

Eventar: Ferramenta colaborativa para organização de Eventos

Aluna: Mirella Maciel Fiore da Silva

Orientador: Prof.^o Marcel Hugo

Coorientadora: Prof.^a Luciana Pereira de Araújo Kohler

Roteiro

- Introdução
 - Contextualização do tema
 - Objetivos do trabalho
- Fundamentos e técnicas aplicadas
- Comparação entre os trabalhos correlatos
- Levantamento de informações
 - Design Thinking
- Desenvolvimento
 - Design de Interface
 - Especificação
- Resultados e conclusões

Introdução

- Eventos
 - Histórico
 - Propósito
 - Etapas
- Benefícios
 - Inclusão social
 - Comunicação
 - Conhecimento
 - Colaboração
 - Economia

Objetivos

- Objetivo geral:
 - Desenvolver um aplicativo colaborativo, com interface intuitiva, para organização de eventos.
- Objetivos específicos:
 - Aplicar técnicas de design interativo;
 - Disponibilizar um aplicativo com interface intuitiva proporcionando interação;
 - Criar mecanismos para que haja organização nas tarefas e colaboração.

Fundamentação Teórica

- Ergonomia e Usabilidade
 - Princípios da usabilidade
- Design de Interação
 - Experiência de usuário e Design de interfaces
 - Flat Design
 - Design Thinking
 - Entendimento, Exploração, Materialização
- Sistemas Colaborativos

Trabalhos Correlatos

Correlatos	EVENTBRITE	BENFEITORIA	FOITOP
Características			
Permite a colaboração em eventos	X	X	X
Permite a interação entre usuários	-	X	X
Permite captação de recursos para eventos	X	X	X
Gera benefícios para colaboradores	-	X	-
Permite contribuições em dinheiro	X	X	-
Usabilidade: intuitiva, responsiva e objetiva	X	-	X
Funciona off-line (sem conexão com internet)	-	-	X
Plataformas (Android/ iOS/ Web)	Todas	Web	Android/iOS

Levantamento de Informações

- Design Thinking
 - Entendimento: pesquisa qualitativa
 - Público-alvo
 - Comprometimento vs. Bom relacionamento
 - Exploração: *brainstorming* organização de eventos
 - Organização de Eventos na prática
 - Características em comum (tarefas, prazos e prioridades)
 - Ideias de funcionalidade
 - Materialização: *brainstorming* funcionalidades
 - Priorização de funcionalidades
 - Novas sugestões (mapa mental)
 - Prototipação

Levantamento de Informações

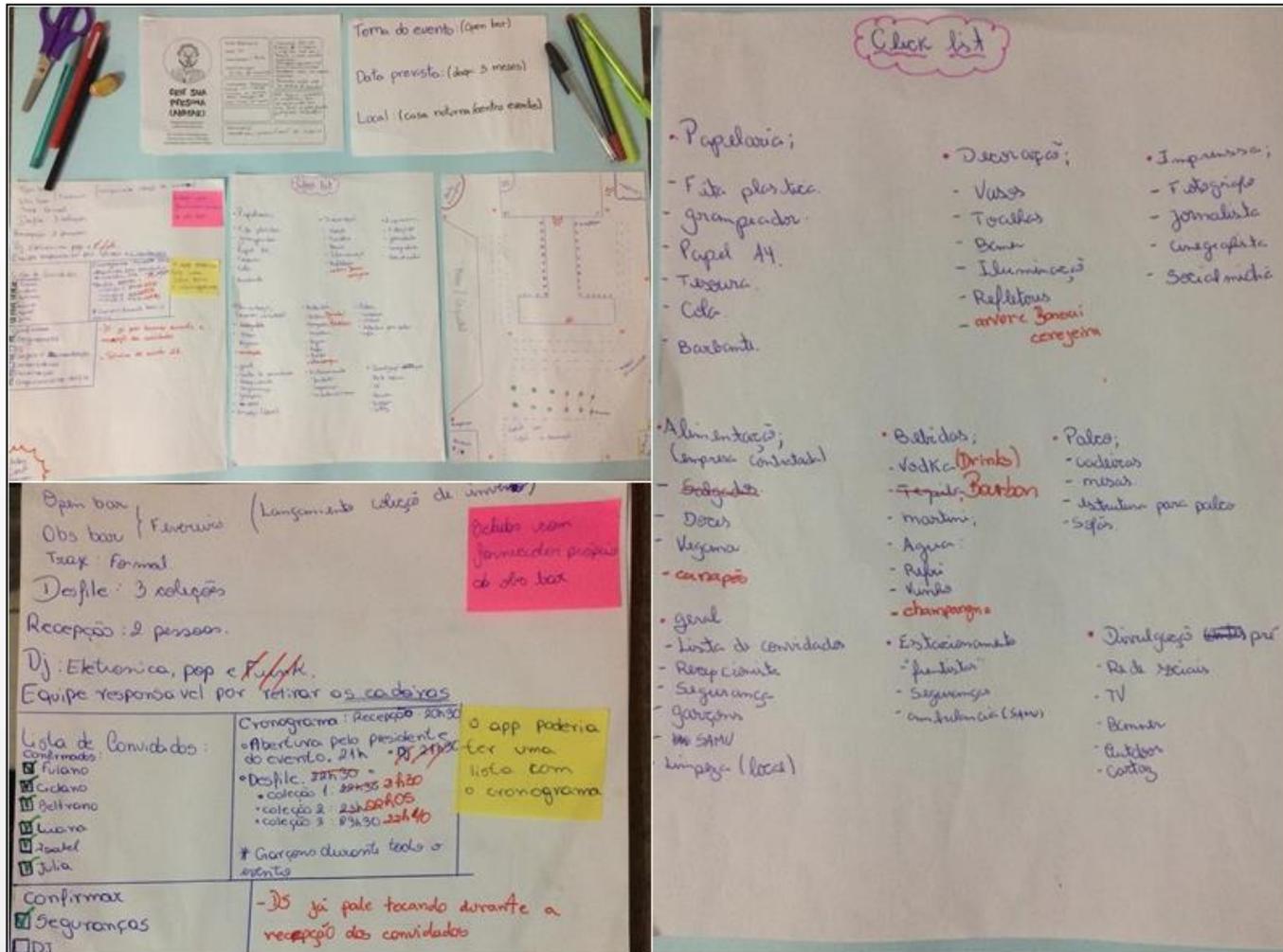
Brainstorming Design Thinking



Fonte: elaborado pela autora

Levantamento de Informações

Brainstorming Design Thinking



Fonte: elaborado pela autora

Levantamento de Informações

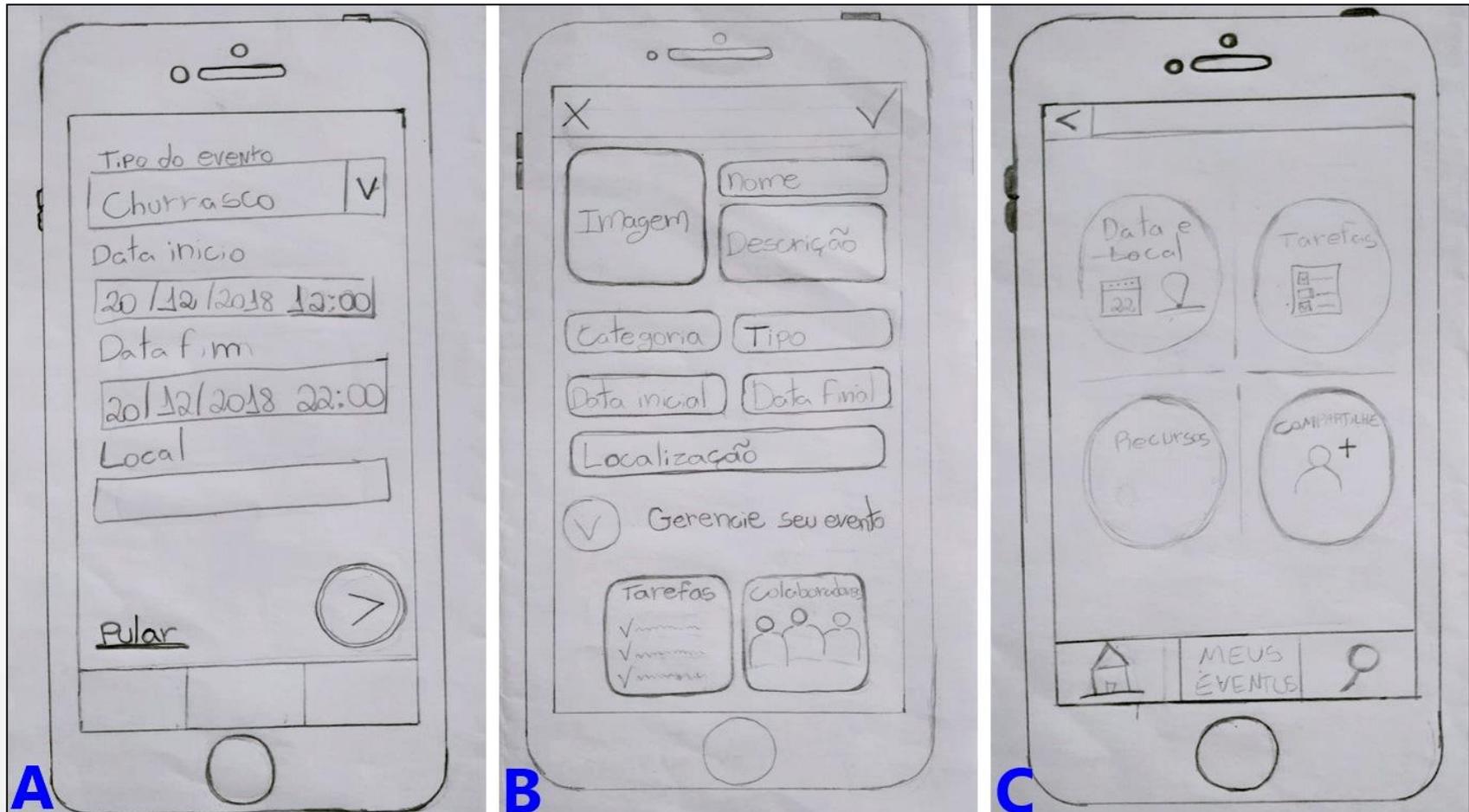
Brainstorming Design Thinking



Fonte: elaborado pela autora

Levantamento de Informações

Prototipação



Fonte: elaborado pela autora

Levantamento de Informações

Prototipação

O protótipo apresenta duas telas de uma interface de usuário. A tela da esquerda, intitulada "Festa de final de ano", contém uma lista de tarefas. A primeira tarefa é "Decoração", com um ícone de checklist e um ícone de documento com o número "2" e um ícone de grupo com o número "1". Abaixo dela, há sub-tarefas: "Iluminação" (com um ícone de lâmpada e o número "1") e "Toalhas de mesa". Abaixo dessas sub-tarefas, há um botão "+" para adicionar mais itens. A segunda tarefa principal é "Comidas", com um ícone de documento com o número "2" e um ícone de grupo com o número "0", também com um botão "+" para adicionar. No rodapé da tela, há um botão "+" rotulado "Adicionar checklist".

A tela da direita, intitulada "Iluminação", mostra os detalhes de uma tarefa. No topo, há um ícone de calendário e o texto "Para 22 de Setembro às 20:00h". Abaixo, há um ícone de perfil e o nome "Mirella Maciel". O corpo da tela contém um texto de preenchimento: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo".

Na parte inferior da tela, há uma seção "Recursos da tarefa" com um formulário contendo os seguintes campos: "Nome do recurso" (campo de texto), "Tipo do recurso" (campo de texto), "Material" (menu suspenso com uma seta para baixo) e "Sem colaborador" (texto em vermelho). À direita do formulário, há um ícone de grupo com um "+" para adicionar colaboradores. No rodapé da tela, há um botão "+" rotulado "Adicionar um recurso necessário".

Fonte: elaborado pela autora

Levantamento de Informações

Estudo de aplicativos diversos



Fonte: elaborado pela autora

Requisitos

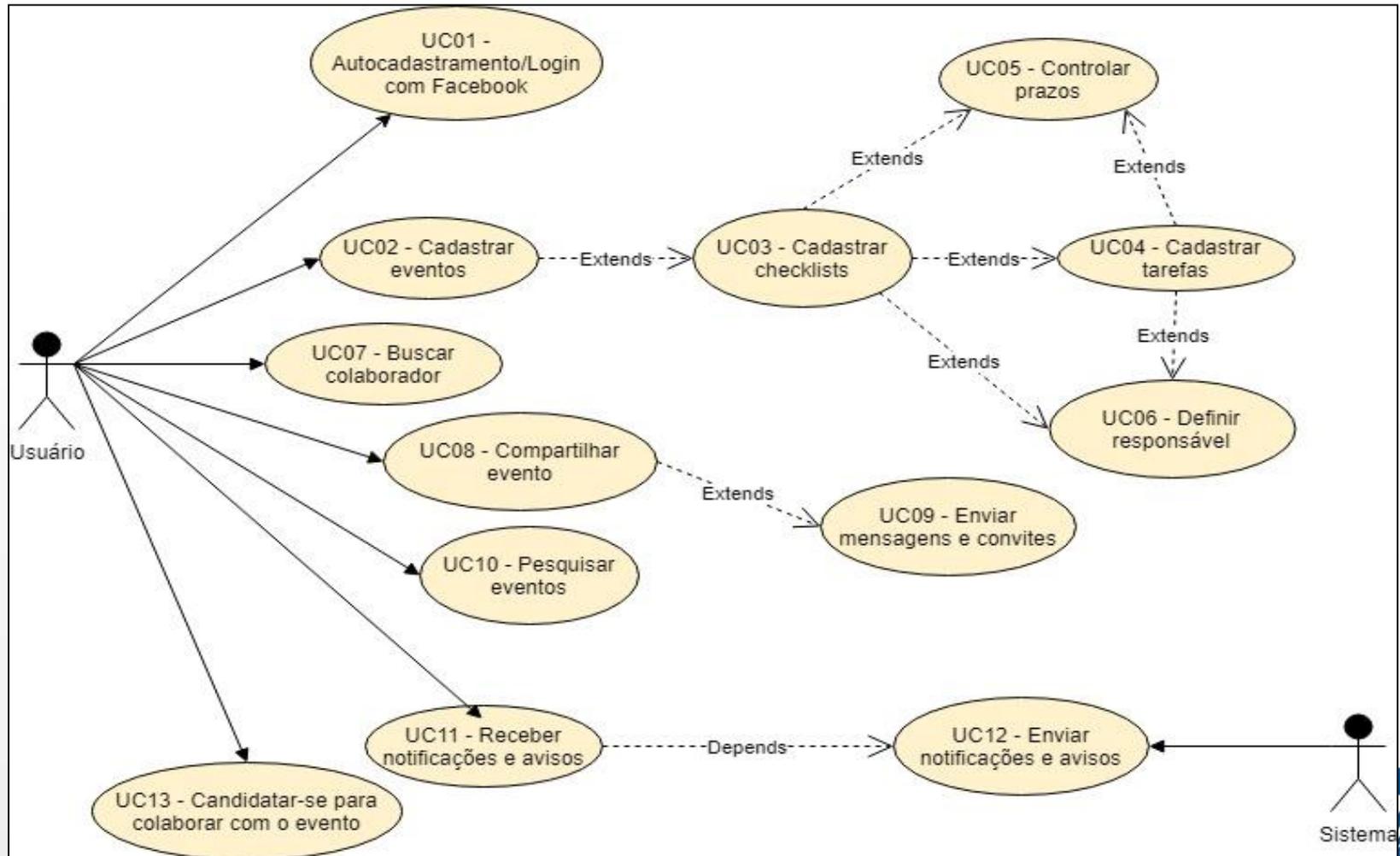
- **RF01 - O aplicativo deve permitir que os usuários realizem auto cadastramento.**
- RF02 - O aplicativo deve permitir o usuário realizar login.
- **RF03 - O aplicativo deve manter eventos de categorias pré-definidas, sendo elas: acadêmicos, beneficentes, corporativos ou particulares.**
- RF04 - O aplicativo deve permitir relacionar usuários aos eventos.
- RF05 - O aplicativo deve permitir cadastrar checklists.
- **RF06 - O aplicativo deve permitir vincular tarefas aos checklists.**
- RF07 - O aplicativo deve permitir verificar prazos de tarefas pendentes ou concluídas.

Requisitos

- **RF08 - O aplicativo deve permitir vincular responsáveis aos checklists e tarefas.**
- **RF09 - O aplicativo deve permitir publicar as necessidades do evento.**
- RF10 – O aplicativo deve permitir pesquisar pessoas para colaborar com o evento.
- RF11 – O aplicativo deve permitir pesquisar eventos.
- **RF12 – O aplicativo deve permitir a colaboração espontânea, a partir das necessidades publicadas.**
- RF13 - O aplicativo deve notificar o organizador do evento quando receber uma candidatura.
- RF14 - O aplicativo deve permitir a interação entre organizadores e colaboradores, através de mensagens ou notificações.
- RF15 – O aplicativo deve permitir compartilhar o evento através do envio de e-mail.

Especificação

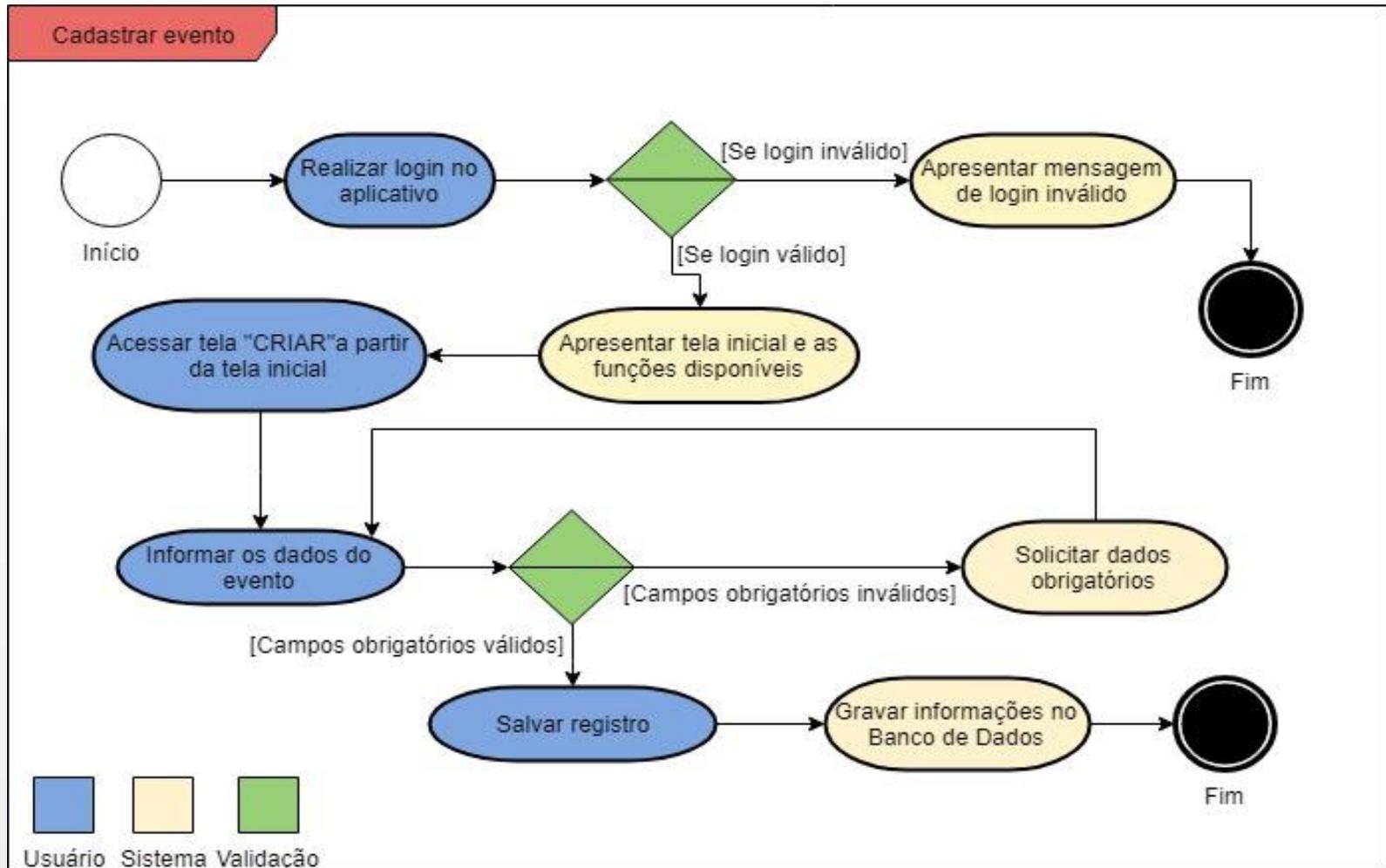
Diagrama de casos de uso



Fonte: elaborado pela autora

Especificação

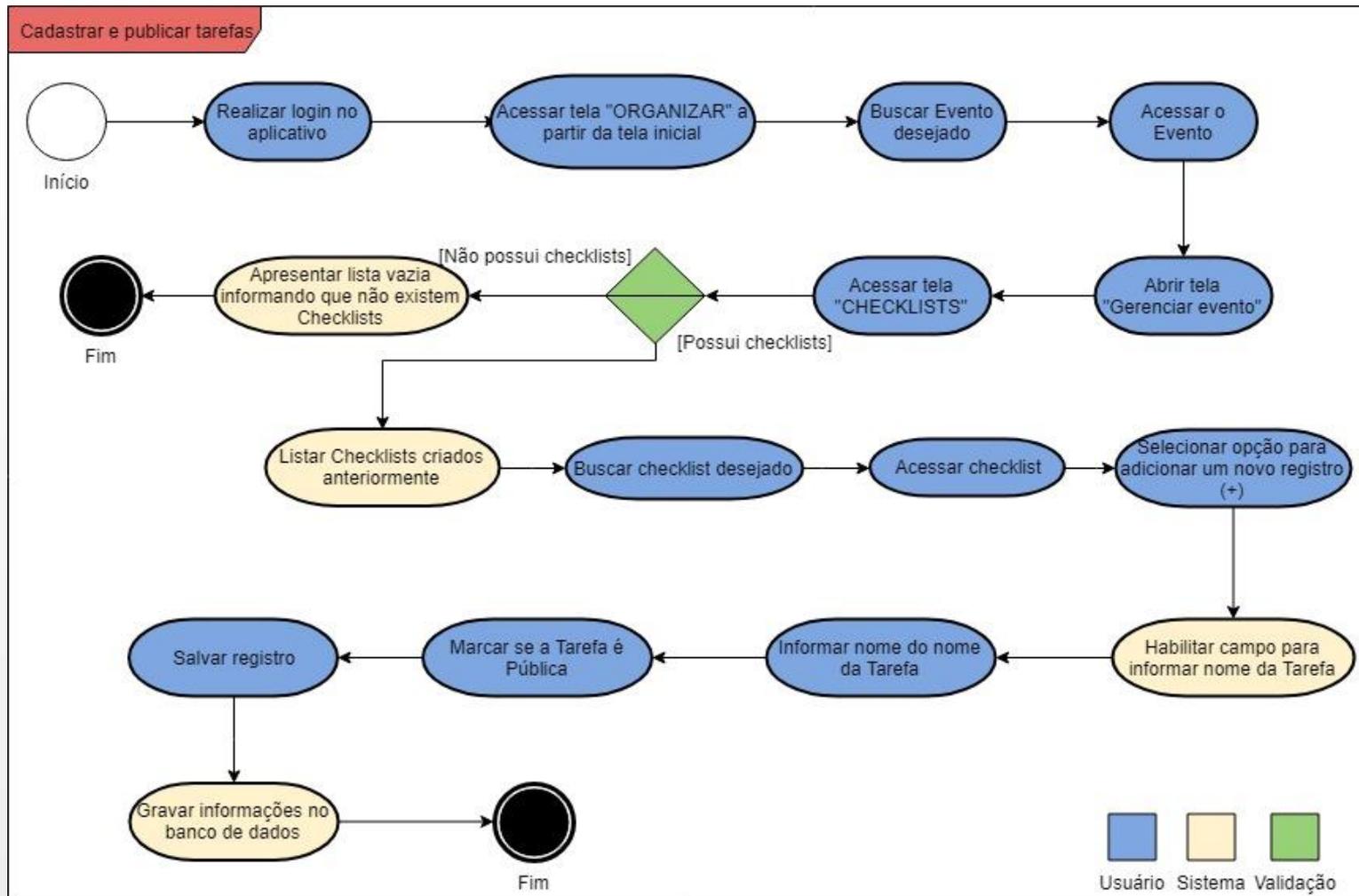
Diagrama de Atividades: UC02 – Cadastro de Evento



Fonte: elaborado pela autora

Especificação

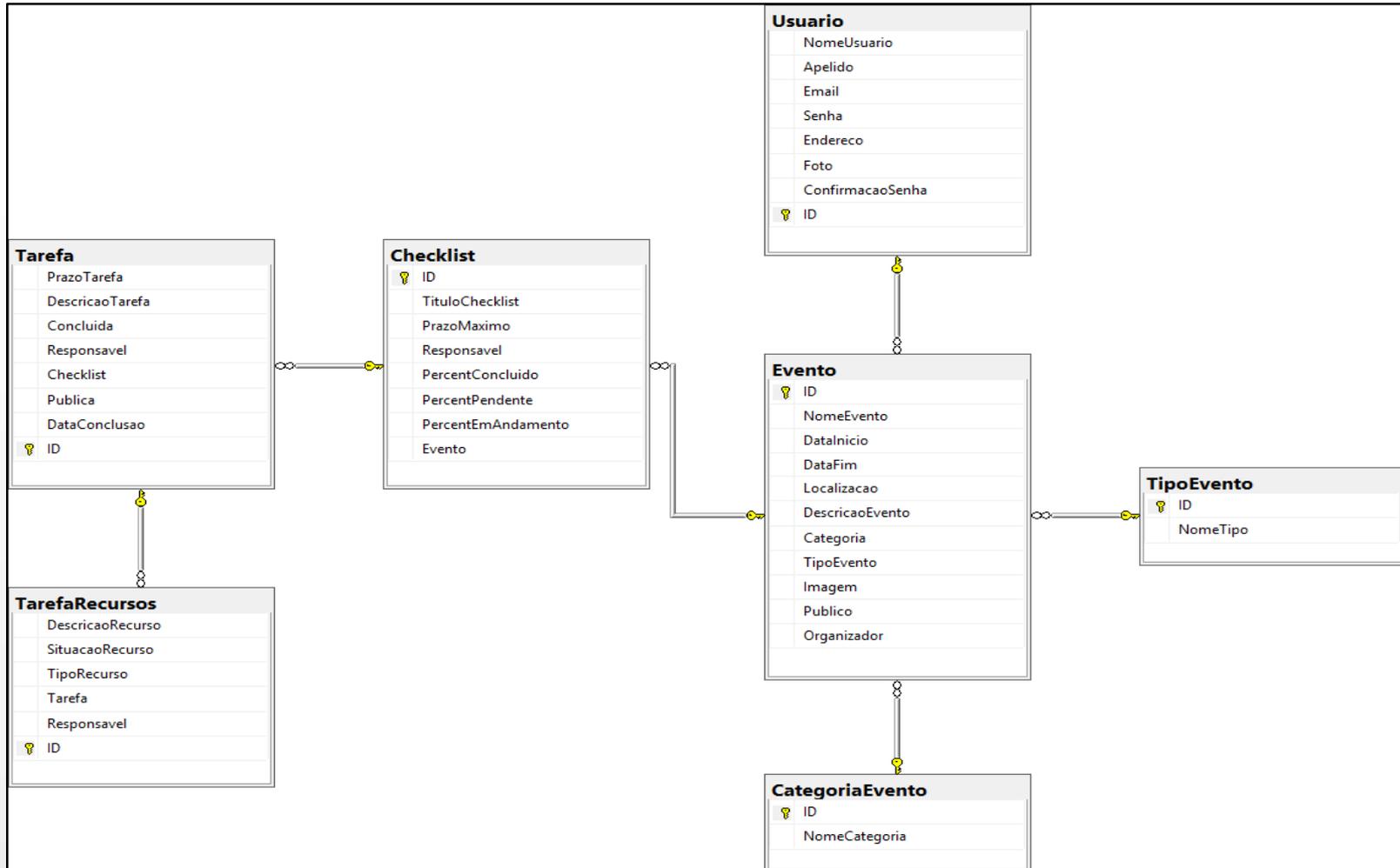
Diagrama de atividades: UC04 – Cadastrar tarefas



Fonte: elaborado pela autora

Especificação

MER: Modelo de entidade e relacionamento



Fonte: elaborado pela autora

Implementação

- Ferramenta *low-code* PowerApps - Microsoft
 - Conexão direta com bd SqlServer
 - Arrasta e solta componentes
 - Cria formulários a partir de uma entidade
 - Linguagem própria
 - Principais funções utilizadas:
 - SubmitForm
 - Navigate
 - Filter
 - Lookup
 - Patch
 - UpdateContext
 - Notify

Implementação

- Design de Interfaces
 - Observação de aplicativos atuais
 - Principais características
 - Flat Design
- Padrões de Interface do aplicativo
 - Cores
 - Ícones
 - Fontes
 - Tamanhos (fonte, campos, ícones e botões)
 - Espaçamentos
 - Estilo de navegação
 - Formulários
 - Orientação do usuário

Operacionalidade da Implementação

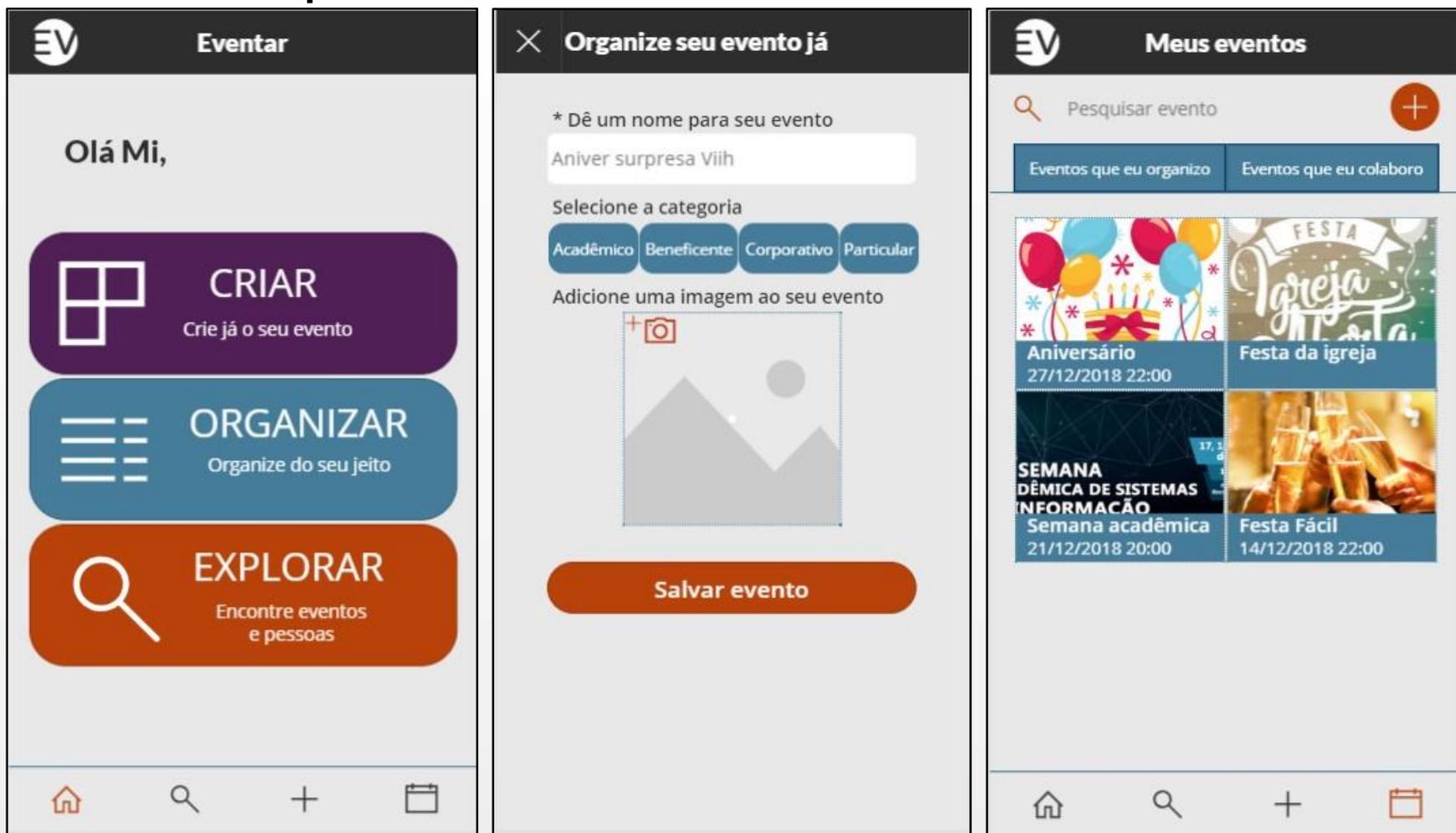
Versões das tela de início - EVENTAR



Fonte: elaborado pela autora

Operacionalidade da Implementação

Principais telas EVENTAR – versão final



Fonte: elaborado pela autora

Resultados e Discussões

- Correlatos vs. EVENTAR
 - Limitações em relação ao tema
 - Entendimento das reais necessidades do usuário
- Aproximação do usuário
 - Necessidades de negócio
 - Aspectos físicos e cognitivos
 - Conhecimentos e limitações
- Importância das áreas de UI/UX design no desenvolvimento de softwares;
 - Técnicas de design interativos
 - Comunicação

Conclusões e Sugestões

- Sugestões advindas do processo Design Thinking
 - Integração com redes sociais;
 - Envio de convites;
 - Avisos e notificações;
 - Gamificação;
 - Templates pré-definidos conforme a categoria;
 - Inteligência artificial para busca de colaboradores/fornecedores.