

ESCOLA ESTADUAL TÉCNICA PROF. ARMANDO JOSÉ FARINAZZO
CENTRO PAULA SOUZA

Arthur Kamal de Andrade de Nogueira
Guilherme Arruda Rocha
Guilherme Henrique da Silva Rodrigues

EMSY:
Sistema De Gerenciamento De Visitações

Fernandópolis
2023

Arthur Kamal de Andrade de Nogueira
Guilherme Arruda Rocha
Guilherme Henrique da Silva Rodrigues

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE VISITAÇÕES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção da Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de Técnico em Informática, no Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação à Escola Técnica Estadual Professor Armando José Farinazzo, sob orientação da professora Caroline Dalbon Reis

Fernandópolis
2023

Arthur Kamal de Andrade de Nogueira
Guilherme Arruda Rocha
Guilherme Henrique da Silva Rodrigues

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE VISITAÇÕES

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial para
obtenção da Habilitação Profissional Técnica
de Nível Médio de Técnico em Informática, no
Eixo Tecnológico de Informação e
Comunicação à Escola Técnica Estadual
Professor Armando José Farinazzo, sob
orientação da professora Caroline Dalbon
Reis

Examinadores:

Examinador 1

Examinador 2

Examinador 3

Fernandópolis
2023

DEDICATÓRIA

Dedicamos este projeto para nossos professores e familiares que nos apoiaram muito nesta trajetória tão importante em nossas vidas.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer aos professores e suas orientações que nos ajudaram no decorrer do projeto, ao apoio de nossas famílias e amigos que percorreram conosco neste caminho.

EPÍGRAFE

“O verdadeiro perigo não são os computadores começarem a pensar como homens, mas os homens começarem a pensar como computadores” B.F. Skinner

RESUMO

O gerenciamento é o ato de coordenar algo ou alguém e sua aplicação da maneira correta é peça fundamental de qualquer negócio, pois garante um melhor aproveitamento do tempo e eficiência no gasto dos recursos. No ramo dos Eventos e Festividades, o controle do fluxo de pessoas se mostra uma parte indispensável do seu gerenciamento. Dessa forma, o sistema em questão possui o objetivo de não apenas coordenar e auxiliar os organizadores através de uma centralização das inscrições e fornecimento de atualizações constantes a respeito dos usuários que confirmam sua presença e ingressos vendidos, mas também oferecer uma melhor experiência para os próprios visitantes que desejam participar dos eventos. A visita também será facilitada, a partir da melhor organização das informações dispostas pelo organizador e benefícios para os usuários.

Palavras-chave: Eventos. Gerenciamento. Sistema Web. Otimização.

ABSTRACT

Management is the action of coordinating something or someone, and its correct application is a key component of any business as it ensures better time utilization and efficient use of resources. In the field of Events and Festivities, the control of people flow proves to be an indispensable part of its management. Therefore, the system in question aims not only to coordinate and assist organizers through centralizing registrations and providing constant updates regarding users who confirm their presence and tickets sold, but also to offer a better experience for the visitors themselves who wish to participate in the events. Visitation will also be facilitated through better organization of information provided by the organizer and benefits for the users.

Keywords: Event. Management. Web System. Optimization.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Página Room do Robin	17
Figura 2. Painel de Gerenciamento de Chek-in HID Visitor	18
Figura 3. Página Home Eventim	18
Figura 4. Modelo Canvas	24
Figura 5. Análise SWOT	27
Figura 6. Diagrama de Atores.....	34
Figura 7. Diagrama Sistema	35
Figura 8. Diagrama Usuário	35
Figura 9. Diagrama de Classes	37
Figura 10. EMSY - Página Home	42
Figura 11. EMSY - Página do Produto (continua).....	43
Figura 12. EMSY - Página do produto (conclusão)	43
Figura 13. EMSY - Página de Login	44
Figura 14. EMSY - Página de Cadastro do Usuário.....	45
Figura 15. EMSY - Página Ingresso	46
Figura 16. EMSY - Página Meus Eventos (sem login)	47
Figura 17. EMSY - Página Meus Eventos (com login)	47
Figura 18. EMSY - Página Cadastro de Eventos.....	48
Figura 19. Tecnologias Utilizadas	49
Figura 20. Cabeçalho do Questionário.....	54
Figura 21. Questionário de Viabilidade - Pergunta 1.....	54
Figura 22. Questionário de Viabilidade - Pergunta 2.....	55
Figura 23. Questionário de Viabilidade - Pergunta 3.....	55
Figura 24. Questionário de Viabilidade - Pergunta 4.....	55
Figura 25. Questionário de Viabilidade - Pergunta 5.....	56
Figura 26. Questionário de Viabilidade - Pergunta 6.....	56

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Lista de Caso de Uso	32
Quadro 2. Dicionário de Mensagens	33
Quadro 3. Dicionário de Atributos da Classe Usuário	38
Quadro 4 – Dicionário de Atributos da classe Tipo Evento	39
Quadro 5. Dicionário de Atributos da Classe Evento	39
Quadro 6 - Continuação do Dicionário de Atributos da Classe Evento	40
Quadro 7. Dicionário de Atributos da Classe Ingresso	41

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO I	14
1. Fundamentação Teórica	14
1.1. Pesquisas Relacionadas	14
1.1.1. Importância de se Gerenciar um Evento	15
1.1.2. Consequências da Desorganização em um Evento	15
1.1.3. A Importância Da Venda De Ingressos	16
1.2. Pesquisas em Softwares Similares.....	16
1.2.1. Robin	17
1.2.2. HID Visitor Management Solutions	17
1.2.3. Eventim.....	18
1.3. Questionário de Viabilidade	19
1.3.1 Análise de Hábitos	19
1.3.2 Informações Sobre os Métodos de Gerenciamento	20
1.3.3 Análise de interesses.....	21
1.3.4 Informações disponíveis	21
1.3.5 Dificuldades ao adentrar no evento	22
1.3.6 Necessidade Um Sistema Para Auxiliar O Gerenciamento	22
1.4. Modelo de Negócios	23
1.5. Análise SWOT	27
CAPÍTULO II	30
2. Projeto Técnico.....	30

2.1. Levantamento de Requisitos.....	30
2.2. Modelagem de Requisitos.....	30
2.2.1. Lista de Casos de Uso.....	31
2.2.1.1. Dicionário de Mensagens.....	33
2.2.2. Diagrama de Atores	33
2.2.3. Diagramas de Caso de Uso Geral.....	34
2.3. Diagrama de Classes.....	36
2.3.1. Dicionário de Atributos.....	38
2.4 Protótipo das telas.....	41
CAPÍTULO III	49
3. Tecnologias Utilizadas.....	49
3.1. Tecnologias Utilizadas Para Documentação	50
3.2. Tecnologias Utilizadas Para Programação	50
3.3. Tecnologias Utilizadas Para a Modelagem	50
3.4. Tecnologias Utilizada Para Criação e Edição de Imagens	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
APÊNDICE	54
APÊNDICE A – Questionário de Viabilidade do Sistema.....	54

INTRODUÇÃO

O gerenciamento, como o próprio nome diz, vem do sinônimo de administrar algo ou alguma ação, assim, o gerenciamento de visitas é uma maneira de monitorar a movimentação de indivíduos já cadastrados no sistema.

A gestão de visitas em instituições como museus, empresas e escolas é um processo complexo. Muitas vezes, a organização das visitas é realizada manualmente, o que pode gerar problemas como conflitos de horários, superlotação e falta de dados estatísticos precisos. Além disso, a falta de um sistema de gerenciamento de visitas pode prejudicar a experiência dos visitantes, que podem enfrentar longas filas e esperas, falta de informação sobre a programação, dentre outros problemas.

Diante esse cenário, é fundamental buscar soluções que possibilitem uma gestão mais eficiente das visitas, promovendo um maior controle e organização para as instituições e oferecendo uma experiência mais agradável para os visitantes. Assim, a solução proposta é a de um sistema que permita um maior controle e ciência sobre o fluxo de pessoas no estabelecimento, através da possibilidade de visualizar o check-in feito pela quantidade de usuários que realizaram o acesso.

De maneira sintetizada, o software visa o controle preciso das visitas, ou seja, o sistema terá que ser detalhista quanto as informações que o local ou até mesmo o dono do evento, irão repassar para as pessoas que desejam visitá-lo, caso contrário, ficaram confusas ou poderão se ter menos ou até mesmo mais convidados que o necessário, dessa forma, os campos de informações que serão inseridos no sistema, vão ser precisos e diretos, para não haver confusões, tanto para quem está criando o evento e buscando seu público para frequenta-lo, quanto para os usuários que desejam adentrar em tais eventos.

Contudo, para os usuários, que pretendem ingressar em um evento, e para os que desejam realizar a criação de um, ambos necessitam de um estímulo para executar tal ação, como por exemplo, um desconto em um certo evento, onde

possibilitará atratividade para os usuários que desejam utilizar o sistema pois, dessa forma, os clientes que irão comprar o ingresso vão utilizar o sistema para receber o desconto, e o contratante que está criando o evento ganhará publicidade sendo assim, ambos os lados ganham com tal ação.

O sistema tem como propósito otimizar o processo de agendamento de visitas, monitorar o fluxo de visitantes e coletar dados estatísticos sobre as visitas realizadas. Espera-se que o sistema desenvolvido seja capaz de oferecer uma experiência mais eficiente e agradável aos visitantes, bem como proporcionar um maior controle e organização para a instituição que utiliza o sistema. Além disso, busca-se implementar uma solução que seja facilmente adaptável a diferentes contextos, permitindo que outras instituições possam se beneficiar dos recursos oferecidos pelo sistema.

CAPÍTULO I

1. Fundamentação Teórica

A fundamentação teórica de um TCC é a parte do trabalho que apresenta a base teórica que embasa o estudo e as conclusões do trabalho. Segundo artigo publicado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), a fundamentação teórica é "o embasamento teórico que dá sustentação à análise e discussão dos resultados". Essa seção do TCC deve abordar conceitos, teorias e pesquisas relevantes para o tema estudado, visando contextualizar e justificar a importância do trabalho realizado. Além disso, a fundamentação teórica deve demonstrar a relação entre o tema estudado e o estado da arte do conhecimento na área, contribuindo para o avanço da pesquisa naquele campo. Dessa forma, a fundamentação teórica é essencial para a construção de uma argumentação sólida e convincente no TCC.

1.1. Pesquisas Relacionadas

As pesquisas relacionadas são fundamentais para uma pesquisa acadêmica, uma vez que permitem situar o tema em um contexto mais amplo e identificar as principais contribuições e lacunas na literatura existente. Além disso, a análise comparativa entre as ideias de outros autores e as hipóteses e conclusões do próprio trabalho pode levar a novas perspectivas e descobertas. Por isso, a seleção cuidadosa das fontes e a análise crítica são etapas cruciais no processo de pesquisa (Gonçalves, 2017, p. 45).

1.1.1. Importância de se Gerenciar um Evento

Segundo Clarice Palles "Se tudo na vida é projeto, todo mundo é um gerente de projeto", dessa forma é perceptível que se a vida é um projeto a ser gerenciado então, por que não gerenciar as ações que são feitas nela, como por exemplo eventos. Os eventos são projetos que envolvem muitas problemáticas a serem organizadas, isso torna perceptível o fato de que os usuários que solicitam a criação de um evento ou até mesmo um gerente que trabalha com tal função, necessitam de um meio ágil e eficaz para as soluções de tais problemas. Dessa forma, uma ferramenta que possibilite essa agilidade e facilidade para a organização de quaisquer eventos seria extremamente útil para cumprir tal função.

1.1.2. Consequências da Desorganização em um Evento

Em concordância com Zendesk(2023), uma empresa pode se tornar um desafio acima do normal quando não bem gerenciada, dessa forma é perceptível que esses desafios são solucionados, não apenas por uma pessoa, mas sim por toda a equipe da empresa ou da companhia em que está sofrendo com tais dificuldades, com isso esses empecilhos se tornam mais fáceis de serem lidados, sendo assim se a equipe não se mantiver unida e com uma boa comunicação será mais complexo de realizar as soluções necessárias.

Com isso pode acabar trazendo como consequência erros como desmotivação da equipe, já que cada membro trabalha por si mesmo, sendo assim os processos realizados pela equipe como códigos dentro da programação de um sistema, repasse de informações para clientes, e falhas internas dentro da companhia. Dessa forma, acabará trazendo uma má experiência para os usuários que estão utilizando o serviço ofertado pela empresa, assim perdendo-os e reduzindo seus lucros (Zendesk, 2023).

De acordo com a Zendesk(2023), diante dessa situação esses processos podem ser revertidos com treinamentos adequados da equipe, conforme a área em que esta esteja realizando seu serviço, a documentação de todos os processos que estão sendo realizados, para que a empresa tenha controle de todos os registros de alterações tanto dentro quanto fora de sua jurisdição e utilizar

ferramentas que facilitam a eficiência da equipe, para que possam trabalhar de maneira mais dinâmica e não serem desmotivados com um trabalho árduo e cansativo.

1.1.3. A Importância Da Venda De Ingressos

O cenário envolvendo a compra de ingressos para os mais diversos tipos de eventos culturais (teatros, cinemas, museus, shows e tantos outros) usualmente se divide entre a aquisição dos ingressos presencialmente na bilheteria do evento ou através da aquisição em portais e websites na Internet (Rafael Pellon).

Conforme delegado pelo Tribunal de Justiça do Distrito Federal, em julgamento e constatação do Artigo 51º parágrafos IV e X (2020), a venda de ingresso é parte típica e fundamental ao negócio, tendo em vista o risco da própria atividade empresarial integrante do investimento do fornecedor, que visa o lucro. Deste modo é destacado que parte desse risco do empreendimento é transferida ao consumidor por meio da cobrança da entrada. Ainda é constatado o fato de que a compra realizada através da internet é mais que um capricho, visto que, na prática, a aquisição de ingressos por esse meio oferece benefícios consideráveis em relação à compra presencial.

Também são evidenciados os demais benefícios aos promotores do evento, esses advindos da aplicação da venda. Assim sendo o aumento do raio de alcance, observado pela não necessidade de uma locomoção; um menor custo monetário e de tempo, visto que não há gastos com papel impresso ou com a distribuição.

1.2. Pesquisas em Softwares Similares

Ao decorrer do desenvolvimento do projeto, foram encontrados websites que funcionam com uma proposta semelhante ao software desenvolvido. Aplicativos esses que serão citados abaixo.

1.2.1. Robin

O site Robin possui agendamento de salas de conferências e sua gestão auxilia as equipes a monitorar os visitantes que dão entrada ao escritório. Ele é uma plataforma local no qual o foco central são as pessoas, utilizado em diversas empresas com o intuito de gerenciar o trabalho híbrido. Na Figura 1 abaixo é possível ver as informações da room após ser acessada.

Figura 1. Página Room do Robin



Fonte: Robin. Acesso em: março, 2023

1.2.2. HID Visitor Management Solutions

É uma plataforma formada na nuvem que visa ajudar empresas no setor da saúde, transporte, educação, governo, finanças entre outros, a automatizar os processos de check-in ou ponto de chegada. Software permite que as pessoas com acesso máximo criem perguntas de triagem personalizada. O site possui um painel de aprovação de check-in que ocupa o papel de monitorar visitas recentes e faz uma estimativa de visitas futuras, como mostrado na Figura 2 abaixo.

Figura 2. Painel de Gerenciamento de Chek-in HID Visitor



Fonte: HID Visitor Management Solutions. Acesso em: março, 2023

1.2.3. Eventim

Eventim é um website que promove a venda de ingressos para eventos, ele pode solicitar e armazenar em seu banco de dados o número de cadastro de pessoa física para cada ingresso obtido. Os dados são utilizados para contar o número de visitante, rastrear áreas do website que são atrativas para o visitante, analisar o local do visitante e adaptar-se, recomendando com base no público-alvo. A Figura 3 a seguir representa a página home do sistema, onde são fornecidas diversas recomendações de eventos, além de poder procurar por um evento específico na barra de pesquisas.

Figura 3. Página Home Eventim



Fonte: Eventim. Acesso em: março, 2023.

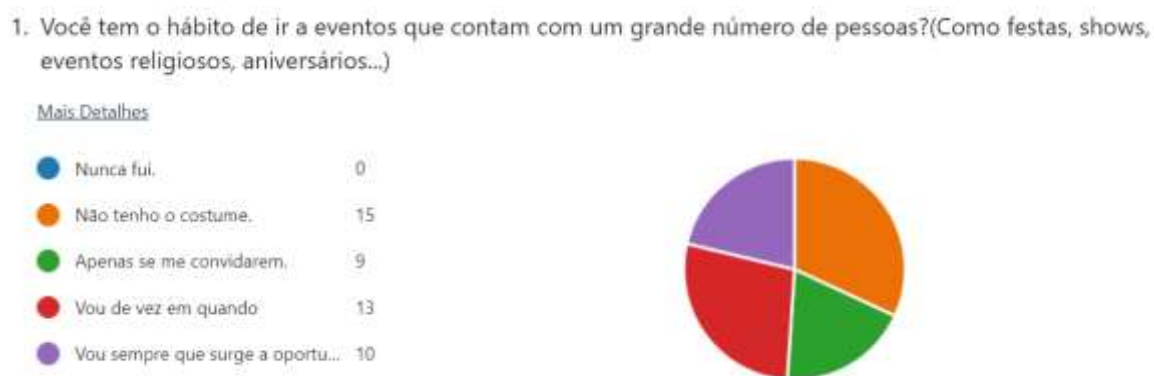
1.3. Questionário de Viabilidade

Com o objetivo de obter uma noção a respeito da viabilidade do sistema, assim como sua aceitação pelas pessoas e ter uma aferição das necessidades gerais do público-alvo, foi elaborado pelo grupo um “Questionário de Viabilidade”.

A pesquisa foi realizada com estudantes da Etec Professor Armando José Farinazzo, com alunos do Ensino Médio (Ciências Exatas e Engenharias; Matemática e Suas Tecnologias; Linguagens, Ciências Humanas e Sociais; Habilitação Profissional de Técnico em Química; Habilitação Profissional de Técnico em Serviços Jurídicos) e do Ensino Técnico (Açúcar e Álcool, Administração, Contabilidade, Eletrotécnica, Farmácia, Informática, Informática para Internet, Logística, Segurança do Trabalho). Além de amigos e familiares dos integrantes do grupo.

1.3.1 Análise de Hábitos

Gráfico 1. Análise dos Hábitos



Fonte: Próprios autores, 2023

A primeira questão foi elaborada com o intuito de fazer um levantamento a respeito dos hábitos dos entrevistados de frequentar eventos com uma alta participação de pessoas, situação em que um sistema de gerenciamento se faz necessário. Com base nas respostas recebidas, observa-se que 49% (quarenta e nove por cento) dos entrevistados tem o costume de frequentar esse tipo de evento, sendo divididas em pessoas que sempre vão (21% - vinte e um por cento) e os que vão de vez em quando (28% - vinte e três por cento). Em paralelo, é possível notar que

ninguém respondeu que nunca foi, um número correspondente a 31% (trinta e um por cento) dos entrevistados responderam que não tem o costume e 19% (dezenove por cento) responderam que vão somente se convidadas.

1.3.2 Informações Sobre os Métodos de Gerenciamento

Gráfico 2. Levantamento de Informações sobre Gerenciamento

2. No evento em que você foi, ou os eventos que você costuma frequentar, como é feito o gerenciamento das pessoas que entram?

Mais Detalhes

Insights

● Não há gerenciamento.	5
● É feito de maneira manual.	19
● É feito o uso de um sistema.	7
● Não sei dizer.	16



Fonte: Próprios Autores, 2023

A segunda pergunta do formulário, foi formulada tendo como principal objetivo levantar informações a respeito de como era feito o gerenciamento de visitas nos ambientes frequentados pelo público. Analisando as respostas obtidas, é possível notar que a segunda maior parcela dos entrevistados corresponde aos que não possuem conhecimento de como esse gerenciamento era feito, correspondente a 34% (trinta e quatro por cento). Em relação aos que responderam que sabem como é feito, a maior parcela (40% - quarenta por cento) declarou que era feito de maneira manual, seguidos por 15% (quinze por cento) de pessoas que declararam que era feito o uso de um sistema digital e 11% (onze por cento) de pessoas que alegaram não haver gerenciamento.

1.3.3 Análise de interesses

Gráfico 3: Interesse em utilizar o sistema

3. Você utilizaria um sistema que lhe traria benefícios ao adentrar a um evento, como filas preferenciais e descontos?

[Mais Detalhes](#) [Insights](#)



Fonte: Próprios Autores, 2023

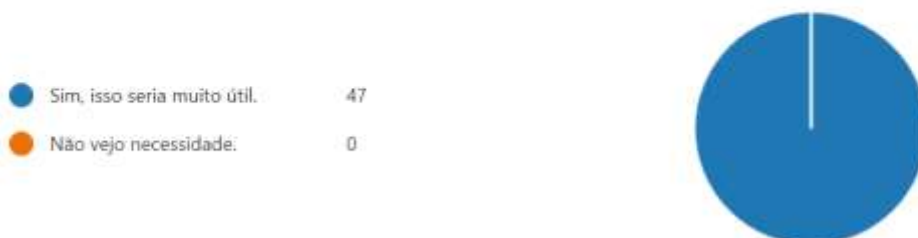
A terceira pergunta refere-se ao interesse da comunidade em utilizar o sistema que lhe traria benefícios, em ambos os casos de utilização. Dessa forma como visto no gráfico, a maior parte das pessoas, correspondente a 94% (noventa e quatro por cento), possuem a preferência de utilizar o sistema, com isso pode-se concluir que o software será de grande ajuda aos usuários.

1.3.4 Informações disponíveis

Gráfico 4: Informações nas quais o sistema irá disponibilizar

4. Você gostaria de obter todas as informações necessárias do evento no qual você gostaria de adentrar? Como por exemplo: local, preço, horário, cronograma e etc.

[Mais Detalhes](#)



Fonte: Próprios Autores, 2023

Assim como visto, a segunda pergunta enfatiza as informações repassadas pelo organizador, para o usuário que irá confirmar a presença, sendo assim foi identificado que a totalidade de pessoas que responderam acham útil

obterem todos os dados sobre o evento no qual irão adentrar, com isso é perceptível que o sistema terá que ser objetivo quanto aos campos que serão abertos aos organizadores para disponibilizarem as informações.

1.3.5 Dificuldades ao adentrar no evento

Gráfico 5. Dificuldades ao adentrar no evento

5. Quais as dificuldades que você já enfrentou ao adentrar em um evento?



Fonte: Próprios Autores, 2023

A quinta questão geralmente é um dos principais focos quando se trata de tratamento ao adentrar em um evento, 40 pessoas se posicionaram sobre as filas serem grandes, 22 pessoas relataram sobre a má gestão, 18 pessoas se posicionaram em relação ao mau atendimento, 23 pessoas optaram por dizer que o preço normalmente é elevado e 2 pessoas dizem haver outras dificuldades ao adentrar.

1.3.6 Necessidade Um Sistema Para Auxiliar O Gerenciamento

Gráfico 6. Há necessidade de utilizar um sistema para facilitar o gerenciamento

6. Como organizador, você acha viável a utilização de um sistema para facilitar o gerenciamento e o acesso ao seu evento?

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

● Sim, gostaria de ter esse auxílio 46
● Não acho que seja necessário 1



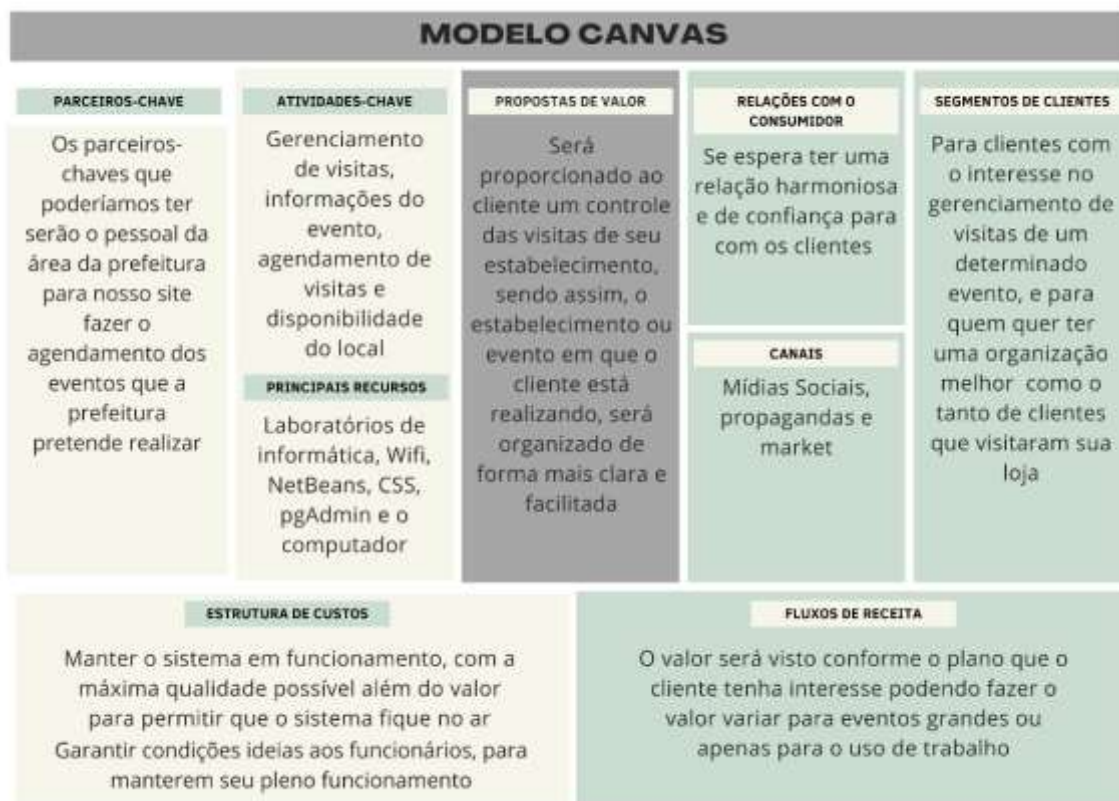
Fonte: Próprios Autores, 2023

Ao questionar da visão de um organizador se o método de gerenciamento seria necessário a ser utilizado foram geradas a seguintes respostas: 98%(noventa e oito por cento) das respostas optaram que gostariam de tal auxílio, contrastante com os 2%(dois por cento) que não acharam que seria necessário.

1.4. Modelo de Negócios

O modelo de negócio é um mapeamento de como você faz, gera valor ao cliente, como você trabalha em relação a entregas e como tudo isso estaria relacionado. Ele é necessário para entender os aspectos e para que todos estejam em perfeita sincronia para exercer as tarefas de forma precisa, ou seja no documento deve ser citado as principais ações em que a empresa se estabelece e entender a relação com as outras que ajudará a localizar os pontos fortes e os pontos fracos. Segundo (apud Osterwalder e Pigneur, 2010) um modelo de negócio pode ser mais bem representado através desses nove blocos que compõem o Canvas, que mostram a lógica de como uma organização pretende gerar valor. Os nove componentes cobrem as quatro principais áreas de qualquer negócio: clientes, oferta, infraestrutura e viabilidade financeira.

Figura 4. Modelo Canvas



Fonte: Próprios Autores, 2023

1.4.1. Parceiros-chave

Os parceiros são a rede de fornecedores, ou seja, a quem pode ser vendido ou montado uma aliança estratégica no momento que o serviço for disponibilizado. Os parceiros propostos no nosso sistema seriam pessoas relacionadas com a prefeitura para que possam realizar um certo "agendamento" que

o órgão pretende realizar (Ricardo Batista Rodrigues, Ricardo T. A. de Oliveira, Rafael Roque de Souza, 2013).

1.4.2. Atividades-chave

Segundo (Ricardo Batista Rodrigues, Ricardo T. A. de Oliveira, Rafael Roque de Souza ,2013) “Este item, são as principais atividades que devem ser desenvolvidas pelo time da Startup, para que seja produzido o produto objetivado no projeto, por exemplo, desenvolver o site da Startup.” atividade chave do nosso sistema realizará é um gerenciamento de visita mostrando quantidade, agendamento e informações sobre o local.

1.4.3. Principais Recursos

Como o próprio nome diz é o que seria necessário para criação de tal sistema no qual optamos por o laboratório, internet, NetBeans, CSS, pgAdmin e os computadores que seria de extrema importância para realizar a programação do sistema (Ricardo Batista Rodrigues, Ricardo T. A. de Oliveira, Rafael Roque de Souza, 2013).

1.4.4. Proposta de valor

Visa oferecer inovação ao usuário em seu primeiro contato, ou seja, está diretamente ligada ao marketing explicando ao cliente quais são os benefícios e vantagens que o sistema possuirá. (Osterwalder e Pigneur, 2010). Foi utilizado da seguinte forma no nosso sistema, será proposto ao cliente um controle de visitas, além que de poderá beneficiar o usuário pois haverá desconto a aqueles que confirmarem sua presença através do site.

1.4.5. Relacionamento com o cliente

“São os meios em que a Startup se relacionara com os clientes, por exemplo, atendimento via telefone”. (Ricardo Batista Rodrigues, Ricardo T. A. de Oliveira, Rafael Roque de Souza, 2013) Como o próprio nome sugere está relacionado em como será a relação do fornecedor com o cliente, no qual é pretendido ter uma relação de confiança e sem conflitos.

1.4.6. Canais

Os canais são responsáveis por passar a informação ou até mesmo ser uma base essencial para manter um negócio de pé utilizando as mídias sociais como engajamento. Utilizaremos tanto das mídias sociais como de propagandas para chamar a atenção do cliente ao sistema (Osterwalder e Pigneur, 2011).

1.4.7. Segmentos de Clientes

Segmento de clientes está diretamente relacionado a diferente grupo de pessoas que uma empresa busca alcançar que no sistema foi introduzido como pessoas que estariam de certa forma ligadas a criação de eventos (Osterwalder e Pigneur, 2011).

1.4.8. Estrutura De Custo

Estará diretamente ligado ao custo que a empresa gastará utilizando com o intuito de economizar e saber priorizar os gastos em situações realmente necessárias que será utilizada para manter o sistema em funcionamento e permitir que o sistema continue no ar (Osterwalder e Pigneur, 2011).

1.4.9. Fluxo de Receitas

O fluxo de receita também considerado como um dos principais pilares está ligado aos ganhos da empresa e quais seriam os meios de obter apresenta uma média financeira, previsibilidades riscos e possíveis retornos (Osterwalder e Pigneur, 2011).

1.5. Análise SWOT

Como o próprio nome diz, está diretamente relacionada a força, oportunidades, fraquezas e ameaças. Sua principal funcionalidade é interagir com o ambiente interno e externo da empresa com o intuito de descobrir o ponto fraco e o forte, e comparando com o mercado, além de ser necessário para descobrir o potencial e as principais ameaças que podem ocorrer no decorrer de sua empresa. Esse ambiente é essencial para ter uma alta gestão, ter um controle do sistema produtivo, pois consegue destacar uma forma mais viável de evoluir e onde pode ser investido para o progresso de forma geral.

A cores utilizadas foram azuis, verde, roxo e vermelho. Cada cor foi escolhida com as seguintes intenções:

- azul: representa poder e confiança.
- verde: em alguns termos significa seguir em frente.
- roxo: está relacionado a nobreza e espiritualidade.
- vermelho: está diretamente relacionado a alerta e perigo.

Figura 5. Análise SWOT

Força

- Auxiliar tanto os visitantes nos quais desejam adentrar em eventos quanto os usuários nos quais criam e disponibilizam a entrada deles.
- Deixar atrativo a confirmação de presença de um evento, pois caso o organizador queira, poderá disponibilizar benefícios, como descontos ou uma fila preferencial, para os usuários que confirmarem sua presença
- Manter a organização pois assim que confirmado a presença, o organizador manterá o controle de quantas e até mesmo quais pessoas estão confirmando a entrada em seu evento

Fraqueza

- Falta do marketing ou da atratividade dos usuários para utilizarem o sistema.
- Dependência do uso da internet para o acesso ao sistema
- O sistema não será responsivo, ou seja, não terá funcionamento em múltiplas plataformas

Oportunidade

- Trazer usuários com os diversos benefícios que o sistema irá disponibilizar, tanto com o organizador quanto aos usuários que vão adentrar em um evento

Ameaça

- Softwares que podem ser criados com a mesma proposta, ou até mesmo, um já existente, que acabe roubando o público-alvo do projeto

Fonte: Próprios Autores, 2023

Relacionado a força um dos pontos mais debatidos está em relação a experiência do usuário ao adentrar no sistema com diversidades, além de também priorizar a informação que será passada ao organizador.

Já voltado nas fraquezas um dos temas abordados seria a falta de engajamento que o sistema inicialmente teria, o que dificultaria no momento de divulgação. Além de que para acessar o usuário deverá usar a internet e estar em uma plataforma específica.

Oportunidades por outro lado terá o dever de passar ao usuário e ao organizador diversos benefícios.

Em relação as principais ameaças seriam pelo fato de que com o tempo irá surgir software com a mesma proposta ou até mesmo um update de um já existente que consiga desviar o público-alvo do projeto.

CAPÍTULO II

2. Projeto Técnico

Um projeto técnico seria a formação do serviço prestado no qual se baseia em pesquisa, execução e planejamento de um determinado projeto. Como exemplo, você baseia determinado tempo em acumular o máximo de informações de algo que tenha realizado a um longo prazo, após coletar o máximo de dados possíveis, o mesmo irá realizar uma pesquisa que comprova a ausência de algo ou até mesmo ideias novas que podem ser implementadas para melhorar tal serviço.

2.1. Levantamento de Requisitos

O princípio do levantamento de requisitos como o próprio nome sugere é coletar o máximo de informação sobre o público em geral relacionado ao software, além de ser fundamental para coletar informações viáveis. Felipe Nery Rodrigues Machado (2018, p.n) afirma que “Os requisitos expressam as características do produto do ponto de vista de satisfação das necessidades do usuário”. E também é comentado sobre o comportamento do sistema, suas funcionalidades, performance e confiabilidade.

Para coletar as informações, foi utilizado um sistema de pesquisa de forma online com o público-alvo (estudantes e conhecidos).

2.2. Modelagem de Requisitos

Após feita a definição e o levantamento dos requisitos, faz-se necessário o uso da modelagem, definida por Booch, Jacobson e Rumbaugh (2006) como a

criação de modelos que permitam a abstração dos conceitos do sistema, a fim de obter um conhecimento detalhado sobre cada uma de suas funcionalidades.

Outrossim, os autores ainda afirmam que o uso da modelagem está entre os diversos fatores que agregam para que uma empresa de sistemas obtenha sucesso. Em contrapartida, vários eventos podem contribuir para a má sucessão de um software, que podem variar com as especificidades de cada projeto

Com a finalidade de permitir que a modelagem seja feita de maneira padronizada e bem-sucedida, nos dias atuais, a UML (*Unified Modeling Language - Linguagem de Modelagem Unificada*) se faz necessária. Conforme trazido por Guedes (2018), ela é o padrão utilizado pela indústria da engenharia de software e uma de suas vantagens é a versatilidade, que permite o uso adequado as vontades do desenvolvedor.

2.2.1. Lista de Casos de Uso

Segundo o funcionário da WordPress Fernando Godóy a lista de casos de uso facilita a comunicação entre a pessoa na qual estará analisando e o cliente, podendo utilizar para descrever as funcionalidades e aplicações dos cenários utilizados

Dessa forma pode ser descrita como uma sequência de ações que possui referência na definição é na realidade um fluxo específico de eventos no sistema. Muitos fluxos de eventos são possíveis, e muitos podem ser similares. Para tornar um caso de uso compreensível, você deve agrupar fluxos de eventos similares em um caso de uso. Conseqüentemente, identificar e descrever um caso de uso significa realmente identificar e descrever um grupo de fluxos de eventos relacionados.

No Quadro 1, abaixo, está o modelo da Lista de Caso de uso desenvolvido pelo grupo. Nele, a primeira coluna é referente ao número da funcionalidade, a segunda se refere a entrada, a terceira coluna contém o nome da funcionalidade e a última coluna representa a saída.

Quadro 1. Lista de Caso de Uso

Nº	Ator	Entrada	Caso de Uso	Saída
1	Usuário	Dados do Evento	Cadastrar Evento	Msg 1
2	Sistema	-	Listar Evento	Lista de Eventos
3	Usuário	-	Visualizar Evento	Dados do Evento
4	Usuário	Dados do Evento	Alterar Evento	Msg 2
5	Usuário	-	Listar Visitantes Confirmados	Lista de Visitantes
6	Usuário	Dados do Usuário	Cadastrar Usuário	Msg 3
7	Usuário	-	Visualizar Usuário	Dados do Usuário
8	Usuário	Dados do Usuário	Alterar Usuário	Msg 4
9	Usuário	Dados do Visitante	Confirmar Presença	Msg 5
10	Usuário	-	Realizar Pagamento	Gerar Convite
11	Usuário	loginusuario, senhausuario	Login	Página Home
12	Usuário	-	Logout	Index
13	Sistema	-	Gerar Convite	Dados do Usuário e Dados do Evento

Fonte: Próprios Autores, 2023

2.2.1.1. Dicionário de Mensagens

O dicionário de mensagens é um documento que faz parte do processo de elaboração de um TCC ou de outros projetos de software. Ele tem como objetivo definir e descrever todas as mensagens que são enviadas e recebidas pelo sistema em questão. Esse documento ajuda a garantir uma comunicação eficiente entre os componentes do sistema e a forma como as mensagens são transmitidas. Além disso, ele também pode ser usado como referência para modificações ou melhorias no sistema.

As mensagens descritas no Quadro 1, necessárias para aferir o funcionamento do sistema, estão no Quadro 2 abaixo:

Quadro 2. Dicionário de Mensagens

Mensagem	Caso de Uso	Descrição
Msg1	Cadastrar Evento	"Evento Cadastrado com sucesso!"
Msg2	Alterar Evento	"Evento Alterado com sucesso"
Msg3	Cadastrar Usuário	"Usuário Alterado com sucesso!"
Msg4	Alterar Usuário	"Perfil Alterado com sucesso!"
Msg5	Confirmar Presença	"Presença Confirmada!"

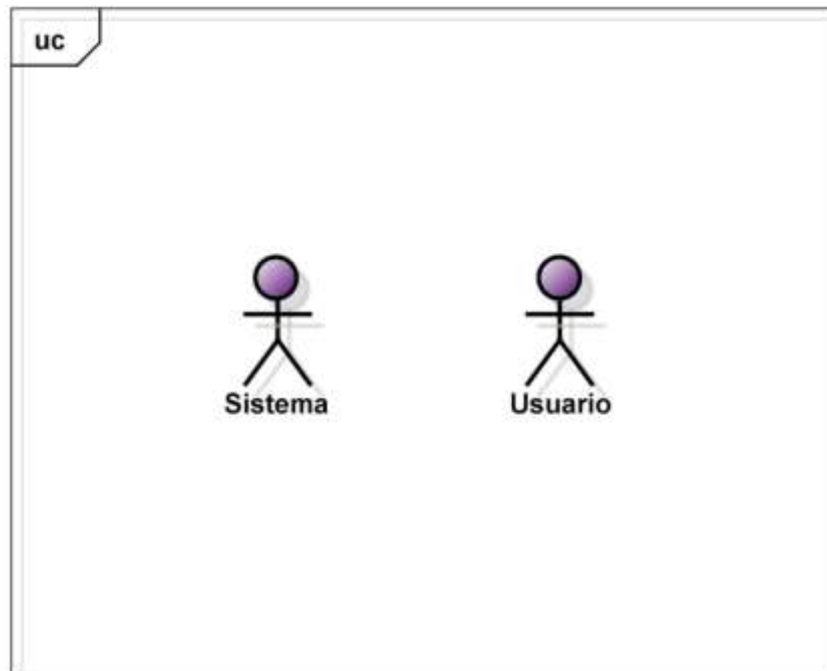
Fonte: Próprios Autores, 2023

2.2.2. Diagrama de Atores

Os Atores do sistema são, conforme definido por Guedes (2018), quaisquer agentes exteriores que interajam com pelo menos um caso de uso. Muitas vezes, o próprio sistema é apresentado como um ator, eles são representados com “bonecos de palitos”.

Abaixo, se encontra a Figura 4, que mostra todos os atores do sistema de gerenciamento de visitas para eventos.

Figura 6. Diagrama de Atores



Fonte: Próprios Autores. 2023.

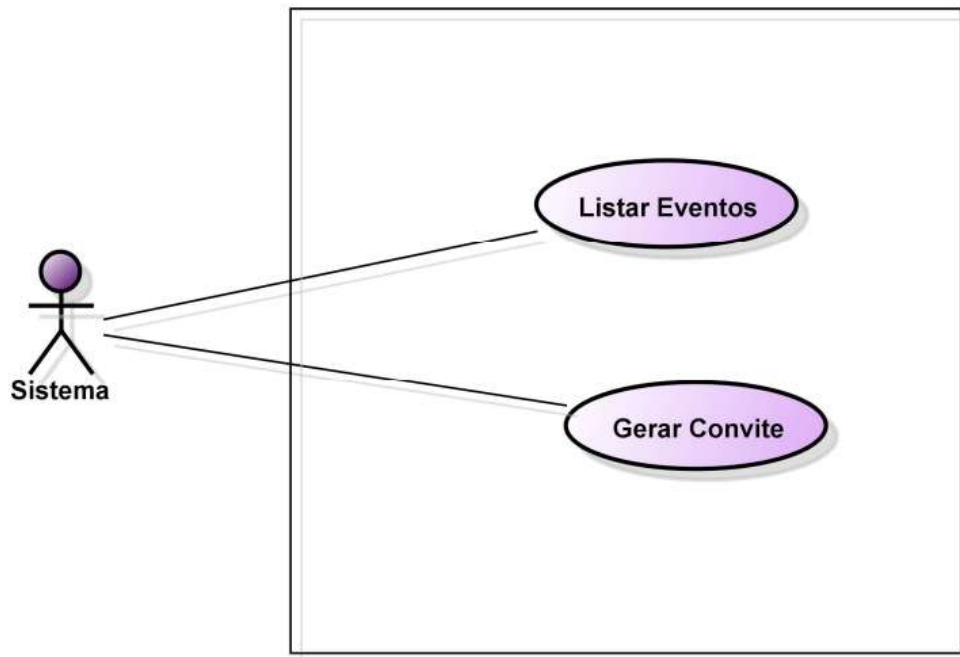
Com base na imagem acima, pode ser observado que o sistema desenvolvido pelo grupo é composto por dois atores. O ator "Sistema" representa o próprio software, indicando funcionalidades que não dependerão do usuário; o segundo ator é o "Usuário", que representa os usuários que utilizarão o sistema, responsáveis pelas funcionalidades envolvendo cadastro e monitoramento.

2.2.3. Diagramas de Caso de Uso Geral

Os Diagramas de Contexto, também chamados de Diagramas de Casos de Uso, podem ser sintetizados como a representação gráfica da Lista de Caso de Uso. No planejamento do projeto, representam a etapa onde os requisitos do sistema são levantados e analisados, sendo o diagrama base e o que permite uma melhor mentalização dos atores e de como eles exercem as funcionalidades do sistema. (Lucidchart, 2023)

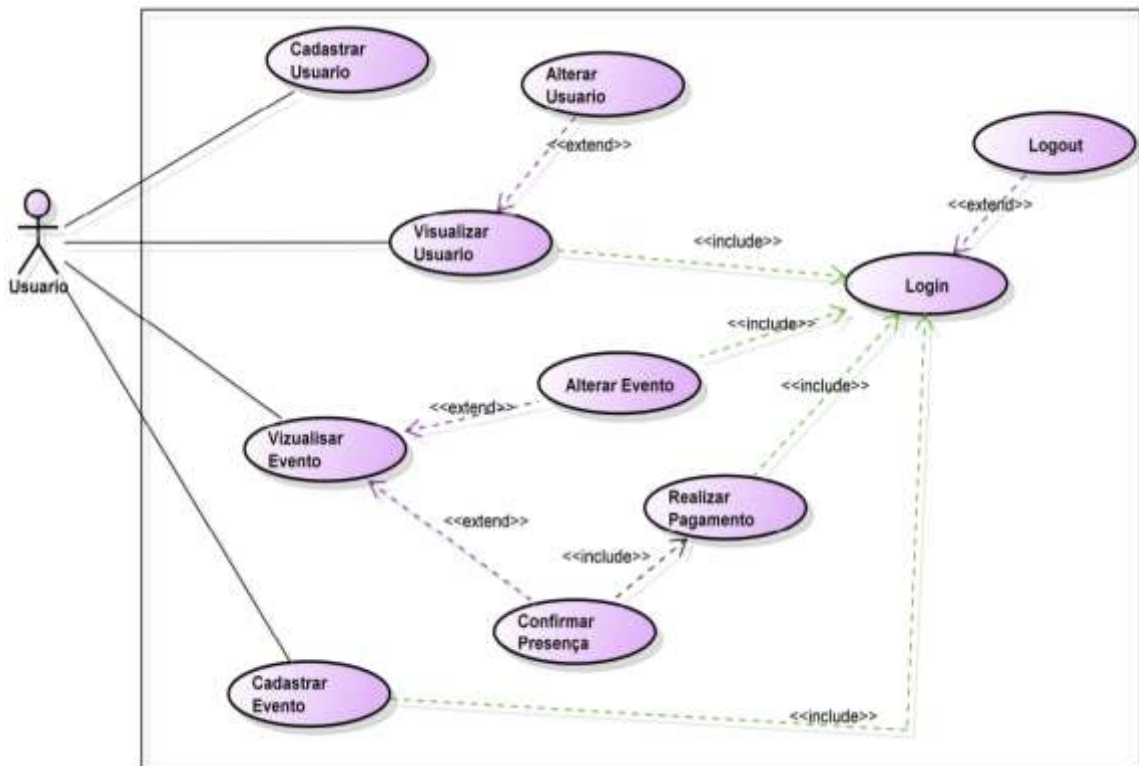
Abaixo, nas Figuras 5 e 6, estão elaborados os Diagramas de Casos de Uso dos dois atores apresentados anteriormente: "Sistema" e "Funcionário".

Figura 7. Diagrama Sistema



Fonte: Próprios Autores, 2023

Figura 8. Diagrama Usuário

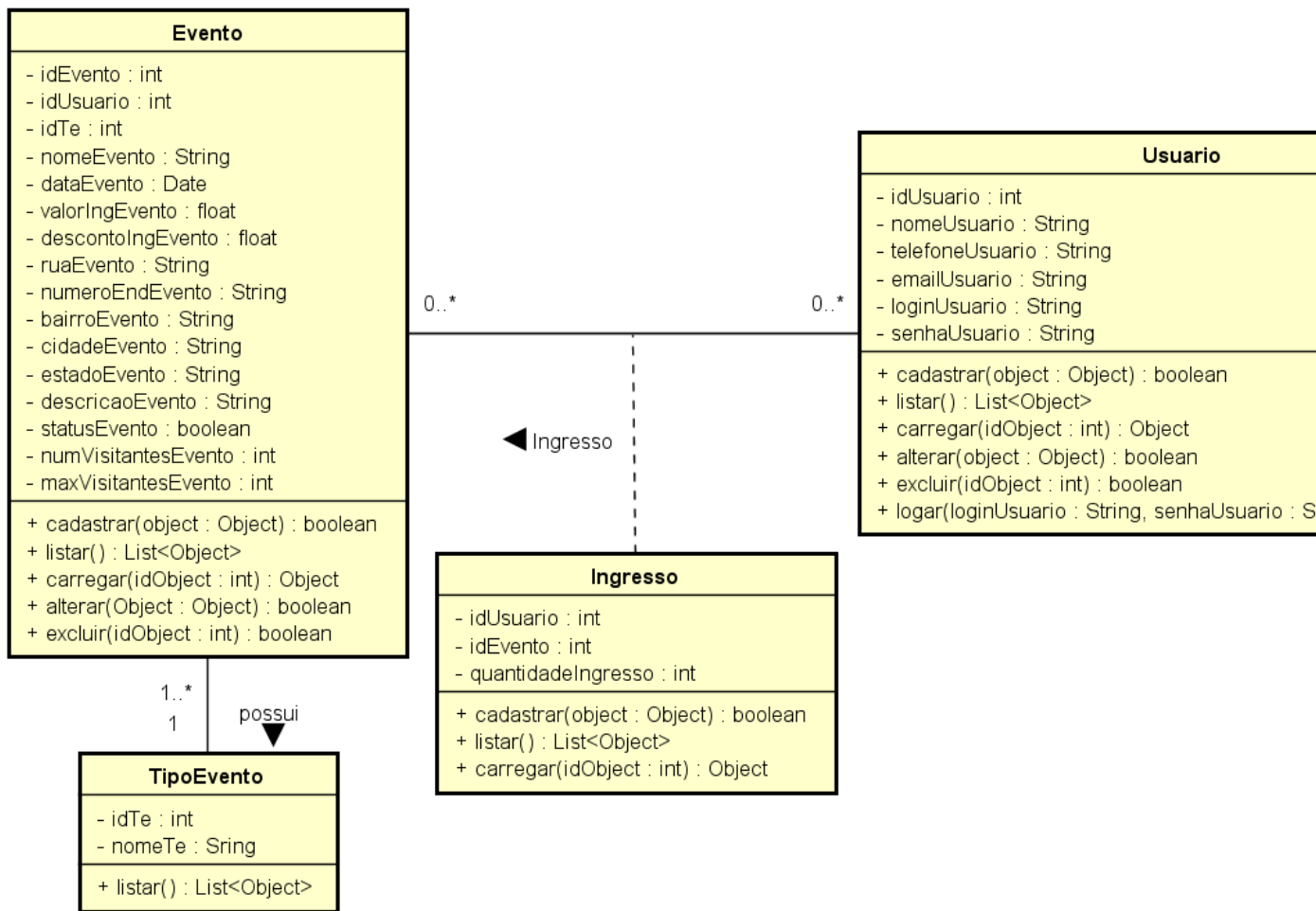


Fonte: Próprios Autores, 2023

2.3. Diagrama de Classes

Guedes (2008, p.53) define o diagrama de classes como um dos mais importantes utilizados na UML, e visa permitir uma melhor visão e entendimento a respeito das classes do sistema. A partir dele, são incorporados de maneira prática os métodos e atributos de cada classe, além de um enfoque nas relações e cardinalidades sobre o relacionamento de cada tabela.

Figura 9. Diagrama de Classes



Fonte: Próprios Autores, 2023

2.3.1. Dicionário de Atributos

O dicionário de atributos descreve os atributos utilizados e explica de forma clara a função de cada um, além de facilitar o entendimento no momento da programação gerando assim um conhecimento prévio sobre o sistema.

Como mostram os quadros abaixo, foram divididos em duas partes para representar o atributo e o que ele representa de uma forma menos técnica. Sendo assim, fácil de ser compreendida

O Quadro 3 abaixo representa a classe Usuário, com seus atributos e descrições de cada um.

Quadro 3. Dicionário de Atributos da Classe Usuário

Classe Usuário	
Atributo	Descrição
idUsuario	Código de identificação do Usuário
nomeUsuario	Nome do Usuário
emailUsuario	Email do Usuário
loginUsuario	Nome do Usuário, Email do Usuário ou apelido
senhaUsuario	Chave definida pelo usuário para autenticação e acesso a conta

Fonte: Próprios Autores, 2023

A Classe TipoEvento, assim como seus atributos e definições estão descritos no Quadro 4.

Quadro 4 – Dicionário de Atributos da classe Tipo Evento

Classe TipoEvento	
Atributo	Descrição
idTe	Código de identificação do Tipo de Evento
nomeTe	Nome do Tipo de Evento

. Fonte: Próprios Autores, 2023

O Evento registra todos os usuários que confirmam presença, assim como está associado a um tipo, portanto é necessário compor dados identificadores das classes Tipo Evento e Usuário, como descrito nos Quadros 5 e 6:

Quadro 5. Dicionário de Atributos da Classe Evento

Classe Evento	
Atributo	Descrição
idEvento	Código de identificação do Evento
idTe	Código de identificação do TipoEvento referente ao evento.
idUsuário	Código de identificação do Usuário que cadastrou o evento
nomeEvento	Nome do Evento
dataEvento	Data marcada do Evento
valoringEvento	Valor do Ingresso

Quadro 6 - Continuação do Dicionário de Atributos da Classe Evento

Classe Evento	
Atributo	Descrição
descontoingEvento	Valor do desconto do ingresso
ruaEvento	Rua em que o Evento ocorrerá
numeroEvento	Número de endereço do Evento
bairroEvento	Bairro em que o Evento ocorrerá
cidadeEvento	Cidade em que o Evento ocorrerá
estadoEvento	Estado em que o Evento ocorrerá
descricaoEvento	Informações que o organizador achar essencial a serem acrescentadas sobre o Evento
statusEvento	Status em que o Evento se encontra (se está aberto ou com as inscrições encerradas)
numvisitantesEvento	Número de ingressos que já foram comprados
maxvisitantesEvento	Capacidade máxima de pessoas do Evento

Fonte: Próprios Autores, 2023

O resultado do relacionamento entre as classes Usuário e Evento, gera a classe Ingresso, representada pelo Quadro 7.

Quadro 7. Dicionário de Atributos da Classe Ingresso

Classe Ingresso	
Atributo	Descrição
idUsuario	Código de identificação do Usuário que comprou o Ingresso
idEvento	Código de identificação do Evento referente ao Ingresso
quantidadeIngresso	Quantidade de Ingressos que serão comprados

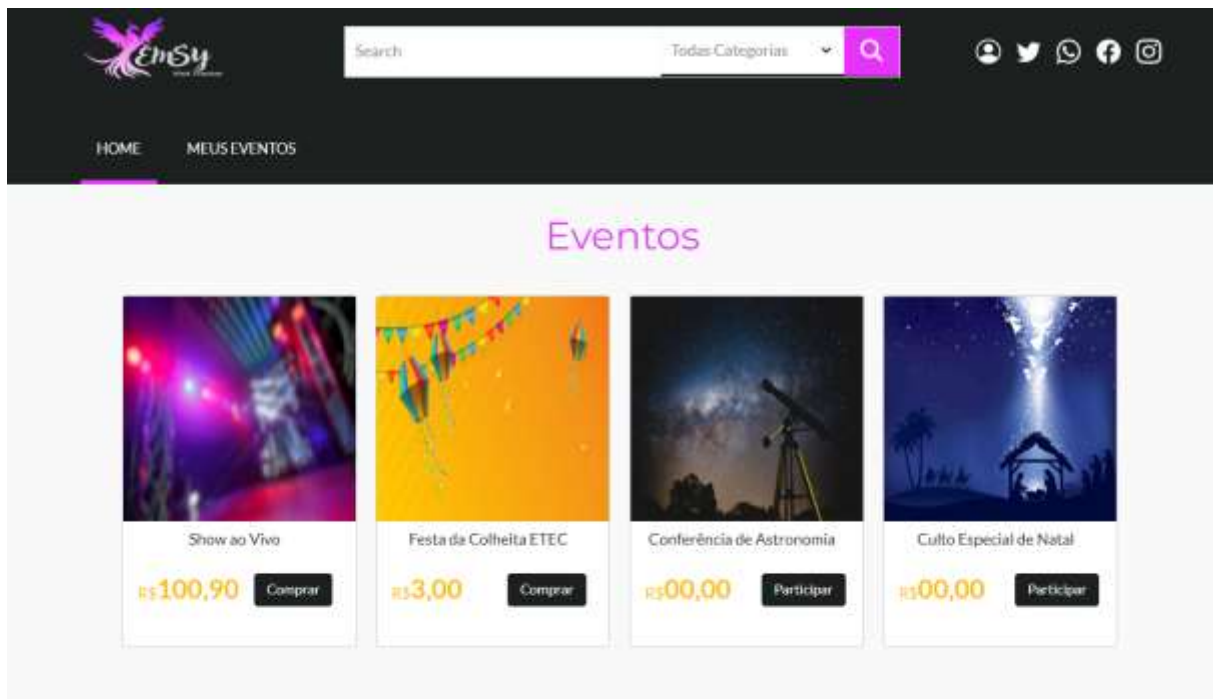
Fonte: Próprios Autores, 2023.

2.4 Protótipo das telas

O protótipo de tela inicialmente seria uma representação visual da tela de um aplicativo ou web site que podem ser interativos, inicialmente ele é utilizado para recriar a experiência que o usuário terá ao acessar tal sistema, fazendo assim ter um entendimento a mais na hora de recolher um feedback com o intuito de testar as funcionalidades.

A figura a seguir contém a página index, onde ocorrerá a primeira interação do usuário com o sistema. Nela, estão listados os eventos caracterizados como públicos, não havendo necessidade de fazer login.

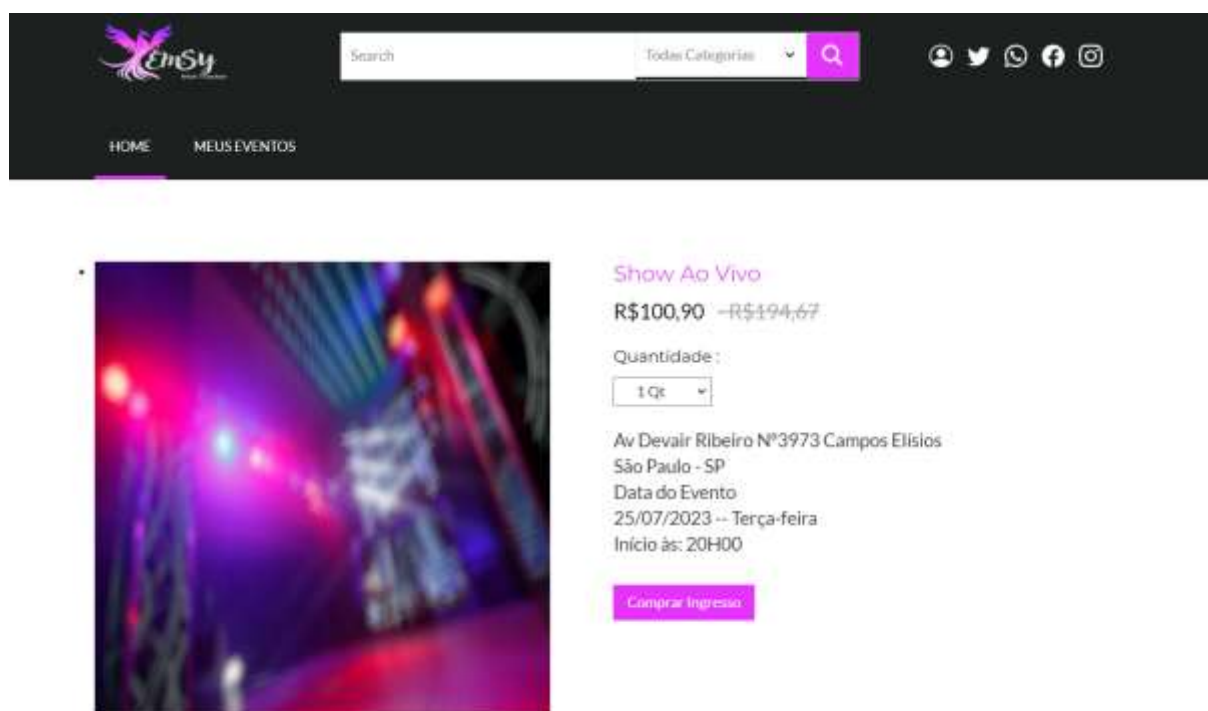
Figura 10. EMSY - Página Home



Fonte: Próprios Autores, 2023.

Caso o usuário opte por visualizar mais sobre o evento, ele deverá clicar na imagem, ou no item “Comprar” (também disposto como “Participar”, no caso de eventos gratuitos). Assim, ele será direcionado para a página de informações do evento, onde terá acesso a mais detalhes e a opção de obter o ingresso, como mostrado abaixo.

Figura 11. EMSY - Página do Produto (continua)



The screenshot shows the top navigation bar of the EMSY website. On the left is the EMSY logo. In the center is a search bar with the text "Search" and a dropdown menu labeled "Todas Categorias". To the right are social media icons for WhatsApp, Twitter, Facebook, and Instagram. Below the navigation bar, there are two menu items: "HOME" and "MEUS EVENTOS". The main content area features a large image of a live show on the left. To the right of the image, the text reads "Show Ao Vivo", followed by the price "R\$100,90" and a crossed-out price "R\$194,67". Below the price is a "Quantidade:" label and a dropdown menu showing "1 Qt.". Further down, the location "Av Devair Ribeiro Nº3973 Campos Elísios São Paulo - SP" is listed, along with the event date "Data do Evento 25/07/2023 -- Terça-feira" and the start time "Início às: 20H00". At the bottom of this section is a purple button labeled "Comprar Ingresso".

Fonte: Próprios Autores, 2023.

Figura 12. EMSY - Página do produto (conclusão)

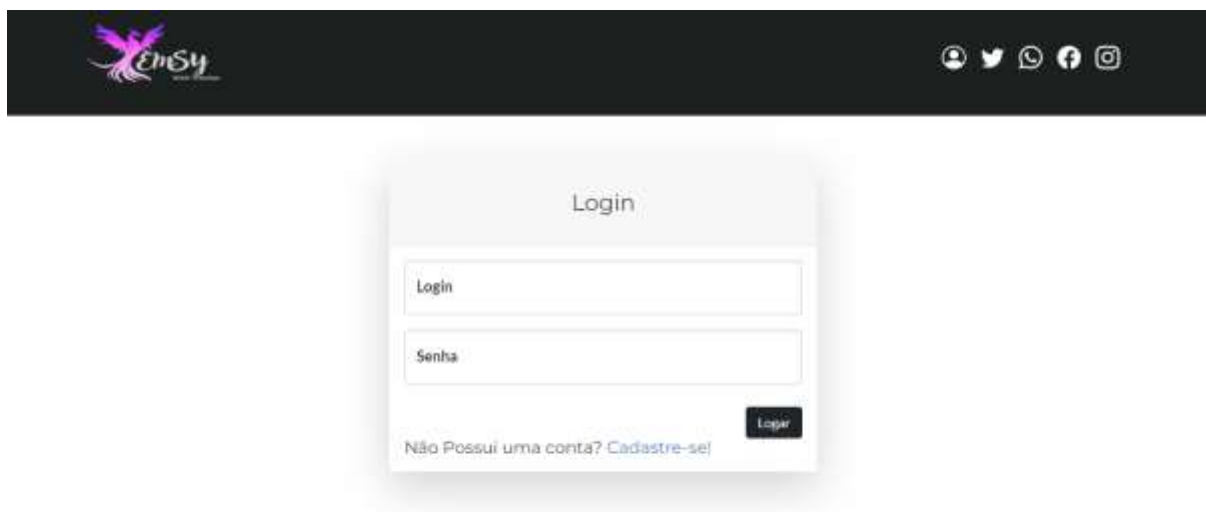


The screenshot shows the bottom portion of the EMSY product page. On the left is a small image of the live show. To the right is a purple button labeled "Description". Below this button, the text "DESCRIÇÃO DO EVENTO:" is displayed. Underneath, there is a note: "Evento voltado para maiores de 18 anos. Autorização a trazer acompanhante (não será servido no local)". A list of bullet points follows: "- Show proibido para até as 21:00 AM.", "- Open Bar.", "- Cartão de exclusão para usuários do sistema EMSY.", "- Alta equipe de segurança.", "- Apresentar identidade e comprovante de inscrição no check-in.", "- Menores serão barrados."

Fonte: Próprios Autores, 2023.

Todas as ações realizadas até o momento eram permitidas sem que o usuário estivesse logado no sistema. Entretanto, para que haja progressão, o login deve ser efetuado. Se o usuário clicar em comprar o convite sem estar logado, será direcionado para a página Login.

Figura 13. EMSY - Página de Login



Fonte: Próprios Autores, 2023.

Entretanto, no caso em que o indivíduo não possui uma conta, ele deverá clicar em “Cadastrre-se!” para ser direcionado a página de Cadastro de Usuário.

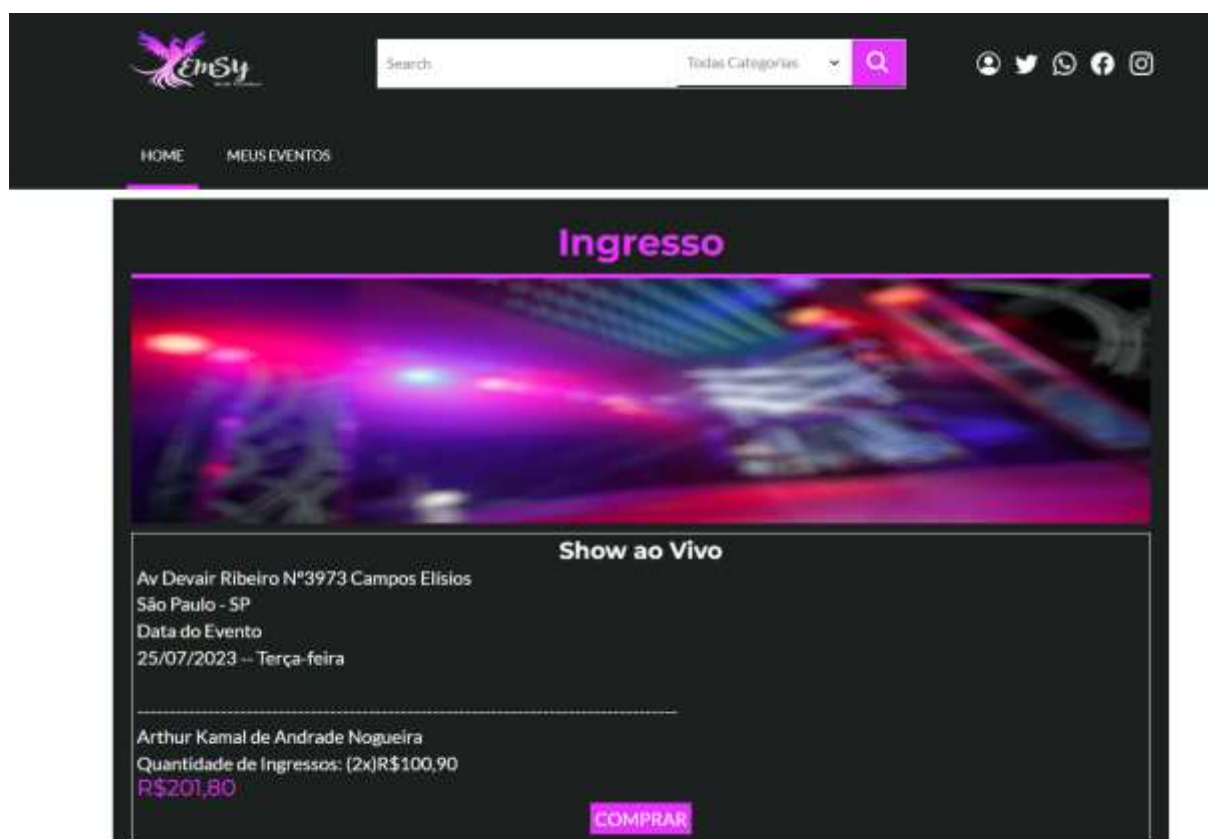
Figura 14. EMSY - Página de Cadastro do Usuário

A imagem mostra a interface de usuário para o cadastro no sistema EMSY. No topo, há uma barra preta com o logo da EMSY à esquerda e ícones de redes sociais (Twitter, WhatsApp, Facebook, Instagram) à direita. O formulário principal, intitulado "Cadastro", possui os seguintes campos: "Nome", "Telefone", "Email", "Login" (com uma linha de texto "Login" acima do campo), "Login" (segundo campo) e "Senha". Um botão "Cadastrar" está localizado no canto inferior direito do formulário. Abaixo do formulário, há o texto "Já Possui uma conta?? Faça o Login!" com um link azul para "Login".

Fonte: Próprios Autores, 2023.

Com o login efetuado, o usuário pode prosseguir para a página do Ingresso. Nela, ele poderá visualizar um resumo sobre os dados do evento, seu nome e o valor total.

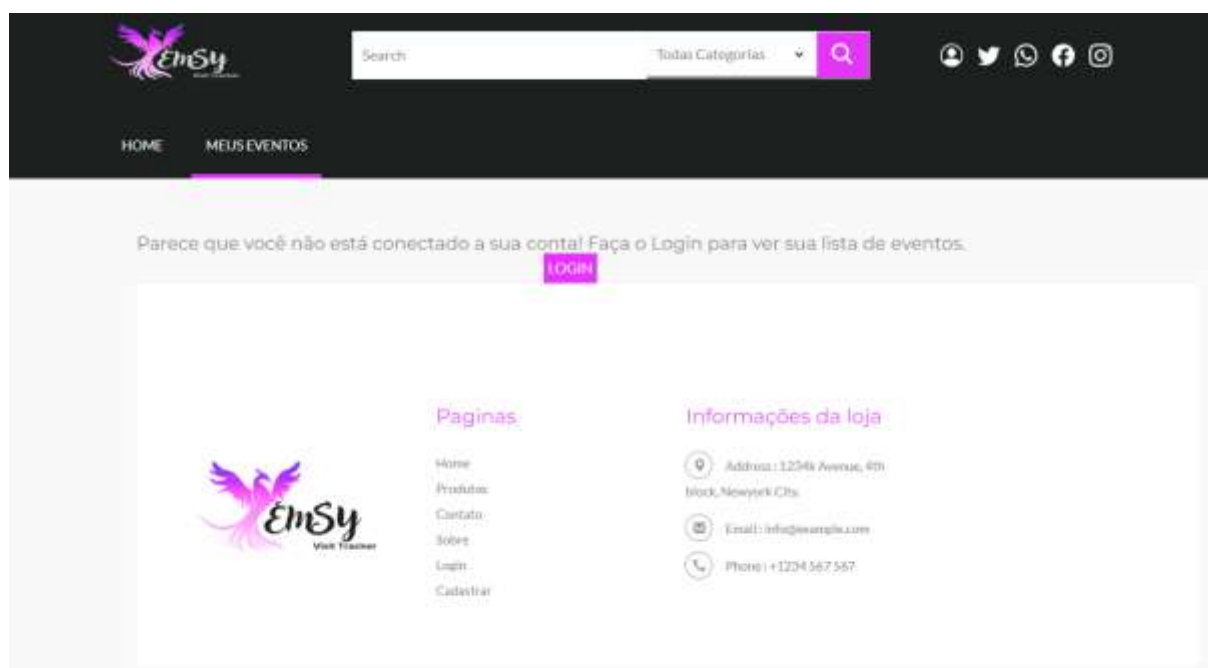
Figura 15. EMSY - Página Ingresso



Fonte: Próprios Autores, 2023.

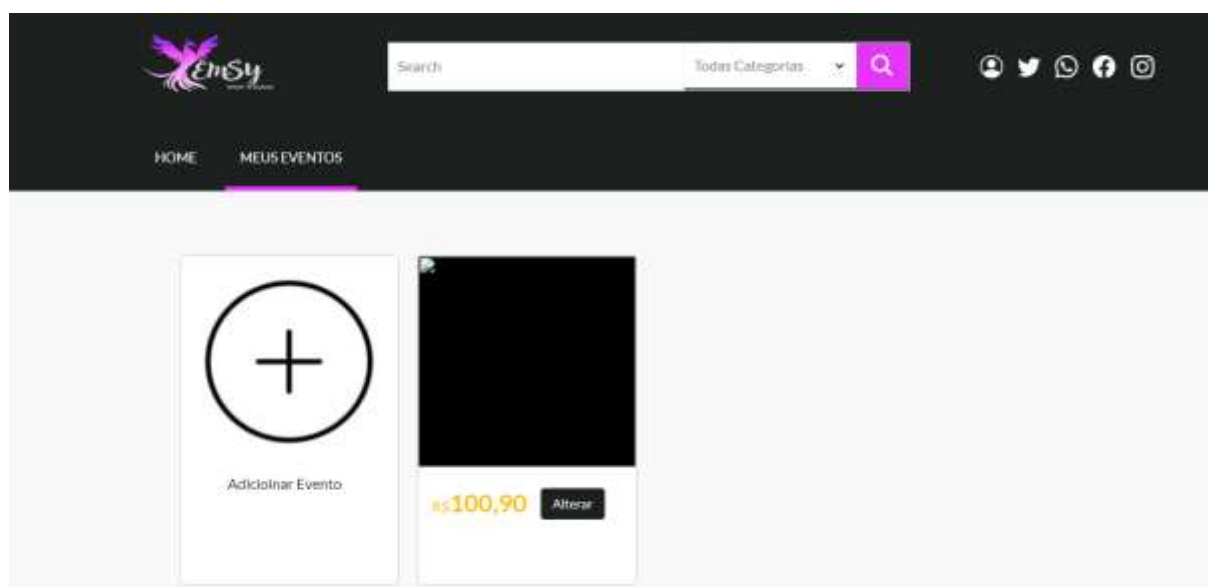
Ademais, existe a possibilidade de o usuário cadastrar seus próprios eventos. Devendo clicar na aba “Meus Eventos”. Onde é possível notar um ícone de acréscimo ao lado da lista de eventos do usuário, devendo clicar nele para levar à tela de cadastro de eventos. Essa página possui uma variação caso o usuário não esteja logado, emitindo uma mensagem para que o login seja realizado e, após clicar no ícone de “Login”, será redirecionado para logar na conta.

Figura 16. EMSY - Página Meus Eventos (sem login)



Fonte: Próprios Autores, 2023.

Figura 17. EMSY - Página Meus Eventos (com login)



Fonte: Próprios Autores, 2023.

Após clicar no ícone, o ator será direcionado à página de Cadastro de Evento. Nela ele deverá inserir todas as informações do evento a ser cadastrado, de acordo com as especificações de cada campo. Por fim, deverá clicar no botão

cadastrar, para que os dados sejam acrescentados ao banco e o usuário receba o retorno na forma de uma mensagem, que dirá se o cadastro foi realizado com sucesso ou falhou.

Figura 18. EMSY - Página Cadastro de Eventos

The screenshot shows the 'Cadastrar Evento' (Register Event) page in the EMSY system. The page layout includes a dark header with the EMSY logo, a search bar, and social media icons. Below the header, there are navigation tabs for 'HOME' and 'MEUS EVENTOS'. The main content area is titled 'Cadastrar Evento' and contains two columns of form fields. The left column includes fields for 'Tipo de Evento', 'Nome do Evento', 'Data que acontece', 'Data de início', 'Data de término', 'Data do lançamento', and 'Link'. The right column includes fields for 'Estado', 'Cidade', 'Descrição', and 'Máximo de Visitantes'. A 'Cadastrar' button is located at the bottom right of the form area.

CAPÍTULO III

3. Tecnologias Utilizadas

Para a realização e desenvolvimento do sistema foi feito o uso de diversas tecnologias. A própria ideia do software foi obtida através de pesquisas feitas em diferentes fontes. O navegador, Google Chrome foi utilizado para realizar essas buscas e para efetuar os testes do sistema. Abaixo, na Figura 8, estão representados os logos das tecnologias utilizadas para a construção do projeto, que serão especificadas nos próximos itens.

Figura 19. Tecnologias Utilizadas



Fonte: Próprios Autores, 2023

3.1. Tecnologias Utilizadas Para Documentação

Para realizar a documentação foram utilizadas as seguintes ferramentas: Microsoft Word, utilizado para formatar arquivos relacionados ao sistema; Microsoft Excel para realizar a criação de tabelas; Microsoft Teams para se comunicar com a equipe e distribuir os afazeres além de ser utilizado, juntamente com o Microsoft OneDrive, para realizar o armazenamento de arquivos; Microsoft Forms, utilizado para realizar o “Questionário de Viabilidade de Software”.

3.2. Tecnologias Utilizadas Para Programação

Para realizar a programação foram utilizados o NetBeans e Visual Studio Code, duas IDEs utilizadas para permitir a construção das funcionalidades e aparência do sistema, e o PgAdmin, que foi utilizado para a criação e administração do banco de dados.

Além disso, foram utilizadas as linguagens Java e Postgress SQL para formar o Back-End. Já em relação ao Front-End foi utilizado HTML, JavaScript, CSS, Bootstrap.

3.3. Tecnologias Utilizadas Para a Modelagem

Em relação a modelagem, foram utilizados o BRModelo e Astah UML para criar o Diagrama Entidade Relacionamento e os demais diagramas da modelagem de requisitos, respectivamente.

3.4. Tecnologias Utilizada Para Criação e Edição de Imagens

Já nos trabalhos de modelagem de imagem, foi essencial para criar a logomarca do sistema do projeto, Modelo de Negócios e Análise SWOT, o uso das ferramentas Canva, Corel Draw e PhotoShop.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto foi sugerido e debatido com o grupo a partir do segundo módulo no qual constantemente houvesse alguns updates para chegar ao resultado, esperasse que o sistema consiga atender o esperado em relação as funcionalidades e implementação.

Ademais, pelo que foi observado, o Event Management System atingiu de maneira satisfatória os objetivos inicialmente propostos. Era planejado para que se tornasse uma plataforma que permitisse um acesso rápido e prático dos usuários aos eventos em seu entorno, assim como um meio para auxiliar os organizadores o gerenciamento das movimentações de visitantes, o que o sistema demonstrou poder fazer.

Há interesse por parte dos integrantes em concluir o projeto de forma organizada. É inegável que o projeto foi de extrema importância não só como aluno, mas também como pessoa, para aprender a organizar, além de aprender a buscar novos conhecimentos e facilidades de cada indivíduo, os tornando responsáveis não só para resolver problemas profissionais como também educacionais de forma proativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACTIONLABS. **Usabilidade x Intuitividade**. Disponível em: <<https://www.actionlabs.com.br/insights/usabilidade-x-intuitividade/#:~:text=%C3%89%20a%20facilidade%20com%20que,%C3%A9%20um%20termo%20bastante%20intuitivo>> Acesso em: fev. 2023.

A EVENTIM BRASIL. Disponível em: <https://www.eventim.com.br/> Acesso em: Mar. 2023.

Artigo-Canvas empreendedorismo.pdf. Disponível em: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58725541/artigo-canvas-empreendedorismo.pdf?1553718632=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBussines_Model_Canvas_a_construcao_do_mo.pdf&Expires=1687478586&Signature=Bi0jRyuxu-uZkZbFJHDEtJRvy2bbVUHMqaFVWYnodmHnAQ7Lw4r0c0~HuXnfV05nPP3raopx7RGUCoQxQvg-7ngwon-8SVTADSTSArmJ248vqMM6zpXpCIRfMrAxna3nzKEgPLvdSdXzLc3DgYh4y9ZStEWpYccl4W~TQOysZrFDKgT8RcmK~y1r3QQzQjPLaDlzy56DUDE~p0sA6Mp0eFa-h5MVuITXbsjbiqVJL-HwnVsjstAY7FRHNtfDDsltpD~HR2NVsidvPXCAIDvS7E8aAOGUEUAJwThOdwOPYP-W2uj4E3BAX3e2VUYAsxluDA6Re5ZBf19xtVu7zSEzCDQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA>. Acesso em: jun. 2023.

Blog do Zendesk, **Empresa desorganizada: quais as consequências da falta de gestão?** Disponível em: <<https://www.zendesk.com.br/blog/empresa-desorganizada/>>, Mar. 2023.

DISTRITO FEDERAL. Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios. Acórdão nº 1.270.688, de 17 de agosto de 2020. **Taxa de conveniência – venda de ingresso pela internet – abusividade**. Distrito Federal, 2020. n.p. Disponível em: <<https://www.tjdft.jus.br/consultas/jurisprudencia/jurisprudencia-em-temas/cdc-navigao-do-tjdft-1/praticas-abusivas/taxa-de-conveniencia-2013-venda-de-ingressos-pela-internet>>. Acesso em: abr. 2023.

GODOY, Fernando. WordPress. **TCC – Casos de Uso** Disponível em: <<https://fernandogodoy.wordpress.com/2011/07/06/tcc-casos-de-uso/#:~:text=O%20diagrama%20de%20casos%20de,ir%C3%A1%20funcionar%20e%20suas%20funcionalidades.>> Acesso em: mai. 2023.

GUEDES, T. A. UML 2: Uma Abordagem Prática. 3. Ed. São Paulo: Novatec Ltda., 2018. 496 p. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=mJxMDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA53&dq=uml+modelagem&ots=x9vWNhGq7&sig=oPy5acz9UUXHjUa9GxSUuP1vw#v=onepage&q=uml%20modelagem&f=false>>. Acesso em 12 de mai. 2023.

LINHARES, Alessandra, **METODOLOGIA CIENTÍFICA: ORIENTAÇÃO AO TCC**, 2016. Acesso em <<https://cursodegestaoelideranca.p%C3%A3o-ao-TCC.pdf>>. Acesso em: mar. 2023.

LOPES, Janaina. **A Pesquisa Científica e A Docência no Ensino Superior:** possibilidades e limites da prática pedagógica. 2015. 53 f. Monografia (Especialização Lato Sensu em Formação de Professores com Ênfase no Magistério Superior) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, IFSP, 2015.

LÚCIA, Ana et. al. **A importância da notificação de eventos adversos frente à segurança do paciente e à melhoria da qualidade assistencial:** uma revisão bibliográfica. Revista Eletrônica Acervo Saúde, Vol.Sup.n.39, Mar, 2023.

LUCIDCHART. **Diagrama de Caso de Uso UML:** O Que é, Como Fazer e Exemplos. Disponível em: <<https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-caso-de-uso-uml>>. Acesso em: jun. 2023.

MENDES, Thomas. W3lcome. **Sistema de Controle de Visitantes: o que é e o que ele faz?** Disponível em: <<https://w3lcome.com/pt/sistema-controle-visitantes/#:~:text=Um%20Sistema%20de%20Gerenciamento%20de%20Visitantes%20possibilita%20que%20todos%20os,gest%C3%A3o%20online%20em%20tempo%20real.>> Acesso em: fev. 2023.

Jusbrasil. <https://natybrandao.jusbrasil.com.br/artigos/1158948118/a-legalidade-na-venda-de-ingressos-online-no-brasil-e-no-mundo>.

PELLES, Clarice. Project Management Institute Minas Gerais - Blog. **Por Quê Gerenciar Projetos.** Disponível em: <<https://pmimg.org.br/por-que-gerenciar-projetos/>>. Acesso em jun. 2023.

PELLON, Rafael. **A Legalidade da Venda de Ingressos Online no Brasil e no Mundo.** Disponível em <<https://www.migalhas.com.br/depeso/340457/a-legalidade-na-venda-de-ingressos-online-no-brasil-e-no-mundo>>. Acesso em: jun. 2023.

Robin.

https://robinpowered.com/campaign/gartner?utm_medium=ppc&utm_content=space-management&utm_source=capterra Acesso em: mar. 2023.

SOUZA, Rafael; OLIVEIRA, Ricardo; RODRIGUES, Ricardo. **Startups Dirigidas à Inovação de Software: Da Universidade ao Mercado.** Recife, PE: Universidade Federal de Pernambuco, 2013. p. 162-169. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/289536966_Startups_Dirigidas_a_Inovacao_de_Software_Da_Universidade_ao_Mercado>. Acesso em: jun. 2023.

VICELLI, Bruno; TOLFO, Cristiano. Um estudo sobre valor utilizando o Business Model Canvas. **Espacios.** Caracas, v. 38, n. 3, p. 14, jan. 2017. Disponível em: <<http://ww.w.revistaespacios.com/a17v38n03/a17v38n03p14.pdf>>. Acesso em: jun. 2023.

Visitor Management Solutions. <https://www.hidglobal.com/solutions/visitor-management> Acesso em: mar. 2023.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Questionário de Viabilidade do Sistema

A fim de complemento ao projeto, será acrescentado o formulário mencionado na etapa de Fundamentação Teórica, no item Questionário de Viabilidade. A pesquisa é composta por seis perguntas de múltipla escolha e foi feita de maneira remota, através da plataforma *Microsoft Forms*.

Figura 20. Cabeçalho do Questionário

Sistema de Gerenciamento de Visitações

Para fazer um levantamento da viabilidade e aprovação do nosso projeto de TCC foi desenvolvido esse formulário. Desde já, agradecemos por sua participação

Fonte: Próprios Autores, 2023

Figura 21. Questionário de Viabilidade - Pergunta 1

1. Você tem o hábito de ir a eventos que contam com um grande número de pessoas?(Como festas, shows, eventos religiosos, aniversários...) *

- Nunca fui.
- Não tenho o costume.
- Apenas se me convidarem.
- Vou de vez em quando
- Vou sempre que surge a oportunidade.

Fonte: Próprios Autores, 2023

Figura 22. Questionário de Viabilidade - Pergunta 2

2. No evento em que você foi, ou os eventos que você costuma frequentar, como é feito o gerenciamento das pessoas que entram? *

- Não há gerenciamento.
- É feito de maneira manual.
- É feito o uso de um sistema.
- Não sei dizer.

Fonte: Próprios Autores, 2023

Figura 23. Questionário de Viabilidade - Pergunta 3

3. Você utilizaria um sistema que lhe traria benefícios ao adentrar a um evento, como filas preferenciais e descontos? *

- Sim, utilizaria
- Não vejo necessidade

Fonte: Próprios Autores, 2023

Figura 24. Questionário de Viabilidade - Pergunta 4

4. Você gostaria de obter todas as informações necessárias do evento no qual você gostaria de adentrar? Como por exemplo: local, preço, horário, cronograma e etc. *

- Sim, isso seria muito útil.
- Não vejo necessidade.

Fonte: Próprios Autores, 2023

Figura 25. Questionário de Viabilidade - Pergunta 5

5. Quais as dificuldades que você já enfrentou ao adentrar em um evento? *

Filas grandes

Má gestão

Mau atendimento

Preços elevados

Outra

Fonte: Próprios Autores, 2023

Figura 26. Questionário de Viabilidade - Pergunta 6

6. Como organizador, você acha viável a utilização de um sistema para facilitar o gerenciamento e o acesso ao seu evento? *

Sim, gostaria de ter esse auxílio

Não acho que seja necessário

Fonte: Próprios Autores, 2023