



PUC Minas

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DE MINAS GERAIS**

Ana Luiza Moreira Martins
Arthur Rezende de Almeida
Higor Gonçalves Barbosa
Igor Sena Cordeiro
Lucas Ramalho de Barros Torres
Thiago Villani Marinho



UniFest: Calendário de festas e eventos universitários

Belo Horizonte

Sumário

1. Introdução.....	3
Problema.....	3
Objetivo do Projeto.....	3
Justificativa.....	4
Público-alvo.....	4
2. Especificação do Projeto.....	4
Histórias de Usuários.....	4
Personas.....	5
Histórias de usuários.....	6
3. Requisitos do Projeto.....	7
Requisitos Funcionais.....	7
Requisitos não funcionais.....	8
4. Metodologia.....	9
Relação de Ambientes de Trabalho.....	9
Gerenciamento do Projeto.....	9
5. Projeto de interface.....	10
Fluxo do Usuário.....	11
Wireframes.....	11
6. Referências Bibliográficas.....	22

1. Introdução

Nos dias de hoje, a vida universitária é marcada por uma diversidade de eventos e festas que enriquecem a experiência acadêmica, influenciando diretamente na sociabilidade, ambientação e cultural. No entanto, acompanhar todas as festas e eventos pode ser uma tarefa desafiadora, especialmente em meio a um ambiente dinâmico e repleto de compromissos.

A ideia inicial do projeto consiste em um calendário de eventos universitários, onde cada usuário consegue identificar e sincronizar conforme sua agenda pessoal. Entre os objetivos, Destaca-se a criação de uma plataforma intuitiva e de fácil acesso, que permita aos estudantes visualizar e participar das festas, palestras, workshops e demais atividades promovidas pela comunidade acadêmica. Além disso, terá a possibilidade de personalização e notificações, pretende-se facilitar o acompanhamento dos eventos e otimizar o tempo dos usuários, contribuindo para uma vivência universitária mais completa e gratificante.

Problema

Os estudantes universitários enfrentam desafios para acompanhar e participar ativamente de todos os eventos e festas promovidos pela comunidade acadêmica devido à falta de centralização e organização das informações. A dispersão dos eventos e a sobrecarga de compromissos tornam difícil para os estudantes manterem-se atualizados e engajados em todas as atividades universitárias.

Objetivo do Projeto

O objetivo principal do projeto é desenvolver um calendário de eventos universitários que ofereça aos usuários a capacidade de identificar, sincronizar e participar dos eventos conforme suas agendas pessoais. A plataforma visa proporcionar uma experiência intuitiva e de fácil acesso, permitindo que os estudantes visualizem, participem e personalizem sua interação com festas, palestras, workshops e outras atividades acadêmicas. Ao possibilitar a personalização e o recebimento de notificações, o projeto busca facilitar o acompanhamento dos eventos, otimizar o tempo dos usuários e enriquecer sua vivência universitária

Justificativa

A criação dessa plataforma se justifica pela necessidade de oferecer aos estudantes universitários uma ferramenta eficiente para gerenciar e participar ativamente dos eventos promovidos pela comunidade acadêmica. Ao simplificar o acesso às informações, personalizar a experiência do usuário e fornecer notificações relevantes, a plataforma contribuirá significativamente para uma vivência universitária mais completa, gratificante e enriquecedora.

Público-alvo

O público-alvo do projeto são os estudantes universitários de todas as áreas de conhecimento que desejam participar ativamente da vida acadêmica. A plataforma é destinada a estudantes que buscam uma maneira prática e eficiente de acompanhar, sincronizar e participar dos diversos eventos, festas, palestras e workshops oferecidos pela comunidade acadêmica, contribuindo para uma experiência universitária mais envolvente e diversificado

2. Especificação do Projeto

A equipe conduziu uma imersão profunda, observando os usuários em seus ambientes naturais e realizando entrevistas detalhadas. Os insights obtidos foram organizados em personas e histórias de usuários, fornecendo uma base sólida para o desenvolvimento do projeto.

Histórias de Usuários


- Como estudante universitário, gostaria de poder visualizar um calendário com todos os eventos acadêmicos para poder planejar minha participação.
- Como organizador de eventos, gostaria de poder cadastrar novos eventos na plataforma para alcançar mais estudantes interessados.
- Como usuário da plataforma, gostaria de receber notificações sobre eventos próximos que se encaixem nos meus interesses para não perder nenhuma oportunidade.


- Como estudante ocupado, gostaria de poder sincronizar o calendário da plataforma com minha agenda pessoal para evitar conflitos de horários.


Personas

As personas tratadas, são jovens de universidades que acabaram de sair do ensino médio e aqueles jovens que já são veteranos da universidade com o mesmo objetivo em si, ter uma motivação a mais na universidade e criar vínculos com mais pessoas aumentando também o “networking” entre os alunos.

As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas na Figuras que se seguem.

	Breno Almeida	
	Idade: 22 Ocupação: Estudante de Ciências da computação na PUC-Minas Coração Eucarístico, estagiário em uma startup. Cursando o 7º período.	Aplicativos: Instagram Twitter Tinder Facebook Linkedin Whatsapp Crunchyroll
Motivações conhecer pessoas novas na universidade ter mais contato em outras áreas do curso. criar networking.	Frustrações estuda e trabalha muito, não tem tempo de sair. tem poucas mulheres no seu curso.	Hobbies, História adora jogar video game é uma pessoa mais intelectual gosta de animes e séries do momento. bebe socialmente.
Camila Magalhães		

	<p>Idade: 19 Ocupação: Estudante de publicidade e propaganda na PUC-Minas Barreiro. Cursando o 1º Período.</p>	<p>Aplicativos: Instagram Twitter Tinder TikTok Kawaii</p>
<p>Motivações conhecer pessoas novas na universidade ter mais contatos com pessoas dos outros cursos.</p>	<p>Frustrações Ainda não conhece ninguém na faculdade. Acabou de terminar um namoro. Insegurança de estar na faculdade.</p>	<p>Hobbies, História Gosta de ir em Shopping center fazer compras. Grava vídeos para o TikTok. Sair com as amigas.</p>

	<p>Mateus Silva</p>	
	<p>Idade: 25 Ocupação: Estudante de Engenharia Mecânica na PUC-Minas Coração Eucarístico. Estagiário na empresa Caterpillar. Cursando o 9º período.</p>	<p>Aplicativos: Instagram Twitter Tinder Facebook Linkedin Whatsapp</p>
<p>Motivações conhecer pessoas novas na universidade ter mais contato em outras áreas do curso. criar networking.</p>	<p>Frustrações estuda e trabalha muito, não tem tempo de sair. tem poucas mulheres no seu curso.</p>	<p>Hobbies, História Gosta de musculação. Sair com os amigos. adora jogar video game. bebe todos os fins de semana..</p>

Histórias de usuários

A partir da compreensão do dia a dia das personas identificadas para o projeto, foram registradas as seguintes histórias de usuários.

Eu como ... [PERSONA]	... quero/desejo ... [O QUE]	... para [POR QUE]
Breno Almeida	Conhecer pessoas novas.	namorar, socializar, aumentar meu networking.
Breno Almeida	estudar com pessoas que ainda não conheço.	aprender novos conhecimentos.
Camila Magalhães	conhecer pessoas novas.	adquirir novas amizades, namorar, socializar, aumentar meu networking.
Camila Magalhães	adquirir novos conhecimentos conhecendo as pessoas.	melhorar meu currículo.
Camila Magalhães	aumentar os seguidores do instagram.	ficar mais popular na faculdade.
Mateus Silva	Conhecer pessoas novas.	namorar, socializar, aumentar meu networking, ir na academia.
Mateus Silva	beber socialmente com outras pessoas além dos meus amigos.	me divertir.

3. Requisitos do Projeto

A funcionalidade do projeto é definida por meio de análise dos requisitos funcionais e não-funcionais, informados abaixo, que descrevem todo o processo para a apresentação e construção do sistema.

Requisitos Funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos funcionais do projeto, identificando a prioridade em que os mesmos devem ser entregues.

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	Oferecer uma funcionalidade de pesquisa para os usuários encontrarem facilmente o conteúdo desejado.	Baixa
RF-02	Cadastro dos participantes	Alta
RF-03	Cadastro dos organizadores	Alta
RF-04	Cadastro das festas	Alta
RF-05	Fornecer informações e descrição das festas e eventos	Média
RF-06	Confirmação de presença nos eventos	Média
RF-07	Coletar feedback das festas e eventos	Baixa
RF-08	Redefinição de senha	Média
RF-09	Conexão com redes sociais, para que os usuários compartilhem nos perfis pessoais,	Baixa
RF-10	Cadastro de universidades e organizações estudantis, como atléticas, grêmios, empresa júnior, núcleos, etc.	Alta
RF-11	Enviar notificações aos usuários sobre os eventos.	Baixa

Requisitos não funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos não funcionais que o projeto deverá atender.

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	Site responsivo	Média
RNF-02	Backup e recuperação	Alta
RNF-03	Consumo de Bateria e Dados: Otimizar o aplicativo para minimizar o consumo de bateria e dados móveis dos usuários, especialmente importante em eventos de longa duração	Baixa

RNF-04	O sistema deve ser compatível com uma variedade de dispositivos e navegadores web populares	Média
RNF-05	Sistema de autenticação e autorização para proteger os dados dos usuários, garantindo que apenas pessoas autorizadas possam acessar, modificar ou excluir eventos no calendário.	Alta
RNF-06	Garantir a usabilidade, tendo como prioridade uma interface intuitiva e amigável, para que incentive mais usuários e maior satisfação.	Alta

4. Metodologia

A metodologia inclui as definições de ferramentas utilizadas pela equipe, tanto para a manutenção dos códigos e outros artefatos quanto para a organização do time na execução das tarefas do projeto.

Relação de Ambientes de Trabalho

Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diversas plataformas e a relação dos ambientes com seu respectivo propósito é apresentada na tabela que se segue.

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/orgs/ICEI-PUCMinas-PSG-SI-TI/teams/grupo-9-festas-universitarias
Documentos do projeto	Google Drive	https://docs.google.com/folder/d/1xE9t6zD78VnVkeOSgDfss33QWe85ogqYpx9x-tuG24
Projeto de Interface e Wireframes	Figma	https://www.figma.com/proto/E7mlrrVRH8oNe1BspNXde0/U-nifest?type=design&node-id=1-34&t=BNBGWWHQXSEukiUT-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A3&show-proto-sidebar=1&mode=design
Gerenciamento do Projeto	GitHub	https://github.com/ICEI-PUCMinas-PSG-SI-TI/icei-pucminas-psg-si-n-tiaw-2024-1-grupo-9-festas-universitarias

Gerenciamento do Projeto

A equipe utiliza metodologias ágeis, tendo escolhido o Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento.

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- Scrum Master: Ana Luiza Moreira
- Product Owner: Lucas Torres
- Equipe de Desenvolvimento
 - Thiago Villani - (Desenvolvedor Front End)
 - Igor Sena - (Desenvolvedor Back End)
 - Higor Gonçalves - (Analista de Negócios)
 - Arthur Rezende - (Desenvolvedor Front End)

Para organização e distribuição das tarefas do projeto, a equipe está utilizando o Github estruturado com as seguintes listas:

- **Pendências:** Esta lista representa o Sprint Backlog. Este é o Sprint atual que estamos trabalhando.
- **Em Andamento:** Quando uma tarefa tiver sendo executada no decorrer do projeto.
- **Feito:** nesta lista são colocadas as tarefas que passaram pelos testes e controle de qualidade e estão prontos para ser entregues ao usuário. Não há mais edições ou revisões necessárias, ele está agendado e pronto para a ação.
- **Bloqueado:** Quando alguma coisa impede a conclusão da tarefa, ela é movida para esta lista juntamente com um comentário sobre o que está travando a tarefa ou quando estamos travado em alguma tarefa.

O quadro kanban do grupo no Github está disponível através da URL <https://github.com/orgs/ICEI-PUCMinas-PSG-SI-TI/projects/47/views/2?verticalGroupedBy%5BcolumnId%5D=Status&visibleFields=%5B%22Title%22%5D> e é apresentado, no estado atual, na figura abaixo.

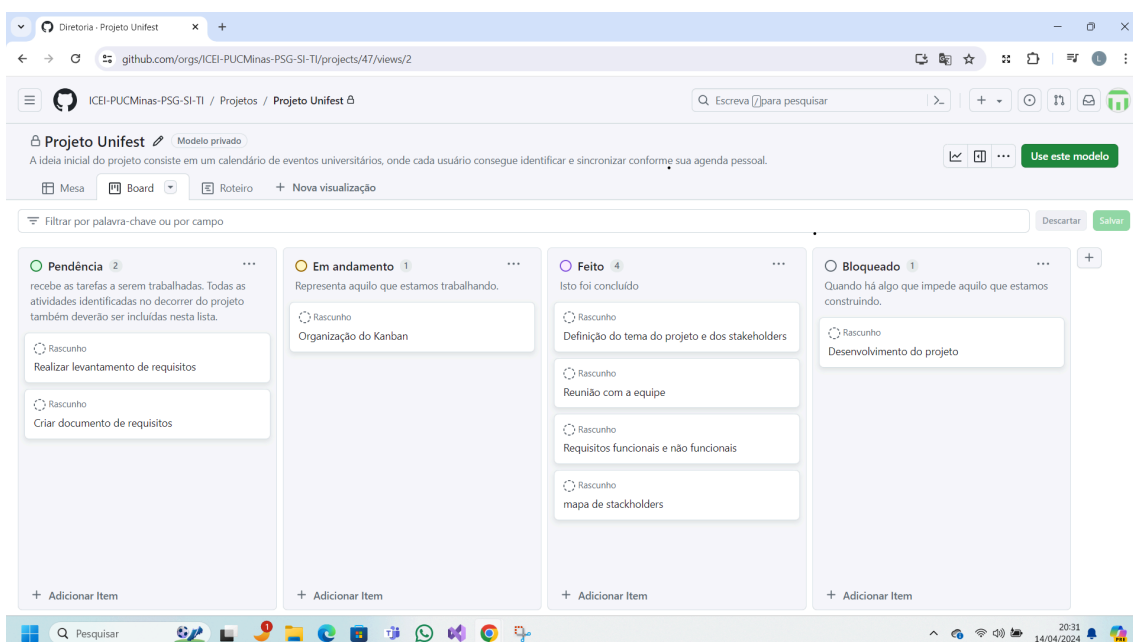


Figura X - Kanban no GitHub

5. Projeto de interface

Dentre as preocupações para a montagem da interface do sistema, estamos estabelecendo foco em questões como agilidade, acessibilidade e usabilidade. Desta forma, o projeto tem uma identidade visual padronizada em todas as telas que são projetadas para funcionamento em desktops e dispositivos móveis.

Fluxo do Usuário

O diagrama apresentado na Figura X mostra o fluxo de interação do usuário pelas telas do sistema. Cada uma das telas deste fluxo é detalhada na seção de Wireframes que se segue. Para visualizar o wireframe interativo, acesse o do figma do projeto.



Figura X - Fluxo de telas do usuário

Wireframes

Conforme fluxo de telas do projeto, apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem. As telas do sistema apresentam uma estrutura comum que é apresentada na Figura X. Nesta estrutura, existem 3 grandes blocos, descritos a seguir. São eles:

- **Cabeçalho** - local onde são dispostos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- **Conteúdo** - apresenta o conteúdo da tela em questão;
- **Barra lateral** - apresenta os elementos de navegação secundária, geralmente associados aos elementos do bloco de conteúdo.

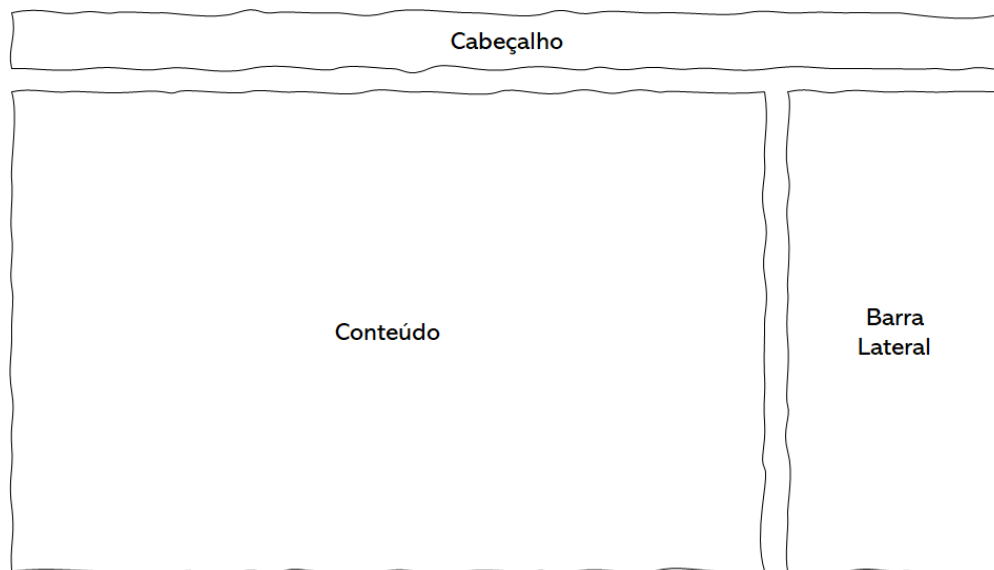


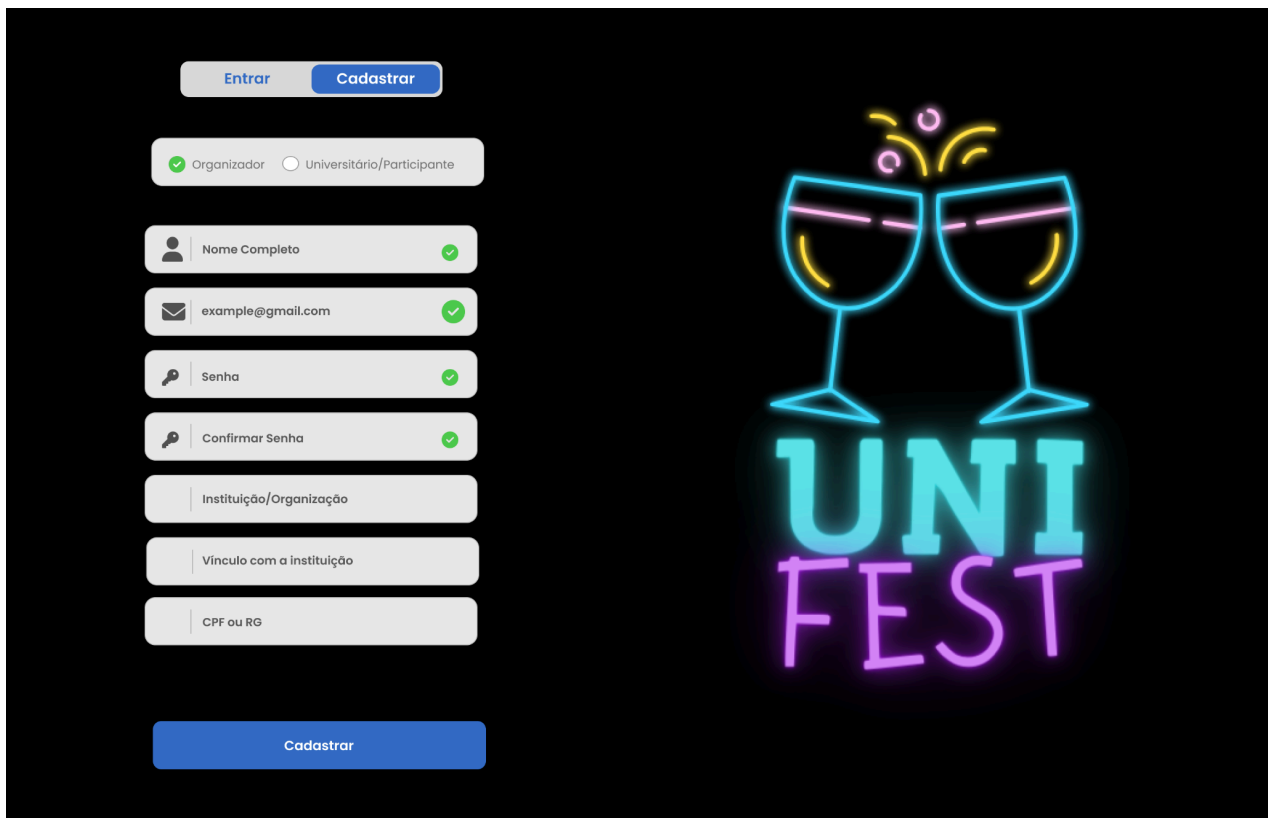
Figura X - Estrutura padrão do site

Tela - Home-Page - Organizador

A tela de Home-Page, o usuário terá que Cadastrar usando os seguintes termos:

- Componente **Nome Completo;**
- Componente **Email;**
- Componente **Senha.**
- Componente **Confirmar a Senha.**
- Componente **Instituição de Ensino.**
- Componente **CPF ou RG.**

Logo após essas informações, o usuário irá clicar na aba cadastrar.



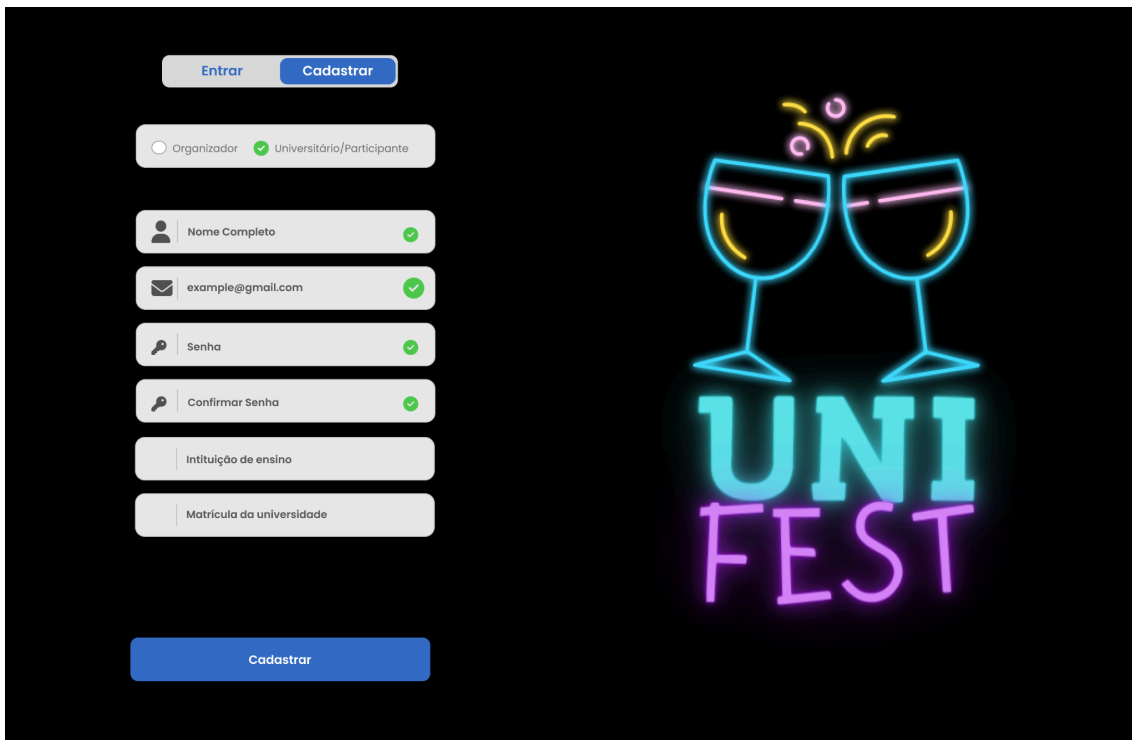
The image shows a registration form for 'UNI FEST' on a dark background. At the top, there are two buttons: 'Entrar' (light blue) and 'Cadastrar' (dark blue). Below these is a radio button selection: 'Organizador' (checked) and 'Universitário/Participante'. The form consists of several input fields, each with a green checkmark icon on the right: 'Nome Completo', 'Email' (containing 'example@gmail.com'), 'Senha', and 'Confirmar Senha'. Below these are three more input fields: 'Instituição/Organização', 'Vínculo com a instituição', and 'CPF ou RG'. At the bottom of the form is a large dark blue button labeled 'Cadastrar'. To the right of the form is a logo for 'UNI FEST' featuring two clinking glasses with colorful liquid and the text 'UNI FEST' in a stylized, glowing font.

Tela - Home-page - Usuário

A tela de Home-Page, o usuário terá que Cadastrar usando os seguintes termos:

- Componente **Nome Completo**;
- Componente **Email**;
- Componente **Senha**.
- Componente **Confirmar a Senha**.
- Componente **Instituição de Ensino**.
- Componente **Matrícula da universidade**.

Logo após essas informações, o usuário irá clicar na aba cadastrar.



The image shows a user registration form for 'UNIFEST' on a dark background. At the top left, there are two buttons: 'Entrar' (light blue) and 'Cadastrar' (dark blue). Below these is a radio button selection: 'Organizador' (unselected) and 'Universitário/Participante' (selected with a green checkmark). The form consists of several input fields, each with a green checkmark indicating successful input: 'Nome Completo' (with a person icon), 'example@gmail.com' (with an email icon), 'Senha' (with a key icon), and 'Confirmar Senha' (with a key icon). Below these are two more empty input fields labeled 'Instituição de ensino' and 'Matrícula da universidade'. At the bottom left is a large dark blue 'Cadastrar' button. On the right side of the form is a large, stylized logo for 'UNIFEST' featuring two clinking glasses with colorful liquid and the text 'UNI' in blue and 'FEST' in pink.

Figura X - Tela inicial de cadastro de usuário - Entrar

Tela - Home-page - Login

A tela de home-page mostra a aba de entrar para o usuário.

Com base na estrutura padrão, o bloco de conteúdo traz as notícias em destaque (imagem, título, data, fonte e resumo, ícone de compartilhamento). O bloco da Barra Lateral traz três elementos distintos:

- Componente de **Login e Senhas** para o usuário entrar;
- Componente **Continue** para continuar.
- Componente **Esqueci a senha** caso o usuário tiver perdido a senha.

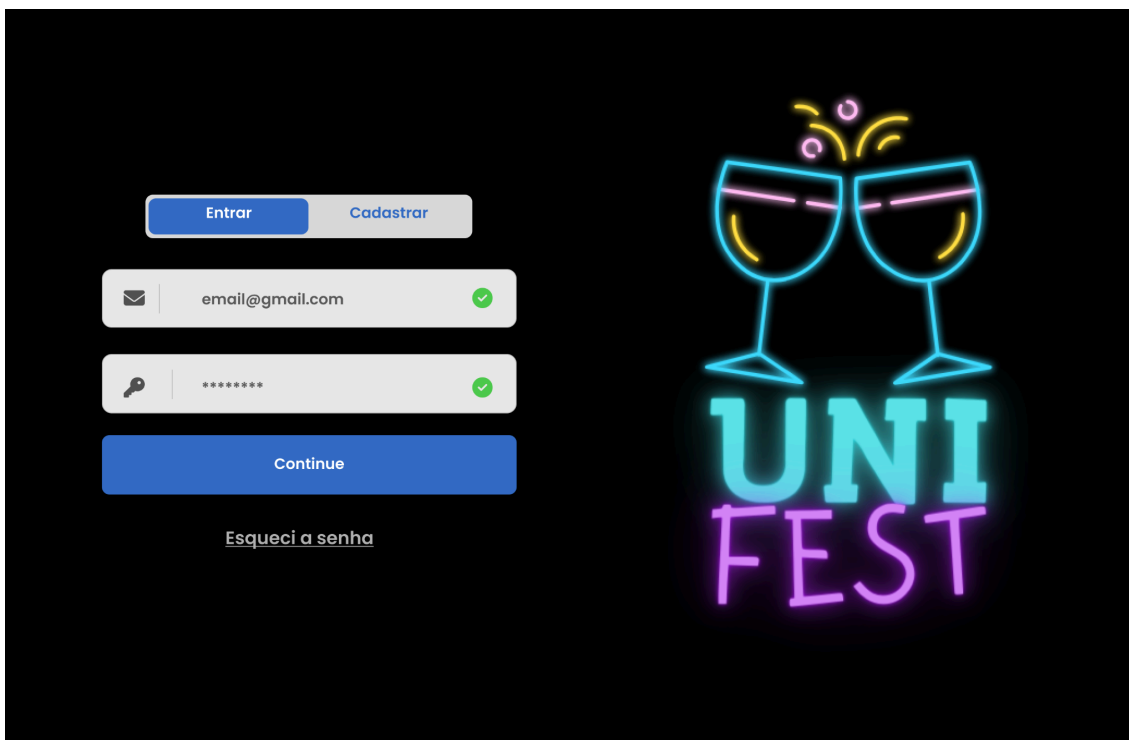


Figura X - Tela Inicial - Entrar

Tela - Home-page - Email de recuperação

Caso o usuário ou organizador esqueça o email ou a senha, eles serão automaticamente ir para a aba **enviar link de recuperação** que enviará um link para o email de recuperação do usuário.

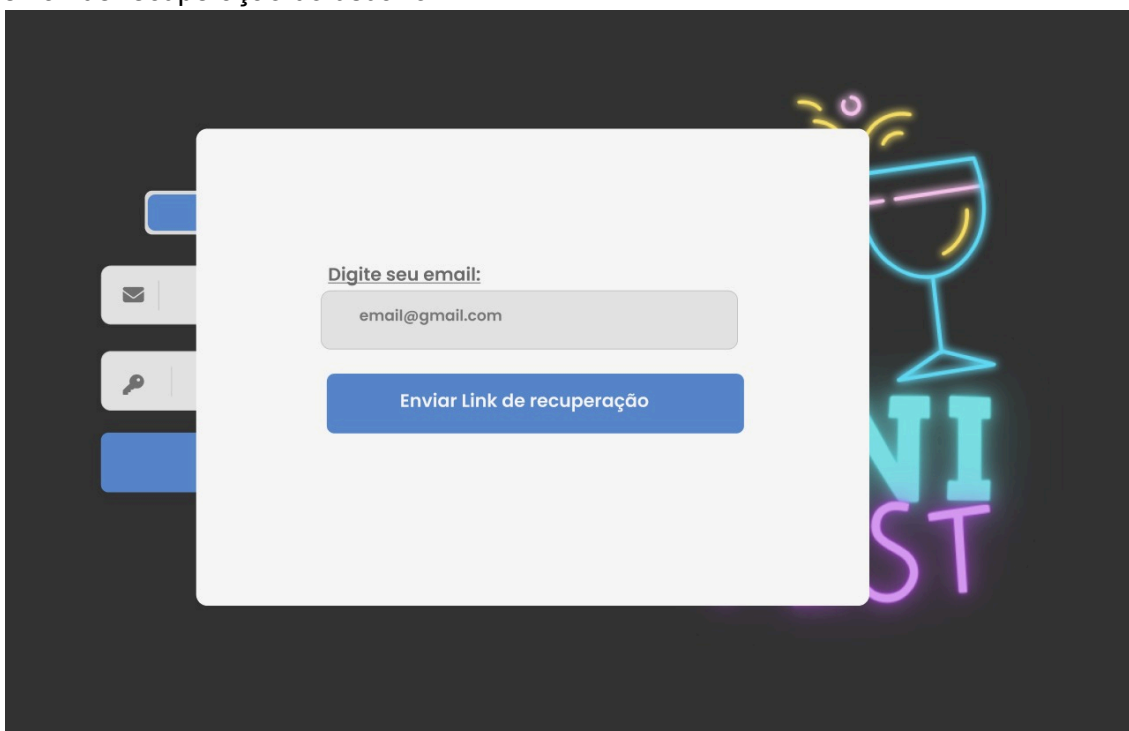


Figura X - Tela Inicial - Email de Recuperação

Tela - Calendários - Usuário

Assim que entra no Login, o usuário se depara com essa tela. Onde pode se organizar e ver os eventos que estão disponíveis para aquele período desejado. Na aba **meus eventos**, o usuário tem mais informações acerca do que pode ver durante o período.

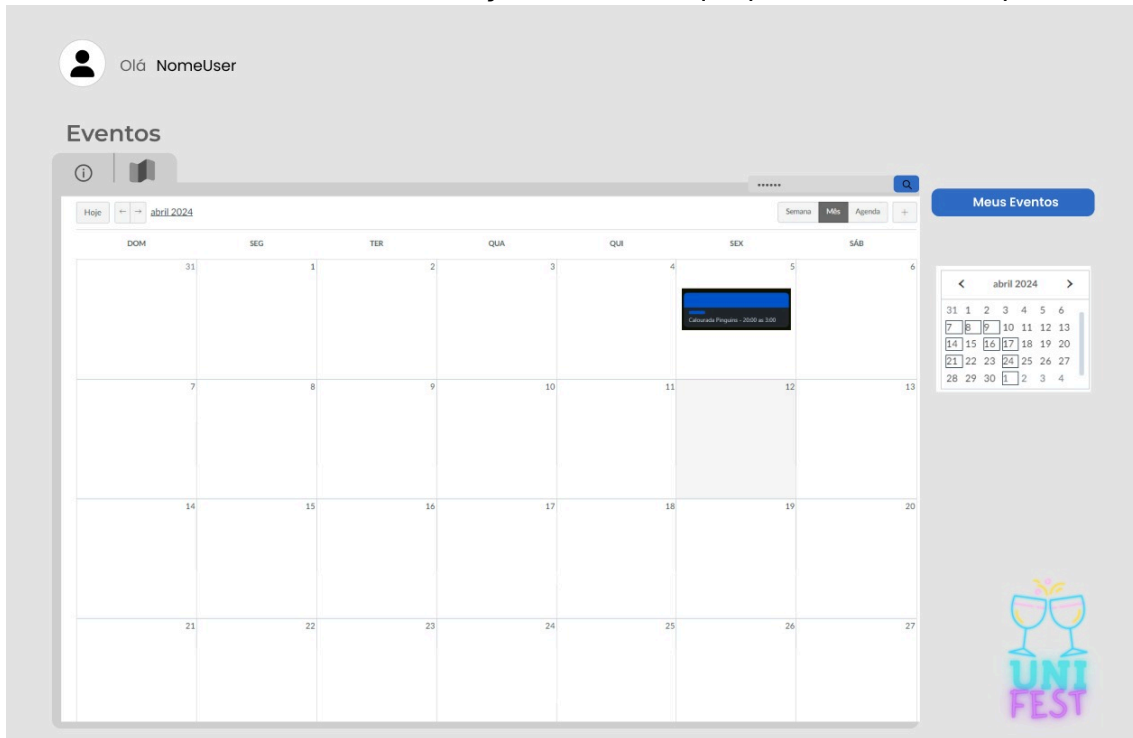


Figura X - Calendários - Usuário

Tela - Calendários - Organizador

Assim que entra no Login, o organizador se depara com essa tela. Onde pode se organizar e ver os eventos que estão disponíveis para aquele período desejado. Na aba **meus eventos**, o organizador tem mais informações acerca do que pode ver durante o período. Na aba **Criar Novo**, o organizador pode criar um evento.

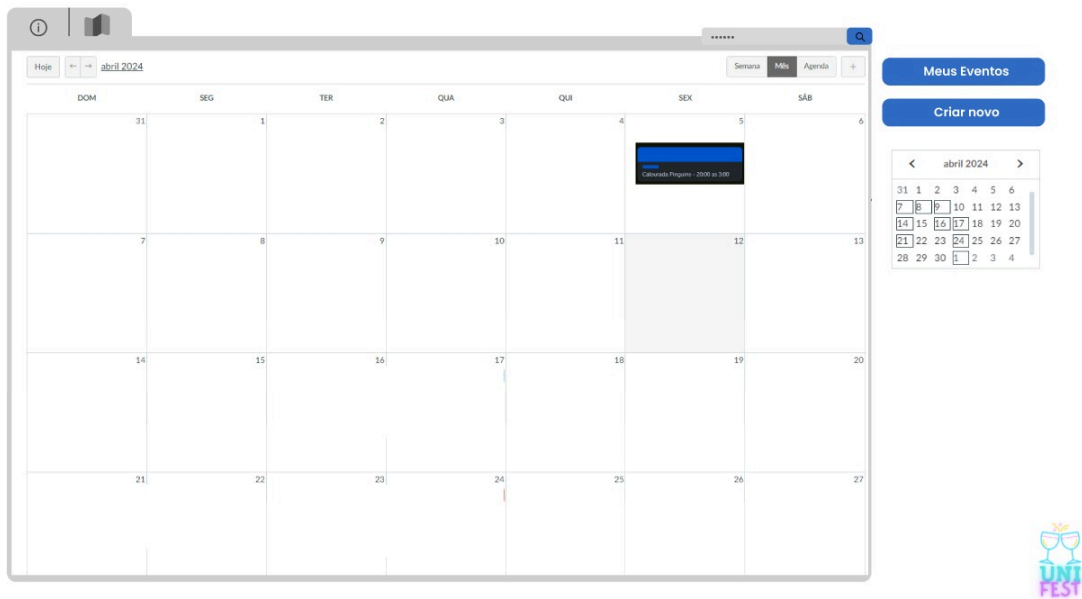


Figura X - Calendários - Organizador

Tela - Criar evento - organizador

Nessa aba de Criar evento, logo vemos que tem várias informações em que o organizador irá organizar o evento da melhor forma possível. Através das seguintes abas:

- **Nome Evento;**
- **Data;**
- **Horário início do evento;**
- **Horário fim do evento;**
- **Informações gerais do evento;**
- **Preços;**
- **Local do evento;**
- **Endereço do evento;**
- **Número Máximo de participantes (caso desejar);**

Olá Olá organizador NomeUser

Eventos

Criar Evento

Nome evento:

Preços:

Local do evento:

Endereço:

Data:

Horário Início:

Horário Fim:

Máximo Participantes

Informações do Evento:

Criar

Figura X - Criar eventos - Organizador

Tela - Informações - Usuários

Na aba informações os usuários irão ter acesso a:

- **Nome da festa;**
- **Data e horário;**
- **Local;**
- **Endereço;**
- **Preço dos Ingressos;**

Após isso, o usuário tem a opção de participar do evento. E acima disso, o usuário irá ver a quantidade máxima que pode ter no evento e em qual ordem o usuário estará na fila.

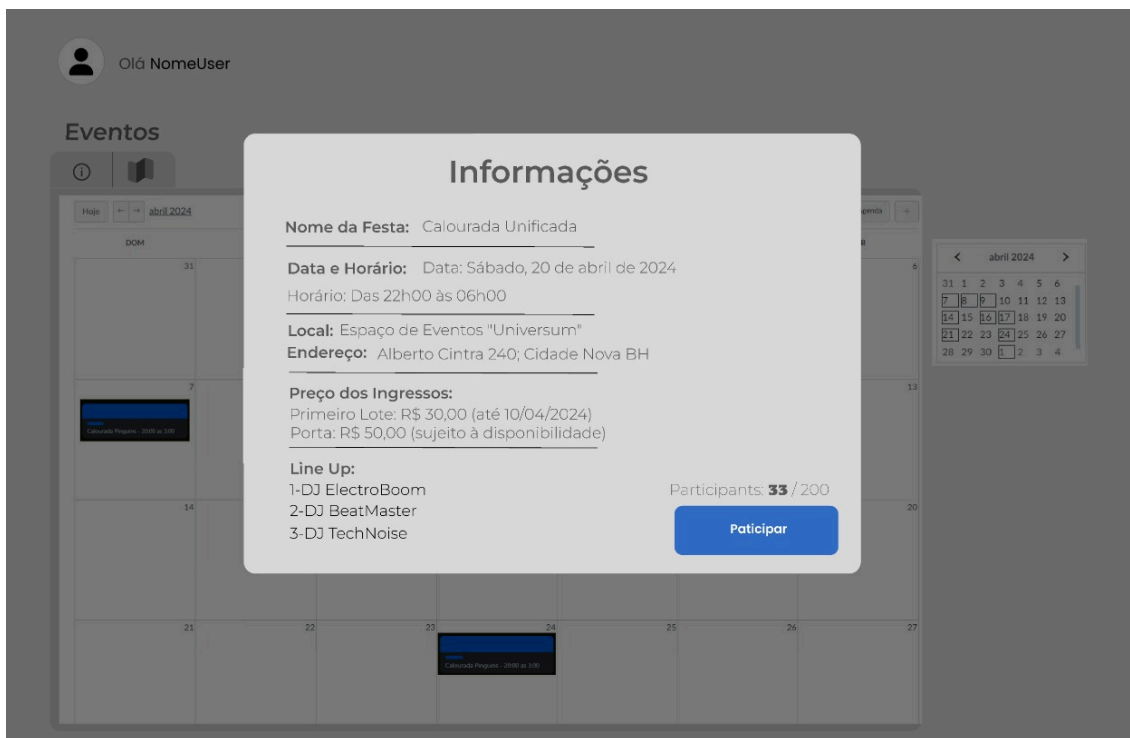


Figura X - Informações - Usuários

Tela - organizador - Meus Eventos

Nessa aba meus eventos, o organizador pode criar um novo evento, ver o id da pessoa que irá cadastrar, seu nome, o número de pessoas na quantidade do evento. Pode compartilhar também nas redes sociais, como Instagram, Whatsapp e Facebook.

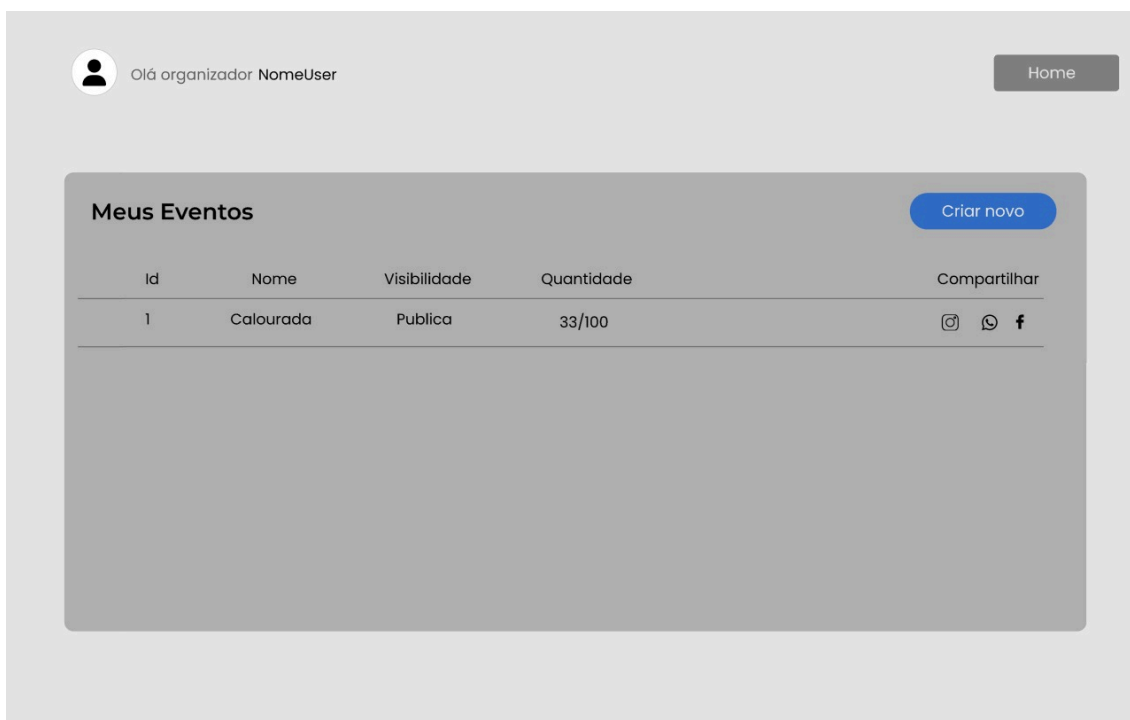


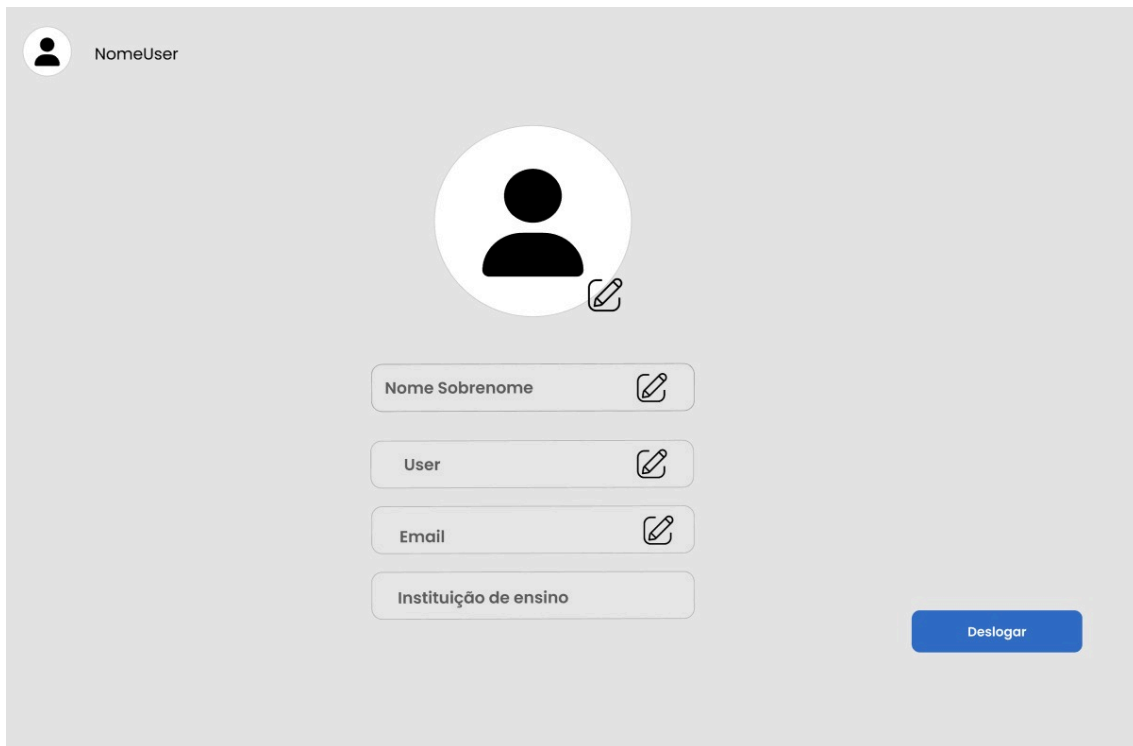
Figura X - organizador - Meus Eventos

Tela - Usuário - Painel de Eventos



Nessa aba painel de eventos, o usuário pode visualizar um novo evento, ver o seu id, seu nome, se o evento é público ou privado, o número de pessoas na quantidade do evento, e pode avaliar o evento em si. Pode compartilhar também nas redes sociais, como Instagram, Whatsapp e Facebook.

Tela - Configurações - usuário e organizador



Caso o usuário ou organizador queira mudar o nome, o nome do seu usuário, e-mail e a sua instituição de ensino. Também pode deslogar da página clicando na aba **Deslogar**.

6. Referências Bibliográficas

<https://www.figma.com/file/E7mlrrVRH8oNe1BspNXde0/Unifest?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=ZEtdLUmrBTsdtQLU-0>

<https://www.figma.com/proto/E7mlrrVRH8oNe1BspNXde0/Unifest?type=design&node-id=1-34&t=BNBGWWHQXSEukiUT-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A3>