

QUICKEVENT- OPERACIONALIDADE DA IMPLEMENTAÇÃO

Gabriel Eduardo Jansen e Thiago Nunes Ferrari

Prof. Mestre Simone Erbs da Costa – Orientadora

Thayná Aparecida Lehmann– Mentora

O intuito deste documento é representar o funcionamento da implementação do sistema por meio das telas desenvolvidas, será mostrado tanto pelo ponto de vista do organizador dos eventos quanto do usuário que participará como convidado. As telas foram feitas com base nas indicações do Material Design (MD), das Heurísticas de Nielsen (HN) e do Modelo 3C de Colaboração (M3C), no qual procura desenvolver um sistema baseado em Comunicação, Coordenação e Cooperação. Ele está organizado em duas seções, sendo a seção 1 composta pelas diretrizes e padrões aplicados durante o desenvolvimento e a seção 2 a operacionalidade das telas.

1. DIRETRIZES E PADRÕES APLICADOS

As HN foram utilizadas para disponibilizar uma melhor usabilidade e experiência de usuário no uso do sistemas, detalhadas no Apêndice A, que promovem uma solução intuitiva, agradável e simples ao usuário e foram aplicadas de maneira resumida conforme consta no Quadro 1.

Quadro 1 – Aplicação das Heurísticas de Nielsen

HN	Como ela foi aplicada
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Fonte: elaborado pelos autores (2024).

Referente a utilização do MD, o sistema adapta suas ferramentas e recomendações para utilizar as melhores práticas de design de interface do usuário, seguindo uma padronização em todas as telas e se adequando ao contexto em que aparecem. Dentre os componentes utilizados, se encaixam botões, caixas de seleção, divisórias, ícones, listas, menus de seleção, switches, guias e campos de texto. Os *buttons* ajudam os usuários a iniciarem ações, sendo dos tipos

preenchido (Figura 1 (a)), que é utilizado para ações importantes no sistema e delineado (Figura 1 (b)), que possui ênfase média.

Figura 1 – Recortes de tela de uso de botões (a) preenchidos e (b) delineados



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

As *checkboxes* possuem um texto associado para sua identificação, e são utilizadas no sistema na ativação de filtros, conforme representada na Figura 2, além da aceitação dos termos de privacidade e a ação de lembrar os dados do usuário ao entrar no sistema.

Figura 2 – Recorte de tela da ativação de caixas de seleção de filtros



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

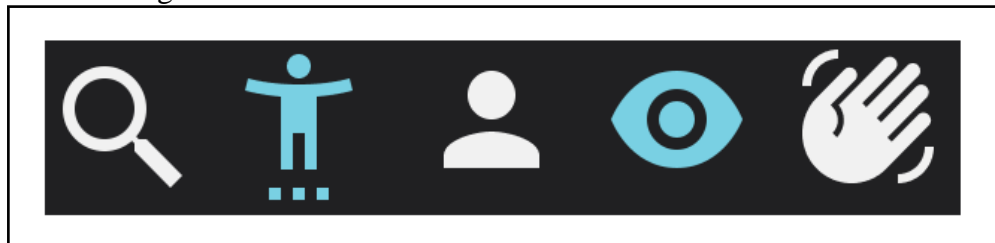
Como separador de listas, foi utilizado o componente *divider*, que abrange divisórias inseridas para separar o conteúdo relacionado, conforme Figura 3. Além disso, promove uma melhor navegabilidade no sistema por meio do uso de contraste adequado, que favorece a distinção de conteúdo para pessoas com deficiência visual.

Figura 3 – Recorte de tela do uso de *dividers*

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Em relação à iconografia, foram utilizados os ícones disponibilizados pela biblioteca Google Fonts, conforme recomendação do MD. Esses, representam ações comuns no sistema, sendo que os principais são demonstrados na Figura 4.

Figura 4 – Recorte de tela dos ícones utilizados no sistema



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Outro componente utilizado foram as *lists*, que são estruturadas em ícone e texto, e são retratadas em todos os menus do sistema, como o menu de usuário (Figura 5 (a)) e de navegação (Figura 5 (b)), por exemplo.

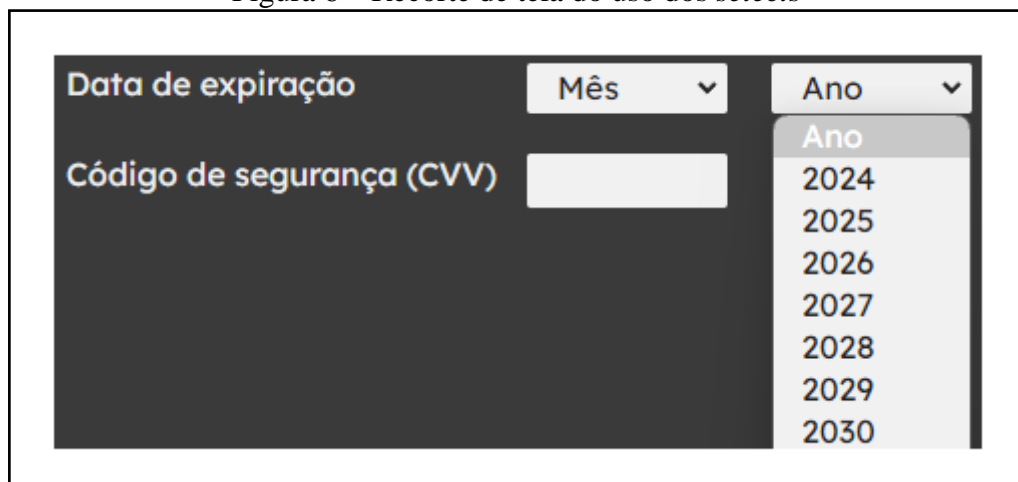
Figura 5 – Recortes de tela do uso de *lists* nos menus de (a) usuário e (b) navegação



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

A Figura 6 traz o uso dos *selects*, exibindo uma lista temporária de opções fixas, e são intuitivos e fáceis de usar, além de prevenir erros comuns de entrada de dados, como erros de digitação ou seleção de valores inválidos.

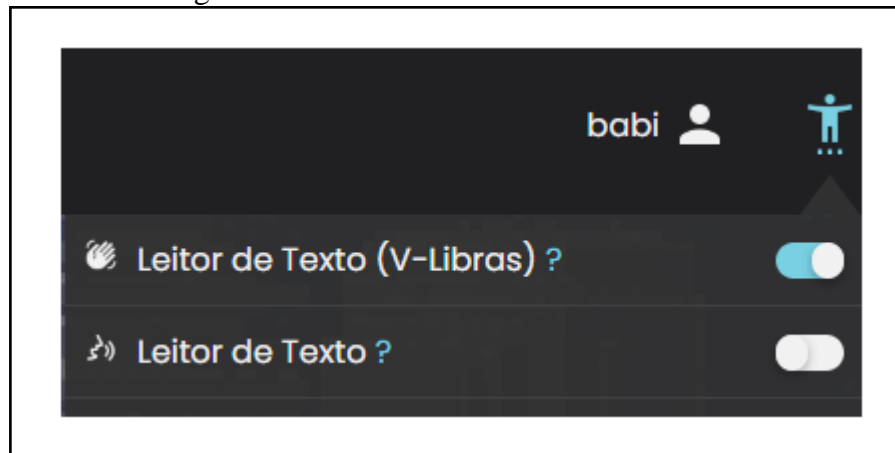
Figura 6 – Recorte de tela do uso dos *selects*



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

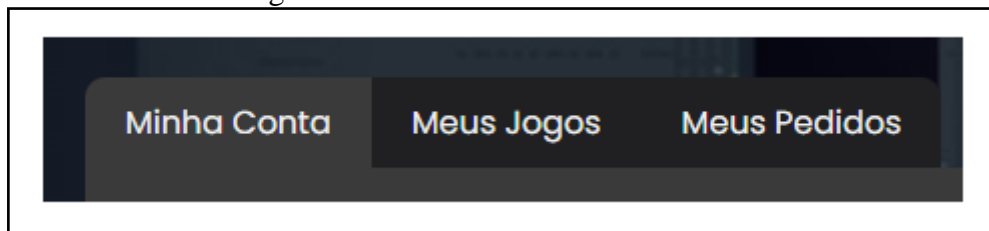
Similares aos campos de seleção, os switches simplificam as ações de ativação e desativação de funcionalidades no sistema, como os leitores de texto no menu de acessibilidade (Figura 7), aprimorando a experiência do usuário.

Figura 7 – Recorte de tela do uso de switches



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

A Figura 8 traz o uso das *tabs*, que são utilizadas para organizar os grupos de conteúdo relacionados ao usuário, como as informações da conta, jogos adquiridos e pedidos finalizados. São posicionadas no topo do contêiner de conteúdo.

Figura 8 – Recorte de tela do uso de *tabs*

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Por fim, os componentes *text field* são utilizados como campos de formulário no sistema são apresentados na Figura 9, seguindo o padrão preenchido do MD. São identificados textualmente por meio de *labels* e permitem a comunicação de ações que os usuários podem realizar.

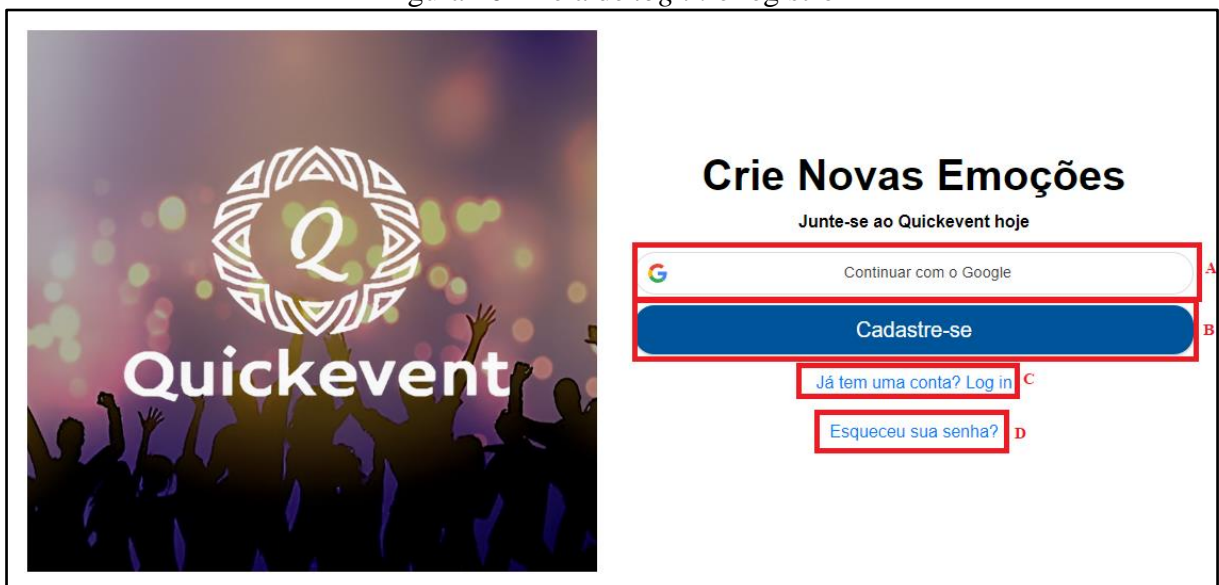
Figura 9 – Recorte de tela do uso de *text fields*A imagem mostra um recorte de tela de uma interface de usuário com fundo escuro. Há três campos de formulário (text fields) brancos com bordas arredondadas. Cada campo é precedido por um rótulo em amarelo: 'Informe o seu nome de usuário *', 'E-mail *' e 'CPF *'. Os campos estão vazios.

Fonte: elaborada pelos autores (2024).a

2. OPERACIONALIDADE

Dito isso, ao acessar o Quickevent, a primeira coisa vista pelo usuário é a tela de *log in* e registro, representada pela Figura 10. Nesta tela há opções para acessar o sistema, sendo a primeira Continuar com o Google (letra A), que permite ao usuário acessar o sistema com sua conta do Google. Além disso, o usuário pode criar uma conta com o botão Cadastre-se (letra B), no qual ele será levado a uma nova tela para inserir as informações necessárias para a criação da conta. Após a criação do perfil, o usuário deve fazer o log in clicando em Já tem uma conta? Log in (letra C), isto abrirá uma outra tela que pedirá o e-mail e senha para o acesso. Caso o usuário queira fazer o *log in*, mas não lembra da sua senha, ele pode clicar na última opção apresentada nesta tela, Esqueceu sua senha? (letra D). Ao selecioná-la, deve-se preencher o e-mail no campo apresentado e será enviado um e-mail para o usuário criar uma nova senha. Também vale ressaltar que o botão Criar conta é um botão preenchido, conforme indica o MD para botões principais. Além disso, os botões foram ajustados em seu formato durante o desenvolvimento para ficar de acordo com o MD. Esse padrão se repete nos botões principais em todo o sistema.

Figura 10 - Tela de *log in* e registro

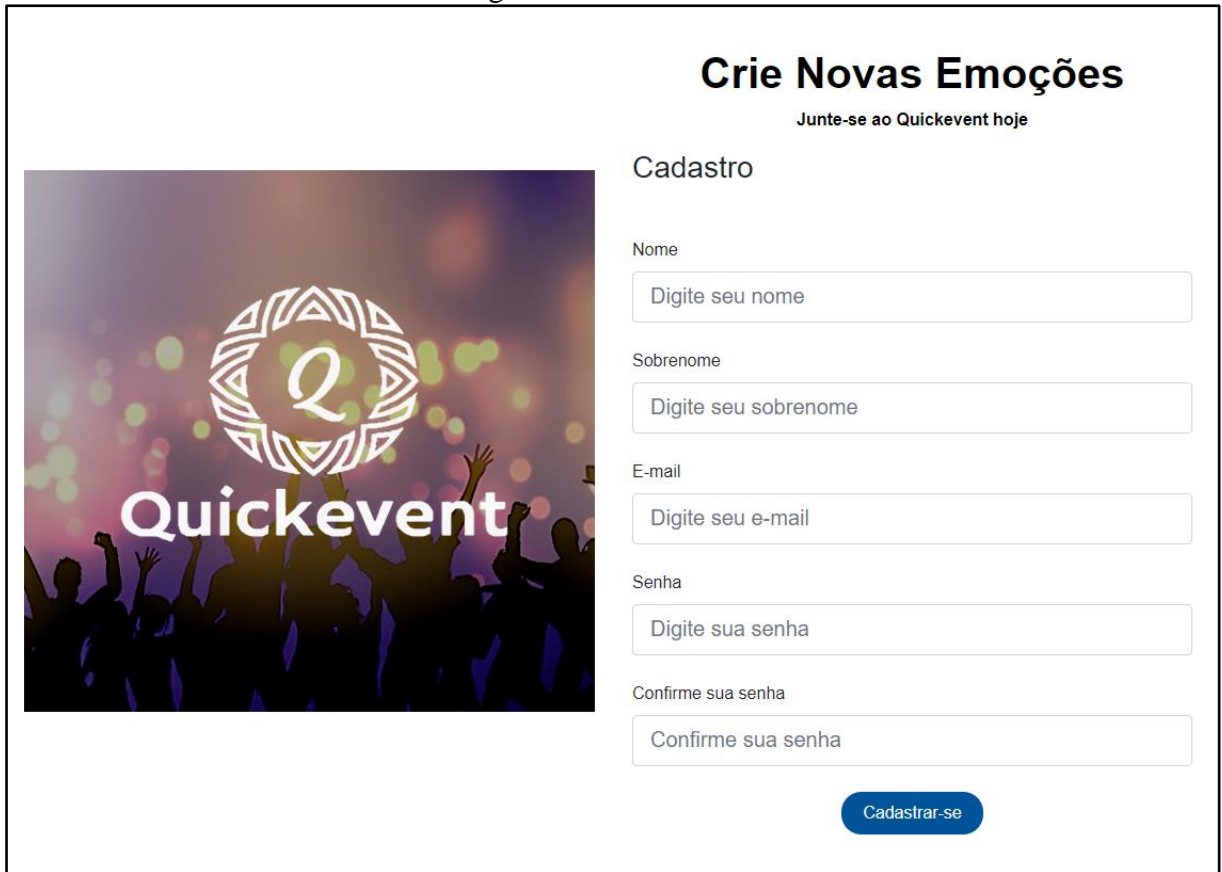


Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Ao criar uma conta, é aberta a tela da Figura 11. Nela, é preciso informar o Nome, Sobrenome, E-mail, Senha e uma confirmação da senha. Após o preenchimento de todos os dados, o usuário deve clicar em Cadastrar-se, para finalizar a criação do perfil. Também vale ressaltar que o Quickevent segue o mesmo padrão de campos de texto por todo o sistema, sendo

a indicação do MD o campo de texto delineado. Da mesma forma, todas as *labels* ficam acima dos campos de texto, conforme MD.

Figura 11 - Criar conta



Crie Novas Emoções

Junte-se ao Quickevent hoje

Cadastro

Nome

Sobrenome

E-mail

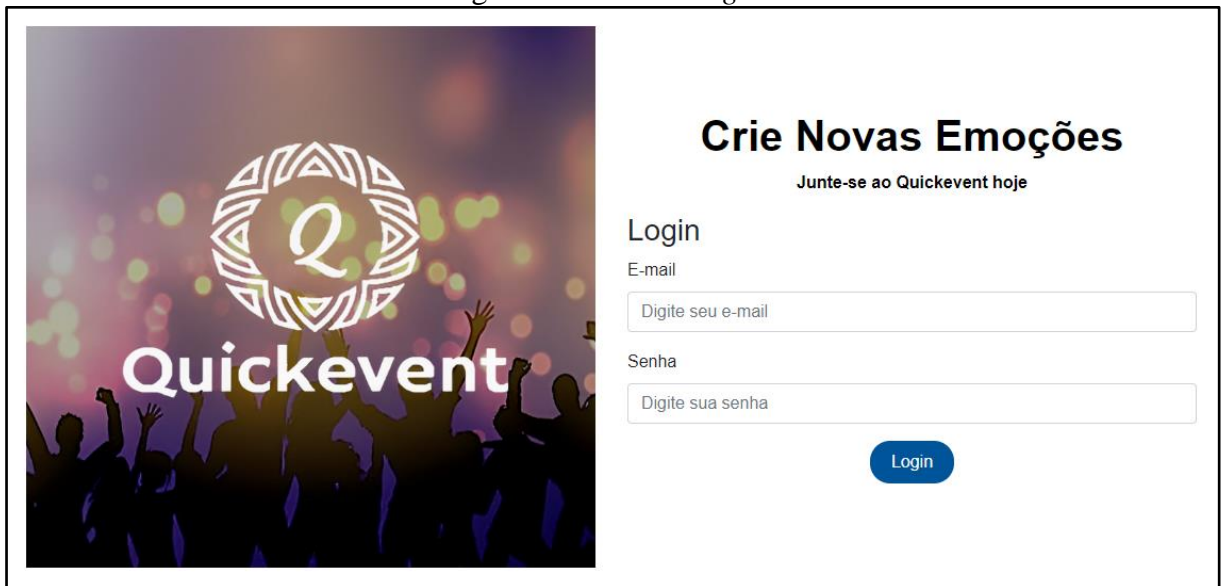
Senha

Confirme sua senha

Cadastrar-se

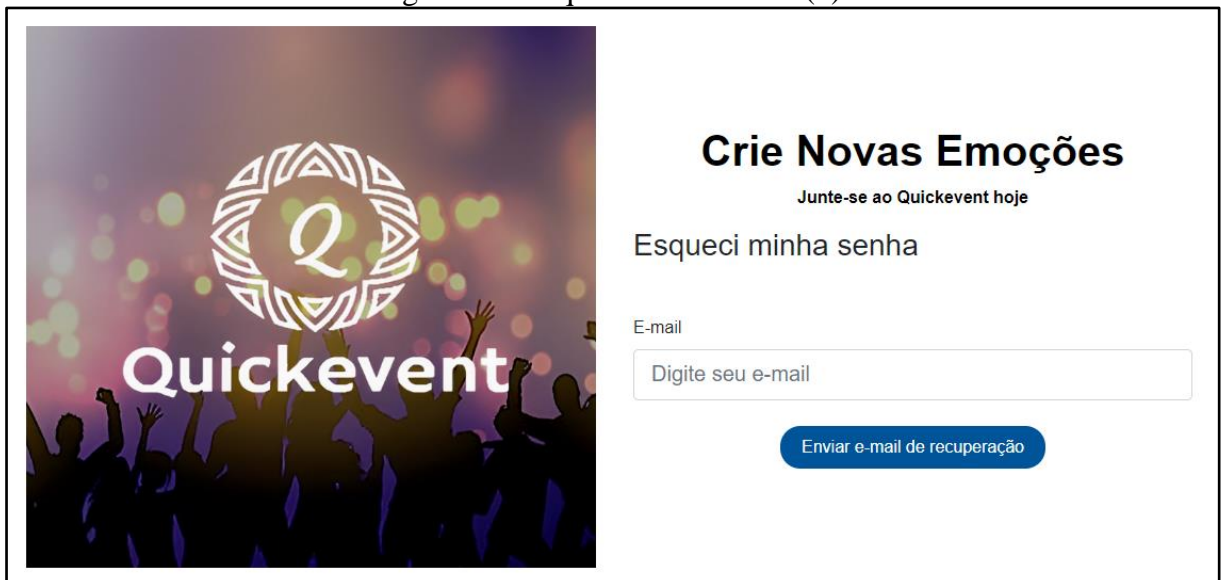
Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Após a criação da conta, o usuário segue para a tela de *log in*, apresentada na Figura 12. Nela, é necessário informar o E-mail e a Senha que foram registradas anteriormente e então clicar em Login.

Figura 12 - Tela de *log in*The image shows a login interface for 'Quickevent'. On the left is a decorative banner with the Quickevent logo (a stylized 'Q' inside a circular geometric pattern) and the word 'Quickevent' in white text, set against a background of silhouettes of people cheering with their arms raised. On the right, the heading 'Crie Novas Emoções' is displayed in bold black text, followed by the subtext 'Junte-se ao Quickevent hoje'. Below this, the section is titled 'Login'. It contains two input fields: 'E-mail' with the placeholder text 'Digite seu e-mail' and 'Senha' with the placeholder text 'Digite sua senha'. A blue 'Login' button is positioned below the password field.

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Caso o usuário esqueça sua senha, ele tem a possibilidade de recuperar a senha, por meio da opção *Esqueci minha senha*, que abrirá a tela da Figura 13. Nela, deve-se informar o seu E-mail e clicar em *Enviar e-mail de recuperação*. Dessa forma será enviado um e-mail com um *token* que permitirá criar uma nova senha.

Figura 13 - *Esqueci minha senha* (1)The image shows a 'Forgot password' interface for 'Quickevent'. It features the same decorative banner on the left as Figure 12. On the right, the heading 'Crie Novas Emoções' is present, followed by 'Junte-se ao Quickevent hoje'. The section is titled 'Esqueci minha senha'. It includes an 'E-mail' input field with the placeholder text 'Digite seu e-mail'. Below the input field is a blue button labeled 'Enviar e-mail de recuperação'.

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Depois de inserir o e-mail, é aberta a tela apresentada na Figura 14, na qual é necessário informar o E-mail, o Token que foi enviado para o e-mail do usuário, a Nova Senha e a confirmação da senha. Tendo todos os campos preenchidos, basta clicar em *Alterar senha*.

Figura 14 - Esqueci minha senha (2)



Crie Novas Emoções

Junte-se ao Quickevent hoje

Esqueci minha senha

E-mail

Token

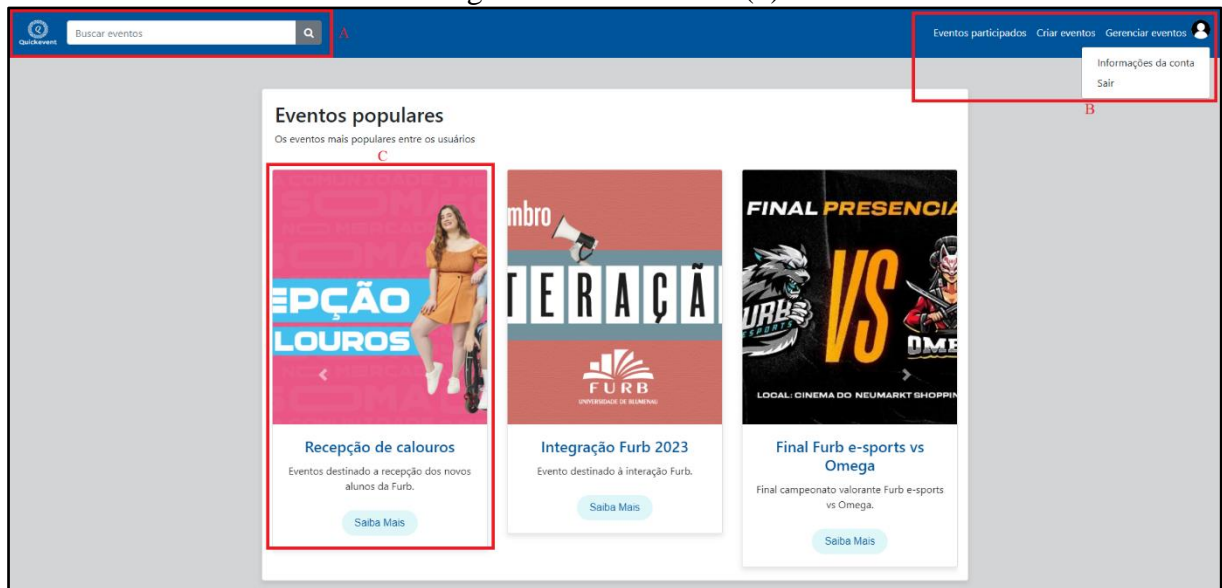
Nova Senha

Confirme sua senha

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Ao terminar o processo de registro e *log in*, o usuário é recebido com a tela inicial do sistema, como apresentado na Figura 15. No topo da tela há uma *navigation bar*, que estará presente em todas as telas após o *log in*, isso permite a padronização do sistema, o que cumpre a quarta e sexta HN. Na *navigation bar*, é possível clicar na logo do Quickevent no canto superior esquerdo, dentro do quadro A, e isto trará o usuário de volta para a tela inicial. Também dentro do quadro A, tem uma barra de busca, que permite fazer pesquisas precisas usando o nome do evento que o usuário procura ou apenas abrir a tela de busca que apresentará diversos filtros para uma busca mais generalista. No quadro B, existem quatro botões de ênfase média, que mudam para amarelo quando o mouse for passado por cima, conforme MD. As cores escolhidas seguem a paleta de cores baseada na logo da Fundação da Universidade Regional de Blumenau (FURB). Estes botões são: Eventos participados, Criar eventos, Gerenciar eventos e a foto de perfil, que abre o *dropdown* presente na figura. Além disso, no centro da tela, pode-se ver dois carrosséis do tipo *uncontained*, como recomendado pelo MD, sendo que o segundo carrossel é apresentado na Figura 16. Ambos são compostos por *cards* elevados, estes proporcionam uma sensação de separação do fundo da tela, já que fazem uma sombra, como indicado pelo MD. Estes *cards* possuem o botão *Saiba mais*, que abre uma nova tela com mais informações do evento, como demonstra o quadro C.

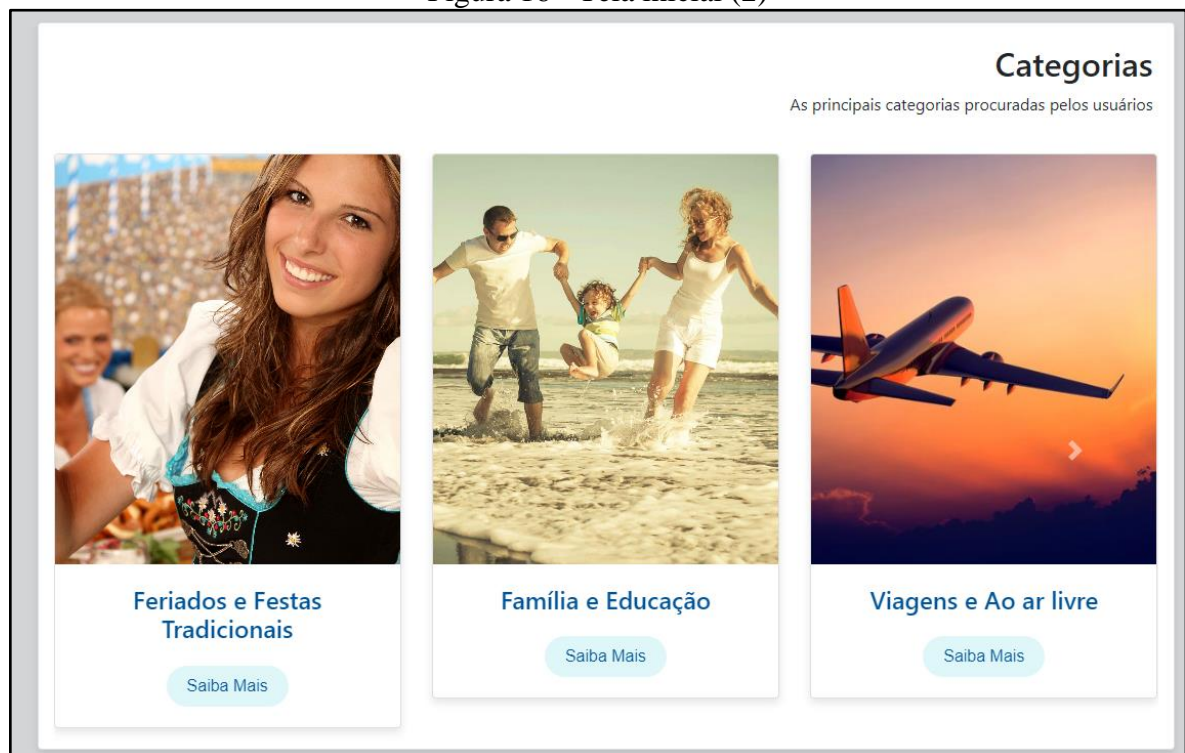
Figura 15 - Tela inicial (1)



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Já a Figura 16 é uma extensão da figura anterior, ela mostra o segundo carrossel da tela, que apresenta algumas categorias ao usuário. Este carrossel segue o mesmo padrão do anterior, fundamentando-se nas recomendações do MD.

Figura 16 - Tela inicial (2)

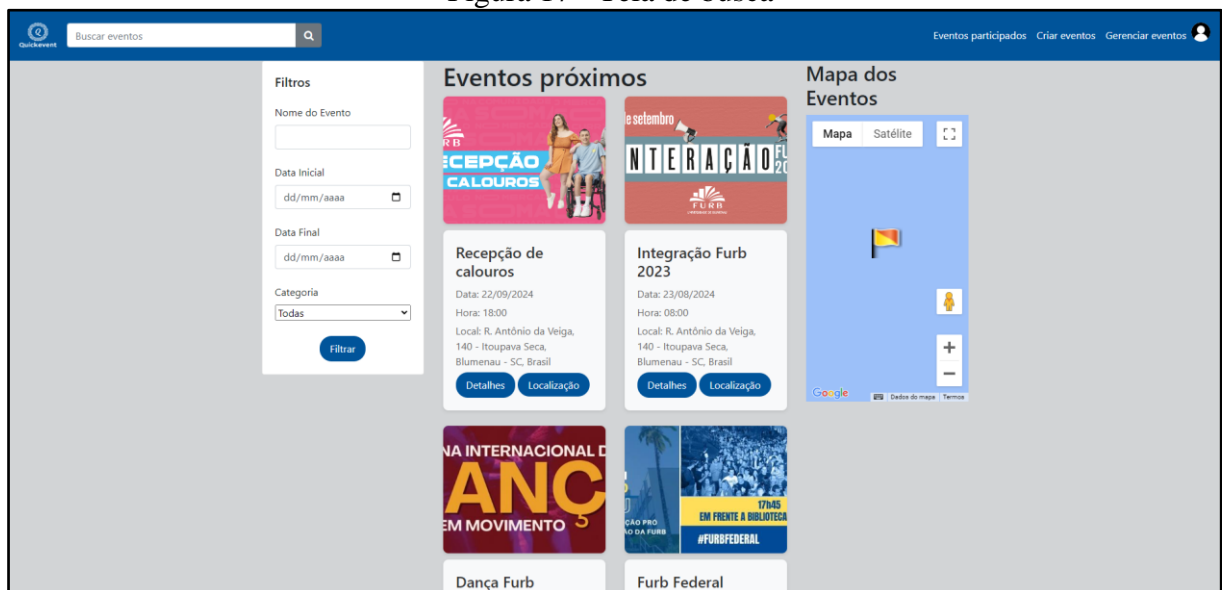


Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Ao procurar por algum evento em específico ou apenas clicar na lupa ao lado da barra de busca, o usuário é levado a tela de busca (Figura 17). Nesta tela é possível visualizar as

opções de filtro *Data Inicial* e *Data Final*, que vão procurar eventos com base no período em que ele ocorre e a *Categoria*, que permite procurar o evento pelo tipo de experiência que ele oferece ao participante, como um evento de música, acadêmica etc. Desta forma, usuários com mais entendimento do sistema conseguem fazer buscas mais avançadas, usando como base a categoria e data, o que cumpre a sétima HN. Estas opções permitem fazer uma busca mais generalizada, o que permite o usuário a fazer descobertas com base no que ele gosta, em vez de só procurar eventos específicos. No centro da tela ficam os eventos, que são representados por *cards* elevados, conforme MD. Nestes cards, encontram-se a data, hora e o local. Além de conterem os botões *Detalhes* e *Localização*. O botão *Detalhes* direciona o usuário uma nova tela com mais informações do evento e a possibilidade de se inscrever, entre outras coisas. Já o botão *Localização*, mostra o local do evento no mapa que fica no lado direito da tela. Este mapa colabora com o pilar da Comunicação, já que facilita o acesso ao endereço para o usuário.

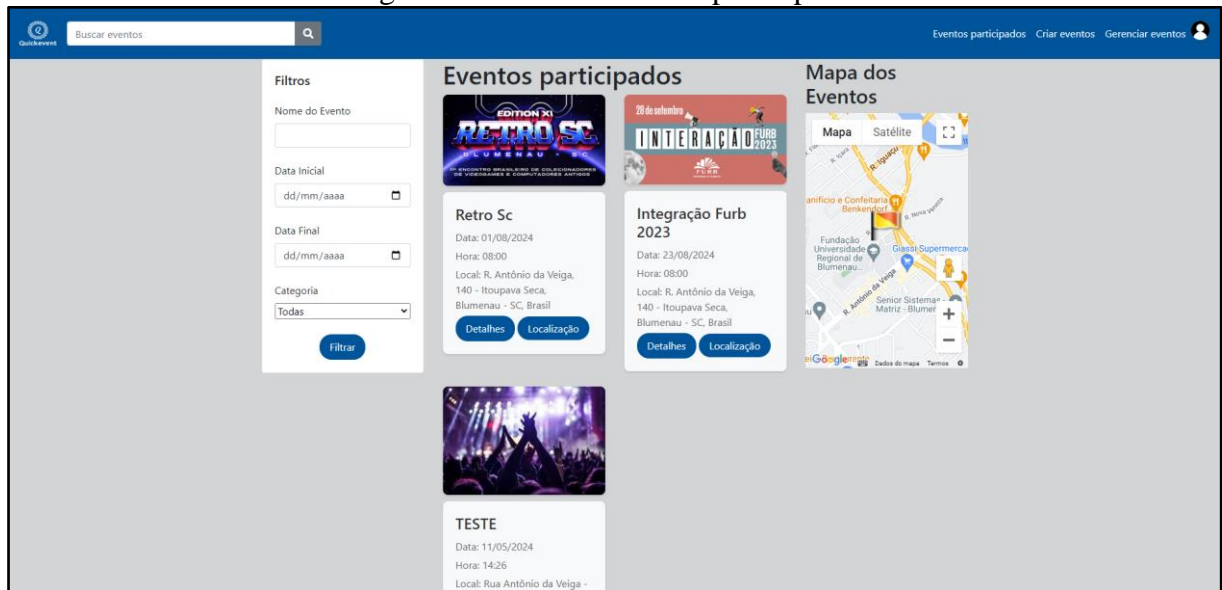
Figura 17 - Tela de busca



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

A tela de eventos participados (Figura 18) possui os mesmos filtros apresentados pela tela de busca, porém os eventos apresentados são apenas os que o usuário se inscreveu. Estes eventos também são apresentados no mesmo formato de *card* e apresentam as mesmas informações, assim como proporcionam os mesmos botões. Destaca-se também o mapa que foi adicionado durante o desenvolvimento com o intuito de trazer mais informações para o usuário e deixar o sistema mais padronizado com outras telas de seleção de evento.

Figura 18 - Tela de eventos participados



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Para criar um evento, o usuário entrará na tela da Figura 19. Nela é requisitado os Dados gerais, no qual é necessário informar o Nome do evento, o Total de participantes, criar uma Descrição e selecionar uma Categoria e Classificação Indicativa. Além de ter a opção de fornecer uma imagem para a capa do evento. Cabe destacar, que os campos obrigatórios possuem um asterisco junto da *label*, o que cumpre a décima HN, referente a Ajuda e documentação. Essas funcionalidades também dizem respeito ao pilar da Cooperação do M3C, pois nela ocorre o cadastro de todas as informações do evento, possibilitando que haja uma Cooperação entre o organizador e o participante por meio da liberação destes dados ao público.

Figura 19 - Tela de criar evento - Dados gerais

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

A demonstração da tela de criação de eventos continua na **Erro! Fonte de referência não encontrada.** Nesta tela é preciso informar o local do evento. Ao preencher o `Endereço`, os outros campos, exceto o campo `Complemento`, são preenchidos automaticamente e um mapa com a localização é mostrado no quadro cinza presente na parte inferior (de cima para baixo) da referida figura.

Figura 20 - Tela de criar evento - Local do evento

Local do evento

*Endereço
Digite o endereço

*Cidade
Cidade será preenchida automaticamente

*Estado
Estado será preenchido automaticamente

*Bairro
Bairro será preenchido automaticamente

*Rua
Rua será preenchida automaticamente

*Número da Residência
Número da residência será preenchido automatica

Complemento do endereço
Digite o complemento do endereço

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Na tela apresentada na Figura 21 o usuário deve fornecer a Data e hora do evento ao clicar nos campos do quadro A, que apresentam um pop up para fazer esta definição. Em seguida, o usuário precisa registrar o Nome do Produtor e tem a opção de fazer uma breve descrição sobre ele (quadro B). Além disso, no quadro C percebe-se a opção de criar Campos adicionais, isso permite que informações extras sejam coletadas, como uma instituição de ensino, por exemplo pode coletar dados como ano do aluno, classe etc. Como essas informações auxiliam o organizador a coletar dados para o evento, ela colabora com o pilar da Cooperação.

Figura 21 - Tela de criar evento - Data e hora; Sobre o produtor; Campos adicionais

The form is titled 'Criar Evento' and is divided into three main sections, each highlighted with a red border and a red letter label in the top right corner.

- Section A: Data e hora do evento**
 - *Data inicial do evento: Input field with placeholder 'dd/mm/aaaa' and a calendar icon.
 - *Hora inicial do evento: Input field with placeholder '--:--' and a clock icon.
 - *Data final do evento: Input field with placeholder 'dd/mm/aaaa' and a calendar icon.
 - *Hora final do evento: Input field with placeholder '--:--' and a clock icon.
- Section B: Sobre o produtor**
 - *Nome do Produtor: Input field with placeholder 'Nome do produtor'.
 - Descrição do Produtor: Textarea with placeholder 'Descrição do produtor' and a small edit icon at the bottom right.
- Section C: Campos adicionais**
 - Nome do Campo: Input field with placeholder 'Nome do campo'.
 - Adicionar Campo: A light blue button with the text 'Adicionar Campo'.

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Por último, deve criar o ingresso. Para isso, ele deve preencher os campos apresentados na tela da Figura 22, na qual ele define o período de venda, assim como quantos ingressos ficam disponíveis para cada pessoa e a Disponibilidade, na qual é usada para definir se o ingresso é direcionado a um evento público ou privado. Além disso, pode-se criar diversos ingressos, o que possibilita criar um ingresso para meia-entrada e um para inteira, por exemplo. Ao inserir todas as informações é necessário clicar no botão *Criar novo evento*, para que o evento seja criado. É importante lembrar que caso algum campo obrigatório não seja preenchido, o sistema informará o usuário quais dados estão faltando ao salvar, cumprindo também a nona HN. O pilar da Coordenação do M3C também é colaborado por essa funcionalidade, já que ela é usada para definir quantos ingressos foram planejados para esse evento e seus tipos. Nota-se também que o campo *Tipo do ingresso*, que foi criado no protótipo, não está presente no sistema final. Isso porque ele tinha o papel de definir se o ingresso era meia-entrada ou não, o que cumpria uma função muito similar à de poder criar ingressos diferentes, só que com menos versatilidade.

Figura 22 - Tela de criar evento - Ingresso do evento

Ingresso do evento

*Título do Ingresso:

*Quantidade:

*Data início das vendas:

*Hora início das vendas:

*Data fim das vendas:

*Hora fim das vendas:

*Preço:

*Quantidade Máxima por Compra:

*Disponibilidade:

Observação do Ingresso:

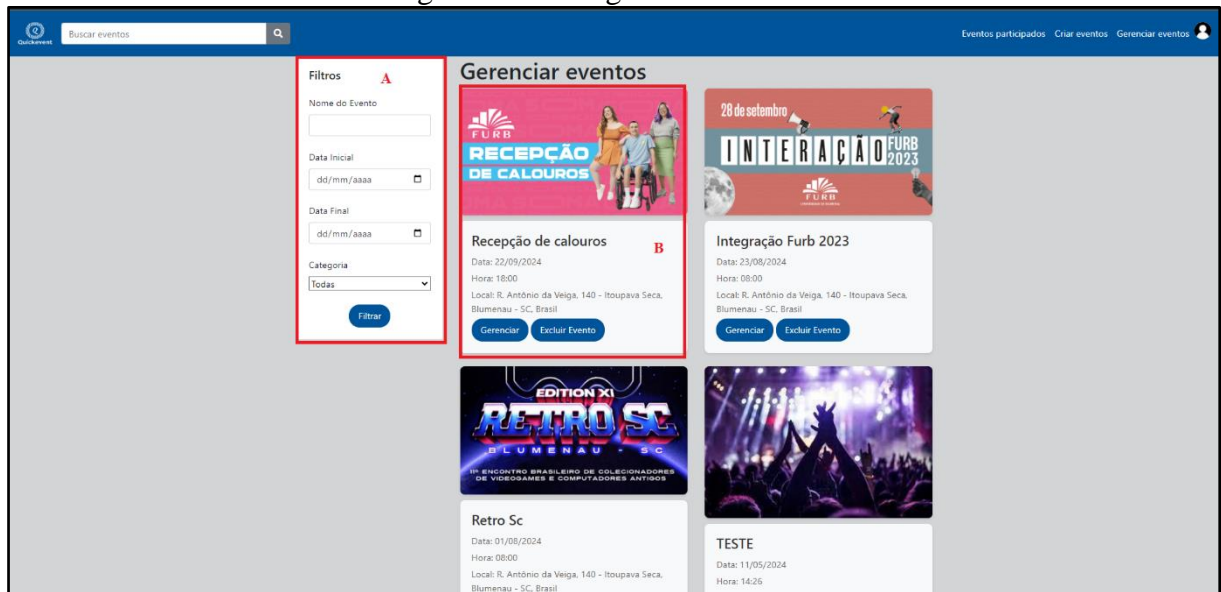
[Adicionar Ingresso](#)

[Criar novo evento](#)

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Após a criação do evento, é possível abrir a tela de gerenciamento de eventos pela *navigation bar* (Figura 23). Nela é possível usar os filtros apontados pelo quadro A para encontrar algum evento específico que o organizador já fez. Esta funcionalidade foi adicionada durante o desenvolvimento para facilitar a procura de eventos para organizadores que possuem uma lista extensa nesta tela. Ao encontrar o evento desejado, o usuário pode *Excluir o Evento* ou clicar em *Gerenciar Evento* para editar os dados já registrados. Ao excluir um evento, é apresentado um *pop up* para confirmar a exclusão do evento, o que ajuda o usuário a evitar erros, como indicado na quinta HN. A exclusão de eventos também é uma função nova, adicionada durante o desenvolvimento, que permite mais controle ao organizador sobre seus eventos. Esta tela também diz respeito a Coordenação do M3C, já que permite aos organizadores reconfigurarem os dados do evento.

Figura 23 - Tela gerenciar eventos



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Na Figura 24, ao clicar na foto de perfil no canto direito da *navigation bar*, o usuário pode ver um menu *dropdown*, conforme mostra o quadro A, com as opções de abrir as Informações da conta ou fazer *log out* ao clicar em Sair. Nas Informações da conta, é possível adicionar uma foto de perfil para a conta, a Data de nascimento e o Endereço do usuário. As outras informações inseridas na criação da conta, com exceção da senha, também estão presentes para visualização, assim como a ID Usuário, que é atribuído pelo sistema, mas estes dados não são editáveis. Após adicionar ou editar alguma informação, é preciso clicar em Salvar Informações para confirmar as alterações feitas. Cabe destacar que o ID Usuário foi uma adição feita durante o desenvolvimento para facilitar a identificação dos usuários dentro do sistema.

Figura 24 - Tela de informações da conta

Buscar eventos

Eventos participados Criar eventos Gerenciar eventos

Informações da Conta

Foto de Perfil (recomendado usar imagem de 200 x 200)

Nenhum arquivo escolhido

ID Usuário
66

Nome
Thiago

Sobrenome
Ferrari

Data de Nascimento
dd/mm/aaaa

Endereço
Digite um endereço

Rua
Rua será preenchida automaticamente

Cidade
Cidade será preenchida automaticamente

Número da Residência
Número da residência será preenchido automaticamente

Informações da conta
Sair

A

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Depois de selecionar um evento, o usuário abre a tela de gerenciamento do evento (Figura 25, Figura 26, Figura 27 e Figura 28), na qual ele pode ver e editar todas as informações que foram registradas na sua criação. A apresentação das telas apresentadas nas respectivas figuras é feita de maneira igual à da criação de eventos, apresentadas nas telas da Figura 19, **Erro! Fonte de referência não encontrada.**, Figura 21 e Figura 22, respectivamente, o que facilita o reconhecimento e localização de campos específicos, conforme a sexta HN. Dessa forma, a Figura 25 expõe os Dados gerais, com todas as informações preenchidas de quando o evento foi registrado. Mas além disso, essa tela apresenta algumas opções extras separadas em diferentes abas, como destacado no quadro A. Estas opções são: Dados do evento, que é a tela atual, Usuários organizadores (Figura 29), Chat dos organizadores (Figura 30), Lista de participantes (Figura 31) e Avaliações (Figura 33). Por trazer as informações organizadas nas diferentes abas e auxiliando o usuário a focar apenas em grupos de informações específicas de cada vez, isto também cumpre a oitava HN. Cabe destacar que estas abas são destacadas em azul quando abertas, o que cumpre a primeira HN, assim como permitir a edição dos eventos, cumprindo a terceira HN. Além disso, na criação do ingresso, tela apresentada na Figura 28, foi removido o campo Tipo do ingresso, presente no protótipo. Mesma mudança feita na tela da Figura 22.

Figura 25 - Tela de gerenciamento do evento – Dados gerais

Quick event

Buscar eventos

Eventos participados Criar eventos Gerenciar eventos

Dados do Evento

- Usuários Organizadores
- Chat dos Organizadores
- Lista de Participantes
- Avaliações

Editar evento

Dados gerais

Nome do evento

Recepção de calouros

Imagem de divulgação (opcional)

Obs: A dimensão recomendada é de 1600 x 838

Escolher arquivo Nenhum a... escolhido

Descrição do evento

Eventos destinado a recepção dos novos alunos da Furb.

Categoria

Atividades Escolares

Classificação Indicativa

Livre

Total de Participantes

500

Local do evento

Endereço

R. Antônio da Veiga, 140 - Itoupava Seca, Blumenau - SC, Brasil

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

A Figura 26 é uma continuação da figura anterior, nela é possível alterar os dados do Local do evento, na qual o layout é o mesmo que a criação do evento.

Figura 26 - Tela de gerenciamento do evento - Local do evento

Local do evento

*Endereço

R. Antônio da Veiga, 140 - Itoupava Seca, Blumenau - SC, Brasil

*Cidade

Blumenau

*Estado

Santa Catarina

*Bairro

Victor Konder

*Rua

Rua Antônio da Veiga


*Número da Residência

140

Complemento do endereço

Furb

Mapa Satélite



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Em seguida, na Figura 27, o usuário tem acesso aos registros de Data e hora do evento, Sobre o produtor e os Campos adicionais.

Figura 27 - Tela de gerenciamento do evento - Data e hora; Sobre o produtor; Campos adicionais

Data e hora do evento

*Data inicial do evento

23/08/2024

*Hora inicial do evento

08:00

*Data final do evento

23/08/2024

*Hora final do evento

22:00

Sobre o produtor

*Nome do Produtor

Fundação Universidade Regional de Blumenau - FURB

Descrição do Produtor (Opcional)

Descrição do produtor

Campos adicionais

Nome do Campo

TESTE

Adicionar Campo

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

A Figura 28 mostra a edição dos ingressos criados e, depois de editar qualquer dado, é preciso clicar em `Salvar alterações` para confirmar a edição.

Figura 28 - Tela de gerenciamento do evento - Ingresso do evento

Ingresso do evento

*Título do Ingresso	*Quantidade
<input type="text" value="Presença"/>	<input type="text" value="500"/>
*Data início das vendas	*Hora início das vendas
<input type="text" value="25/05/2024"/>	<input type="text" value="10:56"/>
*Data fim das vendas	*Hora fim das vendas
<input type="text" value="24/08/2024"/>	<input type="text" value="22:00"/>
*Preço	*Quantidade Máxima por Compra
<input type="text" value="0.0"/>	<input type="text" value="1"/>
*Disponibilidade	Observação do Ingresso
<input type="text" value="Público"/>	<div>Ex: Esse ingresso garante uma bebida, acesso ao camarote, etc.</div>

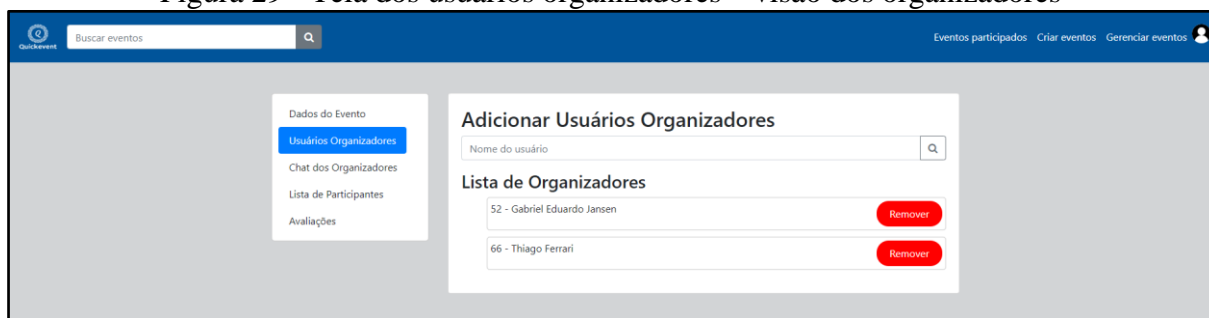
Adicionar ingresso

Salvar alterações

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Caso o usuário clique na opção de **Usuários Organizadores**, ele é direcionado para a tela disponibilizada na Figura 29. Nesta tela é possível visualizar uma lista de quem está organizando o evento, na qual é possível remover organizadores que não fazem mais parte do evento ao clicar em **Excluir**. Também é possível adicionar outras pessoas como organizadoras por meio da barra de busca logo acima da **Lista de Organizadores**. Esta tela também mostra a ID dos organizadores ao lado dos nomes, mudança feita durante o desenvolvimento para ajudar a identificar e rastrear estes usuários. Além disso, essa função facilita a **Coordenação dos organizadores** para a realização do evento, já que permite definir quem fará parte da organização.

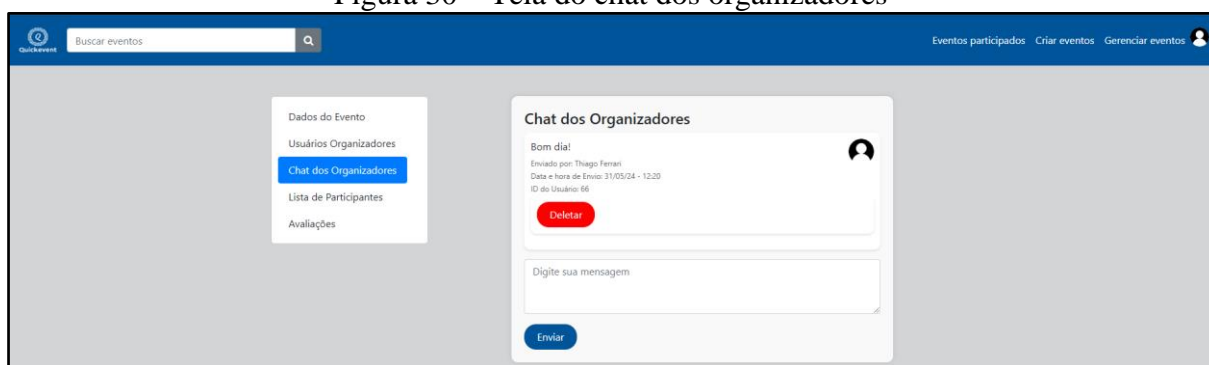
Figura 29 - Tela dos usuários organizadores – visão dos organizadores



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Os organizadores também conseguem se comunicar de dentro do sistema por meio de um *chat*, que é apresentado na tela Figura 30. Para isso, basta escrever uma mensagem no campo de texto e clicar em *Enviar*. Depois de enviada, a mensagem fica disponível para visualização aos outros organizadores, informando também o nome de quem enviou a data e hora em que a mensagem foi enviada e o ID de quem a mandou. Nota-se que estes dados não estavam presentes durante o protótipo e foram adicionados para facilitar a identificação e rastreamento dos usuários. Essas mensagens podem ser excluídas ao clicar em *Deletar*. O chat também colabora com o pilar da Comunicação, já que permite a troca de informações entre os organizadores dentro do próprio sistema e da Cooperação, por permitir que o chat seja usado não só para se comunicar, mas para trocar e distribuir informações importantes do evento para todos os organizadores.

Figura 30 – Tela do chat dos organizadores



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Os organizadores também têm acesso à lista de participantes, que é representada pela tela da Figura 31. Nesta tela é possível ver o total de pessoas que se inscreveram no evento e quem essas pessoas são, tendo a possibilidade de procurar usuários em específicos pela barra de busca ao lado do título *Lista de Participantes*. É possível visualizar o nome de quem estará presente, o seu ID, que tipo de ingresso comprou e quantos este participante comprou. Estas informações, exceto pelo nome, foram adicionadas durante o desenvolvimento, para dar dados extras aos organizadores e facilitar o rastreamento e identificação dos usuários. Além

disso, caso o evento tenha algum campo adicional para a inscrição, ele aparecerá no botão *Informações adicionais*. Este botão também está ausente no protótipo e foi adicionado para permitir que os organizadores vejam as respostas dos formulários de campos adicionais de cada usuário com facilidade. Essas funcionalidades colaboram com a Coordenação do evento, já que isto permite organizar o evento com a quantidade de pessoas e os tipos de ingresso reservados em mente.

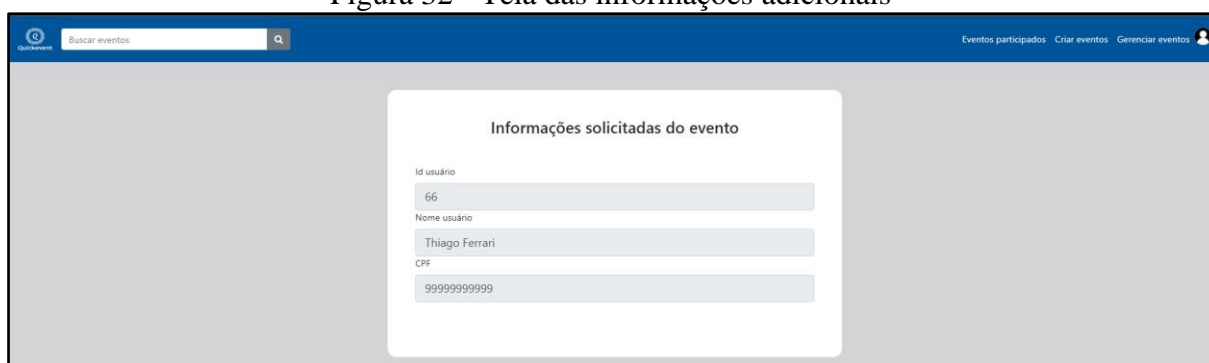
Figura 31 - Tela da lista de participantes – visão do organizador



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

As Informações solicitadas do evento (Figura 32) dizem respeito ao *Id usuário*, *Nome usuário* e os campos solicitados nos campos adicionais na criação do evento, que neste caso é o campo de teste *CPF*. Esta tela também foi adicionada durante o desenvolvimento para permitir ao organizador verificar as informações preenchidas pelos usuários no formulário de campos adicionais. Além disso, ela colabora com o pilar da Cooperação, já que estas informações proporcionadas pelos participantes ajudam o organizador com o planejamento do evento.

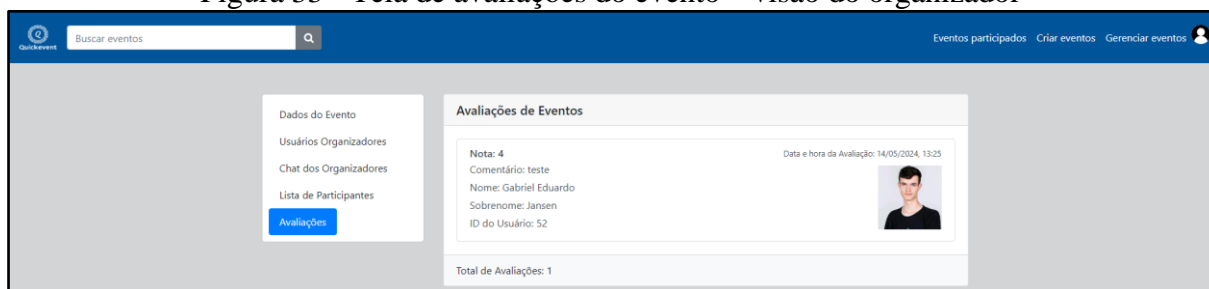
Figura 32 - Tela das informações adicionais



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Os organizadores também conseguem verificar como estão as avaliações do seu evento (Figura 33). É possível ver o nome e ID de quem avaliou, a nota dada e o comentário deixado pelo participante. Os dados dos avaliadores, como nome e ID, também foram adicionados durante o desenvolvimento, com o objetivo de facilitar o rastreamento desses usuários pelo organizador. Assim como a data e hora da avaliação e a foto de perfil do avaliador. Também é possível ver o total de avaliações deixadas pelos usuários.

Figura 33 - Tela de avaliações do evento – visão do organizador



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Quando os usuários procuram participar de um evento organizado no Quickevent, eles são apresentados a tela representada na Figura 34. Nesta tela estão presentes as principais informações do evento, como local, horário e descrição, que darão uma ideia geral sobre o evento para os participantes (quadro A). Ao lado há o quadro B, sendo possível selecionar o tipo de ingresso e a quantidade que o participante deseja. Após fazer estas seleções, o usuário deve Confirmar a presença para de fato fazer parte do evento, tendo também a opção de Cancelar a presença de um evento que ele já se inscreveu. A opção do cancelamento da presença foi adicionada durante o desenvolvimento, com o intuito de dar mais dinamicidade aos dados, caso uma participante desista de ir a um evento, essa informação pode ser repassada facilmente ao organizador por esse botão. Além disso, também foi removida a necessidade de confirmar por um *pop up* que deseja confirmar presença no evento. Caso o usuário deseje mais informações sobre o evento, pode-se clicar em Informações complementares, que traz dados extras sobre o evento. Por último, nota-se pelo quadro C que é possível compartilhar o evento com outras pessoas, por meio de mensagens em outros apps ao apertar o botão com o ícone de um avião de papel. Por ser um botão de pouca ênfase, o MD recomenda o uso de um ícone para representá-lo. Este botão também colabora com a segunda HN, por ser representado por um símbolo já usado em diversos outros sistemas para representar o compartilhamento de algo em outras redes. Além disso, destaca-se que essa tela também promove o pilar da Comunicação, por facilitar o compartilhamento do evento em outras redes sociais e prover dados importantes aos participantes, como data e horário. Essas funcionalidades colaboram com o pilar da Coordenação, pois possibilitam a inscrição do usuário no evento. Com isso, a lista de convidados é atualizada e o organizador recebe mais dados para a organização do evento.

Figura 34 - Tela do evento

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

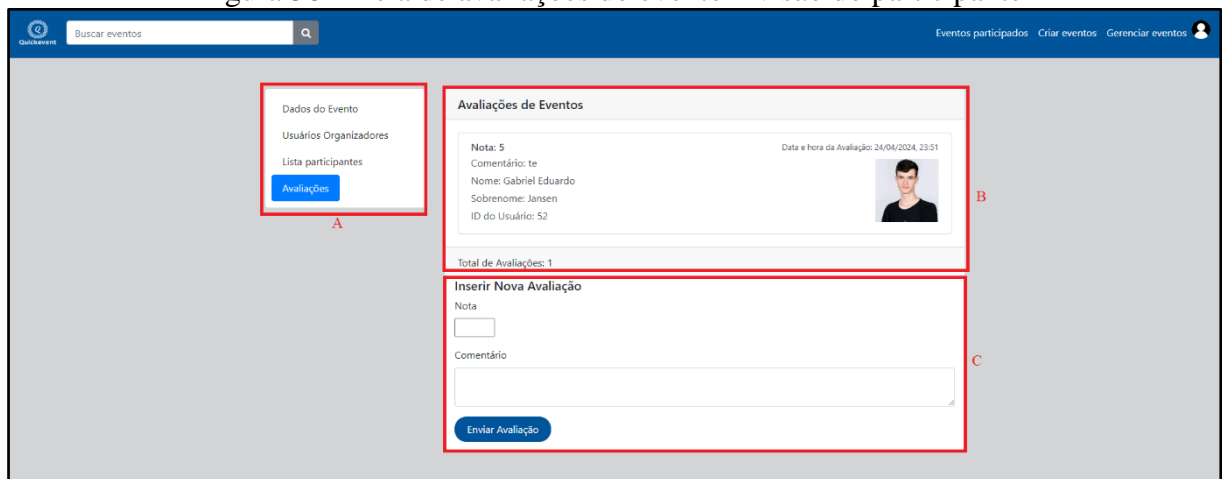
Caso o evento em que o participante deseja se inscrever possua um questionário adicional, o usuário é apresentado com a tela da Figura 35. Nela, basta o usuário preencher os campos requisitados e clicar em **Enviar informações**. Isso também colabora com o pilar da Cooperação, já que estes dados são úteis para o organizador na hora de preparar o evento.

Figura 35 - Tela da requisição dos dados adicionais

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Ao procurar pelas informações extras do evento, o usuário é apresentado primeiramente com a tela de avaliações (Figura 36). No quadro A, é possível ver um leque de opções que levam a outras telas com mais dados. Já no quadro B, estão as avaliações deixadas por outros usuários e seus dados, assim como o total de avaliações já feitas. No quadro C, o participante tem a possibilidade de dar sua própria nota e deixar um comentário. Este feedback também promove a Cooperação, pois ao recebê-lo, os organizadores têm uma noção da experiência dos participantes e podem melhorar os seus eventos com base nisso.

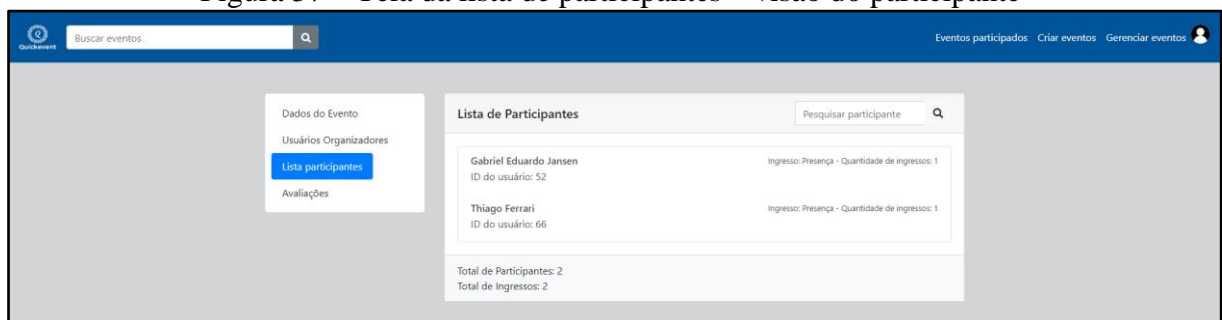
Figura 36 – Tela de avaliações do evento – visão do participante



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Na tela da Figura 37, os usuários também têm acesso a uma lista com as outras pessoas que estarão presentes no evento e seus IDs, assim como o tipo de ingresso selecionado e a quantidade. A necessidade dessas informações veio na validação do protótipo junto ao usuário com o intuito de dar dados extras ao organizador. O participante também consegue ver a quantidade Total de Ingressos e a quantidade Total de Participantes confirmados.

Figura 37 – Tela da lista de participantes – visão do participante



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Por último, é possível acessar a lista de organizadores (Figura 38). Nesta tela é possível verificar os nomes e IDs de quem está produzindo o evento, sendo o ID uma adição feita durante o desenvolvimento, para ajudar participantes a rastrear e identificar os organizadores. Por último, vale ressaltar a aba logo acima de Usuários Organizadores e Dados do Evento. Esta aba leva o usuário diretamente de volta para a tela da Figura 34.

Figura 38 - Tela da lista de organizadores - visão do participante



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

REFERÊNCIAS

COSTA, Simone Erbs da. **iLibras como facilitador na comunicação efetiva do surdo**: uso de tecnologia assistiva e colaborativa móvel. 2018. 263 f. Dissertação (Mestrado em Computação Aplicada) - Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada, Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2018.

JANSEN, Gabriel Eduardo; FERRARI, Thiago Nunes. **QuickEvent – Protótipo de alta fidelidade**. Github, 2024. Disponível em: **INCLUIR**. Acesso em: 14 jun. 2024.

APÊNDICE A – Heurísticas de Nielsen

O Quadro 2 apresenta as Heurísticas de Nielsen.

Quadro 2 – Heurísticas de Nielsen

Heurística		Descrição
1	Visibilidade do Status do Sistema	O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, por meio de um feedback apropriado dentro de um tempo razoável.
2	Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real	O sistema deve utilizar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares ao usuário. Seguir as convenções do mundo real e fazer a informação aparecer na ordem natural e lógica.
3	Controle e Liberdade do Usuário	O sistema deve dar apoio a ações como desfazer e refazer, funções que permitam ao usuário utilizar “saídas de emergência” em caso de escolhas de funções erradas ou para sair de um estado não esperado.
4	Consistência e Padrões	Devem ser seguidas convenções da plataforma de desenvolvimento e padrões de interface normalmente aceitos. Usuários não devem ter que adivinhar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa.
5	Prevenção de Erros	O sistema deve evitar a ocorrência de erros na sua utilização. Melhor do que apresentar boas mensagens de erro, é ter um projeto cuidadoso que evite a ocorrência de um problema.
6	Reconhecimento em vez de Lembrança	Tornar objetos, ações e opções visíveis, para que o usuário não tenha que se lembrar de informações de uma parte do diálogo para outra. Instruções para uso do sistema devem estar visíveis, ou facilmente recuperáveis, quando necessário.
7	Flexibilidade e Eficiência de Uso	Aceleradores (abreviações, teclas de função) podem tornar mais rápida a interação com o usuário. Permitir aos usuários customizarem ações frequentes.
8	Design Estético e Minimalista	Diálogos não devem conter informação irrelevante ou raramente necessária. Todas as unidades extras de informações em um diálogo competem com aquelas que são realmente relevantes, e diminuem sua visibilidade relativa.
9	Ajudar os Usuários a Reconhecer, Diagnosticar e Recuperar-se de Erros	Mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples (sem códigos), indicando precisamente o problema, e sugerindo construtivamente uma solução.
10	Ajuda e Documentação	As informações de ajuda e documentação devem ser fáceis de procurar, com foco na tarefa do usuário, listando passos concretos que devem ser seguidos e não serem grandes demais.

Fonte: adaptada de Costa (2018) elaborado de Nielsen (2002).