

Instituto Federal de Brasília

*Campus Brasília*

Nome do Curso: Tecnologia de Sistemas para Internet

## **SISTEMA DE DIVULGAÇÃO DE EVENTOS - LUCIANO FIGUEIREDO**

Disciplina: Projeto Integrador II

### ***Estudantes***

1. <Lorrane Medeiros Lima>
2. <Mariana Medeiros Rodrigues>
3. <Sarah Fróes de Barros Leites>
4. <Isabelle Cristine Nunes Silva>

### ***Professores***

<Francisco Euder Santos>  
<Paula Schlemper de Oliveira>

2025/1

**LISTA DE ABREVIACES E SIGLAS**

## LISTA DE FIGURAS

## LISTA DE QUADROS

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
1.1 Problemática	8
1.2 Objetivos de Negócio	8
1.3 Justificativa da Proposta	8
1.4 Caracterização da Organização, Setor ou Área do Objeto de Estudo	8
<b>2. GESTÃO DO PROJETO</b>	<b>9</b>
2.1 Equipe do Projeto	9
2.2 Planejamento do Projeto	9
2.3 Cronograma	9
2.4 Planejamento de Custos	9
2.5 Visão esperada da solução	9
2.6 Repositório do GitHub	9
<b>3. PESQUISA E REFERÊNCIAS</b>	<b>10</b>
3.1 Sistemas Similares	10
3.2 Quadro Comparativo entre Sistemas Similares	10
3.3 Pesquisa de Tecnologias	10
<b>4. ANÁLISE DE REQUISITOS</b>	<b>11</b>
4.1 Identificação dos Stakeholders	11
4.2 Instrumentos de Coleta e Análise dos Dados	11
4.3 Aplicação de Questionários	11
4.4 Levantamento de Requisitos	11
4.5 Requisitos Funcionais	11
4.6 Requisitos Não Funcionais	11
4.7 Diagrama de Casos de Uso Macro	11
4.8 Especificações de Casos de Uso	11
<b>5. FRONT-END</b>	<b>12</b>
5.1 Protótipos	12
5.2 Implementação do Front-End	12
<b>6. BANCO DE DADOS</b>	<b>13</b>
6.1 Modelo Entidade-Relacionamento	13
6.2 Modelo Físico do Banco de Dados	13
6.3 Dicionário de Dados	13
<b>7. BACK-END</b>	<b>14</b>
7.1 Diagrama de Classes	14
7.2 Implementação do Back-End	14
<b>8. RESULTADOS ESPERADOS</b>	<b>15</b>
<b>9. CONCLUSÃO</b>	<b>16</b>
<b>10. REFERÊNCIAS</b>	<b>17</b>

## **Página Explicativa das Enumerações do Projeto Integrador**

Esta página tem como finalidade apresentar a estrutura e a organização do relatório do Projeto Integrador, detalhando as enumerações (itens do sumário) utilizadas e sua correspondência com as três fases que compõem a disciplina. Essa divisão tem o objetivo de orientar o desenvolvimento do projeto de forma sequencial e integrada, garantindo que todas as etapas sejam devidamente documentadas e avaliadas.

### **Projeto Integrador I – Concepção e Planejamento**

Nesta fase inicial, são definidos os fundamentos e o escopo do projeto. Os itens do sumário correspondentes a essa etapa são:

- **1. INTRODUÇÃO:**  
Apresenta o contexto do projeto, a problemática enfrentada, os objetivos de negócio, a viabilidade e justificativa da proposta, além da caracterização da organização ou área de estudo.
- **2. GESTÃO DO PROJETO:**  
Detalha a composição da equipe, o planejamento estratégico, o cronograma, o planejamento de custos, a visão esperada da solução e a gestão de repositório (ex.: GitHub), elementos essenciais para estruturar e orientar a execução do projeto.
- **3. PESQUISA E REFERÊNCIAS:**  
Abrange a investigação de sistemas similares, a análise comparativa entre eles e a pesquisa de tecnologias, fornecendo a base teórica e as referências necessárias para embasar a proposta.

### **Projeto Integrador II – Execução e Desenvolvimento**

Esta fase concentra-se na revisão, complementação e ajustes das partes anteriores e da implementação prática do projeto, onde as definições e planejamentos são transformados em uma solução concreta. Os itens do sumário que compõem essa etapa são:

- **4. ANÁLISE DE REQUISITOS:**  
Envolve a identificação dos stakeholders, a definição dos instrumentos de coleta e análise de dados, a aplicação de questionários, o levantamento de requisitos (tanto funcionais quanto não funcionais), o diagrama de casos de uso macro e as especificações de casos de uso. Esses elementos garantem que as necessidades dos usuários sejam claramente compreendidas e traduzidas em funcionalidades do sistema.
- **6. BANCO DE DADOS:**  
Contém o modelo entidade-relacionamento, o modelo físico do banco de dados e o

dicionário de dados, fundamentais para a organização e a integridade das informações armazenadas.

### **Projeto Integrador III – Validação e Entrega**

A etapa final do projeto é dedicada à análise e verificação das partes anteriores, assim como da implementação mais técnica do projeto, avaliação dos resultados, à consolidação do trabalho e à apresentação da solução final. Os itens do sumário associados a essa fase são:

- **6. BANCO DE DADOS:**  
Contém o modelo entidade-relacionamento, o modelo físico do banco de dados e o dicionário de dados, fundamentais para a organização e a integridade das informações armazenadas.
- **7. BACK-END:**  
Engloba o diagrama de classes e a implementação do back-end, responsáveis por viabilizar a lógica de negócio e a comunicação entre o front-end e o banco de dados.

### **Entregas comuns a todos os Projetos Integradores.**

- **5. FRONT-END:**  
Descreve a criação dos protótipos de interface e a implementação do front-end, evidenciando o design, a usabilidade e a experiência do usuário.
- **8. RESULTADOS ESPERADOS:**  
Descreve os objetivos alcançados com a implementação da solução, os impactos esperados na organização e os benefícios decorrentes da aplicação do sistema.
- **9. CONCLUSÃO:**  
Apresenta uma análise crítica do processo de desenvolvimento, destacando os aprendizados, os desafios superados e as oportunidades de melhoria para futuras evoluções.
- **10. REFERÊNCIAS:**  
Lista todas as fontes e referências utilizadas ao longo do projeto, garantindo o respaldo teórico e metodológico da proposta.

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Caracterização da Organização, Setor ou Área do Objeto de Estudo

Mencionar que se trata de um projeto acadêmico da disciplina de Projeto Integrador e que este relatório apresentará o registro do desenvolvimento do sistema para o cliente/ empresa X. Descrever brevemente quem é o cliente, o que é o sistema/site, qual é a sua finalidade e como ele atenderá às necessidades do cliente.

Este relatório integra o trabalho acadêmico desenvolvido na disciplina Projeto Integrador II., ele registra o processo de criação e desenvolvimento de um sistema voltado para a empresa Luciano Figueiredo - Assessoria de Eventos.

A empresa Luciano Figueiredo - Assessoria de Eventos atua no setor de eventos, oferecendo serviços de organização, divulgação e gestão de eventos corporativos. Com a crescente demanda por soluções digitais, a empresa busca modernizar suas operações, promovendo maior visibilidade e acessibilidade aos seus serviços.

O sistema atenderá às necessidades do cliente ao oferecer uma interface simples e intuitiva, facilitando a navegação, a visualização dos eventos e a contratação de serviços.

### 1.2 Problemática

A problemática de um projeto é a parte onde se apresenta o problema central que será estudado ou resolvido, geralmente acompanhada de uma questão de pesquisa que norteia o desenvolvimento da solução. Em um Projeto Integrador ou TCC de Desenvolvimento de Sistemas, a problemática deve mostrar porque o sistema é necessário e o que motivou a sua criação.

A problemática é definida pela dificuldade das empresas de eventos em alcançar e gerenciar clientes de forma eficiente no ambiente digital. A ausência de uma plataforma moderna leva à perda de oportunidades comerciais e à falta de organização nos serviços de eventos. Esse cenário exige uma solução tecnológica que integre divulgação, contratação e gestão de serviços em um sistema prático e intuitivo.

Além disso, a problemática orienta todo o desenvolvimento do sistema ao levantar uma questão de pesquisa, como: “De que forma é possível criar um site de eventos que simplifique a contratação de serviços e otimize a gestão de eventos, atendendo de maneira eficiente às necessidades de clientes e empresas do setor?”

Essa questão destaca a relevância da solução proposta, justificando seu desenvolvimento como uma oportunidade para modernizar processos, aprimorar a experiência dos usuários e fortalecer a competitividade da empresa no mercado.



### 1.3 Objetivos de Negócio

Descrever o que a organização espera alcançar com o projeto, indo além das funcionalidades técnicas e focando nos benefícios estratégicos e operacionais. Apresente a Finalidade Estratégica do Sistema: explique por que o sistema está sendo desenvolvido do ponto de vista do negócio; os Problemas que se Deseja Resolver: relacione com a problemática identificada, mostrando como os objetivos vão atacá-la diretamente; Metas de Negócio: liste metas claras, mensuráveis quando possível; Valor para o Usuário e para o Negócio: destaque os benefícios esperados para diferentes públicos (usuários, equipe interna, gestores, clientes).

O sistema proposto para o cliente Luciano Figueiredo tem como finalidade estratégica fortalecer sua presença digital no mercado de eventos corporativos, funcionando como uma plataforma integrada de portfólio e captação de clientes. O objetivo central é apresentar de forma organizada e visualmente atrativa os eventos realizados, ao mesmo tempo em que oferece um canal direto e profissional para solicitações de orçamento, otimizando o processo comercial e promovendo uma experiência positiva para o usuário.

A solução busca resolver a atual ausência de uma vitrine digital qualificada, a informalidade na captação de novos clientes e a ineficiência no fluxo de atendimento, consolidando a imagem da marca como referência no segmento.

Entre as metas de negócio estão o aumento no número de solicitações de orçamento, a redução do tempo médio de resposta ao cliente, a ampliação da base de leads qualificados e a publicação de cases no portfólio. O sistema trará benefícios tangíveis tanto para os usuários finais, que terão acesso facilitado aos serviços e histórico da empresa, quanto para a equipe interna, que contará com um canal estruturado de comunicação e coleta de dados estratégicos para apoio à tomada de decisão e expansão do negócio.

#### **1.4 Justificativa da Proposta**

Descrever por que o sistema é necessário, ou seja, qual problema real ele pretende resolver, apresentando a Contextualização (o cenário atual da organização ou setor onde o sistema será implantado), Apontamento dos Problemas (detalhe os problemas enfrentados nesse cenário), Impactos Negativos (descreva como esses problemas afetam negativamente os processos, os usuários ou os resultados da organização), Justificativa para o Projeto (por que o desenvolvimento do sistema é a solução mais adequada).

A assessoria de eventos corporativos conduzida por Luciano Figueiredo é reconhecida pela excelência na organização e execução de projetos, porém enfrenta limitações significativas em sua presença digital, o que compromete a conversão de novos clientes. A divulgação dos serviços prestados é realizada de forma descentralizada, majoritariamente por meio de redes sociais ou indicações informais, sem o suporte de uma plataforma institucional que apresente de maneira profissional e estratégica o portfólio de eventos realizados e permita um canal eficiente para solicitações de orçamento. Esse cenário acarreta problemas como a dificuldade em demonstrar credibilidade e experiência de forma organizada, ausência de padronização no processo comercial e dependência de contatos informais. Os impactos negativos incluem baixa visibilidade da marca, perda de oportunidades de negócio, morosidade no atendimento e dificuldade em escalar os serviços oferecidos. Diante desse contexto, o desenvolvimento de um sistema web dedicado apresenta-se como a solução mais adequada, pois centraliza e profissionaliza a comunicação com os clientes, valoriza os projetos realizados por meio de um portfólio visualmente estruturado e cria um canal direto para captação de orçamentos, contribuindo de forma decisiva para o crescimento da assessoria, fortalecimento da imagem institucional e aumento da competitividade no mercado.

## **2. GESTÃO DO PROJETO**

### **2.1 Equipe do Projeto**

Descrever quem são os membros da equipe e quais os seus papéis. Descrever, também, como está ocorrendo a gestão do projeto, as seguintes perguntas podem ajudar nesse processo: Como as tarefas são divididas? Como o andamento de cada tarefa é comunicado à equipe? Como são registradas as tarefas a serem realizadas? Há reuniões da equipe? com que frequência?

Os membros que compõem a equipe são: Lorrane, Isabelle, Mariana e Sarah, e dividimos o grupo em Lorrane e Sarah estão com papéis de documentar e organizar o que cada um vai fazer e Isabelle e Mariana estão no back-end. As tarefas estão separadas em duplas, com isso, estamos nos comunicando através de um grupo no whatsapp sendo abordados os assuntos importantes sobre o que está faltando e atualizando as mudanças feitas. As tarefas estão sendo registradas pelo trello. A nossa equipe se reuniu através das aulas e por mensagens de texto no aplicativo whatsapp e a frequência está sendo semanalmente.

### **2.2 Planejamento do Projeto**

Explique as fases do desenvolvimento (análise, design, implementação, testes, etc.).

O desenvolvimento do sistema segue etapas essenciais: análise para levantar requisitos e entender necessidades do cliente; design da arquitetura e da interface; implementação com codificação das funcionalidades e integração dos componentes; implantação com publicação do site e treinamento para o cliente; e manutenção contínua para corrigir problemas, implementar melhorias e oferecer suporte técnico. Essas fases asseguram a qualidade e o sucesso do projeto.

## 2.3 Cronograma

Apresentar um cronograma do projeto, com prazos definidos para cada etapa do desenvolvimento (se já for possível estabelecer).

[https://docs.google.com/document/d/1YSUAccFzpHa0c2ZitZHcySE5J8Ayro19r4Kn6pAlB\\_U/edit?tab=t.0](https://docs.google.com/document/d/1YSUAccFzpHa0c2ZitZHcySE5J8Ayro19r4Kn6pAlB_U/edit?tab=t.0)

## 2.4 Planejamento de Custos

Apresentar uma tabela detalhada com a previsão de custos por categoria: **1. Custos de Desenvolvimento** (Salários ou honorários da equipe de desenvolvimento (programadores, designers, gerentes de projeto; Ferramentas e softwares necessários (licenças, IDEs, bancos de dados pagos, bibliotecas premium) e Infraestrutura de desenvolvimento (computadores, servidores de teste). **2. Custos de Hospedagem e Infraestrutura:** Serviços de hospedagem (AWS, Azure, Google Cloud, DigitalOcean, etc.); Registro de domínio; Certificados SSL/TLS e Manutenção de servidores e suporte técnico. **3. Custos de Segurança e Conformidade:** Ferramentas de monitoramento e proteção contra ataques, Auditorias de segurança, Conformidade com normas (LGPD, GDPR, PCI DSS). **4. Custos Operacionais e de Manutenção:** Suporte técnico contínuo, Atualizações e correções de bugs, Expansão e melhorias futuras. **5. Custos com Marketing e Divulgação:** Desenvolvimento de identidade visual, Publicidade digital (Google Ads, redes sociais), SEO e campanhas de engajamento.

## 2.5 Visão esperada da solução

É um documento que descreve de forma clara, objetiva e compreensível os objetivos, escopo, funcionalidades principais, público-alvo e restrições de um sistema ou solução que será desenvolvida. Ele serve como um guia inicial do projeto, alinhando todos os envolvidos (alunos, professores, usuários, etc.) quanto às expectativas e necessidades da aplicação. É um documento que descreve de forma clara, objetiva e compreensível os objetivos, escopo, funcionalidades principais, público-alvo e restrições de um sistema ou solução que será

desenvolvida. Ele serve como um guia inicial do projeto, alinhando todos os envolvidos (alunos, professores, usuários, etc.) quanto às expectativas e necessidades da aplicação.

Este documento descreve a visão do sistema a ser desenvolvido para a assessoria de eventos de Luciano Figueiredo, com o objetivo de criar uma plataforma digital profissional que centralize a divulgação do portfólio de eventos realizados e facilite o processo de solicitação de orçamentos. O sistema permitirá exibir os serviços de forma clara e organizada, com funcionalidades como formulário de orçamento, gestão de conteúdo e notificações automáticas, além de ser responsivo para acessos em diversos dispositivos. O público-alvo são empresas, organizações e profissionais do setor de eventos que buscam contratar ou conhecer mais sobre os serviços da assessoria. O projeto visa resolver a falta de visibilidade digital, melhorar o processo de captação de clientes e agilizar a comunicação, gerando um canal direto e eficiente para os interessados. As restrições do projeto incluem orçamento e prazo limitados, sendo desenvolvido com tecnologias como PHP e MySQL, e com manutenção limitada após a entrega. Esse sistema é a solução ideal para otimizar o fluxo comercial, fortalecer a presença digital da assessoria e aumentar a conversão de leads em novos negócios.

## **2.6 Repositório do GitHub**

<https://github.com/Sarah69359/ProjetoIntegrador>

### 3. PESQUISA E REFERÊNCIAS

#### 3.1 Sistemas Similares

Pesquisa sobre sites/sistemas similares, destacando os pontos fortes/ diferenciais de cada um dos sistemas similares analisados.

Sistemas similares ao projeto de site de eventos incluem plataformas como Sympla, que oferece uma interface intuitiva para organizadores e participantes e ferramentas integradas de marketing e pagamento, com forte suporte a eventos de diferentes portes. Já a Central dos Eventos possui atendimento personalizado e experiência consolidada em eventos culturais e corporativos.

Esses sistemas apresentam funcionalidades que podem servir de inspiração para o projeto, como ferramentas avançadas de divulgação e gestão de participantes. Incorporar as melhores práticas desses modelos permitirá criar um sistema inovador, capaz de atender às necessidades específicas do cliente e de se destacar no mercado competitivo de eventos.

#### 3.2 Quadro Comparativo entre Sistemas Similares

Funcionalidade	Sympla	Ticketmaster	Luciano Figueiredo
Página sobre o organizador	Possui perfil do organizador com descrição	Não possui foco em organizadores	Sim, com destaque para a trajetória e serviços de Luciano
Portfólio / Galeria de eventos	Exibe eventos passados, mas sem destaque visual	Exibe apenas eventos em cartaz, sem histórico	Sim, com seção dedicada a eventos anteriores e imagens

#### 3.3 Pesquisa de Tecnologias

Pesquisa sobre as tecnologias existentes, destacando pontos fortes e fracos de cada uma delas (linguagens de programação, frameworks, bancos de dados, etc.).

Possíveis tecnologias e ferramentas utilizadas no desenvolvimento do front-end, incluindo: Linguagens (HTML, CSS, JavaScript), Frameworks e bibliotecas (React, Angular, Vue.js, Bootstrap, jQuery, Tailwind CSS, etc.), Ferramentas de construção (Webpack, Babel, Gulp, etc.), Ferramentas de controle de versão (Git, GitHub, GitLab, etc.)

## Front-End

### HTML

**Emprego no projeto:** Serviu como alicerce da estrutura do site, organizando seções como "Sobre", "Portfólio", "Eventos", "Formulário de Orçamento" e "Rodapé".

**Vantagem:** Linguagem fundamental para a estruturação de páginas web. Aprendizado fácil, leve e compatível com diversos navegadores.

**Desvantagem:** Não permite a adição de estilos ou comportamentos interativos por conta própria; necessita de CSS e JavaScript para isso.

### CSS

**Emprego no projeto:** Foi usado para estilizar o layout do site, definindo cores, tipografia, posicionamento e responsividade.

**Vantagem:** Possibilita a customização completa da aparência da página, assegurando uma apresentação visual de qualidade ao cliente.

**Desvantagem:** Em projetos extensos, a manutenção pode se tornar complexa sem uma estrutura bem definida ou sem o uso de pré-processadores/frameworks.

## Ferramentas de Design e Protótipo

### Figma

**Emprego no projeto:** Usado para a criação do layout do site antes do desenvolvimento em código.

**Vantagem:** Possibilita a criação de protótipos visuais interativos, com compartilhamento em equipe e feedback visual antes da codificação.

**Desvantagem:** Exige familiaridade com a ferramenta para a criação de layouts complexos. Não substitui o código propriamente dito.

## Controle de Versão

### Git + GitHub

**Emprego no projeto:** Usado para armazenar o projeto, organizar em pastas (front-end, orçamentos, partes do site) e controlar as versões das sprints.

**Vantagem:** Facilita o trabalho colaborativo, garante o backup do projeto e permite acompanhar o histórico de alterações.

**Desvantagem:** Pode ser complicado para iniciantes, especialmente com comandos Git via terminal, mas se torna simples com a prática.

## Outras Tecnologias Analisadas (não utilizadas, mas consideradas)

### JavaScript

**Vantagem:** Permite adicionar funcionalidades dinâmicas ao site, como validação de formulários ou animações.

**Desvantagem:** Requer lógica de programação e pode aumentar a complexidade do projeto.

### Bootstrap



**Vantagem:** Framework de CSS que simplifica a criação de layouts responsivos com classes prontas.

**Desvantagem:** Pode conferir ao site uma aparência genérica caso não seja customizado.

### Tailwind CSS

**Vantagem:** Possibilita estilização rápida com classes utilitárias e alto controle visual.

**Desvantagem:** Pode resultar em um HTML com excesso de classes, dificultando a leitura do código.

## 4. ANÁLISE DE REQUISITOS

### 4.1 Identificação dos Stakeholders

Explicação breve sobre o que são stakeholders no contexto do projeto. Apresentação dos stakeholders divididos em categorias, como: **Stakeholders Internos** (Envolvidos diretamente no desenvolvimento - Equipe de Desenvolvimento (programadores, designers, gerentes de projeto, analistas de QA); **Gestores do Projeto** (responsáveis por planejamento, orçamento e execução); **Patrocinadores/Investidores** (pessoas ou empresas financiando o projeto)). **Stakeholders Externos** (Usuários finais e reguladores - Usuários Finais (clientes, funcionários que utilizarão o sistema); **Clientes Empresariais** (caso o sistema seja B2B); **Entidades Reguladoras** (para garantir conformidade com normas como LGPD, GDPR); **Concorrência e Mercado** (influências externas que afetam o projeto)).

Partes interessadas são indivíduos ou grupos que têm um interesse, exercem alguma influência ou são impactados, seja de forma direta ou indireta, por este projeto. Podem participar desde a concepção e uso, até a manutenção e supervisão do sistema. Em nosso projeto, que visa criar um site institucional para um planejador de eventos empresariais, as partes interessadas foram organizadas da seguinte maneira:

#### Partes Interessadas Internas (com participação direta no desenvolvimento)

**Categoria-** Envolvidos no Projeto

**Equipe de Desenvolvimento-** Estudantes encarregados de programar e construir o site, criar o design no Figma, codificar usando HTML/CSS e organizar as entregas em ciclos.

**Designers-** Integrantes da equipe que trabalharam no visual no Figma, definindo identidade visual, cores e o design das páginas.

**Gerente do Projeto-** Membro da equipe que organiza as tarefas, os prazos, acompanha o progresso do projeto e garante a entrega dos ciclos.

**Analistas de QA-** Apesar de não termos um QA formal, a equipe realizou testes manuais no site para encontrar erros e corrigi-los antes da entrega.

**Professores/Orientadores-** Responsáveis por orientar a execução técnica e avaliar o progresso do projeto integrador.

#### Partes Interessadas Externas (usuários ou influenciados pelo sistema)

**Cliente Empresarial-** Luciano Figueiredo, planejador de eventos empresariais e o principal interessado no site. Seu objetivo é mostrar seu trabalho e atrair novos clientes.

**Usuários Finais-** Pessoas ou empresas que visitam o site para ver o trabalho de Luciano e pedir orçamentos para eventos.

**Entidades Reguladoras-** Como o site coleta informações no formulário de orçamento, é preciso considerar as regras de proteção de dados, como a LGPD.

**Concorrência e Mercado-** Outros profissionais ou empresas que organizam eventos e também têm sites. Eles afetam a estrutura, as funções e a qualidade esperada pelos usuários.

## **4.2 Instrumentos de Coleta e Análise dos Dados**

Os instrumentos de coleta permitem identificar as abordagens realizadas para compreender as necessidades reais dos usuários e coletar informações relevantes que subsidiam o desenvolvimento do sistema. A análise de dados verifica a forma qualitativa e quantitativa usada no procedimento de coleta, buscando identificar padrões, preferências e problemas enfrentados pelos usuários no contexto abordado.

Para entender o que o cliente precisava e criar um site que realmente funcionasse, usamos formas diretas e fáceis de pegar e examinar informações. Olhamos tanto o que o Luciano Figueiredo queria quanto o que as pessoas que contratam eventos corporativos precisavam.

### Como Pegamos as Informações

*Conversamos direto com o cliente (Luciano Figueiredo):*

Trocamos ideias para saber o que ele mais queria, como mostrar os eventos que ele já realizou, dar informações fáceis de entender sobre o que ele oferece e deixar que as pessoas falem com ele fácil pelo WhatsApp, usando um formulário.

*Demos uma olhada no que o mercado está fazendo (benchmarking):*

Vimos sites de outros que trabalham com eventos para ver o que eles fazem e no jeito que o site aparece, no que eles escrevem e na funcionalidade do site – como o visual, a parte que os trabalhos são expostos, o jeito de solicitar um orçamento e como as pessoas podem entrar em contato.

*Juntamos a equipe para conversar:*

Nas reuniões, o time todo dava suas ideias e falava o que precisava mudar, baseado no que o cliente falou e no que a gente pôde observar em outros sites parecidos.

### Como Analisamos os Dados

Analisamos as informações com cuidado, ponderando sobre o que o cliente falou e comparando com os sites de referência. Com isso, notamos que:

- O cliente queria um site que parecesse profissional, que fosse direto ao ponto e fácil de usar;

- Era importante que desse para ver bem os eventos que ele já tinha realizado;
- Pedir um orçamento tinha que ser fácil e rápido, com um link direto para o WhatsApp;
- O cliente gostava de um visual limpo, moderno e que mostrasse que ele é de confiança;
- Não precisava de coisas complicadas, como uma página para login ou um lugar para ele controlar no site.

#### **4.3 Aplicação de Questionários**

Com o objetivo de compreender melhor o perfil dos usuários e suas necessidades, a aplicação de um questionário que contenham perguntas fechadas e abertas é essencial e se soma aos instrumentos de coleta de dados. O questionário deve ser direcionado ao público-alvo do sistema, de forma presencial e/ou online, respeitando os critérios éticos de sigilo e consentimento.

Com o objetivo de entender melhor o perfil dos usuários e suas expectativas em relação ao site de divulgação dos serviços de Luciano Figueiredo (organizador de eventos corporativos), foi elaborado e aplicado um questionário online por meio do Google Forms.

O formulário foi construído com perguntas fechadas e abertas, abordando temas como:

- Grau de interesse por eventos corporativos;
- O que o usuário espera encontrar em um site de serviços;
- Preferências quanto à apresentação de portfólio e formas de contato;

- Facilidade na solicitação de orçamentos;
- Impressões sobre o layout e organização do conteúdo.

Link do formulário utilizado:

[https://docs.google.com/forms/u/0/d/136Kgwcu1tOoVm9FQdXwpN91HfhiQmCXy6q11Pna6LNQ/viewform?edit\\_requested=true](https://docs.google.com/forms/u/0/d/136Kgwcu1tOoVm9FQdXwpN91HfhiQmCXy6q11Pna6LNQ/viewform?edit_requested=true)

#### **4.4 Levantamento de Requisitos**

Relatar como vocês obtiveram as necessidades do cliente (entrevistas, questionários, reuniões, etc.). Fazer um breve resumo do briefing, apontando quais funcionalidades e características o sistema/site deve ter.

Para entender as necessidades do cliente, realizamos reuniões diretamente com o profissional Luciano , responsável pela assessoria. Nessas reuniões, foram discutidas as principais demandas, expectativas e objetivos em relação ao desenvolvimento do site. Além disso, aplicamos questionários abertos, permitindo que qualquer pessoa, incluindo possíveis usuários finais , pudesse opinar sobre a funcionalidade, navegação e utilidade do site.

**Resumo do briefing:** O site tem como características principais ser moderno, intuitivo e fácil de navegação , atendendo tanto às necessidades quanto a expectativas dos usuários. As funcionalidades definidas incluem:

- Página inicial com carrossel de fotos dos principais eventos e trabalhos realizados.
- Portfólio interativo, onde os visitantes podem visualizar fotos, vídeos e descrições dos eventos organizados.

- Formulário para solicitação de orçamento, facilitando o contato direto dos clientes interessados.
- Área de serviços, detalhando os tipos de assessoria oferecidos.
- Seção de depoimentos, onde clientes podem deixar suas avaliações e experiências.
- Design responsivo, adaptando-se a diferentes dispositivos (computadores, tablets e celulares).
- Integração com redes sociais, permitindo fácil acesso às páginas do Luciano em outras plataformas.

O objetivo é criar uma plataforma que não apenas apresenta o trabalho do cliente, mas que também fortalece sua presença online, gere mais oportunidades de negócio e ofereça uma experiência agradável para quem visita o site.

#### **4.5 Requisitos Funcionais**

Especificar “o que o sistema deve fazer”, ou seja, as funcionalidades do sistema. Um requisito funcional de um sistema é uma especificação que descreve o que o sistema deve fazer para atender às necessidades dos usuários e aos objetivos do projeto. Ele define funcionalidades, comportamentos e regras de negócio que o sistema deve cumprir. Requisitos funcionais: Especificam ações e funções → descrevem recursos, interações e respostas do sistema; Focados na experiência do usuário → detalham como o usuário utilizará o sistema; Podem envolver regras de negócio → incluem validações, cálculos e processos automatizados.

O sistema tem como objetivo oferecer uma plataforma digital que divulga os serviços da assessoria de eventos, apresenta o portfólio do cliente e facilite o contato com os contratantes. Para isso, foram definidos os seguintes requisitos funcionais:

### **1. Página Inicial**

- Exibirá informações sobre a empresa.
- Mostrar informações resumidas sobre os serviços oferecidos.
- Oferecer acesso rápido às principais seções: Portfólio, Serviços e Contato.

### **2. Portfólio**

- Permitir que os usuários naveguem por galerias de fotos e vídeos dos eventos.
- Disponibilizar descrições detalhadas de cada projeto, incluindo tipo de evento, local, data e serviços prestados.
- Filtrar os eventos por categorias (ex.: casamentos, aniversários, eventos corporativos).

### **3. Serviços**

- Apresentar uma lista dos serviços prestados, com descrição detalhada, benefícios e diferenciais.
- Permitir que o usuário visualize informações específicas sobre cada serviço.

### **4. Formulário de Orçamento**



- Permitir que o visitante preencha um formulário com seus dados (nome, e-mail, telefone).
- Coletar informações específicas do evento, como: tipo, data, local e número estimado de convidados.
- Enviar os dados preenchidos diretamente para o e-mail do cliente ou armazená-los no banco de dados.
- Exibir uma mensagem de confirmação após o envio bem-sucedido.

## **5. Seção de Depoimentos**

- Permitir que clientes cadastrados ou autorizados possam enviar depoimentos sobre os serviços prestados.
- Exibir os depoimentos na página, podendo ser administrados (aprovados ou removidos) pelo cliente.

## **6. Área Administrativa (Painel de Gestão)**

- Login e autenticação para acesso restrito do cliente (Luciano).
- Cadastrar, editar e excluir eventos no portfólio.
- Gerenciar depoimentos, podendo aprovar, rejeitar ou excluir.
- Visualizar e gerenciar os pedidos de orçamento recebidos.
- Atualizar informações gerais do site, como textos, fotos e dados de contato.

## 7. Integração com Redes Sociais

- Disponibilizar links diretos para as redes sociais do cliente (Instagram, Facebook, WhatsApp, etc.).
- Permitir compartilhamento de conteúdos do portfólio nas redes sociais.

## 8. Design Responsivo

- Adaptar automaticamente o layout e as funcionalidades para diferentes tamanhos de tela (computadores, tablets e smartphones).

## 9. Validações e Regras de Negócio

- Validar campos obrigatórios nos formulários (nome, e-mail, telefone, tipo de evento, etc.).
- Garantir que apenas usuários autenticados tenham acesso às funcionalidades administrativas.
- Proteção contra envio de formulários em branco ou com dados inválidos.

### 4.6 Requisitos Não Funcionais

Os requisitos não funcionais de um sistema web são características que definem *como* o sistema deve se comportar, e não *o que* ele faz (isso é coberto pelos requisitos funcionais). Eles são fundamentais para garantir qualidade, desempenho, usabilidade, segurança, e outros atributos que impactam a experiência do usuário e a manutenção do sistema. Os seguintes pontos podem ser destacados:: Desempenho, Segurança, Testabilidade, Usabilidade, Manutenibilidade, Escalabilidade, Disponibilidade, Portabilidade, Conformidade.

Os requisitos não funcionais descrevem como o sistema deve se comportar, estabelecendo padrões de qualidade, desempenho e segurança, entre outros. Embora não definam funcionalidades específicas, são essenciais para a eficiência, confiabilidade e manutenção do sistema.

Principais pontos:

1. Desempenho

Define a rapidez e a eficiência com que o sistema executa tarefas, como o tempo de resposta, a capacidade de processamento simultâneo e a eficiência na utilização de recursos.

2. Segurança

Abrange a proteção contra acessos não autorizados, perda ou corrupção de dados, incluindo autenticação, autorização, criptografia e backup.

3. Testabilidade

Refere-se à facilidade com que o sistema pode ser testado para verificar sua funcionalidade, desempenho e segurança, garantindo qualidade contínua.

4. Usabilidade

Relaciona-se à facilidade com que os usuários podem aprender a usar e interagir com o sistema, garantindo uma boa experiência de usuário.

5. Manutenibilidade

Define o quão fácil é modificar o sistema, seja para corrigir defeitos, melhorar funcionalidades ou adaptar-se a novos requisitos.

6. Escalabilidade

Refere-se à capacidade do sistema de crescer e suportar aumento na carga de trabalho, usuários ou volume de dados, sem perda significativa de desempenho.

7. Disponibilidade

Diz respeito à capacidade do sistema de estar operacional e acessível quando necessário, minimizando o tempo de inatividade.

#### 8. Portabilidade

Indica a facilidade com que o sistema pode ser transferido para diferentes ambientes ou plataformas, como servidores distintos ou sistemas operacionais variados.

#### 9. Conformidade

Garante que o sistema atenda a normas, legislações e padrões específicos da indústria ou regulamentação aplicáveis.

### 4.7 Diagrama de Casos de Uso Macro

Um diagrama de caso de uso macro fornece uma visão geral das principais funcionalidades do sistema e seus atores sem entrar em muitos detalhes. Ele deve conter: 1. Atores (Usuários ou Sistemas Externos - Representam quem interage com o sistema. Podem ser usuários humanos - cliente, administrador, funcionário ou outros sistemas - API, banco de dados externo). 2. Casos de Uso (Principais Funcionalidades- Ações ou processos principais que o sistema deve realizar. Representados por elipses dentro do sistema). 3. Relacionamentos (Ligações entre atores e casos de uso - Associação, Generalização, Inclusão e Extensão). 4. Fronteira do Sistema: Representa os limites do sistema e o que está dentro ou fora dele. Indicado por um retângulo, onde ficam os casos de uso.

### 4.8 Especificações de Casos de Uso

Descrevem as interações entre os usuários (ou "atores") e o sistema, com o objetivo de atingir um resultado específico. Eles ajudam a definir como o sistema será utilizado na prática e quais funcionalidades ele deve oferecer, garantindo que os requisitos sejam claros para todos os envolvidos no desenvolvimento.

### Exemplos de Casos de Uso no Sistema de divulgação de Eventos - Luciano Figueiredo

#### Início

### **Caso de Uso: Visualizar página inicial**

Ator: Cliente

Descrição: O cliente acessa a página inicial do site, onde encontra informações gerais sobre os serviços e eventos disponíveis.

### **Sobre**

- **Caso de Uso: Conhecer o proprietário e o serviço**

Ator: Cliente

Descrição: O cliente acessa a aba "Sobre" para ler informações sobre o proprietário, sua experiência e o objetivo do sistema.

### **Eventos**

#### **Caso de Uso: Cadastrar um evento**

Ator: Proprietário

Descrição: O proprietário acessa o sistema, insere os detalhes do evento (nome, data, local, descrição) e publica para que os clientes possam visualizar.

#### **Gerenciar eventos criados**

Ator: Proprietário do serviço

Descrição: O proprietário pode editar, excluir ou atualizar eventos cadastrados.

#### **Caso de Uso: Visualizar eventos disponíveis**

Ator: Cliente

Descrição: O cliente navega até a aba "Eventos", onde pode visualizar a lista de eventos realizados pelo proprietário.

## Orçamento

### Caso de Uso: Solicitar orçamento

Ator: Cliente

Descrição: O cliente acessa a aba "Orçamento", preenche um formulário com detalhes sobre o serviço desejado e envia a solicitação.

## 5. FRONT-END

Envolve tudo o que o usuário vê e interage diretamente, como a interface de usuário, design, gráficos e interações. Ele lida com a parte visual e interativa de um sistema, como as páginas da web, botões, formulários, menus e outros elementos de interação. O front-end também inclui o design responsivo, que permite que o layout do site ou aplicativo se ajuste automaticamente a diferentes tamanhos de tela, como em dispositivos móveis, tablets e desktops.

### 5.1 Protótipos

Uma interface com o usuário é a parte do sistema com a qual os usuários interagem. Incluem as exibições de tela que proporcionam a navegação pelo sistema, as telas e os formulários que capturam dados e os relatórios que o sistema produz (seja em papel, na Web ou por meio de outra mídia). É necessário validar o protótipo junto ao cliente.

**Exemplo:** Os protótipos apresentados aqui são uma orientação para o desenvolvimento do sistema esperado. Abaixo são apresentados os protótipos das funcionalidades:

Figura 1 - ....

A Figura 1 apresenta a tela ...

Figura 2 - ...

A Figura 2 apresenta a tela ...

## 5.2 Implementação do Front-End

*“As principais ferramentas que o desenvolvedor web possui são a linguagem HTML5 e as folhas de estilo CSS3. Juntas, elas representam mais da metade do código de uma página de web” [9].*

É esperado nessa entrega uma página desenvolvida. Deve ser incluído no documento imagens das telas desenvolvidas. Caso as telas implementadas estejam diferentes do protótipo no aspecto visual e funcional, descrever o que teve que ser alterado e por quê.

Além disso, sugere-se que a página seja hospedada e disponibilizado o link para testes, contudo a hospedagem da página não é um requisito obrigatório. Pode-se utilizar o GitHub pages, por exemplo, conforme o tutorial disponível [neste link](#).

## **6. BANCO DE DADOS**

Armazena informações de forma estruturada e permite que essas informações sejam recuperadas, manipuladas e atualizadas conforme necessário.

### **6.1 Modelo Entidade-Relacionamento**

Apresenta a representação gráfica que descreve a estrutura e os relacionamentos dos dados que serão manipulados pelo sistema. É necessário definir a estrutura do banco de dados e visualizar as relações entre dados, de forma que todos os envolvidos no projeto (desenvolvedores, analistas, administradores de banco de dados, etc.) possam ter uma visão clara de como os dados serão estruturados e acessados.

### **6.2 Modelo Físico do Banco de Dados**

Apresenta a representação gráfica que descreve a estrutura e os relacionamentos dos dados que serão manipulados pelo sistema. É necessário definir a estrutura do banco de dados e visualizar as relações entre dados, de forma que todos os envolvidos no projeto (desenvolvedores, analistas, administradores de banco de dados, etc.) possam ter uma visão clara de como os dados serão estruturados e acessados. DDL, definir qual SGBD será usado, comandos já pensados para o SGBD que será usado.

### **6.3 Dicionário de Dados**

É um documento (ou seção) que apresenta uma explicação detalhada de cada tabela, campo e tipo de dado utilizados no banco de dados de um projeto. Ele funciona como um "guia" para qualquer pessoa entender como os dados estão organizados, o que significam e como são utilizados no sistema.



## **7. BACK-END**

Gerenciar e fornecer os dados para o front-end (a interface com o usuário) e também executa operações que o usuário não vê diretamente, mas que são essenciais para o funcionamento do sistema.

### **7.1 Diagrama de Classes**

Descreva as classes que formam o sistema, seus atributos, métodos e os relacionamentos entre elas. Ao criar um diagrama de classes para um sistema, você está essencialmente mapeando a estrutura e o comportamento das entidades do sistema.

### **7.2 Implementação do Back-End**

Como o front-end interage com o back-end, incluindo a documentação sobre chamadas API (REST ou GraphQL), como as requisições são feitas, como os dados são manipulados e como os estados do sistema são atualizados. Descreva como a comunicação entre front-end e back-end é realizada (RESTful API, GraphQL, WebSockets, etc.). Explique o protocolo e os métodos usados (GET, POST, PUT, DELETE) e apresente a disponibilização da aplicação.

## 8. RESULTADOS ESPERADOS

Detalhar como será a entrega final do projeto ao cliente:

1. Produto Final / Entregável: Descrição objetiva do sistema que será entregue. *Exemplo:* Entrega de uma plataforma web responsiva para gestão de atendimentos, com módulos de cadastro de clientes, agendamento e relatórios.
2. Funcionalidades Principais Disponíveis: Liste as funcionalidades que o sistema terá quando finalizado. *Exemplo:* Sistema permitirá login de usuários, gerenciamento de produtos e geração de relatórios em PDF.
3. Melhorias nos Processos Atuais: Como o sistema vai melhorar processos existentes ou automatizar tarefas manuais.
4. Benefícios para os Usuários: O que os usuários ganharão com o sistema pronto.
5. Indicadores de Sucesso / Métricas: Como será possível medir se os resultados foram atingidos.
6. Sustentabilidade e Evolução: Expectativas de longo prazo para uso e crescimento do sistema.

## 9. CONCLUSÃO

Reflexão sobre o Processo: Faça uma análise do processo de desenvolvimento até o momento. O que você aprendeu com o projeto? Quais são os pontos fortes do sistema desenvolvido? Quais foram os maiores desafios? Mencione os pontos que podem ser melhorados e quais desafios você ainda espera enfrentar.

## 10. REFERÊNCIAS

As referências utilizadas no desenvolvimento deste projeto englobam obras e fontes essenciais para a fundamentação teórica e prática, tais como:

[1] Pfleeger, S. L. Engenharia de software: teoria e prática. Editora Pearson, 2003. E-book. ISBN: 9788587918314. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/476/epub/0>. Acesso em: 22 out. 2022.

[2] DENNIS, Alan; WIXOM, Barbara H.; ROTH, Roberta M. Análise e Projeto de Sistemas. Grupo GEN, 2014. E-book. ISBN 978-85-216-2634-3. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2634-3/>. Acesso em: 22 out. 2022.

[3] BAZZI, Cláudio L. Introdução a banco de dados. Curitiba: Ed. UTFPR, 2013. e-ISBN: 978-85-7014-114-9. Disponível em: <http://proedu.rnp.br/handle/123456789/1550>. Acesso em: 03 mai. 2023.

[4] KALBACH, James. Design de navegação web. Porto Alegre: Grupo A, 2009. E-book. ISBN 9788577805310. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577805310/>. Acesso em: 07 mar. 2024.

[5] SCALDINI, Igor Augusto Magalhães. Como fazer uma pesquisa estatística passo a passo. Portal Insights. Disponível em: <https://www.portalinsights.com.br/perguntas-frequentes/como-fazer-uma-pesquisa-estatistica-passo-a-passo>. Acesso em: 20 fev. 2025.

[6] Python para estatísticos. Disponível em: <https://tmfilho.github.io/pyestbook/intro.html>. Acesso em: abril de 2024.

[7] ROSA, Paulo Henrique C.. Desenvolvimento de Software tipo aplicativo de dispositivo móvel para auxílio em abordagem estatística na área de saúde. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Universidade Brasil, 2020. Disponível em: [https://universidadebrasil.edu.br/portal/\\_biblioteca/uploads/20210416143305.pdf](https://universidadebrasil.edu.br/portal/_biblioteca/uploads/20210416143305.pdf)

[8] CUNHA, Fernando. Requisitos funcionais e não funcionais: o que são? Mestres da Web. Disponível em: <https://www.mestresdawe.com.br/tecnologias/requisitos-funcionais-e-nao-funcionais-o-que-e-sao>. Acesso em: 20 fev. 2025.

[9] ALVES, William P. **HTML & CSS: aprenda como construir páginas web**. São Paulo: Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786558110187. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786558110187/>. Acesso em: 03 jul. 2023.

[10] Alves, W. P. HTML & CSS: Aprenda como Construir Páginas Web. Editora Saraiva, 2021.

[11] Outros materiais e fontes consultadas ao longo do projeto, conforme a necessidade de embasamento técnico e metodológico.