CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ETEC SYLVIO DE MATTOS CARVALHO
Ensino Médio com Técnico em Informática

Caio Henrique de Santana Lima
Gabriel Gonçalves
Gabriel Soares Velozo
Gabriel Henrique Ignácio
João Vitor Moreira

BonnaParty: Site para anunciar eventos

Matão, SP
2023

Caio Henrique de Santana Lima
Gabriel Gonçalves
Gabriel Soares Velozo
Gabriel Henrique Ignácio
João Vitor Moreira

BonnaParty: Site para divulgar eventos em geral

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática para internet da Escola Técnica Estadual Sylvio de Mattos Carvalho, orientado pelo(a) Prof(a). Amanda Carolina da Cunha, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Técnico em Informática em Internet.

Matão, SP
2023

RESUMO

Este projeto apresenta um site de divulgação de eventos, conectando pessoas a experiências únicas e memoráveis. O site oferece uma interface informativa, possibilitando aos usuários explorar eventos culturais, esportivos, educacionais e sociais. A análise realizada destacou a necessidade de uma plataforma eficaz para promover e descobrir eventos. Um questionário validou a pertinência do tema, com feedback da comunidade. A busca personalizada permite filtrar eventos por preferências e localização. Organizadores encontram uma ferramenta direcionada para divulgação. A interação entre participantes é valorizada, incentivando compartilhamento de experiências e recomendações.

Os materiais usados, são eles: Visual Studio Code ferramenta que permite escrever o código e formatar; HTML foi utilizado para criação e estrutura do site; CSS foi utilizado para estilização e responsividade do site; REACT Utilizado para os elementos do site visando a reutilização e também para criar uma aplicação SPA (single page application).

O objetivo é enriquecer a vida cultural e social da comunidade, fomentando o engajamento e proporcionando momentos memoráveis em cada evento divulgado.

Palavras-chave: Divulgação; Eventos; Descobrir;

Súmario

1 INTRODUÇÃO.....5
1.1 OBJETIVOS 6
2. METODOLOGIA.....7
3. FERRAMENTAS.....10
3.1 GOOGLE FORMS.....10
3.2 HTML.....11
3.3 CSS.....12
3.4 REACT.....13
3.5 VISUAL STUDIO CODE.....14
4. DESENVOLVIMENTO.....15
4.1 PAGINA INICIAL.....15
4.2 PAGINA PRINCIPAL.....16
4.3 TELA DE CADASTRO.....17
4.4 TELA DE LOGIN.....18
4.5 PÁGINA DE USUARIO.....19
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....20

1. INTRODUÇÃO

A internet e a televisão são os veículos mais utilizados pelos brasileiros para se informar, mostra pesquisa PoderData realizada de 11 a 13 de outubro de 2021. Segundo o levantamento, são 43% os que se informam primariamente pela web – 22% por redes sociais e 21% por sites e para desenvolver o presente trabalho, foi executada pesquisas bibliográficas, nacionais e internacionais na área da Tecnologia da Informação. Com muito estudo e desenvolvimento foi decidido que faríamos um site de divulgação de eventos. Para que o projeto fosse validado e tivesse continuidade, considerando a pertinência do tema, foi elaborado um questionário, para aplicar na comunidade escolar Etec Sylvio de Mattos Carvalho que teve como objetivo obter o feedback, sobre como as redes sociais afetam a vida das pessoas negativamente. Nas imagens a seguir, é possível ver a resposta das 47 pessoas. Já a televisão é o meio mais frequente usado por 40% das pessoas para buscar informação. Isto posto, dentre todos os métodos de divulgação de eventos hoje em dia, como radio, tv e revistas, nenhum desses superam o alcance que a internet tem na sociedade atual.

Outro estudo realizado pela Eventbrite em parceria com a pesquisa Ipsos, em 2018, mostrou que 67% dos brasileiros utilizam a internet para buscar informações sobre eventos culturais. Além disso, a pesquisa mostrou que a maioria dos brasileiros (64%) prefere comprar ingressos para eventos pela internet, em vez de comprar em bilheterias físicas.

Essas pesquisas confirmam a crescente importância da internet na divulgação de eventos no Brasil, superando outras formas tradicionais de publicidade, como TV e revistas. Isso se deve, em grande parte, à facilidade de acesso à informação e à interatividade oferecida pela internet, que permite que os organizadores de eventos alcancem públicos mais segmentados e se comuniquem instantaneamente com o público.

A internet revolucionou a forma como as pessoas divulgam e acessam informações sobre eventos, possibilitando o alcance de um público muito maior e com mais eficiência. Uma plataforma de divulgação de eventos é uma ferramenta importante que pode facilitar a organização, promoção e venda de ingressos para eventos de diversos tipos e tamanhos. Como facilita? Por que é importante?

De acordo com uma pesquisa realizada pela Associação Brasileira de Empresas de Eventos (ABEOC), em parceria com o Sebrae, cerca de 93% dos organizadores de eventos no Brasil utilizam a internet para divulgar seus eventos. Isso mostra como é importante ter uma presença online para alcançar um público maior e mais diversificado.

Utilizar uma plataforma de divulgação de eventos pode ser uma estratégia vantajosa para os organizadores que desejam ter mais controle sobre a gestão e divulgação de seus eventos, além de poder oferecer uma experiência mais personalizada para os usuários. A plataforma pode ser usada para divulgar informações detalhadas sobre o evento, como data, local, atrações, preço dos ingressos, entre outras informações relevantes.

Um serviço de promoção de eventos também pode ser uma forma de oferecer venda de ingressos online, o que pode aumentar a comodidade e a praticidade para os usuários.

Em resumo, a utilização de uma ferramenta de publicidade de eventos pode ser uma estratégia importante para os organizadores que desejam ter mais controle sobre a gestão e divulgação de seus eventos, além de oferecer uma experiência mais personalizada e interativa para os usuários.

1.1 OBJETIVOS

O presente trabalho apresenta um site de divulgação com o intuito de facilitar a busca de eventos para possibilitar aos usuários a explorar vários tipos de eventos do seu interesse, deixando uma forma mais eficaz para promover e descobrir eventos na região.

O projeto visa criar uma plataforma intuitiva para divulgar eventos, conectando organizadores a um público amplo e engajado. A busca personalizada permitirá aos usuários encontrar atividades conforme suas preferências. Incentivar a interação entre participantes, promovendo o compartilhamento de experiências.

2. **METODOLOGIA**

Para desenvolver o presente trabalho, foi executada pesquisas bibliográficas, nacionais e internacionais na área da Tecnologia da Informação. Com muito estudo e desenvolvimento foi decidido que seria feito um site de divulgação de eventos. Para que o projeto fosse validado e tivesse continuidade, considerando a pertinência do tema, foi elaborado um questionário, para aplicar na comunidade escolar Etec Sylvio de Mattos Carvalho que teve como objetivo obter o feedback, sobre como as redes sociais afetam a vida das pessoas negativamente. Nas imagens a seguir, é possível ver a resposta das 47 pessoas.

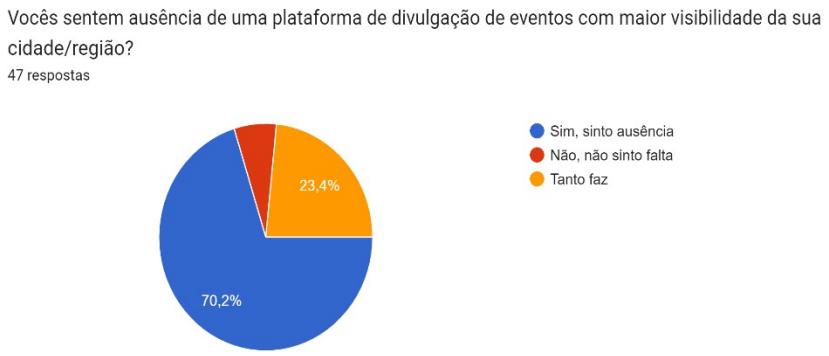

Figura 1- Gráfico 1

FONTE: Google Forms

De acordo com o gráfico e a pesquisa realizada, é perceptível uma deficiência em plataformas de divulgação de eventos de visibilidade na região, sendo um ótimo índice e motivação para criação do site.

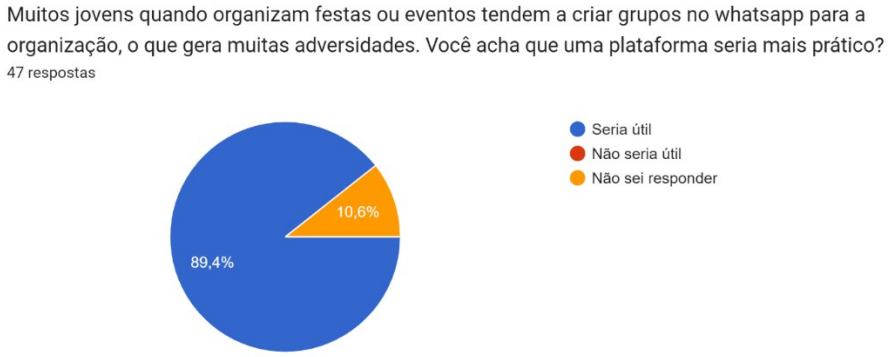

Figura2- Gráfico2

FONTE: Google Forms

Segundo os dados da pesquisa, o site facilitaria a vida das pessoas, trazendo praticidade e facilitando a organização das festas e divulgação sendo um ambiente apropriado para tal objetivo.

Figura 3- Gráfico 3

FONTE: Google Forms

Facilitaria bastante a divulgação na cidade e região, sendo um site com intuito fixo e apropriado para tais eventos oque nos trazem tantas respostas positivas nessas pesquisas.

3. FERRAMENTAS

3.1 GOOGLE FORMS

O Google Forms foi criado pelo Google em 2008, como parte do conjunto de ferramentas do Google Drive. Desenvolvido por equipe liderada por Mark Striebeck, seu propósito é simplificar a criação e gerenciamento de formulários online. Inicialmente, visava coletar dados de forma eficiente para pesquisas e questionários. Ao longo do tempo, o Google Forms evoluiu, permitindo a criação de formulários personalizados para diversos fins, como inscrições, enquetes e feedback. A interface intuitiva e a integração com planilhas no Google Sheets foram fatores chave para sua popularidade. Hoje, o Google Forms é amplamente utilizado em educação, negócios e organizações, tornando a coleta de informações mais acessível e organizada.

Foi utilizado para realizar pesquisas e acumular informações necessárias para o desenvolvimento, visto ótima praticidade e facilidade para elaborar questionários.

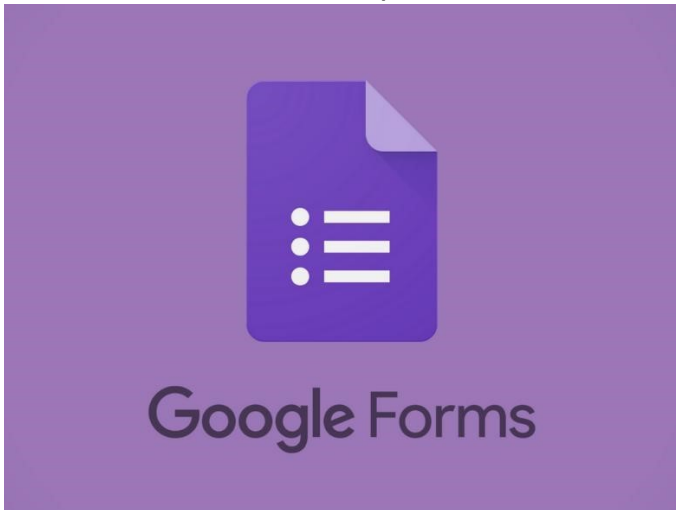

Figura 4- Logo Google Forms

FONTE: Google Forms

3.2 HTML

O HTML, Linguagem de Marcação de Hipertexto, foi desenvolvido por Tim Berners-Lee enquanto trabalhava no CERN em 1989. Seu propósito era criar uma maneira de compartilhar e organizar documentos científicos online, levando à criação da World Wide Web. A primeira especificação do HTML, lançada em 1993, permitia a estruturação básica de páginas com hiperlinks. Com o tempo, diferentes versões do HTML foram lançadas, adicionando recursos como imagens e tabelas. O HTML 4, lançado em 1997, trouxe melhorias significativas. Posteriormente, o XHTML combinou XML com HTML, mas foi substituído pelo HTML5 em 2014, que trouxe multimídia, interatividade e semântica avançada. O HTML5 é a base da web moderna, permitindo experiências ricas e acessíveis em dispositivos variados.

O HTML foi utilizado para criação e estrutura do site, sem ele não é possível construir um site.

Figura 5- Logo HTML

FONTE: HTML

3.3 CSS

O CSS, Cascading Style Sheets, foi introduzido pela primeira vez por Håkon Wium Lie e Bert Bos em 1996. O objetivo era separar o estilo da estrutura do documento HTML, permitindo um controle mais refinado sobre a apresentação das páginas web. Inicialmente, o CSS1 ofereceu recursos limitados de formatação. Com a evolução para o CSS2 em 1998, mais recursos como posicionamento e layout foram adicionados. O CSS3, iniciado em 1999 e ainda em desenvolvimento, trouxe avanços como animações, transições e efeitos visuais complexos. Hoje, o CSS é essencial para o design web, permitindo uma personalização detalhada de cores, tipografia, layout e elementos visuais, resultando em experiências web atraentes e responsivas.

O CSS foi utilizado para estilização e responsividade do site para deixa-lo mais visual e utilizável para usuários de celular.

Figura 6- Logo CSS

FONTE: CSS

3.4 REACT

O React, também conhecido como ReactJS, foi criado pelo Facebook, especialmente por Jordan Walke, e foi anunciado em 2013. O objetivo

principal do React era resolver os desafios de atualização eficiente de interfaces de usuário complexas, permitindo a construção de aplicativos web dinâmicos e de alto desempenho. A inovação chave do React é sua abordagem de "Virtual DOM", que otimiza as atualizações na interface, minimizando a interação direta com o DOM real do navegador. Lançado como código aberto, o React ganhou ampla adoção na indústria devido à sua modularidade e reutilização de componentes. Posteriormente, o React Native expandiu sua capacidade para o desenvolvimento de aplicativos móveis multiplataforma. O React se tornou uma base fundamental para o desenvolvimento de interfaces de usuário modernas na web e em dispositivos móveis.

Utilizado para os elementos do site visando a reutilização e também para criar uma aplicação SPA (single page application)

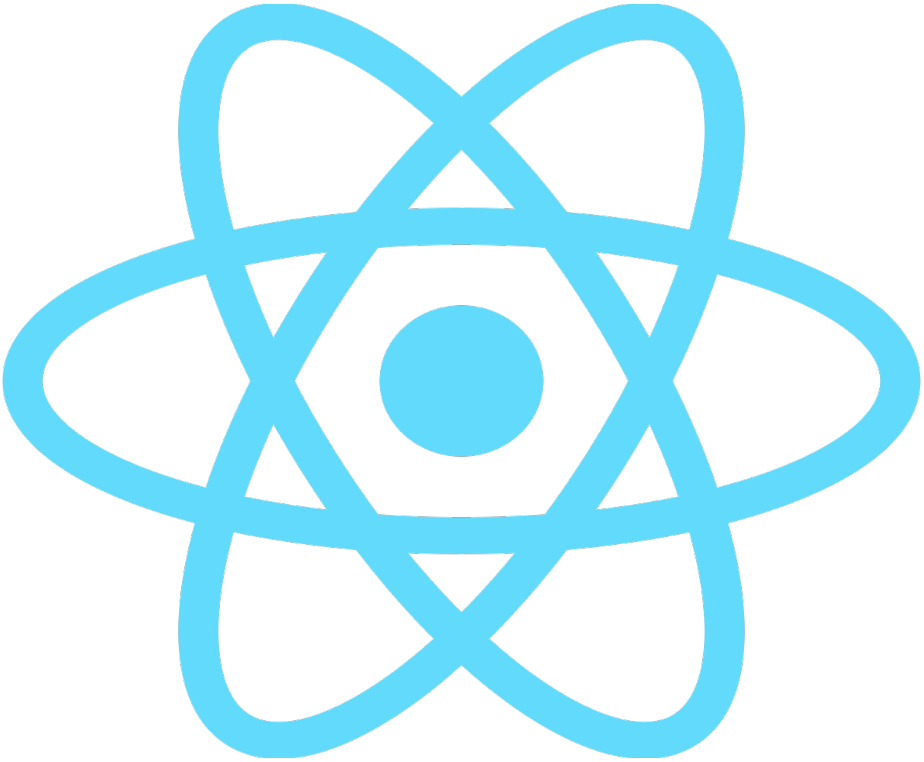

Figura 7- Logo React

FONTE: React

3.5 VISUAL STUDIO CODE

O Visual Studio Code (VS Code) foi desenvolvido pela Microsoft e lançado em 2015. Embora tenha sido criado por uma equipe de engenheiros da Microsoft, Erich Gamma, conhecido por ser um dos criadores do padrão de design de software Gang of Four, teve um papel significativo no desenvolvimento. O propósito do VS Code era oferecer um ambiente de desenvolvimento de código aberto, leve e altamente personalizável. Ele se destaca por sua eficiência, suporte a várias linguagens de programação, extensões de terceiros e integração com ferramentas populares de controle de versão. Compatível com várias plataformas, o VS Code ganhou popularidade rapidamente, tornando-se uma escolha preferida para desenvolvedores de software em todo o mundo.

Ferramenta que permite escrever o código e formatar o mesmo, porque ele é um dos melhores aplicativos para isso.

4.

Figura 4- Logo Visual Studio Code

FONTE: Visual Studio Code

DESENVOLVIMENTO

4.1 PAGINA INICIAL

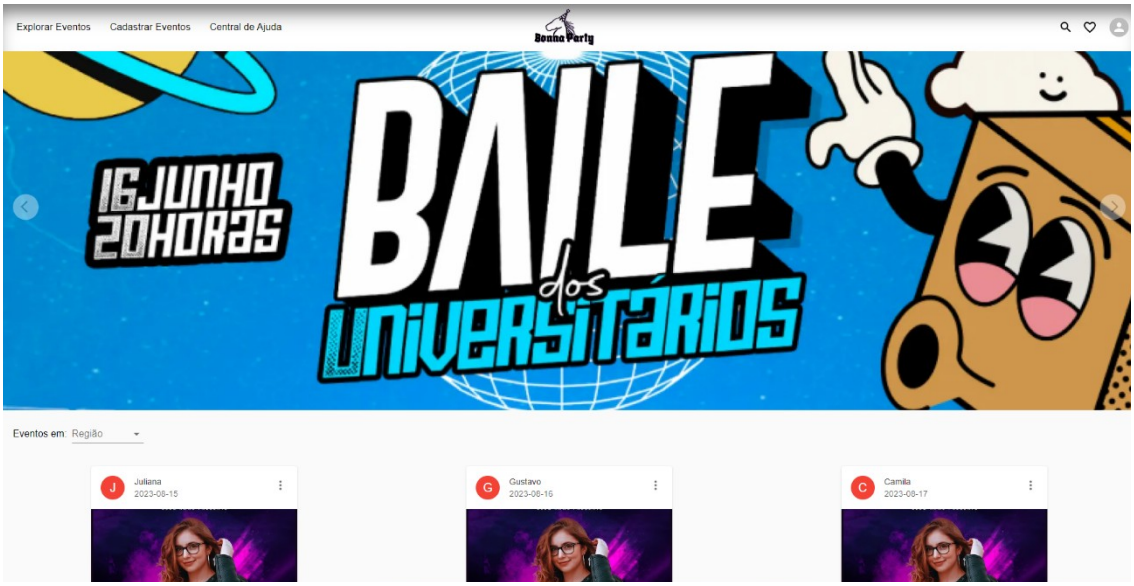

Figura 5 – Pagina inicial
FONTE: Autores

Na página inicial será a tela que irá aparecer quando a pessoa entrar no site, nela haverá eventos em destaque, filtros, atalho de busca podendo ir até outras partes do site.

4.2 PAGINA PRINCIPAL

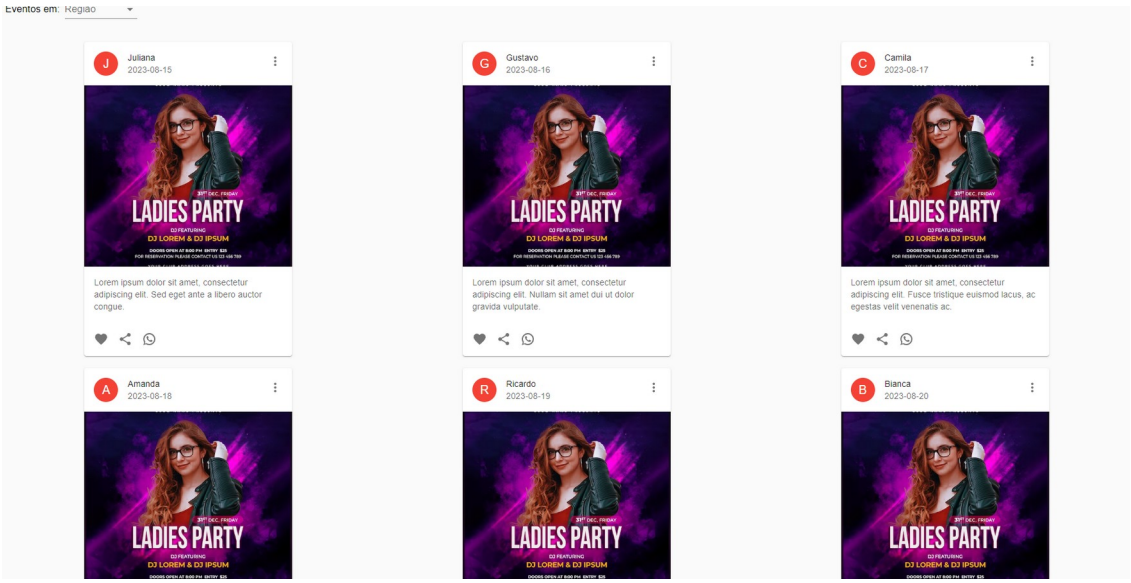

Figura 6 – Pagina principal
FONTE: Autores

Essa página é onde estará todos os eventos, aqui poderá filtrar e ver as informações sobre os eventos.

4.3 TELA DE CADASTRO

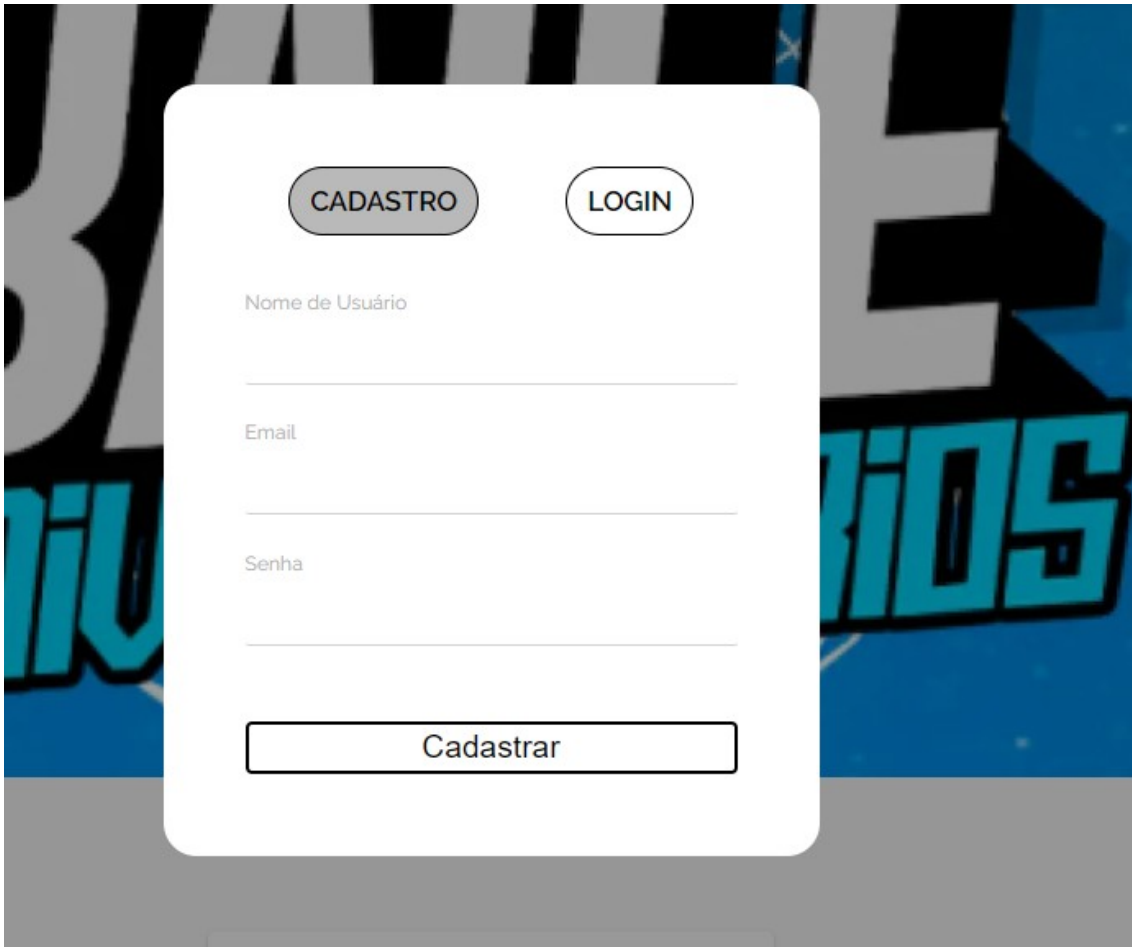

Figura 7 – Tela de cadastro
FONTE: Autores

Aqui é onde os usuários irão para de se cadastrar no site, colocando as informações necessárias.

4.4 TELA DE LOGIN

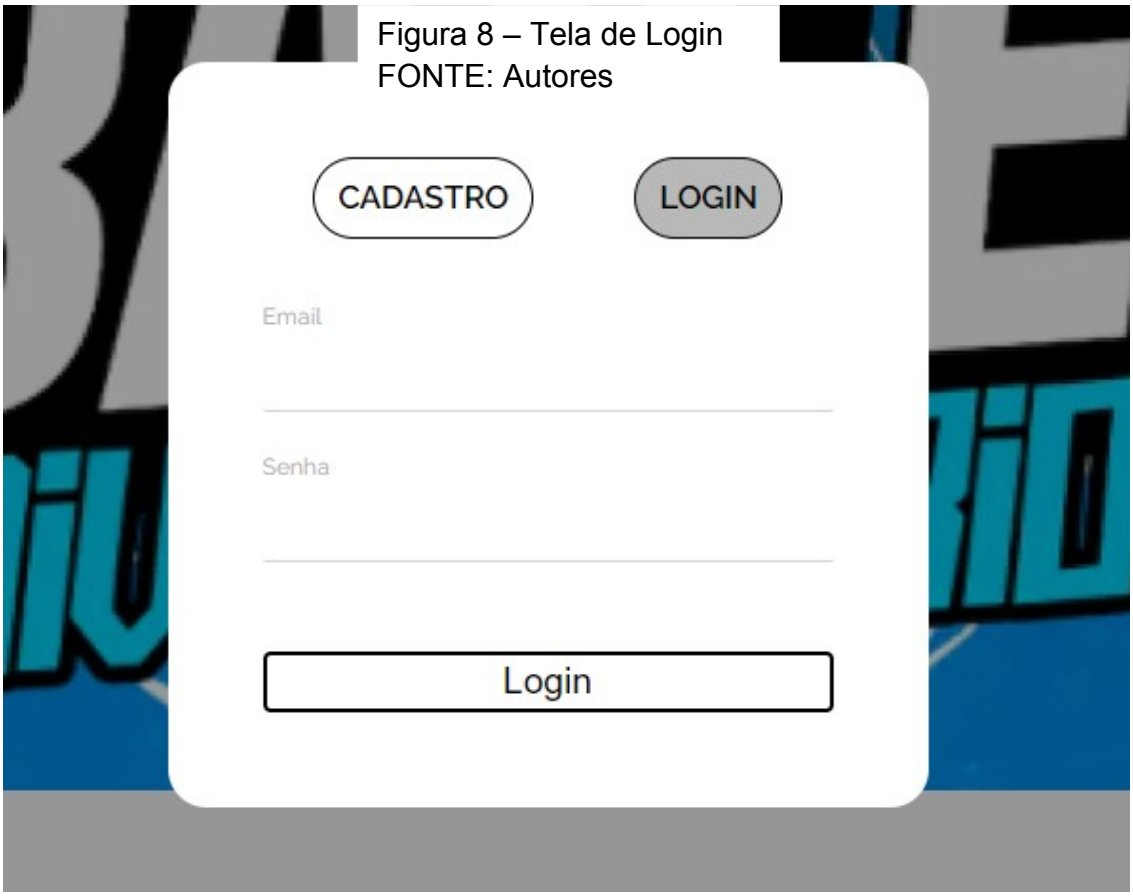

Figura 8 – Tela de Login
FONTE: Autores

Essa tela será utilizada pelos usuários que já tiverem cadastro no site.

4.5 PÁGINA DE USUARIO

Figura 9 – Pagina de usuário

Figura 10 – Pagina de usuário
FONTE: Autor

Aqui será possível ver todas as informações do usuário, como alterar senha, email e também ver outras informações como eventos curtidos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notório a dificuldade de pessoas encontrarem eventos menores na região, reforçando a importância de um site com finalidade de divulgação. Obteve-se bastante conhecimento, especialmente na parte do desenvolvimento do projeto, como da parte interna, como programação em linguagens diversas, por exemplo o Java Script e PHP, e acessibilidade do site que colocando em pratica em sua criação.

O projeto em questão tem o intuito de facilitar a divulgações de eventos menores, trazendo mais praticidade e eficiência para busca dos mesmos, com isso, gerar uma boa interação com os usuários e um bom relacionamentos e parcerias com eventos diversos.

No futuro, poderá ser feito uma ampliação da aplicação do projeto, abrangendo um público maior e mais diversificado, sendo possível ter o acesso a eventos mais renomados e gerenciar compra e vendas de produtos da organização responsável.

6. REFERENCIAS

HOLANDA, Isabel. **A influência das redes sociais na comunicação humana**.Disponível em:[https://blog.fortestecnologia.com.br/tecnologia-e-inovacao/a-influencia-das-redes-sociais/]. Acesso em: 24 maio 2023.

MARANI, Rogério. **Importância da divulgação online**. 10 de agosto de 2016. Disponível em: [https://www.fildihotel.com.br/entenda-importancia-das-redes-sociais-para-o-marketing-de-eventos/]. Acesso em: 17 maio 2023.

MARKPLAN. **Impacto das redes sociais**. 18 de maio de 2023. Disponível em: [https://www.acontecenors.com.br/noticia/141943/o-impacto-das-redes-sociais-na-promocao-de-eventos-culturais]. Acesso em: 24 maio 2023.

MUNHOZ, Júlia Vidigal. **Tudo que você precisa saber sobre aplicativos de eventos.** Disponível em: [https://www.moblee.com.br/aplicativo-de-eventos/]. Acesso em: 24 maio 2023.

ROSCOE, Beatriz. Editora-assistente**. Principais meios de comunicação**. Disponível em: [https://poder360.com.br/midia/internet-e-principal-meio-de-informacao-para-43-tv-e-preferida-de-40/]. Acesso em: 17 maio 2023.