

**DISCIPLINA DE PROJETO APLICADO: CONNECTEVENT**

**Sorocaba/SP**

**2024**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO FACENS**  
**CURSO SUPERIOR TECNÓLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**CONNECTEVENT**

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**.

## SUMÁRIO

<b>1. INFORMAÇÕES DO PROJETO.....</b>	<b>4</b>
<b>2. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>4</b>
<b>3. OBJETIVOS.....</b>	<b>5</b>
3.1 Objetivo Geral.....	5
3.2 Objetivos Específicos.....	5
<b>4. JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>6</b>
<b>5. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>6</b>
<b>6. CRONOGRAMA.....</b>	<b>7</b>
6.1 Gerenciamento do Trello.....	8
<b>7. METODOLOGIA.....</b>	<b>10</b>
7.1 Linguagens de Programação e Ferramentas Utilizadas.....	11
<b>8. DESCRIÇÃO DAS FUNÇÕES NO PROJETO.....</b>	<b>12</b>
<b>9. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....</b>	<b>15</b>
9.1 Protótipos e Wireframes para Validação de UX/UI.....	15
9.2 Teste de Usabilidade.....	16
9.3 Dashboards e Relatórios para Análise de Dados no BI.....	16
<b>10. RESULTADOS ESPERADOS.....</b>	<b>17</b>
<b>11. PERSONA.....</b>	<b>17</b>
<b>12. CANVAS DE PROPOSTA DE VALOR.....</b>	<b>18</b>
<b>13. LEAN CANVAS.....</b>	<b>20</b>
<b>14. ESTUDO DE MERCADO (TAM, SAM, SOM).....</b>	<b>21</b>
<b>15. CONCLUSÃO.....</b>	<b>22</b>
<b>16. ESTUDOS FUTUROS.....</b>	<b>22</b>
<b>17. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>23</b>

## **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<sup>º</sup> 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 tem 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**

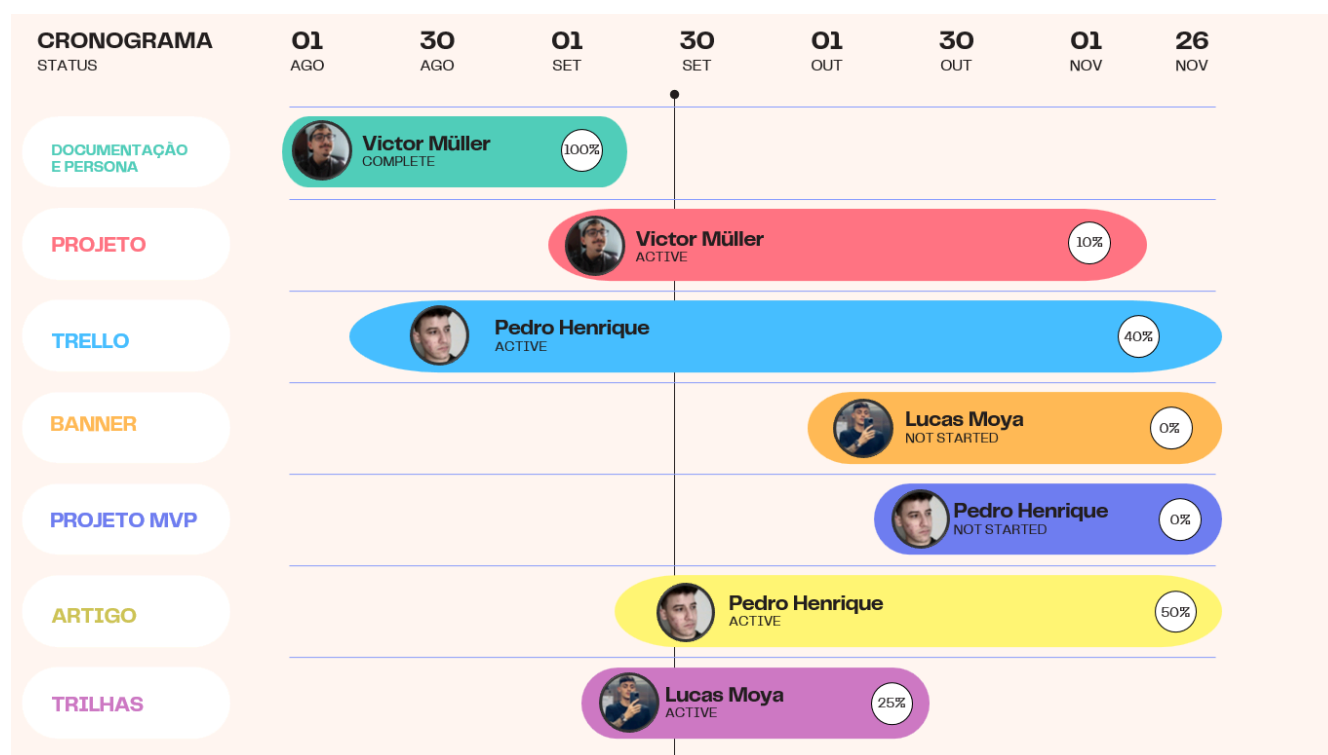
O marketing é um fator essencial para o sucesso dos eventos, independentemente do seu setor, como pode ser destacado em diversos estudos.

No caso da ConnectEvent, a plataforma surge com o objetivo de facilitar a divulgação e organização de eventos principalmente para pequenos e médios empresários, fomentando a engrenagem de toda economia local. A centralização de eventos em uma única plataforma contribui para a otimização das estratégias de marketing, uma vez que possibilita que organizadores utilizem a ferramenta para alcançar um público mais amplo e engajado.

## 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.

Na imagem abaixo, será mostrado, e posteriormente descrito, o cronograma detalhado com as etapas principais e os prazos chaves estabelecidos dentro do projeto.



**Figura 1:** Cronograma das atividades do projeto

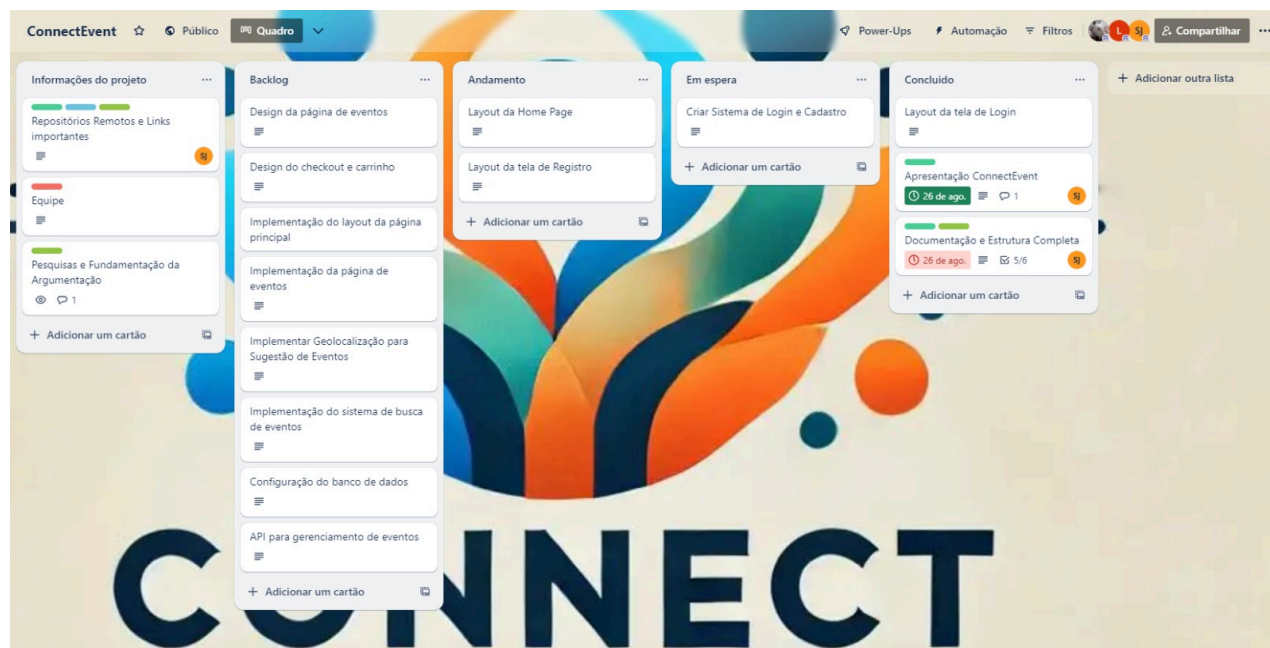
Para melhor organização e compreensão da leitura, a descrição do cronograma será citada de forma cronológica, diferente da imagem.

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. Com isso, segue a imagem abaixo, que demonstra as etapas atuais do processo de separação e alimentação das tarefas dentro da plataforma de gestão Trello.



**Figura 2:** Cronograma de tarefas na plataforma 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 cinco listas principais: Informações do Projeto, Backlog, Andamento, Em Espera 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 a equipe, tais como:

- Repositórios Remotos e Links Importantes: Reúne os acessos necessários ao projeto.
- Equipe: Define os membros da equipe e suas responsabilidades.
- Pesquisas e Fundamentação da Argumentação: Inclui a coleta de dados e referências utilizadas para fundamentar o desenvolvimento do projeto.

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

- Design da página de eventos: Criação e definição da interface para visualização dos eventos.
- Design do checkout e carrinho: Desenvolvimento do processo de finalização de compras de ingressos ou produtos relacionados.
- Implementação do layout da página principal: Organização e disposição dos elementos principais da homepage do sistema.
- Implementação da página de eventos: Codificação e integração da página específica para cada evento.
- Implementar geolocalização para sugestão de eventos: Integração de um sistema de geolocalização que sugere eventos baseados na localização do usuário.
- Implementação do sistema de busca de eventos: Desenvolvimento de um sistema de busca que permite aos usuários encontrar eventos de forma eficiente.
- Configuração do banco de dados: Criação e gerenciamento da estrutura de armazenamento de dados do sistema.
- API para gerenciamento de eventos: Desenvolvimento de uma API para permitir a gestão dos eventos cadastrados na plataforma.

Já na seção “Andamento” contém as atividades que estão sendo atualmente executadas, como:

- Layout da Home Page: Criação do design e estrutura visual da página inicial da plataforma.
- Layout da tela de Registro: Desenvolvimento da interface para a página de registro de novos usuários.

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

- Criar sistema de login e cadastro: Implementação do sistema de autenticação de usuários, permitindo login e criação de novas contas.

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

- Layout da tela de login: Design e implementação da tela de login.
- Apresentação ConnectEvent: Finalização da apresentação do projeto para demonstração.
- Documentação e Estrutura Completa: Conclusão da documentação técnica e estrutural do sistema, fundamental para a manutenção e continuidade do projeto.

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.

Segue abaixo o link referente ao Trello do projeto ConnectEvent:

<https://trello.com/invite/b/66c6382ce8a28a00b6fd479b/ATTlece2ef804cd8f11a6cce47e8c4bc351162270242/connectevent>

## **7. METODOLOGIA**

Quantitativa ou qualitativa?

Exploratória?

O projeto será desenvolvido com a utilização de metodologias ágeis, como o Scrum. Serão realizadas sprints semanais para revisar e ajustar o andamento do projeto, através do Trello, para o acompanhamento das tarefas. O desenvolvimento da plataforma será dividido em fases, começando com a prototipação, seguida da

implementação de funcionalidades e períodos de testes. A coleta de feedback dos usuários será feita após o lançamento da primeira versão da plataforma (MVP).

## **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:

- **Google Cloud Platform:** A plataforma será utilizada para a criação e manutenção da infraestrutura do banco de dados relacional, garantindo o armazenamento seguro e eficiente das informações. Além disso, a Google Cloud Platform permitirá também 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.

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 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 O Desenvolvedor Full Stack tem como responsabilidade a participação no desenvolvimento tanto Front-end quanto Back-end dentro do projeto.
  - o 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 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 dentro da ferramenta de desenvolvimento em UX/UI, Figma. A princípio foram desenvolvidas as telas de login, cadastro e página inicial, garantindo a compatibilidade e a responsividade do software entre os diferentes dispositivos.

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

- **Descrição da Função:**
  - o 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 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.
  - o 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 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 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 e apresentações do grupo.

**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 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 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 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 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 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.

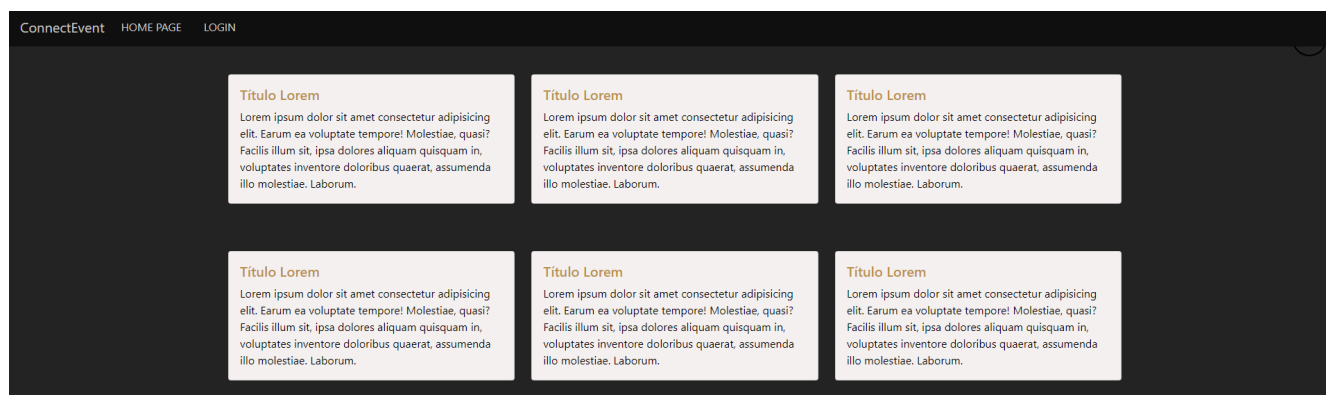
## **9. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

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.

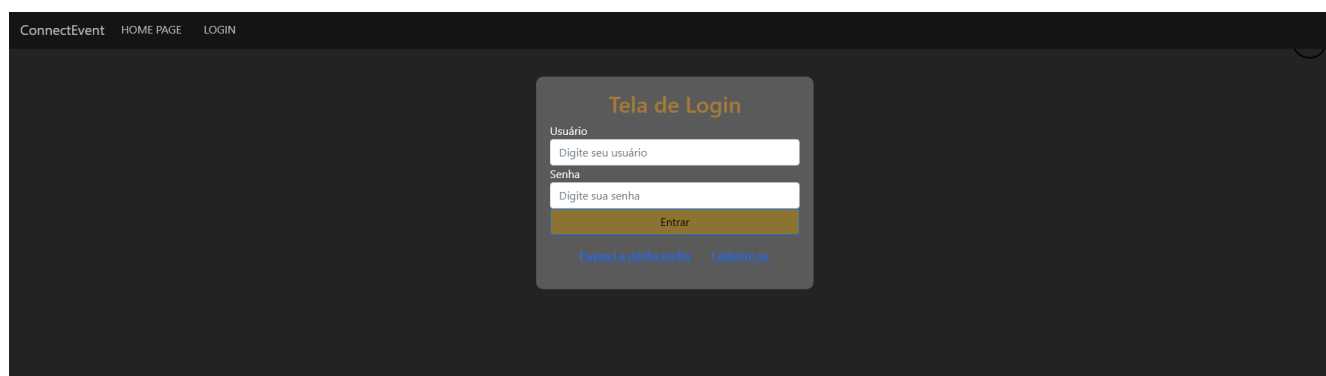
### **9.1 Protótipos e Wireframes para Validação de UX/UI**

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 3:** Wireframe 1 referente à home page onde ficarão os eventos



**Figura 4:** Wireframe 2 referente à tela de Login dos clientes e empresários

Site de acesso aos wireframes: [https://victoralexandremuller.github.io/teste\\_de\\_cores/](https://victoralexandremuller.github.io/teste_de_cores/)

Repositório dos wireframes pilotos: [https://github.com/VictorAlexandreMuller/teste\\_de\\_cores](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. PERSONA**

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 três Personas reais que foram selecionadas para testar o software com base nas necessidades de proposta desse trabalho.

- Persona 1 - Sara, 15 anos, Estudante do Ensino Médio

Sara é uma adolescente que gosta de aproveitar seu tempo livre com os amigos, frequentando cinemas, parques, shoppings, festas e passeios culturais em família. Ela busca constantemente por novos eventos, especialmente aqueles que envolvem esportes, música ao vivo e cultura pop, sempre focada

em opções acessíveis e casuais para sua faixa etária. Seu principal objetivo ao usar o ConnectEvent é descobrir eventos em sua região que estejam alinhados com seus interesses. No ambiente digital, Sara está sempre online, utilizando principalmente as redes sociais e aplicativos de mensagens. Ela valoriza experiências digitais rápidas e simples, preferindo as plataformas que oferecem fácil acesso e interações diretas.

- **Persona 2 - Anna, 21 anos, Estudante Universitário**

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.

- **Persona 3 - Débora, 37 anos, Gerente de uma empresa de venda de calçados**

Débora é uma profissional experiente que, além de buscar crescimento na área empresarial, valoriza momentos de lazer. 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 bares, shows de música rock 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. Débora 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.

## **12. 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.

### **13. 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.

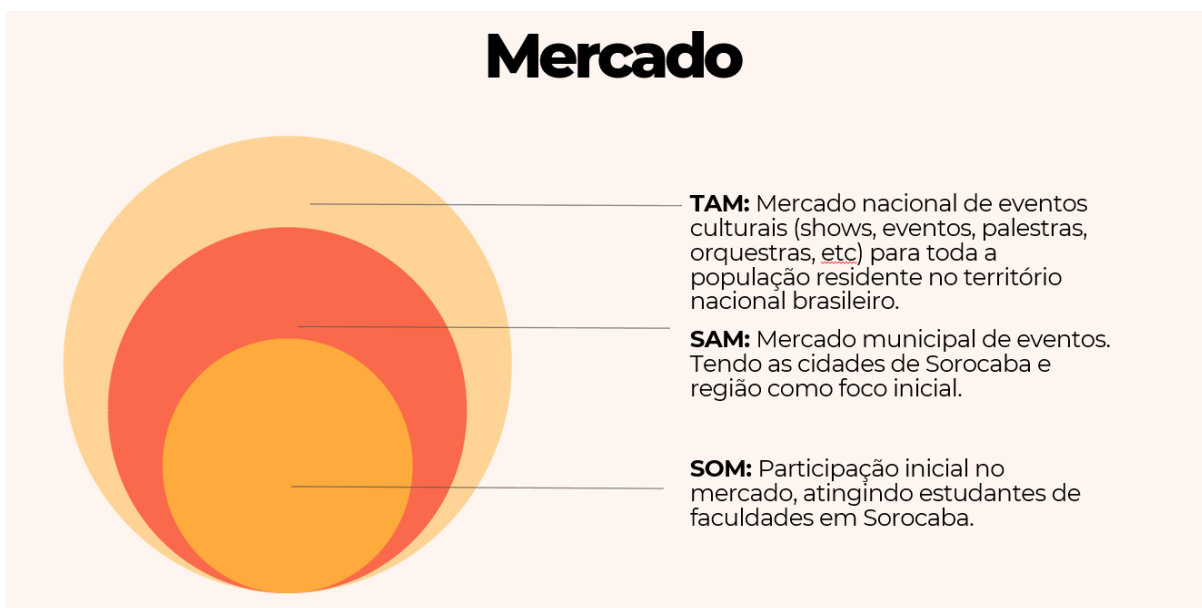
- **Problema:** Encontrar eventos relevantes é difícil devido à falta de visibilidade e acesso descentralizado. A ausência de uma plataforma unificada complica o agendamento e a gestão de eventos, enquanto a comunicação ineficiente entre organizadores e usuários resulta em dificuldades para obter informações 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.

## **14. ESTUDO DE MERCADO (TAM, SAM, SOM)**

Na imagem abaixo, serão mostradas, e posteriormente descritas, o que são e quais são as métricas de tamanho de mercado que o projeto pretende alcançar.



**Figura 5:** Métricas de tamanho de mercado do projeto

**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.

## 15. 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.

## **16. 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.

## **17. 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



**Data da Entrega:** 22/09/2024

---

**Professor Eliney Sabino**  
**Orientador do Projeto**