



# Esqueleto de Projeto: Aplicativo de Gerenciamento de Eventos

ALLAN XAVIER, KAIO HENRIQUE, PEDRO HENRIQUE

# 1. Introdução

**Objetivo do Projeto:** Desenvolver um aplicativo móvel para gerenciar eventos, permitindo aos usuários criar, editar, visualizar e participar de eventos.

**Escopo do Projeto:** O aplicativo incluirá funcionalidades como cadastro de eventos, notificação de eventos, gerenciamento de participantes e integração com redes sociais.

**Público-alvo:** Organizadores de eventos e participantes.

## 2. Análise de Requisitos

### Funcionalidades Principais:

**Cadastro e Login de Usuário:** Autenticação via e-mail e redes sociais.

**Criação de Eventos:** Formulários para criar eventos com detalhes como data, hora, local e descrição.

**Edição e Exclusão de Eventos:** Permitir que os criadores de eventos editem e excluam eventos.

**Visualização de Eventos:** Listar eventos disponíveis, com filtros por data, local e categoria.

**Participação em Eventos:** Opção para os usuários se inscreverem em eventos.

**Notificações:** Lembretes e atualizações sobre eventos.

**Integração com Calendário:** Adicionar eventos ao calendário do dispositivo.

**Feedback e Avaliações:** Permitir que os participantes deixem avaliações dos eventos

# 3. Design da Interface

## **Wireframes e Mockups:**

- Tela de Login/Cadastro
- Tela Principal (Feed de Eventos)
- Tela de Detalhes do Evento
- Tela de Criação/Edição de Eventos
- Tela de Participação/Inscrição
- Tela de Configurações e Perfil do Usuário