



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E  
TECNOLOGIA DO CEARÁ - CAMPUS FORTALEZA

ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

PAULO HENRIQUE ARAUJO NOBRE  
VITOR BRYAN MELO DE LIMA

**Projeto de Sistemas de Informação**  
Aplicativo voltado para músicos e estabelecimentos

Fortaleza - 2021

# **Aplicativo voltado para músicos e estabelecimentos com o intuito de aprimorar a divulgação e parcerias**

**Vitor Bryan Melo de Lima , Paulo Henrique Araujo Nobre**

Departamento de Telecomunicações -  
Engenharia da Computação (IFCE)

## **Resumo**

O artigo foi destinado ao desenvolvimento de uma rede social com o foco principal para a comunicação e divulgação de músicos, permitindo uma maior visibilidade de seu trabalho para estabelecimentos, visando praticidade e redução dos tributos burocráticos. A plataforma em questão foi desenvolvida para dispositivos móveis, com a etapa inicial focada para o sistema iOS. Ao decorrer do artigo foi mostrado as etapas de desenvolvimento do aplicativo, desde os primeiros esboços, com pesquisas ao usuário, ao produto real.

**Palavras-Chave:** Aplicativo; rede social; iOS; músicos; estabelecimentos; divulgação.

## **Trabalhos Relacionados**

A ferramenta Vampr tem o objetivo de realizar a divulgação do trabalho de músicos no próprio portal através de publicações de músicas e vídeos do artista. Essas conexões permitem ampliar o campo de comunicação do usuário com outras pessoas interessadas no seu trabalho. Porém, o aplicativo não possui o foco no processo de contratação do músico com estabelecimento que oferece música ou show ao vivo.

Diferentemente do Vampr, o Eshows é uma excelente opção para a contratação de músicos para os estabelecimentos. A ferramenta possui uma funcionalidade que permite observar no mapa, locais que o Eshows funciona e mostrando estabelecimentos que estão realizando shows ao vivo.

Outro aplicativo que funciona semelhante ao primeiro é o Musii, na qual é uma rede social que permite a interação entre os usuários com relação ao compartilhamento de músicas, dessa forma criando uma camada de comunicação com o tema musical. Nele é possível compartilhar músicas, conhecer novas pessoas, e se identificar com os gêneros musicais escolhidos. Além disso, possui uma ferramenta para divulgar o próprio trabalho dos artistas, dando suporte à divulgação de cada um deles.

A ferramenta OLX dispõe de uma plataforma de relacionamento com o enfoque para vendas, onde disponibiliza serviços para postagem de ofertas e busca de produtos. Visando o correlacionamento, o ideal se aproxima quando o objetivo é comunicação e divulgação de algum produto, podendo se destacar proporcionando uma maior visibilidade do mesmo, sendo ele algum produto como na OLX ou um serviço como no Musicall

## Métodos e Tecnologias

O projeto inicialmente é voltado para os usuários de dispositivos móveis, especificamente os smartphones que utilizam o sistema operacional iOS. Devido a essa escolha, para a realização da implementação do aplicativo foi utilizado a linguagem de programação *Swift*, com o foco em aproveitar ao máximo os *frameworks* já disponíveis nativamente pelo sistema como por exemplo o que está sendo aplicado atualmente, o UIKit. Para o desenvolvimento nessa plataforma, é necessário utilizar o Xcode, uma IDE ou Ambiente de desenvolvimento integrado, disponibilizada pela própria Apple para a produção e manutenção de aplicativos e bibliotecas de seu ecossistema, desde os dispositivos móveis como smartphones à aparelhos para televisores.

O ambiente de produção atual gira em torno de um banco de dados também nativo do sistema, o CloudKit, na qual permite a troca de informações entre os usuários de uma forma mais simplificada ao nível de desenvolvedor, bastando criar os modelos de dados e em qual camada esse modelo vai ficar, uma pública, privada ou compartilhada com outros usuários. Essa integração ainda facilita a implementação de uma persistência de dados local com Core Data, utilizando os modelos de dados já criados.

Além disso, para facilitar os processos de versionamento de código, foi utilizado repositórios compartilhados com a equipe hospedados no próprio GitHub, dessa forma sendo mais transparente com relação às mudanças que foram feitas a cada tarefa concluída. Algumas metodologias foram seguidas também, tendo em vista os resultados que diversos projetos e empresas têm divulgado ao utilizar práticas de trabalho que ajudam a organizar suas equipes e suas tarefas. A metodologia SCRUM foi tomada como a principal ferramenta para essa ocasião, pois além da experiência obtida em projetos anteriores, ela possui uma facilidade de integração com os processos de desenvolvimento por meio de atividades e demandas, sendo assim uma forma mais segura para alcançar cada versão do aplicativo de forma gradativa.

Com relação aos processos de prototipação de design do projeto, escolhemos a ferramenta Figma pelo fato de ser disponibilizada gratuitamente para o público, e principalmente, permite o uso de trabalho simultâneo com a equipe. Os elementos utilizados no protótipo tendem a seguir à risca os padrões utilizados dentro da plataforma, para que permita o usuário a ficar ainda mais próximo ao sistema.

Por fim, para *deploy* do projeto ao usuário e aos *beta testers* foi utilizado as ferramentas disponibilizadas pelo portal Apple Connect com as conexões diretas da

IDE utilizada, onde se encontra a ferramenta voltada para os testes de novas versões do aplicativo chamada de TestFlight e para a divulgação de versões finalizadas diretamente para a loja de aplicativos, AppStore.

## **Referências Bibliográficas**

*VAMPR: Play Together. In: Vampr: Play Together. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.vampr.me/>. Acesso em: 27 set. 2021.*