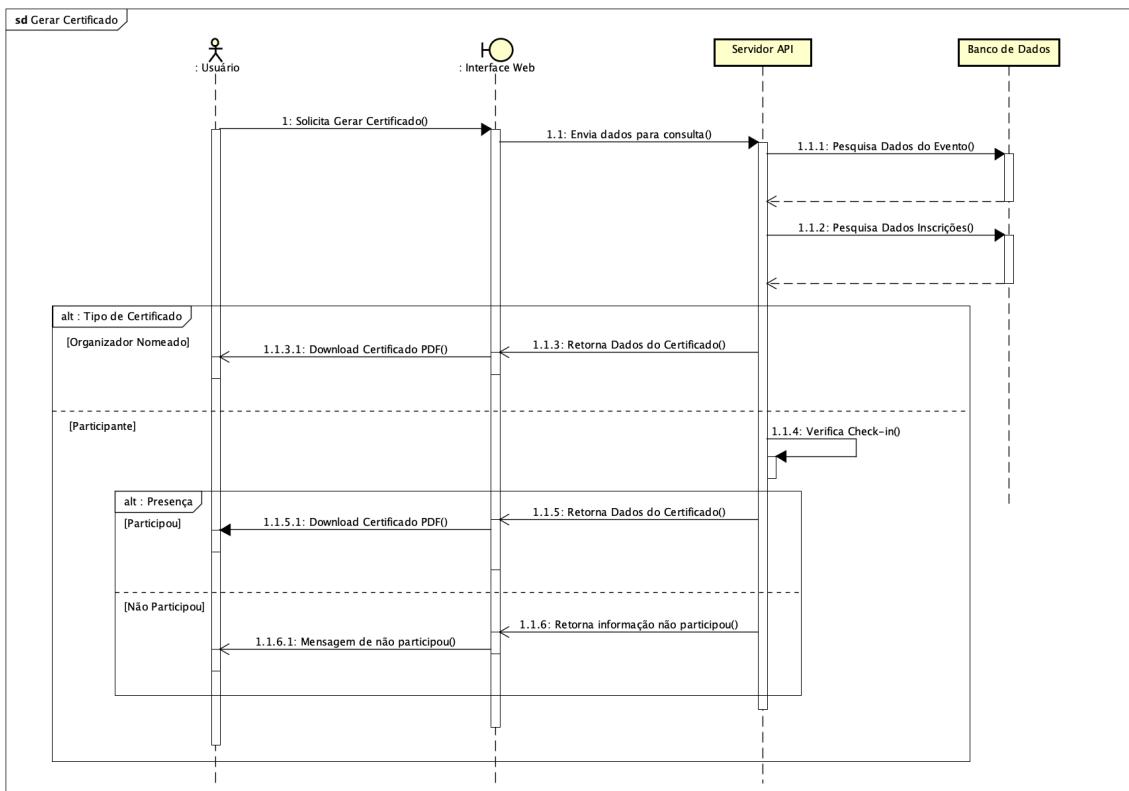
2.10.2 Sequência do produto

Figura 22: Diagrama de sequência - Manter usuário



Fonte: O autor (2023)

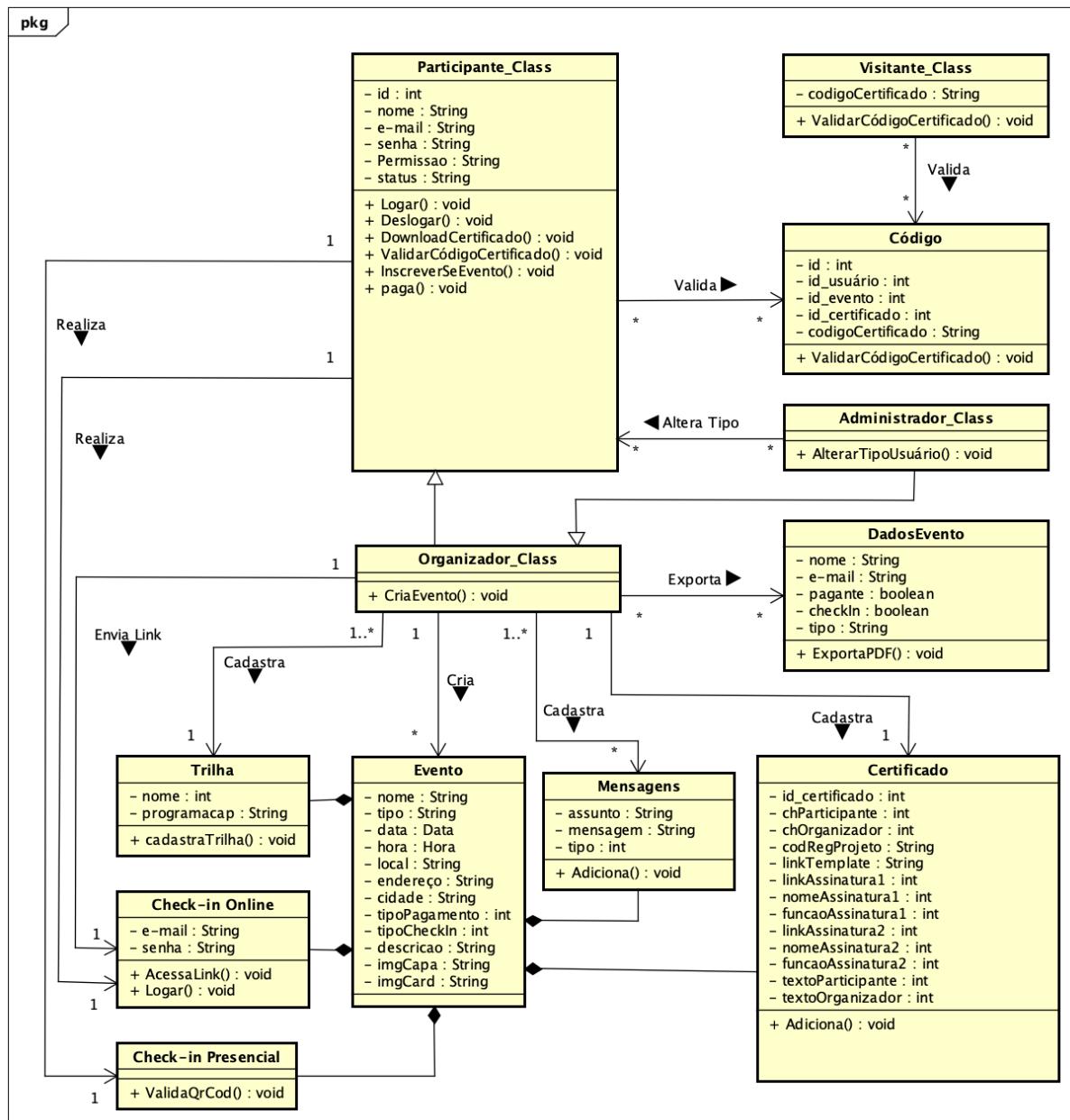
Figura 23: Diagrama de sequência - Gerar certificado



Fonte: O autor (2023)

2.10.3 Diagrama de classe

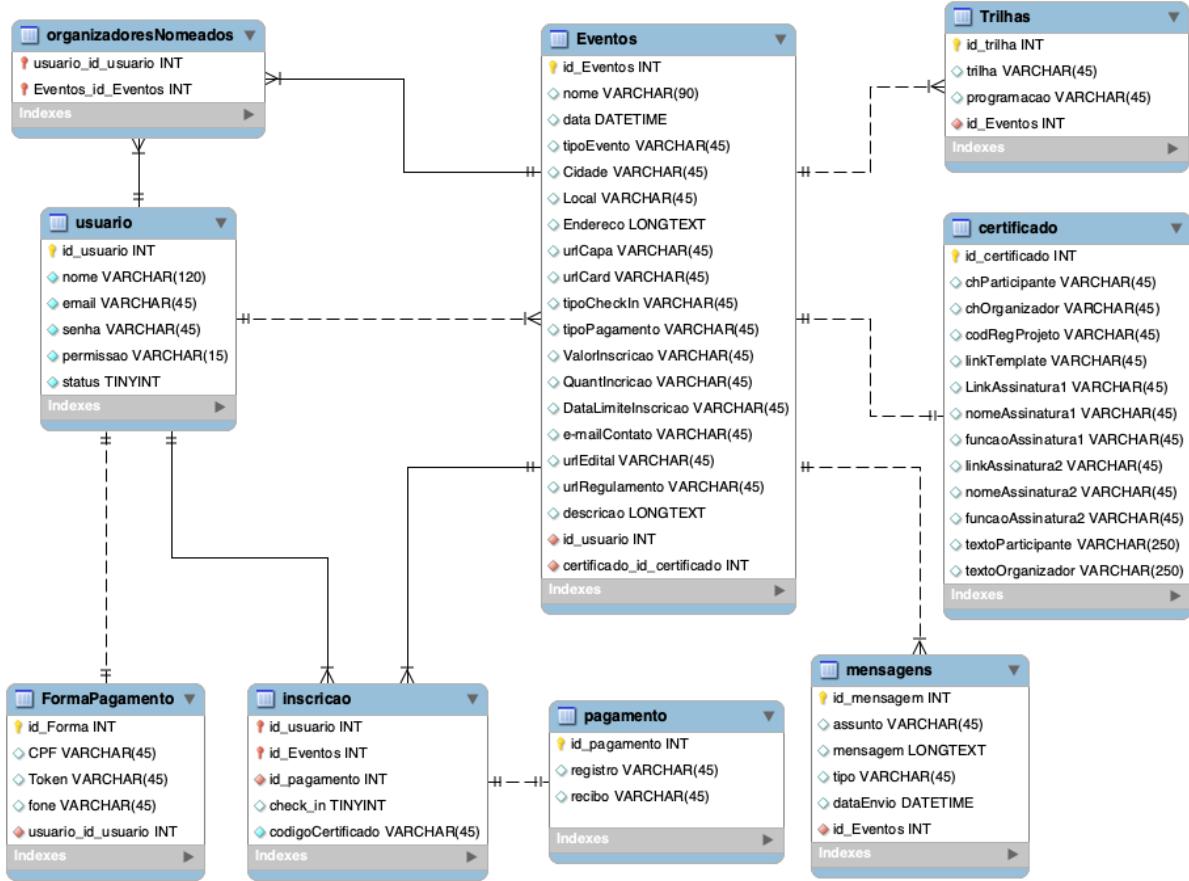
Figura 24: Diagrama de classe



Fonte: O autor (2023)

2.10.4 Modulo de dados

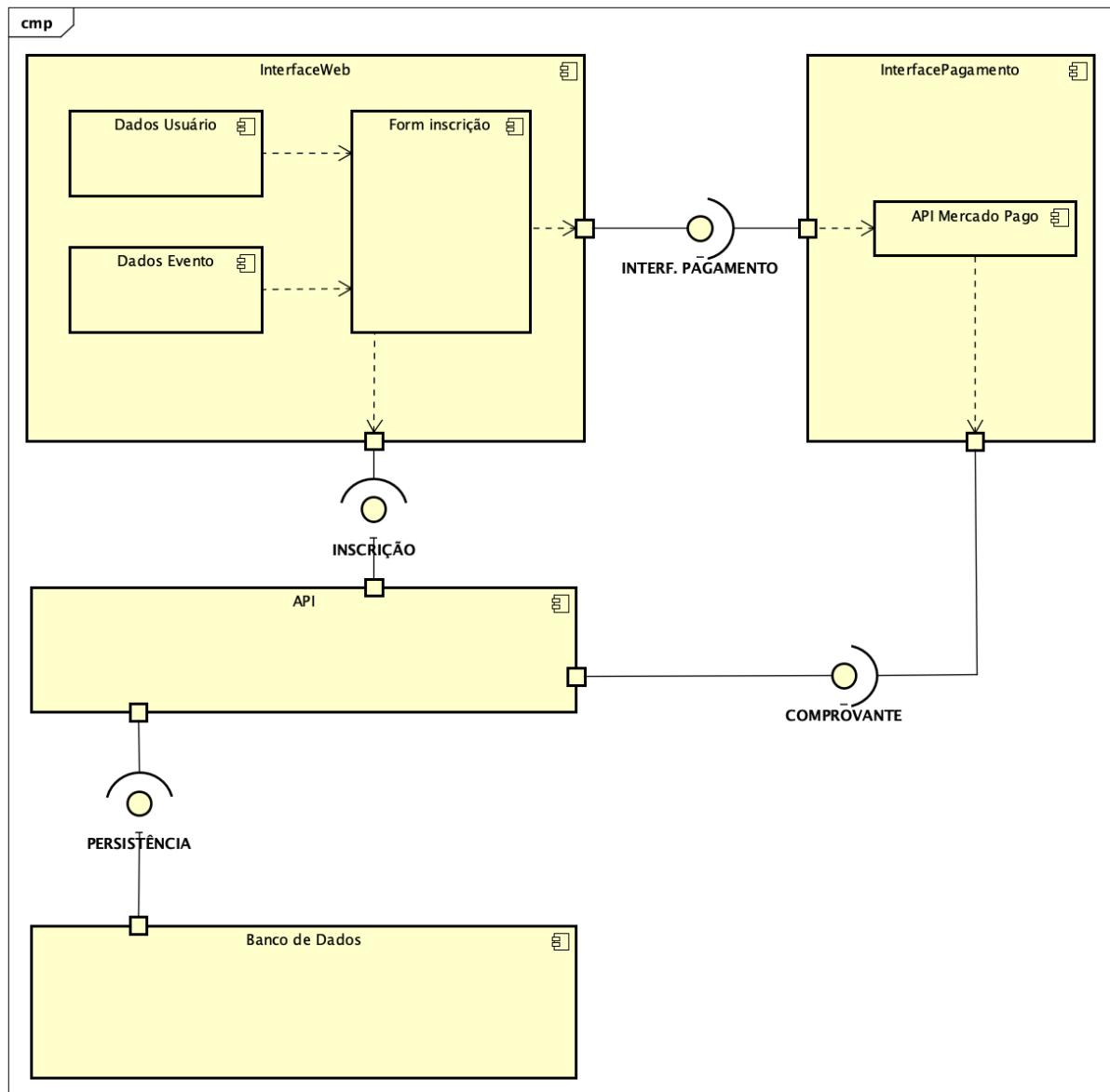
Figura 25: Modelo entidade relacionamento



Fonte: O autor (2023)

2.10.5 Diagrama de componentes

Figura 26: Diagrama de componentes



Fonte: O autor (2023)

REFERÊNCIAS

MOURA, Maria Clara. **Gestão de eventos em um guia completo com etapas, importância e como fazer.** Blog Sympla, [s.d.]. Disponível em: <<https://blog.sympla.com.br/blog-do-produtor/gestao-de-eventos-guia-completo/>>. Acesso em: 13 fev. 2023.

TUMELERO, Naína. **Quer conhecer todos os tipos de eventos acadêmicos?** Blog Mettzer, 2018. Disponível em: <<https://blog.mettzer.com/eventos-academicos/>>. Acesso em: 22 fev. 2023.