

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO

CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

EDUARDA LEAL DE CARVALHO

PARTY MATCH: aplicativo mobile para organização de eventos

RIO DE JANEIRO

2025

EDUARDA LEAL DE CARVALHO

PARTY MATCH

Aplicativo mobile para organização de eventos

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Instituto de Computação da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Ciência da Computação.

Orientador: Profa. Juliana Baptista dos Santos França

RIO DE JANEIRO

CIP - Catalogação na Publicação

C331p Carvalho, Eduarda Leal de
PARTY MATCH Aplicativo mobile para organização de
eventos / Eduarda Leal de Carvalho. -- Rio de
Janeiro, 2025.
102 f.

Orientadora: Juliana Baptista dos Santos França .
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto
de Computação, Bacharel em Ciência da Computação,
2025.

1. Aplicativo móvel. 2. Organização de eventos. 3.
Desenvolvimento de software. 4. Fornecedores de
serviços. 5. Usabilidade. I. França , Juliana
Baptista dos Santos, orient. II. Título.

EDUARDA LEAL DE CARVALHO

PARTY MATCH

Aplicativo mobile para organização de eventos

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Instituto de Computação da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Ciência da Computação.

Aprovado em 06 de outubro de 2025.

BANCA EXAMINADORA:

Juliana Baptista dos Santos França
D.Sc. (UFRJ)

Adriana Santarosa Vivacqua
D.Sc. (UFRJ)

Eldanae Nogueira Teixeira
D.Sc. (UFRJ)

RESUMO

A organização de eventos é um desafio constante na vida moderna, especialmente para pessoas com rotinas cada vez mais aceleradas. Além disso, fornecedores de serviços para eventos enfrentam dificuldades em alcançar clientes de forma eficiente. O presente trabalho tem como objetivo desenvolver o Party Match, um aplicativo mobile que conecta usuários a fornecedores de serviços no setor de eventos, oferecendo uma solução acessível, prática e intuitiva. O aplicativo busca facilitar o planejamento de eventos e celebrações de pequeno até grande porte, centralizando tarefas como a busca por fornecedores, solicitação de orçamentos, gerenciamento de convidados, controle de orçamento e acompanhamento de tarefas. A construção do projeto seguiu uma metodologia estruturada em fases, que incluíram levantamento de requisitos, prototipação, desenvolvimento e avaliação com usuários. Para o processo de desenvolvimento do software, foi adotada metodologia ágil Scrum, que permitiu a entrega incremental e adaptativa das funcionalidades. Espera-se como resultado a criação de uma plataforma funcional que promova a facilidade, a eficiência e a organização de eventos, beneficiando tanto usuários quanto fornecedores e contribuindo para a área de desenvolvimento de software com foco em aplicativos móveis e marketplaces de serviços.

Palavras-chave: aplicativo móvel; organização de eventos; planejamento de eventos; fornecedores de serviços; usabilidade; desenvolvimento de software; marketplace.

ABSTRACT

Event organization is a constant challenge in modern life, especially for individuals with increasingly fast-paced routines. Furthermore, party service providers face challenges in efficiently reaching their clients. This work aims to develop Party Match, a mobile application that connects users with service providers in the event industry, offering an accessible, practical, and intuitive solution. The application aims to simplify the planning of small, medium, and even large-scale parties and celebrations by centralizing tasks such as supplier searches, quote requests, guest management, budget control, and task tracking. The project's construction followed a structured methodology composed of phases, including requirements gathering, prototyping, development, and user validation. For the software development process, the Scrum agile methodology was adopted, enabling the incremental and adaptive delivery of features. The expected outcome is the creation of a functional platform that promotes ease, efficiency, and organization in event planning, benefiting both users and providers, and contributing to the field of software development with a focus on mobile applications and service marketplaces.

Keywords: mobile Application; event organization; party planning; service providers; usability; software development; marketplace.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Gráfico de intenção de uso do organizador	31
Figura 2 - Gráfico de intenção de uso do fornecedor.....	32
Figura 3 - Fluxo de Autenticação e Cadastro de Usuário	34
Figura 4 - Fluxo de Exploração e Busca por Fornecedores	35
Figura 5 - Tela de visualização de um anúncio	36
Figura 6 - Fluxo de interações no anúncio	37
Figura 7 - Exemplo de e-mail de solicitação de orçamento enviado ao fornecedor ...	37
Figura 8 - Fluxo de coleções e anúncios favoritos	38
Figura 9 - Fluxo de gerenciamento de Eventos e Acesso às ferramentas	38
Figura 10 - Tela das ferramentas para gerenciamento de eventos	39
Figura 11 - Tela do perfil.....	40
Figura 12 - Etapas do Formulário de cadastro e vitrine do fornecedor.....	41
Figura 13 - Fluxo de gerenciamento de anúncios e clientes	42
Figura 14 - Fluxo de avaliações pendentes e avaliação para fornecedor	42
Figura 15 - Fluxo de avaliações pendentes e avaliação para cliente	43
Figura 16 - Identidade visual do Party Match.....	43
Figura 17 - Gráfico de satisfação dos usuários com as telas do protótipo	45
Figura 18 - Gráfico de intenção de uso do aplicativo Party Match	46
Figura 19 - Gráfico de percepção de usabilidade do protótipo.....	46
Figura 20 - Diagrama da arquitetura do sistema	47
Figura 21 - Diagrama Entidade-Relacionamento	48

LISTA DE SIGLAS

API – Application Programming Interface (Interface de Programação de Aplicações)

APK – Android Package Kit (Pacote de Aplicativo Android)

CRUD – Create, Read, Update, Delete (Criar, Ler, Atualizar, Excluir)

DER – Diagrama Entidade-Relacionamento

EAS – Expo Application Services

GCE – Google Compute Engine

GCP – Google Cloud Platform

GCS – Google Cloud Storage

HTTP – Hypertext Transfer Protocol (Protocolo de Transferência de Hipertexto)

JPA – Java Persistence API

ORDBMS – Object-Relational Database Management System (Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados Objeto-Relacional)

ORM – Object-Relational Mapping (Mapeamento Objeto-Relacional)

PMBOK – Project Management Body of Knowledge (Guia do Conhecimento em Gerenciamento de Projetos)

SQL – Structured Query Language (Linguagem de Consulta Estruturada)

TAM - Technology Acceptance Model (Modelo de Aceitação de Tecnologia)

UI – User Interface (Interface do Usuário)

UX – User Experience (Experiência do Usuário)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1. DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	10
1.2. JUSTIFICATIVA	11
1.3. OBJETIVOS	11
1.3.1. Objetivo geral.....	11
1.3.2. Objetivos específicos	11
1.4. ESTRUTURA DO TEXTO.....	12
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1. EVENTOS	14
2.1.1. O mercado de eventos no brasil.....	14
2.2. METODOLOGIAS ÁGEIS.....	15
2.2.1.Scrum	16
2.2.2.Kanban.....	18
2.3. DESIGN DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX/UI)	18
2.3.1.UX.....	19
2.3.2.UI	19
2.3.3.Personas	20
2.3.4.Protótipo	21
2.4. DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MÓVEIS	21
2.4.1.Arquitetura de software	22
2.4.2.Android	22
2.4.3.React Native	23
2.4.4.Java	24
2.4.5.Banco de dados	25
2.5. COMPUTAÇÃO EM NÚVEM	26
2.5.1.Google Cloud Plataform.....	27
2.6. TRABALHOS RELACIONADOS	28
3. DESENVOLVIMENTO	30
3.1. LEVENTAMENTO DE REQUISITOS.....	30
3.1.1.Personas	32

3.2. PROTOTIPAÇÃO	34
3.2.1. Prototipação	34
3.2.2. Avaliação	44
3.3. PROJETO TÉCNICO.....	46
3.3.1. Arquitetura do software	46
3.3.2. Modelagem do banco de dados	47
3.4. DESENVOLVIMENTO DO SOFTWARE	49
3.4.1. Gestão do projeto	49
3.4.2. Backend.....	51
3.4.3. Frontend.....	52
3.4.4. Banco de dados	53
3.4.5. Infraestrutura e implementação	53
4. AVALIAÇÃO DO APLICATIVO	55
4.1. METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO	55
4.2. ANÁLISE DOS RESULTadoS.....	55
4.2.1. Utilidade percebida	55
4.2.2. Facilidade de uso percebida.....	56
4.3. INTENÇÃO DE USO	56
4.4. DISCUSSÃO GERAL.....	57
5. CONCLUSÃO.....	58
REFERÊNCIAS.....	60
GLOSSÁRIO	63
APÊNDICE A – FORMULÁRIO INICIAL PARA PESQUISA DE INTERESSE DE USUÁRIOS (CLIENTES).....	65
APÊNDICE B – RESPOSTAS DO FORMULÁRIO INICIAL PARA PESQUISA DE INTERESSE DE USUÁRIOS (CLIENTES).....	69
APÊNDICE C – FORMULÁRIO INICIAL PARA PESQUISA DE INTERESSE DE USUÁRIOS (FORNECEDORES).....	72
APÊNDICE D – RESPOSTAS DO FORMULÁRIO INICIAL PARA PESQUISA DE INTERESSE DE USUÁRIOS (CLIENTES).....	75
APÊNDICE E – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DA PROTOTIPAÇÃO.....	78
APÊNDICE F – RESPOSTAS DO FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DA PROTOTIPAÇÃO.	82
APÊNDICE G – PRODUCT BACKLOG.....	86

APÊNDICE H – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DA VIABILIDADE DO APLICATIVO.....	90
APÊNDICE I – RESPOSTA DO FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DA VIABILIDADE DO APLICATIVO.	97

1. INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea impõe um ritmo de vida acelerado, transformando o tempo em um dos recursos mais preciosos. Nesse cenário, a organização de eventos, sejam eles sociais ou corporativos, emerge como uma tarefa complexa que demanda planejamento, pesquisa e gestão detalhada. Para o cliente, a jornada para encontrar fornecedores qualificados é frequentemente fragmentada e insegura; a busca por serviços como buffet, fotografia e decoração se espalha por diversas plataformas digitais e redes sociais, sem um ponto de encontro centralizado que garanta confiança e qualidade. A contratação muitas vezes ocorre "às cegas", gerando incerteza e o risco de comprometer momentos importantes.

A motivação para este trabalho surge, em parte, de experiências pessoais que sublinham essa insegurança. Em um evento particular de grande importância, a falha na pontualidade e na qualidade dos serviços contratados de fotografia e filmagem resultou em registros insatisfatórios e um grande estresse, evidenciando que a contratação de fornecedores é uma aposta com altos riscos emocionais e financeiros. Tais falhas reforçam a percepção de que a falta de um sistema confiável e centralizado afeta diretamente a experiência do organizador.

Por outro lado, fornecedores de serviços para eventos, especialmente os de pequeno e médio porte, enfrentam uma batalha constante por visibilidade e acesso a novos clientes. Profissionais talentosos dependem excessivamente de indicações ou de custosos investimentos em marketing, com canais de comunicação limitados para demonstrar o valor de seu trabalho a um público interessado.

Diante dessa desconexão entre oferta e demanda, o desenvolvimento de aplicativos móveis especializados surge como uma solução inovadora e necessária. Este trabalho propõe a criação do Party Match, um aplicativo mobile que funciona como uma ponte, conectando usuários e fornecedores de forma prática, intuitiva e eficiente. A plataforma foi concebida para não apenas facilitar a busca e a contratação de serviços, mas para centralizar e simplificar o gerenciamento completo da organização de um evento.

1.1. DELIMITAÇÃO DO TEMA

O presente estudo concentra-se no desenvolvimento de um aplicativo mobile, o Party Match, com foco na organização de eventos sociais e corporativos de pequeno e médio porte. O escopo do projeto abrange as necessidades de dois perfis de usuários:

- **Organizadores de Eventos:** Indivíduos responsáveis pelo planejamento de seus próprios eventos, que necessitam de ferramentas para buscar fornecedores, solicitar cotações e gerenciar tarefas, convidados e finanças.
- **Fornecedores de Serviços:** Profissionais e empresas que buscam uma plataforma para divulgar seus serviços, alcançar novos clientes e gerenciar o relacionamento e as avaliações de forma profissional.

O aplicativo se diferencia por oferecer uma solução integrada, que vai desde a descoberta do fornecedor ideal até a gestão detalhada de todas as etapas do planejamento.

1.2.JUSTIFICATIVA

A necessidade de uma plataforma como o Party Match é evidenciada pela lacuna existente no mercado de aplicativos para eventos. Atualmente, grande parte das ferramentas disponíveis é projetada para eventos específicos, como casamentos, negligenciando a vasta demanda por celebrações menores, como aniversários, formaturas e confraternizações.

Essa carência obriga usuários e fornecedores a recorrerem a métodos improvisados e inefficientes, aumentando a complexidade e o estresse envolvidos no processo. O Party Match justifica-se por preencher exatamente essa lacuna, oferecendo uma solução acessível e democrática. Ao centralizar a comunicação e as ferramentas de gestão em um único ambiente, o aplicativo otimiza o tempo, reduz os riscos para os contratantes e amplia as oportunidades de negócio para os fornecedores, gerando valor para todo o ecossistema de eventos.

1.3.OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo geral

O objetivo geral deste trabalho é mitigar a complexidade e a fragmentação no processo de planejamento de eventos, oferecendo uma solução que conecte, de forma centralizada e confiável, organizadores a fornecedores de serviços. Para alcançar este objetivo, será desenvolvida a plataforma mobile Party Match, que servirá como ferramenta para aumentar a agilidade, a confiança e a eficiência nesta interação.

1.3.2. Objetivos específicos

- Desenvolver um sistema de busca centralizado que permita aos usuários encontrar, filtrar e comparar fornecedores por categoria de serviço, localização e faixa de preço.
- Implementar um painel de gerenciamento de eventos, oferecendo ferramentas integradas para controle de orçamento, organização de lista de tarefas e gestão de convidados.
- Estruturar um perfil público para fornecedores, funcionando como uma vitrine digital para a divulgação de seus serviços, com espaço para fotos, descrições detalhadas e informações de contato.
- Estabelecer um sistema de avaliação mútua, no qual organizadores possam avaliar os fornecedores após a conclusão de um evento e vice-versa, fomentando um ecossistema de confiança e transparência.
- Assegurar a proteção dos dados e a privacidade dos usuários por meio da implementação de um sistema de autenticação seguro e da adoção de práticas de segurança da informação.

1.4. ESTRUTURA DO TEXTO

Este trabalho está organizado em quatro capítulos, visando apresentar de forma clara e estruturada todas as etapas de concepção e desenvolvimento do aplicativo Party Match.

- Capítulo 1 - Introdução: Apresenta o contexto do projeto, o problema da complexidade na organização de eventos, a justificativa para a criação de uma solução mobile e os objetivos que nortearam o desenvolvimento.
- Capítulo 2 - Fundamentação Teórica: Revisa os principais conceitos que servem de base para o trabalho, incluindo metodologias ágeis de desenvolvimento de software, princípios de Design de Experiência do Usuário (UX/UI), arquitetura de aplicações móveis e uma análise crítica de trabalhos relacionados.
- Capítulo 3 - Desenvolvimento: Descreve em detalhes a concepção e implementação da solução. São abordados a metodologia de gerenciamento do projeto, a arquitetura do sistema, o modelo do banco de dados e as tecnologias utilizadas no desenvolvimento do backend e frontend.

- Capítulo 4 - Avaliação: Detalha o processo de avaliação da solução proposta. Apresenta a metodologia de testes de usabilidade, a coleta de dados com usuários reais e a análise dos resultados obtidos, discutindo os pontos fortes e as áreas de melhoria identificadas.
- Capítulo 5 - Conclusão: Apresenta os resultados alcançados, discute as limitações do projeto e propõe direções para trabalhos futuros, consolidando as contribuições deste TCC para a área de Engenharia de Software.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. EVENTOS

Um evento pode ser definido como um acontecimento organizado e planeado que reúne um grupo de pessoas num local e tempo específicos para um propósito comum. Pode abranger desde celebrações e festas a conferências, seminários, espetáculos, lançamentos de produtos, eventos desportivos e iniciativas de capacitação. Assim como um projeto, um evento exige planejamento, organização, definição de tarefas e gestão de recursos para que seus objetivos sejam atingidos dentro das limitações de tempo e custo (TRAININGHOUSE, s.d.).

A importância da gestão de eventos reside no ato de gerir o processo de forma alinhada a um objetivo específico, envolvendo as etapas de planejamento, organização, direção e controle (MOURA, s.d.). A gestão eficaz é o que garante que o evento seja estruturado e que as necessidades de todas as partes interessadas sejam atendidas.

2.1.1. O MERCADO DE EVENTOS NO BRASIL

O mercado de eventos no Brasil configura-se como um setor estratégico de alta complexidade e significativo impacto econômico (GENTE DE OPINIÃO, 2025). O volume de negócios neste segmento valida a necessidade de soluções tecnológicas como o Party Match, que visam mitigar a complexidade na coordenação da cadeia de fornecedores.

A relevância do setor é evidenciada por suas projeções de crescimento para os próximos anos. O mercado espera um crescimento de 12% em 2025, sendo o último trimestre do ano decisivo para a consolidação desses resultados (O TEMPO, 2025). Além disso, a Associação Brasileira dos Promotores de Eventos (ABRAPE) projeta que o consumo do setor deve atingir R\$ 141,1 bilhões em 2025, o que demonstra a força do setor, o que representa um patamar de faturamento consolidado cerca de 60% acima dos níveis pré-pandemia (CARTA CAPITAL, 2025).

O crescimento do mercado de eventos também se traduz na expansão da demanda por profissionais qualificados (GENTE DE OPINIÃO, 2025) e na geração de empregos. A ABRAPE estima que o setor deverá gerar 4,305 milhões de postos de trabalho em 2025, com um aumento projetado no número de empresas, que deve chegar a 103,1 mil negócios no ano (ABRAPE, 2025).

Este cenário de alta movimentação financeira e grande volume de empregos confirma o papel do setor como motor econômico e reforça a oportunidade de mercado para uma plataforma digital que simplifique o processo de conexão entre organizadores e fornecedores.

2.2.METODOLOGIAS ÁGEIS

As metodologias ágeis surgiram como resposta direta às limitações dos modelos convencionais. Abordagens tradicionais eram frequentemente criticadas por sua rigidez, burocracia e forte ênfase em documentação extensiva, o que as tornava lentas e pouco adaptáveis às mudanças de requisitos que são comuns em projetos de software.

Essa necessidade de mudança foi formalizada em 2001, quando dezessete desenvolvedores de software se reuniram para consolidar suas experiências. Desse encontro, como detalham Hazzan e Dubinsky (2008), nasceu o Manifesto para o Desenvolvimento Ágil de Software, uma resposta direta aos processos rígidos aplicados nas décadas anteriores. O manifesto estabelece quatro valores fundamentais que redefinem as prioridades no desenvolvimento de software:

- Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas.
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos.
- Responder a mudanças mais que seguir um plano.

Para dar suporte a estes valores, foram definidos doze princípios que orientam as práticas ágeis. Misra et al. (2012) destacam que esses princípios incluem desde a satisfação do cliente com entregas contínuas e a aceitação de mudanças em qualquer fase, até a colaboração diária entre as áreas de negócio e desenvolvimento. A filosofia ágil também ressalta a importância de construir projetos em torno de indivíduos motivados, a eficácia da comunicação face a face, e a busca contínua pela excelência técnica, simplicidade e auto-organização das equipes como pilares para a agilidade e eficácia.

A partir dessa filosofia, surgiram diversos frameworks que se tornaram populares por atender à necessidade de adaptação em cenários dinâmicos, entregando produtos com maior qualidade e menor tempo de resposta, como apontam Bhavsar et al. (2020). O Guia PMBOK (2021) reforça essa ideia, ressaltando que as abordagens ágeis são, por natureza, iterativas e incrementais, geralmente operando em ciclos curtos de uma a duas semanas e com entregas

frequentes de software funcional, o que contribui para uma comunicação contínua com o cliente.

2.2.1. Scrum

Dentre os diversos frameworks ágeis existentes, o Scrum se destaca por sua simplicidade e efetividade. Formalizado por Schwaber e Sutherland (2013), o Scrum organiza o trabalho em ciclos curtos e iterativos chamados Sprints, que geralmente duram de uma a quatro semanas. Essa abordagem promove a inspeção contínua, a adaptação do processo e a transparência entre os membros da equipe. Sua popularidade se dá pela clareza de seus papéis, artefatos e cerimônias, que tornam a gestão do trabalho mais tangível e adaptável às mudanças do projeto.

A metodologia é sustentada por três pilares essenciais, conforme explicam Schwaber e Sutherland (2013): transparência, que garante que os aspectos significativos do processo sejam visíveis; inspeção, que envolve a verificação frequente dos artefatos e do progresso para detectar variações indesejadas; e adaptação, que exige o ajuste do processo assim que um desvio é identificado.

Bhavsar et al. (2020) destacam que o Scrum, por ser uma abordagem iterativa e incremental baseada na teoria de controle de processos, é amplamente utilizado por sua capacidade de facilitar a entrega contínua de valor. Sua popularidade também se deve à clareza de sua estrutura, que torna a gestão do trabalho mais tangível e colaborativa. Para isso, o framework define claramente três papéis, três artefatos e cinco eventos principais.

O Time Scrum é composto pelo Product Owner, o Time de Desenvolvimento e o Scrum Master (Schwaber e Sutherland, 2013). O Product Owner é o responsável por maximizar o valor do produto, gerenciando o Product Backlog. O Scrum Master é responsável por garantir que o Scrum seja entendido e aplicado. Já o Time de Desenvolvimento é composto por profissionais multidisciplinares que transformam as histórias de usuário em incrementos de software funcional. Essa divisão de papéis, como descreve Bhavsar et al. (2020), evita a sobreposição de responsabilidades e promove a autonomia da equipe, com cada papel tendo uma função estratégica para que o trabalho avance de maneira eficaz.

O Scrum utiliza três artefatos principais: Product Backlog, Sprint Backlog e Incremento. Schwaber e Sutherland (2013) explicam que, Product Backlog (Backlog do Produto) é uma lista ordenada de tudo o que é necessário no produto, sendo a única fonte de requisitos. A partir dele,

é criado o Sprint Backlog (Backlog da Sprint), que é o conjunto de itens selecionados para uma Sprint, juntamente com o plano para entregar o resultado. Por fim, o incremento é a soma de todos os itens do Backlog do Produto concluídos durante uma Sprint e o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores. Ao final de cada ciclo, o novo incremento deve estar em um estado "Pronto", ou seja, utilizável e potencialmente publicável.

O trabalho dentro de cada ciclo é estruturado pelos cinco eventos do Scrum, todos com duração máxima (time-boxed), como detalhado por Schwaber e Sutherland (2013):

- A Sprint: É o coração do Scrum, um ciclo de um mês ou menos durante o qual um incremento "Pronto" e potencialmente utilizável é criado. Uma nova Sprint inicia-se imediatamente após a conclusão da anterior.
- Sprint Planning (Planejamento da Sprint): Ocorre no início da Sprint para definir o que pode ser entregue no próximo incremento (a meta da Sprint) e como o trabalho será realizado.
- Daily Scrum (Reunião Diária): Uma reunião diária de 15 minutos para o Time de Desenvolvimento sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas 24 horas, inspecionando o progresso em direção à meta da Sprint.
- Sprint Review (Revisão da Sprint): Acontece ao final da Sprint para inspecionar o incremento e adaptar o Product Backlog se necessário, em uma reunião de trabalho colaborativa entre o Time Scrum e as partes interessadas.
- Sprint Retrospective (Retrospectiva da Sprint): É a oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si mesmo e criar um plano de melhorias a ser implementado na próxima Sprint.

É importante ressaltar que, por se tratar de um projeto acadêmico desenvolvido individualmente, o framework Scrum foi adaptado para a realidade de uma "equipe de uma pessoa só". Nessa instanciação, a desenvolvedora assume simultaneamente os papéis de Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento. Ritos que pressupõem a interação de uma equipe, como a Daily Scrum, foram simplificados para um controle pessoal de progresso, e as reuniões de Revisão e Retrospectiva foram conduzidas como sessões de autoanálise crítica ao final de cada ciclo, garantindo que os princípios de inspeção e adaptação fossem mantidos, ainda que em um contexto de desenvolvimento individual.

2.2.2. Kanban

Embora o Kanban seja uma metodologia ágil completa, sua ferramenta mais conhecida e amplamente utilizada é o quadro Kanban, um artefato visual para gerenciamento do fluxo de trabalho. Os times ágeis de software geralmente usam ferramentas de quadro kanban para acompanhar visualmente o progresso de projetos (Santos et al., 2024).

Independentemente de seu formato ser físico ou virtual, o quadro é composto por colunas que indicam o status das tarefas e por cartões que descrevem o trabalho a ser executado. As colunas mais comuns seguem os rótulos "A Fazer" (To Do), "Em Andamento" (Doing) e "Concluído" (Done), indicando, respectivamente, as tarefas pendentes, as que estão sendo executadas e as que foram finalizadas (Santos et al., 2024). Cada cartão, por sua vez, contém um título que informa o objetivo da tarefa e pode ser enriquecido com etiquetas, símbolos ou outras informações que fornecem detalhes visuais sobre o trabalho.

O principal benefício do quadro Kanban é sua capacidade de tornar o progresso visível, permitindo que a equipe acompanhe o fluxo de trabalho de forma direta e precisa, o que auxilia na tomada de decisões. Shafiq e Inayat (2017), explicam que essa transparência sobre a alocação de trabalho melhora a comunicação e a colaboração entre os membros da equipe, que passam a ter uma maior ciência sobre as atividades uns dos outros. Essa clareza visual é especialmente útil, onde os times, muitas vezes com pouca experiência, precisam gerenciar suas tarefas e manter uma boa comunicação.

No contexto deste projeto, o quadro Kanban foi utilizado como um artefato de apoio dentro da estrutura Scrum. Ele serviu como a representação visual do Sprint Backlog, permitindo o acompanhamento claro das tarefas planejadas para cada ciclo, desde sua concepção até a conclusão. Essa abordagem alinha-se perfeitamente com o pilar de transparência do Scrum, tornando o gerenciamento das atividades mais tangível e eficiente.

2.3. DESIGN DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX/UI)

Design de experiência do usuário é a criação e sincronização dos elementos que afetam a experiência dos usuários com uma determinada empresa, com a intenção de influenciar suas percepções e comportamento (Unger e Chandler, 2012). Os autores também explicam que esses elementos abrangem desde produtos tangíveis e embalagens até interfaces digitais, como sites e aplicativos de celular. Para o contexto de projetos digitais, o foco do UX/UI Design é projetar

experiências interativas como websites e aplicações de software. Um bom projeto de UX/UI deve levar em conta os objetivos de negócio, as necessidades dos usuários do produto e as limitações técnicas, de orçamento ou de tempo que podem afetar a viabilidade dos recursos.

2.3.1. UX

A Experiência do Usuário (UX) é a disciplina focada em como as pessoas se sentem ao usar um produto, sistema ou serviço. Conforme explicam Tidwell et al. (2020), o bom design de UX não começa com telas, mas sim com a compreensão das pessoas: como elas são, por que usam um determinado software e como podem interagir com ele.

Um dos conceitos centrais em UX é a usabilidade. Steve Krug (2014), uma referência na área, define que um produto com boa usabilidade significa que "uma pessoa de habilidade e experiência medianas (ou até abaixo da média) consegue descobrir como usar a coisa para realizar algo sem que isso seja mais problemático do que vale a pena". Para alcançar isso, o profissional de UX atua em diversas frentes, que, de acordo com Unger e Chandler (2012), podem incluir os papéis de:

- Arquiteto de Informação: Responsável por criar modelos para a estrutura da informação e usá-los para projetar uma navegação e categorização de conteúdo que sejam amigáveis ao usuário.
- Designer de Interação: Responsável por definir o comportamento de um site ou aplicativo de acordo com as ações do usuário, incluindo fluxos através de múltiplas telas e a interatividade dentro de uma tela específica.
- Pesquisador de Usuários: Responsável por fornecer insights sobre as necessidades dos usuários finais, com base em informações geradas ou validadas por meio de pesquisa direta com eles.

2.3.2. UI

A Interface do Usuário (UI) é a parte do produto com a qual o usuário interage diretamente. Enquanto o UX trata da jornada e da sensação geral, o UI se concentra na aparência e no funcionamento dos elementos da tela.

Tidwell et al. (2020) afirmam que o design visual "pode fazer ou quebrar a usabilidade de um produto e a confiança na sua marca". Em um modelo de design em camadas, a UI é a

camada de apresentação final, construída sobre a arquitetura da informação e a funcionalidade de interação. Atualmente, o design de UI é abordado através de sistemas de componentes.

Os mesmos autores definem que "Sistemas de UI, ou sistemas de design de UI, são sistemas de estilos e padrões que ajudam designers, desenvolvedores e parceiros de uma empresa a manter a qualidade e a consistência na aparência e comportamento de seus produtos de software". O design de UI agora inclui a ideia de projetarmos um sistema de componentes flexíveis e reutilizáveis para montar interfaces para quase qualquer tela ou dispositivo. Essa abordagem, que Tidwell et al. (2020) identificam como Atomic Design, que organiza os componentes da interface em uma hierarquia:

- Átomos: Os blocos de construção mais básicos, como um campo de texto, um rótulo ou uma cor.
- Moléculas: Agrupamentos de dois ou mais componentes atômicos para formar um elemento funcional, como um campo de busca com rótulo e botão.
- Organismos: Coleções de moléculas que formam objetos complexos, como o cabeçalho de um site, que pode conter o logo, a navegação principal e a busca.
- Templates e Páginas: Estruturas que organizam os organismos para formar telas completas, preenchidas com conteúdo real.

2.3.3. Personas

Unger e Chandler (2012) definem personas como "documentos que descrevem usuários-alvo típicos". São personagens fictícios, mas baseados em pesquisa, que representam os diferentes grupos de usuários que podem utilizar um produto. O principal objetivo de criar personas é "ajudar a focar em usuários representativos", servindo como uma ferramenta para resolver conflitos e tomar decisões de design e desenvolvimento.

Os autores fazem uma distinção importante entre personas de marketing, que "modelam motivações de compra", e personas interativas, que são "modeladas em direção a comportamentos de uso". Para projetos de UX/UI, o foco está nas personas interativas. Elas devem ser apoiadas por pesquisa com usuários para que representem com precisão o público-alvo. Segundo Unger & Chandler (2012), os requisitos mínimos de conteúdo para uma persona incluem:

- Foto: Para dar um rosto à persona, preferencialmente uma foto de aparência natural.
- Nome: Para humanizar o conjunto de dados e facilitar a referência.

- Idade, Localização e Ocupação: Detalhes demográficos que adicionam autenticidade e contexto.
- Biografia: Uma narrativa que transforma os dados da pesquisa em uma história convincente, descrevendo o dia a dia, os objetivos e as frustrações da persona.

2.3.4. Protótipo

De acordo com Unger & Chandler (2012), a prototipagem é "o ato de criar, imitar ou testar toda ou parte da funcionalidade de um aplicativo ou site com os usuários".

Os autores enfatizam que é fundamental entender que a prototipagem é um processo, não um artefato; seu resultado final são feedbacks acionáveis para aprimorar e melhorar o design". Um protótipo é uma versão simulada ou de baixa fidelidade de um produto, usada para testar e validar conceitos e funcionalidades antes do investimento em desenvolvimento completo.

Existem diferentes níveis de fidelidade em protótipos, e Unger & Chandler (2012) explicam que a escolha depende do objetivo, do público e dos recursos disponíveis:

- Protótipo de Papel: É uma abordagem de baixa fidelidade que utiliza materiais simples como papel, canetas e tesouras. É um método "rápido e barato" para obter feedback sobre um design, permitindo revisões rápidas entre os testes. A simplicidade deste método é reforçada por Steve Krug (2014), que aponta a validade de testar com "esboços de um novo design".
- Protótipo Digital: Pode variar de um protótipo de baixa fidelidade, que se parece com wireframes, a um protótipo de alta fidelidade, que representa realisticamente o sistema final. Ferramentas digitais como PowerPoint ou Keynote, Acrobat, Visio, Omnigraffle, Axure, HTML, Figma podem ser usadas para criar interatividade e simular fluxos de navegação.

2.4. DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MÓVEIS

O desenvolvimento de aplicações móveis representa uma mudança radical na indústria, impulsionada pela introdução e evolução dos smartphones. Segundo Hammershøj et al. (2010), a enorme penetração de dispositivos móveis e o avanço da banda larga móvel são fatores cruciais que habilitam o surgimento de novas aplicações e serviços. Esta transformação marca

uma transição de modelos de serviço verticalmente integrados e centrados na operadora para "modelos centrados no dispositivo", onde o utilizador ganha acesso a um ecossistema de aplicações através das lojas de aplicativos.

De acordo com Verma et al. (2014), uma aplicação móvel moderna que troca dados pela rede é tipicamente composta por dois elementos principais: um componente móvel, que é o software residente no dispositivo do utilizador, e um componente de servidor, que se comunica com o componente móvel a partir da infraestrutura de um provedor de serviços de aplicação. A comunicação entre estas duas partes é regida por um conjunto de convenções chamado protocolo de comunicação, sendo o HTTP um dos mais utilizados.

2.4.1. Arquitetura de software

A arquitetura predominante para aplicações móveis conectadas é o modelo cliente-servidor. Conforme explicam Verma et al. (2014), esta arquitetura decompõe a aplicação em dois componentes distintos: o cliente, que é a aplicação executada no dispositivo móvel, e o servidor, que é o software executado remotamente em um data center. A comunicação entre eles atravessa múltiplas redes, incluindo a rede celular e a Internet, para alcançar o servidor.

Neste paradigma, o dispositivo móvel atua como o cliente, cuja principal função é interagir com o utilizador e iniciar a comunicação. É o cliente que envia pedidos para o servidor a fim de obter ou enviar dados. O componente servidor, por sua vez, é responsável por aguardar e processar os pedidos dos clientes, executar a lógica de negócios, aceder a bases de dados e enviar as respostas de volta.

2.4.2. Android

O Android é um sistema operativo de código aberto projetado para que qualquer fabricante de dispositivo móvel possa utilizá-lo. Conforme detalhado por Haseman (2008), o desenvolvimento de aplicações para Android é feito predominantemente na linguagem Java, e um bom domínio desta linguagem é um pré-requisito para o desenvolvedor. Segundo Haseman (2008), a arquitetura de uma aplicação Android é definida por quatro blocos de construção essenciais:

- Activity (Atividade): É o componente mais básico, representando uma única tela com uma interface de utilizador. Uma aplicação pode ser composta por múltiplas atividades,

e o seu ciclo de vida é gerido por métodos como onCreate, onStart, onResume, entre outros.

- Intent Receiver (Recetor de Intenção): É um objeto reativo, projetado para ser leve e aguardar por ações de intenção (Intent) específicas, como o recebimento de uma mensagem SMS, sem consumir muitos recursos do sistema.
- Service (Serviço): Um processo que roda em segundo plano, sem interface de utilizador, ideal para funcionalidades que precisam operar de forma independente, como a reprodução de áudio ou transações de rede em segundo plano.
- Content Provider (Provedor de Conteúdo): Uma estrutura de superclasse que gera e armazena dados, permitindo que as informações de uma aplicação sejam partilhadas de forma segura e padronizada com outras aplicações.

2.4.3. React Native

O aumento do número de plataformas móveis, como Android e iOS, torna o desenvolvimento de aplicações nativas separadas para cada sistema uma abordagem ineficiente, tanto em termos de tempo quanto de custos de desenvolvimento. Para solucionar este desafio, segundo Azizah et al. (2021), a implementação de aplicações híbridas tornou-se uma solução mais promissora, pois combina as vantagens das aplicações web e nativas.

Neste contexto, o React Native surge como um dos principais frameworks para o desenvolvimento de aplicações móveis. Conforme descrevem Zhou et al. (2020), o React Native é um framework de desenvolvimento de aplicações móveis multiplataforma, de código aberto, criado e mantido pelo Facebook, que suporta oficialmente as plataformas iOS e Android. A grande vantagem, apontada por Azizah et al. (2021), é a capacidade de criar aplicações para ambas as plataformas compilando um único código-fonte escrito em React.

A base tecnológica do React Native é a linguagem JavaScript, juntamente com uma sintaxe semelhante ao JSX (uma extensão do JavaScript que se assemelha ao HTML) e CSS para estilização. Segundo Zhou et al. (2020), isso permite que um desenvolvedor familiarizado com o desenvolvimento front-end para a web possa dominar o desenvolvimento de aplicações móveis com uma curva de aprendizado reduzida.

A arquitetura do React Native é o seu grande diferencial. Conforme explicado por Azizah et al., o seu princípio de funcionamento é diferente de outras abordagens híbridas mais antigas, como o PhoneGap/Cordova, que são essencialmente baseadas em mobile web. O React

Native não manipula o DOM através de um DOM Virtual como o React para web; em vez disso, ele executa um processo em segundo plano no dispositivo que interpreta o código JavaScript escrito pelo desenvolvedor. Este processo se comunica com a plataforma nativa através de uma ponte assíncrona, serializada e em lote (serialization, asynchronous and batched bridge).

Esta ponte permite que os componentes React encapsulem código nativo existente e interajam diretamente com as APIs nativas do sistema operacional. O resultado é que a aplicação renderiza componentes de interface de utilizador (UI) que são verdadeiramente nativos para cada plataforma (iOS e Android), proporcionando uma aparência e uma experiência de uso que são indistinguíveis de uma aplicação nativa. Esta abordagem, segundo Azizah et al. (2021), resulta em uma performance superior e é um dos motivos pelos quais muitas empresas estão a adotar este framework.

2.4.4. Java

A tecnologia Java é baseada no paradigma de linguagens de programação orientadas a objetos. O Java está atualmente a ganhar popularidade, uma vez que novos desenvolvimentos tecnológicos permitem o uso desta linguagem de programação tanto para aplicações móveis como para intranets (Novac et al., 2023). O Java serve como a espinha dorsal para uma vasta gama de aplicações modernas, incluindo o desenvolvimento do lado do servidor (back-end) para sistemas móveis. Sua fundação e contínua relevância no mercado são bem estabelecidas.

Para construir o back-end de aplicações de forma ágil e robusta, os desenvolvedores frequentemente recorrem a frameworks que otimizam o processo. No ecossistema Java, um dos frameworks mais proeminentes para esta finalidade é o Spring Boot, que foi projetado especificamente para simplificar a criação de aplicações complexas. Mohan e Goswami (2025) definem o Spring Boot é um framework Java de código aberto que simplifica o desenvolvimento de aplicações Java ao fornecer uma abordagem de convenção sobre configuração.

A popularidade do Spring Boot está diretamente ligada aos benefícios herdados do framework Spring, no qual ele se baseia, que oferece um conjunto poderoso de ferramentas para o desenvolvimento de aplicações empresariais. Novac et al. (2023) explicam que o Spring é muito popular por diversas razões:

- A abordagem de Injeção de Dependência do Spring incentiva a escrita de testes de código.
- Fácil de usar e com fortes capacidades de gestão de transações de banco de dados.
- O Spring simplifica a integração com outros frameworks Java, como JPA / Hibernate ORM, Struts / JSF / etc., frameworks Web.
- Framework Web MVC para a construção de aplicações web.

Essas características, combinadas, fazem do Spring Boot uma escolha estratégica para desenvolver o componente de servidor de uma aplicação móvel, garantindo que o back-end seja testável, fácil de manter e capaz de se integrar com diversas tecnologias, ao mesmo tempo que gerencia de forma eficiente as interações com o banco de dados.

2.4.5. Banco de dados

Um SGBD pode ser definido como "uma coleção de programas que permite aos usuários criar e manter um banco de dados" (Elmasri e Navathe, 2011), facilitando a definição, construção e manipulação de dados. Os bancos de dados relacionais (SQL), como o PostgreSQL, estruturam os dados em tabelas com esquemas predefinidos, onde cada relação "é semelhante a uma tabela de valores" (Elmasri e Navathe, 2011). Esta abordagem é amplamente reconhecida por garantir a integridade dos dados e oferecer um forte suporte a consultas complexas e transações seguras.

Para este projeto, foi selecionado o PostgreSQL, um SGBD que exemplifica a robustez do modelo relacional e o combina com funcionalidades avançadas. Sua origem e natureza de código aberto são fatores importantes que contribuíram para sua ampla adoção. Conforme definem Jiehai e Wei (2010), o PostgreSQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados objeto-relacional (ORDBMS) baseado no POSTGRES, desenvolvido no Departamento de Ciência da Computação da Universidade da Califórnia, em Berkeley.

Além da sua base sólida e do desenvolvimento contínuo pela comunidade, o PostgreSQL destaca-se pela sua capacidade de lidar com tipos de dados complexos, indo além do que muitos outros SGBDs de código aberto oferecem. Nesse sentido, Jiehai e Wei (2010) apontam que, comparado com outros bancos de dados de código aberto, o PostgreSQL pode suportar o armazenamento de dados espaciais em um grau mais elevado.

Essa capacidade de gerenciar dados não convencionais, como os dados espaciais, demonstra a sua flexibilidade e poder. Essas características o tornam uma escolha versátil e confiável para o componente de servidor (back-end), garantindo a integridade e a performance necessárias para suportar as operações da aplicação móvel.

2.5.COMPUTAÇÃO EM NUVEM

Segundo Borra (2024), a computação em nuvem revolucionou a forma como as empresas gerenciam e utilizam os recursos computacionais, oferecendo escalabilidade, flexibilidade e eficiência de custos. De acordo com Noviani et al. (2022), em termos básicos, a computação em nuvem consiste na entrega e organização de servidores, armazenamento, bancos de dados, programas de computador, análises e insights pela internet para fornecer recursos mais rápidos, adaptáveis e econômicos. Borra (2024) complementa que este modelo permite que as empresas acessem e utilizem recursos computacionais pela internet, eliminando a necessidade de investimentos iniciais em infraestrutura física.

Uma das principais características, conforme aponta Borra (2024), é a flexibilidade que permite às empresas ampliar ou reduzir os recursos de acordo com a demanda, otimizando a eficiência e os custos. Noviani et al. (2022) explicam que a computação em nuvem possibilita a distribuição de capacidades de processamento, aplicação e armazenamento entre muitos sistemas de computadores remotos, onde os recursos de TI são utilizados e liberados conforme as necessidades da internet.

Do ponto de vista financeiro, Noviani et al. (2022) afirmam que o surgimento da computação em nuvem oferece uma nova maneira de cortar os custos de desenvolvimento de software e que os clientes pagam pelo serviço que desejam utilizar, o que lhes permite gerenciar seus custos operacionais para um negócio mais lucrativo. Gupta et al. (2021) reforçam que a economia de custos é uma de suas principais características, envolvendo custos de hardware, software, manutenção, energia e rede. O modelo "pay as you go" (pague pelo que usar) é descrito por Noviani et al. (2022) como uma opção eficiente para utilizar serviços como IaaS (Infraestrutura como Serviço), PaaS (Plataforma como Serviço) e SaaS (Software como Serviço).

2.5.1. Google Cloud Platform

Conforme explica Borra (2024), o Google Cloud Platform (GCP) se estabeleceu como um dos principais provedores no campo da computação em nuvem, conhecido por sua infraestrutura robusta e um conjunto abrangente de serviços. O autor relata que o GCP entrou no mercado em 2008 com o lançamento do Google App Engine, marcando o passo inicial do Google no fornecimento de soluções de infraestrutura em nuvem escaláveis. Uma vantagem estratégica, apontada por Borra (2024), é que a plataforma se beneficia da infraestrutura global do Google, que sustenta produtos como a Busca e o YouTube, garantindo alta disponibilidade e confiabilidade.

Borra (2024) destaca que o GCP é reconhecido por sua vasta gama de ofertas, que incluem recursos de computação escaláveis, soluções de armazenamento robustas, capacidades avançadas de machine learning e ferramentas sofisticadas de análise de dados. Os serviços são organizados em domínios críticos como computação, armazenamento, bancos de dados, redes, análise de big data, machine learning e ferramentas para desenvolvedores. De forma semelhante, Gupta et al. (2021) listam os serviços fornecidos pelo GCP, incluindo armazenamento, big data, bancos de dados, análises, IA em nuvem, rede, computação móvel e segurança.

Borra (2024) detalha alguns dos serviços mais proeminentes do GCP:

- Serviços de Computação: No centro das ofertas de computação está o Google Compute Engine (GCE), que fornece máquinas virtuais (VMs) escaláveis com configurações flexíveis. Complementando, o Google Kubernetes Engine (GKE) simplifica a orquestração de aplicações em contêineres para garantir escalabilidade.
- Serviços de Armazenamento: O Google Cloud Storage oferece armazenamento de objetos altamente durável e disponível, permitindo o armazenamento e a recuperação de dados globais com baixa latência.
- Big Data e Analytics: Para análise de dados, Borra (2024) aponta que o BigQuery é um data warehouse sem servidor, otimizado para consultas rápidas em grandes volumes de dados, ideal para inteligência de negócios.
- Machine Learning e IA: O autor menciona ainda a AI Platform, que facilita o desenvolvimento, o treinamento e a implantação de modelos de machine learning em escala.

Em resumo, como aponta Borra (2024), seja otimizando operações com ferramentas de análise de dados, criando modelos inovadores de machine learning ou escalando a infraestrutura com serviços como o Compute Engine e o Kubernetes Engine, o GCP oferece uma plataforma versátil e confiável para empresas modernas.

2.6. TRABALHOS RELACIONADOS

A análise de trabalhos e produtos já existentes no mercado é fundamental para posicionar o Party Match e identificar o seu diferencial competitivo. A escolha dos concorrentes, como GetNinjas¹, o Casamentos.com.br² e o Weddi³, foi pautada em critérios de popularidade e relevância no mercado digital brasileiro, em alinhamento com a proposta do projeto.

Especificamente, esses aplicativos e plataformas foram selecionados por serem os principais resultados em ferramentas de pesquisa e lojas de aplicativos móveis (App Store e Google Play) ao buscar por termos relacionados à contratação de serviços e planejamento de eventos. A alta visibilidade e o volume de usuários desses serviços indicam que eles representam as soluções mais consolidadas e, consequentemente, os maiores concorrentes diretos ou indiretos da idealização do Party Match.

A seguir, será apresentada uma análise comparativa (benchmarking) entre o Party Match e esses sistemas, com o objetivo de identificar as lacunas nas soluções existentes e destacar a forma como a proposta deste trabalho de conclusão de curso busca inovar e atender as necessidades dos usuários de maneira mais eficaz.

Um dos maiores marketplaces de serviços no Brasil é o GetNinjas, que abrange uma vasta gama de categorias, incluindo eventos. Embora sua principal fortaleza seja a ampla variedade de profissionais e o alcance nacional, sua abordagem genérica se mostra uma limitação para a organização de eventos, pois carece de ferramentas de gestão específicas, como controle de orçamento ou lista de convidados. Além disso, seu modelo de negócio restringe a autonomia do cliente: em vez de permitir a livre navegação e comparação entre fornecedores,

¹ GETNINJAS. GetNinjas. Disponível em: <https://www.getninja.com.br/>. Acesso em: 15 agosto 2025.

² CASAMENTOS.COM.BR. Casamentos.com.br. Disponível em: <https://www.casamentos.com.br/>. Acesso em: 15 agosto 2025.

³ WEDDI. Weddi. Disponível em: <https://weddi-planner.web.app/>. Acesso em: 15 agosto 2025.

o usuário preenche um formulário e o aplicativo encaminha a solicitação a um número limitado de profissionais, que então o contatam. Esse modelo reativo impede que o cliente descubra e avalie proativamente todo o leque de opções disponíveis.

Em um nicho mais focado, o Casamentos.com.br é a principal referência para o planejamento de matrimônios, oferecendo uma experiência completa e altamente especializada, com listas de fornecedores e ferramentas de gestão robustas. Contudo, sua maior força é também sua principal limitação: o foco exclusivo em casamentos o torna inadequado para a vasta parcela do mercado de outros eventos, como aniversários, formaturas e confraternizações, que necessitam de uma solução igualmente organizada, porém mais versátil.

De forma semelhante, o Weddi também é uma solução focada no nicho de casamentos, destacando-se pelo bom sistema de gestão interna para os noivos. No entanto, além de se restringir ao mesmo público que o Casamentos.com.br, a plataforma apresenta uma deficiência crítica na descoberta de fornecedores. Seu sistema de busca não possui filtros eficientes, operando mais como uma agenda digital do que como um marketplace dinâmico, o que limita drasticamente a capacidade do usuário de encontrar novos profissionais.

Além das soluções comerciais, é importante considerar trabalhos acadêmicos que abordaram problemas similares na organização de eventos, estabelecendo um ponto de comparação em termos de escopo e tecnologia.

O projeto UpParty (FREITAS; SILVA, 2021) propõe um aplicativo móvel com foco na intermediação completa da compra e venda de artigos e serviços para eventos. O sistema foi concebido como um marketplace que oferece a listagem de produtos e serviços, busca por localização e um sistema de avaliação de fornecedores. O Party Match se assemelha ao UpParty por ser um marketplace mobile e por incluir funcionalidades de avaliação do fornecedor e busca por localização. No entanto, o diferencial do Party Match reside em sua funcionalidade de Gestão de Eventos enquanto o UpParty se concentra no fluxo de compra e entrega (com foco no e-commerce), o Party Match integra essa compra com um painel de gerenciamento completo para o cliente, incluindo controle de orçamento, lista de tarefas e gestão de convidados, funcionalidade que centraliza toda a jornada de planejamento.

O projeto Eventário (COSTA, 2025) é uma plataforma web focada na gestão centralizada e otimizada de eventos, oferecendo funcionalidades robustas de back-office, como controle financeiro, gestão de fornecedores e controle de convidados e suprimentos. O objetivo principal é superar as limitações de métodos tradicionais. O Party Match se diferencia por integrar a gestão oferecida pelo Eventário com a descoberta e contratação de fornecedores. Enquanto o Eventário é uma ferramenta de back-office para a gestão interna do evento, o Party

Match é uma solução mobile que interliga diretamente a gestão do evento (orçamento, tarefas, convidados) com o marketplace de serviços, permitindo ao cliente buscar, comparar, salvar e organizar em um único ponto, acessível pelo celular.

A análise crítica dessas plataformas revela, portanto, uma clara oportunidade de mercado para uma solução que seja, ao mesmo tempo, especializada em eventos, mas flexível o suficiente para abranger diferentes tipos de celebrações, de pequeno a grande porte. O Party Match se posiciona para preencher essa lacuna, propondo-se a combinar a profundidade das ferramentas de gestão de um planejador de nicho com a flexibilidade e autonomia de um marketplace aberto e de fácil navegação.

3. DESENVOLVIMENTO

Este capítulo documenta a jornada técnica de concepção, planejamento e implementação do aplicativo Party Match, detalhando as tecnologias empregadas e as decisões de engenharia que moldaram o produto final. A construção da solução seguiu uma metodologia estruturada em macro etapas sequenciais, que serão abordadas nas subseções a seguir: Levantamento de Requisitos; Prototipação; Projeto Técnico, que engloba a arquitetura do software e a modelagem do banco de dados; e, por fim, o Desenvolvimento do Software, que abrange a gestão ágil do projeto, a implementação do frontend e backend, e a infraestrutura de implantação em nuvem.

3.1. LEVENTAMENTO DE REQUISITOS

A etapa inicial do projeto consistiu no levantamento de requisitos, processo fundamental para validar a relevância do problema e definir o escopo da solução. Para compreender as necessidades do público-alvo, foi conduzida uma pesquisa de demanda por meio de um formulário online, que investigou os hábitos atuais na organização de eventos, os principais desafios enfrentados e a aceitação inicial da proposta de valor do aplicativo. O questionário completo e suas respectivas respostas podem ser consultados nos Apêndices A, B, C e D. A pesquisa foi segmentada em dois questionários distintos: um direcionado a clientes, ou seja, organizadores de eventos, e outro para fornecedores de serviços.

Para alcançar um público diversificado e validar a demanda, o formulário *online* foi distribuído por meio de grupos de WhatsApp e Facebook focados em organizadores e

fornecedores de eventos, além de ser compartilhado com familiares e colegas de trabalho, visando mapear as dores, os desejos e o comportamento de cada público.

A análise dos dados coletados confirmou uma forte avaliação para a proposta do Party Match, revelando a necessidade de uma solução integrada. Do lado dos organizadores de eventos (clientes), a receptividade foi expressiva. Dos 26 respondentes, 14 (53,8%) manifestaram interesse direto em utilizar a ferramenta, e 8 (30,8%) indicaram um possível interesse, totalizando mais de 84% de aceitação, como pode ser observado na Figura 1. Os principais desafios relatados por este grupo foram a falta de tempo para o planejamento e a dificuldade em encontrar e comparar fornecedores de confiança, o que reforça a demanda por uma plataforma centralizadora.

Se existisse um aplicativo que conecta você a fornecedores de festas para eventos grandes e pequenos, você estaria interessado em usá-lo?
26 respostas

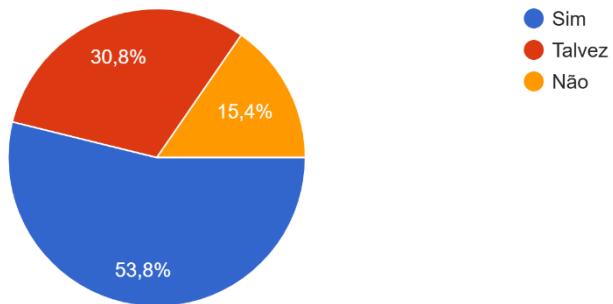


Figura 1 - Gráfico de intenção de uso do organizador

A avaliação também se mostrou propícia a uma boa aceitação entre os fornecedores de serviços. Com 8 respondentes no total, 7 demonstraram interesse em aderir à plataforma (sendo que 5 responderam "Sim" (62,5%) e 2 responderam "Talvez" (25%)). As dores deste público se concentraram na divulgação do trabalho e na dificuldade em encontrar clientes, posicionando o Party Match como uma solução direta para seus maiores obstáculos de crescimento e prospecção de mercado. Os resultados, portanto, não apenas validaram o problema, mas também indicaram um claro potencial de adesão de ambos os públicos-alvo.

Se existisse um aplicativo que exibe seus serviços e conecta você diretamente a clientes que estão organizando eventos, você estaria interessado em utilizá-lo?
8 respostas

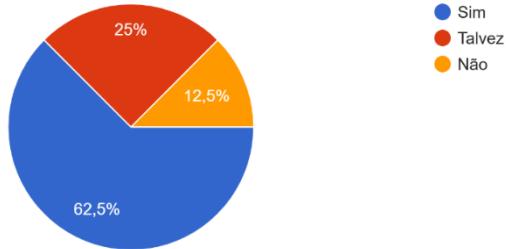


Figura 2 - Gráfico de intenção de uso do fornecedor

A análise das respostas qualitativas forneceu direcionamentos úteis para o aprimoramento do design e da usabilidade. Foi identificado um ponto de atrito na visualização da lista de convidados, com a sugestão de que o usuário pudesse "Ver lista de todos os convidados e não pelas categorias definidas". Reconhecendo a relevância dessa limitação para a experiência de gerenciamento, foi realizada a implementação imediata dessa correção no protótipo, garantindo um fluxo mais eficiente para o organizador. Outras sugestões levantadas incluíram a necessidade de "Mais opções nos filtros", o feedback para "Adicionar mais funcionalidades para o fornecedor se planejar como tem para o cliente" e a sugestão de "Poder criar categorias na lista de tarefas". Embora estas sugestões apresentassem valor e indicassem caminhos para a evolução do produto, foram documentadas para futuras iterações, alinhando-se aos limites de escopo e prazo da versão atual do projeto.

3.1.1. Personas

Com base nos padrões e nas informações extraídas da análise dos questionários, foram construídas personas para representar os arquétipos dos usuários finais. As personas são perfis fictícios, criados a partir de dados de usuários reais, que sintetizam suas características, objetivos e frustrações. O uso de personas é uma ferramenta fundamental no design centrado no usuário, pois auxilia a equipe a manter o foco nas necessidades do público-alvo durante todo o ciclo de desenvolvimento do produto.

Para o projeto Party Match, foram definidas seis personas que encapsulam os principais perfis identificados na pesquisa:

- Perfis de Organizadores (Clientes):

- Mariana Costa, "A Organizadora de Fim de Semana": Representa o usuário casual que organiza poucos eventos por ano e busca praticidade e custo-benefício. Suas principais dores são a perda de tempo na busca por fornecedores e a dificuldade em comparar preços rapidamente. Suas expectativas focam em uma busca rápida, filtros eficientes e um sistema de avaliações.
- Letícia Andrade, "A Festeira Profissional Amadora": É a usuária "power user", que organiza múltiplos eventos anualmente e busca ferramentas de gestão mais robustas. Sua maior dificuldade é a falta de centralização de informações e o controle do orçamento. Para ela, funcionalidades como um painel de orçamento em tempo real e um histórico de fornecedores são essenciais.
- Renata Oliveira, "A Mãe Planejadora": Personifica o usuário que organiza eventos familiares e valoriza, acima de tudo, a confiança e a simplicidade. Seu principal receio é a falta de segurança ao contratar fornecedores desconhecidos. Por isso, espera uma interface didática e um sistema de avaliação com destaque.
- Felipe Santos, "O Eventual Desencanado": Representa o usuário que organiza eventos por necessidade e odeia burocracia. Ele busca a máxima eficiência com o mínimo de cliques, esperando um processo de orçamento rápido e uma interface ultra simplificada.
- Perfis de Fornecedores de Serviços:
 - Rodrigo Almeida, "O Empreendedor Local": Dono de um pequeno buffet, já estabelecido no mercado, que busca otimizar a captação de clientes e a gestão do seu negócio. Suas principais dores são a baixa visibilidade digital e a insegurança com pagamentos. Suas expectativas com o Party Match incluem um sistema de avaliações para aumentar sua credibilidade, ferramentas para controle de agenda e um canal de mensagens direto com clientes.
 - Camila Ribeiro, "A Freelancer Criativa": DJ e fotógrafa que depende das redes sociais para divulgação e busca constantemente preencher sua agenda. Seus desafios são a falta de alcance para novos clientes e a dificuldade em apresentar seu portfólio de forma organizada. Ela espera um perfil visualmente atraente na plataforma, um sistema de avaliação e notificações de novas oportunidades de eventos.

A criação dessas personas, representando ambos os lados do marketplace, foi fundamental para guiar as decisões de design e priorizar as funcionalidades no Product backlog,

garantindo que o desenvolvimento do Party Match fosse direcionado para criar valor tanto para os organizadores de eventos quanto para os fornecedores de serviços.

3.2.PROTOTIPAÇÃO

3.2.1. Prototipação

Com os requisitos iniciais definidos, foi desenvolvido um protótipo de alta fidelidade utilizando a ferramenta Figma. Esse protótipo serviu como um guia visual para o desenvolvimento e permitiu a realização de testes de usabilidade iniciais, validando o fluxo de navegação e a organização das informações.

O design da interface foi concebido com foco na simplicidade e intuitividade, utilizando componentes reutilizáveis para garantir uma experiência de usuário coesa e consistente em toda a aplicação. O fluxo principal do usuário foi desenhado para ser direto, desde o onboarding e autenticação até as funcionalidades centrais de busca, gerenciamento e avaliação. A seguir, são apresentadas as principais telas e fluxos do protótipo.

- Autenticação e Cadastro: O fluxo de autenticação, ilustrado na Figura 3, comprehende as telas de login e de cadastro de novos usuários. O processo foi desenhado para ser simples e direto, solicitando apenas as informações essenciais para a criação da conta e o acesso seguro à plataforma.

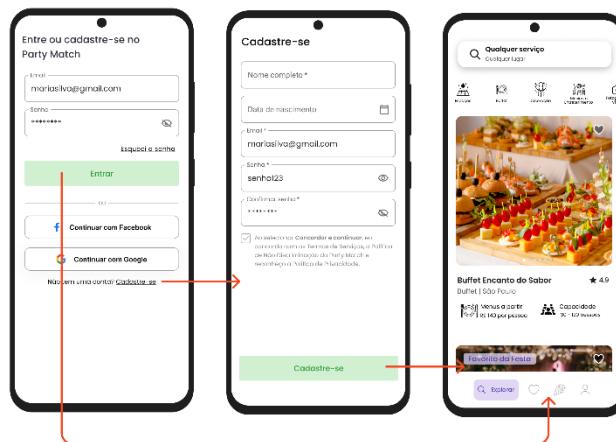


Figura 3 - Fluxo de Autenticação e Cadastro de Usuário

- Exploração e Busca de Serviços: A tela de exploração é o ponto central para a descoberta de fornecedores. Como detalhado na Figura 4, o usuário pode navegar por categorias de serviço ou utilizar uma barra de busca para encontrar fornecedores por

serviço e localização. O fluxo de busca foi projetado para ser intuitivo, permitindo que o usuário refine seus resultados de maneira eficiente.

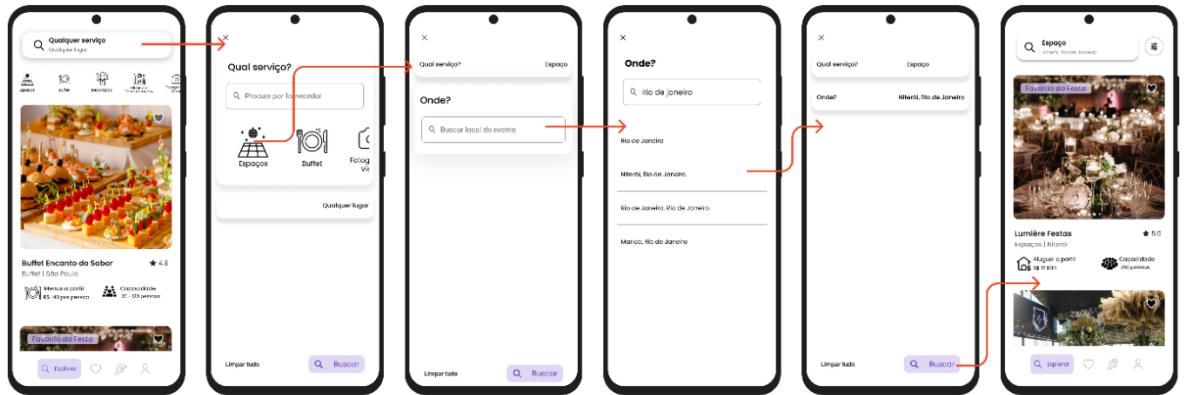


Figura 4 - Fluxo de Exploração e Busca por Fornecedores

- Visualização de um anúncio: Ao selecionar um serviço na tela de exploração, o usuário é direcionado para a página de detalhes do anúncio, que, conforme ilustrado na Figura 5, foi projetada para funcionar como uma vitrine digital completa de um serviço. A tela é estruturada para apresentar as informações de forma hierárquica, guiando o cliente no processo de tomada de decisão. No topo, uma galeria de imagens interativa busca capturar o interesse visual, seguida por informações essenciais como o título do serviço, avaliação média, faixa de preço e capacidade. A seção "Sobre" oferece um espaço para o fornecedor detalhar sua proposta de valor, enquanto a seção "Mais Informações" lista de forma objetiva os serviços e comodidades inclusos. Para gerar confiança e fornecer prova social, a tela exibe de forma proeminente as avaliações de outros clientes. Caso o fornecedor opte por compartilhar sua localização exata, um mapa interativo é exibido. A tela consolida três ações principais para o usuário: "Solicitar Orçamento", "Contratar?" e "Favoritar".

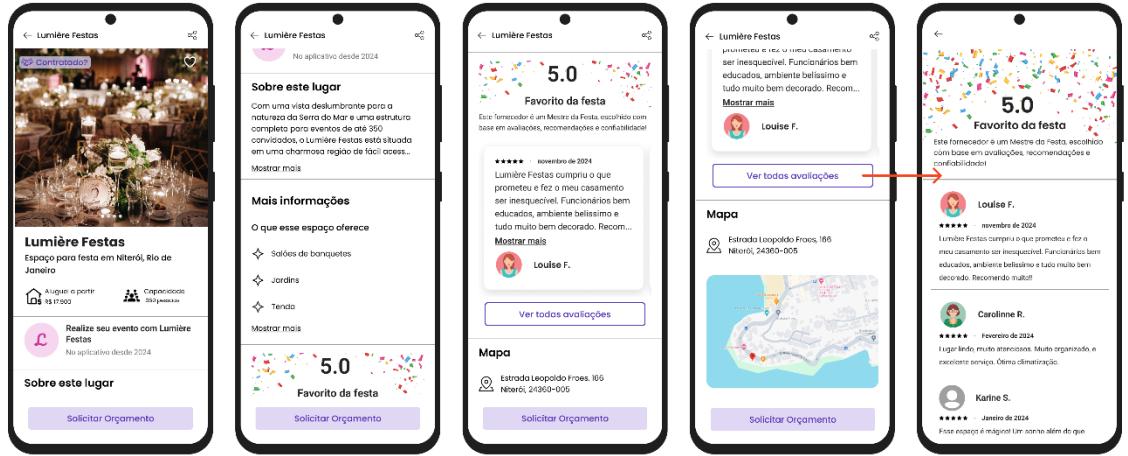


Figura 5 - Tela de visualização de um anúncio

- Interações no anúncio: A tela de detalhes do anúncio, além de funcionar como uma vitrine, é o principal ponto de interação entre o cliente e o fornecedor. Para garantir a integridade do ecossistema, o sistema impede que um fornecedor interaja com seus próprios anúncios. Para os demais usuários, são oferecidas três ações principais, conforme ilustrado na Figura 6:
 - Contratar: Ao clicar no botão "Contratar?", o usuário inicia o fluxo de formalização de um serviço para um de seus eventos cadastrados. Essa ação cria um registro de contratação, vinculando o cliente, o fornecedor e o evento, o que posteriormente habilita o sistema de avaliação mútua.
 - Favoritar: O usuário pode adicionar um anúncio a uma de suas coleções de "Favoritos" clicando no ícone de coração. Essa funcionalidade permite que o cliente organize e compare fornecedores de seu interesse para consulta futura, facilitando o processo de decisão.
 - Solicitar orçamento: O usuário pode entrar em contato direto com o fornecedor para solicitar um orçamento detalhado. Ao acionar esta funcionalidade, uma janela modal é aberta para que o cliente preencha as informações do seu evento. Após o envio, o sistema dispara um e-mail automático para o endereço de contato cadastrado pelo fornecedor. Conforme pode ser visto na Figura 7, este e-mail contém todos os detalhes da solicitação e os dados do cliente, otimizando a comunicação inicial entre as partes.

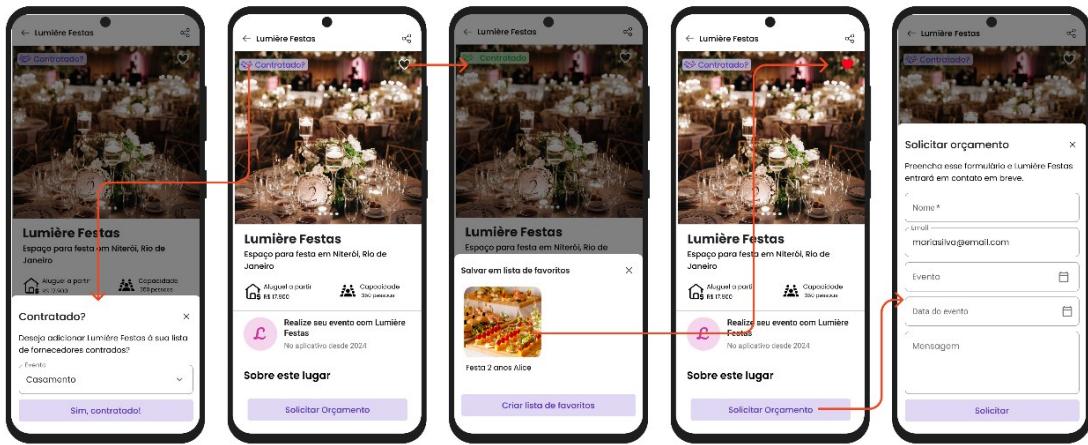


Figura 6 - Fluxo de interações no anúncio



Figura 7 - Exemplo de e-mail de solicitação de orçamento enviado ao fornecedor

- Gerenciamento de Favoritos: O sistema de favoritos permite que o usuário salve os anúncios de seu interesse em coleções personalizadas. O fluxo, apresentado na Figura 8, mostra a tela principal de favoritos, onde as coleções são exibidas, e a tela interna de uma coleção, que agrupa os anúncios salvos, facilitando a comparação e a organização.

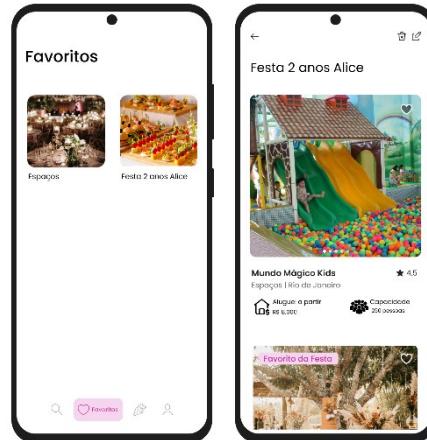


Figura 8 - Fluxo de coleções e anúncios favoritos

- Gestão de Eventos e Ferramentas: A tela "Meus Eventos" centraliza as ferramentas de planejamento. A Figura 9 ilustra o fluxo que começa na listagem de eventos criados pelo usuário e segue para o painel de ferramentas de planejamento.

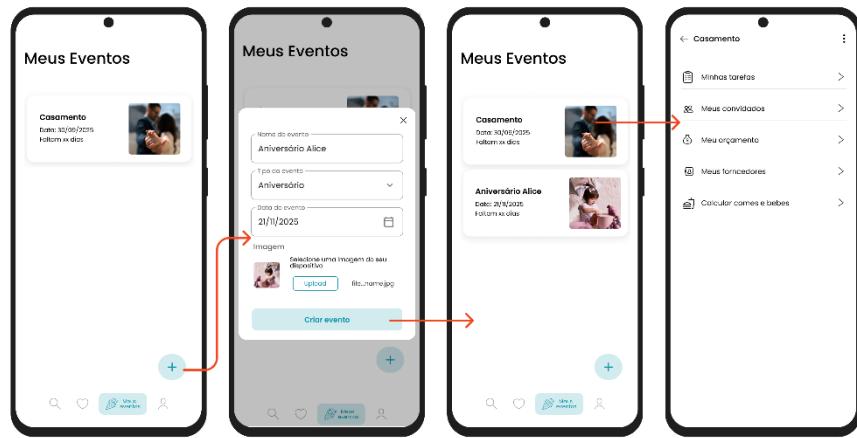


Figura 9 - Fluxo de gerenciamento de Eventos e Acesso às ferramentas

- Ferramentas de Planejamento: Dentro de cada evento criado, o usuário tem acesso a um painel com um conjunto de ferramentas integradas, projetadas para centralizar e facilitar todas as etapas da organização. A Figura 10 ilustra as interfaces das principais funcionalidades de planejamento, que são detalhadas a seguir:
 - Minhas tarefas: Um gerenciador de tarefas simples onde o usuário pode criar, editar e marcar como concluídas as atividades pendentes, garantindo que nenhum detalhe do planejamento seja esquecido.
 - Meus convidados: Ferramenta para a gestão completa da lista de convidados. Ela oferece um dashboard para controle de confirmações e permite a filtragem da lista por status (confirmado, pendente, não virá.), otimizando a organização.

- Plano de assentos: Funcionalidade que permite a organização visual dos convidados em mesas, facilitando a disposição dos presentes no espaço do evento.
- Meu orçamento: Um painel financeiro para auxiliar no controle de gastos. O usuário pode definir um custo estimado, registrar despesas, categorizá-las e acompanhar o status dos pagamentos (pendente, pago ou atrasado).
- Meus fornecedores: Uma área que centraliza todos os anúncios marcados como "contratados" para aquele evento específico, permitindo a visualização dos fornecedores por categoria ou em uma lista unificada.
- Calculadora de Comes e Bebes: Uma ferramenta auxiliar para o planejamento de alimentos, bebidas e descartáveis. Com base no número de adultos e crianças, ela ajuda a estimar as quantidades necessárias para o evento.

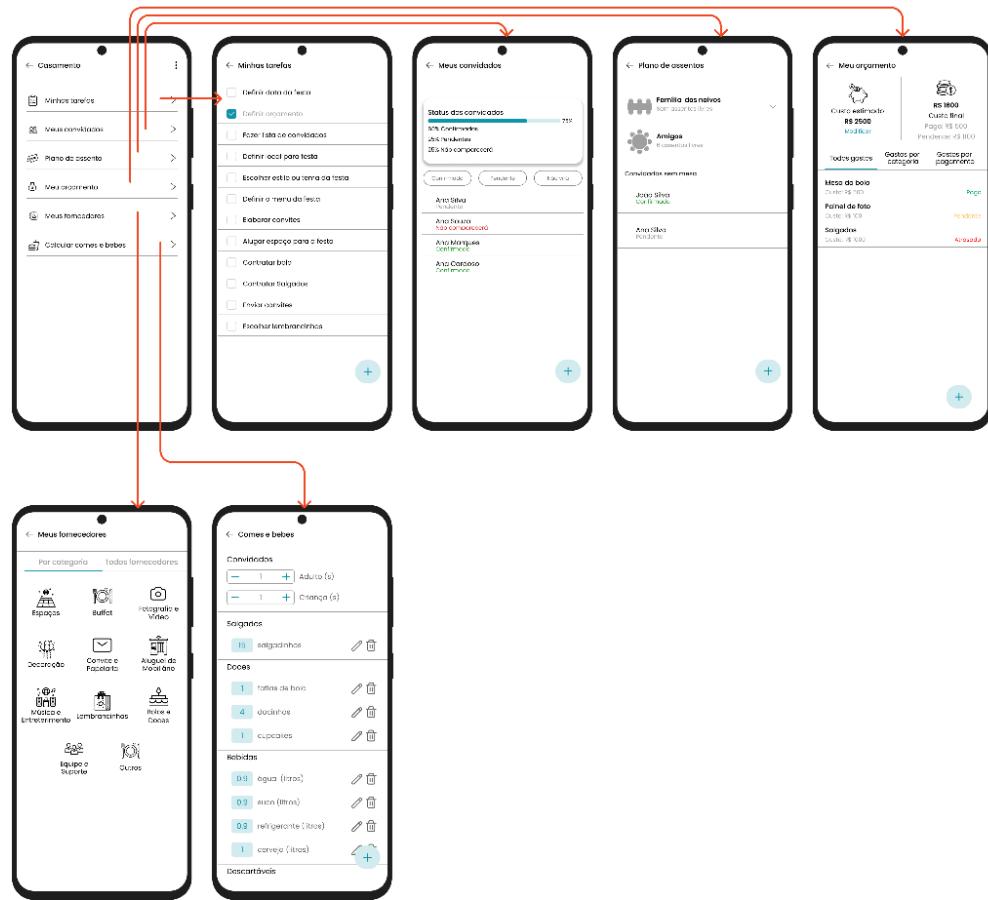


Figura 10 - Tela das ferramentas para gerenciamento de eventos

- Perfil: A tela de Perfil funciona como a central de gerenciamento do usuário, onde ele pode iniciar o fluxo para criar ou acessar seu perfil de fornecedor. Como mostrado na

Figura 11, A tela apresenta uma seção dedicada para que ele avalie os fornecedores que contratou, bem como para que visualize as avaliações que recebeu dos fornecedores já contratados. Adicionalmente, a tela agrupa as configurações básicas da conta, permitindo ao usuário editar seus dados de perfil, alterar a senha, excluir a conta ou efetuar o logout.

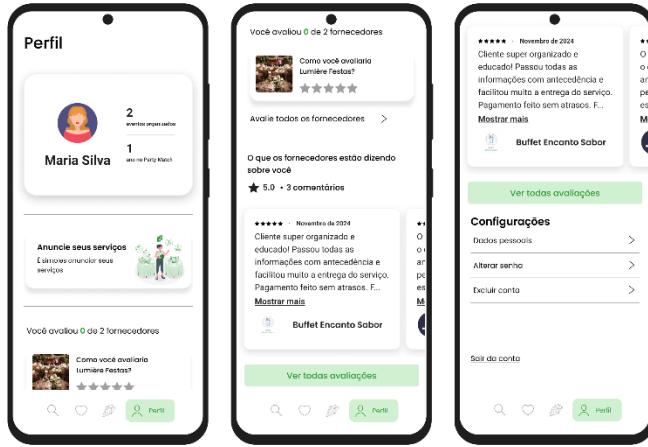


Figura 11 - Tela do perfil

- Cadastro de Fornecedor e Vitrine: O processo para um usuário se tornar um fornecedor na plataforma é estruturado em um formulário de múltiplas etapas, projetado para coletar de forma organizada as informações necessárias para a criação de um perfil profissional completo. Conforme ilustrado na Figura 12, o fluxo de cadastro solicita dados detalhados sobre a empresa, informações de contato e os setores de atuação. Uma vez cadastrado, o fornecedor obtém acesso ao seu painel de gerenciamento, de onde pode acessar a funcionalidade "Ver Vitrine". Esta funcionalidade é essencial, pois permite ao fornecedor visualizar seu perfil público exatamente como os potenciais clientes o veem.

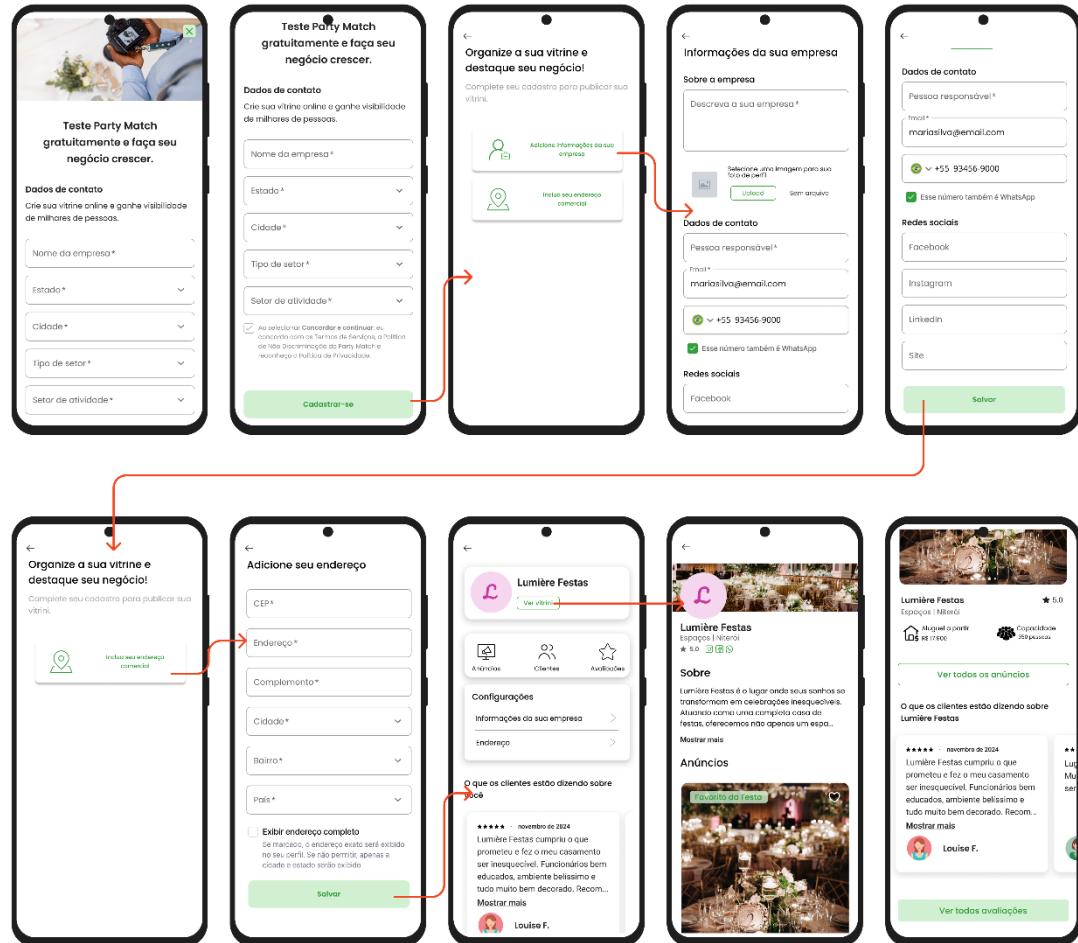


Figura 12 - Etapas do Formulário de cadastro e vitrine do fornecedor

- Anúncios e clientes: O painel do fornecedor centraliza as ferramentas essenciais para a gestão de sua presença na plataforma. Conforme detalhado na Figura 13, o fluxo permite o gerenciamento completo tanto dos anúncios quanto da base de clientes adquirida através do aplicativo. Na seção "Anúncios", o fornecedor pode executar todo o ciclo de vida de suas ofertas: criar anúncios de serviço por meio de um formulário detalhado, além de editar e excluir os existentes. Cada anúncio exibe métricas de desempenho, como visualizações, curtidas e número de contratações, fornecendo ao profissional um feedback direto sobre a atratividade de seus serviços. Adicionalmente, a seção "Clientes" oferece uma visão consolidada de todos os usuários que já contrataram seus serviços, facilitando o gerenciamento do relacionamento com sua clientela.

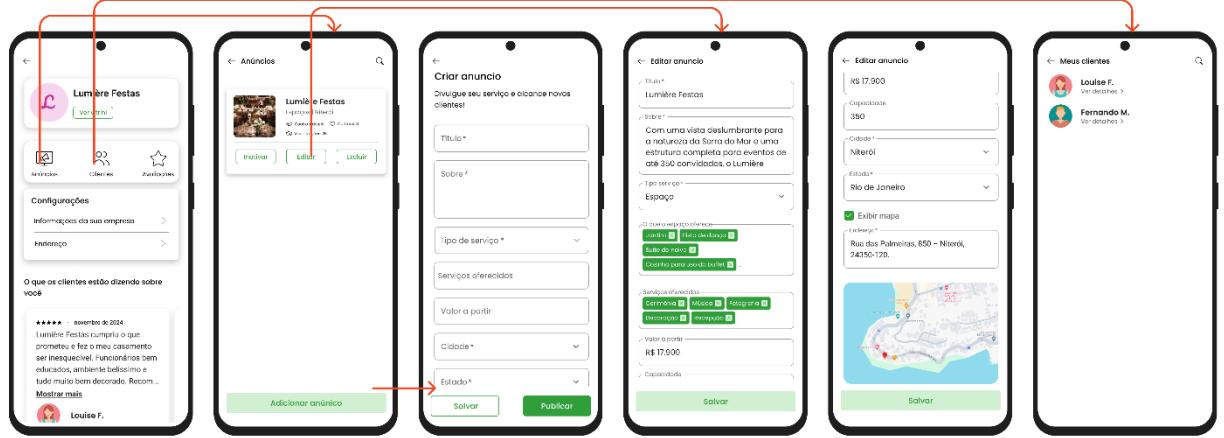


Figura 13 - Fluxo de gerenciamento de anúncios e clientes

- Sistema de Avaliação: Para fomentar a confiança e a transparência no ecossistema, a plataforma habilita um sistema de avaliação mútua após a conclusão de um evento. Conforme ilustrado na Figura 14, o cliente avalia o fornecedor com base em múltiplos critérios, como "Qualidade do serviço" e "Profissionalismo". Em contrapartida, como visto na Figura 15, o fornecedor avalia o cliente com foco na experiência geral da parceria. Este sistema de feedback bilateral garante que ambas as partes sejam responsáveis e constrói um histórico de reputação valioso para toda a comunidade da plataforma.

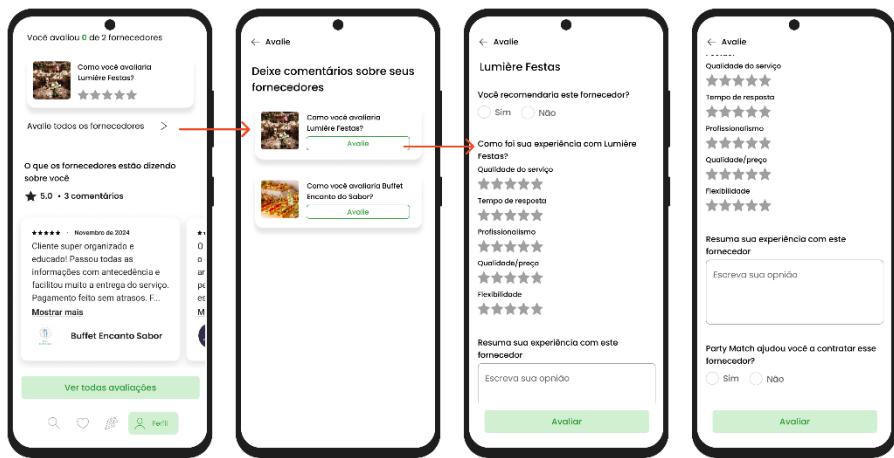


Figura 14 - Fluxo de avaliações pendentes e avaliação para fornecedor

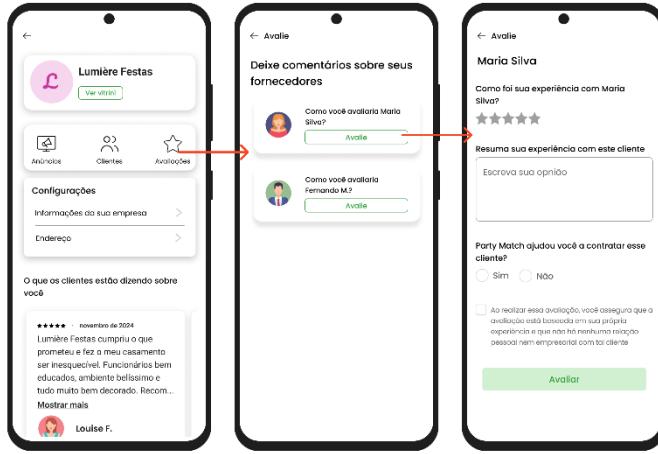


Figura 15 - Fluxo de avaliações pendentes e avaliação para cliente

Paralelamente ao desenvolvimento do protótipo, a identidade visual do Party Match foi cuidadosamente concebida para transmitir uma sensação de celebração, alegria e profissionalismo. Como pode ser observado na Figura 16, a identidade visual foi criada com o intuito de ser memorável e versátil, utilizando uma tipografia moderna e cores vibrantes. A paleta de cores foi escolhida para evocar sentimentos positivos e de energia, com uma combinação de tons que variam do rosa ao roxo, passando por amarelo, verde e azul. Essa escolha visa criar uma identidade visual alegre e convidativa, que se destaca no mercado de planejamento de eventos. As cores foram aplicadas de forma consistente em toda a interface do aplicativo, desde os botões e ícones até os elementos de fundo, contribuindo para uma experiência de usuário harmoniosa e reconhecível.



Figura 16 - Identidade visual do Party Match

3.2.2. Avaliação

Antes de iniciar a codificação, o protótipo interativo foi submetido a uma avaliação de aceitação com um grupo de usuários para validar o conceito, o fluxo de navegação e a organização das informações. A metodologia de avaliação baseou-se na coleta de dados por meio de um formulário online, preenchido após a interação dos participantes com o protótipo. Este questionário e suas respostas pode ser consultado nos Apêndices E e F. Ele foi estruturado para capturar tanto as percepções quantitativas, por meio de uma escala linear de 1 ("Não gostei") a 5 ("Gostei muito") para cada tela, quanto qualitativas, através de perguntas abertas que investigavam a facilidade de uso e colhiam sugestões de melhoria.

Para garantir a diversidade e a relevância do feedback, a divulgação do formulário online foi realizada em grupos de WhatsApp e Facebook focados em organizadores e fornecedores de eventos.

A análise dos resultados, obtidos a partir de 7 respondentes, indicou uma recepção predominantemente positiva do protótipo. A avaliação quantitativa da interface demonstrou alta satisfação, com quase todas as telas, tanto na visão do cliente quanto na do fornecedor, alcançando notas médias superiores a 4.5 de 5, conforme detalhado no **Erro! Fonte de referência não encontrada..** Funcionalidades centrais como explorar, planner do evento e a calculadora de comes e bebes foram especialmente bem-recebidas, com média de 4.86, sugerindo que os usuários as consideraram intuitivas e bem projetadas. Como ponto de atenção, a tela de "Filtro" obteve a nota média mais baixa entre as telas do cliente (4.57), que, embora positiva, indicou, em conjunto com as respostas abertas, um desejo por maior robustez e mais opções de busca.

O que achou de cada tela interface?

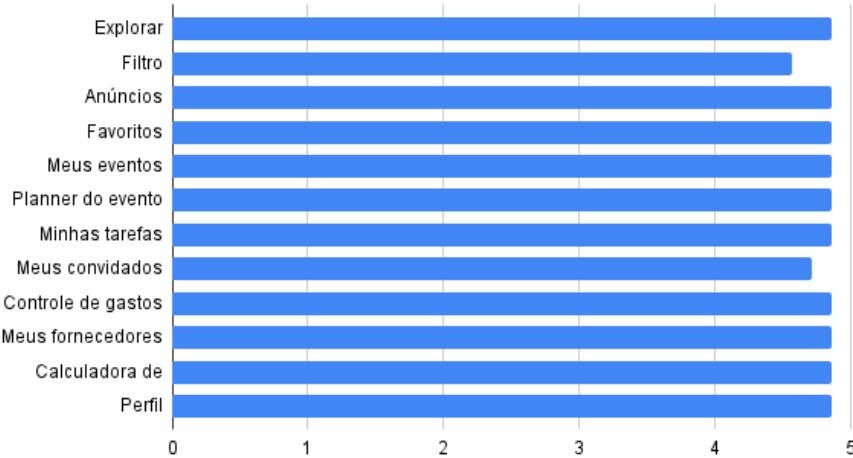


Figura 17 - Gráfico de satisfação dos usuários com as telas do protótipo

As respostas qualitativas aprofundaram esses insights. Embora nenhuma funcionalidade tenha sido unanimemente a mais elogiada, os participantes destacaram como diferenciais importantes a busca por fornecedores, citada como uma solução prática para a dificuldade real de encontrar profissionais, e a possibilidade de uma avaliação mútua entre clientes e fornecedores, que promove um ambiente de maior confiança na plataforma. A percepção geral foi a de um aplicativo completo, que centraliza com sucesso as diversas ferramentas necessárias para o planejamento de um evento.

As sugestões de melhoria coletadas foram construtivas e ofereceram um direcionamento claro para a evolução do aplicativo. Um dos feedbacks, referente à otimização da visualização da lista de convidados, foi considerado pertinente e prontamente atendido, resultando em uma melhoria direta no protótipo para refinar a experiência do usuário. Outras sugestões foram recebidas, como a criação de um chat interno e a expansão das ferramentas para fornecedores; contudo, por serem consideradas inviáveis dentro do escopo e do prazo atual do projeto, foram documentadas para futuras iterações.

Em suma, a avaliação do protótipo validou o conceito do Party Match. Conforme ilustrado no **Erro! Fonte de referência não encontrada.** e no **Erro! Fonte de referência não encontrada.**, respectivamente, o fato de 85,7% dos participantes terem considerado o aplicativo fácil de usar e 71,4% afirmarem que o utilizariam reforça a aderência da solução a uma necessidade de mercado, fornecendo um roteiro claro para os próximos ciclos de desenvolvimento.

Você usaria esse app para organizar um evento ou divulgar seus serviços?
7 respostas

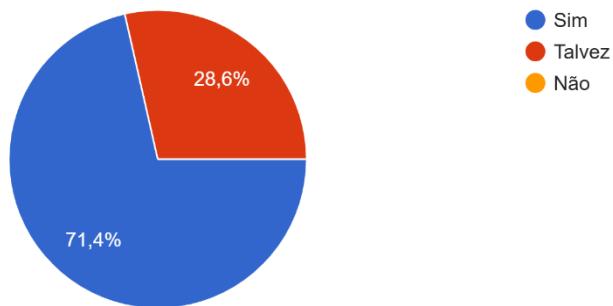


Figura 18 - Gráfico de intenção de uso do aplicativo Party Match

Você achou fácil entender como o app funciona?
7 respostas

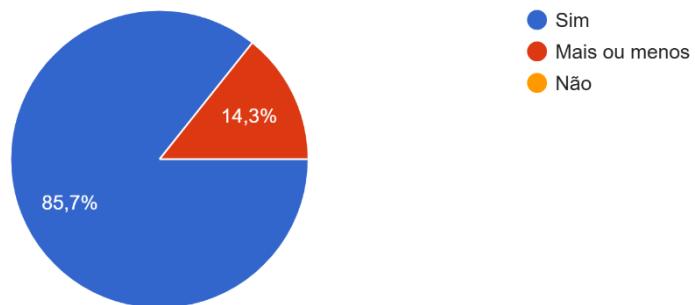


Figura 19 - Gráfico de percepção de usabilidade do protótipo

3.3.PROJETO TÉCNICO

3.3.1. Arquitetura do software

A arquitetura do Party Match foi projetada seguindo o modelo Cliente-Servidor. Esta abordagem desacopla a interface do usuário (cliente) da lógica de negócio e do acesso a dados (servidor), resultando em um sistema mais modular, escalável e de fácil manutenção. A solução é composta por três componentes principais, como ilustra o diagrama da arquitetura na Figura 20:

1. Frontend (Cliente): Um aplicativo mobile desenvolvido em React Native, responsável pela apresentação da interface e pela interação com o usuário.
2. Backend (Servidor): Uma aplicação Java com Spring Boot que expõe uma API RESTful. O backend centraliza toda a lógica de negócios, incluindo gerenciamento de usuários, eventos, anúncios e o processamento de buscas.
3. Banco de Dados: Um banco de dados relacional PostgreSQL, hospedado no Google Cloud SQL, que serve como camada de persistência para todos os dados da aplicação.

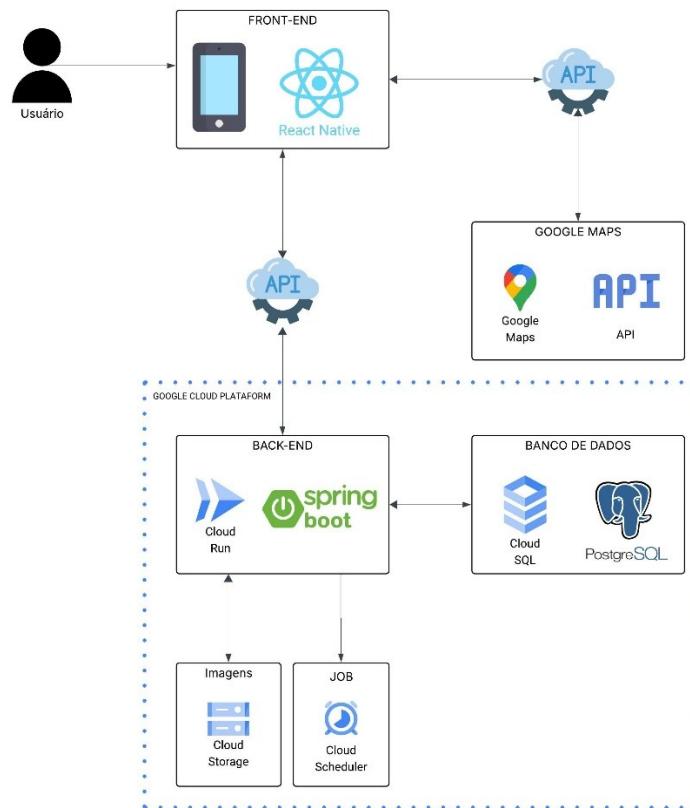


Figura 20 - Diagrama da arquitetura do sistema

A comunicação entre o frontend e o backend ocorre exclusivamente através da API RESTful, utilizando o protocolo HTTP. O frontend envia requisições para os endpoints do backend, que por sua vez processa as solicitações, interage com o banco de dados e retorna os dados no formato JSON. Para o armazenamento de arquivos de mídia, como imagens de perfil e de anúncios, foi utilizado o serviço Google Cloud Storage, um repositório de objetos na nuvem que permite o acesso público e escalável aos arquivos.

3.3.2. Modelagem do banco de dados

A modelagem de dados foi uma etapa crucial para definir a estrutura de persistência da aplicação, garantindo a integridade e o correto relacionamento entre as diferentes informações gerenciadas pelo sistema. O modelo foi concebido para ser relacional, utilizando o PostgreSQL como sistema de gerenciamento de banco de dados.

O Diagrama Entidade-Relacionamento (DER), apresentado na Figura 21, ilustra a estrutura lógica do banco de dados. Ele define as tabelas, seus respectivos atributos e os relacionamentos de cardinalidade entre elas. Para a implementação, as entidades foram mapeadas no backend Java utilizando a Java Persistence API (JPA), que traduz as classes do código-fonte diretamente para o esquema do banco.

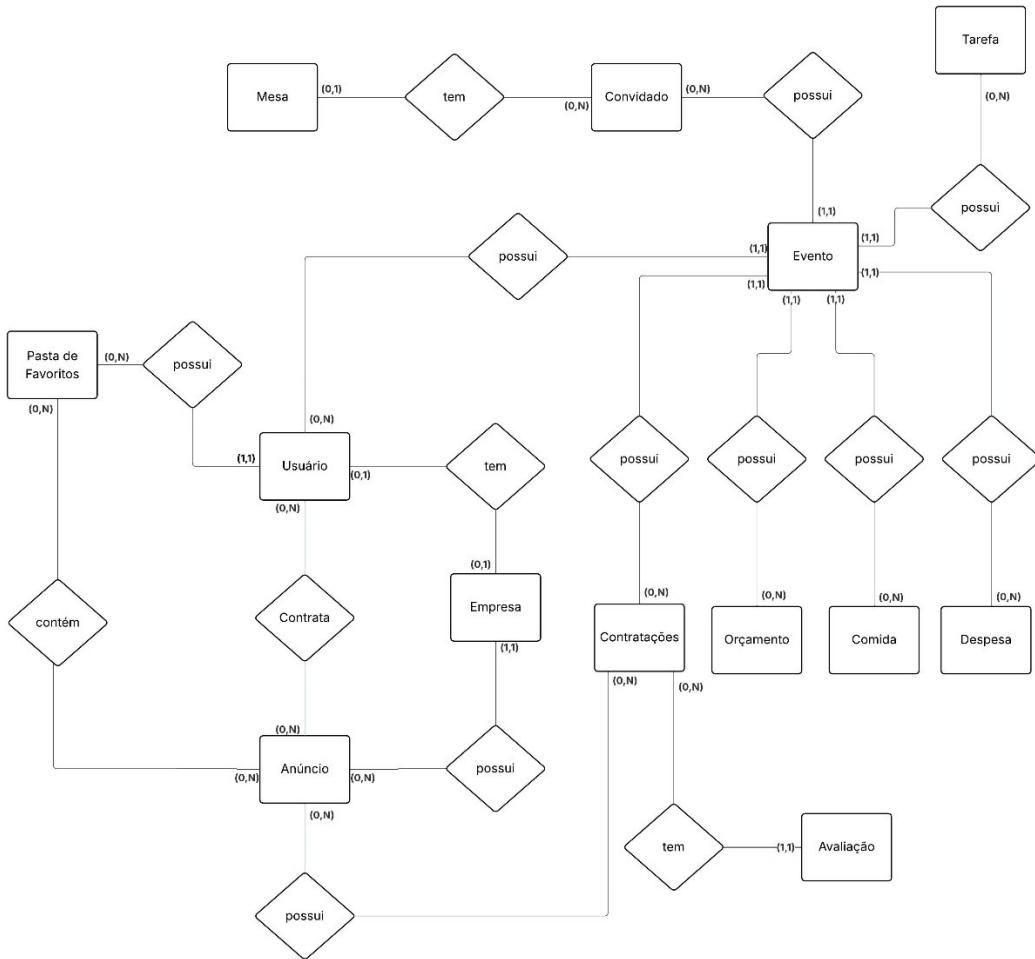


Figura 21 - Diagrama Entidade-Relacionamento

As principais entidades definidas neste modelo são detalhadas a seguir:

- Usuário: É a entidade central que representa todos os usuários da plataforma. Um atributo userType do tipo UserTypeEnum (CLIENT ou SUPPLIER) diferencia os dois perfis principais do sistema.

- Empresa: Armazena informações detalhadas do perfil de um fornecedor, mantendo uma relação um-para-um com a entidade usuário.
- Evento: Modela um evento criado por um usuário cliente e serve como agregadora para diversas funcionalidades de planejamento, como convidados, despesas e tarefas.
- Anúncio: Representa os anúncios de serviços criados por um fornecedor.
- Contratação: É a entidade de associação que formaliza a contratação de um serviço, conectando um cliente a um fornecedor para um evento específico.
- Avaliação: Representam o sistema de avaliação mútua, onde ambas as entidades se relacionam diretamente com uma contratação.

Esta estrutura de dados, representada pelo DER e implementada com JPA, garante a consistência das informações e suporta todas as funcionalidades propostas pelo Party Match de maneira eficiente.

3.4. DESENVOLVIMENTO DO SOFTWARE

3.4.1. Gestão do projeto

Para a construção do software, o processo de desenvolvimento foi norteado pelo framework Scrum. O trabalho foi organizado em um Product Backlog, que estão presentes no Apêndice G, que consistiu em uma lista priorizada de funcionalidades refletindo os requisitos levantados na fase de idealização do projeto.

O desenvolvimento foi dividido em 5 sprints, que são ciclos de trabalho com duração de duas semanas, cada um com um objetivo claro. Ao início de cada Sprint, as histórias de usuário mais prioritárias do backlog eram selecionadas para compor o Sprint Backlog. Para o gerenciamento visual das tarefas de cada Sprint, foi utilizado como artefato de apoio um quadro Kanban, com colunas representando o fluxo de trabalho ("A Fazer", "Em Andamento", "Concluído").

É importante ressaltar que, por se tratar de um projeto acadêmico desenvolvido individualmente, o Scrum foi adaptado. Ritos que pressupõem uma equipe, como a Daily Scrum, foram simplificados em um controle pessoal de progresso, mantendo-se, no entanto, a essência do framework através da organização em Sprints e da entrega de incrementos funcionais.

A seguir, são detalhadas as sprints e as histórias de usuário implementadas em cada sprint:

- Sprint 1 (30/05 - 13/06): O objetivo desta Sprint foi estabelecer a base do aplicativo, permitindo que novos usuários se cadastrem, accessem a plataforma e comecem a explorar os serviços disponíveis. As seguintes histórias de usuário foram implementadas:
 - US-01: Onboarding de novos usuários
 - US-02: Cadastro de usuários
 - US-03: Login de Usuário
 - US-04: Navegação principal da aplicação
 - US-05: Explorar anúncios de serviços
 - US-06: Busca específica por serviços e localização
- Sprint 2 (13/06 - 27/06): O foco da segunda Sprint foi expandir as funcionalidades do usuário, introduzir o perfil de fornecedor e permitir a criação e gerenciamento de anúncios. As entregas foram:
 - US-07: Gerenciamento de perfil de usuário
 - US-08: Visualização de resultados de busca
 - US-09: Cadastro de fornecedor
 - US-10: Painel de gerenciamento do fornecedor
 - US-11: Gerenciamento de anúncios
 - TS-01: Responsividade da interface
- Sprint 3 (27/06 - 11/07): Nesta etapa, o objetivo foi aprofundar a interação entre usuários e fornecedores com funcionalidades de avaliação e favoritos, e iniciar as ferramentas de planejamento de eventos. As implementações foram:
 - US-12: Sistema de avaliação mútua
 - US-13: Gerenciamento de anúncios favoritos
 - US-14: Detalhes do anúncio
 - US-15: Gerenciamento de eventos
 - US-16: Fornecedores contratados
 - US-17: Vitrine do fornecedor
 - US-18: Solicitação de orçamento
 - TS-02: Correção de bugs e refatoração

- Sprint 4 (11/07 - 25/07): O objetivo da quarta Sprint foi finalizar as ferramentas de planejamento de eventos, implementar funcionalidades para o fornecedor e realizar a organização final do código. Foram entregues as seguintes histórias e tarefas:
 - US-19: Gerenciador de convidados
 - US-20: Plano de assentos
 - US-21: Calculadora de Comidas e Bebidas
 - US-22: Visualização de clientes
 - US-23: Métricas de anúncio
 - US-24: Gerenciador de tarefas do evento
 - US-25: Perfil público de usuário
 - TS-03: Organização do Código
- Sprint 5 (25/07 - 08/08): A última Sprint foi dedicada ao teste da implementação, correção de bugs e à implantação do aplicativo na nuvem. As entregas finais foram:
 - US-26: Garantia de qualidade e testes da aplicação
 - US-27: Implantação em ambiente de homologação
 - US-28: Galeria de imagens em tela cheia
 - US-29: Componente de tela vazia (EmptyView)
 - BUG-01: Navegação principal
 - BUG-02: Tela explorar
 - BUG-03: Telas de busca e resultado
 - BUG-04: Autenticação (Login e Cadastro)
 - BUG-05: Ferramentas de eventos
 - BUG-06: Fluxo de anúncios e fornecedores
 - BUG-07: Componentes de UI
 - BUG-08: Telas de review

Esta abordagem iterativa e incremental permitiu a construção gradual do aplicativo, com a avaliação contínua das funcionalidades entregues e a melhoria da base de código a cada ciclo.

3.4.2. Backend

O backend constitui o núcleo do sistema, sendo responsável por toda a lógica de negócio, segurança e persistência de dados. A sua implementação foi realizada com a linguagem Java e o framework Spring Boot, uma escolha que se beneficia da performance, segurança e do ecossistema maduro da plataforma Java, ao mesmo tempo que acelera o desenvolvimento por meio das abstrações e configurações automáticas do Spring. Como sistema de gerenciamento de banco de dados, foi utilizado o PostgreSQL.

A estrutura do código foi organizada seguindo os princípios da arquitetura em camadas, com pacotes bem definidos para cada responsabilidade: model (entidades JPA), repository (acesso a dados com Spring Data JPA), service (lógica de negócio), resource (endpoints da API), dto (objetos de transferência de dados) e exception (tratamento de exceções). Essa separação garante um código mais limpo, coeso e de fácil manutenção.

A API segue os padrões RESTful, expondo um conjunto de endpoints para a manipulação dos recursos do sistema. Foram implementadas rotas para o gerenciamento completo do ciclo de vida de usuários, anúncios e eventos.

3.4.3. Frontend

O frontend foi desenvolvido como um aplicativo mobile multiplataforma utilizando React Native com o ecossistema Expo. Esta abordagem foi selecionada por permitir a criação de uma base de código única em JavaScript para os sistemas Android e iOS, otimizando o tempo e os recursos do projeto. A arquitetura do aplicativo é fundamentada em componentes, o que promove a reutilização de código e facilita a manutenção.

A estrutura de código é modular, organizada em pastas que separam responsabilidades: src/screens para as telas completas, src/components para elementos de interface reutilizáveis, src/navigation para a definição dos fluxos de navegação e src/config para configurações globais, como o endereço da API. O gerenciamento da navegação entre as telas é realizado pela biblioteca React Navigation. O estado da aplicação é controlado principalmente de forma local nos componentes através dos hooks do React, como useState e useEffect, enquanto dados de sessão (token de autenticação e ID do usuário) são persistidos de forma segura no dispositivo utilizando AsyncStorage.

A comunicação com o backend é feita através de requisições fetch para a API RESTful, que tem o endereço do servidor está centralizado na constante API_BASE_URL no arquivo de

api.js permitindo uma transição transparente entre os ambientes de desenvolvimento e produção.

3.4.4. Banco de dados

A camada de persistência de dados do Party Match foi implementada utilizando um banco de dados relacional PostgreSQL⁴. A escolha desta tecnologia foi motivada por sua robustez, confiabilidade e por ser uma solução de código aberto amplamente adotada no mercado, adequada para gerenciar as relações complexas entre os diferentes atores e entidades do sistema, como usuários, eventos e fornecedores.

Para a interação entre a aplicação backend e o banco de dados, foi adotado o padrão de Mapeamento Objeto-Relacional (ORM) por meio da Java Persistence API (JPA), com o Hibernate como provedor de implementação padrão do Spring Boot. Essa abordagem permite que o desenvolvedor manipule os dados através de objetos Java (entidades) em vez de escrever código SQL manualmente, o que aumenta a produtividade, a manutenibilidade e a portabilidade do código.

A modelagem dos dados foi estruturada em torno de um conjunto de entidades principais, que representam os conceitos centrais do domínio da aplicação. Cada entidade é uma classe Java anotada com entity, indicando que ela corresponde a uma tabela no banco de dados.

A camada de acesso a dados foi implementada utilizando o Spring Data JPA, que simplifica a criação de repositórios. Para cada entidade, foi criada uma interface que estende a JpaRepository, como UserRepository e EventRepository. Essa abordagem fornece, sem a necessidade de implementação manual, os métodos para operações CRUD (Create, Read, Update, Delete), além de permitir a criação de consultas customizadas de forma declarativa, como o método findByUserId presente no EventRepository.

3.4.5. Infraestrutura e implementação

⁴ POSTGRESQL. PostgreSQL. Disponível em: <https://www.postgresql.org/>. Acesso em: 24 de setembro de 2025

A aplicação foi implantada na Google Cloud Platform (GCP), utilizando uma arquitetura baseada em serviços gerenciados para garantir escalabilidade, segurança e baixo custo de manutenção.

- Banco de Dados: A instância PostgreSQL foi provisionada no Google Cloud SQL. A conexão foi configurada com um IP público para ser acessível pelo backend, com a segurança gerenciada pelas credenciais de acesso.
- Armazenamento de Arquivos: Imagens de perfil, eventos e anúncios são salvas no Google Cloud Storage (GCS). Foi criado um bucket com permissões de leitura pública (allUsers) para que as imagens pudessem ser exibidas no aplicativo. Um segundo bucket foi utilizado para distribuir o arquivo de instalação (.apk) do aplicativo.
- Backend: A aplicação Spring Boot foi containerizada utilizando Docker e implantada no Google Cloud Run, um serviço serverless que gerencia automaticamente a execução e o escalonamento de contêineres. As configurações sensíveis, como credenciais do banco de dados, foram externalizadas e injetadas como variáveis de ambiente no momento do deploy.
- Frontend: O aplicativo React Native foi compilado para Android utilizando o serviço EAS Build que gerou o arquivo .apk, que foi então disponibilizado para download, durante a avaliação do aplicativo, através de um bucket no GCS.
- O código-fonte do Party Match, tanto do frontend quanto do backend, estão disponíveis para consulta pública no repositório GitHub do projeto:
<https://github.com/DudaLeal/party-match-front> e
<https://github.com/DudaLeal/party-match-back>

Este processo permitiu que a aplicação saísse do ambiente de desenvolvimento local para uma solução completa e funcional, disponível na nuvem.

4. AVALIAÇÃO DO APLICATIVO

Neste capítulo, são apresentados e discutidos os resultados da avaliação do aplicativo Party Match. O objetivo desta etapa foi avaliar a aceitação da solução por parte de seu público-alvo, utilizando um modelo teórico para embasar a análise dos dados coletados.

4.1. METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

Para avaliar a aceitação do aplicativo Party Match, foi conduzida uma avaliação baseada no Modelo de Aceitação de Tecnologia (Technology Acceptance Model - TAM). O TAM é um dos modelos mais influentes na literatura para prever a aceitação e o uso de novas tecnologias. Ele postula que a intenção de um indivíduo em usar um sistema é determinada por duas crenças principais: a utilidade percebida, que é a percepção do usuário de que utilizar a tecnologia melhorará seu desempenho, e a facilidade de uso percebida, que se refere à percepção de que o uso da tecnologia será livre de esforço.

A avaliação foi realizada por meio de um formulário online, aplicado a uma amostra de 7 potenciais usuários após a interação com o aplicativo. Para compor a amostra, o formulário foi distribuído intencionalmente em grupos de WhatsApp e Facebook focados em organizadores e fornecedores de eventos, além de ser enviado a familiares e colegas de trabalho. A caracterização da amostra revelou que todos os 7 participantes se identificaram como potenciais 'Clientes' (organizadores de eventos), sendo que 2 deles também se identificaram como 'Fornecedores' de serviços, o que garantiu uma avaliação da perspectiva de ambos os lados da plataforma. O questionário continha perguntas fechadas em escala Likert de 1 a 5 e perguntas abertas para coletar feedback qualitativo sobre a experiência.

4.2. ANÁLISE DOS RESULTADOS

4.2.1. Utilidade percebida

A utilidade percebida mede se os usuários acreditam que o Party Match é uma ferramenta valiosa que agrega benefícios tangíveis. Os dados quantitativos da amostra indicam um forte indício de alta utilidade para ambos os perfis. Para os clientes, a média de avaliação deste construto foi de 4.89 de 5, sugerindo que os organizadores de eventos percebem o

aplicativo como extremamente útil para agilizar e qualificar seu planejamento. De forma similarmente positiva, os fornecedores atribuíram uma média de 4.90 de 5, o que indica que a plataforma é vista como uma ferramenta eficaz para divulgação de serviços e captação de novos clientes novos clientes pela amostra.

O feedback qualitativo reforça essa percepção, com sugestões de melhoria focadas em aprimorar funcionalidades já consideradas úteis, como a calculadora de "Comes e Bebes", com pedidos para "adição de unidades de medida" e "pré-preenchimento de acordo com o tipo de evento". Isso sinaliza que os usuários não apenas veem utilidade na ferramenta, mas já a vislumbram em seu cotidiano a ponto de sugerir otimizações.

4.2.2. Facilidade de uso percebida

A facilidade de uso percebida avalia o quanto intuitivo e livre de esforço o aplicativo é, e, novamente, os resultados da amostra foram muito positivos. Os clientes atribuíram uma média de 4.97 de 5, uma nota quase perfeita que sugere que a interface e os fluxos de navegação foram considerados extremamente simples e diretos. Os fornecedores também relataram uma experiência fluida, com uma média de 4.90 de 5, indicando que o processo de cadastro, criação de anúncios e gerenciamento da plataforma também é percebido como intuitivo pelos participantes.

As sugestões qualitativas para este pilar focam em otimizar a jornada do usuário, como a proposta de criar "'guias' ou um passo a passo para novos usuários", o que facilitaria o processo de onboarding. Outra sugestão pertinente foi a de um "aviso visual para anúncios de fornecedores que ainda não possuem avaliações", o que melhora a clareza da informação para o cliente. Essas sugestões não apontam falhas, mas sim oportunidades de refinar uma experiência já percebida como muito positiva.

4.3. INTENÇÃO DE USO

No modelo TAM, a utilidade e a facilidade de uso influenciam diretamente a atitude do usuário em relação à tecnologia, que, por sua vez, determina a intenção de uso. Os resultados da amostra apontam para uma forte correlação, uma vez que tanto para os clientes quanto para fornecedores, a média de avaliação para o construto "Atitude e Intenção de Uso" foi 5 de 5.

Este resultado máximo entre os participantes sinaliza um alto potencial de aceitação, indicando que todos os participantes da pesquisa não apenas tiveram uma experiência positiva, mas também afirmaram que pretendem utilizar o aplicativo no futuro e recomendá-lo a outros. Esta é a avaliação mais forte do potencial da proposta de valor do Party Match na amostra estudada.

4.4. DISCUSSÃO GERAL

A avaliação do Party Match, à luz do TAM e limitada pela amostra, sugere um potencial sucesso do aplicativo em atender às necessidades de seus públicos-alvo. A plataforma demonstrou ser percebida como altamente útil e extremamente fácil de usar, resultando em uma intenção de uso unânime por parte dos participantes da pesquisa. É notável que não houve diferenças significativas nas avaliações entre clientes e fornecedores, o que indica um bom equilíbrio inicial na solução para atender às demandas de ambos os perfis.

As sugestões coletadas no feedback qualitativo são valiosas não por apontarem falhas, mas por oferecerem um roteiro claro para a evolução do produto. As principais recomendações para melhorias e novas iterações do aplicativo com base nos feedbacks da amostra são:

1. Aprimorar as ferramentas de planejamento: Implementar as melhorias sugeridas na calculadora de "Comes e Bebes" e explorar a automação de preenchimento de listas de tarefas com base no tipo de evento.
2. Otimizar a comunicação: Considerar a inclusão do número de telefone nos e-mails de orçamento e, principalmente, explorar a viabilidade de um chat interno, que centralizaria a comunicação na plataforma.
3. Refinar a experiência do usuário (UX): Desenvolver guias interativos (onboarding) para novos usuários e implementar um sistema de sinalização visual para fornecedores sem avaliações, aumentando a transparência.

Em suma, a avaliação valida o conceito do Party Match como uma solução robusta, bem-sucedida e com forte indício de aceitação de mercado. O caminho para o crescimento está na incorporação dessas melhorias pontuais que, alinhadas ao feedback dos usuários, têm o potencial de enriquecer ainda mais uma experiência já avaliada como excelente pela amostra.

5. CONCLUSÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso se propôs a enfrentar a complexidade e a fragmentação presentes no mercado de organização de eventos, desenvolvendo uma solução tecnológica para conectar organizadores a fornecedores de serviços. O resultado deste esforço é o Party Match, um aplicativo móvel concebido como um marketplace centralizado, que oferece ferramentas tanto para a busca e contratação de profissionais quanto para o gerenciamento detalhado das etapas de um evento. A jornada de desenvolvimento seguiu uma metodologia estruturada, partindo de um levantamento de requisitos que validou a existência de uma demanda real de mercado, passando pela criação de um protótipo de alta fidelidade para o design da experiência do usuário, e culminando na especificação de uma arquitetura de software robusta.

A avaliação da solução, realizada através do TAM, apontou para um forte indicio de sucesso da proposta. Os resultados da amostra indicaram que o Party Match foi percebido pelos usuários como uma ferramenta de alta utilidade e de fácil uso, culminando em uma intenção de adoção unânime entre os participantes da pesquisa. Desta forma, o trabalho alcançou seu objetivo geral, entregando o projeto de uma plataforma funcional que responde de forma eficaz às dores de clientes e fornecedores, com alto potencial de aceitação e relevância no setor de eventos.

Apesar dos indícios de sucesso na avaliação, é importante reconhecer as limitações enfrentadas durante o desenvolvimento. Um desafio significativo foi a configuração da infraestrutura, que exigiu a busca por uma solução de hospedagem viável para que o aplicativo pudesse ser disponibilizado online para a etapa de avaliação com os usuários. No âmbito do desenvolvimento, o projeto foi direcionado exclusivamente para a plataforma Android, devido aos custos associados à geração de uma versão para iOS, o que limita o alcance potencial do aplicativo. Adicionalmente, o feedback dos usuários apontou que, embora as funcionalidades sejam robustas, há espaço para maior detalhamento, como a implementação de filtros mais específicos no retorno das buscas e a adição de itens contextuais nas ferramentas de "Lista de Tarefas" e "Comes e Bebes", que se adaptem às características de cada tipo de evento.

Para garantir a conclusão do projeto dentro do prazo, foram necessários cortes de escopo que impactaram diretamente a proposta de valor ideal: Primeiramente, para promover maior confiabilidade e segurança, o projeto ideal previa que todos os contratos e pagamentos fossem realizados integralmente dentro do aplicativo. Esta funcionalidade foi eliminada, limitando o Party Match a operar, inicialmente, como uma vitrine de fornecedores, onde a formalização da

contratação é feita de forma externa, o que reconhecidamente reduz o nível de confiança do sistema. Em segundo lugar, houve a simplificação do sistema de busca: a intenção era que o fornecedor pudesse detalhar o anúncio com informações granulares (ex: tipo de comida como vegana, vegetariana, ou estilo de buffet como churrasco/feijoada), permitindo filtros de pesquisa altamente específicos. Este nível de detalhe foi cortado, impactando a capacidade do cliente de encontrar serviços mais personalizados. Por fim, a funcionalidade de gerenciamento de eventos foi simplificada, deixando de lado a automação: as ferramentas de lista de tarefas e calculadora de Comes e Bebes não são pré-preenchidas com itens contextuais baseados no tipo de evento, como era originalmente planejado.

Com base nos resultados da avaliação e nas limitações identificadas, delineia-se um caminho claro para trabalhos futuros. A principal recomendação é aprofundar o nível de detalhe do aplicativo, implementando as melhorias e novas funcionalidades sugeridas durante os testes. Isso inclui refinar as ferramentas de planejamento para que ofereçam sugestões personalizadas de acordo com o tipo de evento e aprimorar o sistema de busca com filtros mais granulares. É relevante notar que, no momento da entrega, o aplicativo ainda possui pequenos bugs em funcionalidades não críticas que precisam ser resolvidas. A criação de uma versão para iOS é um passo crucial para ampliar a base de usuários. Futuramente, o projeto pode ser expandido para incluir a integração de gateways de pagamento, a exploração de modelos de negócio para monetização e a implementação de algoritmos de recomendação para sugerir fornecedores com base no perfil do evento e do usuário, consolidando o Party Match como uma solução completa e indispensável no mercado de eventos.

REFERÊNCIAS

- AZIZAH, Anik et al. **Exploration of React Native Framework in designing a Rule-Based Application for healthy lifestyle education.** International Conference on Computer Science and Artificial Intelligence (ICCSAI), 2021.
- ABRAPE. **ABRAPE prevê R\$ 141 bilhões em consumo e forte expansão de empregos no setor de eventos em 2025.** ABRAPE, 2025. Disponível em: <https://www.abrape.com.br/abrape-preve-r-141-bilhoes-em-consumo-e-forte-expansao-de-empregos-no-setor-de-eventos-em-2025/>. Acesso em: 24 out. 2025.
- BHAVSAR, K.; GOPALAN, S.; SHAH, V. **Scrumban: An Agile Integration of Scrum and Kanban in Software Engineering.** International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering, v. 9, 2020.
- BORRA, Praveen. **A Survey of Google Cloud Platform (GCP): Features, Services, and Applications.** International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSC), 2024.
- CARTA CAPITAL. **Mercado de eventos deve faturar mais de R\$ 140 bi este ano.** 22 jan. 2025. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/do-micro-ao-macro/mercado-de-eventos-deve-faturar-mais-de-r-140-bi-este-ano/>. Acesso em: 24 out. 2025.
- COSTA, Mihael Yuri. **Eventário: Plataforma para gerenciamento de eventos.** 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Sistemas de Informação) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2025.
- ELMASRI, R.; NAVATHE, S. B. **Sistemas de Banco de Dados.** 6. ed. São Paulo: Pearson Addison-Wesley, 2011.
- FREITAS, Johnison Albuquerque de; SILVA, Katlynner Amannda Santana Barbosa da. **Desenvolvimento de aplicativo móvel para o intermédio da compra e venda de artigos e serviços voltados à organização de festas e eventos.** 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) - Instituto Federal de Pernambuco, Recife, 2021.
- GENTE DE OPINIÃO. **Setor de eventos movimenta R\$ 350 bi e amplia demanda por profissionais qualificados.** Disponível em: <https://www.gentededeopiniao.com.br/opiniao/artigo/setor-de-eventos-movimenta-r-350-bi-e-amplia-demanda-por-profissionais-qualificados>. Acesso em: 24 out. 2025.
- GUPTA, B.; MUFTI, T.; MITTAL, P. **A Review on Amazon Web Service (AWS), Microsoft Azure, and Google Cloud Platform (GCP) Services.** International Conference on ICT for Digital, Smart, and Sustainable Development, (ICIDSSD), 2021.
- HAMMERSHØJ, A.; SAPUPPO, A.; TADAYONI, R. **Challenges for mobile application development.** 14th International Conference on Intelligence in Next Generation Networks (ICIN): "Weaving Applications into the Network Fabric". IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers), 2010.

HASEMAN, C. **Android Essentials**. Apress, 2008.

HAZZAN, O.; DUBINSKY, Y. **Agile Software Engineering**. Springer, 2008.

JIEHAI, C.; WEI, L. **Research on the Storage and Management of Mine Spatial Data Based on PostgreSQL**. International Conference on Computer Application and System Modeling (ICCASM), 2010.

KRUG, Steve. **Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability**. 3. ed. Berkeley, New Riders, 2014.

MISRA, S. et al. **Agile software development practices: Evolution, principles, and criticisms**. International Journal of Quality & Reliability Management, v. 29, n. 9, p. 972-980, 2012.

MOHAN, S.; GOSWAMI, K. **Performance Analysis and Comparison of Node.Js and Java Spring Boot in Implementation of Restful Applications**. Software: Practice and Experience, 2025.

MOURA, Maria Clara. **Gestão de eventos: Guia completo para organizar sua produção**. Blog da Sympla. Disponível em: <https://blog.sympla.com.br/blog-do-produtor/gestao-de-eventos-guia-completo/>. Acesso em: 24 out. 2025.

NOVAC, Ovidiu et al. **Comparison of Node.Js and Spring Boot in Web Development**. 15th International Conference on Electronics, Computers and Artificial Intelligence (ECAI), 2023.

NOVIANI, Erina F. et al. **Performance Analysis of AWS and GCP Cloud Providers**. IEEE International Conference on Cybernetics and Computational Intelligence, 2022.

O TEMPO. **Mercado de eventos espera crescimento de 12% em 2025; último trimestre é decisivo para o setor**. 16 out. 2025. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/economia/2025/10/16/mercado-de-eventos-espera-crescimento-de-12-em-2025-ultimo-trimestre-e-decisivo-para-o-setor>. Acesso em: 24 out. 2025.

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. **Guia do conhecimento em gerenciamento de projetos Guia PMBOK e o padrão de gerenciamento de projetos**. 7. ed. Project Management Institute, 2021.

SANTOS, A.; SILVA, E.; ZAINA, L. **Kanban Board Guide for Startups: introduzindo boas práticas para melhorar a experiência do desenvolvedor**. Universidade Federal de São Carlos, 2024.

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do Scrum: Um guia definitivo para o Scrum: As regras do jogo**. Scrum.org, 2014. Disponível em: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-Portuguese-BR.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2025.

SHAFIQ, S.; INAYAT, I. **Towards studying the communication patterns of kanban teams: A research design.** 2017 IEEE 25th International Requirements Engineering Conference Workshops, 2017.

TRAININGHOUSE. **Introdução à Organização de Eventos.** Disponível em: <https://traininghouse.pt/introducao-aos-eventos/>. Acesso em: 24 out. 2025.

TIDWELL, J.; BREWER, C.; VALENCIA, A. **Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design.** 3. ed. O'Reilly Media, 2020.

UNGER, R.; CHANDLER, C. **A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making.** 2. ed. New Riders, 2012.

VERMA, D.; VERMA, P. **Techniques for Surviving the Mobile Data Explosion.** IEEE Press Editorial Board, 2014.

ZHOU, X.; HU, W.; LIU G. **React-Native Based Mobile App for Online Experimentation.** 39th Chinese Control Conference, 2020.

GLOSSÁRIO

API RESTful - Um padrão de arquitetura para a criação de APIs (Interfaces de Programação de Aplicação) que utiliza o protocolo HTTP para a comunicação entre o cliente (frontend) e o servidor (backend).

Backend - Componente de um sistema de software que opera no servidor. É responsável pela lógica de negócio, processamento de dados, segurança e comunicação com o banco de dados.

Computação em Nuvem - Modelo que permite o acesso a recursos computacionais (como servidores, armazenamento e bancos de dados) pela internet, eliminando a necessidade de uma infraestrutura física local.

Endpoint - Um ponto de comunicação específico em uma API, que representa uma URL para a qual o cliente pode enviar requisições para executar uma determinada operação no servidor.

Framework - Uma estrutura de software que fornece uma base para o desenvolvimento de aplicações, oferecendo funcionalidades genéricas que podem ser customizadas para atender a requisitos específicos.

Frontend - A parte de uma aplicação com a qual o usuário interage diretamente, também conhecida como o lado do cliente. É responsável pela interface gráfica e pela experiência do usuário.

Kanban - Metodologia ágil que utiliza um quadro visual para gerenciar o fluxo de trabalho, dividindo as tarefas em colunas que representam os estágios do processo (ex.: "A Fazer", "Em Andamento", "Concluído").

Marketplace - Plataforma digital que conecta ofertantes de produtos ou serviços (fornecedores) a potenciais compradores (clientes), intermediando a comunicação e as transações entre eles.

Metodologia Ágil - Abordagem de gerenciamento de projetos de software que prioriza a flexibilidade, a colaboração com o cliente e a entrega de valor em ciclos curtos e incrementais.

Modelo Cliente-Servidor: Arquitetura de aplicação que distribui as tarefas entre os provedores de um recurso ou serviço, chamados de servidores, e os solicitantes do serviço, chamados de clientes. No seu projeto, o aplicativo mobile é o cliente e a aplicação Java é o servidor.

Modelo de Aceitação de Tecnologia (TAM): Um modelo teórico que descreve como os usuários chegam a aceitar e a utilizar uma nova tecnologia. Ele sugere que a intenção de uso é determinada pela utilidade percebida e pela facilidade de uso percebida.

Onboarding - Processo de integração de um novo usuário a uma plataforma ou aplicativo, guiando-o pelas principais funcionalidades para garantir uma primeira experiência positiva e intuitiva.

Persona - Ferramenta de UX que consiste na criação de um personagem fictício, baseado em dados de usuários reais, para representar um grupo-alvo e guiar as decisões de design e desenvolvimento.

Product Backlog - Artefato do Scrum que consiste em uma lista ordenada e priorizada de todas as funcionalidades, requisitos e melhorias desejadas para um produto.

Protótipo - Uma versão simulada ou de baixa a alta fidelidade de um produto, criada para testar conceitos, fluxos de navegação e funcionalidades com usuários antes do desenvolvimento completo.

React Native: Um framework de desenvolvimento de aplicações móveis que permite criar aplicativos para Android e iOS utilizando uma única base de código em JavaScript e React.

Scrum - Um framework de metodologia ágil para gerenciamento de projetos complexos, que organiza o trabalho em ciclos curtos chamados Sprints e é guiado por papéis, eventos e artefatos definidos.

Spring Boot: Um framework do ecossistema Java que simplifica o desenvolvimento de aplicações robustas e de alto desempenho, especialmente para a construção de backends e microserviços.

Sprint - Um ciclo de trabalho de curta duração (geralmente de uma a quatro semanas) dentro do framework Scrum, durante o qual uma equipe desenvolve um incremento funcional do produto.

Sprint Backlog - Conjunto de itens do Product Backlog selecionados para serem desenvolvidos durante uma Sprint específica, acompanhado do plano para sua implementação.

UI - Refere-se à parte visual de uma aplicação, incluindo telas, botões, ícones e outros elementos com os quais o usuário interage diretamente.

UX - Refere-se aos sentimentos e percepções de uma pessoa ao utilizar um produto ou serviço, abrangendo aspectos como usabilidade, acessibilidade e satisfação geral

APÊNDICE A – FORMULÁRIO INICIAL PARA PESQUISA DE INTERESSE DE USUÁRIOS (CLIENTES)

Organização de eventos - Cliente

Olá! Seja bem-vindo ao formulário de pesquisa sobre um projeto de TCC sobre um aplicativo para auxiliar na organização de festas e eventos.

Esse formulário tem como objetivo validar a ideia de um aplicativo com objetivo de conectar fornecedores a pessoas que desejam realizar eventos.

Com a sua ajuda, será possível entender as dores e necessidades de um possível usuário e definir a viabilidade do projeto.

Todas as respostas do formulário são anônimas. A duração aproximada para finalizar é de **2 minutos**.

Agradeço, desde já, a sua participação! :)

Faça login no Google para salvar o que você já preencheu. [Saiba mais](#)

* Indica uma pergunta obrigatória

Qual é o seu sexo? *

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não informar
- Outro:

Qual é a sua faixa etária? *

- Menos de 18 anos
- 18 a 24 anos
- 25 a 34 anos
- 35 a 44 anos
- 45 a 54 anos
- 55 a 64 anos
- 65 anos ou mais

Com que frequência você costuma organizar ou participar da organização de eventos (festas de aniversário, casamentos, confraternizações, etc.)? *

- Mais de 5 vezes por ano
- De 3 a 5 vezes por ano
- De 1 a 2 vezes por ano
- Nunca

Qual o tipo de evento que você mais organiza ou ajuda a organizar? *

- Festa de aniversário
- Casamento
- Confraternizações
- Formaturas
- Outro:

Você já utilizou aplicativos ou plataformas online para encontrar fornecedores de * serviços para festas?

- Sim, várias vezes
- Sim, uma vez
- Não, mas conheço esse tipo de serviço
- Não, nunca usei

Se existisse um aplicativo que conecta você a fornecedores de festas para eventos grandes e pequenos, você estaria interessado em usá-lo? *

- Sim
- Talvez
- Não

Caso tenha respondido "Sim", quais funcionalidades você gostaria de ver nessa aplicação digital? Pode contar com suas palavras :)

Sua resposta

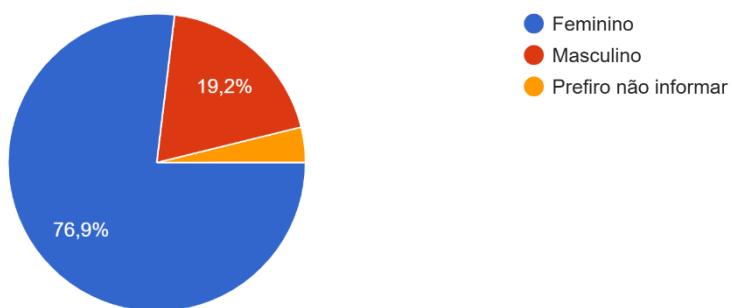
Caso tenha respondido "Não", poderia dizer o motivo?

- Não preciso organizar festas frequentemente
- Prefiro contratar fornecedores de maneira tradicional (telefone, indicação, etc.)
- Não confio em aplicativos para esse tipo de serviço
- Outro:

APÊNDICE B – RESPOSTAS DO FORMULÁRIO INICIAL PARA PESQUISA DE INTERESSE DE USUÁRIOS (CLIENTES)

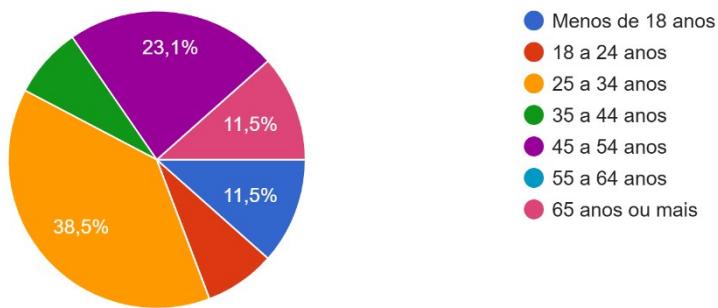
Qual é o seu sexo?

26 respostas



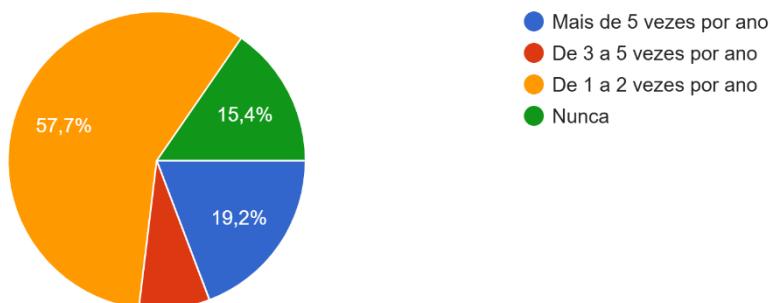
Qual é a sua faixa etária?

26 respostas



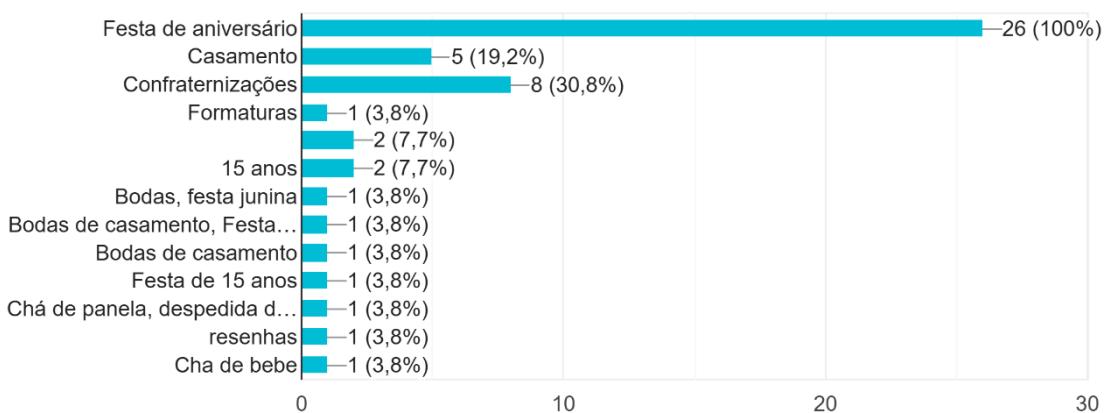
Com que frequência você costuma organizar ou participar da organização de eventos (festas de aniversário, casamentos, confraternizações, etc.)?

26 respostas



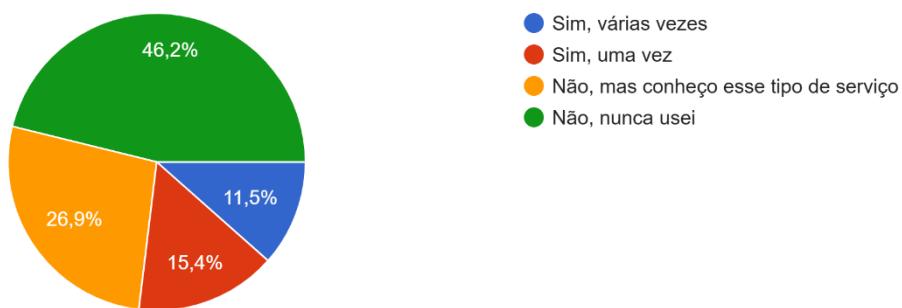
Qual o tipo de evento que você mais organiza ou ajuda a organizar?

26 respostas



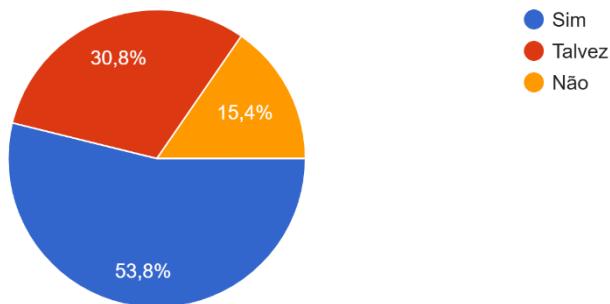
Você já utilizou aplicativos ou plataformas online para encontrar fornecedores de serviços para festas?

26 respostas



Se existisse um aplicativo que conecta você a fornecedores de festas para eventos grandes e pequenos, você estaria interessado em usá-lo?

26 respostas



Caso tenha respondido "Sim", quais funcionalidades você gostaria de ver nessa aplicação digital?
Pode contar com suas palavras :)

12 respostas

Banco de ideias com imagens e vídeos de inspirações de decorações e lembranças

O app poderia oferecer recomendações personalizadas com base nos eventos anteriores do usuário, tornando o planejamento de eventos semelhantes mais prático

Avaliação do fornecedor

Ter como fazer avaliações nos fornecedores após o evento realizado

Ter a opção de salvar serviços e fornecedores em uma lista de desejos facilitaria a comparação e organização dos favoritos

Criação de convites virtuais e ter como os convidados fazerem check-in quando chegarem no evento. Assim, dá para ter controle da quantidade convidados e quem foi.

Oferecer uma busca por fornecedores com critérios específicos, como opções veganas ou orgânicas. São fornecedores difíceis de achar e um filtro com essas opções seria bom

Avaliação dos fornecedores e bate-papo com os fornecedores

Conseguir favoritar fornecedor e armazenar eles em pastas de acordo com o tipo de serviço

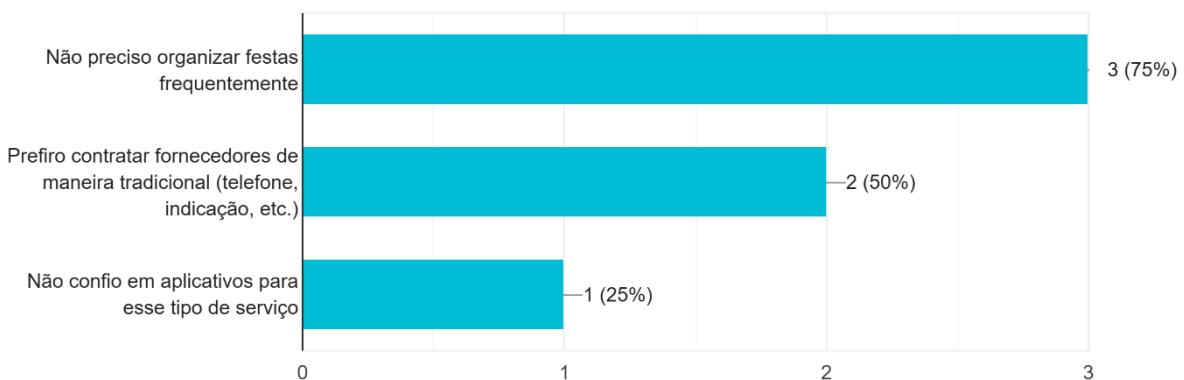
Dicas de acordo com a previsão do tempo no dia do evento, sugerindo como ajustar o evento caso o tempo esteja mais quente ou chuvoso, por exemplo

Painel de controle de gastos para acompanhar os custos em tempo real e evitar surpresas no orçamento, o que é sempre uma preocupação na hora de organizar eventos

Incluir um marketplace para itens de festa e decoração possibilitaria que fornecedores e organizadores comprassem e vendessem artigos, tornando mais acessível e prático encontrar produtos para o evento

Caso tenha respondido "Não", poderia dizer o motivo?

4 respostas



APÊNDICE C – FORMULÁRIO INICIAL PARA PESQUISA DE INTERESSE DE USUÁRIOS (FORNECEDORES)

Organização de eventos - Fornecedor

Olá! Seja bem-vindo ao formulário de pesquisa sobre um projeto de TCC sobre um aplicativo para auxiliar na organização de festas e eventos.

Esse formulário tem como objetivo validar a ideia de um aplicativo com objetivo de conectar fornecedores a pessoas que desejam realizar eventos.

Com a sua ajuda, será possível entender as dores e necessidades de um possível usuário e definir a viabilidade do projeto.

Todas as respostas do formulário são anônimas. A duração aproximada para finalizar é de **2 minutos**.

Agradeço, desde já, a sua participação! :)

Faça login no Google para salvar o que você já preencheu. [Saiba mais](#)

* Indica uma pergunta obrigatória

Qual é o seu sexo? *

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não informar

Qual é a sua faixa etária? *

- Menos de 18 anos
- 18 a 24 anos
- 25 a 34 anos
- 35 a 44 anos
- 45 a 54 anos
- 55 a 64 anos
- 65 anos ou mais

Você já utiliza alguma plataforma ou aplicativo para divulgar seus serviços de eventos? *

- Sim
- Não

Qual tipo de serviço você oferece para eventos? (Selecione todos que se aplicam) *

- Buffet
- Decoração
- Lembranças
- Fotografia/Filmagem
- Música (DJ, banda, etc.)
- Serviços de bebidas
- Animação (palhaços, mágicos, recreadores, etc.)
- Aluguel de materiais (mesa, cadeiras, toalhas, etc.)
- Outro:

Quais são os principais desafios que você enfrenta na hora de divulgar seus serviços para eventos? *

- Falta de visibilidade
- Dificuldade de comunicação com clientes
- Obter avaliações de clientes
- Outro:

Se existisse um aplicativo que exibe seus serviços e conecta você diretamente a clientes que estão organizando eventos, você estaria interessado em utilizá-lo? *

- Sim
- Talvez
- Não

Caso tenha respondido "Sim", quais funcionalidades você gostaria de ver nessa aplicação digital? Pode contar com suas palavras :)

Sua resposta

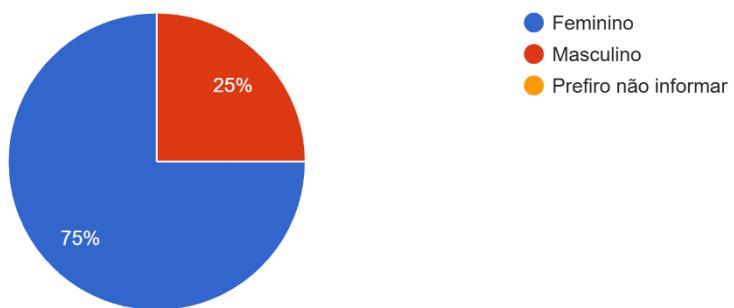
Caso tenha respondido "Não", poderia dizer o motivo?

- Prefiro divulgar meus serviços por outros meios
- Já tenho clientes suficientes
- Não confio em aplicativos para esse tipo de serviço
- Acho que não seria útil para o meu negócio
- Outro:

APÊNDICE D – RESPOSTAS DO FORMULÁRIO INICIAL PARA PESQUISA DE INTERESSE DE USUÁRIOS (CLIENTES)

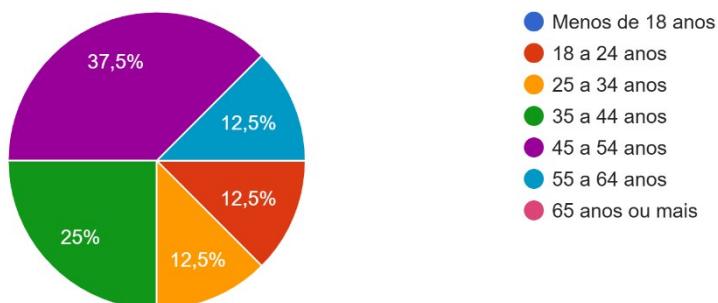
Qual é o seu sexo?

8 respostas



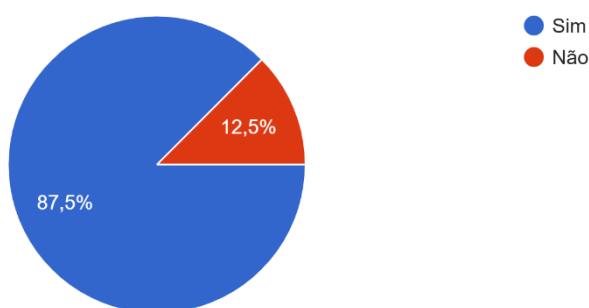
Qual é a sua faixa etária?

8 respostas



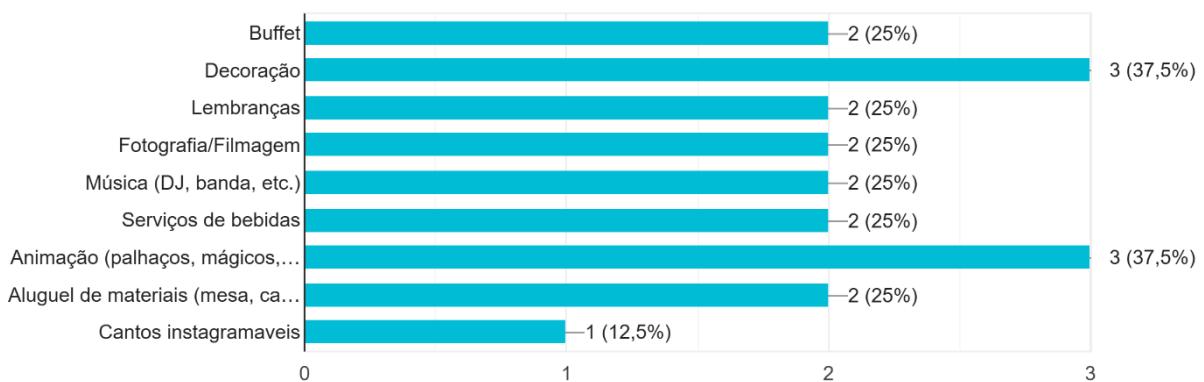
Você já utiliza alguma plataforma ou aplicativo para divulgar seus serviços de eventos?

8 respostas



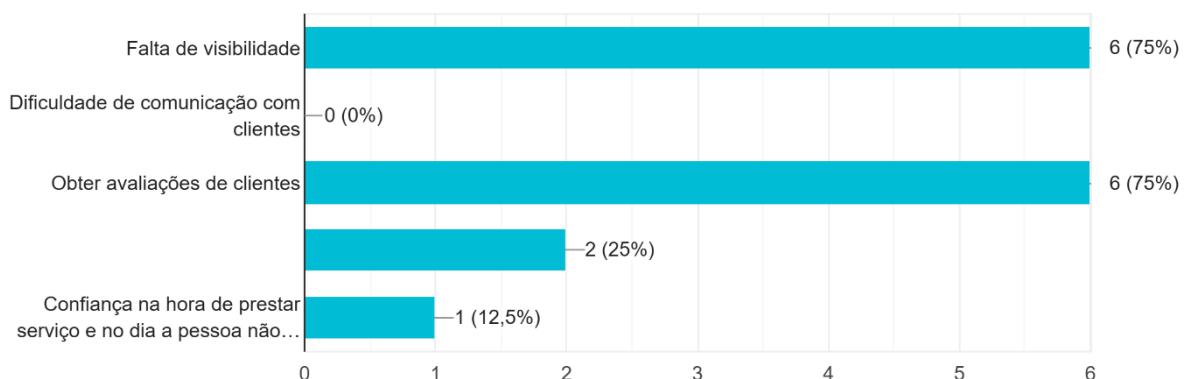
Qual tipo de serviço você oferece para eventos? (Selecione todos que se aplicam)

8 respostas



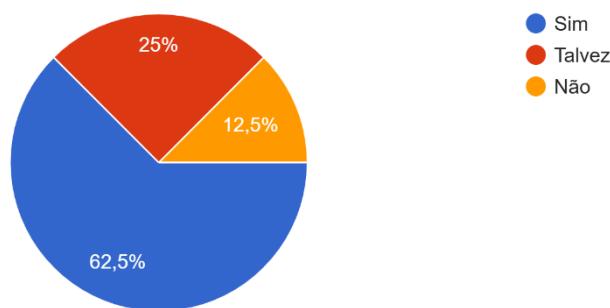
Quais são os principais desafios que você enfrenta na hora de divulgar seus serviços para eventos?

8 respostas



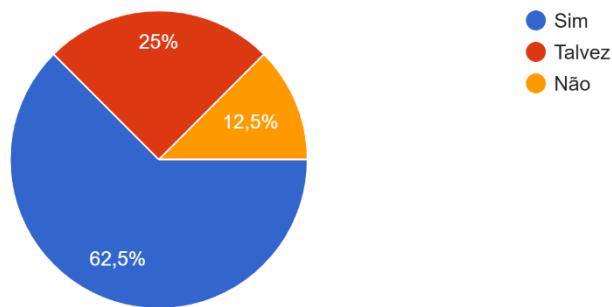
Se existisse um aplicativo que exibe seus serviços e conecta você diretamente a clientes que estão organizando eventos, você estaria interessado em utilizá-lo?

8 respostas



Se existisse um aplicativo que exibe seus serviços e conecta você diretamente a clientes que estão organizando eventos, você estaria interessado em utilizá-lo?

8 respostas



Caso tenha respondido "Sim", quais funcionalidades você gostaria de ver nessa aplicação digital? Pode contar com suas palavras :)

4 respostas

Seria uma forma mas segura ,pois ha muita ma fe em oferecer e nao entregar o oferecido.

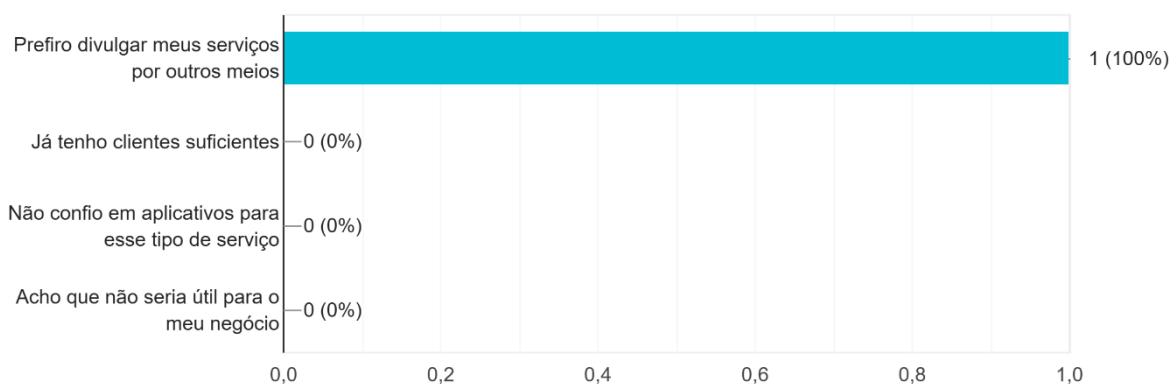
Uma forma de garantia de pagamento ao realizar o serviço

Postar foto dos trabalhos prestados

agenda e controle de datas disponíveis

Caso tenha respondido "Não", poderia dizer o motivo?

1 resposta



APÊNDICE E – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DA PROTOTIPAÇÃO

Avaliação de Protótipo – Party Match

Você verá a demonstração do Party Match, um aplicativo criado para conectar quem organiza festas a fornecedores de serviços de forma prática e inteligente.

Antes de responder, visualize o link abaixo ou assista ao vídeo com as telas prototipadas e conheça as principais funcionalidades do app.

link com as

telas: <https://www.figma.com/proto/kNSFL4qK4x0IFBARETkcsq/Prot%C3%B3tipo?node-id=372-9800&t=Vf2Th9ndD6HtW1d9-1>

O formulário leva de **3 a 5 minutos** e é voltado tanto para organizadores de eventos quanto para fornecedores.

Sua opinião é fundamental para validar a proposta e tornar o Party Match ainda melhor.
Participe! ❤

Faça login no Google para salvar o que você já preencheu. [Saiba mais](#)

* Indica uma pergunta obrigatória

Você utilizaria o app como... *

- Cliente
- Fornecedor
- Ambos

Você já usou algum aplicativo para organizar eventos ou contratar fornecedores? *

- Sim
- Não



O que achou de cada tela interface? (Escala linear: 1 = Não gostei, 5 = Gostei muito) *

	1	2	3	4	5
Explorar	<input type="radio"/>				
Filtro	<input type="radio"/>				
Anúncios	<input type="radio"/>				
Favoritos	<input type="radio"/>				
Meus eventos	<input type="radio"/>				
Planner do evento	<input type="radio"/>				
Minhas tarefas	<input type="radio"/>				
Meus convidados	<input type="radio"/>				
Controle de gastos	<input type="radio"/>				
Meus fornecedores	<input type="radio"/>				
Calculadora de comes e bebes	<input type="radio"/>				
Perfil	<input type="radio"/>				
Conta fornecedor	<input type="radio"/>				

Você, **fornecedor**, o que achou de cada tela interface? (Escala linear: 1 = Não gostei, 5 = Gostei muito)

	1	2	3	4	5
Vitrini	<input type="radio"/>				
Adicionar serviços	<input type="radio"/>				
Gerenciar serviços	<input type="radio"/>				
Visualizar clientes	<input type="radio"/>				
Avaliar clientes	<input type="radio"/>				
Visualizar avaliações	<input type="radio"/>				

O que você mudaria ou melhoraria? *

Sua resposta

Você achou fácil entender como o app funciona? *

- Sim
- Mais ou menos
- Não

Qual funcionalidade mais chamou sua atenção? Por quê? *

Sua resposta

Teve alguma parte da interface ou funcionalidade que você não gostou ou ficou ***** confusa? Se sim, qual?

Sua resposta

Você usaria esse app para organizar um evento ou divulgar seus serviços? *****

- Sim
- Talvez
- Não

O que você mudaria ou adicionaria no Party Match para ele ficar ainda melhor? *****

Sua resposta

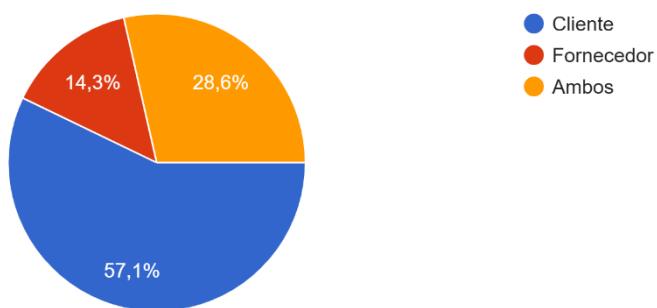
Gostaria de deixar mais algum comentário ou sugestão? *****

Sua resposta

APÊNDICE F – RESPOSTAS DO FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DA PROTOTIPAÇÃO

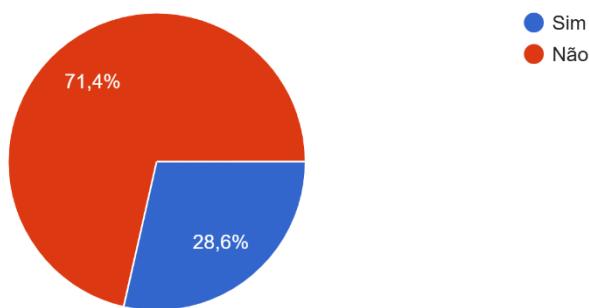
Você utilizaria o app como...

7 respostas

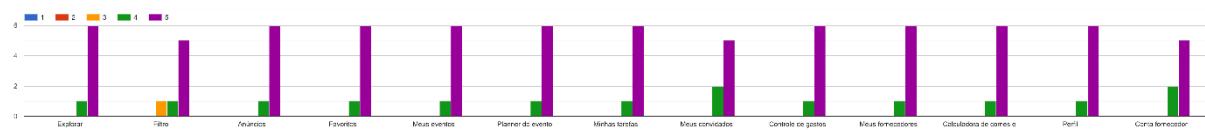


Você já usou algum aplicativo para organizar eventos ou contratar fornecedores?

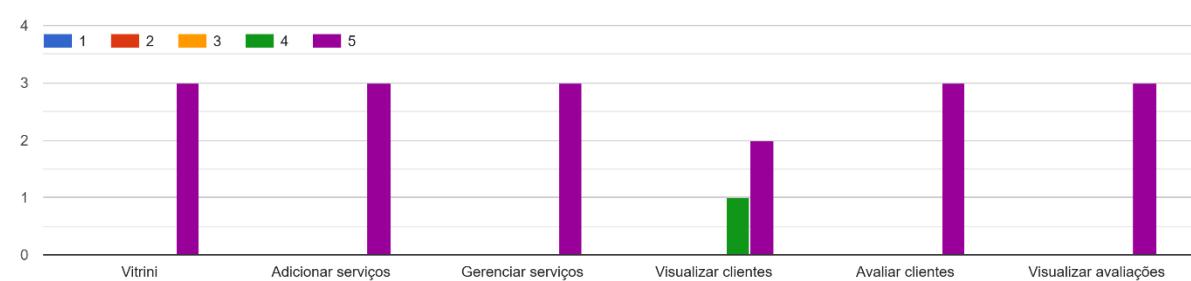
7 respostas



O que achou de cada tela interface? (Escala linear: 1 = Não gostei, 5 = Gostei muito)



Você, fornecedor, o que achou de cada tela interface? (Escala linear: 1 = Não gostei, 5 = Gostei muito)



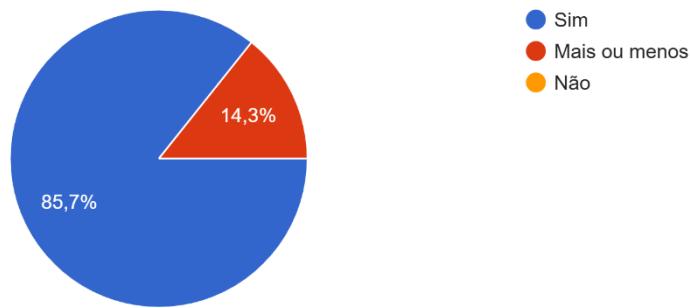
O que você mudaria ou melhoraria?

7 respostas

-
- Mais opções nos filtros
- Em princípio nada.
- Ver lista de todos os convidados e não pelas categorias definidas
- Adicionar mais funcionalidades para o fornecedor se planejar como tem para o cliente
- Poder criar categorias na lista de tarefas
- Nada

Você achou fácil entender como o app funciona?

7 respostas



Qual funcionalidade mais chamou sua atenção? Por quê?

7 respostas

Nao

Gostei de tudo. Aplicativo bem completo.

Busca por fornecedores pq é normalmente é complicado achar de acordo com tipo do serviço e localizacoa, ainda mais ver as avaliações

Adicionar serviços como anúncios de produto

Td igual

Ver informações detalhadas do fornecedor e avaliação mútua entre fornecedor e cliente

Teve alguma parte da interface ou funcionalidade que você não gostou ou ficou confusa? Se sim, qual?

7 respostas

Nao

Não.

Nao

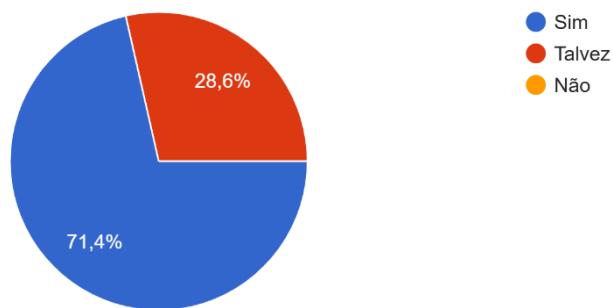
Visualizar clientes ta muito crua, poderia ter mais funcionalidades nessa parte

Não

Avaliação mutua

Você usaria esse app para organizar um evento ou divulgar seus serviços?

7 respostas



O que você mudaria ou adicionaria no Party Match para ele ficar ainda melhor?

7 respostas

Nada

-

Em princípio nada.

Conversar com o fornecedor pelo aplicativo

Já disse

Aperfeiçoar mais cada tela para conseguir fazer tudo q é possível para cada ação

Gostaria de deixar mais algum comentário ou sugestão?

7 respostas

Não

-

Nao

Não.

Nao

Não

APÊNDICE G – PRODUCT BACKLOG

US-01: Onboarding de novos usuários

Como um novo usuário, eu quero ser apresentado às principais funcionalidades do aplicativo ao abri-lo pela primeira vez, para que eu possa entender rapidamente o que o Party Match oferece.

US-02: Cadastro de usuários

Como um visitante, eu quero poder me cadastrar na plataforma usando meu nome, data de nascimento, e-mail e senha, para que eu possa criar uma conta e acessar as funcionalidades exclusivas para usuários.

US-03: Login de Usuário

Como um usuário cadastrado, eu quero poder fazer login com meu e-mail e senha, para que eu possa acessar minha conta de forma segura.

US-04: Navegação principal da aplicação

Como um usuário, eu quero ter uma barra de navegação principal (Navbar) e uma barra superior (Topbar) consistentes em todas as telas principais, para que eu possa navegar facilmente entre as seções do aplicativo e ter ações contextuais claras.

US-05: Explorar anúncios de serviços

Como um usuário, eu quero visualizar uma lista de anúncios de serviços na tela principal, para que eu possa descobrir fornecedores de forma geral e filtrar por categoria.

US-06: Busca específica por serviços e localização

Como um usuário, eu quero poder buscar por um serviço específico e uma localização, para que eu possa encontrar fornecedores que atendam às minhas necessidades exatas.

US-07: Gerenciamento de perfil de usuário

Como um usuário, eu quero poder visualizar e editar minhas informações pessoais, alterar minha senha e excluir minha conta, para que eu tenha controle total sobre meus dados.

US-08: Visualização de resultados de busca

Como um usuário, eu quero ver os resultados da minha busca em uma tela dedicada, para que eu possa analisar os fornecedores que correspondem aos meus critérios.

US-09: Cadastro de fornecedor

Como um usuário, eu quero poder me cadastrar como fornecedor, preenchendo informações detalhadas sobre minha empresa, para que eu possa começar a divulgar meus serviços na plataforma.

US-10: Painel de gerenciamento do fornecedor

Como um fornecedor, eu quero ter uma tela de perfil onde posso gerenciar minhas informações, anúncios e ver minhas avaliações, para que eu tenha um ponto central para administrar minha presença na plataforma.

US-11: Gerenciamento de anúncios

Como um fornecedor, eu quero poder criar, visualizar, editar e excluir meus anúncios de serviço, para que eu possa manter minha vitrine de serviços sempre atualizada.

TS-01: Responsividade da interface

Como equipe de desenvolvimento, nós queremos que a interface do aplicativo se adapte a diferentes tamanhos de tela e densidades de pixel, para que todos os usuários tenham uma experiência visual consistente e agradável.

US-12: Sistema de avaliação mútua

Como um usuário, eu quero avaliar os fornecedores que contratei após o evento, e como um fornecedor, eu quero avaliar meus clientes, para que possamos construir uma comunidade confiável e transparente.

US-13: Gerenciamento de anúncios favoritos

Como um usuário, eu quero poder salvar meus anúncios preferidos em coleções personalizadas, para que eu possa organizar e comparar facilmente os fornecedores que mais me interessam.

US-14: Detalhes do anúncio

Como um usuário, eu quero visualizar uma página com todas as informações detalhadas de um anúncio, incluindo fotos, descrição, preços, capacidade e avaliações, para que eu possa tomar uma decisão informada antes de solicitar um orçamento.

US-15: Gerenciamento de eventos

Como um usuário, eu quero poder criar, visualizar e gerenciar meus eventos, para que eu tenha um local central para organizar todas as minhas celebrações.

US-16: Fornecedores contratados

Como um usuário, eu quero ver uma lista de todos os fornecedores que eu marquei como "contratado" para um evento específico, para que eu possa organizar e acessar facilmente meus contatos.

US-17: Vitrine do fornecedor

Como um usuário, eu quero visualizar uma página de perfil pública para cada fornecedor (vitrine), para que eu possa ver todos os seus anúncios, informações de contato e avaliações em um só lugar.

US-18: Solicitação de orçamento

Como um usuário interessado, eu quero poder preencher um formulário de solicitação de orçamento diretamente na página de um anúncio, para que o fornecedor receba meu pedido por e-mail e possa entrar em contato comigo.

TS-02: Correção de bugs e refatoração

Como equipe de desenvolvimento, nós queremos corrigir os bugs identificados e refatorar o código, para que a aplicação se torne mais estável, performática e de fácil manutenção.

US-19: Gerenciador de convidados

Como um usuário, eu quero poder criar e gerenciar uma lista de convidados para o meu evento, definindo status de confirmação e faixa etária, para que eu tenha controle sobre quem irá comparecer.

US-20: Plano de assentos

Como um usuário, eu quero poder criar mesas e alocar meus convidados nelas, para que eu possa organizar a disposição dos assentos no meu evento.

US-21: Calculadora de Comidas e Bebidas

Como um usuário, eu quero uma calculadora para estimar a quantidade de comidas e bebidas com base no número de adultos e crianças, para que eu possa planejar as compras do meu evento de forma mais precisa.

US-22: Visualização de clientes

Como um fornecedor, eu quero ver uma lista de todos os clientes que me contrataram através da plataforma, para que eu possa ter um histórico e acessar os detalhes de cada contratação.

US-23: Métricas de anúncio

Como um fornecedor, eu quero que o sistema rastreie as visualizações, curtidas e contratações dos meus anúncios, para que eu possa medir o desempenho dos meus anúncios.

US-24: Gerenciador de tarefas do evento

Como um usuário, eu quero ter uma lista de tarefas para o meu evento, para que eu possa organizar o que precisa ser feito e marcar as tarefas como concluídas.

US-25: Perfil público de usuário

Como um fornecedor, eu quero poder visualizar um perfil público de qualquer cliente que me avaliou ou me contratou, para que eu possa ver seu nome, foto e o histórico de avaliações que ele recebeu de outros fornecedores.

TS-03: Organização do Código

Como equipe de desenvolvimento, nós queremos refatorar e organizar a estrutura de pastas e remover código desnecessário, para que o projeto se torne mais limpo, legível e fácil de manter.

US-26: Garantia de qualidade e testes da aplicação

Como a equipe de desenvolvimento e o Product Owner, nós queremos que a aplicação seja submetida a um ciclo completo de testes, para que possamos garantir que todas as funcionalidades estão operando conforme o esperado, identificar e corrigir bugs, e assegurar uma experiência de usuário estável e confiável antes do lançamento.

US-27: Implantação em ambiente de homologação

Como a equipe de desenvolvimento, nós queremos implantar a aplicação completa (frontend e backend) em um ambiente de homologação (HML), para que os stakeholders possam testar e validar as funcionalidades em um servidor que espelha o ambiente de produção, garantindo que tudo funcione corretamente.

US-28: Galeria de imagens em tela cheia

Como um usuário planejando meu evento, eu quero poder clicar em qualquer foto no carrossel de um anúncio para abrir uma galeria de imagens em tela cheia, para que eu possa ver as imagens com mais clareza e ter uma melhor impressão visual antes de solicitar um orçamento.

US-29: Componente de tela vazia (EmptyView)

Como um usuário do aplicativo, eu quero ver uma tela de "conteúdo vazio" com um design e layout padronizados sempre que eu acessar uma seção sem itens (como Favoritos, Meus Eventos, etc.), para que eu tenha uma experiência de uso consistente e visualmente coesa, reforçando a identidade e a qualidade do aplicativo.

BUG-01: Navegação principal

Como um usuário, eu quero que a navegação do aplicativo seja consistente e previsível, para que eu não me perca ao usar o botão "voltar" e para que a barra de navegação sempre reflita a tela em que estou.

BUG-02: Tela explorar

Como um usuário, eu quero que os elementos visuais na tela “explorar” sejam bem formatados, para que a interface seja clara e profissional.

BUG-03: Telas de busca e resultado

Como um usuário, eu quero que a funcionalidade de busca seja intuitiva e os resultados sejam apresentados de forma clara, para que eu possa encontrar e refinar minhas buscas sem comportamentos inesperados.

BUG-04: Autenticação (Login e Cadastro)

Como um usuário, eu quero um processo de login e cadastro seguro e com feedback claro, para que eu entenda o que está acontecendo e possa corrigir erros facilmente.

BUG-05: Ferramentas de eventos

Como um planejador de eventos, eu quero que as ferramentas de gerenciamento de convidados e orçamento funcionem de forma fluida e previsível, para que eu possa organizar meu evento sem frustrações.

BUG-06: Fluxo de anúncios e fornecedores

Como um usuário e fornecedor, eu quero que a interação com anúncios e perfis de fornecedor seja correta e intuitiva, desde a contratação até a edição dos dados.

BUG-07: Componentes de UI

Como um usuário, eu quero que os componentes de interface, como inputs e chips, sejam visualmente agradáveis e funcionais, para que minha experiência de uso seja fluida.

BUG-08: Telas de review

Como um usuário do aplicativo (seja cliente ou fornecedor), eu quero que a experiência de ler e escrever avaliações seja mais intuitiva, correta e livre de bugs visuais, para que eu possa confiar nas informações apresentadas e interagir com o sistema de forma fluida e sem frustrações.

APÊNDICE H – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DA VIABILIDADE DO APPLICATIVO

Validação do aplicativo – Party Match

Olá! Convido você para testar o Party Match, o aplicativo que conecta quem organiza festas a fornecedores de forma prática e inteligente.

Antes de responder a este formulário, peço que você baixe e explore o aplicativo para conhecer suas principais funcionalidades. É rápido e fácil!

Link para download: <https://storage.googleapis.com/partymatch-app-download/partymatchV7.apk>

O formulário leva de 3 a 5 minutos para ser preenchido e é voltado tanto para organizadores de eventos quanto para fornecedores.

Sua opinião é o ingrediente principal para validarmos nossa proposta e tornarmos o Party Match a melhor plataforma de eventos. Contamos com você! ❤

[Faça login no Google](#) para salvar o que você já preencheu. [Saiba mais](#)

* Indica uma pergunta obrigatória

Você utilizaria o app como... *

- Cliente
- Fornecedor
- Ambos

Sua Experiência como Organizador(a) de Eventos

Se você usou o Party Match para **planejar uma festa ou evento**, esta seção é para você. Abaixo, responda a algumas perguntas sobre sua experiência, utilizando a escala de 1 (Discordo Totalmente) a 5 (Concordo Totalmente).

Caso contrário, clique em "Avançar" para seguir para a seção de fornecedores.

Utilidade percebida (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)

1 2 3 4 5

Usar o Party Match melhora meu desempenho ao planejar um evento	<input type="radio"/>				
O Party Match me permite organizar meus eventos de forma mais rápida	<input type="radio"/>				
O aplicativo Party Match é uma ferramenta útil para a organização de festas e eventos	<input type="radio"/>				
A funcionalidade de controle de orçamento do Party Match me ajuda a gerenciar meus gastos de forma eficaz	<input type="radio"/>				
A ferramenta de lista de convidados simplifica a gestão de quem virá ao meu evento	<input type="radio"/>				

Encontrar e contratar fornecedores através do Party Match torna o processo de organização mais fácil	<input type="radio"/>				
Usar a calculadora de "Comes e Bebes" me ajuda a planejar melhor as quantidades para meu evento	<input type="radio"/>				
No geral, o Party Match aumenta minha produtividade na organização de eventos	<input type="radio"/>				
<p>Facilidade de uso percebida (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)</p> <p style="text-align: center;">1 2 3 4 5</p>					
Aprender a usar as funcionalidades do Party Match foi fácil para mim.	<input type="radio"/>				
A minha interação com o aplicativo Party Match é clara e compreensível	<input type="radio"/>				
Acho fácil navegar entre as diferentes ferramentas do aplicativo (Orçamento, Conviteados, Tarefas, etc.)	<input type="radio"/>				

O processo de criação de um novo evento é simples e direto

É fácil buscar por um serviço ou fornecedor na plataforma

Atitude e Intenção de Uso (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)

1 2 3 4 5

Usar o Party Match para organizar meus eventos é uma boa ideia.

Eu pretendo usar o Party Match para organizar meus futuros eventos

Eu recomendaria o Party Match para amigos ou familiares que estão planejando um evento

Sua experiência como fornecedor(a)

Se você usou o Party Match para **divulgar seus serviços**, esta seção é para você! Responda às perguntas abaixo com base na sua experiência, utilizando a escala de 1 (Discordo Totalmente) a 5 (Concordo Totalmente).

Caso não tenha utilizado o app como fornecedor, por favor, avance para a última seção de feedback.

Utilidade percebida (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)

	1	2	3	4	5
O Party Match me ajuda a alcançar novos clientes e a divulgar meus serviços	<input type="radio"/>				
Criar uma vitrine online no Party Match agraga valor à minha empresa	<input type="radio"/>				
O sistema de solicitação de orçamentos é uma ferramenta útil para o meu negócio	<input type="radio"/>				
O aplicativo me ajuda a gerenciar meus clientes e serviços contratados de forma eficiente	<input type="radio"/>				
O credito que o Party Match pode aumentar a visibilidade do meu negócio	<input type="radio"/>				

Facilidade de uso percebida (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)

	1	2	3	4	5
Acho fácil criar e gerenciar meu perfil de fornecedor	<input type="radio"/>				
O processo de criação de um anúncio no Party Match é simples e intuitivo	<input type="radio"/>				
É fácil gerenciar as informações da minha empresa (endereço, contato, etc.) no aplicativo	<input type="radio"/>				
A interface para gerenciar meus clientes e avaliações é clara e fácil de usar	<input type="radio"/>				
No geral, usar as ferramentas para fornecedores no Party Match não exige muito esforço	<input type="radio"/>				

Atitude e intenção de uso (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)

1 2 3 4 5

Usar o Party Match para promover meu negócio é uma boa ideia	<input type="radio"/>				
Eu pretendo continuar usando o Party Match para gerenciar e divulgar meus serviços	<input type="radio"/>				
Eu recomendaria o Party Match para outros fornecedores de eventos	<input type="radio"/>				

Feedback

Sua opinião é o que nos ajuda a melhorar! Use o espaço abaixo para compartilhar qualquer ideia, crítica ou sugestão que você tenha para o futuro do Party Match.

Se você pudesse adicionar uma funcionalidade ao Party Match, qual seria? *

Sua resposta

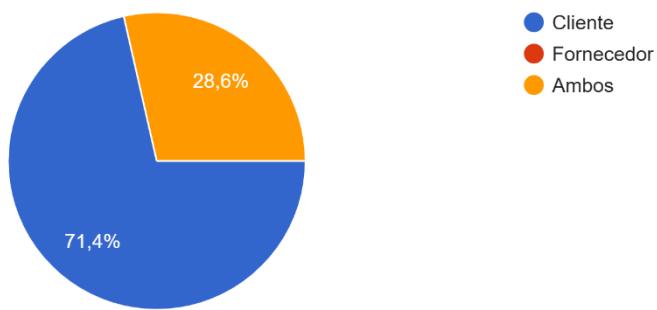
Você encontrou alguma dificuldade ou algo que poderia ser melhorado? Se sim, * por favor, descreva.

Sua resposta

APÊNDICE I – RESPOSTA DO FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DA VIABILIDADE DO APLICATIVO

Você utilizaria o app como...

7 respostas



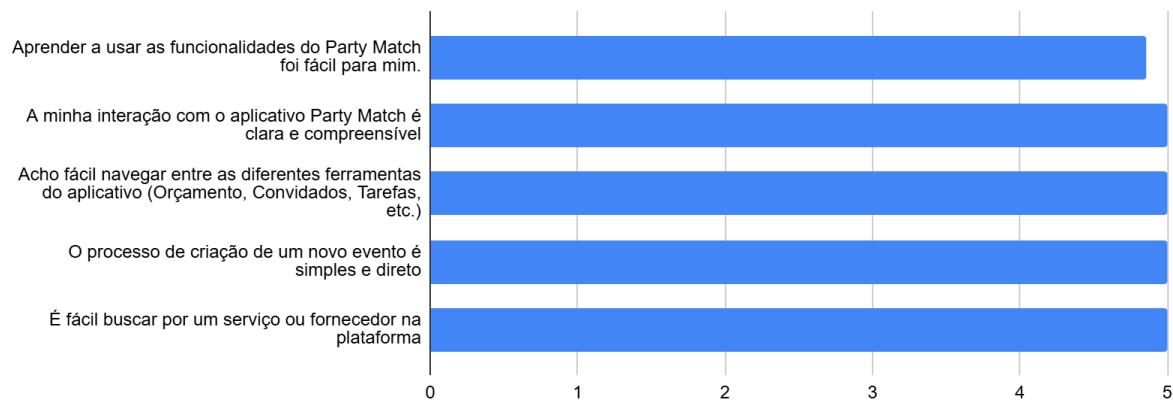
Utilidade percebida (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)

7 respostas

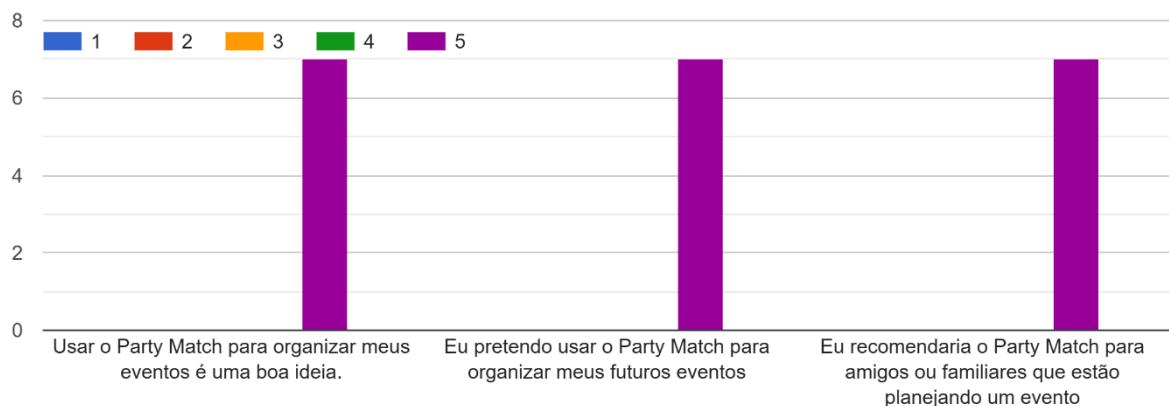


Facilidade de uso percebida (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)

7 respostas



Atitude e Intenção de Uso (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)



Sua experiência como fornecedor(a)

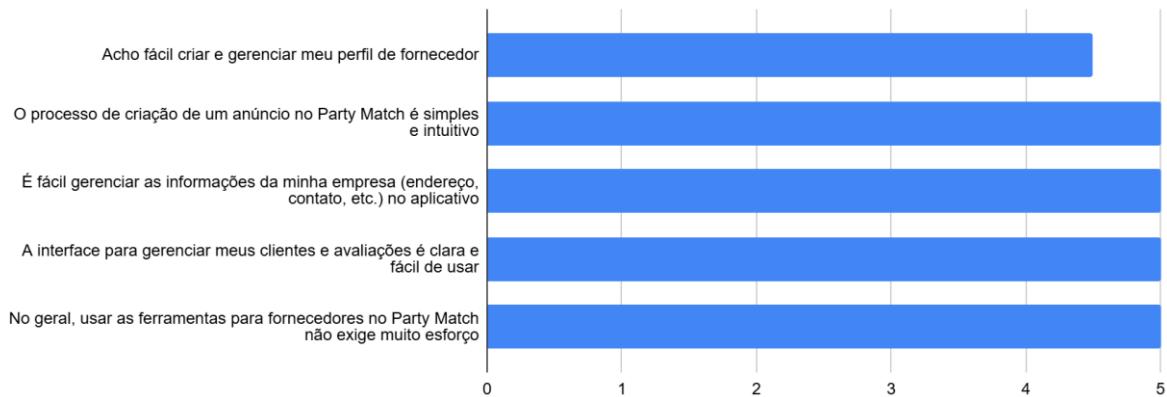
Utilidade percebida (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)

7 respostas

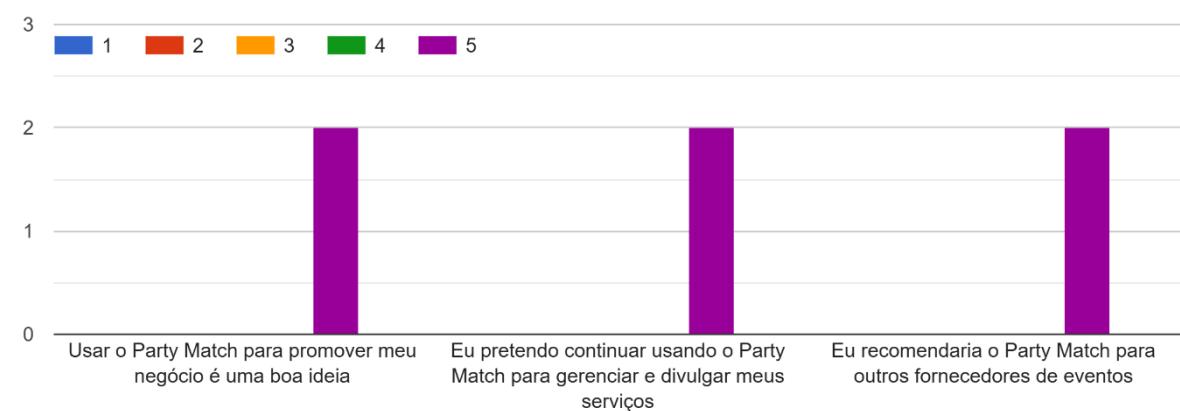


Utilidade percebida (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)

7 respostas



Atitude e intenção de uso (1 = Discordo Totalmente , 5 = Concordo Totalmente)



Feedback

Se você pudesse adicionar uma funcionalidade ao Party Match, qual seria?

7 respostas

Filtros mais específicos quando faz uma busca

Chat com fornecedor pela plataforma

Excluir fornecedor

No email de solicitação de orçamentos, vir com o telefone pois é um meio mais facil de contato

No comes e bebes, ao adicionar a quantidade ter como adicionar a unidade de medida daquele item (grama, unidade, litros...)

O comes e bebes e as tarefas poderiam vir já preenchidos de acordo com o tipo de evento selecionado

Nada

Você encontrou alguma dificuldade ou algo que poderia ser melhorado? Se sim, por favor, descreva.

7 respostas

Poderia ter "guias" com passo a passo mostrando como mexer para os novos usuário

Quando um anúncio não tiver avaliação, deixar um aviso no scroll do anuncio que esse anuncio não possui avaliação ainda ao invés de não ter nada sobre

Não

Nenhuma

n/a

Nao

Nada