

**CONNECTEVENT: PLATAFORMA DIGITAL E EFICIENTE PARA CENTRALIZAR E CONECTAR EVENTOS COM O
PÚBLICO-ALVO**

Sorocaba/SP

2024

CENTRO UNIVERSITÁRIO FACENS

CURSO SUPERIOR TECNÓLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CONNECTEVENT: PLATAFORMA DIGITAL E EFICIENTE PARA CENTRALIZAR E CONECTAR EVENTOS COM O PÚBLICO-ALVO

Primeira parte da documentação do projeto apresentado ao **Centro Universitário Facens**, como exigência parcial para a composição de nota na Atividade **AC1** da disciplina de **Startup Project: One**, do Professor Orientador **Eliney Sabino**.

Sorocaba/SP

2024

RESUMO

O projeto ConnectEvent visa desenvolver uma plataforma digital inovadora para conectar consumidores a eventos organizados por empresários e promotores. Pequenos e médios empresários, assim como empresas especializadas em eventos, enfrentam dificuldades em divulgar suas atividades de forma eficaz e alcançar o público-alvo desejado. Além disso, o público interessado, que varia desde adolescentes a famílias, muitas vezes não encontra facilmente eventos que se encaixem em suas preferências ou agendas, devido à descentralização das informações. A ConnectEvent surge como uma solução para centralizar a divulgação de eventos em uma única plataforma, facilitando a conexão entre organizadores e consumidores. A plataforma visa promover uma experiência personalizada e acessível, incentivando a participação em eventos culturais, sociais e comerciais, ao mesmo tempo que melhora a visibilidade dos eventos para o público-alvo. A utilização de ferramentas de marketing digital são essenciais para promover o sucesso de eventos, permitindo uma segmentação mais precisa do público e aumentando as chances de conversão de clientes. Além disso, a importância de novas abordagens na divulgação de eventos, evidencia como uma estratégia bem planejada pode aumentar significativamente a adesão do público.

Palavras-chave: ConnectEvent; Evento; Divulgação; Anúncio; Conectar.

SUMÁRIO

1. INFORMAÇÕES DO PROJETO.....	5
2. INTRODUÇÃO.....	5
3. OBJETIVOS.....	6
3.1 Objetivo Geral.....	6
3.2 Objetivos Específicos.....	6
4. JUSTIFICATIVA.....	7
5. REFERENCIAL TEÓRICO.....	7
6. CRONOGRAMA.....	9
6.1 Gerenciamento do Trello.....	9
7. METODOLOGIA.....	13
7.1 Linguagens de Programação e Ferramentas Utilizadas.....	14
8. DESCRIÇÃO DAS FUNÇÕES NO PROJETO.....	15
9. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	19
9.1 Protótipos e Wireframes para Validação de UX/UI.....	19
9.2 Teste de Usabilidade.....	20
9.3 Dashboards e Relatórios para Análise de Dados no BI.....	20
10. RESULTADOS ESPERADOS.....	21
11. PÚBLICO-ALVO.....	21
11.1 Personas.....	21
11.1.1 Laura, 29 anos, Coordenadora Educacional.....	22
11.1.2 Anna, 21 anos, Estudante Universitária.....	22
11.1.3 Lilian, 55 anos, Advogada e mãe de dois filhos.....	22
11.1.4 Karina, Gestora de Evento Acadêmicos.....	22
12. JORNADA DO USUÁRIO.....	23
13. CANVAS DE PROPOSTA DE VALOR.....	31
14. LEAN CANVAS.....	33
15. ESTUDO DE MERCADO (TAM, SAM, SOM).....	34
16. CONCLUSÃO.....	34
17. ESTUDOS FUTUROS.....	34
18. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35

1. INFORMAÇÕES DO PROJETO

1. **Título do Projeto:** ConnectEvent
2. **Orientador:** Eliney Sabino
3. **Líder do Grupo:** Victor Alexandre Müller
4. **Curso:** Análise e Desenvolvimento de Sistemas
5. **Semestre:** 4^º Semestre

2. 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.

3. OBJETIVOS

Atualmente, tanto os organizadores quanto os consumidores enfrentam grandes desafios quanto às informações dos eventos. Por um lado, os organizadores não sabem como e onde divulgar o que estão criando de forma assertiva ao público correto. Por outro lado, os clientes enfrentam a descentralização das informações, não sabendo os tipos e quais os eventos que acontecerão na sua cidade.

3.1 Objetivo Geral

Mediante aos problemas supracitados, a plataforma propõe 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.

3.2 Objetivos Específicos

1. Facilitar o acesso à informação para os usuários encontrarem os eventos que querem na cidade que desejarem.
2. Facilitar o acesso à divulgação para empresários e organizadores de evento, com a finalidade de melhorar os seus ganhos e alcançar cada vez mais público.
3. Implementar filtros para facilitar a localização do evento desejado pelo usuário de busca.
4. Implementar sistemas de notificações personalizados que informem os nossos clientes sobre as suas necessidades e interesses.
5. Implementar o uso de geolocalização para que os usuários encontrem eventos próximos de maneira eficiente.
6. Implementar Login específicos, um tipo para usuários de busca e outro para anunciadores de eventos.
7. Implementar sistema de adicionar amigos com a finalidade de contribuir na afinidade coletiva.

4. JUSTIFICATIVA

Do ponto de vista acadêmico e prático, o projeto possui relevância ao propor uma solução para um problema real enfrentado tanto por organizadores e consumidores de eventos, quanto para a sociedade em geral. A ausência de plataformas unificadas prejudica a facilidade, a descoberta de eventos e a comunicação entre ambas as partes. O projeto trará benefícios significativos de maior visibilidade para eventos culturais e uma experiência de usuário personalizada e acessível, promovendo o crescimento e a participação de uma sociedade mais ativa em eventos locais.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

O marketing é um fator essencial para o sucesso dos eventos, independentemente do seu setor, como pode ser destacado no estudo *“Importancia del Marketing Digital en el Comercio Electrónico”* escrito pelos autores Jimy Jara, Luis Barzola e Pedro Aviles em 2019.

Na era digital, o marketing desempenha um papel fundamental para o sucesso de qualquer projeto, especialmente no que diz respeito à divulgação e visibilidade no ambiente online. No contexto dos eventos culturais e comerciais, a centralização da informação e a utilização de ferramentas eficazes de marketing são fatores-chave para promover um maior engajamento entre organizadores e consumidores. O projeto ConnectEvent se apresenta como uma plataforma que explora esses elementos, oferecendo uma solução que centraliza eventos e facilita a conexão entre empresários e seu público-alvo, conforme discutido nas propostas do projeto.

Conforme o artigo escrito por Jara et al. (2019), a evolução das tecnologias de marketing digital tem revolucionado a maneira como as empresas se conectam com seus clientes. No caso do ConnectEvent, o uso dessas tecnologias é crucial para garantir o sucesso na divulgação de eventos. A plataforma não apenas centraliza informações de eventos, mas também utiliza estratégias de marketing digital para garantir que os eventos sejam promovidos de maneira eficaz.

O marketing digital permite alcançar um público muito mais amplo e segmentado, utilizando ferramentas como anúncios pagos, e-mail marketing e geolocalização. A proposta de incluir notificações personalizadas e filtros baseados em preferências do usuário está alinhada com as tendências modernas de marketing digital, que buscam entregar conteúdo relevante e personalizado para cada indivíduo. De acordo com

os pesquisadores, a segmentação é um dos pilares para maximizar a conversão de clientes e garantir que as mensagens cheguem ao público certo.

Na sociedade contemporânea, a realização de eventos culturais e comerciais desempenha um papel crucial no desenvolvimento social, cultural e econômico. Eventos como workshops, conferências, festivais e encontros sociais não apenas promovem a integração entre diferentes públicos, mas também movimentam a economia local, ampliam redes de contato (networking) e enriquecem o repertório cultural dos participantes. No entanto, como apontado no artigo “O desafio da Divulgação de Eventos/PROPEL”, escrito pela Daniela Nascimento, Cláudia Estima e Cristina Goulart em 2019, um dos grandes desafios enfrentados por organizadores de eventos é a divulgação eficiente para alcançar uma audiência ampla e engajada.

Esse desafio se agrava na medida em que a sociedade atual se torna cada vez mais sobrecarregada de informações, dificultando a conexão entre quem organiza e quem consome eventos. A descentralização das plataformas e a falta de estratégias unificadas para a divulgação resultam em um público desinformado e, consequentemente, em eventos com baixa adesão. Diante desse cenário, o ConnectEvent surge como uma solução digital que centraliza a divulgação de eventos culturais e comerciais, visando conectar organizadores e consumidores de forma eficiente e intuitiva.

A literatura também sugere que a utilização de novas estratégias de divulgação e centralização de eventos pode ter um impacto significativo na participação do público. Nascimento et al. (2019) relatam que as dificuldades de divulgação enfrentadas pelo PROPEL, programa de extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), resultaram na necessidade de adotar novos meios para ampliar o alcance das atividades culturais. A implementação de estratégias mais focadas resultou em um aumento significativo na participação da comunidade externa, demonstrando o valor de uma abordagem mais planejada e organizada na promoção de eventos.

6. CRONOGRAMA

O Cronograma é uma ferramenta utilizada para a organização e visualização do tempo para a confecção e realização das atividades e etapas dentro de um projeto. Ele é responsável por distribuir as tarefas e suas respectivas datas iniciais e finais, ajudando as equipes no monitoramento e andamento do trabalho, garantindo que o projeto seja concluído dentro do prazo estabelecido ao cliente final.

Para melhor organização e compreensão da leitura, a descrição do cronograma será citada de forma cronológica.

Sendo assim, o projeto da ConnectEvent teve início no mês de Agosto tendo o Victor Müller como o principal responsável pela confecção da documentação inicial e a identificação das Personas que foram utilizadas para a realização dos testes nos aplicativos. Este processo se estendeu até o meio do mês de Setembro. Além disso, do início de Agosto até o final de Novembro, o *Product Owner* (PO), Pedro Henrique, ficou como responsável principal pela alimentação do Trello. Entre os meses de Setembro a Novembro foi desenvolvida a confecção do projeto, em responsabilidade principal de Victor Müller, desde os planejamentos visuais e estruturais até a codificação do software. De Setembro até o meio do mês de Outubro, Lucas Moya ficou responsável pelas Trilhas. A partir da segunda metade do mês de Setembro, até ao final de Novembro, iniciou-se a elaboração e o desenvolvimento do artigo principal junto à documentação inicial em responsabilidade principal de Pedro Henrique. No início de Outubro, até ao final de Novembro, Lucas Moya ficou como responsável principal pela elaboração dos Banners. Por fim, também no início de Outubro, até o final de Novembro, o Pedro Henrique ficou responsável principal pelo *Minimum Viable Product* (Projeto MVP), ou seja, a primeira versão viável do produto ao cliente final.

6.1 Gerenciamento do Trello

O Trello é uma ferramenta online utilizada para a gestão do desenvolvimento de um projeto. Com ela várias pessoas de uma mesma equipe conseguem trabalhar em conjunto de forma organizada a fim de separar todos os passo-a-passos das tarefas demonstrando se elas já foram iniciadas, se estão pendentes, se já foram finalizadas, dentre outros processos que a equipe pode considerar importante. Abaixo serão demonstradas as etapas atuais do processo de separação e alimentação das tarefas dentro da plataforma de gestão Trello.

As atividades de desenvolvimento do projeto ConnectEvent estão sendo organizadas e gerenciadas por meio da ferramenta Trello, a qual permite visualizar as etapas de trabalho através de um sistema de colunas e cartões. As estruturas de gerenciamento estão divididas em sete listas principais: Informações do Projeto,

Backlog, Backlog - Frontend, Backlog - Backend, Em andamento, Revisão e Concluído. Cada uma dessas listas possui um conjunto de tarefas que são organizadas e movidas conforme os seus progressos.

Na seção “Informações do Projeto”, encontram-se os cartões que contêm dados essenciais para da equipe, tais como:

- Repositórios e Links Remotos;
- Equipe;
- Pesquisas e Fundamentação da Argumentação.

Na listagem do “Backlog”, estão agrupadas as tarefas que ainda precisam ser desenvolvidas por toda a equipe, são elas:

- Plano de validação;
- Mapa de Jornada do Usuário;
- Mapa de empatia.

Na listagem do “Backlog - Frontend”, estão agrupadas as tarefas que ainda precisam ser desenvolvidas pela equipe do frontend, são elas:

- Protótipo - Lista de Amigos;
- Protótipo - Tela de estatísticas do evento;
- Protótipo - Tela de eventos;
- Implementação - Interface do usuário;
- Implementação - Interface do empresário;
- Implementação - Tela de criação de eventos;
- Implementação - Tela de eventos;
- Implementação - Landing Page;
- Implementação - Tela de cadastro (Usuário/Empresário);
- Implementação - Lista de amigos;
- Implementação - Tela de Acesso (Usuário/Empresário);
- Implementação - Tela de estatísticas do evento.

Na listagem do “Backlog - Backend”, estão agrupadas as tarefas que ainda precisam ser desenvolvidas pela equipe do backend, são elas:

- Tratamento de exceções - Cadastro (Usuário/Empresário);
- Tratamento de exceções - Criação/Edição de eventos;
- Implementação - Anunciar evento;
- Implementação - Realizar acesso (Usuário/Empresário);
- Implementação - Autenticação;
- Implementação - Tokenização;
- Refatoração - Autenticação e Tokenização (mais segura);
- Implementação - Adicionar amigos;
- Implementação - Interação do usuário.

Na lista “Em andamento”, estão as tarefas que já foram iniciadas e estão sendo desenvolvidas nesse momento, tais como:

- Protótipo - Tela do Evento;
- Protótipo - Interface do empresário;
- Artigo completo (70%);
- Documentação completa (70%);
- Validação da criação da interface;
- Banner Parcial;
- Trilha de aprendizado.

Na lista “Em Espera”, estão as tarefas que dependem de outros fatores ou conclusões para serem finalizados, tais como:

- Protótipo - Criar Menu;
- Protótipo - Interface do usuário;
- Protótipo - Tela de Eventos;
- Protótipo - Criar NavBar;
- Protótipo - Criar Filtro;
- Protótipo - Criar Footer;
- Protótipo - Tela de Acesso (Usuário/Empresário).

Por fim, na listagem das tarefas categorizadas como “Concluído”, encontram-se as atividades já finalizadas pela equipe, são elas:

- Protótipo - Landing Page;
- Implementação - Filtro de pesquisa por tipo;
- Implementação - Filtro de pesquisa por texto;
- Implementação - Filtro de pesquisa por localização;
- CRUD - Evento;
- Mapeamento dos requisitos funcionais e não funcionais;
- Diagrama entidade e relacionamento;
- CRUD - Usuário;
- CRUD - Empresário;
- Diagrama de sequência;
- Diagrama de atividades;
- Diagrama de caso de uso;
- Diagrama de classe;
- Conectar banco de dados;
- Criação do banco de dados;
- Documentação - AC1;
- Lean Canvas;
- Slides;
- Estudo de Mercado (TAM, SAM, SOM);
- Persona;
- Cronograma;
- Documentação inicial;
- Canvas de Proposta de Valor;
- Distribuição de papéis;
- Protótipo - Tela de cadastro (Usuário/Empresário).

Dessa forma, pode-se dizer que o uso do Trello como ferramenta de gerenciamento das tarefas permite que a equipe do projeto visualize e acompanhe o progresso de cada etapa, assegurando que o desenvolvimento

siga o cronograma previsto e que todas as partes envolvidas estejam informadas sobre o status atual das atividades.

Link de acesso ao Trello: <https://trello.com/b/IZ7IX8I5/connectevent>

7. METODOLOGIA

Este trabalho busca descrever o desenvolvimento do projeto ConnectEvent. Para este projeto, foram utilizados questionários de perguntas pré estabelecidas sobre a “Avaliação da Ideia do Projeto”, “Avaliação da Interface” e “Avaliação Geral”, a fim de descobrir e desenvolver melhorias dentro das preferências dos usuários em cima do projeto proposto.

De acordo com os artigos descritos ao longo do projeto, Nascimento et al. e Jara et al. 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 será realizada em questionários de múltipla escolha aplicados de forma direta para as personas citadas no projeto. Os dados obtidos para análise serão devidamente registrados e avaliados com a intenção de garantir e propor melhorias dentro do ConnectEvent.

A coleta das informações será realizada 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”, serão 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 apresentarão 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 pessoas possam se expressar com mais assertividade a respeito das suas experiências.

Além disso, estão sendo realizados sprints semanais para revisar e ajustar o andamento do projeto, através do Trello, para o acompanhamento das tarefas. O desenvolvimento da plataforma será dividida em fases, começando com a prototipação, seguida da implementação de funcionalidades e períodos de testes.

7.1 Linguagens de Programação e Ferramentas Utilizadas

Para a confecção do projeto ConnectEvent, foram adotadas algumas ferramentas tecnológicas com o intuito de desenvolver uma plataforma eficiente e responsiva para a busca e visualização dos eventos ao cliente final. A seguir, serão apresentadas as principais ferramentas e suas respectivas funções:

- **MySQL:** A plataforma será utilizada para a criação e manutenção da infraestrutura do banco de dados relacional, garantindo o armazenamento seguro e eficiente das informações;
- **Google Cloud Platform:** Permitirá a integração com as APIs do Google Maps, que serão utilizadas para fornecer a localização dos eventos de maneira precisa e dinâmica, facilitando a busca geográfica por parte dos usuários;
- **HTML:** O HTML (HyperText Markup Language) é uma Linguagem de Marcação utilizada para criar o esqueleto, ou corpo, da página. Ela é responsável por definir a estrutura básica da página web, permitindo que os navegadores interpretem e exibam o conteúdo de maneira correta;
- **Bootstrap:** O Bootstrap é uma framework front-end que facilita o desenvolvimento de interfaces de usuário (UI) responsivas e móveis. Ele fornece um conjunto de ferramentas que facilita a criação de páginas e aplicativos da web de maneira rápida e consistente, utilizando HTML, CSS e JavaScript. Ele será empregado no desenvolvimento da interface da plataforma, visando proporcionar uma experiência de usuário intuitiva e responsiva no front-end. Essa tecnologia permitirá a criação de uma plataforma que possibilitará aos clientes a visualização dos eventos de forma clara e otimizada para diferentes dispositivos;
- **SCSS:** O SCSS é uma Linguagem de Estilização, assim como o CSS (Cascading Style Sheets). Ela é usada para estilizar páginas web, adicionando funcionalidades mais avançadas ao CSS tradicional, permitindo escrever estilos de maneira mais eficiente e organizada;
- **Typescript:** O TypeScript é uma linguagem de programação expandida do JavaScript que adiciona tipagem estática e recursos avançados de desenvolvimento. Ele permite definir tipos de variáveis,

detectar erros antes da execução e organizar melhor o código com classes, interfaces e módulos. Isso facilita a manutenção de grandes projetos, melhora a legibilidade e reduz bugs;

- **Node.js:** A utilização do Node será fundamental para o desenvolvimento das APIs de busca, responsáveis por processar e retornar as informações dos eventos solicitados pelos usuários. Além disso, ele também será empregado no processamento e armazenamento dos dados dentro do banco de dados, garantindo a sua integração com o front-end de maneira eficiente;
- **Angular:** O Angular será importante no desenvolvimento frontend por oferecer uma estrutura robusta para criar aplicações web dinâmicas, escaláveis e de alto desempenho. Ele facilitará a manutenção com seu padrão de arquitetura baseada em componentes, otimizará a produtividade com ferramentas integradas e proporcionará uma forte tipagem usando TypeScript, garantindo mais segurança e eficiência ao projeto.

Essas ferramentas foram escolhidas para assegurar a robustez, escalabilidade e facilidade de uso da plataforma ConnectEvent, proporcionando uma experiência ágil, tanto para os usuários finais quanto para os organizadores de eventos.

8. DESCRIÇÃO DAS FUNÇÕES NO PROJETO

Na tabela abaixo, será mostrado, e posteriormente descrito, a função detalhada dos integrantes do grupo dentro do projeto.

NOME DO INTEGRANTE	RA	FUNÇÕES ACUMULADAS
VICTOR MÜLLER	RA236366	Gestor de Projeto, Scrum Master, Desenvolvedor Full Stack, Designer e Consultor de Usabilidade.
PEDRO HENRIQUE	RA236519	<i>Product Owner</i> (PO), Analista de Requisitos, Desenvolvedor Back-end, Analista de <i>Business Intelligence</i> (BI) e Engenheiro de Testes.
LUCAS MOYA	RA211982	Desenvolvedor Front-end, Analista de Viabilidade, Especialista em Instalação e Deploy, Analista de Suporte e Manutenção e Engenheiro de Testes.

Tabela 1: Funções dos integrantes do grupo.

Função 1: Gestor de Projeto, Scrum Master, Desenvolvedor Full Stack, Designer e Consultor de Usabilidade.

- **Descrição da Função:**

- O Gestor de Projeto tem como responsabilidade coordenar e gerenciar os recursos, cronogramas e orçamentos do projeto, de forma que todo o desenvolvimento seja alcançado dentro dos prazos e custos corretos.
- O Scrum Master tem como responsabilidade melhorar a eficiência do time e da utilização do tempo ao longo do projeto, facilitando de forma ágil e fluida o desenvolvimento das vertentes ao longo da semana. Também é responsável remover impedimentos que possam atrapalhar o progresso da equipe e ajudar a melhorar a organização.
- O Desenvolvedor Full Stack tem como responsabilidade a participação no desenvolvimento tanto Front-end quanto Back-end dentro do projeto.
- O Designer é responsável por criar a identidade visual e o layout das interfaces que serão transmitidas e consumidas na produção do Front-end.
- O Consultor de Usabilidade é responsável por avaliar a interação dos usuários com o software, recebendo feedbacks e propondo melhorias para tornar a interface mais intuitiva e acessível ao cliente final.

- **Atividades Realizadas:** Até este momento, o aluno Victor Müller desenvolveu o cronograma do projeto, organizou as reuniões de equipe, está acompanhando o progresso de cada uma das tarefas e atuou ativamente no desenvolvimento das documentações. Por ser Designer, também participou ativamente no processo de desenvolvimento e confecção dos layouts para serem consumidos na produção por parte do Front-end. Como de sua responsabilidade, também atuou ativamente no desenvolvimento dos protótipos das telas Frontend com Angular e Bootstrap. Todas as telas básicas para o funcionamento do site já foram desenvolvidas a fim de serem testadas junto das personas.

Função 2: *Product Owner* (PO), Analista de Requisitos, Desenvolvedor Back-end, Analista de *Business Intelligence* (BI) e Engenheiro de Testes.

- **Descrição da Função:**

- O *Product Owner* (PO) é responsável por atuar como interlocutor entre os stakeholders e a equipe de desenvolvimento, tendo como uma das suas principais atividades a alimentação do Trello com as propostas de ideias de desenvolvimento.
- O Analista de Requisitos é responsável por captar, documentar e gerenciar os requisitos do projeto, trabalhando diretamente com os stakeholders para entender e traduzir as suas necessidades de forma detalhada.
- Já o Desenvolvedor Back-end tem como responsabilidade principal desenvolver e gerenciar a lógica das API para que seja utilizada no setor de Front-end, garantindo que os dados fluam corretamente entre o Front e o banco de dados da empresa.
- O Analista de *Business Intelligence* (BI) é responsável por coletar e analisar os dados relacionados ao desempenho do projeto, gerando insights que possam ajudar na tomada de decisões.
- O Engenheiro de Testes é responsável por desenvolver e executar os testes que garantem o bom funcionamento e a alta qualidade do produto final ao cliente. Também é responsável por encontrar bugs e relatar para que a equipe de desenvolvimento resolva os problemas encontrados.

- **Atividades Realizadas:** Até este momento, o aluno Pedro Henrique auxiliou no processo de desenvolvimento das documentações, apresentações do grupo e desenvolvimento de toda parte estrutural do Backend, Banco de Dados MySQL e suas conectividades.

Função 3: Desenvolvedor Front-end, Analista de Viabilidade, Especialista em Instalação e Deploy, Analista de Suporte e Manutenção e Engenheiro de Testes.

- **Descrição da Função:**

- O Desenvolvedor Front-end tem como responsabilidade o desenvolvimento da interface do usuário (UI), implementando o design do cliente às interfaces gráficas do projeto.
- O Analista de Viabilidade tem como responsabilidade analisar se o projeto é viável ao longo da sua produção, analisando desde o orçamento financeiro e operacional até a tecnologia escolhida a ser utilizada no desenvolvimento.
- O Especialista em Instalação e Deploy é responsável por configurar e gerenciar a implantação do software em ambiente de produção, garantindo que o sistema seja instalado ou implementado corretamente ao usuário final.
- O Analista de Suporte e Manutenção é responsável por atuar na fase de pós-implantação, oferecendo suportes que garantam a compreensão e o bom funcionamento do software ao usuário após o seu lançamento.
- O Engenheiro de Testes é responsável por desenvolver e executar os testes que garantem o bom funcionamento e a alta qualidade do produto final ao cliente. Também é responsável por encontrar bugs e relatar para que a equipe de desenvolvimento resolva os problemas encontrados.

- **Atividades Realizadas:** Até o momento, o aluno Lucas Moya auxiliou no processo de desenvolvimento das documentações e apresentações do grupo. Como de sua responsabilidade, atuou ativamente na busca de requisitos para a confecção do projeto. Auxiliou na parte orçamentária e na confecção do banner, além de criar o Frontend responsivo da Landing Page para o site da ConnectEvent. Está colocando e testando o Deploy das criações com a ajuda do GitPage.

9. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O projeto foi desenvolvido em diferentes fases, com foco inicial no design da interface de usuário. As implementações técnicas incluem a criação do sistema de notificações e da funcionalidade de geolocalização. O back-end foi integrado ao banco de dados para suportar o cadastro de eventos e usuários. O desenvolvimento front-end foi ajustado para garantir uma experiência de usuário intuitiva e responsiva.

9.1 Protótipos e Wireframes para Validação de UX/UI

Os protótipos são versões interativas e mais avançadas de interface do usuário. Ele é responsável por simular o funcionamento real do produto, permitindo que os usuários possam testar o fluxo de navegação e a interação com os elementos. Já os wireframes são representações visuais básicas e simplificadas da estrutura de uma interface, sendo considerado o "esqueleto" da página, focado em mostrar como os elementos principais (botões, menus, imagens, caixas de texto) serão dispostos no layout, sem se preocupar com o design estético ou com cores e gráficos.

Dessa forma, como primeiro modelo, foram criados dois wireframes com a finalidade de facilitar e selecionar as melhores combinações de cores para o projeto, um refere-se à tela inicial e outro à tela de login. Segue abaixo a identificação de ambas as telas.

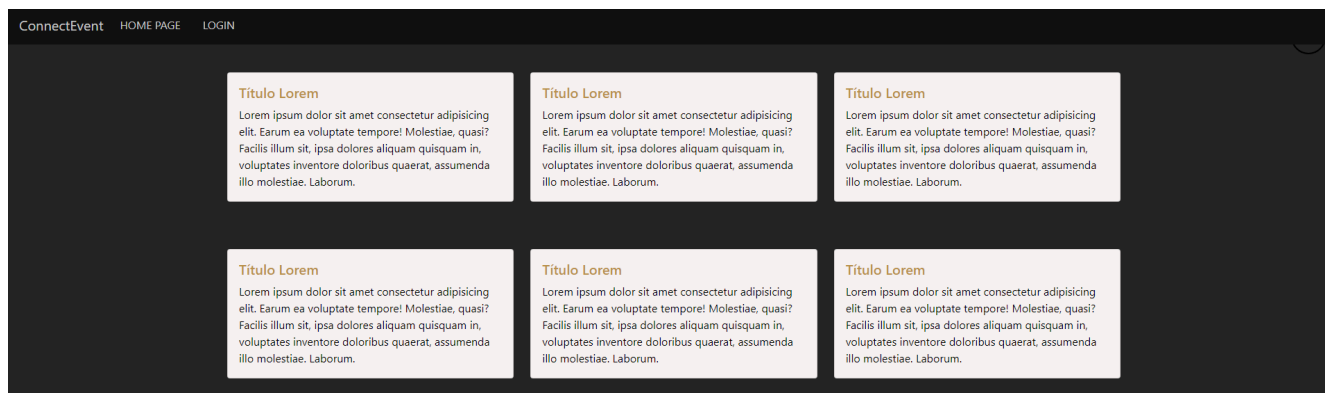


Figura 1: Wireframe 1 referente à home page onde ficarão os eventos

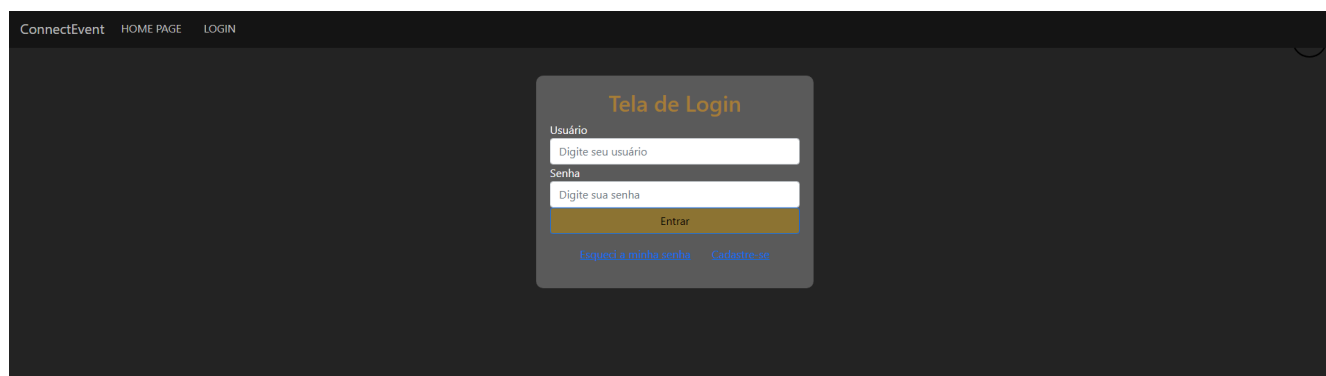


Figura 2: Wireframe 2 referente à tela de Login dos clientes e empresários

Site de acesso aos wireframes: https://victoralexandremuller.github.io/teste_de_cores/

Repositório dos wireframes pilotos: https://github.com/VictorAlexandreMuller/teste_de_cores

9.2 Teste de Usabilidade

Os testes de usabilidade são realizados utilizando wireframes e protótipos junto com as Personas para garantir que o produto seja intuitivo e fácil de usar. Eles são fundamentais para validar o UX (como o usuário se sente ao interagir com o produto) e o UI (a interface visual e interativa) antes da sua implementação final. Esses são os principais termômetros de testes para ajudar a identificar problemas de usabilidade.

Entretanto, os testes de usabilidade definidos para o projeto ConnectEvent ainda não foram realizados junto às Personas, pois o desenvolvimento se encontra na fase de criação dos protótipos. Neste momento, o foco está na construção e melhora dos wireframes e protótipos essenciais para validar a experiência do usuário e garantir uma interface funcional. Somente após a finalização dessa etapa, será possível conduzir os testes e dar continuidade neste campo.

9.3 Dashboards e Relatórios para Análise de Dados no BI

Os dashboards e relatórios são, respectivamente, painéis e relatórios que detalham e demonstram uma profunda análise sobre os dados coletados em um determinado período de criação de um projeto. Eles são compostos por gráficos, tabelas, mapas, e relatórios descritivos baseados na análise dos dados, fornecendo insights detalhados aos analistas responsáveis pelo projeto.

Entretanto, tanto os dashboards quanto os relatórios de análise dos dados ainda não foram realizados, pois o projeto se encontra na fase de criação inicial dos protótipos.

10. RESULTADOS ESPERADOS

Com o lançamento da plataforma, espera-se aumentar significativamente a visibilidade dos eventos culturais e promover uma maior interação entre os organizadores e os participantes. A plataforma também espera que os usuários descubram novos eventos e novos gostos, aumentando ainda mais o seu repertório para uma melhora no desenvolvimento cultural geral e incentivando a organização de mais eventos locais e regionais.

11. 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.

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 uma relação mais próxima com os seus clientes.

11.1 Personas

Diante do que foi apresentado no tópico anterior, pode-se dizer que a participação de uma persona durante o desenvolvimento de um projeto é completamente viável para aproximar a empresa dos seus consumidores.

Dentro de um projeto, a persona é a responsável por testar e ajudar através de feedbacks todas as vertentes das equipes, sejam elas de desenvolvimento, design ou marketing, auxiliando na compreensão sobre o comportamento do usuário dentro da utilização do projeto que está sendo desenvolvido. Ela é criada ou solicitada para entender as dores do cliente com a finalidade de promover soluções para empecilhos que não foram pensados ao longo do desenvolvimento. Diante disso, segue abaixo a apresentação das Personas reais que foram selecionadas para testar o software ConnectEvent com base nas necessidades de proposta desse trabalho.

11.1.1 Laura, 29 anos, Coordenadora Educacional

Laura é uma jovem realizada profissionalmente que gosta de eventos culturais, regionais, religiosos, empresariais e de lazer. Ela participa ativamente em momentos de família, então precisa conhecer novos lugares para levar as pessoas ao seu redor. O seu objetivo ao utilizar o ConnectEvent é ampliar o seu conhecimento em todas as vertentes evolutivas da sua vida, desde o âmbito profissional, familiar, até espiritual. Ela também adora shows de stand-up comedy para passar o tempo com boas risadas. Laura prefere uma plataforma de fácil acesso com interfaces visuais atraentes e organizadas, valorizando muito a estética e a beleza do design.

11.1.2 Anna, 21 anos, Estudante Universitária

Anna é uma jovem universitária que gosta de um mix entre entretenimento e cultura. Ela participa de baladas e festas universitárias, mas também aprecia eventos culturais como peças de teatro, exposições e shows de stand-up comedy. Seu objetivo ao utilizar o ConnectEvent é encontrar uma diversidade maior de eventos, que incluem tanto festas noturnas quanto opções culturais, como feiras e exposições. Anna prefere plataformas que ofereçam interfaces visuais atraentes e interativas, e utiliza aplicativos de eventos e redes sociais para se organizar, demonstrando preferências por sistemas que combinam praticidade e estética no planejamento de sua agenda.

11.1.3 Lilian, 55 anos, Advogada e mãe de dois filhos

Lilian é uma profissional experiente que, além de buscar crescimento na área do direito, valoriza momentos de lazer com a família, principalmente os seus filhos. Ela está sempre em busca de conferências, workshops e eventos de networking que a ajudem a expandir sua rede de contatos, mas também gosta de frequentar cinemas, shows de música e stand-up comedy nos finais de semana. Seu objetivo com o ConnectEvent é encontrar eventos empresariais durante a semana e opções de entretenimento nos momentos de lazer. Lilian prefere plataformas organizadas com acessibilidade e facilidade de compreensão, combinando informações profissionais e opções de lazer, permitindo uma navegação fluida entre eventos de diferentes tipos.

11.1.4 Karina, Gestora de Evento Acadêmicos

Karina é uma gestora de eventos acadêmicos apaixonada pelo que faz. As suas maiores realizações são os seus grandes feitos para os seus clientes. O seu trabalho é voltado para a criação de eventos educacionais de forma que inspirem as pessoas a continuar no âmbito educacional e acadêmico. Ao utilizar o ConnectEvent, Karina espera encontrar uma plataforma ágil e intuitiva que facilite a divulgação de seus eventos para um público amplo. Ela valoriza ferramentas que permitam personalizar os anúncios e segmentar os eventos de

acordo com os interesses de seu público-alvo, que variam desde estudantes recém-ingressos até profissionais acadêmicos experientes. Para ela, é crucial que a plataforma ofereça recursos de análise para acompanhar o desempenho dos eventos e mensurar a satisfação dos participantes.

12. JORNADA DO USUÁRIO

A Jornada do Usuário refere-se ao caminho que o usuário irá percorrer ao interagir com o produto, sistema ou serviço, desde o seu primeiro contato até a conclusão de uma ação ou objetivo dentro do que se está apresentando. Essa avaliação é composta por algumas etapas específicas que ilustram as interações e experiências vivenciadas pelo usuário dentro do seu sistema ao longo do tempo. As principais etapas apresentadas pela Jornada do Usuário são:

- **Conscientização:** O usuário toma conhecimento da existência do produto/serviço;
- **Consideração:** O usuário avalia se o produto atende às suas necessidades;
- **Decisão:** O usuário decide usar o produto e realiza ações para iniciar o uso;
- **Uso:** O usuário interage ativamente com o produto ou serviço;
- **e Pós-uso:** A experiência do usuário após o uso.

Diante disso, foram desenvolvidas duas Jornadas do Usuário, uma referente ao usuário comum que buscará pelos eventos do site a fim de buscar novos locais para sair e outra para o anunciante que irá utilizar do site para anunciar os seus eventos.

JORNADA DO USUÁRIO							
ETAPA	AÇÕES DO USUÁRIO	SENTIMENTOS	EXPERIÊNCIA	APROVEITAMENTO	RELEVÂNCIA	UTILIDADE	OPORTUNIDADES
Pesquisa e planejamento	Pesquisar através de buscadores sites que promovam eventos	Curiosidade	Design atrativo	Navegação pelo site direta	Design amigável para novos usuários	Informações sobre a plataforma disponíveis de forma transparente	Criar anúncios atraentes em redes sociais
Buscar por eventos	Pesquisar por eventos na plataforma	Empolgação, Curiosidade	Processo de busca informativo	Grande variedade de filtros de pesquisa	Atende a demanda de variados públicos	Facilita a busca de eventos desejados pelo usuário	Adicionar filtro de buscas por nome de eventos
Aprendendo a ferramenta	Utilização das features do site	Dúvida, expectativa	Design intuitivo	Funcionalidades relevantes, como lista de amigos e notificações	Faz com que a plataforma se destaque em relação aos demais concorrentes	Aumenta o tempo de utilização do site pelos usuários	Implementação de um sistema de feedbacks de usuário para usuário de eventos específicos
Visualização dos eventos	O usuário seleciona o evento de seu interesse	Ansiedade	Design fácil e informativo	Encontro facilitado dos eventos	Ir ao evento com os amigos	Todas as informações de forma unificada	Mapa de localização geográfica interativo
Utilização do site	Compra de ingresso	Entusiasmo	Interface responsiva	Notificar amigos a respeito da participação do evento	Notificações personalizadas	Informações claras e transparentes	Implementar promoções e descontos
Pós-Site	Ida ao evento	Felicidade	Evento de acordo com informações do site	Oportunidade de networking	Evento alinhado com interesses pessoais	Facilidade em se adaptar ao local devido a informações da plataforma	Aba de feedback instantâneo dos usuários para os organizadores do evento

Figura 3: Jornada do Usuário - Usuário Comum

JORNADA DO EMPRESÁRIO							
ETAPA	AÇÕES DO USUÁRIO	SENTIMENTOS	EXPERIÊNCIA	APROVEITAMENTO	RELEVÂNCIA	UTILIDADE	OPORTUNIDADES
Pesquisa e planejamento	Pesquisar através de buscadores sites que promovam eventos	Curiosidade	Design atrativo	Navegação pelo site direta	Design amigável para novos usuários	Informações sobre a plataforma disponíveis de forma transparente	Criar anúncios atraentes em redes sociais
Busca para anúncios	Procurar por seções de anúncio de evento	Entusiasmo	Design claro e objetivo	Interação com recursos do site	Plataforma possui bons diferenciais	Facilita a busca de eventos desejados pelo usuário	Adicionar filtro de buscas por nome de eventos
Aprendendo a ferramenta	Explorar e familiarizar-se com a plataforma de anúncio de eventos	Curiosidade, Empolgação	Facilidade em criar anúncios	Identificação de funcionalidades úteis para a criação de eventos	Melhora na eficiência ao criar e gerenciar anúncios	Ferramentas de análise para avaliar o desempenho dos anúncios	Implementar funcionalidades que possibilitem o networking com profissionais do setor
Divulgando um evento	Preenchimento das informações do evento	Dúvida	Seções fáceis de localizar	Dados relevantes do evento	Campos importantes são obrigatórios	Possibilita a criação de anúncios atraentes	Informar na página a quantidade ingressos disponíveis e notificar usuários interessados
Utilização do site	Visualizar feedbacks do evento	Expectativa	Interfaces interativas e de fácil localização	Feedbacks importantes à respeito dos participantes	Oferece uma boa noção ao anunciante em relação ao seu público	Permite à melhoria contínua ao empresário	Criação de dados estatísticos
Pós-Site	Executar o evento	Realização	Evento bem direcionado ao público alvo	Registro de aprendizados e melhores práticas para futuros eventos	O evento atende às expectativas do público	Dados sobre o comportamento do público que ajudam na segmentação	Exploração de novos nichos de mercado identificados durante o evento

Figura 4: Jornada do Usuário - Anunciante

A Jornada do Usuário é representada por etapas da sua interação com a plataforma ConnectEvent. A seguir, será explicado de forma descritiva como cada etapa da jornada do usuário é vivenciada, desde a pesquisa inicial até o pós-evento.

- Pesquisa e Planejamento
 - Etapa: O usuário está na fase de pesquisa e planejamento, em que ele procura informações sobre eventos.
 - Ações do Usuário: Ele busca, por meio de buscadores de sites, páginas que promovam eventos.
 - Sentimentos: O usuário sente curiosidade enquanto faz essa pesquisa inicial.
 - Experiência: Ele tem uma experiência positiva com o design atrativo da plataforma.
 - Aproveitamento: A navegação é percebida como sendo direta, facilitando a pesquisa.
 - Relevância: O design da plataforma é amigável para novos usuários, incentivando o uso desde o início.
 - Utilidade: As informações sobre a plataforma são disponibilizadas de forma clara e transparente.
 - Oportunidades: Uma oportunidade de melhoria é criar anúncios atraentes em redes sociais para aumentar o alcance da plataforma.

- **Buscar por Eventos**
 - Etapa: O usuário agora está buscando por eventos na plataforma.
 - Ações do Usuário: Ele realiza pesquisas de eventos diretamente no sistema da plataforma.
 - Sentimentos: O usuário sente empolgação e curiosidade enquanto faz essa busca.
 - Experiência: Ele vivencia um processo de busca informativo, que lhe fornece várias opções.
 - Aproveitamento: A plataforma oferece uma grande variedade de filtros de busca, facilitando a localização dos eventos desejados.
 - Relevância: A plataforma atende à demanda de variados públicos, o que a torna relevante para diferentes perfis de usuários.
 - Utilidade: O sistema facilita a busca de eventos, oferecendo filtros específicos e organizados.
 - Oportunidades: Uma oportunidade seria adicionar um filtro de busca por nome de eventos, permitindo pesquisas mais diretas.
- **Aprendendo a Ferramenta**
 - Etapa: O usuário está aprendendo a usar as funcionalidades da plataforma.
 - Ações do Usuário: Ele interage com as features do site, como notificações e lista de amigos.
 - Sentimentos: Durante essa fase, o usuário sente dúvida e expectativa, já que está se familiarizando com a ferramenta.
 - Experiência: A experiência é boa, com um design intuitivo que facilita o aprendizado.
 - Aproveitamento: As funcionalidades são relevantes, com listas de amigos e notificações que aumentam o engajamento.
 - Relevância: O design intuitivo faz com que a plataforma se destaque em relação aos concorrentes.
 - Utilidade: A interface aumenta o tempo de utilização do site, incentivando o usuário a continuar navegando.
 - Oportunidades: Uma melhoria sugerida seria a implementação de um sistema de feedback, permitindo que os usuários avaliem eventos específicos.

- **Visualização dos Eventos**

- Etapa: O usuário está visualizando os eventos na plataforma.
- Ações do Usuário: Ele seleciona o evento de interesse para ver mais detalhes.
- Sentimentos: O usuário sente ansiedade ao escolher um evento, possivelmente devido à expectativa sobre a escolha.
- Experiência: O site oferece uma interface fácil e informativa, o que facilita a escolha dos eventos.
- Aproveitamento: O usuário encontra os eventos facilmente, graças à organização clara da interface.
- Relevância: A plataforma permite que o usuário planeje ir ao evento com amigos, aumentando o apelo social.
- Utilidade: Todas as informações dos eventos são apresentadas de maneira unificada, o que ajuda na tomada de decisão.
- Oportunidades: Uma oportunidade seria a implementação de um mapa de localização geográfica interativo, ajudando os usuários a visualizar a localização dos eventos.

- **Utilização do Site**

- Etapa: O usuário está utilizando a plataforma para comprar ingressos.
- Ações do Usuário: Ele compra o ingresso diretamente pela plataforma.
- Sentimentos: O usuário sente entusiasmo ao fazer essa compra, animado com o evento.
- Experiência: A experiência é aprimorada por uma interface responsiva, que facilita a transação.
- Aproveitamento: A plataforma notifica o usuário, permitindo que ele informe amigos sobre a sua participação no evento.
- Relevância: As notificações personalizadas tornam a experiência mais envolvente, aumentando o engajamento.
- Utilidade: A plataforma oferece informações claras e transparentes sobre o processo de compra e a participação no evento.
- Oportunidades: Uma oportunidade seria implementar promoções e descontos, incentivando mais usuários a comprarem ingressos.

- Pós-Site

- Etapa: O usuário já utilizou o site e está participando do evento.
- Ações do Usuário: O usuário vai ao evento que escolheu e adquiriu ingressos.
- Sentimentos: Ele sente felicidade ao participar do evento, já que suas expectativas foram atendidas.
- Experiência: O evento correspondeu às expectativas criadas pela plataforma, oferecendo uma experiência alinhada às informações do site.
- Aproveitamento: O evento também proporciona oportunidades de networking, ampliando a utilidade social da plataforma.
- Relevância: A plataforma entrega um evento alinhado com os interesses pessoais do usuário, aumentando a satisfação.
- Utilidade: A facilidade de adaptação ao local devido às informações da plataforma torna a experiência mais agradável.
- Oportunidades: Uma oportunidade seria adicionar uma aba de feedback instantâneo para que os usuários avaliem os eventos e ajudem os organizadores a melhorá-los.

Assim como a Jogatina do Usuário, a Jornada do Empresário também é representada por etapas da sua interação com a plataforma ConnectEvent. A seguir, também será explicado de forma descritiva como cada etapa da jornada do empresário é vivenciada, desde a pesquisa inicial até o pós-evento.

- Pesquisa e Planejamento

- Etapa: O empresário está na fase de pesquisa e planejamento, buscando informações sobre plataformas para anunciar eventos.
- Ações do Usuário: Ele pesquisa através de buscadores por sites que promovam e permitam o anúncio de eventos.
- Sentimentos: O empresário sente curiosidade ao explorar essas plataformas.
- Experiência: A plataforma oferece uma navegação direta e um design atrativo que facilita o uso desde o início.
- Aproveitamento: A navegação permite uma interação fácil e direta com o site.
- Relevância: O design amigável para novos usuários torna a plataforma acessível e relevante para quem está começando a usá-la.

- Utilidade: As informações sobre a plataforma são apresentadas de forma transparente, o que ajuda o empresário a entender como o sistema funciona.
- Oportunidades: A plataforma pode criar anúncios mais atraentes nas redes sociais para captar novos empresários interessados em promover eventos.
- Busca para Anúncios
 - Etapa: O empresário está buscando por seções de anúncio de eventos dentro da plataforma.
 - Ações do Usuário: Ele procura pela seção específica da plataforma onde pode criar e gerenciar anúncios para seus eventos.
 - Sentimentos: O empresário sente entusiasmo, pois está pronto para começar a anunciar seus eventos.
 - Experiência: A plataforma oferece um design claro e objetivo, que facilita a localização da seção de anúncios.
 - Aproveitamento: A interação com os recursos do site é bem aproveitada, proporcionando uma boa experiência de uso.
 - Relevância: A plataforma se destaca com bons diferenciais em relação a outras, o que aumenta a sua relevância para os empresários.
 - Utilidade: A plataforma facilita a busca de eventos e a organização de anúncios.
 - Oportunidades: A plataforma pode adicionar um filtro de busca por nome de eventos, facilitando ainda mais a organização e busca dos eventos.
- Aprendendo a Ferramenta
 - Etapa: O empresário está explorando e se familiarizando com a plataforma, aprendendo a utilizar as funcionalidades de anúncio de eventos.
 - Ações do Usuário: Ele explora e se familiariza com a plataforma, testando as funcionalidades para criar anúncios de eventos.
 - Sentimentos: Durante essa fase, ele sente curiosidade e empolgação, à medida que descobre novas formas de anunciar seus eventos.
 - Experiência: A plataforma proporciona facilidade em criar anúncios, sendo intuitiva e clara em suas funcionalidades.
 - Aproveitamento: O empresário consegue identificar funcionalidades úteis para a criação e gestão dos eventos.

- Relevância: A plataforma se torna mais relevante ao melhorar a eficiência na criação e gerenciamento de anúncios.
- Utilidade: A plataforma oferece ferramentas de análise para o empresário avaliar o desempenho dos anúncios.
- Oportunidades: A implementação de funcionalidades de networking com outros profissionais do setor poderia enriquecer a experiência e ampliar as oportunidades de negócios.
- **Divulgando um Evento**
 - Etapa: O empresário está agora divulgando um evento dentro da plataforma.
 - Ações do Usuário: Ele está preenchendo as informações necessárias para anunciar o evento.
 - Sentimentos: Ele sente dúvida ao preencher algumas informações, possivelmente por não ter certeza de como algumas partes funcionam.
 - Experiência: As seções são fáceis de localizar, o que facilita a inserção de informações.
 - Aproveitamento: O empresário consegue inserir dados relevantes para o anúncio de forma simples.
 - Relevância: A plataforma se destaca ao tornar campos importantes obrigatórios, garantindo que os anúncios sejam completos e informativos.
 - Utilidade: Ela possibilita a criação de anúncios atraentes, o que contribui para a eficácia da divulgação.
 - Oportunidades: Uma melhoria seria informar na página a quantidade de ingressos disponíveis e notificar usuários interessados, criando uma experiência mais interativa e dinâmica.
- **Utilização do Site**
 - Etapa: O empresário está utilizando o site para visualizar feedbacks do evento após ele ter sido divulgado.
 - Ações do Usuário: Ele visualiza feedbacks e avaliações deixadas pelos participantes do evento.
 - Sentimentos: Ele sente expectativa em relação aos comentários e ao desempenho de seu evento.
 - Experiência: A plataforma oferece interfaces interativas e de fácil localização para acessar os feedbacks.
 - Aproveitamento: Os feedbacks fornecem informações importantes sobre o evento e ajudam o empresário a avaliar seu desempenho.

- Relevância: A plataforma oferece uma boa noção ao anunciante sobre seu público, com base nos feedbacks recebidos.
- Utilidade: O feedback permite melhoria contínua para os próximos eventos que o empresário planejar.
- Oportunidades: Uma oportunidade de melhoria seria a criação de dados estatísticos com base nos feedbacks, para que o empresário tenha uma visão mais aprofundada do sucesso do evento.
- Pós-Site
 - Etapa: Após utilizar a plataforma e coletar feedbacks, o empresário está na fase de execução do evento.
 - Ações do Usuário: Ele executa o evento, colocando em prática o que planejou e divulgou na plataforma.
 - Sentimentos: O empresário sente realização, especialmente se o evento foi bem-sucedido.
 - Experiência: O evento foi bem direcionado ao público-alvo, alinhado com as expectativas criadas na fase de divulgação.
 - Aproveitamento: O empresário consegue registrar aprendizados e identificar melhores práticas para aplicar em eventos futuros.
 - Relevância: O evento atende às expectativas do público, o que reforça a eficácia da plataforma na conexão entre empresários e seu público-alvo.
 - Utilidade: A plataforma fornece dados sobre o comportamento do público, ajudando o empresário a segmentar melhor seus eventos no futuro.
 - Oportunidades: Uma oportunidade identificada seria a exploração de novos nichos de mercado com base nos dados coletados durante o evento, permitindo que o empresário expanda suas oportunidades em outros segmentos.

13. CANVAS DE PROPOSTA DE VALOR

O Canvas de Proposta de Valor é uma ferramenta estratégica utilizada para definir como um produto ou serviço criará valor de mercado para os seus clientes. Sendo assim, este Canvas será apresentado e dividido em dois blocos, o Segmento do Cliente e a Proposta de Valor, este com foco na listagem e interpretação das soluções, alívios e oferecimentos que o projeto poderá proporcionar ao usuário, enquanto aquele será responsável por listar e interpretar as dores, tarefas e ganhos do cliente. Segue abaixo a listagem de ambos os blocos apresentados de forma descritiva do nosso canvas, sendo utilizados os termos “usuários comuns” para os usuários que buscarem novos eventos dentro do ConnectEvent e “anunciantes” para as empresas e gestores de eventos que buscam realizar os seus anúncios:

Segmentos de Clientes

Nessa área, são identificados diferentes perfis e necessidades dos usuários que o produto visará atender.

- **Dores do cliente:** Para o ambiente de usuários comuns, as dificuldades apresentadas incluem a falta de tempo e facilidade para pesquisar novos eventos de forma rápida e com faixa etária segmentada, dificuldade de lidar com preços elevados. Já pelo lado dos anunciantes, as suas dores se dão pela falta de tempo e informação de onde publicar e anunciar os seus novos eventos, além da carência de ambientes facilitadores que possam proporcionar novos feedbacks de forma organizada.
- **Tarefas do cliente:** Para o ambiente de usuários comuns, os clientes da ConnectEvent precisarão de uma solução para buscar eventos, encontrar eventos adequados e organizar-se com amigos para participarem de eventos em conjunto. Além disso, para o ambiente dos anunciantes, eles necessitarão conseguir publicar os seus novos eventos, de um monitoramento do sucesso de seus próprios eventos e conseguir realizar boas promoções para os usuários que utilizarem o ConnectEvent como canal de comunicação.
- **Ganhos do cliente:** Para o ambiente de usuários comuns, os clientes desejam verificar quais dos seus amigos irão aos mesmos eventos que ele, além disso, também se vê necessário encontrar, de forma rápida e prática, eventos que sejam acessíveis, gratuitos, casuais, culturais, regionais, empresariais, entre outros. Já pelo lado dos anunciantes, o seu ganho se dará pela criação de inovações que aumentem a diversidade e a qualidade dos eventos oferecidos.

Proposta de Valor

A proposta de valor é a parte responsável por responder diretamente as soluções que a plataforma pode oferecer para amenizar as dores apresentadas nos Segmentos de Clientes, contra argumentando e mostrando de forma clara e concisa os benefícios que o usuário terá pela utilização desses serviços. Alguns pontos centrais incluem:

- **Alívio das dores:** Para aliviar as dores identificadas por parte dos usuários comuns, a plataforma propõe centralizar e simplificar a compra dos ingressos para uma melhor otimização do tempo, gerar filtros para maiores e menores de idade, proporcionar descontos e sorteios para os usuários do site. Já para aliviar as dores dos anunciantes, a plataforma propõe criar um ambiente facilitador das publicação dos eventos com foco na otimização do tempo e que proporcione, posteriormente, um espaço exclusivo de avaliações por parte dos usuários comuns.
- **Produtos e Serviços:** Para os usuários comuns, a ConnectEvent propõe criar uma lista de amigos que estarão indo a determinados eventos, unificar os eventos em uma única plataforma com filtros para facilitar a amostragem e gerar recomendações de eventos. Já para os anunciantes, a plataforma propõe gerar de forma facilitada a divulgação dos eventos e desenvolver o “Espaço Empreendedor” para o gerenciamento e análise dos feedbacks com intuito de melhoria.
- **Criadores de ganho:** Para o ambiente de usuários comuns, a plataforma propõe oferecer a centralização da diversidade dos eventos, proporcionar uma visualização clara dos amigos que irão a determinados eventos, gerar compartilhamento de convite entre amigos adicionados, gerar alertas de sugestões e de eventos próximos via e-mail e gerar filtros de acessibilidade para facilitar o encontro de todo e qualquer tipo de evento. Já para os anunciantes, a plataforma propõe oferecer feedbacks constantes dos clientes com a intenção de promover melhorias e as empresas conseguirem evoluir os seus serviços.

14. LEAN CANVAS

O Lean Canvas é uma ferramenta utilizada para a modelagem dos negócios dentro de um planejamento estratégico com o objetivo de fornecer uma abordagem prática e ágil sobre o funcionamento de um projeto em fase inicial. Com isso, serão listados e descritos abaixo os blocos de apresentação do Lean Canvas do projeto ConnectEvent.

- **Problema:** Encontrar eventos relevantes é difícil devido à falta de visibilidade e acesso descentralizado. A ausência de uma plataforma unificada complica o agendamento e a gestão de eventos, enquanto a comunicação ineficiente entre organizadores e usuários resulta em dificuldades para obter informações sobre os eventos.
- **Solução:** A plataforma digital (app e site) centraliza a busca de eventos culturais com um design intuitivo, oferecendo notificações por e-mail e o uso de geolocalização para mostrar eventos próximos à localização do usuário.
- **Proposta de Valor:** A plataforma facilita encontros entre pessoas com interesses em comum, promovendo o fortalecimento dos laços sociais. Ela também promove a cultura local dos eventos, incentiva a participação ativa e contínua nas atividades da cidade, além de apoiar os produtores de eventos, oferecendo uma vitrine aumentada e maior visibilidade.
- **Vantagem Competitiva:** Esta plataforma se destaca pela facilidade em centralizar todas as novas descobertas de eventos culturais e sociais em um só lugar, oferecendo uma experiência intuitiva. O marketing digital e as parcerias estratégicas com eventos também fortalecem a sua proposta de valor.
- **Segmento de Clientes:** Os organizadores de eventos sempre buscam divulgar o que estão criando. Dessa forma, a plataforma propõe gerenciar e promover, facilitando a comunicação entre os seus eventos e os usuários. Já os participantes sempre desejam descobrir e acessar facilmente informações sobre novos eventos para poderem participar.
- **Métricas Chave:** O número de usuários ativos refere-se à quantidade de cadastros realizados na plataforma. O total de eventos indica quantos eventos estão cadastrados e divulgados. A satisfação do usuário é medida pelo índice de satisfação baseado no feedback recebido dos usuários.
- **Canais:** O marketing digital será realizado por meio de redes sociais e tráfego pago. Além disso, serão estabelecidas parcerias com eventos para montar stands e atrair usuários para a plataforma.
- **Estrutura de Custos:** O desenvolvimento de software abrange a criação, manutenção e atualizações contínuas da plataforma. O marketing abrange publicidade digital, campanhas em redes sociais e parcerias com influenciadores e produtores de eventos. A infraestrutura de TI abrange a hospedagem e

a manutenção de servidores, além das ferramentas de análise de dados. O suporte ao cliente abrange o atendimento a usuários e produtores.

- **Fontes de Receita:** A receita inclui comissões sobre a venda de ingressos, publicidade e patrocínios de empresas relacionadas a eventos, e taxas para produtores que buscam maior visibilidade na plataforma.

15. ESTUDO DE MERCADO (TAM, SAM, SOM)

A seguir, serão mostradas e descritas, o que são e quais são as métricas de tamanho de mercado que o projeto pretende alcançar.

Total Addressable Market (TAM): O TAM corresponde ao mercado total que o projeto consegue alcançar. Nesse caso, este projeto pretende alcançar todos os eventos brasileiros, responsável por movimentar bilhões de reais por ano.

Serviceable Addressable Market (SAM): O SAM corresponde ao mercado acessível e relevante para o projeto. Nesse caso, este projeto tem como foco principal os mercados municipais, tendo a cidade de Sorocaba e região como focos iniciais para a confecção do projeto.

Serviceable Obtainable Market (SOM): O SOM corresponde ao mercado que a empresa consegue captar de forma razoável. Neste caso, este projeto tem como foco inicial, dentro do SAM, o mercado de eventos para estudantes universitários dentro da cidade de Sorocaba.

16. CONCLUSÃO

O desenvolvimento da plataforma centralizada de eventos culturais é uma resposta a uma necessidade real dos consumidores e organizadores de eventos. O projeto promete facilitar a descoberta de eventos, aumentando o engajamento cultural e oferecendo uma solução inovadora no mercado de eventos.

17. ESTUDOS FUTUROS

Em futuras versões da plataforma, pode-se implementar funcionalidades como integração com redes sociais para compartilhamento de eventos, e o uso de inteligência artificial para recomendações personalizadas com base nos interesses dos usuários.

18. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

POUBEL, Victor Marques. A IMPORTÂNCIA DO SETOR DE EVENTOS PARA ECONOMIA DO MUNICÍPIO DE BARRA DE SÃO FRANCISCO. 2024. Tcc (Bacharel) - Superior, [S. I.], 2023

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

Furlan, J. D. Modelagem de Objetos através da UML. São Paulo, Makron Books, 1998.

Kruchten, P. The Rational Unified Process – An introduction. Addison-Wesley, 1998.

Tilkov, S., & Vinoski, S.. Node.js: Using JavaScript to Build High-Performance Network Applications. IEEE Internet Computing, 14(6), 80-83. 2010.

TWITTER, Inc. Bootstrap Documentation. Disponível em: <https://getbootstrap.com/docs>. Acesso em: 28 set. 2024.

Kumar, A., & Singh, R. (2015). A Review on MySQL Database Management System. International Journal of Computer Applications, 113(1), 1-4. 2015.

Hickson, I.. Fetch Standard. W3C. 2014.

GOOGLE LLC. Angular: A platform for building mobile and desktop web applications. Disponível em: <https://angular.io/>. Acesso em: 19 out. 2024.

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.

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.

Data da Entrega: 22/09/2024

Professor Eliney Sabino
Orientador do Projeto