

Documento de Requisitos do Sistema ***ConnectEvent***

Versão 1.0

Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrições	Autores
26/08/2024	1.0	Implementação do Tema. Inserção das primeiras tarefas no Trello.	Victor Müller, Pedro Henrique e Lucas Moya
20/09/2024	1.1	Implementação das primeiras Personas à documentação do projeto.	Victor Müller, Pedro Henrique e Lucas Moya
21/09/2024	1.2	Implementação das primeiras Prototipações.	Victor Müller, Pedro Henrique e Lucas Moya
22/09/2024	1.3	Implementação das tecnologias selecionadas ao corpo escrito do projeto.	Victor Müller, Pedro Henrique e Lucas Moya
26/09/2024	1.4	Inserção inicial dos diagramas. Inserção de novas Personas.	Victor Müller e Pedro Henrique
28/09/2024	1.5	Correção nos diagramas. Inserção dos requisitos funcionais. Inserção dos requisitos não funcionais.	Victor Müller e Pedro Henrique
19/10/2024	1.6	Atualização da bibliografia. Atualização das ferramentas utilizadas. Atualização do tópico Público-Alvo e Personas.	Victor Müller e Pedro Henrique
20/10/2024	1.7	Correção de pequenos apontamentos pós revisão.	Victor Müller e Pedro Henrique
25/10/2024	1.8	Correção nos diagramas. Implementação de novas Prototipações. Implementação do Fluxo de Layout.	Victor Müller e Pedro Henrique
26/10/2024	1.9	Adição dos dados recolhidos das personas. Adição dos cenários de testes, aceitação e validação. Adicionadas figuras correspondentes.	Victor Müller e Pedro Henrique
20/11/2024	1.10	Versionamento da documentação. Criação de documentos separados para Persona e Prototipação. Imagens de Aceitação e Validação transformadas em links.	Victor Müller e Pedro Henrique

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
1.1 Visão Geral do Documento.....	4
1.2 Convenções, Termos e Abreviações.....	5
1.2.1 Identificação dos Requisitos.....	5
1.2.2 Prioridades dos Requisitos.....	5
2. DESCRIÇÃO GERAL DO SISTEMA.....	6
2.1 O Sistema.....	6
2.2 Abrangência e Sistemas Relacionados.....	6
3. PROCESSO DE COLETA.....	8
3.1 O Processo da Coleta.....	8
3.2 Ferramentas Utilizadas para a Coleta.....	8
3.3 Cenários de Testes e Aceitação.....	9
4. REQUISITOS FUNCIONAIS (CASOS DE USO).....	10
4.1 Cadastro.....	10
4.2 Interface.....	11
4.3 Interações entre Usuários.....	12
5. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS.....	14
6. PÚBLICO-ALVO.....	16
7. CRONOGRAMA.....	17
8. REFERÊNCIAS.....	19
9. ANEXOS.....	22
9.1 Diagramas do Projeto.....	22
9.1.1 Diagrama de Caso de Uso.....	22
9.1.2 Diagrama de Atividades.....	23
9.1.3 Diagrama de Classes.....	24
9.1.4 Diagrama de Sequência.....	25
9.2 Fluxo de Layout.....	29
9.3 Teste de Software.....	30
9.3.1 Plano de Veste.....	30
9.3.2 Plano de Validação.....	30
9.3.3 Formulário de Validação.....	31
9.4 Documentos Extras.....	32
9.4.1 Repositório Remoto.....	32
9.4.2 Vídeos de Apresentação.....	32

1. INTRODUÇÃO

Pequenos e médios empresários sempre buscam evoluir os seus negócios para prosperarem e melhorarem a qualidade de suas atividades, tendo como finalidade o crescimento e maior obtenção de lucros. Sendo assim, durante as suas jornadas, eles buscam realizar eventos para a captação de clientes.

Acrescentando, também existem diversas empresas em que a sua atividade principal é a realização de eventos. Dessa forma, elas sempre precisam, além de organizar e a realizar os eventos, buscar pessoas através de networking, conectividades e divulgações para que tenham sucesso no seu próprio âmbito empresarial.

Por outro lado, a faixa etária do público alvo dessas empresas podem ser bem abrangentes, podendo variar desde adolescentes do ensino médio, quanto universitários, pessoas desempregadas procurando oportunidades, pessoas trabalhadoras que buscam ascensão nas suas vidas, ou até mesmo uma família buscando por um momento de lazer.

Entretanto, mesmo mediante a diversos esforços de divulgação, muitas empresas não conseguem alcançar todas as pessoas que esperavam e enfrentam diversos problemas como a falta de informação dos clientes, a dificuldade de gerar interesse, efetivar vendas, dentre muitos outros. Bem como, muitas pessoas também não conseguem encontrar os melhores eventos que encaixem nas suas agendas semanais ou não conhecem uma boa variedade de novos lugares para irem.

Diante desse cenário, foi criada a ideia de desenvolver uma plataforma digital que centralizasse e conectasse todos esses eventos oferecidos por empresários e organizadores de festa aos seus clientes em um só lugar, com isso, para resolver este problema identificado, criou-se a ideia da plataforma digital **ConnectEvent**.

A ConnectEvent é um projeto que tem como objetivo criar uma plataforma digital que possui a finalidade de conectar as pessoas (consumidores) aos eventos de empresários e organizadores.

Mediante aos problemas supracitados, a plataforma propõe, como objetivo principal - centralizar a divulgação de eventos para facilitar o acesso em pró da diversidade cultural, do bem estar familiar e para promover novos conhecimentos e experiências ao público, visando solucionar um problema recorrente do mercado, melhorando a visibilidade dos eventos e a comunicação entre os organizadores e os participantes [22 e 23].

1.1 Visão Geral do Documento

Além desta seção introdutória, as seções seguintes estão organizadas como descrito abaixo.

1. **Seção 2 – Descrição geral do sistema:** apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
2. **Seção 3 – Requisitos funcionais (casos de uso):** especifica todos os casos de uso do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
3. **Seção 4 – Requisitos não-funcionais:** especifica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.
4. **Seção 5 – Referências:** apresenta referências para outros documentos utilizados para a confecção deste documento.

1.2 Convenções, Termos e Abreviações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

1.2.1 Identificação dos Requisitos

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

[nome da subseção. identificador do requisito]

Por exemplo, o requisito funcional [Cadastrar. RF001] deve estar descrito em uma subseção chamada “Cadastro”, em um bloco identificado pelo número [RF001]. Já o requisito não-funcional [Segurança. NF003] deve estar descrito na seção de requisitos não-funcionais de Confiabilidade, em um bloco identificado por [NF003].

Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

1.2.2 Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, nas seções 3 e 4, foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

5. **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.

6. **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.

7. **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

2. DESCRIÇÃO GERAL DO SISTEMA

2.1 O Sistema

O projeto ConnectEvent é uma plataforma digital que conecta consumidores a eventos organizados por empresários e gestores de eventos.

A ConnectEvent propõe resolver os problemas de descentralização de anúncios e divulgações de eventos em uma única plataforma, centralizando e facilitando o acesso para os consumidores e a visibilidade para os organizadores. A plataforma oferece ferramentas para personalizar a experiência do usuário, permitindo uma busca mais precisa e informada sobre eventos culturais, sociais e comerciais. Recursos como geolocalização e notificações personalizadas ajudarão os usuários a encontrar eventos próximos e adequados aos seus interesses.

O projeto também inclui funcionalidades de marketing digital para ajudar os organizadores a alcançar seu público-alvo de maneira mais eficaz, aumentando as chances de conversão e o sucesso dos eventos. Com a ConnectEvent, a equipe espera não apenas melhorar a comunicação entre organizadores e público, mas também promover uma participação mais ativa da sociedade em eventos locais. Como cores principais para o desenvolvimento desse projeto foram selecionadas o cinza e o dourado, para representar neutralidade enquanto amplifica a visibilidade das demais cores para ideias de desenvolvimentos futuras ao mesmo tempo que destaca a prosperidade, o sucesso e a realização dos usuários ao acessarem o ConnectEvent.

2.2 Abrangência e Sistemas Relacionados

Para a construção da **Plataforma Digital e Eficiente Para Centralizar e Conectar Eventos Com o Público-Alvo, ConnectEvent**, serão utilizadas diversas tecnologias que garantirão a eficiência e a robustez do sistema.

Para fundamentar a escolha das tecnologias utilizadas no **ConnectEvent**, diversas referências acadêmicas podem ser citadas, destacando as vantagens e a adequação de cada ferramenta ao projeto.

O uso de **Node.js** como ambiente de execução para **TypeScript** no back-end é respaldado por estudos que demonstram sua eficiência em aplicações de alta concorrência devido ao seu modelo assíncrono e orientado a eventos, permitindo um desempenho superior em comparação a outras linguagens de back-end tradicionais [17 e 24].

Além disso, o **Bootstrap**, junto ao **Angular** são frameworks amplamente reconhecidas por sua capacidade de criar interfaces de usuário dinâmicas, responsivas, robustas e escaláveis, o que é essencial para melhorar a experiência do usuário em aplicações web [18 e 21].

A escolha do **MySQL** como sistema de gerenciamento de banco de dados é justificada pela sua popularidade e robustez, sendo uma solução confiável para o armazenamento e recuperação de dados em aplicações web [19].

Por fim, a utilização da **Fetch API** para realizar requisições HTTP é apoiada por sua simplicidade e integração nativa com o JavaScript moderno, eliminando a necessidade de bibliotecas externas e melhorando a performance da aplicação [20].

Essas referências acadêmicas sustentam as decisões tecnológicas tomadas para o desenvolvimento do sistema, assegurando que as ferramentas escolhidas não apenas atendem

às necessidades funcionais do projeto, mas também são reconhecidas por suas qualidades técnicas e eficiência.

3. PROCESSO DE COLETA

3.1 O Processo da Coleta

Para este projeto, foram utilizados questionários de perguntas pré estabelecidas sobre:

- “Avaliação da Ideia do Projeto”;
- “Avaliação da Interface”;
- e “Avaliação Geral”.

Tendo como finalidade descobrir e desenvolver melhorias dentro das preferências dos usuários em cima do projeto proposto.

De acordo com Nascimento et al. [22] e Jara et al. [23] em seus respectivos artigos, apresentam e abordam as temáticas sobre os desafios da divulgação de eventos e a exploração da importância do marketing digital no comércio, destacando ferramentas utilizadas para aumentar a visibilidade e as vendas dos seus negócios.

Este estudo empírico de objeto exploratório baseia-se na metodologia científica qualitativa descritiva de abordagem, utilizando da interpretação de formulários para realizar a interpretação dos usuários.

A pesquisa foi realizada em questionários de múltipla escolha aplicados de forma direta para as personas citadas no projeto. Os dados obtidos para análise foram devidamente registrados e avaliados com a intenção de garantir e propor melhorias dentro do ConnectEvent.

3.2 Ferramentas Utilizadas para a Coleta

As coletas das informações foram realizadas durante os meses de Setembro a Novembro de 2024, através de um formulário estruturado na plataforma eletrônica “Google Forms”, composto por três partes.

A primeira parte, “Avaliação da Ideia do Projeto” busca medir a importância do projeto dentro do contexto atual no cenário de divulgação e procura de eventos na sociedade. Na segunda parte, “Avaliação da Interface” será levada em consideração toda a parte de design visual criada pelos desenvolvedores do projeto, com a finalidade de tornar o projeto mais chamativo e interativo aos usuários que irão utilizar. Por fim, na terceira parte do projeto “Avaliação Geral”, foram coletadas e avaliadas todas as opiniões a respeito do projeto como um todo, fornecendo perguntas em aberto para sugestões de melhorias gerais do trabalho ConnectEvent. Todos os três formulários apresentaram perguntas no formato de resposta a aplicação do método de Escala Likert, variando as respostas entre Concordo Plenamente até Discordo Plenamente, e respostas em aberto para que as personas pudessem se expressar com mais assertividade a respeito das suas experiências.

Todas as respostas e feedbacks coletados com a metodologia supracitada foram devidamente registrados utilizando as ferramentas Google Docs e Google Sheets.

Além disso, foram realizados sprints semanais para revisar e ajustar o andamento do projeto, através do Trello, para o acompanhamento das tarefas. O desenvolvimento da plataforma foi dividida em fases, começando com a prototipação, seguida da implementação de funcionalidades, períodos de testes, aplicação do projeto nas personas, apuração dos dados coletados e revisão do projeto baseada nos feedbacks adquiridos.

3.3 Cenários de Testes e Aceitação

Um cenário de teste é uma descrição específica de uma situação que o sistema deve ser capaz de lidar. Ele é criado para verificar uma funcionalidade ou uma série de funcionalidades do software. Os cenários de teste envolvem diferentes condições de entrada, processos e resultados esperados e, geralmente, buscam cobrir o maior número possível de caminhos e casos de uso do sistema.

Por outro lado, o cenário de aceitação é um teste realizado pelo cliente para verificar se o software atende aos requisitos acordados. Ele é mais focado no comportamento do sistema do ponto de vista do usuário e menos nos aspectos técnicos.

Abaixo estão os resultados obtidos, através da utilização de Tabelas Dinâmicas, as prioridades comparativas dos dados coletados dos cenário de aceitação e análise.

TABELAS DINÂMICAS								
ACEITAÇÃO					ANÁLISE			
	STATUS				NÍVEL DE PRIORIDADE	STATUS DE IMPLEMENTAÇÃO	COUNTA de NÍVEL DE PRIORIDADE	COUNTA de STATUS DE IMPLEMENTAÇÃO
	AJUSTE	FAIL	OK	Total geral	Alta	Em progresso	11	28,95%
COUNTA de COMENTÁRIO DO CLIENTE	8	30	11	49	Alta	A iniciar	3	7,89%
					Alta Total		14	36,84%
					Baixa	Não iniciado	11	28,95%
					Baixa	Em progresso	4	10,53%
					Baixa	A iniciar	1	2,63%
					Baixa Total		16	42,11%
					Média	A iniciar	8	21,05%
					Média Total		8	21,05%
					Total geral		38	100,00%

Figura 1: Tabelas dinâmicas para comparação dos cenários.

[Clique aqui](#) para acessar uma imagem referente à Tabela Dinâmica para Comparação de Cenários do projeto ConnectEvent.

4. REQUISITOS FUNCIONAIS (CASOS DE USO)

4.1 Cadastro

[RF001] Cadastrar

Descrição do caso de uso: Permite o cadastro, tanto de usuários comuns quanto de empresários dentro do sistema.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições:

- **Usuário:** nome, email, senha, idade, gênero e cidade.
- **Empresário:** nome, email e senha.

Saídas e pós-condições: Usuário ou empresário cadastrado no sistema.

[RF002] Login

Descrição do caso de uso: Permite que os indivíduos (usuários comuns e empresários) acessem o sistema com as suas credenciais (e-mail e senha).

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições:

- **Usuário comum:** e-mail, senha.
- **Empresário:** e-mail, senha.

Saídas e pós-condição:

- **Login de Usuário:** redirecionar para a página de interface de usuário.
- **Login de Empresário:** redirecionar para a página de interface de empresário.

[RF003] Criar Evento

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário crie um evento dentro do seu ambiente após realizar o Login.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: título, data, hora, tipo, fotos, telefone, local, país, estado, cidade, número e link para a compra de ingresso.

Saídas e pós-condição: Evento criado no sistema.

[RF004] Editar Evento

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário edite um evento dentro do seu ambiente.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: título, data, hora, tipo, fotos, telefone, local, país, estado, cidade, número e link para a compra de ingresso.

Saídas e pós-condição: Informações atualizadas sobre o evento.

[RF005] Deletar Evento

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário dele um evento dentro do seu ambiente.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: Dentro da listagem, selecionar o evento a ser removido do seu ambiente do sistema.

Saídas e pós-condição: Evento selecionado excluído.

4.2 Interface

[RF006] Listagem de Eventos Criados

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário visualize os eventos criados dentro do seu ambiente.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O empresário deve selecionar a opção de “Listagem” dentro do seu ambiente para que seja realizada a ação.

Saídas e pós-condição: Lista de eventos exibida ao empresário.

[RF007] Visualizar Eventos

Descrição do caso de uso: Ambos os indivíduos (usuário comum e empresário) conseguirão ver todo o catálogo de evento anunciado dentro do sistema.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O indivíduo deve acessar o site ConnectEvent.

Saídas e pós-condição: Todos os eventos serão exibidos ao usuário.

[RF008] Acessar Detalhes do Evento

Descrição do caso de uso: Permite que, tanto o usuário quanto o empresário consigam visualizar os detalhes referente ao evento selecionado dentro do sistema.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O indivíduo deve selecionar algum evento dentro do sistema.

Saídas e pós-condição: Os detalhes do evento selecionado serão exibidos ao indivíduo.

[RF009] Listagem de Estatísticas por Evento

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário visualize os dados estatísticos de cada um dos seus eventos criados com a finalidade de adquirir feedbacks.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O empresário deve selecionar a opção de “Estatísticas” dentro do seu ambiente para que seja realizada a ação.

Saídas e pós-condição: Exibe todos os dados estatísticos sobre os eventos ao empresário.

[RF010] Lista de Amigos

Descrição do caso de uso: Quando dentro do seu ambiente, permite que o usuário visualize seus amigos adicionados.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O usuário comum deve selecionar a opção de “Lista de Amigos” dentro do seu ambiente para que seja realizada a ação.

Saídas e pós-condição: Exibir a lista de amigos desse usuário comum.

4.3 Interações entre Usuários

[RF011] Adicionar Amigos

Descrição do caso de uso: Permite que o usuário envie uma solicitação de amizade a outro com a intenção de adicioná-lo. Caso o pedido seja aceito, os usuários se adicionam entre si.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: E-mail.

Saídas e pós-condição: Os usuários se adicionam entre si.

[RF012] Ver Amigos que irão aos Eventos

Descrição do caso de uso: Indicar ao usuário, tanto na tela de eventos, quanto na tela do evento, os amigos que estarão presentes.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O usuário deve estar autenticado no sistema, ter algum amigo adicionado e estar na tela de todos os eventos ou de algum evento específico.

Saídas e pós-condição: Mostrar ao usuário os amigos que estão presentes naquele evento específico.

[RF013] Comprar Ingressos

Descrição do caso de uso: Redireciona o usuário ao site de compra do ingresso fornecido pelo empresário.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O usuário deve estar autenticado no sistema e clicar no botão “Comprar ingresso”.

Saídas e pós-condição: Redireciona o usuário ao site da compra do ingresso.

5. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

[NF001] Usabilidade

A interface com o usuário deve ser intuitiva e amigável, permitindo que os usuários, independentemente de sua experiência prévia, consigam navegar e utilizar o sistema com facilidade. É essencial que o sistema minimize a curva de aprendizado, especialmente considerando que não será utilizado diariamente.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF002] Desempenho

O sistema deve ser capaz de lidar com múltiplas requisições simultâneas sem degradação significativa na performance. Embora não seja um requisito essencial, é importante que as operações de criação, edição e exclusão de tarefas sejam realizadas de forma rápida e eficiente.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF003] Segurança

O sistema deve garantir a proteção dos dados dos usuários, implementando medidas como autenticação e tokenização.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF004] Escalabilidade

O sistema deve ser projetado para suportar um aumento no número de usuários e empresários sem comprometer a performance. Isso implica em uma arquitetura que permita a adição de novos recursos e funcionalidades no futuro.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF005] Compatibilidade

O sistema deve ser compatível com diferentes navegadores e dispositivos com um design responsivo com diferentes tamanhos de telas.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF006] Manutenibilidade

O código deve ser escrito de forma clara e modular, facilitando futuras manutenções e atualizações do sistema. Isso inclui a documentação adequada das funcionalidades e da arquitetura do software.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

6. PÚBLICO-ALVO

O Público-Alvo é definido por um amplo grupo de consumidores, sejam pessoas físicas ou empresas, com determinadas características em comum. A definição de público-alvo leva em consideração aspectos como idade, localização, classe social, gênero e principalmente interesses. Isso permite que as empresas alinhem as suas estratégias de marketing de forma direcionada a esses consumidores, evitando desperdícios de recursos e aumentando a sua eficiência [10, 11 e 12].

A importância de conhecer o seu público-alvo faz com que a empresa foque seus esforços de forma objetiva em quem realmente pode ter interesse no seu produto ou serviço, maximizando os retornos financeiros (ROI). Além disso, conhecer corretamente o seu público-alvo facilita na criação de mensagens e ajuda na construção de um relacionamento mais próximo com os seus clientes.

[Clique aqui](#) para acessar todas as informações das personas que fizeram parte da equipe de teste, utilização, validação e aceitação do projeto ConnectEvent.

7. CRONOGRAMA

O cronograma é essencial para a gestão de qualquer projeto, pois permite o planejamento, o controle e a eficácia das atividades. Ele ajuda a organizar todas as tarefas necessárias para atingir os objetivos, estabelecendo prazos claros e distribuindo os recursos adequadamente ao longo do tempo.

O cronograma não só guia o projeto para a entrega dentro do tempo e orçamento planejados, como também melhora a comunicação, a organização e a produtividade, minimizando os riscos de falhas e garantindo maior controle sobre cada fase do projeto.

Diante disso, foi criado para o ConnectEvent um cronograma referente às principais atividades ao longo do seu desenvolvimento, segue abaixo as imagens referentes aos cronogramas do projeto.

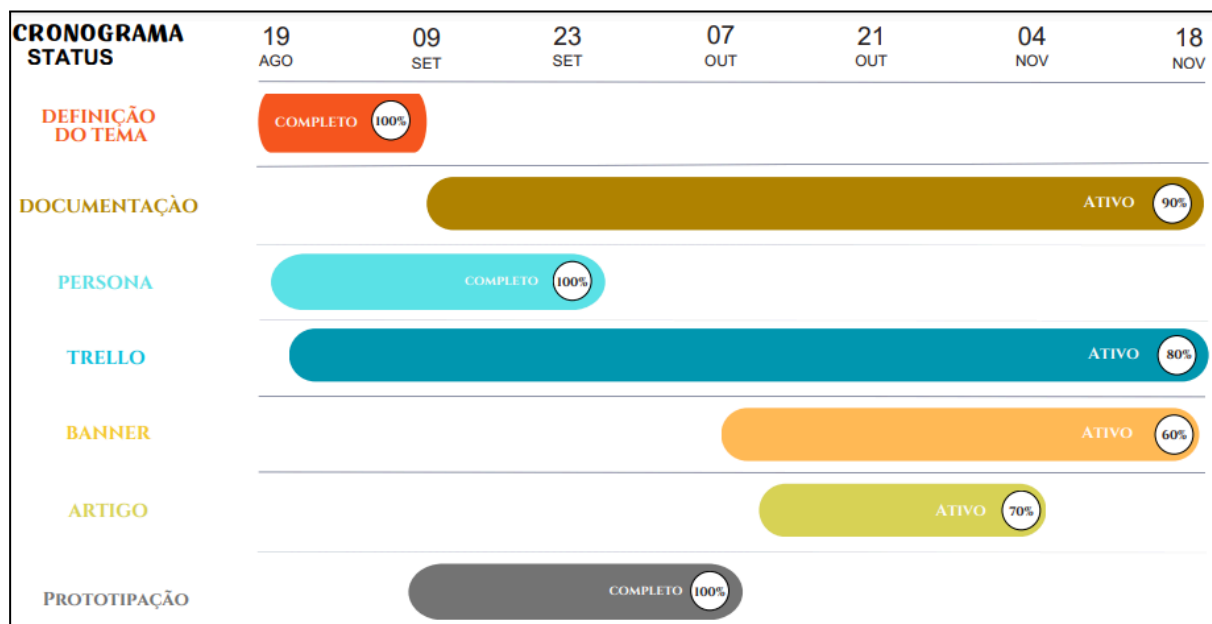


Figura 2: Primeira imagem referente ao cronograma do projeto ConnectEvent.

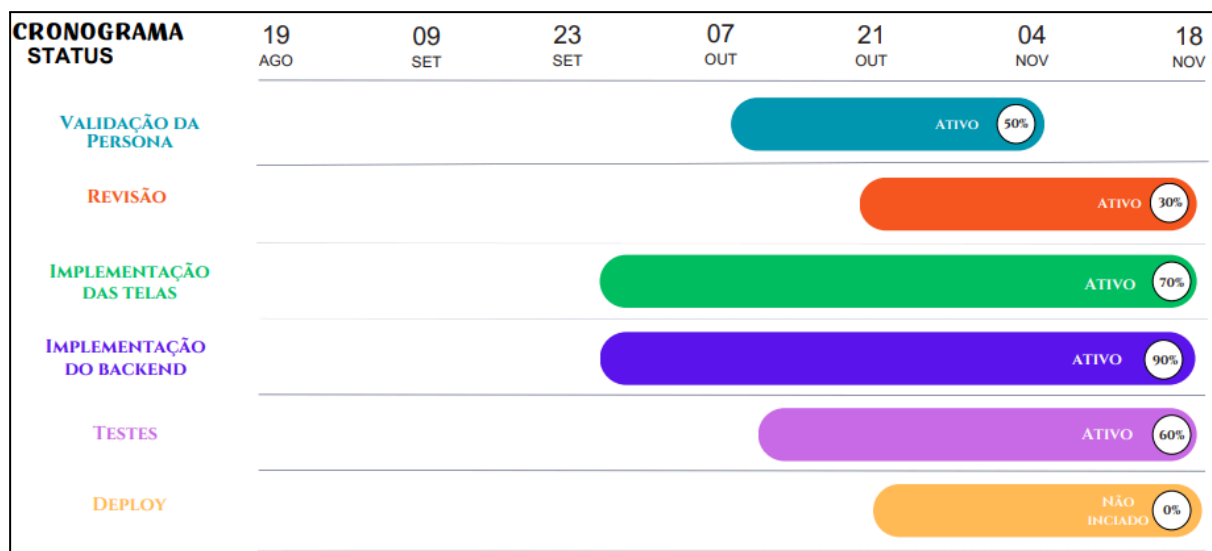


Figura 3: Segunda imagem referente ao cronograma do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar a primeira imagem referente ao cronograma do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar a segunda imagem referente ao cronograma do projeto ConnectEvent.

8. REFERÊNCIAS

1. AMAZON ADVERTISING. TAM, SAM e SOM: o que são e por que são importantes para a sua marca. 2023. Disponível em: <https://advertising.amazon.com/pt-br/library/guides/tam-sam-som>. Acesso em: 22 set. 2024.
2. ROCK CONTENT. TAM, SAM e SOM: o que são, qual a importância e como calcular?. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/tam-sam-som/>. Acesso em: 22 set. 2024.
3. SEBRAE. Qual a importância da proposta de valor?. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/qual-a-importancia-da-proposta-de-valor,417313e4de9a4810VgnVCM100000d701210aRCRD>. Acesso em: 22 set. 2024.
4. ROCK CONTENT. Proposta de valor: o que é, importância e como criar a sua. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/proposta-de-valor/>. Acesso em: 22 set. 2024.
5. SEBRAE. Como construir um modelo de negócio para sua empresa. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/como-construir-um-modelo-de-negocio-para-sua-empresa,6054fd560530d410VgnVCM1000003b74010aRCRD>. Acesso em: 22 set. 2024.
6. ROCK CONTENT. Modelo de negócio: o que é, qual a importância e como criar um para sua empresa. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/modelo-de-negocio/>. Acesso em: 22 set. 2024.
7. SERASA EXPERIAN. Persona: o que é, como criar e qual a importância para sua estratégia de marketing?. 2023. Disponível em: <https://www.serasaexperian.com.br/conteudos/marketing/persona/>. Acesso em: 22 set. 2024.
8. SEBRAE PLAY. O que é uma persona e qual a sua importância para o negócio?. Disponível em: <https://sebraeplay.com.br/content/o-que-e-uma-persona-e-qual-a-sua-importancia-para-o-negocio>. Acesso em: 22 set. 2024.
9. ROCK CONTENT. Personas: o que são, importância e como criar para sua empresa. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/personas/>. Acesso em: 22 set. 2024.

10. SERASA EXPERIAN. Público-alvo: o que é, importância e como definir o seu para vender mais. 2023. Disponível em: <https://www.serasaexperian.com.br/conteudos/marketing/publico-alvo/>. Acesso em: 22 set. 2024.
11. SEBRAE. Como definir o público-alvo da sua empresa. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/pr/artigos/como-definir-o-publico-alvo-da-sua-empresa,399f288acc58d510VgnVCM1000004c00210aRCRD>. Acesso em: 22 set. 2024.
12. ROCK CONTENT. Público-alvo: o que é, como definir o da sua empresa e exemplos. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/publico-alvo/>. Acesso em: 22 set. 2024.
13. POUBEL, Victor Marques. A IMPORTÂNCIA DO SETOR DE EVENTOS PARA ECONOMIA DO MUNICÍPIO DE BARRA DE SÃO FRANCISCO. 2024. Tcc (Bacharel) - Superior, [S. l.], 2023.
14. GARCIA, Gabriella e ZANGELMI, Pedro. A importância do marketing para eventos no mercado imobiliário: Imob 360°. 2023. (Curso Superior de Tecnologia em Eventos) - Faculdade de Tecnologia Deputado Ary Fossen, Jundiaí, 2023.
15. Furlan, J. D. Modelagem de Objetos através da UML. São Paulo, Makron Books, 1998.
16. Kruchten, P. The Rational Unified Process – An introduction. Addison-Wesley, 1998.
17. Tilkov, S., & Vinoski, S.. Node.js: Using JavaScript to Build High-Performance Network Applications. IEEE Internet Computing, 14(6), 80-83. 2010.
18. TWITTER, Inc. Bootstrap Documentation. Disponível em: <https://getbootstrap.com/docs>. Acesso em: 28 set. 2024.
19. Kumar, A., & Singh, R. (2015). A Review on MySQL Database Management System. International Journal of Computer Applications, 113(1), 1-4. 2015.
20. Hickson, I.. Fetch Standard. W3C. 2014.
21. GOOGLE LLC. Angular: A platform for building mobile and desktop web applications. Disponível em: <https://angular.io/>. Acesso em: 19 out. 2024.
22. Nascimento, D. M.; Estima, C. S.; Goulart, C. R. O desafio da divulgação de eventos/PROPEL. In: 20ª Mostra de Ensino, Pesquisa e Extensão do IFRS – Campus Porto Alegre, 30 e 31 de Outubro

de 2019. Porto Alegre: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, 2019.

23. BARZOLA , L.; JARA , J.; AVILES , P. Importancia del Marketing Digital en el Comercio Electrónico. E-IDEA Journal of Business Sciences, v. 1, n. 3, p. 24-33, 1 oct. 2019.
24. MICROSOFT CORPORATION. TypeScript: JavaScript with syntax for types. Disponível em: <https://www.typescriptlang.org/>. Acesso em: 25 out. 2024.
25. TREINA WEB. Como funciona a prototipação no desenvolvimento de software. Disponível em: <https://www.treinaweb.com.br/blog/como-funciona-a-prototipacao-no-desenvolvimento-de-software>. Acesso em: 25 out. 2024.

9. ANEXOS

Nesta sessão estão presentes os documentos que fazem parte da construção do projeto, cada item tem sua função e importância dentro da produção do projeto.

9.1 Diagramas do Projeto

Os diagramas de UML (Unified Modeling Language) são ferramentas visuais que auxiliam na modelagem e compreensão de sistemas complexos, especialmente na área de desenvolvimento de software. Eles servem para representar, de forma estruturada, diferentes aspectos de um sistema, como suas funcionalidades, comportamentos, estruturas, interações e fluxos de trabalho. Para este trabalho, foram utilizados os softwares Astah UML e LucidChart para a confecção dos diagramas apresentados posteriormente.

9.1.1 Diagrama de Caso de Uso

Este diagrama é responsável por representar as interações entre os atores (usuários e empresários) e o sistema, descrevendo as funcionalidades que o sistema oferece. Ele é útil para capturar os requisitos funcionais de um sistema e mostrar o que cada ator pode realizar, ajudando a definir o escopo do projeto. Segue abaixo o diagrama a seguir:

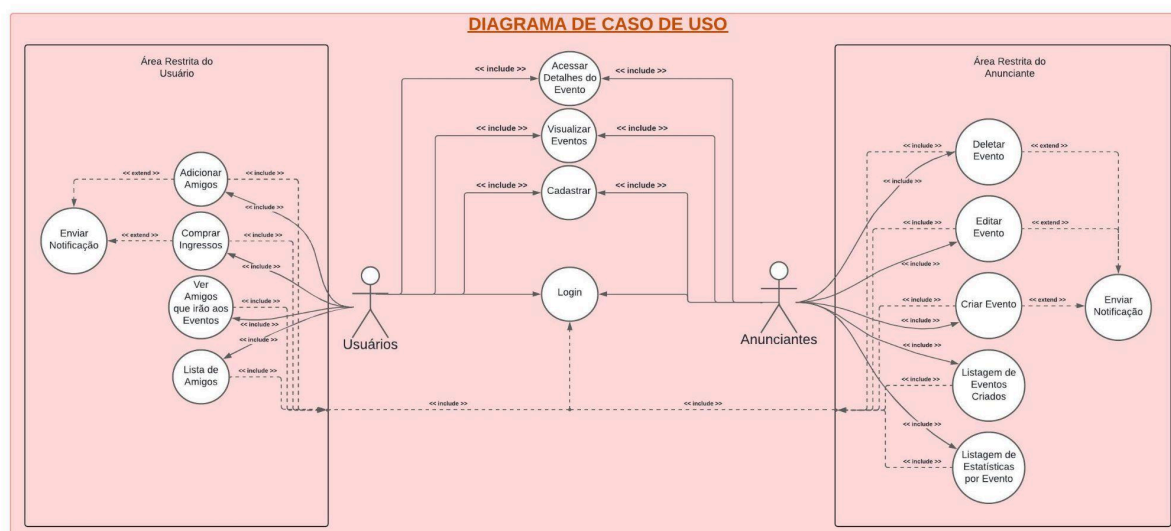


Figura 4: Diagrama UML de Caso de Uso.

[Clique aqui](#) para acessar a imagem referente ao Diagrama de Caso de Uso do projeto ConnectEvent.

9.1.2 Diagrama de Atividades

Este diagrama é responsável por ilustrar o fluxo de atividades dentro de um processo ou sistema. Ele é útil para modelar fluxos de trabalho e processos lógicos, demonstrando ações e transições entre estados. Segue abaixo o diagrama a seguir:

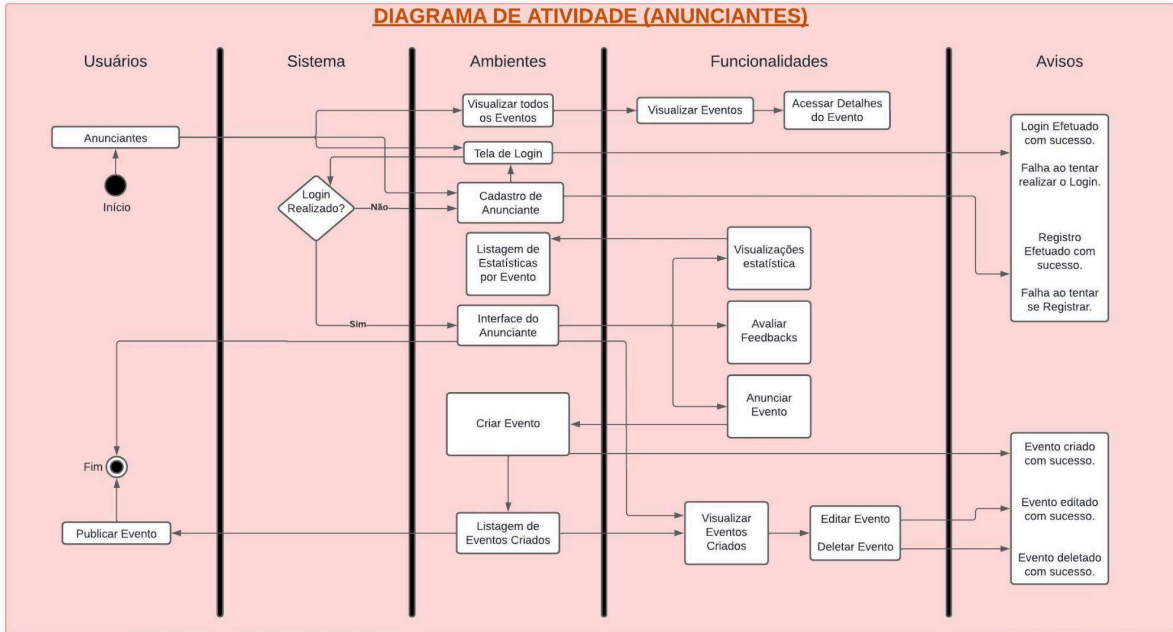


Figura 5: Diagrama UML de Atividade referente aos Anunciantes.

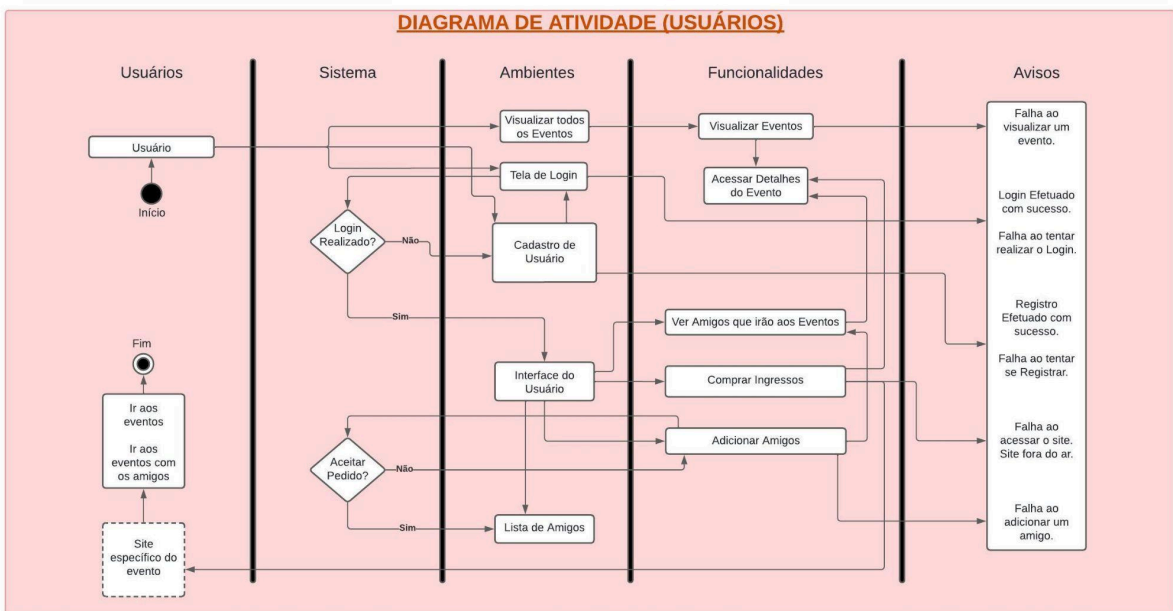


Figura 6: Diagrama UML de Atividade referente aos Usuários.

[Clique aqui](#) para acessar a imagem referente ao Diagrama de Atividade dos Anunciantes do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar a imagem referente ao Diagrama de Atividade dos Usuários do projeto ConnectEvent.

9.1.3 Diagrama de Classes

Este diagrama é responsável por estruturar um sistema, mostrando suas classes, atributos, métodos e relacionamentos. É essencial para modelar a arquitetura estática e a organização dos dados, além de representar a lógica de objetos no sistema. Segue abaixo o diagrama a seguir:

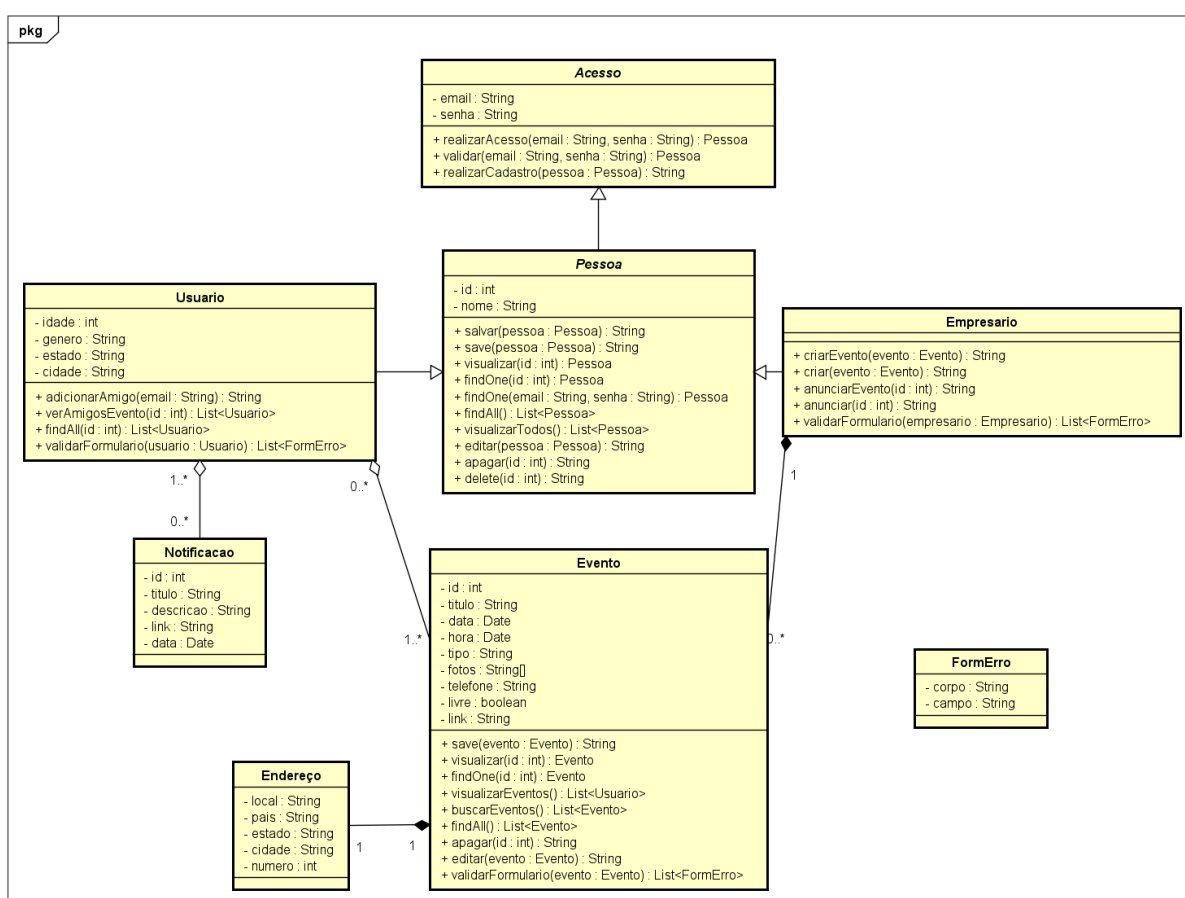


Figura 7: Diagrama UML de Classe.

[Clique aqui](#) para acessar a imagem referente ao Diagrama de Classe do projeto ConnectEvent.

9.1.4 Diagrama de Sequência

Este diagrama é responsável por modelar a interação entre objetos no tempo, destacando a ordem em que as mensagens são trocadas. Ele é útil para detalhar a lógica de execução de operações e verificar a ordem de chamadas entre os componentes do sistema. Segue abaixo o diagrama a seguir:

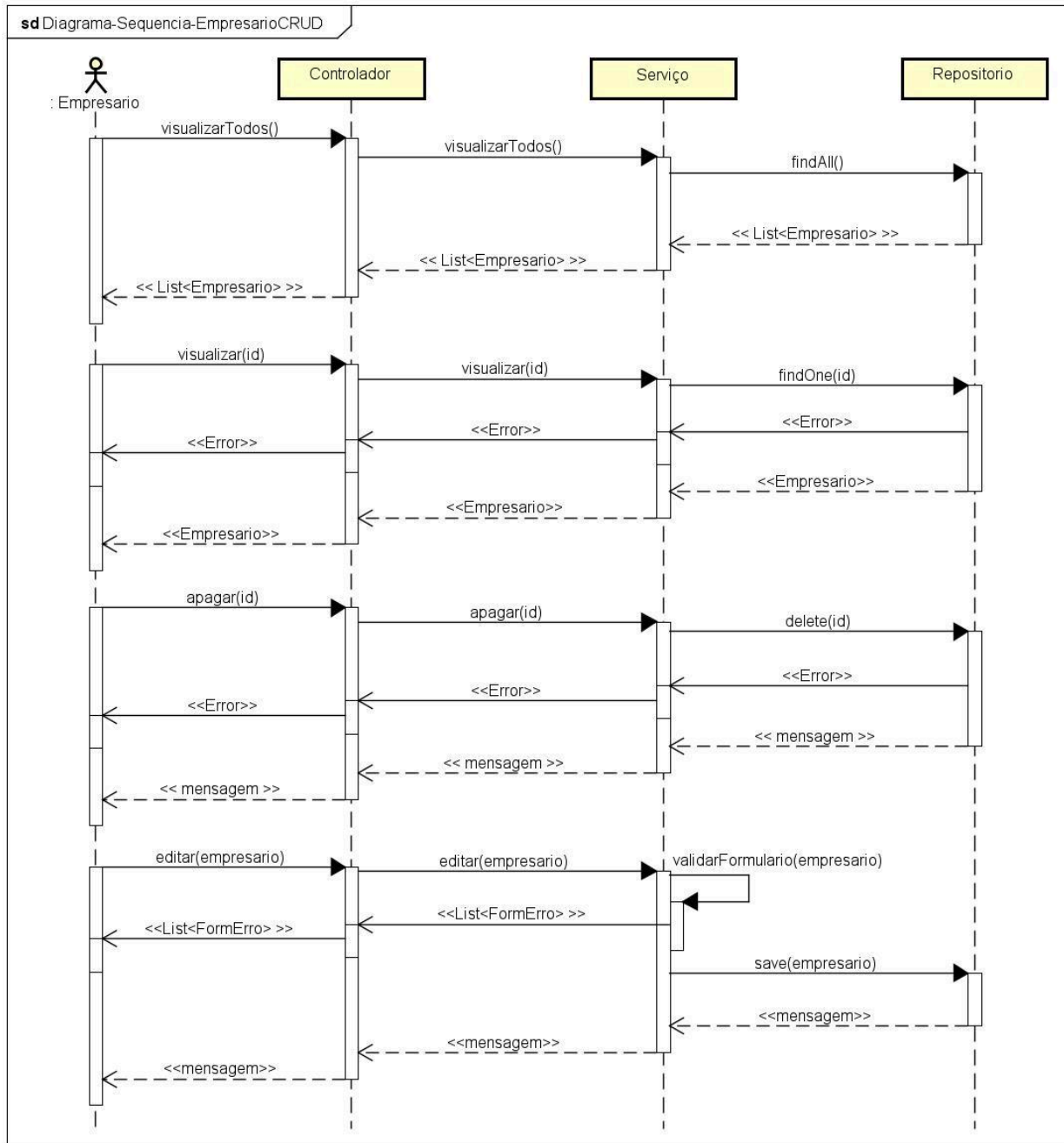


Figura 8: Diagrama UML de Sequência - Métodos CRUD do Empresário (Anunciantes).

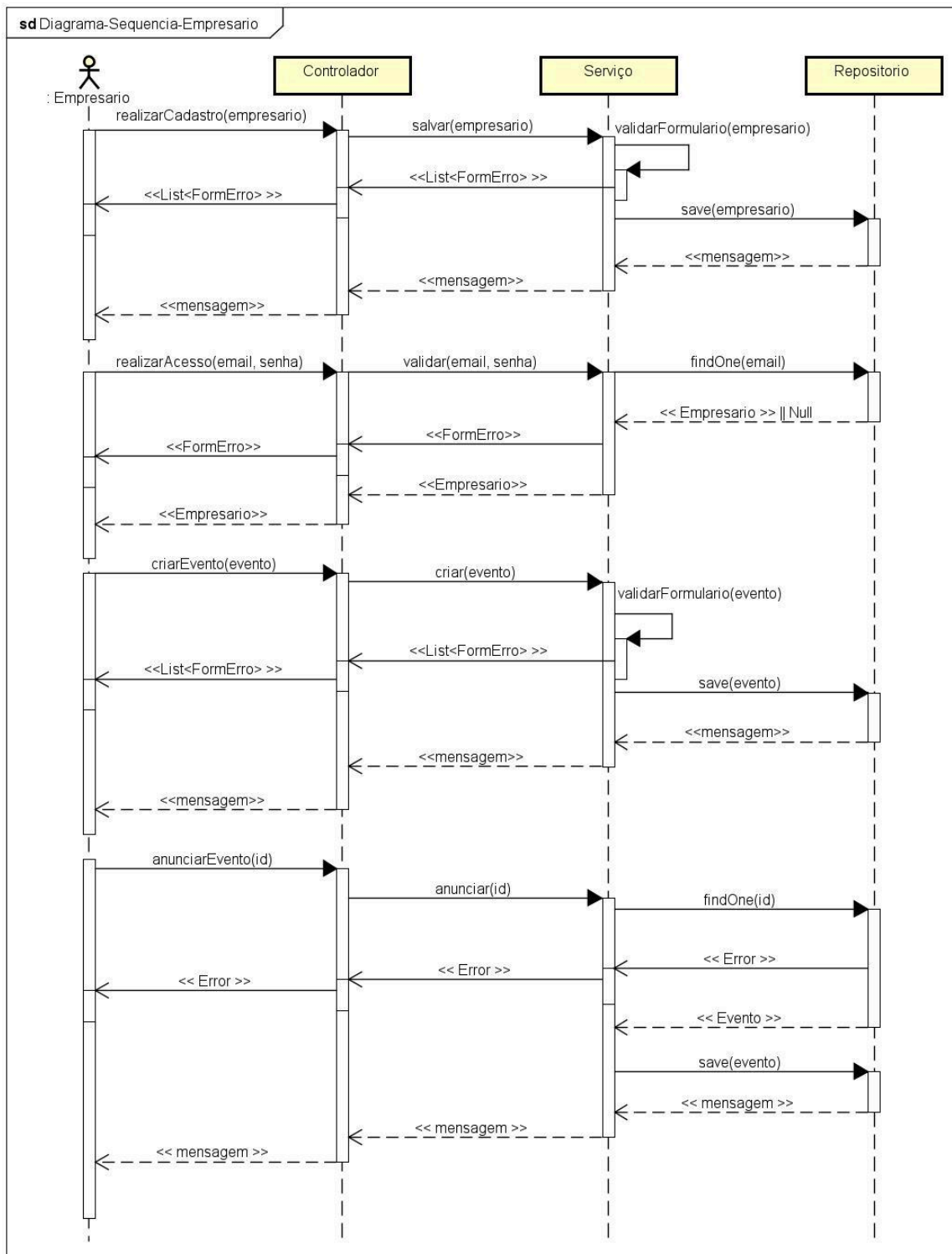


Figura 9: Diagrama UML de Sequência - Outros Métodos do Empresário (Anunciantes) 1.

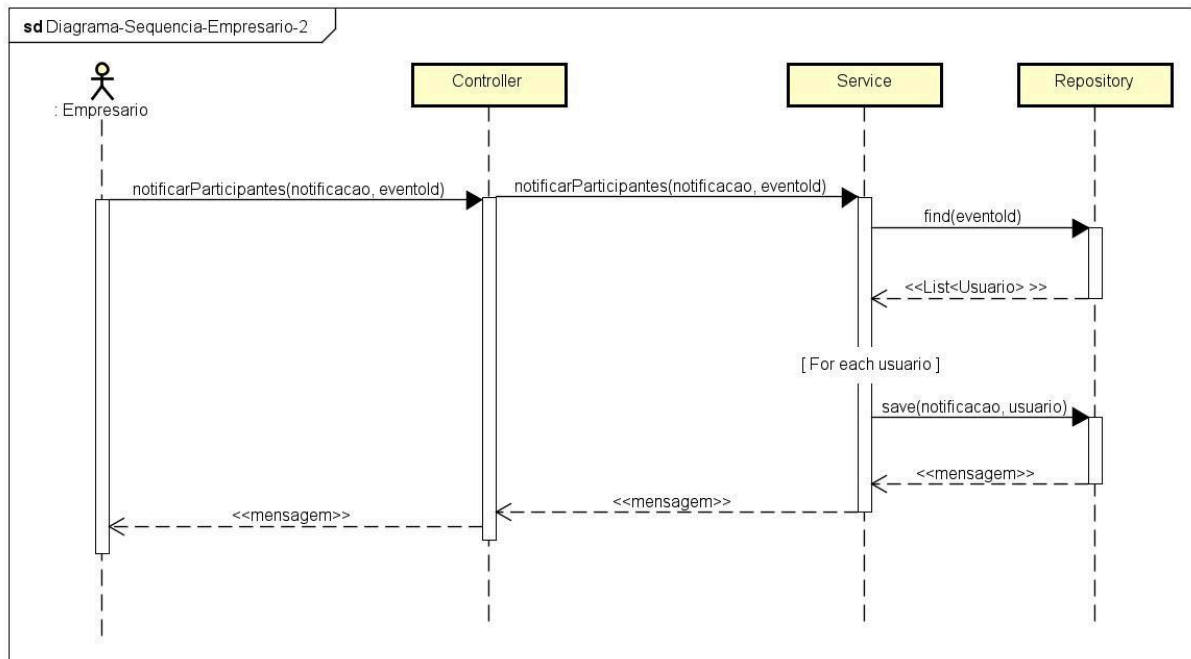


Figura 10: Diagrama UML de Sequência - Outros Métodos do Empresário (Anunciantes) 2.

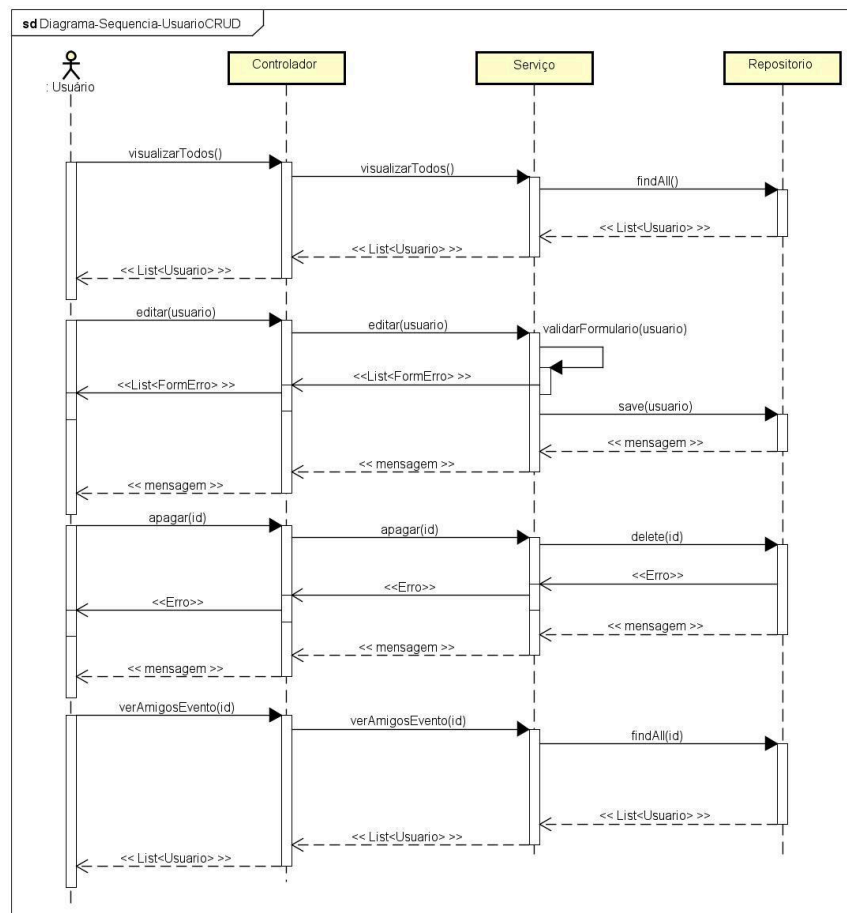


Figura 11: Diagrama UML de Sequência - Métodos CRUD dos Usuários.

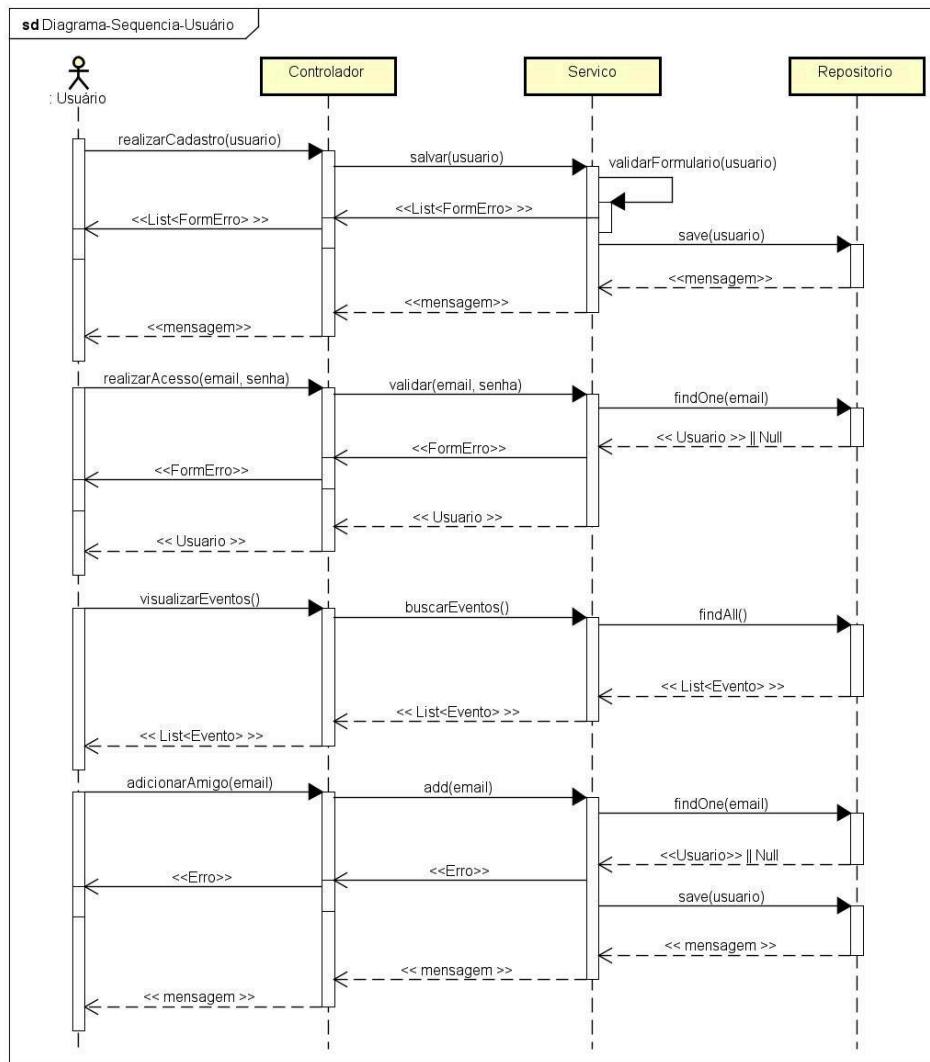


Figura 12: Diagrama UML de Sequência - Outros Métodos dos Usuários.

[Clique aqui](#) para acessar a imagem referente ao Diagrama de Sequência CRUD dos Anunciantes do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar a imagem referente ao Diagrama de Sequência 1 - Outros métodos dos Anunciantes do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar a imagem referente ao Diagrama de Sequência 2 - Outros métodos dos Anunciantes do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar a imagem referente ao Diagrama de Sequência CRUD dos Usuários do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar a imagem referente ao Diagrama de Sequência - Outros métodos dos Usuários do projeto ConnectEvent.

9.2 Fluxo de Layout

Um fluxo de layout serve para definir e organizar visualmente o arranjo de componentes e a sequência de interação em uma interface, como uma página web ou aplicativo. Ele descreve como os elementos – como botões, menus, textos e imagens – serão posicionados, orientando o usuário pelo conteúdo de maneira lógica e eficiente. Segue abaixo o Fluxo de Layout referente ao projeto ConnectEvent.

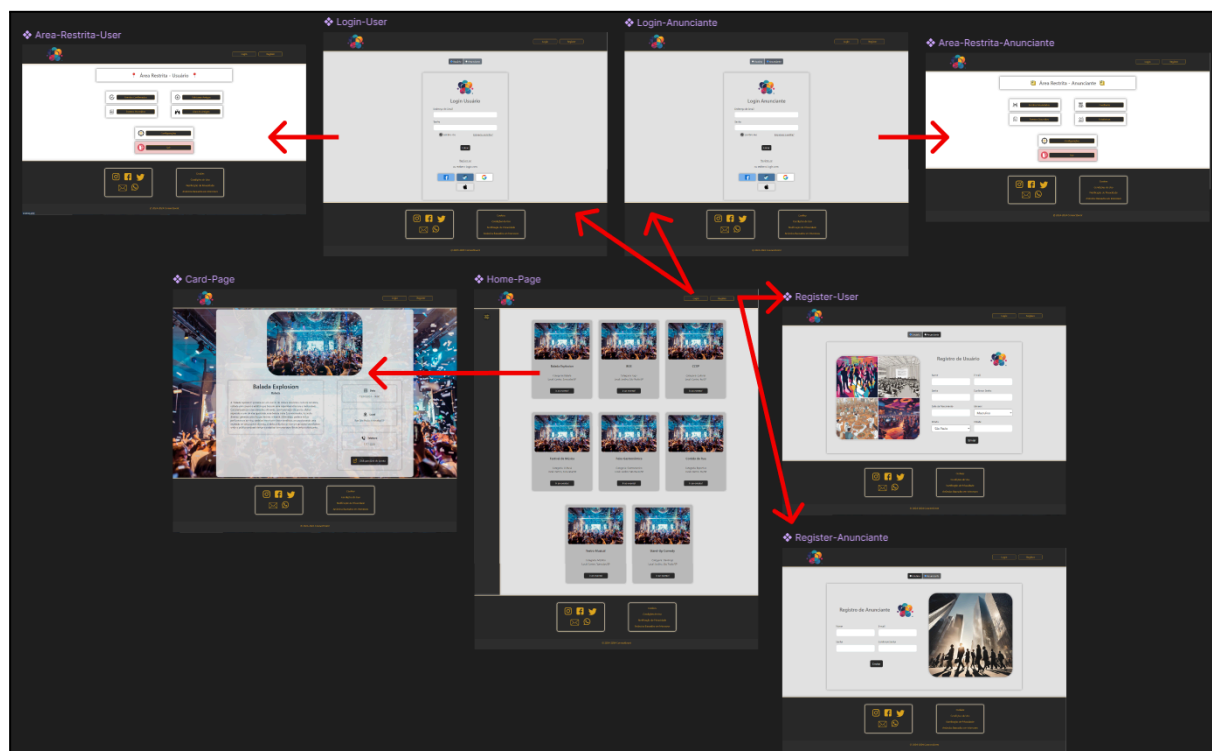


Figura 13: Fluxo de Layout referente ao projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar o Figma referente ao Fluxo de Layout do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar uma imagem referente ao Fluxo de Layout do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar todos os documentos de prototipação referente ao projeto ConnectEvent.

9.3 Teste de Software

Os testes de software desempenham um papel crucial no desenvolvimento do **ConnectEvent**, pois garantem a qualidade, a confiabilidade e a funcionalidade do sistema antes de sua implementação final.

Os dados apresentados a seguir foram coletados através das personas citadas durante este projeto e também de pessoas voluntárias.

9.3.1 Plano de Veste

Os testes de sistema e aceitação são etapas fundamentais no processo de validação do software. O **teste de sistema** refere-se à avaliação do sistema completo para garantir que todos os componentes funcionem corretamente em conjunto e que todas as funcionalidades estejam operacionais. No link a seguir temos o acesso a planilha de plano de testes de sistema e aceitação do projeto.

[Clique aqui](#) para acessar uma imagem referente ao Cenário de Testes e Aceitações - 1 do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar uma imagem referente ao Cenário de Testes e Aceitações - 2 do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar uma imagem referente ao Cenário de Testes e Aceitações - 3 do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar uma imagem referente ao Cenário de Testes e Aceitações - 4 do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar uma imagem referente ao Cenário de Testes e Aceitações - 5 do projeto ConnectEvent.

9.3.2 Plano de Validação

Um plano de validação de projeto é um documento estratégico que descreve como um projeto será avaliado para garantir que atenda aos requisitos e expectativas dos stakeholders. No link a seguir temos o acesso a planilha de plano de validação do sistema conforme a iteração do usuário.

[Clique aqui](#) para acessar uma imagem referente ao Cenário de Teste de Validação - 1 do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar uma imagem referente ao Cenário de Teste de Validação - 2 do projeto ConnectEvent.

9.3.3 Formulário de Validação

O formulário de validação serve como uma ferramenta que documenta e formaliza os critérios de aceitação do projeto, permitindo que os stakeholders revisem e aprovem as funcionalidades implementadas.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **anunciante** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (1) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (2) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (3) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (4) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (5) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (6) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (7) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (8) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (9) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (10) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (11) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (12) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (13) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (14) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (15) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (16) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

[Clique aqui](#) para acessar as perguntas e respostas (17) referente aos formulários de perguntas direcionados à persona **usuários comuns** do projeto ConnectEvent.

9.4 Documentos Extras

A seguir estão os documentos e apresentações utilizados para desenvolvimento do projeto.

9.4.1 Repositório Remoto

Este são os repositórios remotos onde são mantidos os códigos fonte do projeto:

- [Links Gerais](#)
- [LandingPage](#)
- [Frontend](#)
- [Backend](#)
- [Documentos e Banco de Dados](#)

9.4.2 Vídeos de Apresentação

Acesso aos vídeos desenvolvidos para apresentação do projeto:

- [UX/UI - Coletas Projeto ConnectEvent](#)

QRCODE DE ACESSO DESTA DOCUMENTAÇÃO

