

QUICKEVENT- PROTÓTIPO DE ALTA FIDELIDADE

Gabriel Eduardo Jansen e Thiago Nunes Ferrari

Prof. Mestre Simone Erbs da Costa – Orientadora

Thayná Aparecida Lehmann– Mentor

Com o objetivo de planejar o sistema e garantir que todas as necessidades do usuário fossem atendidas, foi criado um protótipo de alta fidelidade do sistema que foi validado com o próprio mentor, que usará o sistema no futuro. A construção do protótipo foi guiada pelas Heurísticas de Nielsen (HN) e pelo Material Design (MD). Além disso, as funcionalidades disponibilizadas nessa prototipação se fundamentaram no Modelo 3C de Colaboração (M3C), atendendo aos pilares da Comunicação, Cooperação e Coordenação, bem como como o Mecanismo de Percepção.

A Figura 1 demonstra a tela inicial do projeto, na qual o usuário pode Inscrever-se com o Google (letra (A)) ou Criar conta (letra (B)), também dando a possibilidade de se inscrever com o Google (letra (C)). Nota-se que o botão principal, Criar conta, é um botão preenchido, conforme indicado pelo MD. Esse padrão se repete nos botões principais em todo o sistema.

Figura 1 - Tela de *login* e registro

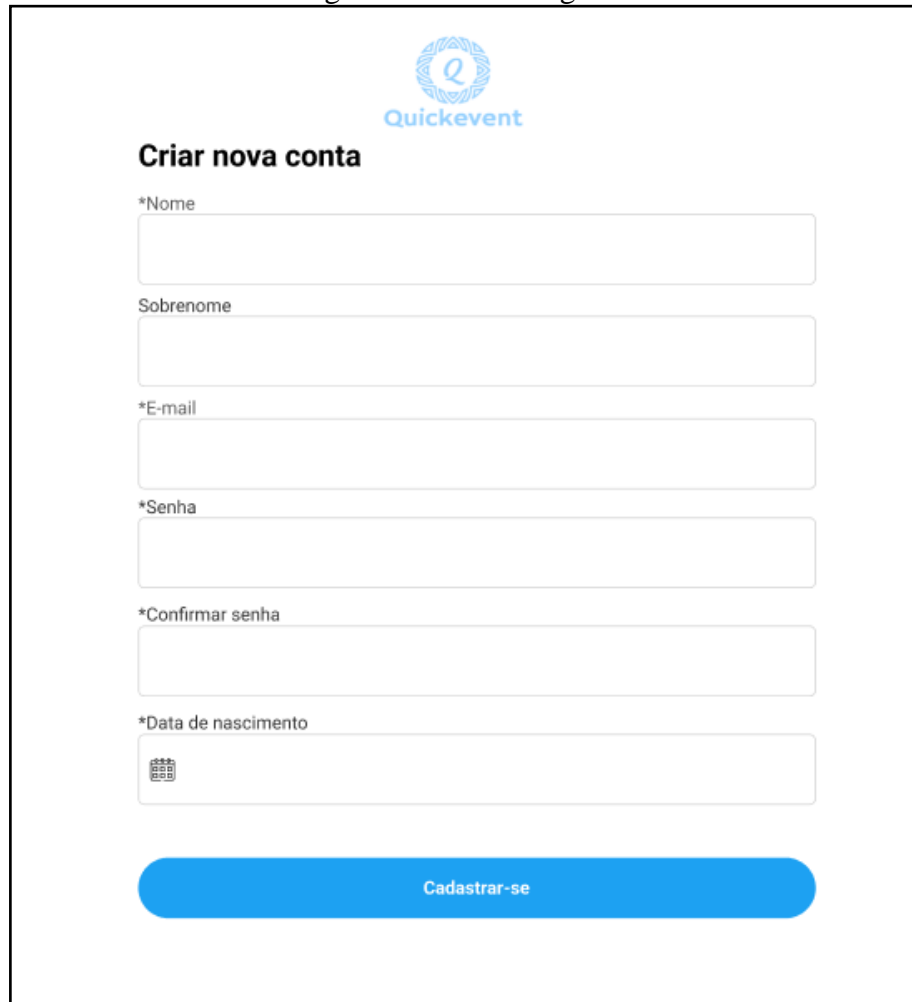


Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Ao escolher a opção Criar conta, letra (B) da Figura 1, o usuário é direcionado para a tela apresentada na Figura 2, que pede o Nome, Sobrenome, Email e Data de nascimento do usuário, além de haver dois campos para criar uma Senha e Confirmar senha. Além disso, os

campos de texto seguem o mesmo padrão indicado pelo MD em todo o sistema, neste caso sendo o campo de texto delineado. Também vale ressaltar que a fonte padrão usada no sistema é a fonte Roboto e que todas as *labels* se encontram acima dos campos de texto, conforme indicado pelo MD.

Figura 2 - Tela de registro

A imagem mostra a interface de registro do sistema Quickevent. No topo, há o logo da Quickevent, que consiste em um ícone circular com uma letra 'Q' e o nome 'Quickevent' ao lado. Abaixo do logo, o título 'Criar nova conta' é exibido em negrito. Seguem-se seis campos de entrada, cada um com um rótulo à esquerda: '*Nome', 'Sobrenome', '*E-mail', '*Senha', '*Confirmar senha' e '*Data de nascimento'. Os campos de texto são retangulares com bordas arredondadas. O campo de data de nascimento possui um ícone de calendário. No final da seção, há um botão azul arredondado com o texto 'Cadastrar-se' em branco.

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Após o registro, o usuário precisa fazer o *login* na página representada pela para entrar no sistema. Para isso, basta inserir o seu *Email* e *Senha* que foram providos no registro e clicar em *Entrar*. Além disso, caso o usuário não lembre sua senha, é possível clicar em *Esqueceu sua senha?* para que seja enviado um e-mail para o usuário para criar uma nova senha.

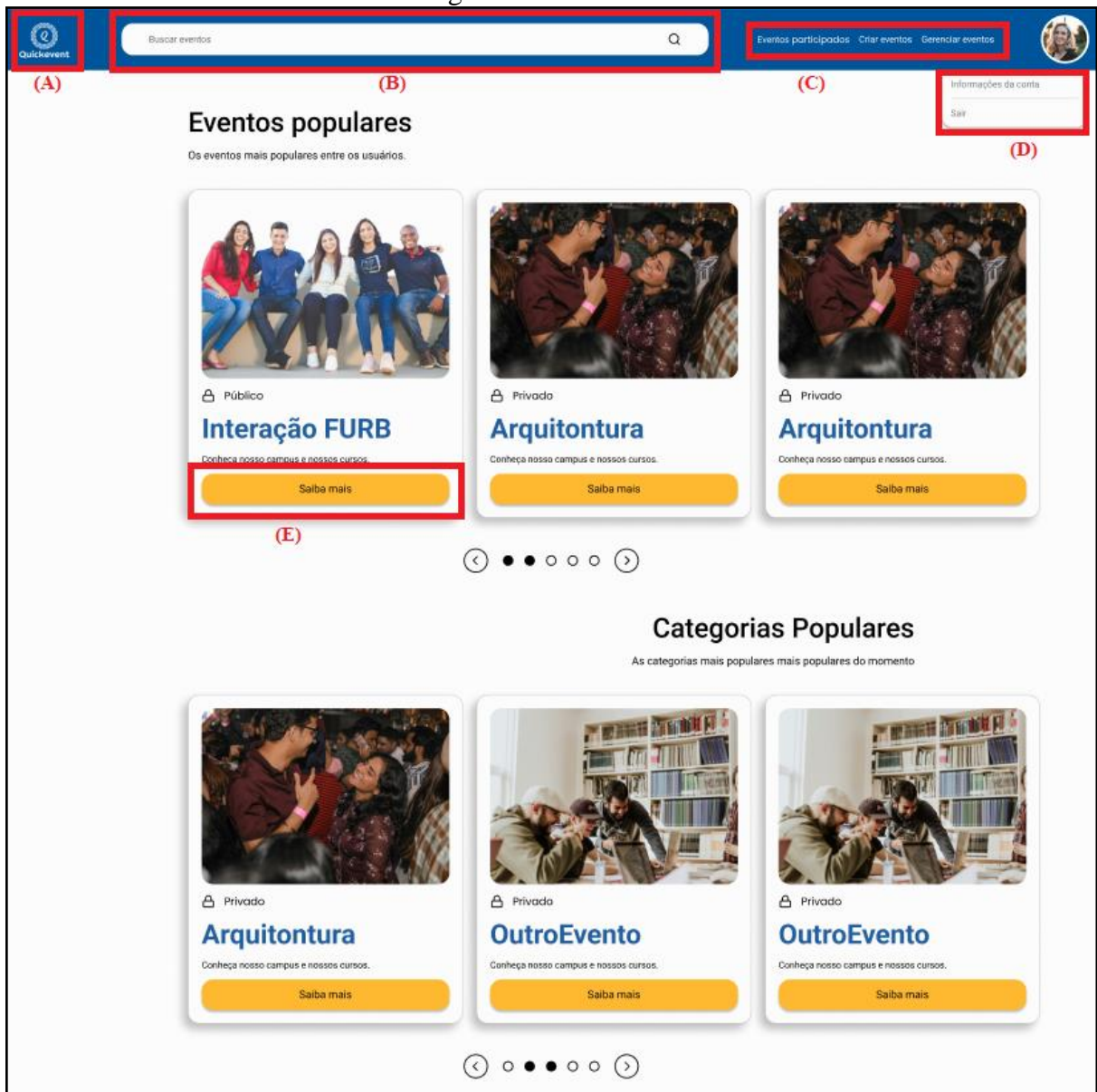
Figura 3 - Tela de *Login*A imagem mostra a interface de login do sistema Quickevent. No topo, há o logo da Quickevent, que consiste em um círculo azul com uma seta e o nome "Quickevent" em azul. Abaixo do logo, o título "Faça seu log in no Quickevent" é exibido em negrito. Seguem-se dois campos de entrada: "Email" e "Senha", ambos com bordas arredondadas e um ícone de olho para alternar a visibilidade da senha. Abaixo dos campos, há um botão azul arredondado com o texto "Entrar". Na base da interface, há dois links em azul: "Esqueceu sua senha?" e "Cria uma conta no Quickevent".

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Após ter realizado o *login* o usuário é direcionado para tela inicial demonstrada na Figura 4. Primeiramente, é possível ver no topo da tela uma *navigation bar* que está presente em todas as telas nas quais o usuário esteja com o *login* realizado, dando uma padronização ao sistema, cumprindo a quarta e sexta HN. Nela é possível clicar no botão representado pelo logo do sistema (letra (A)) que sempre encaminha de volta para esta tela inicial. Também está presente uma barra de busca (letra (B)), que permite buscar eventos específicos, além de abrir uma tela com opções de filtros para buscas mais personalizadas. Na direita (da esquerda para direita) da *navigation bar*, há três botões de ênfase média (letra (C)), conforme orientação do MD, que mudam para a cor amarela quando o mouse for passado por cima. Estas cores são de acordo com a paleta de cores que segue como modelo a logo da Fundação da Universidade Regional de Blumenau (FURB). Estes botões são *Eventos participados*, *Criar eventos* e *Gerenciar eventos*. A opção *Eventos participados*, permite ao usuário ver os eventos da qual ele já fez parte e os detalhes desses eventos; a opção *Criar eventos*, possibilita ao usuário criar um evento novo; e a opção *Gerenciar eventos* permite ao usuário mudar as informações de um evento que ele criou. Logo ao lado desses botões há a foto de perfil do usuário. Ao clicar nesta foto é aberto o menu dropdown (letra (D)) com os botões *Informações da conta* e *Sair*. O primeiro botão mostra as informações da conta registrada e permite sua edição, já o segundo botão permite que o usuário realize *logout* da conta e abre novamente a tela de *login* e registro. Por último, existem na tela dois carrosséis do tipo *uncontained*, conforme recomendação do MD. Um deles mostrando os eventos mais populares do momento e o outro

as categorias mais populares. Ambos são formados por cards elevados que fazem uma sombra, dando uma sensação de separação do fundo da tela, conforme indicado pelo MD. Ao clicar no botão *Saiba mais* (letra (E)), o usuário é direcionado a uma nova tela com todas as informações do evento e as opções de selecionar o tipo de ingresso, confirmar a presença, compartilhar o evento e obter mais detalhes como avaliações, organizadores etc.

Figura 4 - Tela Inicial

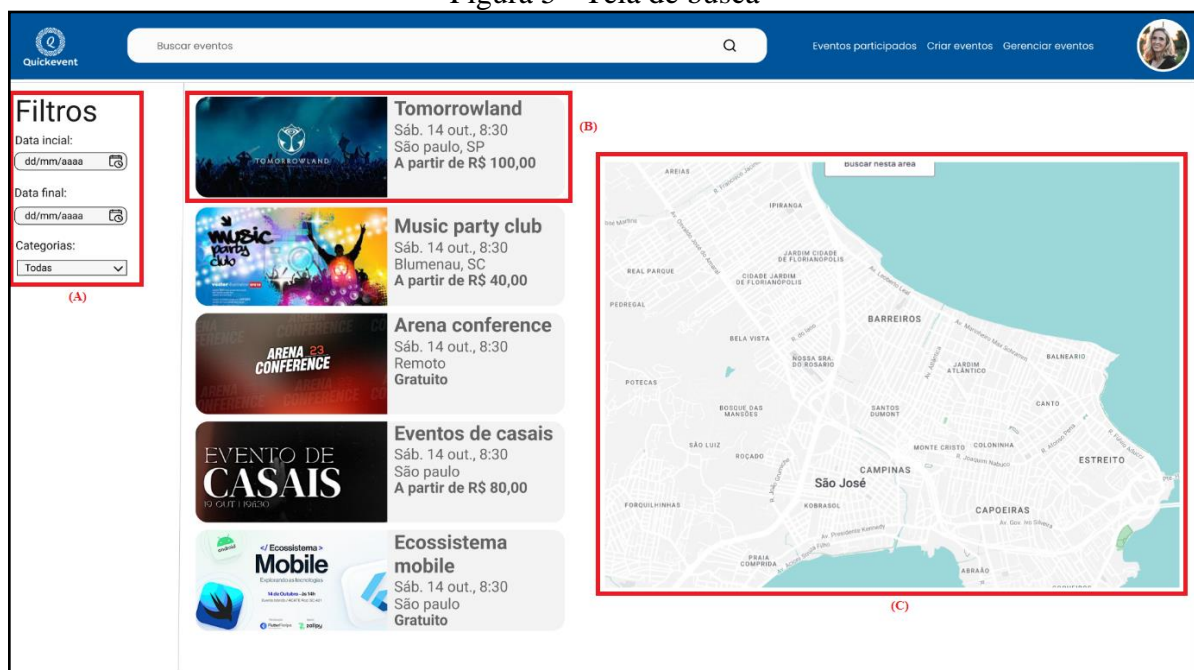


Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Para procurar um evento é possível usar a barra de busca na *navigation bar*. Ao selecioná-la o usuário é levado a tela de busca, representada pela Figura 5. Nessa tela o usuário é direcionado direto ao evento que procura, mas caso queira fazer uma busca mais avançada é possível selecionar filtros, conforme o quadro (letra (A)). Esses filtros consistem na data de início e fim do evento e diversas categorias que são usadas para definir show entraria na

categoria de música dentro do filtro. Isso possibilita os usuários com mais conhecimento do sistema a procurar eventos com base em sua categoria e data, o que cumpre a sétima HN. Após a seleção dos filtros, os eventos correspondentes (letra (B)) aparecem ao lado em um card do tipo preenchido, que provém uma separação sutil do fundo. Nele é mostrado a imagem do evento, o nome e alguns dos detalhes mais importantes, como data, hora, local e preço. Além do endereço no card do evento, também é apresentado um mapa (letra (C)) com a sua localização, o que colabora com o pilar da Comunicação, já que facilita o acesso ao endereço para o usuário.

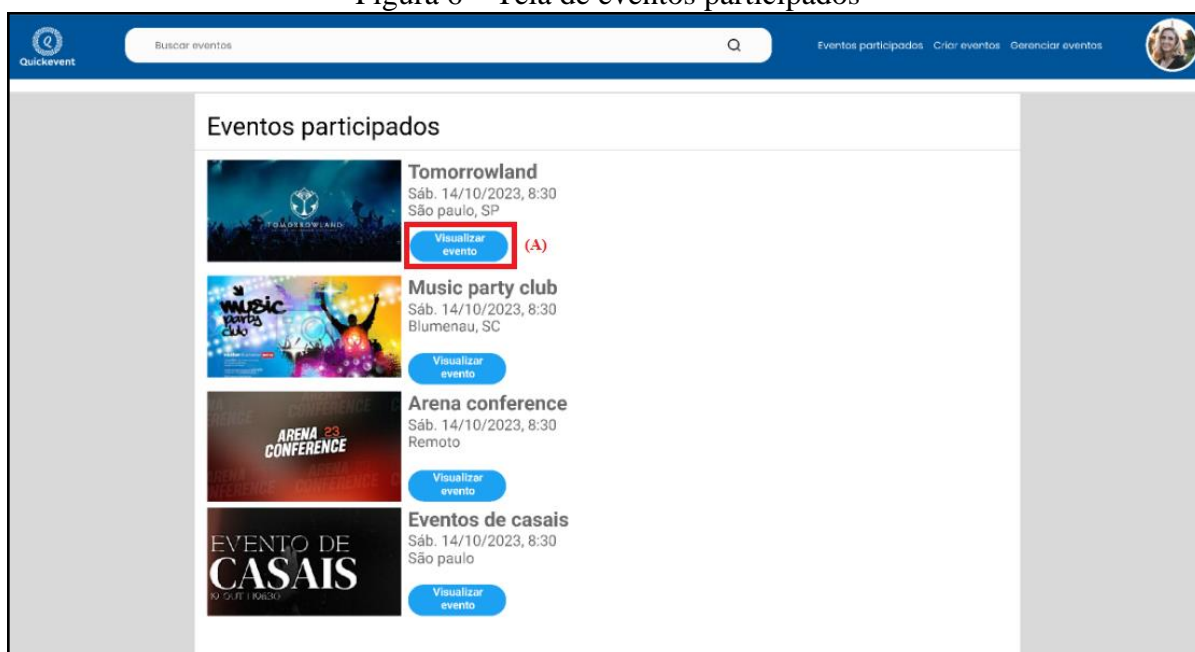
Figura 5 - Tela de busca



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Após o usuário clicar em eventos participados na navigation bar, é aberta a tela Figura 6. Nela, o usuário pode ver os eventos que já fez parte e ver os detalhes desses eventos ao clicar em Visualizar evento (letra (A)).

Figura 6 – Tela de eventos participados



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

O usuário tem a possibilidade de criar eventos dentro do sistema por meio da aba **Criar eventos**, demonstrada pela tela da Figura 7. Nesta página, o usuário possui os campos com as informações do Local (letra (A)) para preencher, incluindo o CEP, Bairro, Rua, Número, Complemento e Cidade. Nota-se que apenas os campos obrigatórios possuem um asterisco ao lado e, por isso, o CEP puxa as informações necessárias do Bairro até a Rua. Os asteriscos também cumprem a décima HN, referente a Ajuda e documentação. Além disso, caso os dados obrigatórios não sejam preenchidos, o sistema informará o usuário que dados estão faltando na hora de salvar, cumprindo também a nona HN. Em seguida, são necessárias as Informações, destacadas no retângulo da letra (B): Nome do evento, Categoria do evento, Descrição do evento, Classificação indicativa e uma Imagem promocional. Dentre estes, vale ressaltar o campo **Categoria**, que apresenta um leque de classificações para o evento, o que permite que ele seja achado facilmente dentre os filtros de busca. Essas funcionalidades dizem respeito ao pilar da Cooperação do M3C, pois nela ocorre o cadastro de todas as informações do evento, possibilitando que as pessoas cooperem com as informações dos eventos.

Figura 7 – Tela Criar eventos – opção (A) Local e (B) Informações

Local

*CEP

Bairro

Rua

*Número

Complemento

*Cidade

(A)

Não exibir mapa

Informações

*Nome do evento

Categoria do evento

Descrição do evento

*Classificação indicativa

Imagem promocional

(B)

Clique ou arraste a imagem aqui

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Após isso, se deve ajustar a Data de início, Hora de início, Data de término e Hora de Término, visando definir a Data e Horário (letra (A)), conforme opção dispostas na Figura 8. Então, o usuário pode criar os seus ingressos (letra (B)). Após preencher os campos necessários, é possível escolher a data e hora de início das vendas e seu fim, assim como o fator de o evento ser público ou privado, a disponibilidade máxima de ingressos por pessoa e se mais de um tipo de ingresso é necessário. Essa última função em específico é útil para definir ingressos de meia-entrada, por exemplo. Essas funcionalidades representam o pilar da Coordenação do M3C, pois nela é feita as escolhas dos tipos de ingresso e as quantidades planejadas para esse evento.

Figura 8 - Tela criar eventos – opção (A) Data e Horário e (B) Ingresso

Data e Horário

*Data de início: 09/11/2023 *Hora de início: 19:00

*Data de término: 09/11/2023 *Hora de término: 22:00

Ingresso

*Título do ingresso: Quantidade: Preço:

Tipo do ingresso:

*Data de início das vendas: 20/10/2023 *Hora de início das vendas: 19:00

Data de fim das vendas: 07/11/2023 Hora de fim das vendas: 12:00

*Disponibilidade:

☐ Público

☐ Privado

Quantidade máxima por compra:

Descrição do ingresso:

Ex: Esse ingresso garante uma bebida; acesso ao camarote; etc.

Adicionar ingresso Remover ingresso

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

A tela apresentada na Figura 9 traz os passos finais para a criação do evento. Estes seriam preencher algumas informações sobre o produtor (letra (A)), como nome e uma pequena biografia, e adicionar campos adicionais (letra (B)), caso desejado. Estes campos adicionais são especificamente direcionados a usuários que precisam de mais informações dos participantes, como é o caso do Interação FURB que acontece na Instituição. Um dos fatores que eles sempre tiveram dificuldade é que eles precisam de informações acadêmicas adicionais dos alunos, mas o sistema atualmente em uso não permite colher essa informação por meio dele próprio. Esta tela também apresenta o pilar da Coordenação, pois nela é definido os possíveis campos adicionais para a inscrição do evento.

Figura 9 - Tela criar eventos – opção (A) Sobre o produtor e (B) Campos adicionais

The image shows a web form for creating events. It is divided into two main sections, each highlighted with a red border and a red label to its right.

(A) Sobre o produtor

This section contains two input fields:

- *Nome do produtor: [text input]
- Descrição do produtor: [text area]

(B) Campos adicionais

This section contains three input fields:

- Escola: [text input]
- Ano: [text input]
- Turno: [text input]

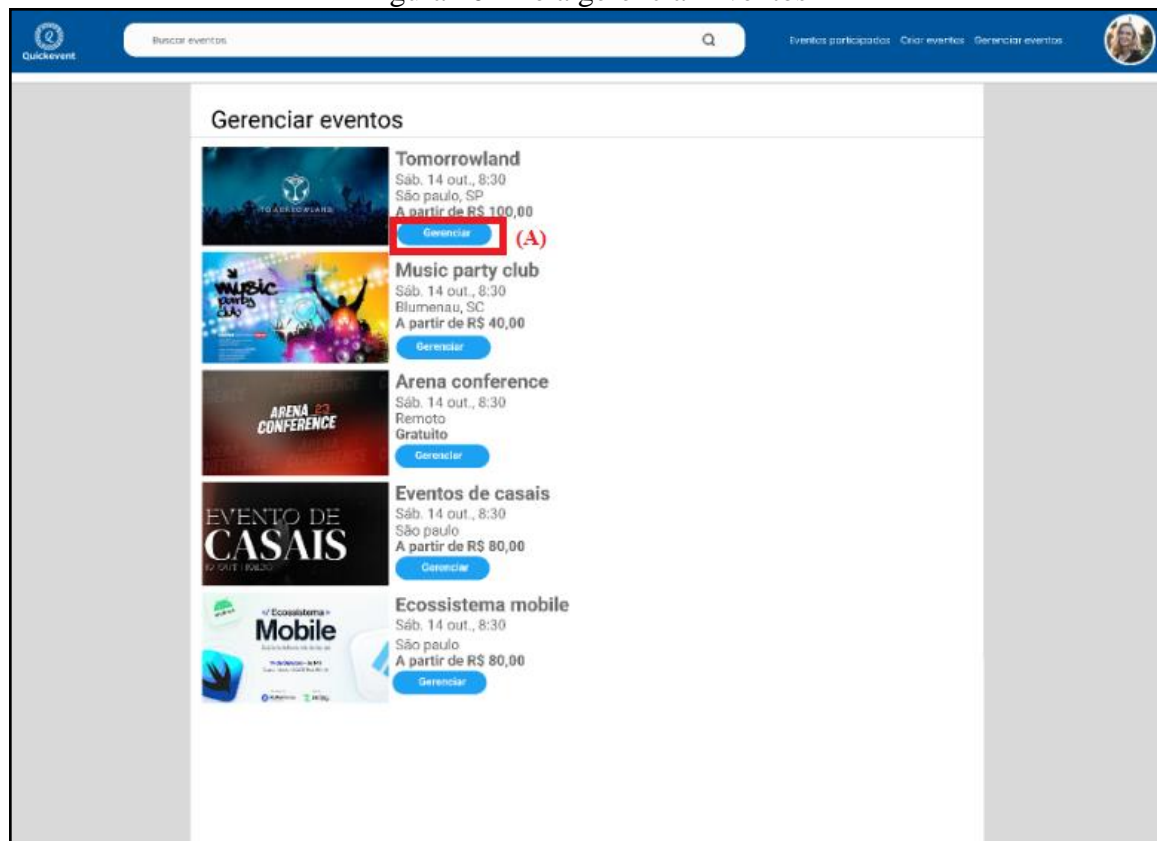
Below these fields are three buttons:

- Adicionar campo (blue button)
- Remover campo (red button)
- Salvar (blue button)

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Com eventos já criados, o usuário é capaz de editar as informações na tela Gerenciar eventos, representada pela Figura 10. Nela é possível ver os eventos que o organizador tem em aberto e alterar as informações pertinentes ao clicar em Gerenciar (letra (A)), dizendo respeito a Coordenação do M3C.

Figura 10 - Tela gerenciar Eventos



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Seguindo a navigation bar, o usuário consegue encontrar as informações da conta, dispostas na Figura 11, ao clicar na sua foto de perfil e selecionar informações da conta. Nesta página, é possível alterar os dados registrados na criação do perfil, assim como adicionar o seu endereço residencial.

Figura 11 - Tela de informações da conta

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Ao gerenciar um evento aberto em específico, o produtor tem acesso a todos os dados inseridos na hora da criação. A apresentação desses dados é feita de maneira igual à da tela de criação de eventos, facilitando o reconhecimento e localização de campos específicos, conforme a sexta HN. Isto pode ser visto nas telas apresentadas na Figura 12, Figura 13 e Figura 14. Esta tela também apresenta alguns dados a mais que estão divididos em abas no lado esquerdo da página, como mostra o quadro disposto na letra (A). Isto cumpre a oitava HN, já que traz as informações de forma concisa e organizada e permite ao usuário focar apenas no que procura. Dentre essas abas pode-se ver `Usuários organizadores`, no qual é possível ter mais de um organizador por evento. Também há a aba `Chat dos organizadores`, que colabora com o pilar da Comunicação, já que proporciona a capacidade de trocar informações entre os membros responsáveis pela organização do evento. Ao trocar de aba, é possível acessar a `Lista de participantes`, que mostra quem comprou um ingresso ou confirmou a presença para o evento. Vale ressaltar que estas abas são destacadas no menu quando abertas, o que cumpre a primeira HN, da mesma forma que o fato de poder editar os eventos cumpre a terceira HN. Isto também representa o pilar da Cooperação, já que os produtores podem editar o evento, cooperando com as informações, e assim, tomar decisões juntos dentro do próprio sistema.

Figura 12 - Tela gerenciamento do evento – Local, Informações e (A) Abas

Quikevent

Buscar eventos

Eventos participados Criar eventos Gerenciar eventos

Dados do evento

Usuários organizadores

Chat dos organizadores

Lista de participantes

(A)

Local

*CEP
89030-103

Bairro
Itoupava Seca

Rua
Antônio da Veiga

*Número
140

Complemento

*Cidade
Blumenau

Não exibir mapa

Informações

*Nome do evento
Interação FURB

Categoria do evento
Acadêmico

Descrição do evento
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

*Classificação indicativa
16

Imagem promocional

Clique ou arraste a imagem aqui

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Figura 13 - Tela gerenciamento do evento – **Ingresso**

Ingresso

*Título do ingresso	Quantidade	Preço
<input type="text" value="INTERAÇÃO FURB"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tipo do ingresso		
<input type="text" value="Livre"/>		
*Data de início das vendas	*Hora de início das vendas	
<input type="text" value="20/10/2023"/>	<input type="text" value="19:00"/>	
Data de fim das vendas	Hora de fim das vendas	
<input type="text" value="07/11/2023"/>	<input type="text" value="12:00"/>	
*Disponibilidade		
<input checked="" type="radio"/> Público		
<input type="radio"/> Privado		
Quantidade máxima por compra	Descrição do ingresso (opcional)	
<input type="text"/>	<div>Ex: Esse ingresso garante uma bebida; acesso ao camarote; etc.</div>	

Adicionar ingresso

Remover ingresso

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Figura 14 - Tela gerenciamento do evento – **Sobre o produtor e Campos adicionais**

The screenshot displays a web interface for event management. At the top, there are two buttons: 'Adicionar ingresso' (Add ticket) in blue and 'Remover ingresso' (Remove ticket) in red. Below these, the section 'Sobre o produtor' (About the producer) contains a form with a label '*Nome do produtor' (Producer's name) and a text input field containing 'FURB'. Below this is a label 'Descrição do produtor (opcional)' (Optional producer description) and a larger text area. A 'Salvar' (Save) button is positioned below the text area. The next section, 'Campos adicionais' (Additional fields), includes three text input fields labeled 'Escola' (School), 'Ano' (Year), and 'Turno' (Shift). Below these fields is a 'Criar novo campo' (Create new field) button and another 'Salvar' (Save) button.

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Na aba **Usuários organizadores**, que está representada pela Figura 15, é possível ver uma lista dos organizadores do evento. Nela é possível adicionar e remover do evento outros organizadores, o que colabora com o gerenciamento do evento. Por isso, esta funcionalidade também promove o pilar da Coordenação.

Figura 15 - Tela de usuários organizadores

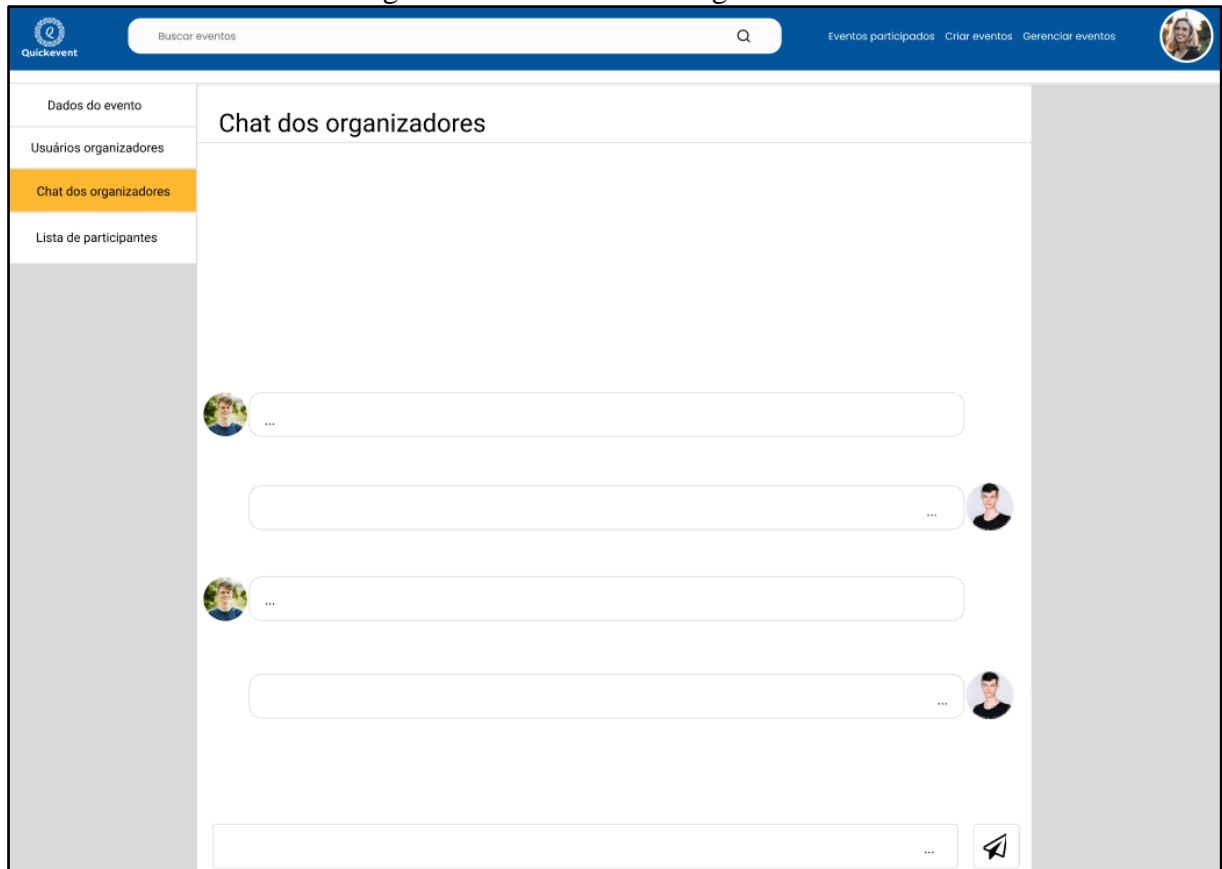
The screenshot shows the 'Usuários organizadores' (Organizer users) section of the event management interface. A sidebar on the left contains navigation links: 'Dados do evento' (Event data), 'Usuários organizadores' (Organizer users), 'Chat dos organizadores' (Organizer chat), and 'Lista de participantes' (Participant list). The main area has a search bar at the top with the placeholder 'Buscar eventos' (Search events). Below the search bar, there is a form with a label 'Nome do usuário' (User name) and a text input field containing 'João'. At the bottom of the form, there are three buttons: 'Adicionar organizador' (Add organizer) in blue, 'Remover organizador' (Remove organizer) in red, and a 'Salvar' (Save) button in blue.

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Para facilitar a preparação do evento, os organizadores podem se comunicar dentro próprio sistema pela aba **Chat dos organizadores**, demonstrada Figura 16. Com isto é

possível mandar mensagens pela barra que fica na parte de baixo da tela. Para enviar a mensagem, basta apertar *enter* ou clicar no botão ao lado com o símbolo de um avião de papel. Este sendo um botão de pouca ênfase e, por isso, assumindo um ícone, conforme MD. Este *chat* também promove o pilar da Cooperação, já que ele permite aos organizadores a capacidade de se organizar por mensagens dentro do sistema, e da Comunicação, já que ele facilita a troca de informação entre os produtores.

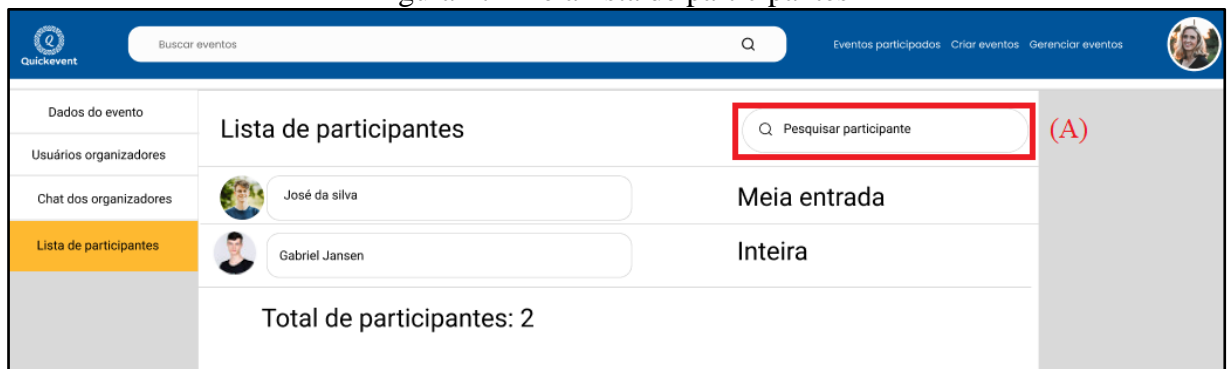
Figura 16 - Tela chat dos organizadores



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Os organizadores também têm acesso total a lista de quem estará presente no evento, como demonstrado na Figura 17. O usuário tem ainda a possibilidade de procurar indivíduos em específico pela barra de busca (letra A)). Nesta aba, o produtor também consegue ver a contagem do total de participantes e que tipo de ingresso cada um comprou, colaborando com a Coordenação do evento, já que isto permite organizar o evento com a quantidade de pessoas em mente.

Figura 17 - Tela lista de participantes



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Ao abrir um evento, seja pela tela inicial ou pela busca, o usuário é direcionado a tela representada na Figura 18. Nela, há uma descrição detalhada do evento, com localização data e hora. Além disso, como mostra o quadro destacado na letra (A), sendo possível confirmar a presença em um evento, escolher o tipo de ingresso e abrir uma outra página com informações adicionais. Além disso, o sistema ajuda o usuário a prevenir erros, como indicado na quinta HN. Para isso, é apresentado um *pop up* para confirmar a confirmação da presença. Outra função a se destacar é a possibilidade de compartilhar o evento em redes sociais, conforme destacado pela letra (B). Esta funcionalidade está em consonância com a segunda HN, já que o botão é representado por símbolo já usado em diversos outros sistemas para representar o compartilhamento de algo em outras redes. Este botão também segue o padrão do MD de botão de ícone contido, sendo um botão de pouca ênfase. A Figura 18 – Tela de Evento também representa o pilar da Coordenação, pois possibilita que um usuário se inscreva no evento, essa informação é registrada na lista de convidados e o organizador pode usar este dado para a organização do evento. Além disso, essa tela também promove o pilar da Comunicação, tanto por ela permitir o compartilhamento do evento em outras redes sociais quanto por mostrar informações essenciais do evento, como data e horário, ao usuário.

Figura 18 – Tela de Evento

Quickevent

Buscar eventos

Eventos participados Criar eventos Gerenciar eventos

ARENA 23 CONFERENCE

Sáb. 14 out., 8:30
ARENA CONFERENCE

Conferência de Jovens da Igreja Remanescentes | HORA DE RECARREGAR!

Por José Silva

Data e hora

Começa em sáb, 30 set de 2023 às 15:00 -03

Localização

Av. Higienópolis, 618 - Higienópolis, São Paulo - SP, 01238-000

Sobre este evento
Bem-vindo à Arena Conference, a conferência da Arena é para Jovens e Adolescentes que estão cansados e fadigados e estão a procura de um descanso no Senhor, e sentir um fluir do Espírito Santo como nunca sentiu antes na vida. Ao longo da conferência, você se juntará a uma comunidade engajada de pessoas que buscam um entendimento mais profundo das verdades de Deus. As sessões serão conduzidas por líderes, cuja paixão pelo conhecimento e pelo fluir é contagiosa. Cada ministração será para desafiar sua vida a viver algo novo da parte de Deus! Além disso, a Arena Conference também oferece um time super cuidadoso e amoroso para cuidar da sua vida nesse Evento que vai transformá-lo para Sempre!

Ingresso

Confirmar presença

Informações complementares

(A)

(B)

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Ao confirmar a presença para um evento que possui um formulário adicional, o usuário é levado a tela representada pela Figura 19, na qual ele deve preencher os campos apresentados para finalizar a inscrição.

Figura 19 – Tela campos adicionais

Quickevent

Buscar eventos

Eventos participados Criar eventos Gerenciar eventos

Formulário adicional

Escola:

Ano:

Turno:

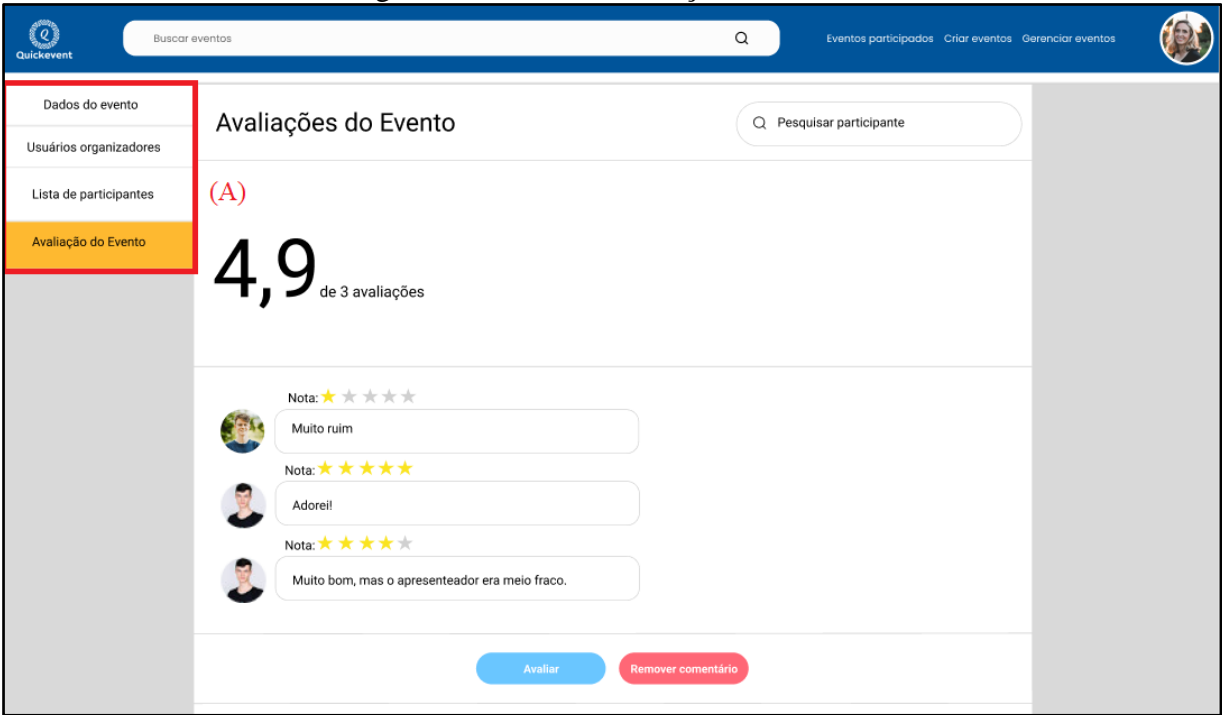
Enviar

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Ao selecionar a opção *Informações complementares*, vista anteriormente, o usuário é apresentado com a tela da Figura 20. Nela há algumas informações importantes, como as avaliações do evento e a possibilidade de o próprio usuário avaliar o evento, promovendo a

Cooperação, já que os participantes podem auxiliar os produtores a melhorarem os eventos por meio de feedback. O sistema também apresenta algumas abas a mais, como demonstrado no quadro A. Essas abas mostram telas que já vimos anteriormente, como Usuários organizadores e Lista de participantes, só que pela visão de quem está participando do evento, como demonstrado na Figura 21 e Figura 22.

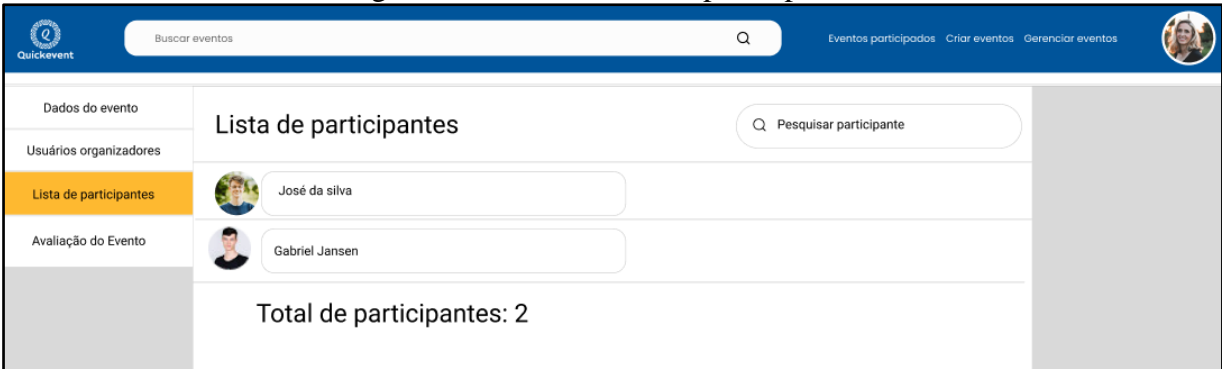
Figura 20 – Tela de avaliação do evento



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

A lista de participantes, demonstrada pela Figura 21 – Tela da lista de participantes permite que o participante veja quem mais comparecerá ao evento e o quão grande o evento será no quesito de pessoas.

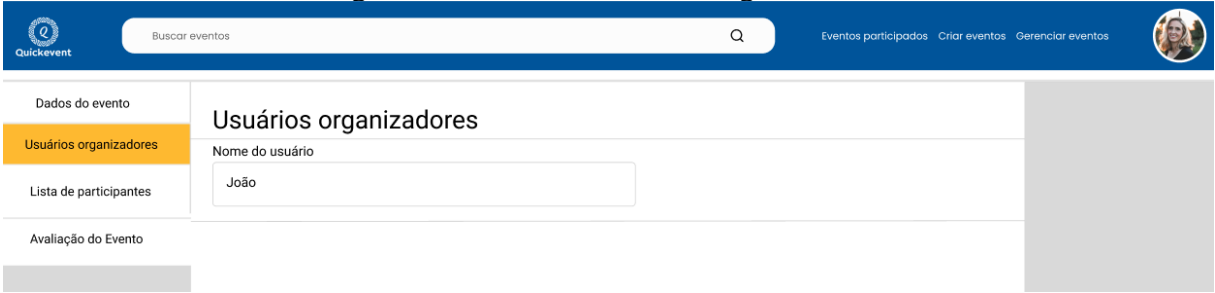
Figura 21 – Tela da lista de participantes



Fonte: elaborada pelos autores (2024).

Já a Figura 22 – Tela dos usuários organizadores que mostra os organizadores do evento, concede ao participante uma forma de saber um pouco mais sobre quem está fazendo o evento.

Figura 22 – Tela dos usuários organizadores



Fonte: elaborada pelos autores (2024).