PParty

Davi José Miranda Nascimento Gabriel Carminati Miranda

- 1.Descrição geral do Minimundo
- 2.Conteúdos e Materiais de Referência
- 3.Descrição Sucinta da Solução (Sistema a ser Desenvolvido)
- 4. Diagrama de Casos de Uso
- 5.Descrição dos Casos de uso
- 6.Modelo de Dados Persistentes
- 7.Protótipos de interface

1.Descrição geral do Minimundo

Durante a organização de uma festa um problema comumente enfrentado é o contato entre a festa e o cliente. Normalmente essa parte é deixada para a divulgação natural do boca a boca ou em divulgação via redes sociais, o problema é que esses métodos acabam sendo pouco eficientes e ocasionam que o evento não chegue ao interessado.

Algumas festas são temáticas e ocorrem sempre em datas próximas, outras são criadas em datas específicas. Essas festas temáticas não tem esse problema de comunicação pois ficam na memória popular e criam uma expectativa que irão acontecer novamente, já essas festas com datas específicas costumam enfrentar esse problema para alcançar o público alvo.

As festas normalmente têm um público jovem, entre 16 e 30 anos. Esse público é um público já acostumado com a tecnologia, assim abrindo oportunidades para se abordar funcionalidades mais complexas. Esse público também é muito ativo em redes sociais, sendo assim a divulgação do aplicativo será bastante orgânica uma vez que consiga alcançar os primeiros clientes.

2.Conteúdos e Materiais de Referência

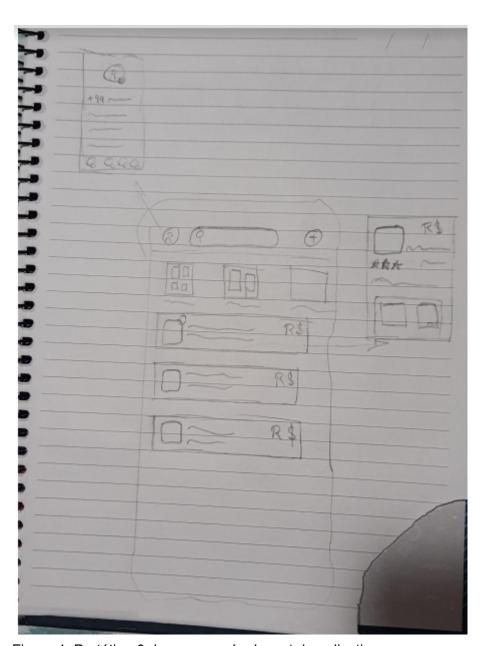


Figura 1: Protótipo 0 de como será o layout do aplicativo

Baseado em alguns layouts e designs populares entre os aplicativos de serviço como ifood ou uber. Tela principal com algumas opções de navegação (Perfil pessoal e Eventos disponíveis) assim como algumas categorias e barra de pesquisa no topo da tela.

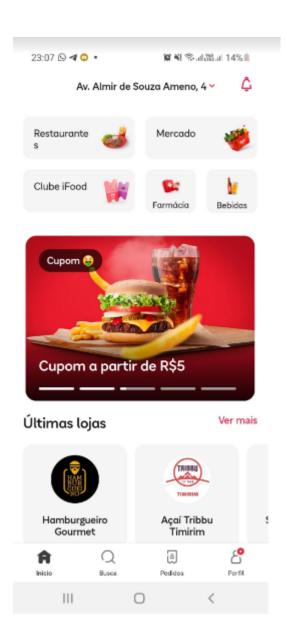


Figura 2: Exemplo do layout da tela inicial do aplicativo ifood Exemplo do design usado no aplicativo de referência ifood.

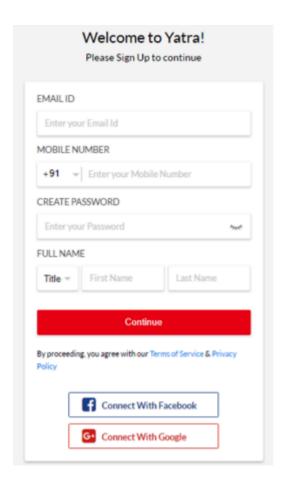


Figura 3: Exemplo de tela de cadastro

O layout com algumas informações necessárias para cadastro de uma nova conta/perfil do usuário do app. O cadastro será feito por e-mail, o design acima apresenta uma versão simplificada, apenas como referência o que será o cadastro.

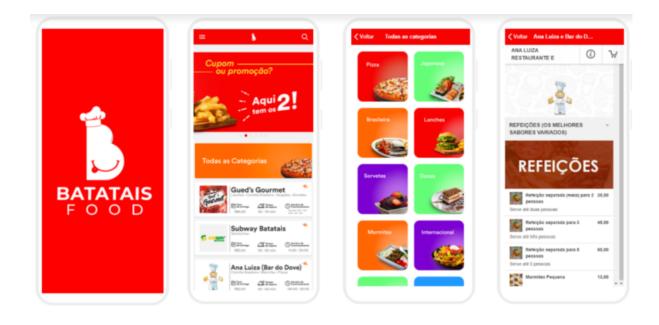


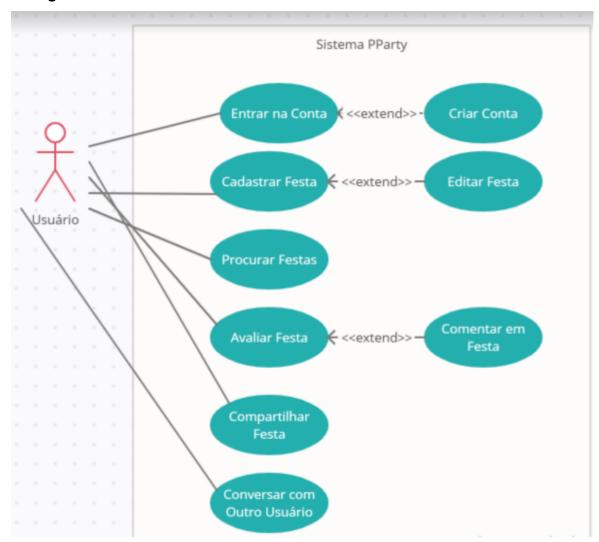
Figura 4: Mais alguns exemplos de apps de serviço Mais fontes de referências e design, em específico, esses apps foram feitos na FabApp, que se trata de uma plataforma para produção de aplicativos de maneira rápida e prática.

3.Descrição Sucinta da Solução (Sistema a ser Desenvolvido)

Será modelado e implementado um sistema mobile, com plataforma web, para que seja possível gerenciar, divulgar e organizar de maneira rápida e simples eventos como festas e encontros. Esse processo do sistema será executado pela opção "Criar", e nesse processo inserir fotos, descrições, endereço do local, atrações, preço e etc. Outra opção é para os que buscam festas para frequentar, na tela inicial poderão ver festas e categorias de eventos específicos para seus gostos e endereço, além de poderem analisar como a festa será, quem vai fazê-la e dar notas para festas já frequentadas.

A motivação dos usuários para instalar e usar o app proposto está no fato de que o sistema ajuda a diminuir a distância entre os eventos e os possíveis clientes que vão para essas festas, ao diminuir essa distância os processos ficam mais rápidos, estimulando os usuários a usar mais o app, além de trazer facilidade em uma área normalmente complicada - visto que, hoje em dia, a maior parte desses

4. Diagrama de Casos de Uso



5.Descrição dos Casos de uso

UC-001* <Entrar na conta>

O usuário acessa seu perfil do aplicativo, inserindo e-mail ou usuário e senha. Em caso de esquecimento da senha recuperação é feita pelo e-mail do usuário, perfil único para cada usuário.

UC-002* < Criar conta>

O usuário cria um perfil para o acesso ao aplicativo, sendo feito o cadastro com email, senha e confirmação via e-mail. Um e-mail não pode cadastrar mais de um perfil.

UC-003* <Gerenciar festa>

O usuário cria uma festa, podendo também inserir informações, mudá-las ou

deletá-las. Apenas o perfil que criou a festa pode realizar os processos de salvar, alterar ou excluir, um perfil pode gerenciar várias festas ao mesmo tempo. Um perfil desativado perde automaticamente as destas, que são excluídas. Gerenciar festas pode, apenas alterar descrições, fotos e conteúdos da festa, mas não seu nome ou endereçamento (id).

UC-004* < Procurar festas>

A partir de algum filtro inserido pelo usuário esse pesquisa festas que se adequam a esse filtro.

UC-005* <Avaliar festa>

O usuário pode avaliar uma festa já finalizada em que esse foi com base em um sistema de avaliação fe 1 a 5. Esse processo salva a avaliação no perfil do usuário.

UC-006* <Comentar em Festa>

Caso queira, o usuário pode, além de avaliar, comentar no mural de comentários da festa algo que achar necessário. O comentário é salvo com a avaliação.

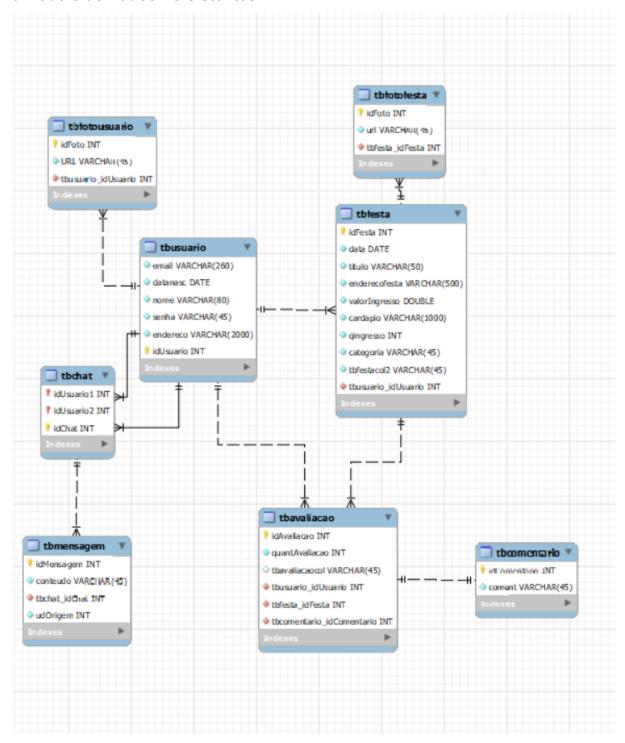
UC-007* < Compartilhar Festa>

O usuário seleciona uma opção para copiar o link de uma festa no aplicativo para sua área de transferência do aparelho, para que possa enviar o link, que será atalho para a festa.

UC-008* <Conversar com Outro usuário>

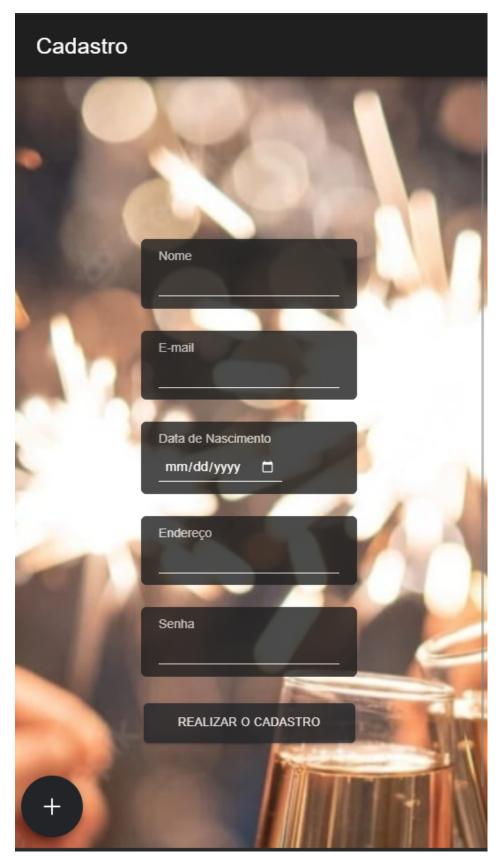
Abrir um chat com outro usuário para que se possa trocar mensagens.

6.Modelo de Dados Persistentes

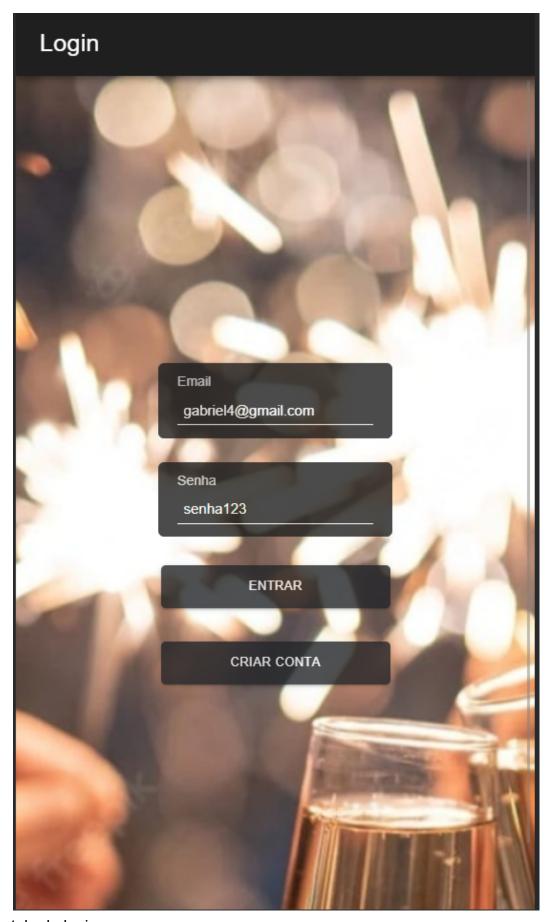


Banco atualizado

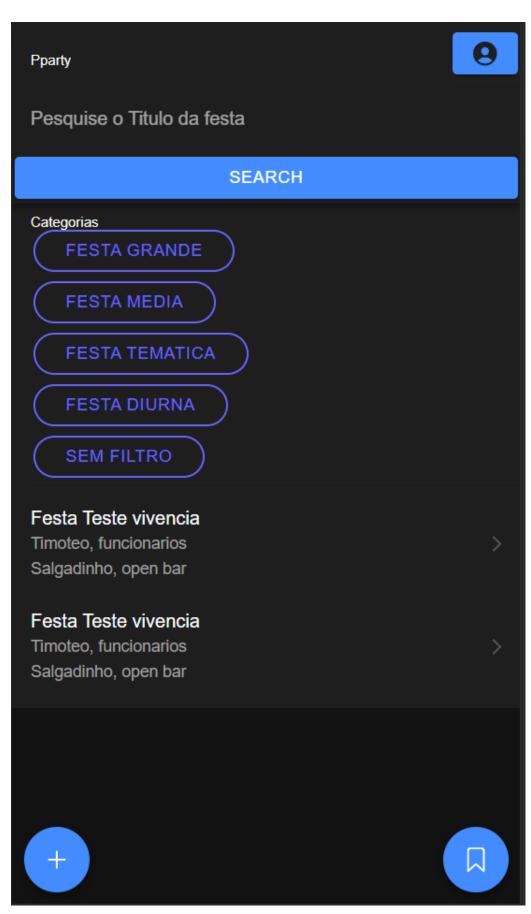
7.Protótipos de interface novas telas



cadastro de usuário



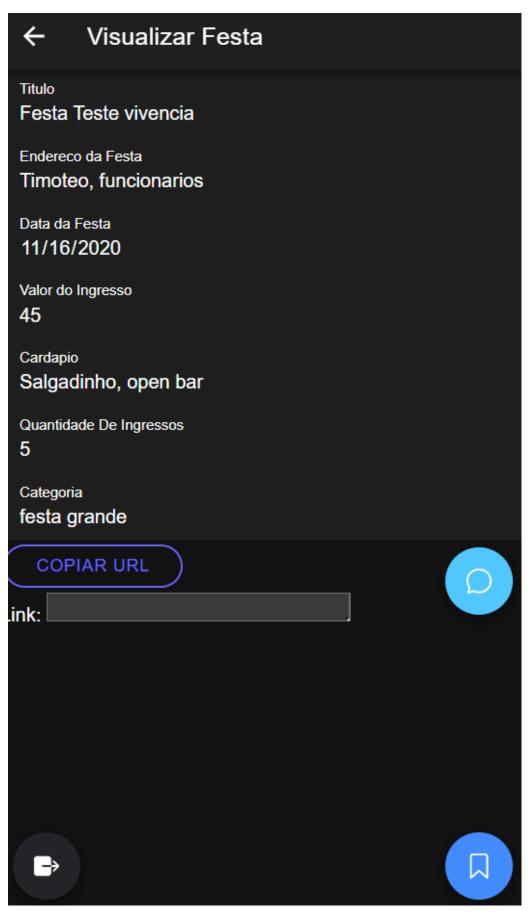
tela de login

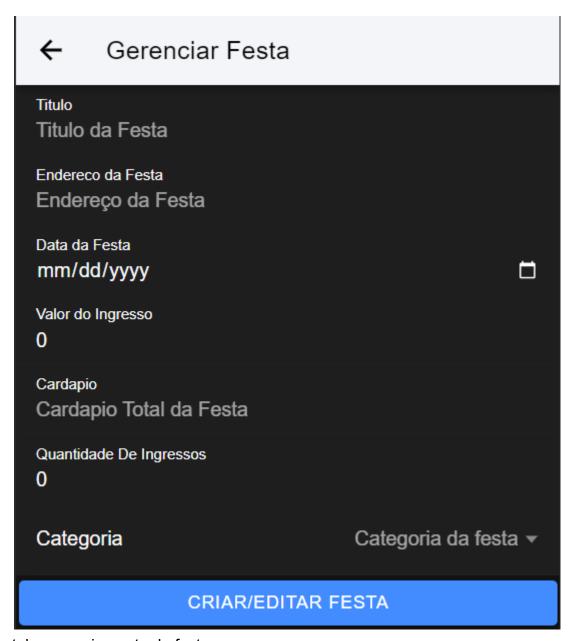


tela inicial

Perfil Nome Gabriel2 Email gabriel4@gmail.com datanasc 2020-11-16 senha senha123 endereco Funcinários, av almeida

perfil

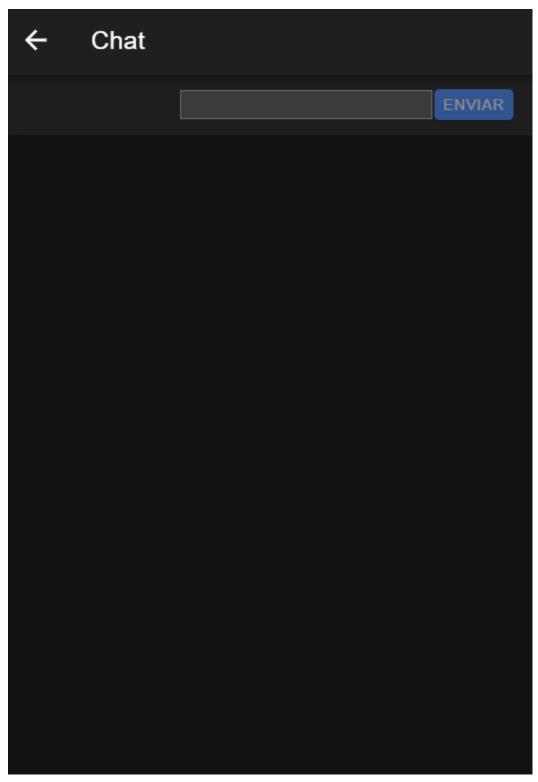




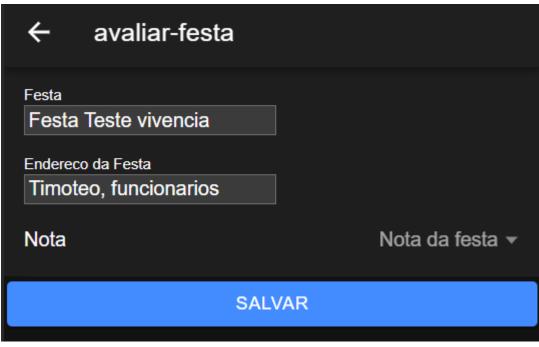
tela gerenciamento de festa



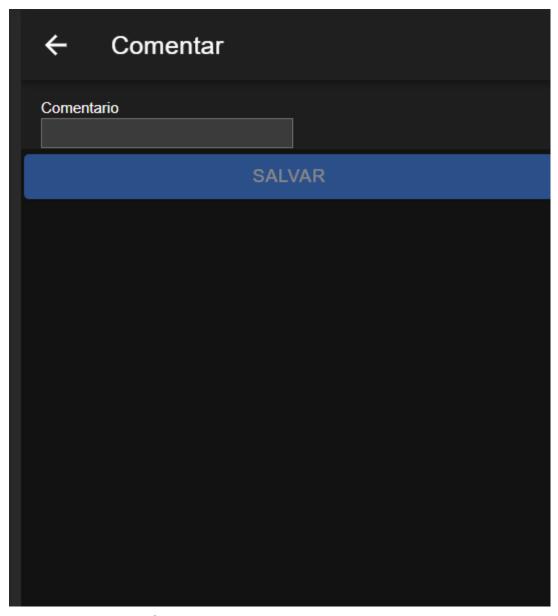
compartilhar festa



chat entre usuários



avaliar festa



tela de comentarios festa

Link do repositório no gitHub:

https://github.com/Karminati/Pparty.git