

Programação Web



Plataforma de Venda de Ingressos Online

Nome: BRUNO HENRIQUE GOUVEIA DA SILVA

Nome: MAYRA KEYLLA MARTINS DA SILVA

Professor: Carlos Veríssimo

- Ramo de atividade da empresa

Setor de entretenimento, eventos e comércio.

- Contexto de mercado

- Demanda por Eventos
- Concorrência
- Parcerias Estratégicas
- Inovação
- Experiência do Usuário
- Segurança e Privacidade

- Identificação (caracterização) do cliente alvo

Organizadores de Eventos: Empresas e indivíduos que planejam e organizam eventos, como festivais, conferências, shows entre outros.

Artistas: Músicos, artistas, palestrantes e outros profissionais que desejam promover e vender ingressos para seus próprios eventos.

Locais de Eventos: Teatros, casas de shows, centros de convenções e outros locais que hospedam eventos e desejam facilitar a venda de ingressos através da plataforma.

Usuários Finais (Público em Geral): Consumidores interessados em participar de eventos, como shows, espetáculos esportivos, festas e conferências. Eles utilizariam a plataforma para comprar ingressos e obter informações sobre os eventos.

- Necessidades de negócio

1. Cadastro de Eventos
2. Gestão de Ingressos
3. Integração de Pagamentos
4. Emissão de Ingressos Eletrônicos
5. Funcionalidades para Organizadores
6. Segurança da Informação
- 7.

- Necessidade específica

Compradores de Ingressos

Informações Claras e Detalhada: A falta de informações ou informações inconsistentes.

Suporte ao Cliente: A falta de suporte adequado.

Variedade de Eventos: A falta de diversidade de eventos ou a limitação nas opções disponíveis.

Organizadores de Eventos

Cadastro de Eventos: complexidade ou dificuldade de cadastrar e gerenciar seus eventos na plataforma.

•Entendimento do problema

Objetivos da Plataforma: Compreender os principais objetivos da plataforma, como facilitar a venda de ingressos, promover eventos e oferecer uma experiência positiva aos usuários.

Público-Alvo: Identificar o público-alvo da plataforma, incluindo organizadores de eventos, artistas, promotores, e, é claro, os compradores de ingressos.

Funcionalidades Essenciais: entender as funcionalidades essenciais da plataforma, como cadastro de eventos, venda de ingressos, métodos de pagamento, emissão de ingressos e entre outras.

•Estratégia de atuação

A estratégia de atuação da dupla envolverá o uso de calendários compartilhados e GitHub para acompanhamento de tarefas. A comunicação será centralizada em mensagens instantâneas (WhatsApp ou discord) e encontros regulares para alinhamento e acompanhamento do progresso, enquanto a distribuição de atividades será realizada considerando as habilidades individuais de cada um de Front-End e Back-End , garantindo eficiência na execução das atividades do projeto.

•Macro Cronograma

Lista de atividades

- Cadastro de Eventos
- Gestão de Tipos de Ingressos
- Processo de Compra Seguro
- Emissão de Ingressos Eletrônicos
- Relatórios de Vendas e Analítica

Macro cronograma das atividades

Data do começo do projeto 26/02/2024

Fase 1: Planejamento e Pesquisa (1 mês)

- 1º semana: Levantamento de Requisitos: Identificar os requisitos do sistema, incluindo funcionalidades essenciais e requisitos de segurança.
- 2º semana: Realizar pesquisa.
- 3º Semana: Escopo do Projeto: Definir funcionalidades essenciais e especificar requisitos técnicos e de design.
- 4º Semana: Projetar a estrutura geral da plataforma.

Fase 2: Desenvolvimento (1 mês)

- 5ª Semana: Elaboração de Protótipos: protótipos para visualização da interface da plataforma.
- 6ª Semana: Desenvolvimento do Backend: Implementação da lógica de negócios e integração de sistemas de pagamento.
- 7ª Semana: Desenvolvimento do Frontend: Implementação de páginas de venda de ingressos e cadastro de eventos.
- 8ª Semana: Integração de Componentes i: integrar o frontend com o backend, garantindo a comunicação eficaz entre as partes do sistema.

Fase 3: testes (1 mês)

- 9ª Semana: Testes de Unidade: Verificação da funcionalidade de cada componente individualmente e em conjunto.
- 10ª Semana: Testes de Usabilidade: Avaliação da experiência do usuário e Identificação e correção de possíveis problemas de usabilidade.
- 11ª Semana: Testes de Segurança: Identificar e corrigir possíveis vulnerabilidades.
- 12ª Semana: Correções e Aprimoramentos: Implementação de correções com base nos resultados dos testes.

Fase 4: Entrega do projeto

- 13ª Semana: Opiniões: Mostrar a plataforma para pessoas saber sua opinião.
- 14ª Semana: Ajustes com Base no Feedback: Realizar melhorias com base no feedback das pessoas.
- 15ª Semana: Últimos ajustes para apresentação do projeto.
- 16ª Semana: Apresentar o projeto.