



**Centro Universitário Senac**

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS  
PROGRAMAÇÃO WEB**

**PLATAFORMA DE VENDA DE INGRESSOS ONLINE**

**Ana Beatriz M. Bezerra**

**Geovana do Nascimento Araujo**

**Julia Soares Santos**

**Prof.: Verissimo Pereira**

**São Paulo, março de 2023**

# Sumário

1.	Especificação do Problema	3
2.	Entendimento do Problema	3
3.	Entendimento do Problema	4
4.	Macro Cronograma	5

## **1. Especificação do Problema**

O objetivo deste projeto é desenvolver uma plataforma voltada para o setor de eventos, mais especificamente para a venda de ingressos online em shows musicais. O sistema deve permitir que organizadores possam cadastrar seus eventos, enquanto os usuários podem realizar a compra de ingresso.

Para atingir esse objetivo, é importante que a plataforma ofereça uma página de login, facilitando os processos de cadastro de evento e aquisição do ingresso. Além disso, a emissão de ingressos online através de QR code e a possibilidade de venda segmentada por tipo de ingresso.

Além dos requisitos previamente mencionados, a plataforma também deve oferecer um processo de compra seguro, permitindo que os interessados em adquirir ingressos realizem pagamentos de forma confiável.

Para atender às necessidades dos organizadores, é fundamental que a plataforma forneça relatórios periódicos de vendas do evento. Esses relatórios devem incluir informações detalhadas, como a quantidade de ingressos vendidos e a receita gerada, proporcionando uma visão abrangente do desempenho das vendas.

## **2. Entendimento do Problema**

Como enfatizado anteriormente, é crucial fornecer aos clientes uma plataforma segura e abrangente que atenda às suas necessidades tanto na venda quanto na organização do evento.

Nesse sentido, a interface inicial será diferenciada para organizadores e usuários que desejam adquirir ingressos. A página destinada aos organizadores contará com duas seções principais: a tela "Início", que apresentará todos os eventos organizados por eles, e uma área para a criação de novos eventos. Nesta área, os organizadores poderão inserir informações cruciais, como data e local. A página de dados, por sua vez, fornecerá relatórios detalhados sobre os

eventos criados, incluindo a quantidade de ingressos vendidos e a receita gerada.

Para os compradores, a página inicial será projetada para destacar os principais eventos, apresentando promoções com o intuito de despertar o interesse do público. Além disso, a plataforma integrará uma funcionalidade de pesquisa, permitindo que os usuários localizem facilmente eventos específicos por categoria, como shows de rock, pop, entre outros. Também será possível filtrar os eventos por região, levando em consideração a presença de diversas empresas em todo o Brasil.

A área de pagamento da plataforma deve ser abrangente, permitindo que os usuários realizem compras utilizando diversos métodos, tais como cartão de crédito, débito, PIX e boleto bancário, entre outros. Além disso, ao optar pelo pagamento com cartão de crédito, será recomendado aos usuário que considerem a utilização do cartão virtual como uma medida adicional para reforçar a segurança da transação.

### **3. Estratégia de atuação**

#### **5W2H**

Para este projeto será adotado o método 5W2H, um método de gestão utilizado para a elaboração de planos de ação de maneira estruturada e detalhada. A sigla 5W2H representa What (O quê), Why (Por quê), Where (Onde), When (Quando), Who (Quem), How (Como) e How much (Quanto custa). Essa metodologia é valiosa para uma execução eficiente e bem delineada das atividades, proporcionando uma compreensão do processo.

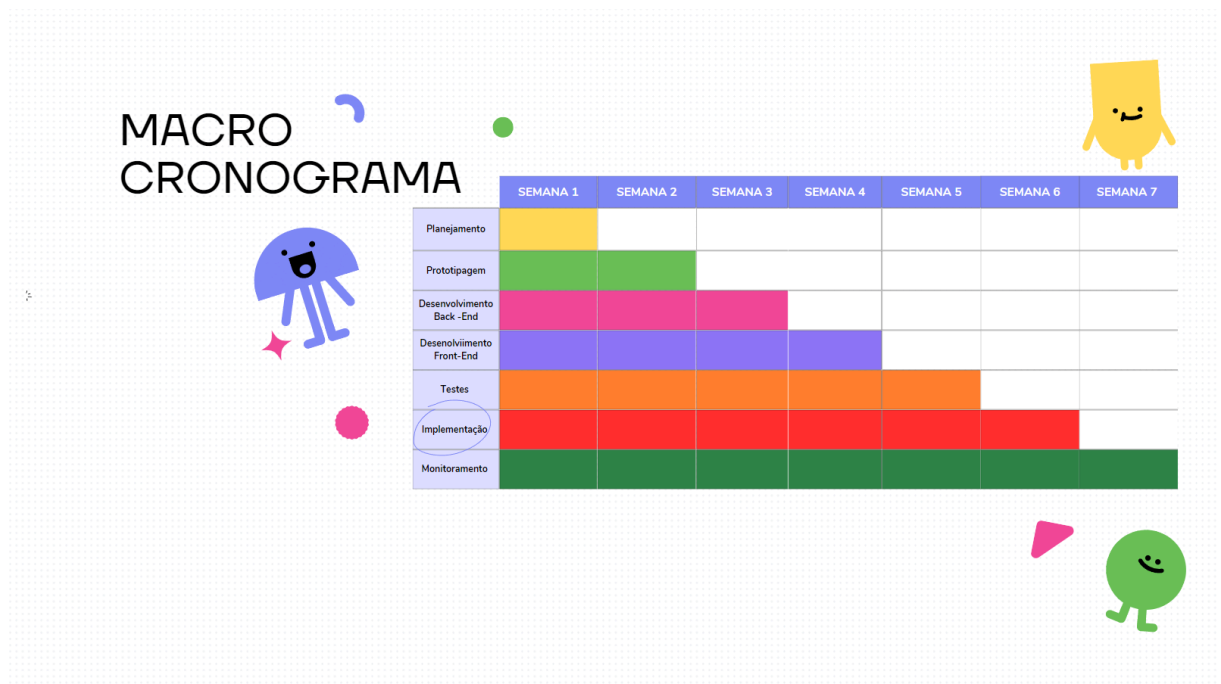
#### **Kanban**

Este método utiliza as tarefas em cartões físicos ou digitais, organizando-as em colunas que representam as diversas etapas do processo. O termo tem origem japonesa e remete a cartões ou quadros de sinais. Essa abordagem proporciona uma visualização clara e eficaz da distribuição de tarefas e prazos, contribuindo para uma gestão mais visual e compreensível do fluxo de trabalho.

## Diário do projeto (Notion)

A utilização da plataforma Notion tem a finalidade de documentar e registrar as etapas do processo de desenvolvimento do projeto em uma plataforma chamada Notion. Será designado um membro da equipe para assumir a responsabilidade pela administração. Essa abordagem visa centralizar e organizar as informações de maneira eficiente, garantindo uma gestão mais fluida e acessível do progresso e das atividades do projeto.

### 4. Macro Cronograma



### Lista de Atividades

- Definir os objetivos e requisitos do projeto.
- Realizar pesquisa de mercado e análise da concorrência.
- Elaborar o plano detalhado do projeto, incluindo escopo e cronograma.

- Selecionar a equipe de desenvolvimento e design.
- Criar wireframes e protótipos da interface do usuário.
- Desenvolver o design visual da plataforma.
- Definir o fluxo de navegação e a experiência do usuário.
- Configurar o ambiente de desenvolvimento.
- Desenvolver a lógica de negócios da plataforma.
- Implementar o sistema de gerenciamento de eventos e venda de ingressos.
- Traduzir o Design Visual em código
- Implementar uma interface responsiva e compatível com dispositivos moveis e desktop.
- Integração de Front End e Back End para funcionamento da plataforma
- Implementação de testes para verificação e correção de bugs na usabilidade em diferentes dispositivos e navegadores
- Após lançamento monitorar plataforma para acompanhar desempenho