

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS CORNÉLIO PROCÓPIO
EC48C - PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS - C81

GUILHERME ANTUNES GONÇALVES
RAFAEL DE ARAUJO MELO
WENDEL MATHEUS LORENZI

PARTYPILOT

CORNÉLIO PROCÓPIO
NOVEMBRO, 2023

GUILHERME ANTUNES GONÇALVES

RAFAEL DE ARAUJO MELO

WENDEL MATHEUS LORENZI

PARTYPILOT

Projeto elaborado na disciplina de Programação Para Dispositivos Móveis do curso de Engenharia de Computação, do Campus Cornélio Procópio da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Professora: Profa. Gisele Alves Santana

CORNÉLIO PROCÓPIO

NOVEMBRO, 2023

RESUMO

Este relatório aborda o desenvolvimento de um aplicativo móvel inovador voltado para a gestão eficiente de participantes em eventos. A proposta visa simplificar e aprimorar o processo de registro, administração e controle de presenças, proporcionando uma experiência intuitiva e eficaz para os usuários. O aplicativo tem como principal funcionalidade a reserva de nomes em listas de eventos, otimizando a organização e garantindo maior praticidade tanto para os organizadores quanto para os participantes.

Palavras-chave: Aplicativo. Registro. Controle. Evento. Usuário.

SUMÁRIO

1	Introdução	1
2	Fundamentação Teórica	2
3	DESENVOLVIMENTO	4
3.1	Levantamento dos Requisitos	4
3.2	Diagrama de Casos de Uso	5
3.3	Diagrama de Classes	5
3.4	Banco de Dados	6
3.5	Telas do aplicativo	6
4	CONCLUSÕES	6
	REFERÊNCIAS	8

1 INTRODUÇÃO

Nessa seção, buscamos fornecer uma introdução abrangente ao tema em análise. A tecnologia tem desempenhado um papel transformador no cenário atual, afetando diversas esferas da nossa vida cotidiana. Nesse contexto, surge a necessidade de explorar e compreender a evolução constante dessas mudanças tecnológicas, particularmente no que diz respeito à organização de eventos.

A transição de métodos tradicionais para abordagens digitais na gestão de eventos torna-se evidente ao observarmos a crescente demanda por soluções eficientes e inovadoras. A revolução digital não apenas alterou a forma como nos comunicamos, mas também impactou diretamente a maneira como planejamos e executamos eventos, tornando obsoletas práticas manuais que outrora eram predominantes.

Neste contexto, explorar a trajetória histórica dessa evolução se torna crucial para entendermos as mudanças que presenciamos no presente. A tecnologia deixou de ser uma mera ferramenta e passou a ser uma protagonista na otimização de processos, trazendo eficiência, praticidade e agilidade.

Assim, este trabalho visa propor um aplicativo eficiente e intuitivo para a reserva e administração de nomes em listas de eventos, visando facilitar o processo de registro, gerenciamento e controle das participações. Para isso, será utilizado todo o conhecimento adquirido na disciplina de programação para dispositivos móveis, além dos demais conhecimentos provenientes da vida acadêmica.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para compreender plenamente o escopo e a relevância do projeto, é essencial estabelecer uma base teórica, explorando conceitos-chave relacionados à gestão de eventos e à integração de tecnologia nesse contexto. Para isso daremos uma base sobre os temas: gestão de eventos, evolução tecnológica na organização de eventos, aplicações práticas desse tipo de aplicativo, integração de arte gráfica e UX.

A gestão de eventos compreende o planejamento, organização e execução de atividades específicas com o objetivo de atender a determinados propósitos. Eventos acadêmicos, culturais e empresariais demandam um cuidado especial na gestão de participantes, desde o momento da inscrição até o controle de presença. Entender as nuances da gestão de eventos é crucial para o desenvolvimento de soluções eficazes.

Já com relação a evolução tecnológica, entende-se que ela desempenha um papel central na transformação da gestão de eventos. O uso de aplicativos móveis, sistemas online e automação de processos tem revolucionado a forma como lidamos com inscrições, confirmações de presença e comunicação entre organizadores e participantes. Explorar essa evolução é fundamental para identificar as melhores práticas e oportunidades para a inovação.

Assim, os aplicativos móveis tornaram-se ferramentas versáteis e acessíveis. Sua aplicação na gestão de eventos oferece benefícios tangíveis, como facilidade de uso, acesso remoto, notificações em tempo real e interatividade. Estudar exemplos práticos de aplicativos bem-sucedidos no gerenciamento de eventos fornece insights valiosos para o desenvolvimento da proposta em análise.

A inclusão de arte gráfica, como desenhos, fotos e gráficos, desempenha um papel essencial na comunicação efetiva de conceitos e informações. Cada figura inserida deve ser cuidadosamente selecionada para ilustrar aspectos relevantes do projeto. A numeração das figuras e a inclusão de legendas são práticas fundamentais para uma apresentação clara e organizada.

Por fim, no contexto de aplicativos móveis, a usabilidade e a experiência do usuário (UX) são elementos críticos. Compreender os princípios de design centrado no usuário, interfaces intuitivas e a importância da experiência fluida contribui para o

desenvolvimento de um aplicativo que atenda efetivamente às necessidades e expectativas dos usuários.

Portanto, a articulação desses conceitos proporciona uma base teórica abrangente, fundamentando a proposta de desenvolvimento do aplicativo para a reserva e administração de participantes em eventos. Ao relacionar esses elementos, o desenvolvimento do aplicativo busca alinhar-se às melhores práticas e tendências atuais, integrando efetivamente a tecnologia para aprimorar a gestão de eventos, podendo ser aplicado com força no ambiente universitário.

3 DESENVOLVIMENTO

O PartyPilot foi criado usando o framework Ionic, com Typescript como linguagem de programação principal. Seu propósito central é ser um aplicativo eficaz e intuitivo para facilitar a reserva e administração de participantes em listas de eventos. O objetivo é simplificar o processo de registro, gerenciamento e controle das participações. Para proporcionar uma compreensão completa do projeto, apresentamos detalhadamente os requisitos, os diagramas, a modelagem do banco de dados e as interfaces visuais da aplicação. Os códigos do projeto estão disponíveis no GitHub: <<https://github.com/WendellLorenzi/projeto-mobile>>.

3.1 Levantamento dos Requisitos

Login e Autenticação: Implementar um sistema seguro de login e autenticação de usuários, com opções de registro de conta ou login através de um email.

Registro de Eventos: Permitir a criação e inserção de detalhes de novos eventos, incluindo nome, data, horário, local e descrição.

Customização de Eventos: Oferecer opções de personalização para os organizadores de eventos, alterando o nome, data, horário, local e descrição do evento.

Reserva de Nomes: Possibilitar que os usuários realizem a reserva de nomes para eventos específicos, indicando o número de participantes.

Gestão de Participantes: Permitir ao organizador do evento visualizar e gerenciar a lista de participantes registrados no evento. Opção de adicionar, remover ou editar informações dos participantes.

Compatibilidade com Múltiplas Plataformas: Desenvolver o aplicativo para ser acessível em dispositivos móveis (Android e iOS) e em navegadores de internet.

Design Intuitivo e Atraente: Criar uma interface de usuário intuitiva e atraente, que facilite a navegação e a utilização do aplicativo.

3.2 Diagrama de Casos de Uso

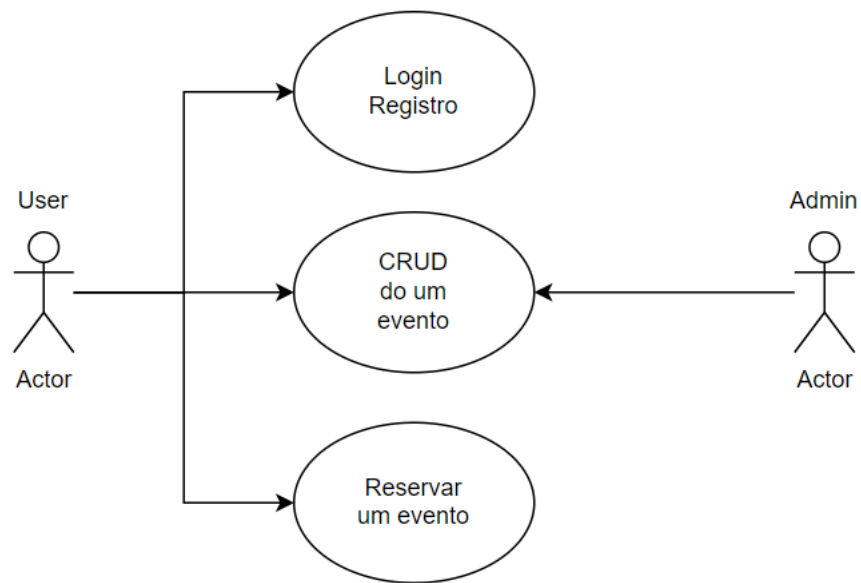


Figura 1: Diagrama de Casos de Uso da aplicação

Fonte: Autores

3.3 Diagrama de Classes

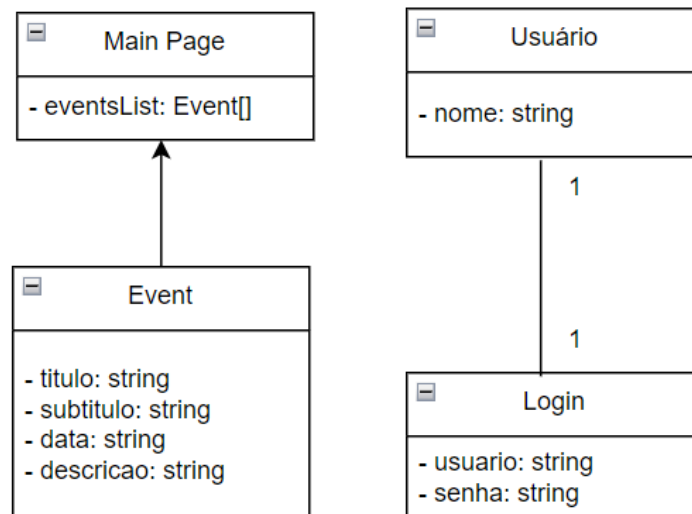


Figura 2: Diagrama de Classes da aplicação

Fonte: Autores

3.4 Banco de Dados

3.5 Telas do aplicativo

4 CONCLUSÕES

O desenvolvimento do aplicativo PartyPilot representou um desafio empolgante e enriquecedor, permitindo a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina de programação para dispositivos móveis. O objetivo principal foi criar uma solução eficiente e intuitiva para a reserva e administração de nomes em listas de eventos, com foco em simplificar o processo de registro, gerenciamento e controle das participações.

A implementação bem-sucedida dos requisitos propostos, como Login e Autenticação, Registro de Eventos, Customização de Eventos, Reserva de Nomes, Gestão de Participantes, Compatibilidade com Múltiplas Plataformas e um Design Intuitivo e Atraente, reflete o comprometimento da equipe de desenvolvimento em atender às necessidades dos usuários de forma abrangente.

A introdução do sistema de Login e Autenticação assegura a segurança e a confidencialidade dos dados dos usuários, enquanto o Registro de Eventos oferece uma maneira fácil e eficaz de criar e organizar eventos. A Customização de Eventos permite uma adaptação flexível às diferentes características e necessidades de cada ocasião, garantindo uma experiência personalizada para os organizadores.

A funcionalidade de Reserva de Nomes simplifica o processo de participação, tornando-o acessível e conveniente para os usuários. A Gestão de Participantes, por sua vez, oferece ferramentas poderosas para os organizadores acompanharem e controlarem o número de participantes, facilitando a logística e o planejamento.

A compatibilidade com Múltiplas Plataformas amplia o alcance do aplicativo, permitindo que usuários de diferentes dispositivos desfrutem de suas funcionalidades.

Além disso, o Design Intuitivo e Atraente contribui para uma experiência positiva do usuário positiva, incentivando a utilização contínua da aplicação.

Algumas possíveis melhorias poderiam ser implantadas, tanto no *Front-end* quanto no *Back-end*, porém essas melhores seriam para uma questão mais comercial e para isso seria necessária uma equipe maior, com pessoas de diferentes especialidades.

Em resumo, o PartyPilot atendeu às expectativas estabelecidas inicialmente, proporcionando uma solução abrangente e eficaz para a reserva e administração de nomes em eventos. Apesar de todas as dificuldades que o desenvolvimento de um app proporciona, tudo correr da melhor forma possível, com todos os integrantes do grupo participando ativamente do trabalho.

REFERÊNCIAS

DRAW.IO. **Flowchart Maker & Online Diagram Software.** Disponível em: <<https://app.diagrams.net/>>. Acesso em: 20/11/2023.

GITHUB. Disponível em: <<https://github.com/>>. Acesso em: 10/11/2023.

IONIC. **Ionic Documentation.** Disponível em: <<https://ionicframework.com/docs/api/card>>. Acesso em: 16/11/2023.

TYPESCRIPT. **TypeScript Documentation.** Disponível em: <<https://www.typescriptlang.org/docs/>>. Acesso em: 15/11/2023.