

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA  
SOUZA**

**ETEC SYLVIO DE MATTOS CARVALHO**

**Curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**

**Marco Antonio Santana Ramos**

**Maria Eduarda Secco Chiari**

**Quévin William da Silva**

**Vitor Hugo dos Santos Mascagni**

**Walter Ribeiro da Silva Neto**

**CONNECT MATÃO: website para a promoção e divulgação de eventos na  
cidade de Matão-SP**

**Matão, SP**

**2025**

**Marco Antonio Santana Ramos**

**Maria Eduarda Secco Chiari**

**Quévin William da Silva**

**Vitor Hugo dos Santos Mascagni**

**Walter Ribeiro da Silva Neto**

**CONNECT MATÃO: website para a promoção e divulgação de eventos na  
cidade de Matão-SP**

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Escola Técnica Estadual Sylvio de Mattos Carvalho, orientado pelo Prof. Gabriel Felipe Giglio Ordine, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**Matão, SP**

**2025**

## RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do ConnectMatão, um website inovador focado na promoção e divulgação de eventos culturais, esportivos e sociais no município de Matão-SP. O projeto foi concebido a partir da observação da dificuldade enfrentada pelos moradores para acessar informações centralizadas sobre as atividades locais. O principal objetivo foi criar uma plataforma digital acessível, intuitiva e dinâmica, que facilite a comunicação entre organizadores de eventos e o público, incentivando a participação comunitária e modernizando os canais de divulgação. A metodologia de desenvolvimento envolveu a divisão da equipe em frentes de programação e documentação, garantindo eficiência e colaboração. As ferramentas tecnológicas utilizadas para a construção do website incluem Angular para o desenvolvimento front-end, aproveitando sua arquitetura baseada em componentes para interfaces ricas e interativas; MySQL para o gerenciamento eficiente do banco de dados, armazenando informações de usuários, eventos e cadastros; HTML e CSS para a estruturação e estilização visual das páginas, respectivamente, assegurando uma experiência de usuário atraente e responsiva; TypeScript para aumentar a robustez e manutenibilidade do código, especialmente pela sua integração com o Angular e o uso de tipagem estática; e C# para o desenvolvimento da API, consolidando a lógica de negócios. O ConnectMatão oferece funcionalidades como telas de perfil de usuário, cadastro, login, recuperação de senha, divulgação de eventos, e uma área exclusiva para administradores gerenciarem solicitações de parceiros. A tela inicial destaca eventos e possui filtros de pesquisa, enquanto a tela de detalhes exibe informações completas e permite feedback. Os resultados esperados incluem a centralização das informações sobre eventos, o aumento da participação da comunidade e o fortalecimento dos laços sociais em Matão. Conclui-se que o ConnectMatão representa uma ferramenta valiosa para a comunidade, promovendo a integração social e a valorização das iniciativas locais.

**Palavras-chave:** Eventos. Matão. Website. Desenvolvimento de Sistemas. Plataforma Online.

## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| 1. INTRODUÇÃO.....  | 5  |
| 2. HISTÓRICO DOS EVENTOS SOCIAIS E SEU IMPACTO NA VIDA DAS PESSOAS .. | 6  |
| 3. FERRAMENTAS UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....     | 7  |
| 3.1 Angular .....   | 7  |
| 3.2 MySQL .....   | 9  |
| 3.3 HTML.....   | 10 |
| 3.4 CSS .....   | 12 |
| 3.5 TypeScript .....  | 13 |
| 3.6 C# .....  | 15 |
| 4. DESENVOLVIMENTO.....   | 16 |
| CONCLUSÃO.....  | 24 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                                      | 25 |

## 1. INTRODUÇÃO

Segundo estudo realizado pela Instituição de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo (USP), 2024, os eventos culturais, esportivos e sociais desempenham um papel fundamental na promoção do entretenimento, lazer e integração da comunidade. No município de Matão-SP, há uma grande diversidade de eventos promovidos por instituições públicas, privadas e grupos independentes.

Diante dessa realidade, a criação de um website chamado ConnectMatão surge como uma solução inovadora para a promoção e divulgação de eventos na cidade. A proposta visa centralizar as informações sobre os eventos locais em uma plataforma digital acessível, intuitiva e dinâmica, facilitando a comunicação entre organizadores e público-alvo. Além disso, o website permitirá que os usuários consultem a programação de eventos, recebam notificações sobre novidades e interajam com os organizadores por meio de ferramentas digitais.

As tecnologias digitais e as plataformas online permitem que comunidades se conectem, compartilhem informações e criem suas próprias narrativas culturais, proporcionando um novo espaço para o fortalecimento da identidade e o aumento do alcance de iniciativas culturais. Segundo Jenkins (2006), essas ferramentas possibilitam que as comunidades não apenas se conectem entre si, mas também ampliem suas vozes, criando e disseminando conteúdos que refletem suas próprias perspectivas culturais, de forma independente das grandes mídias tradicionais.

A escolha do tema para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) surgiu da observação da dificuldade enfrentada pelos moradores de Matão para encontrar informações atualizadas e centralizadas sobre os eventos que acontecem na cidade. Com base nessa necessidade, o projeto ConnectMatão tem como objetivos principais: a) facilitar a divulgação e o acesso a informações sobre eventos locais; b) incentivar a participação da comunidade nas atividades culturais e sociais; e c) modernizar os meios de comunicação entre organizadores e público, utilizando recursos tecnológicos para ampliar o engajamento.

Além disso, o website contará com funcionalidades como filtros por categoria de eventos, integração com redes sociais e possibilidade de notificações personalizadas, garantindo uma experiência interativa e eficiente para os usuários.

Dessa forma, espera-se que o Connect Matão contribua significativamente para o fortalecimento da cena cultural e social da cidade, promovendo maior integração entre os cidadãos e valorizando as iniciativas locais.

## **2. HISTÓRICO DOS EVENTOS SOCIAIS E SEU IMPACTO NA VIDA DAS PESSOAS**

Os eventos sociais, como festas, celebrações, encontros culturais e manifestações populares, possuem uma longa trajetória na história da humanidade. De acordo com Maffesoli (2001), essas ocasiões desempenham um papel fundamental na construção das relações sociais, sendo formas de convivência que fortalecem os laços comunitários e permitem a expressão cultural dos grupos humanos.

A realização de eventos festivos está ligada às necessidades humanas de socialização, comemoração de conquistas, realização de rituais religiosos e reafirmação de identidades culturais. Conforme explica Durkheim (1996), festas antigas como as agrícolas celebravam momentos específicos do ciclo produtivo, enquanto os eventos religiosos serviam para integrar os indivíduos à coletividade, reforçando valores comuns e a continuidade das tradições.

Na atualidade, os eventos sociais assumem formas variadas, desde pequenas confraternizações até grandes festivais culturais e comerciais. Segundo Carrascoza (2011), essas experiências impactam significativamente a vida das pessoas, ao promoverem o lazer, o bem-estar psicológico e o sentimento de pertencimento social. Além dos benefícios pessoais e comunitários, os eventos também influenciam positivamente a economia, estimulando setores como turismo, alimentação, comércio e serviços, conforme aponta Getz (2005).

Segundo Ferreira (2023), o lazer está associado a momentos de descanso, entretenimento e ocupações prazerosas realizadas fora das atividades profissionais. Isso inclui atividades como cinema, teatro, viagens e práticas esportivas. Considerando a importância desses espaços para a qualidade de vida da população, Maricato (2001) ressalta que políticas públicas de lazer devem priorizar a acessibilidade, a segurança e a adequação das estruturas urbanas às necessidades dos diferentes grupos sociais. A participação da comunidade no planejamento desses espaços também é essencial para que se tornem inclusivos e eficientes.

Além disso, de acordo com Hall (2006), os eventos sociais funcionam como canais de expressão artística e valorização cultural, promovendo o intercâmbio entre diferentes identidades e contribuindo para a construção de uma sociedade mais plural e dinâmica.

Dessa forma, compreende-se que os eventos sociais, ao longo da história, não são apenas momentos de celebração, mas também elementos estruturantes das relações humanas, da cultura e do desenvolvimento social (Maffesoli, 2001; Durkheim, 1996).

### **3. FERRAMENTAS UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

No desenvolvimento do ConnectMatão, foram escolhidas ferramentas específicas que atendem às necessidades tanto de performance quanto de agilidade na criação da aplicação. A seguir, serão apresentadas as principais tecnologias utilizadas para a construção do sistema:

#### **3.1 Angular**

Segundo o site freeCodeCamp, 2023, o Angular é um framework de código aberto baseado em TypeScript, utilizado para construir aplicações web dinâmicas e de página única (SPA - Single Page Applications).

Com sua abrangente coleção de funcionalidades pré-construídas e ferramentas robustas para o desenvolvimento web front-end, a criação de interfaces de usuário complexas e interativas torna-se mais eficiente e ágil, reduzindo significativamente o tempo e o volume de código necessário.

Um framework é uma estrutura de códigos padronizada que visa otimizar a produtividade do desenvolvedor, oferecendo funcionalidades prontas e recursos que facilitam a construção de uma aplicação específica. Eles atuam como uma "base" para o projeto, fornecendo um conjunto de códigos pré definidos, eliminando a necessidade de iniciar o desenvolvimento do zero.

Desde o início, o código deve aderir aos padrões estabelecidos pelo Framework, ou seja, deve seguir sua estrutura para garantir o funcionamento correto. Isso se deve ao fato de que a premissa por trás de um framework é permitir que o desenvolvedor se concentre nos desafios da aplicação, e não na arquitetura ou em outras configurações básicas.

Existem diversos tipos de frameworks, cada um com propósitos e especialidades distintas.

Posto isto, a escolha do framework Angular para o desenvolvimento do projeto foi pela sua capacidade de criar aplicações web ricas e interativas, dadas as suas funcionalidades já embutidas. Uma de suas funcionalidades notáveis é sua arquitetura baseada em componentes, que permite a construção de interfaces de usuário modulares e reutilizáveis.

A escolha do framework Angular para o desenvolvimento do projeto foi pela sua capacidade de criar aplicações web ricas e interativas, dadas as suas funcionalidades já embutidas. Uma de suas funcionalidades notáveis é sua arquitetura baseada em componentes, que permite a construção de interfaces de usuário modulares e reutilizáveis."

Isso confirma que a possibilidade de criar componentes foi um dos principais motivos para a escolha do Angular, pois essa abordagem facilita e otimiza o processo de desenvolvimento ao permitir a construção de interfaces de forma modular e com peças que podem ser usadas várias vezes.

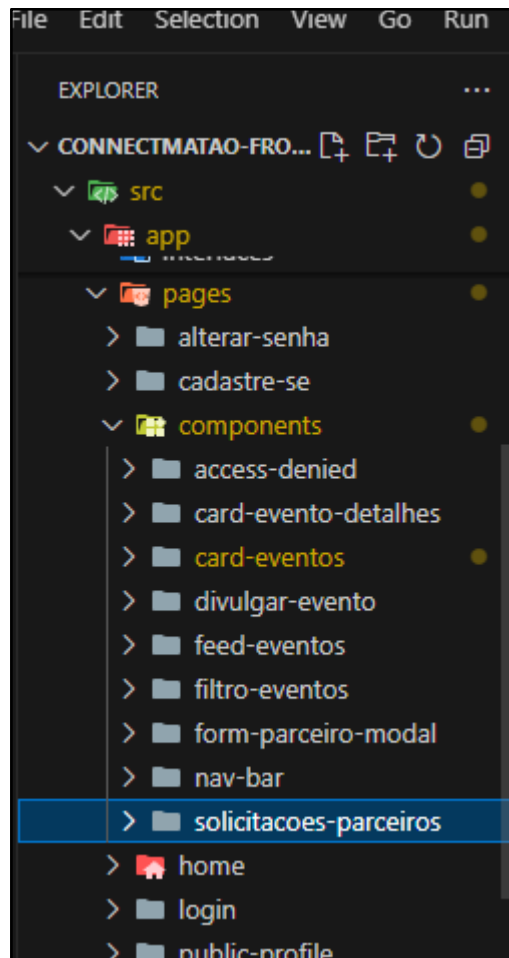


Figura 1 – *Screenshot* referente a programação

Fonte: Acervo nosso

### 3.2 MySQL

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (SGBD) amplamente utilizado para armazenar, organizar e acessar dados de forma eficiente. Durante o desenvolvimento do site, o MySQL foi fundamental para estruturar e gerenciar as informações da aplicação. Ele foi utilizado para criar e manter tabelas que armazenam dados de usuários, produtos, cadastros, formulários e demais conteúdos dinâmicos. Além disso, o MySQL permitiu a realização de consultas rápidas e seguras, garantindo a integridade dos dados e facilitando a interação entre o front-end e o back-end.

De acordo com o site Survey Stack Overflow, 2022, o MySQL se destaca como um dos Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados (SGBDs) mais prevalentes e requisitados no cenário profissional global.



Figura 2 – SGBDs mais requisitados no cenário profissional global.

Fonte: Survey.Stack Overflow, 2022

### 3.3 HTML

O HyperText Markup Language (HTML) serve como a espinha dorsal de toda a web, sendo a linguagem de marcação padrão utilizada para criar e estruturar o conteúdo de páginas online. Através de uma série de tags e atributos, o HTML permite definir elementos como títulos, parágrafos, imagens, links e formulários, organizando a informação de forma hierárquica e semântica. Sua função primordial é garantir que o conteúdo seja compreendido e exibido corretamente pelos navegadores, formando a base visual e estrutural que os usuários interagem.

Em um cenário de desenvolvimento web, o HTML é a camada fundamental sobre a qual outras tecnologias, como o CSS (para estilização) e o JavaScript (para interatividade), são construídas. Juntos, eles formam o tripé essencial para a criação de experiências digitais ricas e funcionais. O HTML fornece a estrutura básica dos sites, que é então aprimorada por essas outras tecnologias.

No desenvolvimento do ConnectMatão, a escolha do HTML foi fundamental não apenas pela sua capacidade inerente de estruturar o conteúdo de uma página web, mas principalmente pela sua universalidade e semântica intrínseca, que são cruciais para um site de divulgação de eventos. Sendo a linguagem base da web, o HTML garante que as informações sobre os eventos (títulos, descrições, datas, locais, imagens) sejam acessíveis a qualquer usuário, em qualquer dispositivo e navegador, sem barreiras. Além disso, ao utilizar as tags HTML de forma semântica (como <article> para eventos, <time> para datas/horas, <h1> para títulos), garantimos que o conteúdo seja compreendido não só pelos usuários, mas também por motores de busca e tecnologias assistivas. Isso é vital para que os eventos divulgados no Connect Matão sejam facilmente encontrados por quem os procura e que a plataforma seja inclusiva, atingindo o maior público possível e cumprindo seu objetivo de centralizar e promover eventos na cidade de Matão-SP de forma eficaz

```

18 </button>
19
20 <div
21   class="carousel"
22   [ngStyle]="{
23     transform: 'translateX(' + -currentIndex * cardwidthPercentage + '%)'
24   }"
25   [attr.data-visible-cards]="visibleCards"
26 >
27   <ng-container *ngFor="let evento of eventos">
28     <div class="evento-card">
29       <div class="evento-header">
30         <img
31           [src]="
32             evento.usuarioImagem
33             ? 'data:image/jpeg;base64,' + evento.usuarioImagem
34             : 'assets/default-user.png'
35         >
36         [alt]="evento.usuarioNome"
37         class="profile-image"
38         [routerLink]="['/perfil', evento.usuarioParceiroId]"
39       />
40       <h1
41         class="userName"
42         [routerLink]="['/perfil', evento.usuarioParceiroId]"
43       >
44         {{ evento.usuarioNome }}
45       </h1>
46       

```

Figura 3 – Screenshot referente a programação

Fonte: Acervo nosso

### 3.4 CSS

Cascading Style Sheets (CSS), ou Folhas de Estilo em Cascata, é uma linguagem de estilo utilizada para descrever a apresentação de um documento escrito em uma linguagem de marcação como HTML. Enquanto o HTML define a estrutura e o conteúdo de uma página web, o CSS é responsável por todo o aspecto visual, controlando o layout, as cores, as fontes, o espaçamento e a disposição dos elementos. Sua função é descrever a apresentação de um documento escrito em HTML.

A principal vantagem do CSS reside em sua capacidade de separar completamente a estilização do conteúdo. Isso significa que as informações de design podem ser armazenadas em arquivos separados, permitindo que alterações visuais sejam aplicadas a múltiplas páginas de forma centralizada e eficiente. Essa separação não apenas otimiza o código, tornando-o mais limpo e fácil de manter, mas também aprimora a experiência do usuário, garantindo uma consistência visual em toda a aplicação. A modularidade do CSS facilita a adaptação de layouts para diferentes dispositivos e tamanhos de tela, essencial para um design responsivo.

Para o ConnectMatão, que tem como objetivo promover e divulgar eventos de forma eficaz, a escolha do CSS foi não apenas uma questão de estética, mas uma decisão estratégica para garantir uma experiência de usuário envolvente e refletir a identidade visual da plataforma. Em um ambiente onde o conteúdo visual é fundamental para atrair e reter a atenção do público (especialmente para eventos), o CSS permitiu que cada evento, com seus títulos, descrições e imagens, fosse apresentado de maneira atraente e profissional. A capacidade de controlar precisamente cores, tipografias, layouts e adicionar elementos visuais como bordas arredondadas e sombras, como visto no “event-form-container” na imagem fornecida, foi essencial. Isso não só torna o site visualmente agradável e fácil de navegar, mas também cria uma marca e uma sensação de confiança para os usuários, incentivando-os a explorar, interagir e divulgar seus próprios eventos, o que é crucial para o sucesso de uma plataforma focada na comunidade de Matão.

```

> app > pages > components > divulgar-evento > divulgar-evento.component.css > .event-form-title
1  .event-form-container {
2    max-width: 850px;
3    margin: 50px auto 100px;
4    background: #rgb(255, 255, 255);
5    padding: 30px 40px;
6    border-radius: 15px;
7    box-shadow: 0 8px 30px #rgba(111, 113, 114, 0.55);
8    font-family: "Segoe UI", Tahoma, Geneva, Verdana, sans-serif;
9    margin-top: 150px;
10 }
11
12 .event-form-title {
13   text-align: center;
14   color: #20acfd;
15   font-weight: 700;
16   font-size: 2.2rem;
17   margin-bottom: 35px;
18   letter-spacing: 1px;
19 }
20
21 .section {
22   margin-bottom: 40px;
23 }
24
25 /* Upload */
26
27 .image-dropzone {
28   display: flex;
29   flex-direction: column;
30   justify-content: center;
31   align-items: center;
32   border: 3px dashed #20acfd;

```

Figura 4 – Screenshot referente a programação

Fonte: Acervo nosso

### 3.5 TypeScript

TypeScript é uma linguagem de programação de código aberto desenvolvida pela Microsoft que atua como um superconjunto de JavaScript. Isso significa que todo código JavaScript válido também é um código TypeScript válido, mas o TypeScript adiciona recursos poderosos, notavelmente a tipagem estática. Essa característica permite que os desenvolvedores definam os tipos de variáveis, parâmetros de funções e retornos de métodos, o que ajuda a identificar erros potenciais durante o desenvolvimento, antes mesmo de a aplicação ser executada. O TypeScript é então transpilado para JavaScript puro, que é a linguagem que os navegadores realmente entendem e executam.

A principal vantagem do TypeScript reside em sua capacidade de aumentar a robustez e a manutenibilidade de projetos de grande escala. Ao introduzir o conceito de tipos, ele oferece um conjunto de ferramentas para criar códigos mais previsíveis e com menos falhas em tempo de execução. O ambiente de desenvolvimento se beneficia enormemente com recursos como autocompletar mais inteligente, refatoração segura e detecção precoce de erros, o que eleva a produtividade do desenvolvedor e a qualidade geral do software. Essa camada adicional de

segurança e clareza é particularmente valiosa em equipes de desenvolvimento, onde a padronização e a compreensão mútua do código são essenciais.

No desenvolvimento deste projeto de divulgação de eventos, o TypeScript foi uma escolha estratégica, especialmente por sua integração nativa com o framework Angular. A utilização do TypeScript permitiu construir uma base de código sólida e escalável, onde a estrutura de dados para eventos, usuários e parceiros foi rigorosamente tipada, garantindo a consistência e a integridade das informações em todas as camadas da aplicação. Por exemplo, a interface para um evento garante que campos como título e data sempre existam e tenham o tipo esperado.

Além disso, a tipagem estática do TypeScript foi essencial para a implementação de funcionalidades interativas complexas, como o carrossel de eventos, visível na tela inicial. As funções `prevSlide()`, `nextSlide()`, `isPrevDisabled()` e `isNextDisabled()`, apresentadas no código, gerenciam a navegação e o estado dos slides. Com o TypeScript, pudemos definir e garantir os tipos corretos para variáveis como `currentIndex`, eventos (a lista de eventos) e `visibleCards`, prevenindo erros comuns de JavaScript relacionados a tipos incorretos ou valores `undefined`. Essa clareza e segurança no código facilitaram o controle da lógica do carrossel, assegurando que a transição entre os eventos fosse suave e que os botões de navegação fossem habilitados ou desabilitados corretamente com base no estado atual dos slides. Essa abordagem reduziu significativamente a ocorrência de erros relacionados a tipos durante o desenvolvimento e facilitou a colaboração entre os desenvolvedores, resultando em uma aplicação mais estável e confiável para os usuários que buscam ou anunciam eventos.

```
129
130  prevSlide(): void {
131    if (this.currentIndex > 0) {
132      this.currentIndex--;
133    }
134  }
135
136  nextSlide(): void {
137    if (this.currentIndex < this.eventos.length - this.visibleCards) {
138      this.currentIndex++;
139    }
140  }
141
142  isPrevDisabled(): boolean {
143    return this.currentIndex === 0;
144  }
145
146  isNextDisabled(): boolean {
147    return this.currentIndex >= this.eventos.length - this.visibleCards;
148  }
149 }
150
```

Figura 5 – *Screenshot* referente a programação

Fonte: Acervo nosso

### 3.6 C#

Lançada em 2002 com a plataforma .NET, a linguagem C# é orientada a objetos e foi adotada para a criação da nossa API. Essa escolha foi essencial para construir um backend robusto e escalável para o Connect Matão, gerenciando toda a lógica de negócio e a comunicação entre o frontend (Angular) e o banco de dados (MySQL).

O C# nos permitiu desenvolver endpoints eficientes, como o de listar eventos (/evento/listar), onde o código demonstra sua capacidade de:

- Acessar e integrar dados de eventos, usuários parceiros e imagens em uma única consulta.
- Formatar os dados exatamente como o frontend precisa.
- Lidar com operações de forma assíncrona, garantindo uma API rápida e responsiva.

Isso foi fundamental para que o Connect Matão pudesse exibir a programação de eventos de forma dinâmica, rápida e confiável."

```
app.MapGet("/evento/listar", async (ConnectMataoContext context )=>
{
    var eventos = await context.Set<Evento>()
        .Include(e => e.UsuarioParceiro)
        .Include(e => e.EventoImagens)
        .Select(e => new
        {
            e.Id,
            e.Titulo,
            e.Descricao,
            e.Cep,
            e.Logradouro,
            e.Numero,
            e.Bairro,
            e.Telefone,
            e.Email,
            e.Data,
            e.Horario,
            e.FaixaEtaria,
            e.FlagAprovado,
            e.UsuarioParceiroId,
            e.CategoriaId,
            UsuarioNome = e.UsuarioParceiro.Nome,
            UsuarioImagem = e.UsuarioParceiro.Imagem,
            EventoImagem = e.EventoImagens.Select(img => img.Imagem).ToArray()
        }).ToListAsync();

    return Results.Ok(eventos);
}).WithTags("Evento");
```

Figura 6 – *Screenshot* referente a programação

Fonte: Acervo nosso

#### 4. DESENVOLVIMENTO

Após selecionar as ferramentas, estruturamos o projeto da seguinte forma:

- Tela do Perfil do Usuário;
- Tela de Cadastro;
- Tela de Login;
- Tela de Esqueci Senha;
- Tela de Divulgar Evento;
- Tela de Solicitações Parceiros
- Tela Inicial;
- Tela de Detalhes Evento;

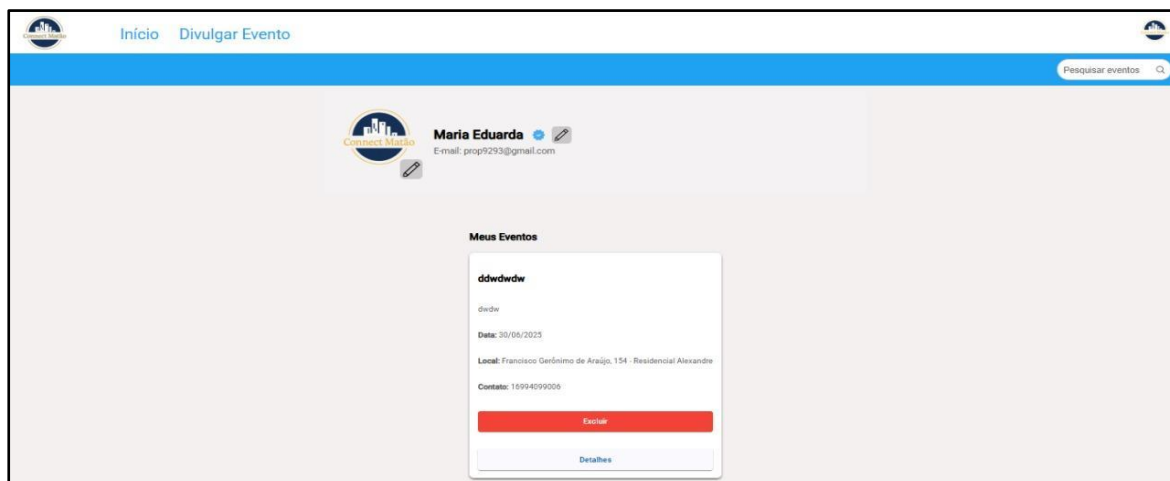


Figura 7 – Screenshot referente às telas do site

Fonte: Acervo nosso

Nesta tela, o usuário parceiro pode visualizar todos os eventos que publicou. É possível ver os detalhes de cada evento e também excluí-los quando necessário. A funcionalidade oferece controle rápido e fácil sobre os eventos cadastrados na plataforma.

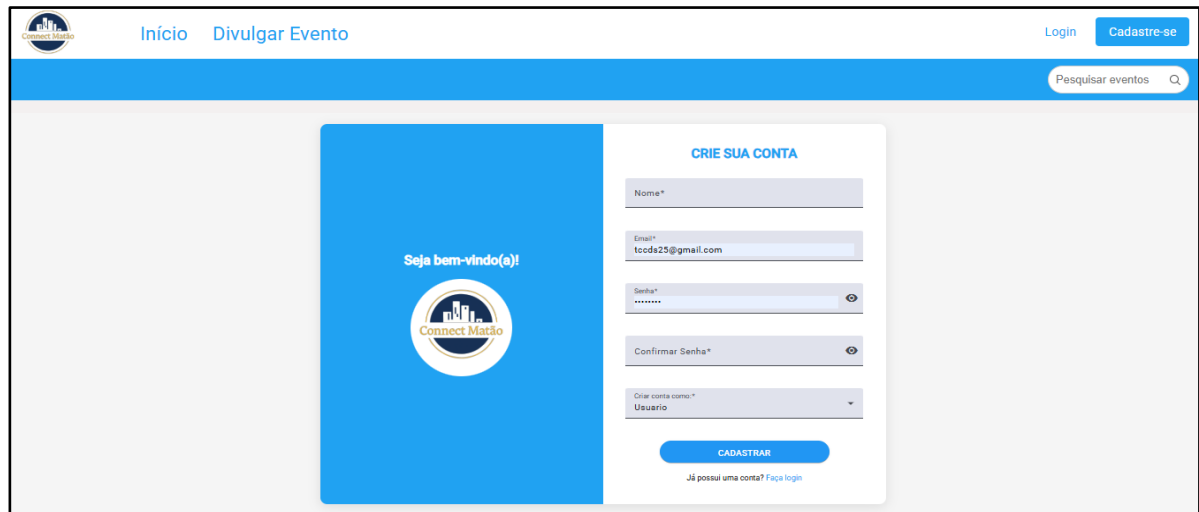


Figura 8 – Screenshot referente às telas do site

Fonte: Acervo nosso

Na tela de cadastro, o usuário será solicitado a preencher os seguintes dados para completar o processo de criação de sua conta:

- **Nome:** Campo destinado à inserção do nome completo do usuário.
- **E-mail:** Campo para preenchimento do endereço de e-mail, que será utilizado para comunicação e autenticação.
- **Senha:** O usuário deverá criar uma senha segura para garantir a proteção da conta.
- **Confirmar Senha:** Campo para confirmação da senha, a fim de evitar erros no processo de criação.
- **Tipo de Usuário:** O usuário deverá selecionar seu tipo de conta, com as seguintes opções disponíveis:
- **Usuário Normal:** Este tipo de conta permite ao usuário visualizar os eventos na plataforma, sem a capacidade de divulgá-los.
- **Usuário Parceiro:** Após a seleção desta opção, o usuário se tornará apto a divulgar eventos na plataforma. Para isso, ele precisará solicitar permissão, que será analisada pelos administradores.

Além disso, caso o usuário já possua uma conta na plataforma, haverá uma opção logo abaixo do botão de cadastro que o direcionará para a tela de login. Essa funcionalidade permite

que usuários já registrados possam acessar suas contas sem a necessidade de realizar um novo cadastro.

Essa tela de cadastro tem como objetivo organizar e garantir a criação de contas de forma segura e com permissões adequadas para cada tipo de usuário na plataforma.

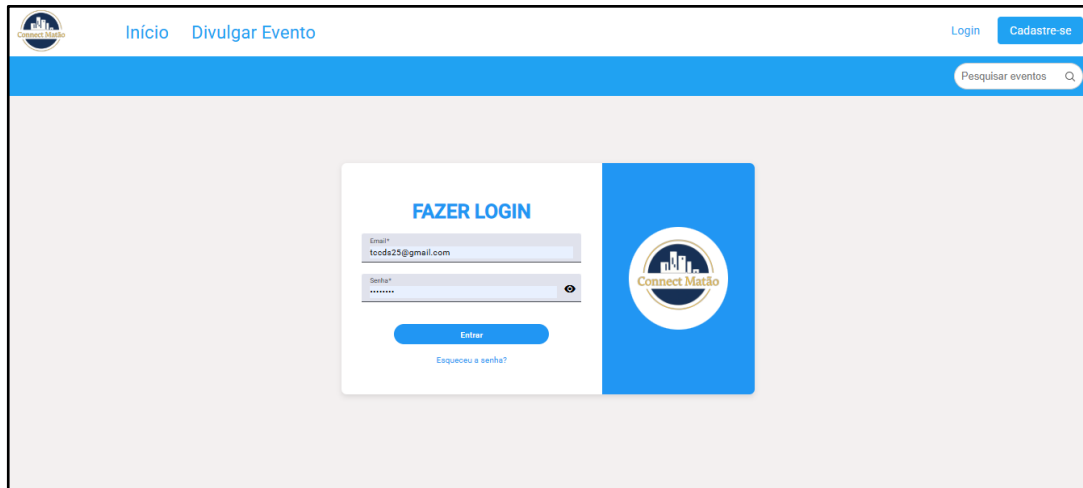


Figura 9 – Screenshot referente às telas do site

Fonte: Acervo nosso

Na tela de login, o usuário deverá inserir os seguintes dados para acessar sua conta na plataforma

- **E-mail:** Campo para preenchimento do endereço de e-mail cadastrado, que será utilizado para autenticação do usuário.
- **Senha:** Campo destinado à inserção da senha criada durante o processo de cadastro.

Caso o usuário tenha esquecido sua senha, há uma opção abaixo dos campos de login intitulada "Esqueci minha senha". Ao clicar nesse botão, o usuário será redirecionado para um processo de recuperação de senha. Neste processo, será enviado um link para o e-mail cadastrado. Após clicar no link o usuário será direcionado para a tela onde conseguirá prosseguir com a alteração da senha, permitindo o acesso à conta novamente.

Essa funcionalidade garante que o usuário tenha uma maneira segura de recuperar o acesso à sua conta, mantendo a integridade e a segurança das informações.

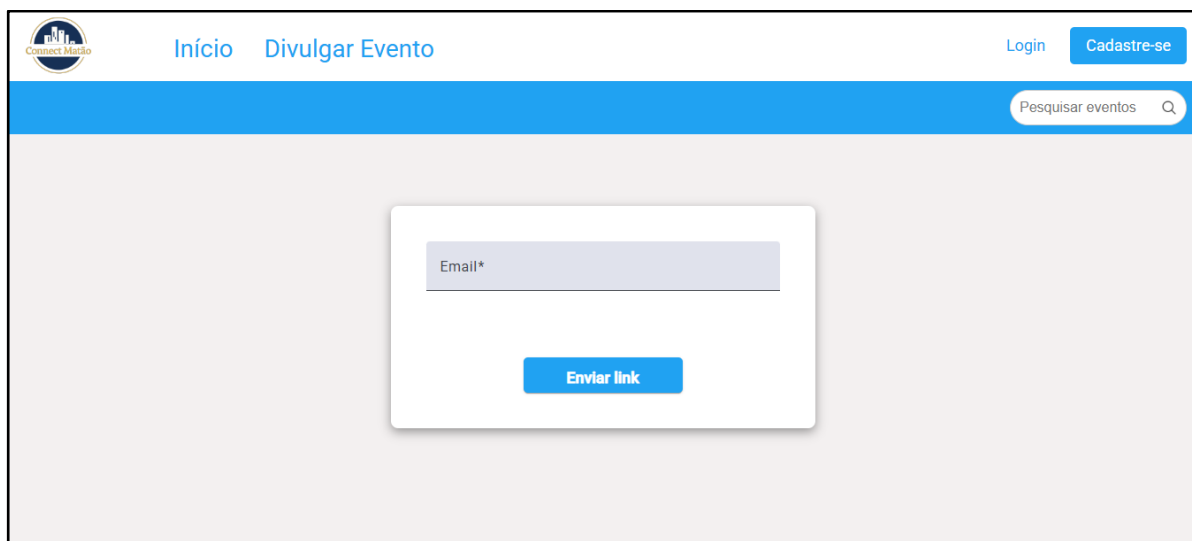
A screenshot of a web application interface. At the top left is a logo for 'Connect Matão'. To its right are navigation links for 'Início' and 'Divulgar Evento'. On the top right, there are links for 'Login' and 'Cadastre-se'. Below these is a search bar with the text 'Pesquisar eventos' and a magnifying glass icon. The main content area features a white modal box with a text input field labeled 'Email\*' and a blue button labeled 'Enviar link'.

Figura 10 – *Screenshot* referente às telas do site

Fonte: Acervo nosso

Quando o usuário esquece sua senha, ele pode clicar no botão “esqueci minha senha” na tela de login. Isso aciona o envio de um link para o e-mail cadastrado pelo usuário. Ao clicar nesse link, o usuário é redirecionado para a tela de alteração de senha. Permitindo o usuário escolher uma nova senha de forma segura e controlada.

Figura 11 – *Screenshot* referente às telas do site

Fonte: Acervo nosso

A tela de "Divulgar Evento" permite que usuários parceiros cadastrem eventos na plataforma por meio do preenchimento de um formulário. Os campos solicitados são:

**Título:** Nome do evento.

**Bairro, Logradouro, Número e CEP:** Informações de endereço do local do evento.

**Categoria:** Seleção de uma das categorias disponíveis, como: infantil, torneios, festas, confraternizações, workshops, eventos de caridade, comunitários, música, palestras, festivais, atividades físicas ao ar livre, feira, congressos, cultura e arte, exposição de arte, dança, aulas de esportes e reuniões de grupos de interesses.

**Descrição do Evento:** Texto livre para detalhar data, horário, atrações e demais informações relevantes.

**Informações de Contato:** E-mail, Telefone e WhatsApp.

**Informações sobre o evento:** Data do Evento, Horário e Faixa Etária.

Além disso, há um botão de upload de imagens, permitindo ao usuário adicionar fotos ilustrativas do evento, contribuindo para uma divulgação mais atrativa.

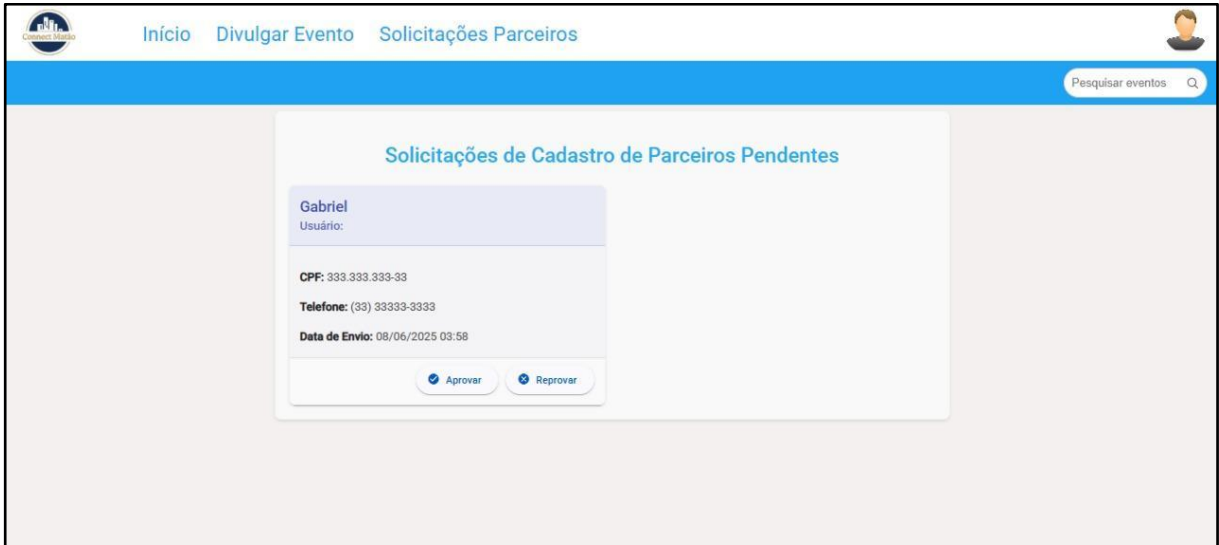


Figura 12 – *Screenshot* referente às telas do site

Fonte: Acervo nosso

Esta tela está disponível exclusivamente para usuários com perfil de administrador, acessível por meio do botão “Solicitações parceiros” localizado na barra de navegação superior. Seu propósito é apresentar, em um ambiente seguro, todas as solicitações de cadastro enviadas por potenciais parceiros, permitindo a análise e aprovação ou rejeição conforme critérios da plataforma.

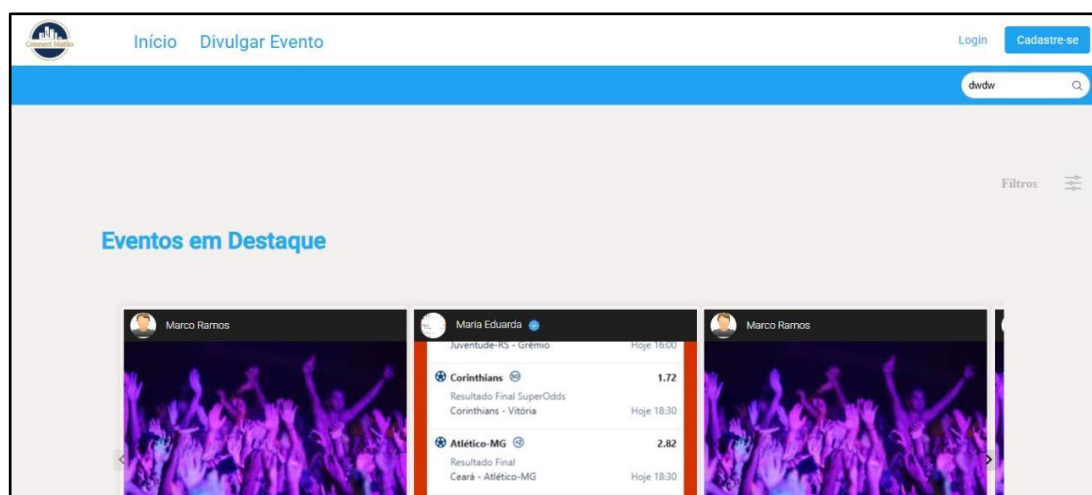


Figura 13 – *Screenshot* referente às telas do site

Fonte: Acervo nosso

Ao acessar o site, o usuário será direcionado à tela inicial, a qual apresenta, de forma destacada, os eventos em destaque. Nessa tela, há a disposição de um cabeçalho contendo dois botões principais: um para login e outro para cadastro. Além desses, estão disponíveis dois botões adicionais, intitulados Início e Divulgar Evento.

O botão Divulgar Evento redireciona o usuário para uma página específica, onde será possível solicitar permissão para se tornar um usuário parceiro, permitindo-lhe divulgar seus próprios eventos na plataforma.

Adicionalmente, a tela inicial conta com uma barra de pesquisa que permite ao usuário buscar por eventos específicos. Junto a isso, há a opção de aplicar filtros de pesquisa, facilitando a localização de eventos com base em categorias e critérios determinados.

Essa estrutura visa proporcionar uma navegação intuitiva, permitindo que o usuário encontre facilmente eventos de interesse, além de possibilitar a divulgação de novos eventos, caso seja um usuário parceiro.

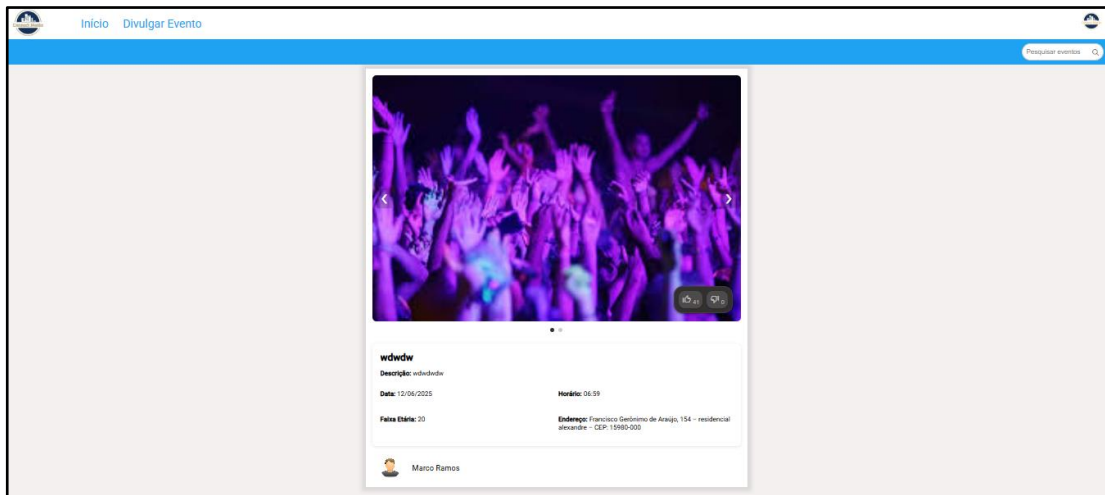


Figura 14 – Screenshot referente às telas do site

Fonte: Acervo nosso

Ao clicar sobre a imagem de um evento, o usuário será direcionado a uma tela que exibirá os detalhes completos do evento, incluindo a descrição, horário, data de realização, faixa etária permitida e o endereço onde ocorrerá. Nesta mesma tela, estarão disponíveis dois botões de interação, “like” e “dislike”, que permitirão ao usuário registrar seu feedback em relação ao evento, desde que esteja com uma conta cadastrada e autenticada no sistema.

## **CONCLUSÃO**

O ConnectMatão foi criado para facilitar o acesso aos eventos sociais da cidade, pois acreditamos que esses eventos são importantes para fortalecer os laços entre os cidadãos e promover a convivência comunitária. Nosso website oferece uma forma prática e organizada para que as pessoas possam se informar e participar dessas atividades, contribuindo para uma maior integração social em Matão.

Para o desenvolvimento do projeto, nosso grupo se dividiu em duas partes: uma ficou responsável pela programação do site, enquanto a outra cuidou da parte escrita, incluindo pesquisas e documentação. Essa divisão permitiu um trabalho mais eficiente e colaborativo, unindo conhecimentos técnicos e acadêmicos para alcançar um bom resultado.

Dessa forma, o ConnectMatão representa uma ferramenta que pode agregar valor à comunidade, incentivando a participação social e o fortalecimento dos vínculos entre os moradores.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALURA. C# - Linguagem de programação .NET. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/csharp-linguagem-programacao-dotnet?srsltid=AfmBOorsjP7ZjYltX7c1AP6MynoHezg-mxUICwEAPspSgMBX8SsjkrDt>.

Acesso em: 13 maio 2025.

CSS. CSS Online Editor. Disponível em: [https://www.w3schools.com/css/css\\_editor.asp](https://www.w3schools.com/css/css_editor.asp).

Acesso em: 27 maio 2025.

DOCUMENTAÇÃO do MySQL. mysql.com, 2022. Disponível em: <https://dev.mysql.com/doc/>. Acesso em: 13 maio 2025.

HTML. HTML Online Editor. Disponível em: [https://www.w3schools.com/html/html\\_editor.asp](https://www.w3schools.com/html/html_editor.asp). Acesso em: 12 maio 2025.

INSTITUTO DE ESTUDOS AVANÇADOS DA USP. Impacto dos eventos na vida das pessoas. Disponível em: <http://www.iea.usp.br/pesquisa/projetos-institucionais/usp-cidades-globais/artigos-digitais/impacto-dos-eventos-na-qualidade-de-vida-dos-residentes>. Acesso em: 2 ago. 2025.

MICROSOFT. TypeScript: Documentation. Disponível em: <https://www.typescriptlang.org/docs/>. Acesso em: 27 mar. 2025.

MICROSOFT WORD. Bem-vindo ao Microsoft 365. Disponível em: <https://www.office.com/>. Acesso em: 10 maio 2025.

SURVEY STACK OVERFLOW. Most Popular Technologies: Database. survey.stackoverflow.com, 2022. Disponível em: <https://survey.stackoverflow.co/2022/#most-popular-technologies-database>. Acesso em: 19 abr. 2025.

VISUAL STUDIO CODE. Code faster with AI. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/>. Acesso em: 27 mar. 2025.

MAFFESOLI, Michel. O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/623940594/O-Tempo-Das-Tribos>. Acesso em: 13 fev. 2025.

DURKHEIM, Émile. As formas elementares da vida religiosa. São Paulo: Martins Fontes, 1996. Disponível em: [https://archive.org/details/DurkheimAsFormasElementaresDeVidaReligiosa\\_201505](https://archive.org/details/DurkheimAsFormasElementaresDeVidaReligiosa_201505). Acesso em: 13 fev. 2025.

CARRASCOZA, João Anzanello. Comunicação e vida cotidiana. São Paulo: Paulinas, 2011. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002733284.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2025.

GETZ, Donald. Event management & event tourism. New York: Cognizant Communication Corporation, 1997. Disponível em: [https://archive.org/details/eventmanagement0000getz\\_f5t0](https://archive.org/details/eventmanagement0000getz_f5t0). Acesso em: 13 fev. 2025.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11. ed. Rio de Janeiro: [s.n.], 2006. Disponível em: <https://www.leme.uerj.br/wp-content/uploads/2010/10/hall-stuart-a-identidade-cultural-na-pos-modernidade.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2025.

MARICATO, Ermínia. O impasse da política urbana no Brasil. Petrópolis: Vozes, 2011. Disponível em:

<https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/estudosuniversitarios/article/download/256419/42675/216947>. Acesso em: 06 fev. 2025.