

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**EGYDIO BOLONHEZI NETO
EMILY MAIARA DA CONCEIÇÃO
FELIPE JOSÉ ANDRÉ OVIEDO
IRIS SANCHES BORGES
LEONARDO MANDELLI GONÇALVES
LUCAS CORREIA CAMPOS
NICOLAS SILVA CAVALCANTE SOUZA
VINICIUS DE OLIVEIRA GONÇALVES**

GERENCIADOR DE EVENTOS

LONDRINA

2022

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**EGYDIO BOLONHEZI NETO
EMILY MAIARA DA CONCEIÇÃO
FELIPE JOSÉ ANDRÉ OVIEDO
IRIS SANCHES BORGES
LEONARDO MANDELLI GONÇALVES
LUCAS CORREIA CAMPOS
NICOLAS SILVA CAVALCANTE SOUZA
VINICIUS DE OLIVEIRA GONÇALVES**

GERENCIADOR DE EVENTOS

Documento apresentado como requisito parcial de aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade Positivo Londrina.

Orientador: Prof. Me. Helton de Azevedo.
Co-orientadora: Prof^a. Dra. Liliane Santana
Oliveira Kashiwabara.

LONDRINA

2022

DESENVOLVIMENTO DE SOLUÇÕES, Gerenciador de Eventos/ Neto, Egydio; Conceição, Emily; Oviedo, Felipe; Borges, Iris; Gonçalves, Leonardo; Campos, Lucas; Souza, Nicolas; Gonçalves, Vinicius. – Londrina, 2022.

40. *(quantidade de folhas da monografia)*

Orientador: Me. Helton de Azevedo.

Coorientadora: Dra. Liliane Santana Oliveira Kashiwabara.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação – Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) – Faculdade Positivo Londrina – Escola de Tecnologia da Informação, Londrina, 2022.

1. Inovação. 2. Desenvolvimento Soluções. 3. Software. I. Eventos.

CDU

EGYDIO BOLONHEZI NETO
EMILY MAIARA DA CONCEIÇÃO
FELIPE JOSÉ ANDRÉ OVIEDO
IRIS SANCHES BORGES
LEONARDO MANDELLI GONÇALVES
LUCAS CORREIA CAMPOS
NICOLAS SILVA CAVALCANTE SOUZA
VINICIUS DE OLIVEIRA GONÇALVES

DESENVOLVIMENTO DE SOLUÇÕES

Gerenciador de Eventos

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas no curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade Positivo Londrina, pela seguinte banca examinadora:

Londrina, ____ de _____ de 2022.

Banca Examinadora

Orientador(a):

Prof. Me. Helton de Azevedo
Faculdade Positivo Londrina

Prof. Me. Wagner de Paula
Rodrigues Faculdade Positivo
Londrina

Professor(a) Convidado(a):

Prof. Me. João Victor Ramos
Faculdade Positivo Londrina

Dedico este trabalho aos nossos familiares,
amigos, professores e todos aqueles que
contribuíram, de alguma forma, para a
realização deste trabalho

AGRADECIMENTOS

Aos colegas de curso, pela dedicação e pelo ambiente amistoso no qual convivemos e solidificamos os nossos conhecimentos, o que foi fundamental na elaboração deste trabalho de conclusão de curso.

Aos professores Mestre Helton Azevedo e Doutora Liliane Kashiwabara , por todos os conselhos, pela ajuda, pela paciência e conhecimentos que cooperou com o sucesso desse projeto. A todos, nosso muito obrigado por todo aprendizado e ambiente espetacular.

“A tecnologia move o mundo.”

Steve Jobs

RESUMO

O presente trabalho teve como principal objetivo atender à necessidade de gerenciar os eventos da Faculdade Positivo Londrina, com a elaboração de uma aplicação para realizar a promoção e registro destes.

A estrutura da aplicação foi desenvolvida de forma onde os docentes possam cadastrar e editar eventos, disponibilizando-os para visualização dos alunos com as suas respectivas informações.

O portal desenvolvido melhorou a visibilidade dos eventos, facilitando e promovendo um acesso democrático à informação de forma organizada, bem como um melhor controle de dados para fins acadêmicos.

Palavras-chave: Inovação, Desenvolvimento de Soluções, Software, Eventos.

ABSTRACT

The main objective of the present work was to meet the need to manage the events of Faculdade Positivo Londrina, with the development of an application to carry out the promotion and registration of these.

The application's structure was developed so that teachers can register and edit events, making them available for students to view with their respective information.

The developed portal has improved the visibility of events, facilitating and promoting democratic access to information in an organized manner, as well as better data control for academic purposes.

Keywords: Innovation, Solution Development, Software, Events.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -Exemplificação da utilização da plataforma Trello	23
Figura 2 – Detalhamento da classes do sistema de gerenciamento de eventos	27
Figura 3 -Explicação da utilização do software pelos usuários	28
Figura 4 - Tela inicial	29
Figura 5 -Tela de cadastro	30
Figura 6 - Tela de login	31
Figura 7 - Feed de eventos	32
Figura 8 - Tela de visualização de eventos	33
Figura 9 - Tela filtrar por data	34
Figura 10 - Tela menu de opções	35
Figura 11 - Tela de cadastro dos eventos	36

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Requisitos funcionais	15
Tabela 2 - Requisitos tela login	16
Tabela 3 - Requisito incluir usuário	17
Tabela 4 - Requisito incluir evento	17
Tabela 5 - Requisito gerar relatório	18
Tabela 6 - Requisito realizar check-in	18
Tabela 7- Requisito feed de eventos	19
Tabela 8 – Requisito filtrar por data	19
Tabela 9 - Requisito recuperar senha	20
Tabela 10 - Cronograma de desenvolvimento do projeto	22

SUMÁRIO

1. PROBLEMA	12
2. JUSTIFICATIVA	12
2.1. OBJETIVO GERAL	14
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
3. PLANEJAMENTO	15
3.1. Coleta de requisitos	15
3.2. Requisitos Funcionais	15
3.2.1. Detalhamento de Requisitos	15
3.2.2. Detalhamento dos requisitos funcionais com descrição sobre a atribuição, partes interessadas e prioridades:	15
3.2.3. Da tela de login	16
3.2.4. Da inclusão e manutenção de usuários	17
3.2.5. Da inclusão e manutenção de eventos	17
3.2.6. Do relatório	18
3.2.7. Do check-in	18
3.2.8. Do feed	19
3.2.9. Do filtro por data	19
3.2.10. Da recuperação de senha	20
3.3. Requisitos não Funcionais	21
3.4. Cronograma	22
4. Especificações Técnicas	23
4.1. Tecnologias	23
4.1.1. Trello	23
4.1.2. Astah	24
4.1.3. Git/Github	24
4.1.4. Postman	24
4.1.5. MongoDB	25
4.1.6. Node JS	25
4.1.7. Next JS	25
4.1.8. Vercel	26
4.2. Especificações e Modelagem	27
4.2.1. Diagrama de classe	27
4.2.2. Diagrama de caso de uso	28
4.2.3. Workflow do sistema	29
CONCLUSÃO	37
REFERÊNCIAS	38

1. PROBLEMA

É comum nas instituições de ensino superior a realização de eventos

científicos, onde reúnem-se os acadêmicos para apresentações de trabalhos, palestras, mesas-redondas e cursos com o intuito de promover a integração do ensino e o desenvolvimento sócio-cultural e científico. (CARVALHO, 2008)

Após conversas com docentes e alunos da Faculdade Positivo Londrina, foi observado a carência de uma plataforma para a divulgação de eventos e a dificuldade de disseminação destas informações devido a isso; Que se confirma em relatos de alunos que afirmam não ficarem cientes dos eventos que acontecem na faculdade.

Esta questão, abrange um fator primordial para o sucesso de um evento, que é a organização, haja vista que esta não é uma tarefa trivial, sendo necessário um bom gerenciamento das informações, para garantir que as atividades sejam realizadas dentro das expectativas dos organizadores. Caso contrário, poderá acarretar em grandes transtornos para os organizadores e participantes do evento, que por sua vez, poderá perder sua credibilidade. (MARCHIORI et al., 2006)

2. JUSTIFICATIVA

Ao observar a necessidade de gerenciamento de eventos da Faculdade Positivo Londrina, notou-se a viabilidade de elaborar um projeto de pesquisa com ênfase na forma segura e prática de gerenciar seus eventos, trazendo uma interface amigável.

Potencializando a gestão e divulgação dos eventos acadêmicos que são de suma importância para a formação do indivíduo visto que as atividades e experiências vivenciadas fora da sala de aula trazem inúmeros benefícios ao universitário, tais como maior segurança, auto-estima e valores altruísticos.

Mediante a importância atribuída às práticas extracurriculares aliada às disciplinas cursadas e os conhecimentos já obtidos em sala de aula para a formação profissional e intelectual dos estudantes, se reconhece como formação complementar atividades como palestras, cursos, seminários, congressos e pesquisas.

Essas atividades, além de propiciar maior convívio no ambiente acadêmico desperta no estudante um maior envolvimento, participação, troca de idéias e experiências fundamentais para a compreensão do atual ambiente de transformação da sociedade para sua futura profissão. (apud TACHIBANA; PAVANI; BARIANI,

2004, p. 96)

Consequentemente a solução irá facilitar e contribuir com as atividades de docentes e alunos referente aos eventos, e também agrega para a expansão educacional da instituição de ensino que por sua vez possibilita experiências únicas e agradáveis para todo o corpo acadêmico.

2.1.OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma aplicação para facilitar a gestão, controle, divulgação e consulta de eventos, através de uma interface simples de fácil utilização pelos usuários.

2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Possibilitar o cadastro de usuários (Alunos e Docentes).
- b) Possibilitar que os docentes cadastrem eventos.
- c) Disponibilizar um feed de visualização de eventos.
- d) Possibilitar que os docentes gerem relatório dos eventos.
- e) Possibilitar que os alunos confirmem presença nos eventos.

3. PLANEJAMENTO

Nesta seção serão descritos os requisitos do sistema e o cronograma seguido para o desenvolvimento do mesmo.

3.1. Coleta de requisitos

Como requisitos funcionais, foram levantados os seguintes pontos:

- A aplicação terá uma tela de login.
- O sistema deve permitir o cadastro e manutenção de usuários(Docentes e Alunos).
- O sistema deve permitir que os docentes realizem inclusão e manutenção de eventos.
- O sistema deve permitir aos docentes gerar relatório do evento.
- O sistema deve permitir que os alunos confirmem presença nos eventos.
- A aplicação terá um feed de eventos dividido em 3 abas, “Hoje” com os eventos que estão acontecendo, “Chegando” para eventos que irão acontecer e “Passados” para eventos já finalizados.
- Na aba “Passados” será possível filtrar por data.
- O sistema deve permitir que o usuário recupere sua senha caso esqueça.

3.2. Requisitos Funcionais

3.2.1. Detalhamento de Requisitos

3.2.2. Detalhamento dos requisitos funcionais com descrição sobre a atribuição, partes interessadas e prioridades:

Tabela 1 - Requisitos funcionais

Códigos	Requisitos	Descrição	Interessados	Prioridade
1	Efetuar Login	O sistema deverá ter uma tela de de login para acesso dos usuários	Empresa que utilizará do serviço e usuário do software	Alta

2	Cadastro e Manutenção de Usuários	O sistema deverá ser capaz de realizar o cadastro e manutenção de usuários mantendo as informações pertinentes	Empresa que utilizará do serviço e usuário do software	Alta
3	Inclusão e Manutenção de Eventos	O sistema deverá ser capaz de realizar o cadastro e manutenção de eventos cada qual com suas respectivas informações pertinentes	Docentes da Universidade	Alta
4	Gerar Relatório	O sistema deverá ser capaz de gerar relatório do evento	Docentes da Universidade	Média
5	Check-in	O sistema deverá ser capaz de permitir que os alunos confirmem presença nos eventos	Alunos da universidade	Média
6	Feed	O sistema deverá ter um feed de eventos dividido em 3 abas, "Hoje" com os eventos que estão acontecendo, "Próximos" para eventos que irão acontecer e "Ocorridos" para eventos já finalizados.	Empresa que utilizará do serviço e usuário do software	Alta
7	Filtrar por Data	O sistema deverá ser capaz de filtrar por data os eventos ocorridos.	Usuário do software	Baixa
8	Recuperar Senha	O sistema deve possibilitar ao usuário recuperar sua senha de acesso.	Usuário do software	Baixa

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

3.2.3. Da tela de login

Tabela 2 - Requisitos tela login

Login	
Função	Login no sistema
Descrição	Realizar o acesso ao sistema
Entradas	E-mail e senha

Fonte	Usuário que realizará o login
Saídas	Autenticação
Ação	Possibilitar o usuário acessar o sistema
Efeitos Colaterais	Impossibilidade de utilizar o sistema

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

3.2.4. Da inclusão e manutenção de usuários

Tabela 3 - Requisito incluir usuário

Inclusão e manutenção de usuários	
Função	Cadastrar usuários
Descrição	Realizar o cadastro do usuário com informações pertinentes a necessidade do software
Entradas	Nome, sobrenome, e-mail e senha
Fonte	Usuário que realizará o cadastro
Saídas	Registro das informações no banco de dados
Ação	Possibilitar o cadastro fácil e rápido do usuário para utilização do software
Efeitos Colaterais	O cadastro incompleto das informações e impossibilidade de acesso

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

3.2.5. Da inclusão e manutenção de eventos

Tabela 4 - Requisito incluir evento

Inclusão e manutenção de eventos	
Função	Cadastrar eventos
Descrição	Realizar o cadastro dos eventos com suas respectivas informações pertinentes a necessidade do software
Entradas	Nome, data, descrição, categoria, local, banner

Fonte	Docente que realizará o cadastro
Saídas	Registro das informações no banco de dados
Ação	Possibilitar o cadastro fácil e rápido dos eventos
Efeitos Colaterais	Falta de divulgação

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

3.2.6. Do relatório

Tabela 5 - Requisito gerar relatório

Gerar relatório	
Função	Gerar relatório
Descrição	Relatório com as informações sobre o evento
Entradas	Nome do evento
Fonte	Docente solicitará relatório
Saídas	Relatório do evento
Ação	Possibilitar ter informações dos relatórios dos eventos ocorridos para fins pedagógicos
Efeitos Colaterais	Falta de informações para o docente

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

3.2.7. Do check-in

Tabela 6 - Requisito realizar check-in

Realizar check-in	
Função	Confirmar presença
Descrição	Realizar check-in dos alunos nos eventos
Entradas	Palavra-passe
Fonte	Aluno confirmará o check-in
Saídas	Presença confirmada

Ação	O aluno confirmar presença nos eventos
Efeitos Colaterais	Ausência de participação no evento

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

3.2.8. Do feed

Tabela 7- Requisito feed de eventos

Feed	
Função	Exibir eventos
Descrição	Exibir os eventos de forma organizada
Entradas	Hoje, próximos e ocorridos
Fonte	Eventos cadastrados
Saídas	Feed de eventos
Ação	Possibilitar a visualização dos eventos
Efeitos Colaterais	Impossibilidade de visualizar os eventos

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

3.2.9. Do filtro por data

Tabela 8 – Requisito filtrar por data

Filtrar por data	
Função	Filtrar eventos
Descrição	Realizar o filtro dos eventos por data
Entradas	Data início e data final
Fonte	Usuário
Saídas	Eventos por período
Ação	Possibilitar a busca de eventos por períodos
Efeitos Colaterais	Dificuldade em encontrar os eventos

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

3.2.10. Da recuperação de senha

Tabela 9 - Requisito recuperar senha

Recuperação de senha	
Função	Recuperar senha
Descrição	Recuperar senha de acesso
Entradas	E-mail
Fonte	Usuário
Saídas	Email para recuperação de senha
Ação	Possibilita o usuário recuperar a senha no caso de esquecimento
Efeitos Colaterais	Impossibilidade de acesso ao sistema

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

3.3. Requisitos não Funcionais

Como requisitos não funcionais, foram levantados os seguintes pontos:

- A aplicação deverá ser *mobile first* (conceito que se aplica a projetos de web design em que o foco inicial da arquitetura e desenvolvimento é direcionado primeiramente aos dispositivos móveis, para depois fazer adaptações para o desktop e outras plataformas).
- A aplicação terá uma tela inicial.
- A aplicação deverá ter uma padronização de cores e fontes.
- A aplicação deverá conter uma navegação que seja fácil de compreender.
- A aplicação deverá ter um controle de acesso.
- A aplicação deverá ter senhas criptografadas.
- A aplicação não armazenará dados sensíveis dos usuários, se mantendo dentro das normas da LGPD.
- A aplicação será desenvolvida e hospedada na nuvem.

3.4. Cronograma

Diante da necessidade de organização, foi elaborado o cronograma que compõem a Tabela 10 para planejamento do desenvolvimento do projeto.

Descrição do desenvolvimento do projeto distribuído entre 11/04/2022 e 10/07/2022 :

Tabela 10 - Cronograma de desenvolvimento do projeto

2022						
Descrição	Início	Fim	Abri l	Mai o	Junh o	Julh o
Levantamento de Requisitos	11/04/22	22/04/22				
Universo de discursos	18/04/22	22/04/22				
Elaboração dos Diagramas	18/04/22	29/04/22				
Validação dos Diagramas	29/04/22	06/05/22				
Elaboração do Protótipo	29/04/22	13/05/22				
Início do back-end	14/05/22	10/07/22				
Início do front-end	14/05/22	10/07/22				
Elaboração da Documentação	16/06/22	28/06/22				
Homologação do sistema	29/06/22	10/07/22				
Elaboração da Apresentação e Pitch	24/06/22	10/07/22				

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

4. Especificações Técnicas

Nesta seção, serão descritas as especificações técnicas do sistema, juntamente com as tecnologias utilizadas e os diagramas construídos para mostrar o funcionamento do sistema desenvolvido.

4.1. Tecnologias

O subcapítulo refere-se à descrição das tecnologias utilizadas no projeto, partindo da contextualização até o emprego destas no projeto.

4.1.1. Trello

Utilizamos o Trello para dividir as atividades e acompanhar o desenvolvimento das tarefas, mantendo um fluxo de trabalho claro e organizado.

A ferramenta Trello possibilita o gerenciamento do fluxo de trabalho em equipe de forma prática e facilitada, permitindo um maior controle do processo em que se atua, através da metodologia Kanban (método de mapeamento de processos). (CANALTECH,2021; TOTVS,2021)

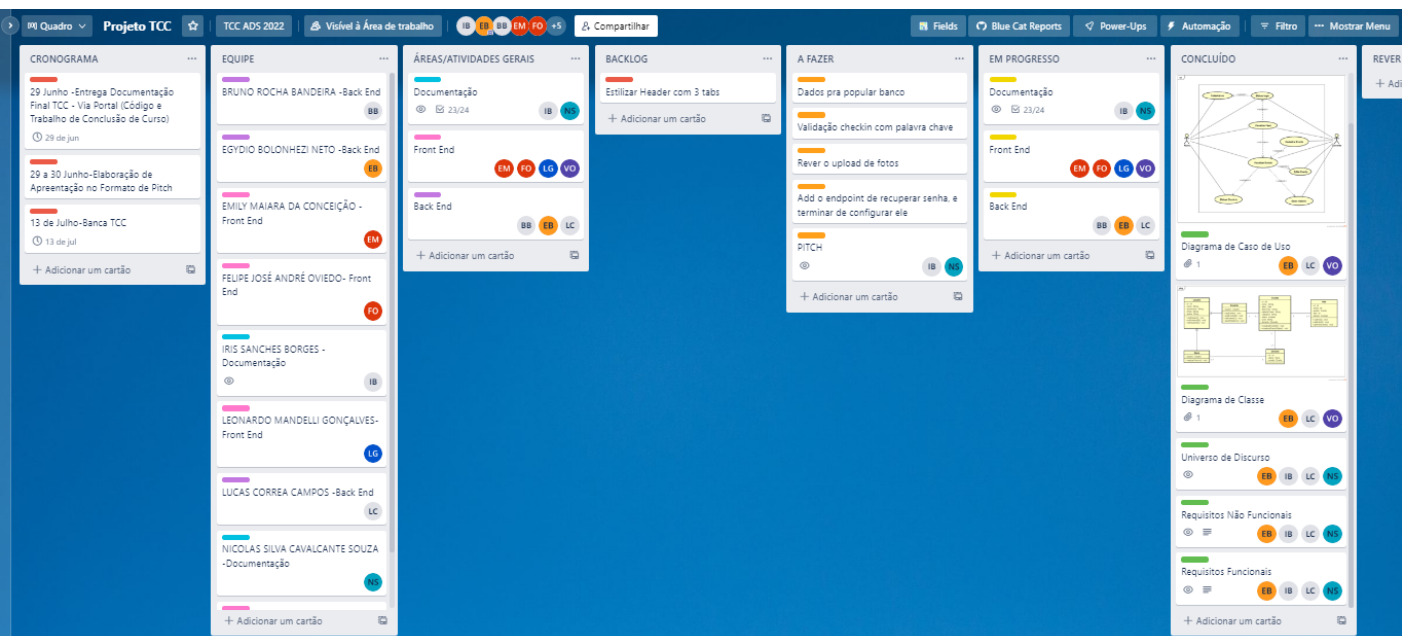


Figura 1 -Exemplificação da utilização da plataforma Trello

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

4.1.2. Astah

Para a modelagem de dados e construção dos diagramas utilizamos o Astah, uma ferramenta CASE (Computer - Aided Software Engineering) popularmente utilizada para a modelagem de soluções de software fazendo uso da UML.

Desenvolvida no Japão, é uma ferramenta destinada à modelagem de diagramas UML, conhecida por sua praticidade e simplicidade em elaborar diversos tipos de diagramas. Exemplo: Diagrama de Classes, caso de uso e etc...

A linguagem de modelagem UML (Unified Modeling Language), é uma linguagem de notação utilizada para modelar e documentar as diversas fases do desenvolvimento de sistemas orientados a objetos. (BRONDANI et al,2013; NOLETO,2020)

4.1.3. Git/Github

Para o versionamento da aplicação utilizamos o GitHub, uma plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão usando o Git. A ferramenta se trata de uma plataforma social colaborativa, onde programadores e empresas do mundo todo, colocam seus projetos para o desenvolvimento dos códigos. (MATOLA,2021)

4.1.4. Postman

Para a documentação de requisições utilizamos o Postman, uma ferramenta criada para testar e desenvolver APIs (Application Programming Interface). A maior vantagem na ferramenta é as interfaces *cleans*, tendo a usabilidade sendo de fácil entendimento, proporcionando agilidade e eficiência para o desenvolvedor.

Na eficiência o Postman simula requisições HTTP(Hypertext Transfer Protocol - um protocolo usado para transferência de dados entre os computadores) e permite que as mesmas sejam armazenadas para uma próxima utilização em outras ocasiões. A ferramenta também dá suporte sobre as documentações e testes requisitados ao trabalhar com APIs. (AUDITESTE, 2021)

4.1.5. MongoDB

Para o armazenamento de informações utilizamos o MongoDB, que é um banco de dados orientado a documentos, diferente de outros bancos de dados relacionais, que utilizam tabelas e linhas para armazenar dados. Iniciou-se o seu desenvolvimento no mês de outubro de 2007 pelos criadores Dwight Merriman, Eliot Horowitz e Kevin Ryan.

MongoDB é um banco NoSQL. Os bancos de dados NoSQL têm vantagens que outros bancos de dados não têm, especialmente quando precisamos de escalabilidade, flexibilidade, bom desempenho e facilidade de consulta. (NINJA DO LINUX, 2020; KOVAS, 2021)

4.1.6. Node JS

Para o desenvolvimento back-end utilizamos o Node JS, que criado através de análises de funcionamentos de páginas web e erros de processamentos nos navegadores, no ano de 2009 pelo pesquisador Ryan Dahl, tem a principal finalidade de aumentar o desempenho de aplicações, em quaisquer sistemas operacionais: Windows, Mac ou Linux. É uma tecnologia utilizada para executar o JavaScript server-side, permitindo a execução da linguagem JavaScript fora do navegador.

Com o Node JS é possível a realização de construções de diversas aplicações Web, como sites, APIs e microsserviços, mencionando que todas essas criações são robustas, escaláveis e performáticas. (X-APPS, 2019; REMESSA ONLINE, 2022)

4.1.7. Next JS

No front-end utilizamos o Next JS, lançado sob a licença do MIT, criada pelo *Massachusetts Institute of Technology*, se tratando de uma licença sem restrições, permitindo ao desenvolvedor utilizar os códigos em qualquer projeto.

Fundado por Guillermo Rauch, atualmente o CEO da Vercel, o Next.js é um framework de código aberto, criado com React, permitindo o desenvolvimento de aplicativos front-end e back-end.

Como ponto forte, o Next.js tem a capacidade de ser escalável, possuir um tráfego otimizado e velocidade de acesso. Com o *server side rendering* as

aplicações não precisam ser carregadas por completo no navegador do usuário final, sendo assim, sistemas *mobile* e *web* se tornam muito mais performáticos. Por padrão o *framework* otimiza o SEO da página, tornando a aplicação mais bem ranqueada nos mecanismos de busca da WEB. O Next também possui por padrão em sua biblioteca a capacidade de gerar paginação dinâmica de forma prática e rápida.

O Next atualmente é uma dos maiores *Frameworks javascript*, amplamente utilizado, o que torna o acesso à informação, documentação e suporte algo extremamente conveniente ao desenvolvedor. (ANDRADE,2021; BROCANELLI,2017)

4.1.8. Vercel

Como ferramenta de *deploy* em produção, utilizamos a Vercel, que é uma plataforma específica para hospedagem de aplicações de forma ágil e simples. Empresa conhecida por ser o criador do *framework* Next JS, o qual tem como base o React JS.

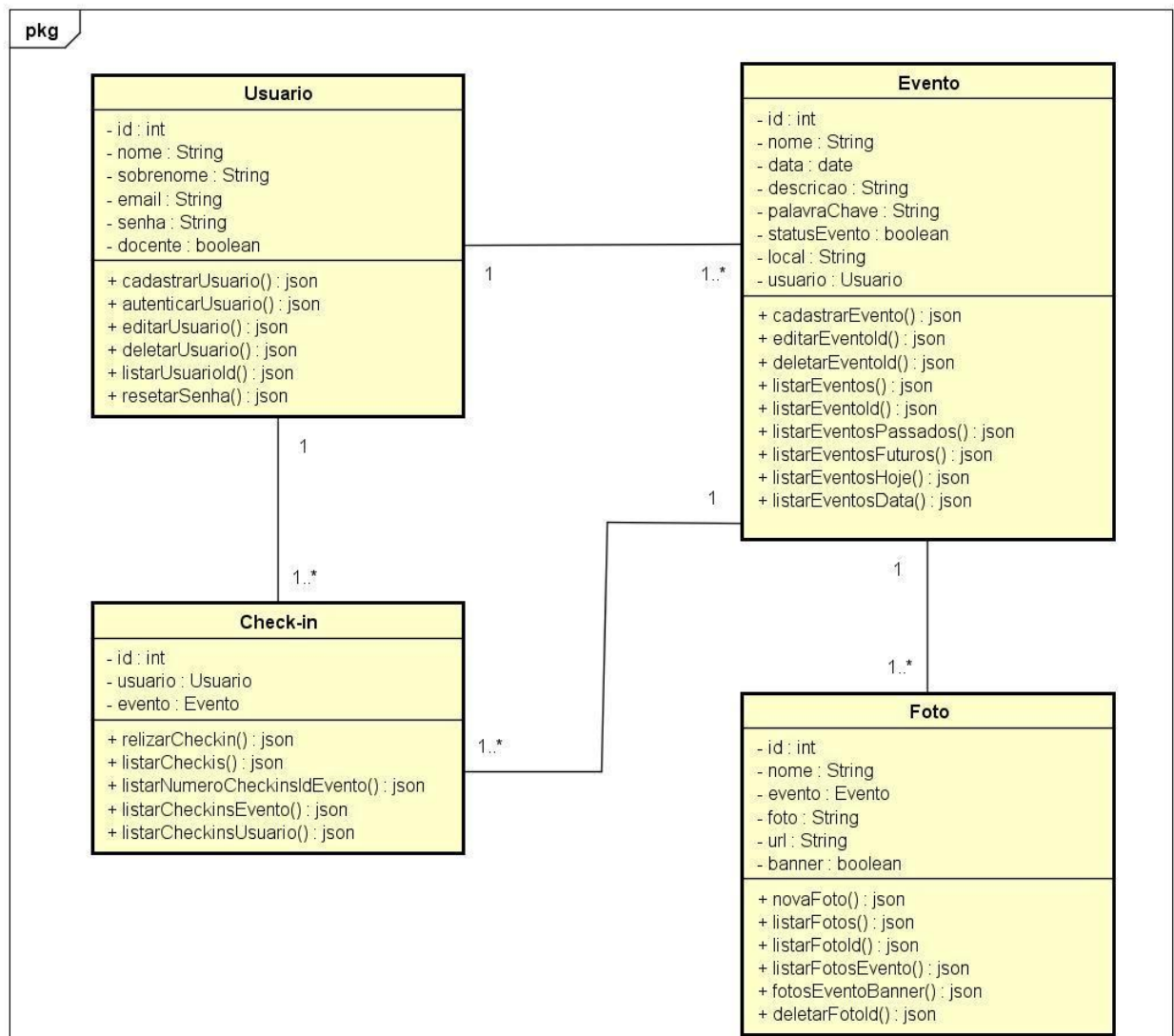
Vercel tem uma das suas maiores vantagens, a possibilidade da hospedagem gratuita, realizando através de um deploy simples e prático. Utilização da funcionalidade de *Cloud Edge Computing*, o que torna os códigos gerados pelo servidor, distribuídos pelo globo de forma *Cacheada*, totalmente gerenciado pela plataforma. (CORDEIRO,2021)

4.2. Especificações e Modelagem

4.2.1. Diagrama de classe

O diagrama de classe, presente na Figura 2, exibe as classes presentes no sistema e as ligações existentes entre elas. A classe usuário abriga as informações dos usuários do sistema; Esta classe se relaciona com a classe check-in que permite o aluno a confirmação de presença nos eventos, e com a classe evento que contém as informações dos eventos, que se relaciona com a classe foto que diz a respeito dos registros de imagem dos eventos.

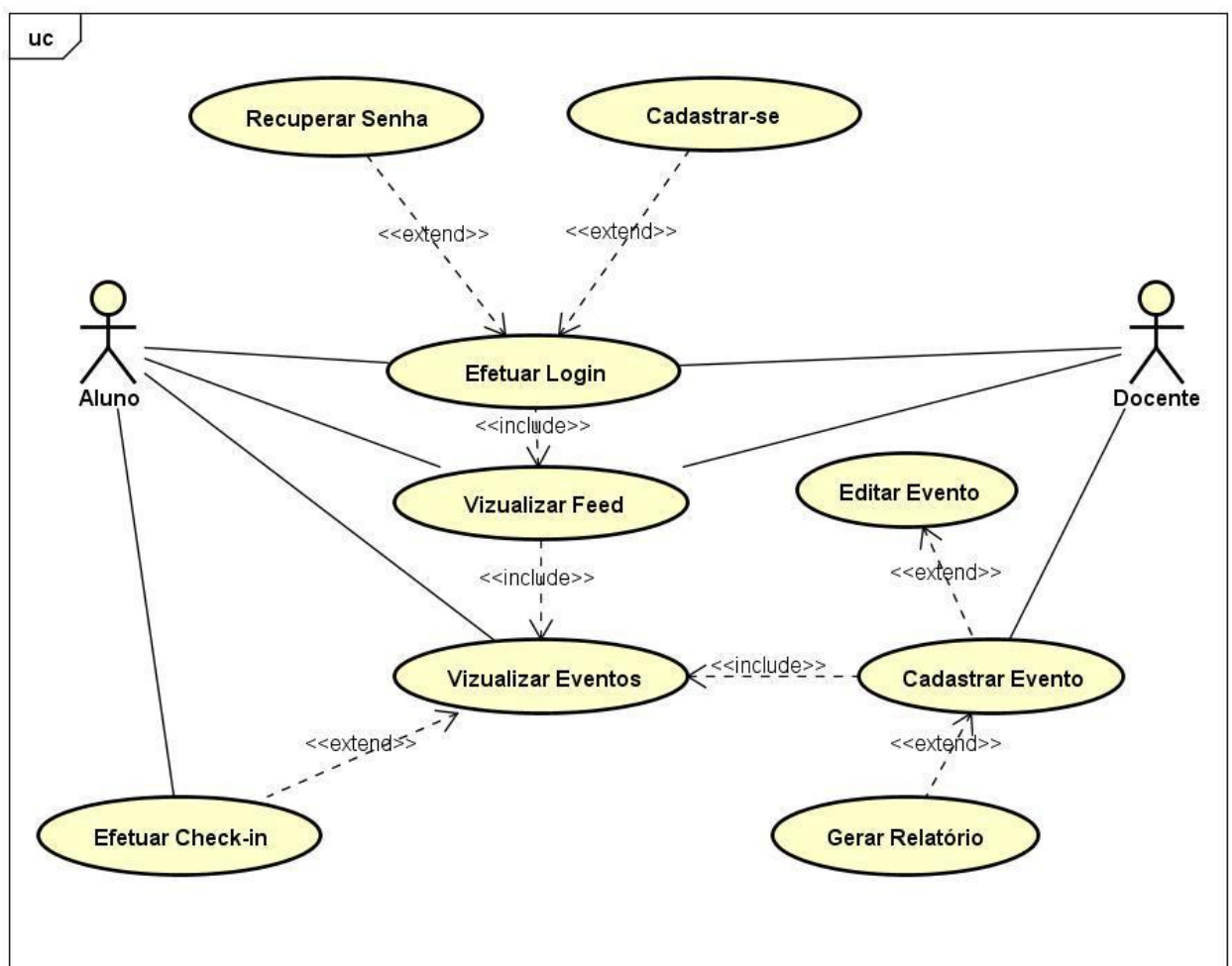
Figura 2 – Detalhamento da classes do sistema de gerenciamento de eventos



4.2.2. Diagrama de caso de uso

O diagrama de caso de uso, presente na Figura 3, exibe as ações que os usuários docente e aluno realizaram no sistema. O docente se cadastrará no sistema e com isso poderá realizar o login para poder cadastrar os eventos, visualizar o feed e os eventos cadastrados, editar os mesmos e gerar relatório. Já o aluno também se cadastrará no sistema e com isso poderá realizar o login para poder visualizar o feed de eventos e confirmar presença.

Figura 3 -Explicação da utilização do software pelos usuários

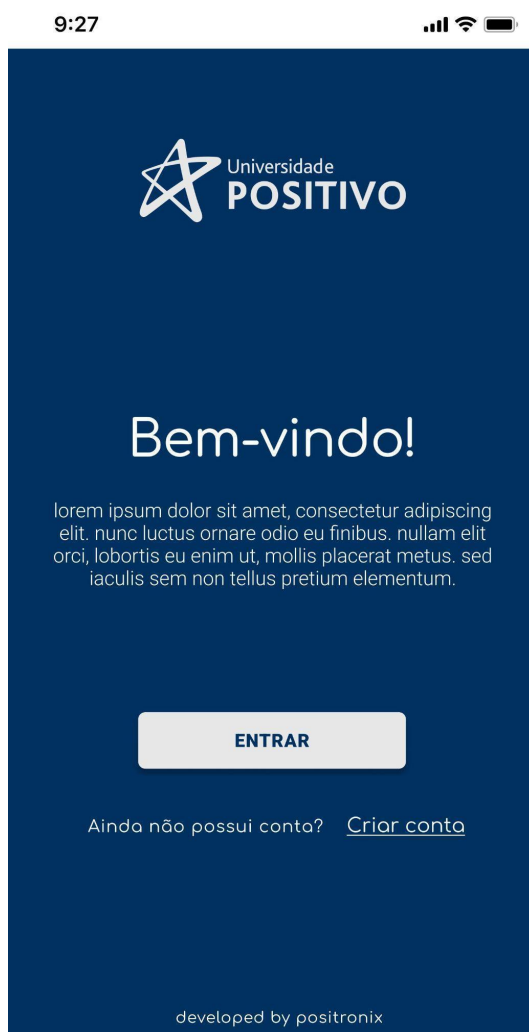


4.2.3. Workflow do sistema

O subcapítulo refere-se à demonstração das telas do sistema.

A Figura 4 ilustra a tela inicial do sistema, onde o usuário tem a opção de clicar no botão entrar que o direciona para a tela de login, ou pode clicar em criar conta que o leva para a tela de cadastro.

Figura 4 - Tela inicial



Fonte: elaborado pelos autores (2022).

A Figura 5 mostra a tela de registro do usuário, onde ele poderá registrar seu nome, sobrenome, email e senha, clicando em confirmar após ter preenchido corretamente os dados, será validado o cadastro e o usuário será direcionado para a tela de login.

Figura 5 -Tela de cadastro

9:27

← Universidade POSITIVO

Cadastro

Nome

Sobrenome

Email

Senha

CONFIRMAR

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

A Figura 6 mostra a tela de login, onde o usuário insere suas informações e clicando em entrar o login é validado para o acesso do sistema, caso o usuário tenha esquecido a senha ele pode clicar no botão esqueceu a senha para redefini-la.

Figura 6 - Tela de login

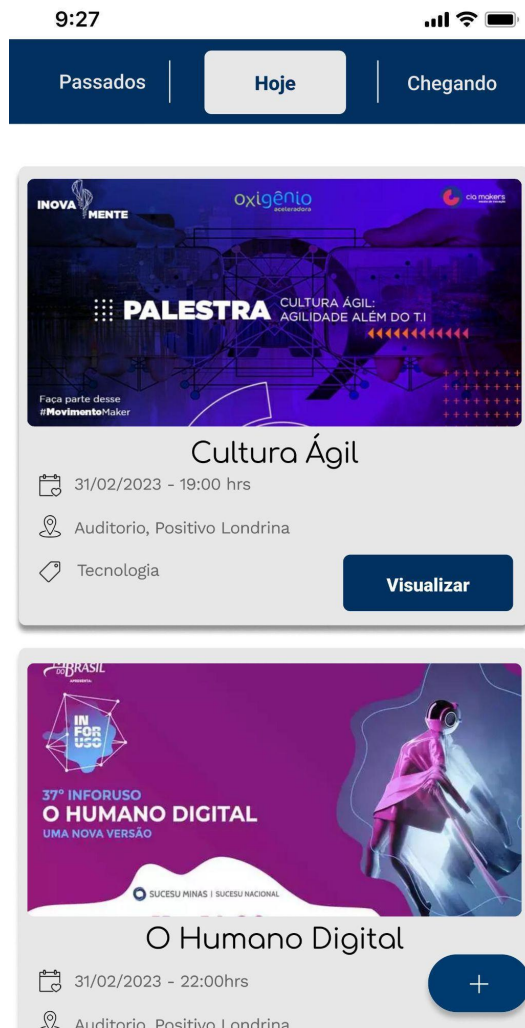


A imagem mostra a interface de login de um aplicativo. No topo, há uma barra de status com o horário 9:27, ícones de sinal de rede, Wi-Fi e bateria. Abaixo, uma barra de navegação azul escura contém um ícone de seta para trás e o logo da Universidade POSITIVO. O título "Login" está centralizado. Abaixo dele, há dois campos de entrada: "Email" e "Senha". À direita do campo "Senha", há um link azul "Esqueceu a senha?". No final, há um botão azul com o texto "ENTRAR".

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

A Figura 7 mostra a tela do feed de eventos, que é dividido em três abas, “Hoje” com os eventos que estão acontecendo, “Chegando” para eventos que irão acontecer e “Passados” para eventos já finalizados.

Figura 7 - Feed de eventos



Fonte: elaborado pelos autores (2022).

A Figura 8 mostra a tela de visualização dos eventos, quando no feed clica-se em visualizar é direcionado para uma página do evento selecionado, que contém suas informações e fotos.

Figura 8 - Tela de visualização de eventos



Fonte: elaborado pelos autores (2022).

A Figura 9 mostra a tela dos eventos passados, onde é possível filtrar os eventos por data.

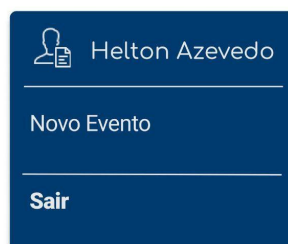
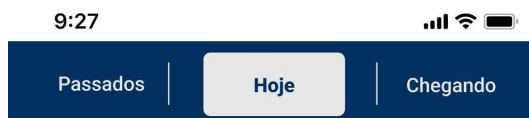
Figura 9 - Tela filtrar por data

The screenshot shows a mobile application interface for filtering past events. At the top, there is a status bar with the time 9:27 and signal indicators. Below the status bar is a dark blue header with three tabs: "Passados" (selected), "Hoje", and "Chegando". Under the header, the text "Selecione um Período:" is followed by two date selection fields: "Início: dd/mm/aaaa" and "Final: dd/mm/aaa", both with dropdown arrows. A dark blue button labeled "Pesquisar" is positioned below the date fields. Below the search button, the text "Resultado:" is followed by a card for the event "Inova - 2019". The card features a dark blue background with a yellow and white logo that says "Evento Gratuito", "Inova", and "MAIS TECNOLOGIA PARA SUA EMPRESA". To the right of the logo is the year "2019" in large yellow font. Below the card, the event title "Inova - 2019" is displayed, followed by the date and time "23/05/2019 - 19:00", the location "Online - Google Meetings", and the category "Tecnologia". A dark blue button labeled "Visualizar" is located to the right of the category. At the bottom right of the screen is a dark blue button with a white plus sign.

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

A Figura 10 mostra a tela Menu de opções, onde clicando no botão “+” abre-se um menu para o usuário, onde ele pode acessar seu perfil, cadastrar um novo evento ou sair da aplicação.

Figura 10 - Tela menu de opções



Fonte: elaborado pelos autores (2022).

A Figura 11 mostra a tela de registro de eventos, onde o docente adiciona um evento, inserindo suas respectivas informações, como: nome, data, descrição, categoria, local, banner e posteriormente pode ser anexado fotos, depois de inseridas as informações sobre o evento e clicar no botão cadastrar, é feito o cadastro do evento e o usuário é direcionado a página de visualização do evento.

Figura 11 - Tela de cadastro dos eventos

9:27

← Universidade POSITIVO

Novo Evento

Nome
Data ▼
Descrição
Categoria ▼
Local 📍
Banner 📷

CADASTRAR

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

CONCLUSÃO

Diante as dificuldades observadas em conversas com docentes e alunos da universidade positivo no que se diz a respeito da gestão de eventos e sua divulgação.

O presente trabalho atingiu seu objetivo ao entender a importância de eventos acadêmicos para as universidades e seu impacto na formação dos alunos. Entregando uma aplicação para facilitar a gestão de eventos da instituição de ensino.

O cumprimento dos objetivos do projeto permitirá que o usuário se registre na aplicação, sendo ele docente poderá cadastrar eventos, editá-los, adicionar fotos e gerar relatório dos mesmos, e enquanto aluno pode visualizar os eventos e confirmar presença. Tudo isso de maneira centralizada, proporcionando um maior controle de dados, de forma que o gerenciamento fique mais fácil e prático.

O desenvolvimento da solução foi baseado em um layout focado na experiência do usuário, sendo intuitivo, responsivo e objetivo. Isso permite que o usuário encontre facilmente um evento e obtenha informações relevantes.

No desenvolvimento da aplicação, foram utilizadas tecnologias atuais, com foco no desempenho. Devido a quantidade de acessos que o sistema pode vir a receber, a fim de manter a performance.

O objetivo do projeto foi alcançado, de modo que a aplicação abrangeu os requisitos inicialmente definidos. O sistema cumpre com o propósito de divulgar eventos que acontecem na universidade, disseminando informação, atraindo a atenção dos alunos e possibilitando aos docentes uma ferramenta prática e eficaz para a gerência de eventos e fins acadêmicos.

Além dos objetivos já alcançados durante o projeto, perspectivas futuras do trabalho envolvem melhorias como a adição de novas funcionalidades e melhorias nas que a aplicação já possui para que possa atender melhor às necessidades do corpo acadêmico.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ana Paula. Conhecendo o Next.js. Treinaweb,2021.Disponível em:<<https://www.treinaweb.com.br/blog/conhecendo-o-next-js>>Acesso em: 09/05/2022

AUDITESTE. Conheça a ferramenta Postman. Auditeste,2021.Disponível em:<<https://auditeste.com.br/conheca-ferramenta-postman/>>Acesso em: 09/05/2022.
BROCANELLI,Diego. A Licença MIT. Diego Brocanelli,2017.Disponível em:<<https://www.diegobrocanelli.com.br/open-source/a-licenca-mit/>>Acesso em: 09/05/2022.

BRONDANI, Camila Hübner; AREND, Cesar Frantz; SOUZA, Darciele Aparecida Zilio;PIRES DE, José Carlos Puiati. TUTORIAL: Guia Prático de utilização da ferramenta Astah Community 6.1. Santa Maria: Pet Informática Ufsm, 2013. Disponível em:< <https://pt.scribd.com/doc/139768773/Astah-Community> >Acesso em: 09/05/2022.

CARVALHO-SOUZA, Gustavo Freire de et al. Importância da produção de eventos científicos na formação acadêmica: a experiência da I Semeia. SEMOC-Semana de Mobilização Científica-Agenda 21 Compromisso Com a Vida, 2008. Disponível em:<<http://ri.ucs.br:8080/jspui/bitstream/prefix/3814/1/Import%C3%A2ncia%20da%20produ%C3%A7%C3%A3o%20de%20eventos%20cient%C3%ADficos%20na%20forma%C3%A7%C3%A3o%20acad%C3%AAmica.pdf>>Acesso em: 16/05/2022.

CORDEIRO, Gabriel Schmidt. Como fazer deploy na Vercel.Gabriel Cordeiro,2021.Disponível em:<<https://gabrielcordeiro.dev/blog/como-fazer-deploy-na-vercel/>>Acesso em: 09/05/2022.

Entenda o interpretador de códigos Node.js. X-apps, 2019.Disponível em:<<https://www.x-apps.com.br/node-js>>Acesso em: 09/05/2022.

EQUIPE TOTVS.Kanban: conceito, como funciona, vantagens e implementação.TOTVS, 2021. Disponível em:<<https://www.totvs.com/blog/negocios/kanban/>>Acesso em: 09/05/2022.

KOVAS, Leandro. O que é e para que serve o MongoDB?. Tecnoblog, 2021.Disponível em:<<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-e-para-que-serve-o-mongodb/>>Acesso em: 09/05/2022.

LAKATOS, Eva M. Metodologia do Trabalho Científico. [Digite o Local da Editora]: Grupo GEN, 2021. 9788597026559. Disponível em:< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597026559/>>. Acesso em: 12/05/2022.

MARCHIORI, P. Z., et al. 2006. Fatores motivacionais da comunidade científica para publicação e divulgação da sua produção em revistas. Seminário Nacional de

Bibliotecas Universitárias, 14. Salvador. Disponível em
em:<http://repositorio.febab.org.br/files/original/47/5245/SNBU2006_163.pdf> Acesso
em : 16/05/2022.

MATOLA,Rodrigo. Github: o que é e como usar?. GeekHunter,2021.Disponível
em:<<https://blog.geekhunter.com.br/github-o-que-e-como-usar/>>Acesso em:
09/05/2022.

MongoDB – Banco de dados orientado a documentos.Ninja do Linux,
2020.Disponível em:<<http://ninjadolinux.com.br/mongodb-banco-de-dados/>>Acesso
em: 09/05/2022.

Node.js: descubra tudo sobre a linguagem e suas aplicações. Remessa Online,
2022.Disponível
em:<<https://www.remessaonline.com.br/blog/node-js-descubra-tudo-sobre-a-linguagem-e-suas-aplicacoes/>>Acesso em: 09/05/2022.

NOLETO, Cairo. UML: o que é, para que serve e quando usar essa linguagem de
notação?. Blog da Trybe,2020.Disponível
em:<<https://blog.betrybe.com/tecnologia/uml/>>Acesso em: 09/05/2022.

ROVEDA,Ugo. REACT: O QUE É, COMO FUNCIONA E PORQUE USAR E COMO
APRENDERKenzie,2020.Disponível em:<<https://kenzie.com.br/blog/react/>>Acesso
em: 09/05/2022.

SILVA, Natália Rodrigues. Normalização de Publicações Técnicas e/ou Científicas:
Guia Prático para Docentes, Pesquisadores e Discentes de Cursos Técnicos,
Superiores e Pós-Graduação: Atualizado Conforme a Norma ABNT NBR 6023/2018.
Editora Appris, 2021. Acesso em: 12/05/2022.

Sympla. Disponível em:<<https://canaltech.com.br/empresa/trello/>>Acesso em:
09/05/2022.

TACHIBANA, Miriam; PAVANI, Renatha; BARIANI, Isabel Cristina Dib. Participação
em eventos científicos e formação do universitário. Psico (Porto Alegre), p. 89-96,
2004. Disponível
em:<<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/psi-23886>>Acesso em:
18/05/2022.

Tudo sobre Trello. Canaltech,2021. Disponível
em:<<https://canaltech.com.br/empresa/trello/>>Acesso em: 09/05/2022.