



**CENTRO UNIVERSITÁRIO CENAC
SANTO AMARO**

Integrantes do grupo:

- **BRUNO HENRIQUE GOUVEIA DA SILVA**
- **MAYRA KEYLLA MARTINS DA SILVA**

Plataforma de Venda de Ingressos Online

CURO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTEGRADOR

São Paulo

2024



Integrantes do grupo:

- BRUNO HENRIQUE GOUVEIA DA SILVA
- MAYRA KEYLLA MARTINS DA SILVA

Plataforma de Venda de Ingressos Online

PROJETO INTEGRADOR

Evandro Carlos Teruel

Trabalho de conclusão de módulo do curso apresentado
ao Centro Universitário Senac – Santo Amaro, como exigência para
aprovação na disciplina de **PROJETO INTEGRADOR: DESENVOLVIMENTO
ESTRUTURADO DE SISTEMAS.**

São Paulo

2024



Integrantes do grupo:

- BRUNO HENRIQUE GOUVEIA DA SILVA
- MAYRA KEYLLA MARTINS DA SILVA

Plataforma de Venda de Ingressos Online

Trabalho de conclusão de módulo do curso apresentado
ao Centro Universitário Senac – Santo Amaro, como exigência para
aprovação na disciplina de **PROJETO INTEGRADOR: DESENVOLVIMENTO ESTRUTURADO DE
SISTEMAS.**

Orientador Prof. Evandro Carlos Teruel

O examinador do trabalho considerou o(a) candidato(a): _____

São Paulo

2024

Resumo

Objetivo do Projeto

O objetivo desse projeto é desenvolver uma plataforma de venda de ingressos online que simplifique o processo de organização de eventos. A plataforma permitirá aos organizadores cadastrar e vender ingressos de forma eficiente, enquanto oferece aos clientes uma experiência de compra segura e conveniente. O objetivo final é contribuir para o sucesso e a satisfação tanto dos organizadores quanto dos participantes dos eventos.

Metodologia do Projeto

A metodologia para desenvolver o projeto envolverá o uso de calendários compartilhados e GitHub para acompanhamento de tarefas. A comunicação será centralizada em mensagens instantâneas (WhatsApp ou discord) e encontros regulares para alinhamento e acompanhamento do progresso. A distribuição de atividades será realizada considerando as habilidades individuais de cada um de Front-End e Back-End, garantindo eficiência na execução das atividades do projeto.

Resultados Alcançados do Projeto

Nosso projeto foi concluído com sucesso e alcançamos os resultados esperados. Aqui estão os destaques:

1. **Objetivo 1:** Nosso primeiro objetivo era permitir que organizadores de eventos cadastrassem seus eventos na plataforma. Conseguimos aumentar a eficiência, superando nossa meta inicial.
2. **Objetivo 2:** O segundo objetivo era desenvolver um processo de compra de ingresso seguro e intuitivo para os clientes. Conseguimos preservar os dados do cliente.
3. **Objetivo 3:** O terceiro objetivo era permitir que o cliente pudesse se cadastrar, excluir sua conta, alterar seus dados e ter acesso aos relatórios. Concluímos esse objetivo com sucesso

Abstract

Project's goal

The objective of this project is to develop an online ticket sales platform that simplifies the process of organizing events. The platform will allow organizers to register and sell tickets efficiently, while offering customers a safe and convenient purchasing experience. The ultimate goal is to contribute to the success and satisfaction of both event organizers and participants.

Project Methodology

The methodology for developing the project will involve the use of shared calendars and GitHub to track tasks. Communication will be centered on instant messaging (WhatsApp or discord) and regular meetings to align and monitor progress. The distribution of activities will be carried out considering the individual skills of each Front-End and Back-End, ensuring efficiency in the execution of project activities.

Project Results Achieved

Our project was completed successfully and we achieved the expected results. Here are the highlights:

- 1 Objective 1:** Our first objective was to allow event organizers to register their events on the platform. We managed to increase efficiency, exceeding our initial goal.
- 2 Objective 2:** The second objective was to develop a safe and intuitive ticket purchasing process for customers. We are able to preserve customer data.
- 3 Objective 3:** The third objective was to allow the customer to register, delete their account, change their data and access reports. We successfully completed this objective

Sumário

1 - Visão Geral do Produto	7
2 - Definição das partes interessadas (stakeholders).....	7
3 - Desenvolvimento do software	8
Conclusão	9
Referências	10

1 - Visão Geral do Produto

A Plataforma de Venda de Ingressos Online é um software desenvolvido com o objetivo de simplificar e otimizar o processo de organização de eventos. Ela oferece uma solução completa para os organizadores de eventos, permitindo-lhes cadastrar e vender ingressos de forma eficiente e segura.

O escopo do software abrange desde a criação do evento e cadastro de ingressos, até a venda e entrega dos ingressos aos clientes. Ele foi projetado para ser intuitivo e fácil de usar, tanto para os organizadores de eventos quanto para os clientes.

A plataforma se destaca por sua segurança e conveniência. Ela oferece uma experiência de compra segura para os clientes, protegendo seus dados e transações. Além disso, ela proporciona conveniência aos organizadores de eventos, permitindo-lhes gerenciar seus eventos de forma eficiente e acompanhar as vendas em tempo real.

Em resumo, a Plataforma de Venda de Ingressos Online serve para facilitar a organização de eventos e a venda de ingressos, contribuindo para o sucesso e a satisfação dos organizadores de eventos, artistas, promotores, e, é claro, os compradores de ingressos. Ela é uma ferramenta indispensável para qualquer organizador de eventos que busca eficiência e sucesso em suas atividades.

2 - Definição das partes interessadas (stakeholders)

1. **Clientes:** Os compradores de ingressos e usuários da plataforma.
2. **Equipe interna:** Desenvolvedores, designers, gerentes de projeto e outros membros da equipe envolvidos na criação e manutenção da plataforma.
3. **Fornecedores:** Empresas que fornecem serviços relacionados à plataforma, como serviços de pagamento ou infraestrutura de servidores.
4. **Investidores e acionistas:** Pessoas ou organizações que investiram financeiramente na plataforma.
5. **Parceiros de marketing e divulgação:** Empresas ou indivíduos que ajudam a promover a plataforma e atrair mais clientes.
6. **Comunidades locais:** Se a plataforma tiver impacto em uma determinada região, as comunidades locais também são stakeholders relevantes.

3 - Desenvolvimento do software

O software foi desenvolvido utilizando a linguagem de programação Java, mais especificamente a tecnologia JSP (JavaServer Pages) para criar a interface de usuário e a lógica de negócios. Além disso, foi utilizado o Sistema Gerenciador de Banco de Dados MySQL para armazenar e gerenciar os dados do sistema.

O desenvolvimento do software seguiu as seguintes etapas:

- **Análise de requisitos:** Foi realizada uma análise detalhada dos requisitos do sistema, incluindo a definição das funcionalidades e do modelo de dados.
- **Desenvolvimento da interface de usuário:** Foi criada a interface de usuário utilizando JSP, HTML, CSS e JavaScript.
- **Desenvolvimento da lógica de negócios:** Foi desenvolvida a lógica de negócios utilizando Java, incluindo a conexão com o banco de dados MySQL.
- **Desenvolvimento do banco de dados:** Foi criado o banco de dados MySQL e foram definidas as tabelas e relações entre elas.
- **Testes e depuração:** Foi realizada uma série de testes e depuração para garantir que o sistema estivesse funcionando corretamente.

O software foi publicado no GitHub e pode ser acessado através do link: <https://github.com/BrunoHenriqueGouveia/Projeto-Integrador-Conclusao-1-Semestre-2024-Senac.git>

Conclusão

Conseguimos concluir com sucesso os objetivos esperados. No entanto, encontramos alguns desafios ao longo do caminho. Tivemos dificuldades em **armazenar imagens no banco de dados** e em **gerar o QR Code para os ingressos**.

Para evoluir ainda mais, temos algumas sugestões. **Promover os eventos nas redes sociais** pode aumentar a visibilidade e atrair mais público. **Fazer parcerias com patrocinadores** pode trazer recursos adicionais e aumentar a credibilidade do evento. Além disso, **campanhas de Email Drip** podem ser uma excelente estratégia para manter o público engajado e informado sobre as atualizações do evento.

Referências

W3Schools [Tutoriais Web Online W3Schools](#).

Canal: Evandro Teruel – Programação na veia [Evandro Teruel - Programação na veia - YouTube](#)