

# EVENTEC: APLICATIVO DE EVENTOS DA FATEC RIBEIRÃO PRETO

André Filipe Carneiro<sup>1</sup>, Julia de Oliveira Mateus<sup>2</sup>, Rodrigo de Oliveira Plotze<sup>1</sup>,  
Anna Patricia Zakem China<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Tecnologia de FATEC Ribeirão Preto (FATEC)  
Ribeirão Preto, SP – Brasil

andre.carneiro01@fatec.sp.gov.br,  
julia.mateus@fatec.sp.gov.br,  
rodrigo.plotze@fatec.sp.gov.br,  
anna.china@fatec.sp.gov.br

**Resumo.** *O EvenTec é um aplicativo dedicado à Fatec Ribeirão Preto, focado na otimização da divulgação e gestão de eventos acadêmicos. Projetado para centralizar informações sobre palestras, festas universitárias e eventos formais, o aplicativo aborda a carência de canais específicos para essa finalidade. Sua metodologia inclui coleta de dados, técnicas de elicitación e uma arquitetura Web+Mobile para flexibilidade e acessibilidade. Com o intuito de revolucionar a promoção e participação em eventos, o EvenTec destaca-se por notificações para eventos favoritos e um calendário integrado com filtros. A mobilidade oferecida, acessível de qualquer lugar, representa uma vantagem adicional. Em resumo, o EvenTec não apenas supre deficiências na divulgação de eventos acadêmicos, mas também promete moldar a cultura acadêmica, proporcionando uma experiência mais envolvente e conectada.*

**Abstract.** *The EvenTec is a dedicated application for Fatec Ribeirão Preto, focused on optimizing the promotion and management of academic events. Designed to centralize information about lectures, university parties, and formal events, the application addresses the lack of specific channels for this purpose. Its methodology includes data collection, elicitation techniques, and a Web+Mobile architecture for flexibility and accessibility. With the aim of revolutionizing event promotion and participation, EvenTec stands out for notifications for favorite events and an integrated calendar with filters. The mobility offered, accessible from anywhere, represents an additional advantage. In summary, EvenTec not only addresses deficiencies in the promotion of academic events but also promises to shape academic culture, providing a more engaging and connected experience.*

## 1. Introdução

No contexto acadêmico da Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto, enfrentar eficazmente o desafio da divulgação de eventos acadêmicos é uma demanda constante. A ausência de canais específicos para promover eventos, palestras e festas universitárias frequentemente resulta em uma comunicação fragmentada, complicando a participação da comunidade acadêmica.

O presente projeto responde a essa lacuna ao propor o desenvolvimento do inovador aplicativo EvenTec. Este software busca centralizar a divulgação de eventos acadêmicos exclusivos da Fatec Ribeirão Preto, oferecendo uma plataforma unificada para alunos, professores, diretores, palestrantes e outros interessados. A criação de um canal digital exclusivo não apenas facilita a disseminação de informações cruciais, como datas, locais e horários dos eventos, mas também se torna uma ferramenta estratégica para a gestão eficiente dessas atividades.

Ao abordar as limitações identificadas em aplicativos existentes e a ausência de canais exclusivos de divulgação na Fatec Ribeirão Preto, o EvenTec visa ser uma solução abrangente, reunindo todos os eventos da universidade. Essa proposta não se restringe apenas a festas universitárias, incluindo também eventos acadêmicos mais formais, como palestras, treinamentos, cursos, *workshops*, *worktechs*, intercâmbios, entre outros.

Ao longo deste projeto, será aprofundado o objeto de estudo, a justificativa para sua implementação, os objetivos delineados, a metodologia adotada para o desenvolvimento do aplicativo EvenTec, os resultados obtidos durante os testes e avaliações, além das considerações finais que apontarão para perspectivas futuras. Este trabalho representa não apenas uma contribuição prática para otimizar a vida acadêmica, mas também uma reflexão sobre a importância da tecnologia na promoção de uma comunicação efetiva no ambiente educacional.

## **2. Eventos acadêmicos**

Na dinâmica da vida universitária, o estudo intenso é, em geral, um dos elementos principais de formação, sendo considerado importante para a formação profissional e intelectual dos estudantes. Contudo, a experiência acadêmica não fica somente nas páginas dos livros, avaliações e apresentações, ela abrange uma variedade de atividades que podem acontecer fora da faculdade, como uma forma de lidar com a pressão proveniente dessas exigências, por exemplo, a participação ativa na organização e execução de confraternizações ou eventos similares para estimular a integração dos alunos. Além disso, no ambiente universitário encontram-se eventos mais formais, como palestras, treinamentos e cursos, que enriquecem a experiência educacional dos estudantes.

Dada a complexidade que envolve à coordenação desses eventos e à diversidade dos grupos envolvidos, a necessidade de um aplicativo que facilite a divulgação e a organização de eventos internos da Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto se torna necessária. Tal aplicativo poderia desempenhar um papel significativo na instituição, ao centralizar informações sobre eventos, sejam acadêmicos ou de lazer e facilitar a coordenação de atividades que envolvem empresas ou instituições externas durante a semana de tecnologia, seminários e cursos oferecidos.

A ideia é analisar como os eventos acadêmicos ajudam na formação dos estudantes, considerando a importância das atividades extracurriculares em conjunto com as disciplinas e as experiências empíricas dos alunos. Esta pesquisa é fundamental, pois reconhece a formação complementar por meio das atividades extracurriculares como palestras, cursos, workshops, seminários, congressos e pesquisas como um momento indispensável. Essas práticas, além de promoverem uma maior interação no ambiente acadêmico, estimulam nos alunos um maior engajamento, participação, troca de ideias e vivências essenciais para compreender o atual cenário de transformação da sociedade em

sua futura profissão (Lacerda *et al.*, 2007).

Dessa forma, a Atlética da Fatec Ribeirão Preto surge como protagonista junto com a coordenação da academia na organização e promoção de eventos. Apesar de ser comum a elaboração de um calendário no início do ano letivo, muitos eventos que ocorrerão durante o ano não são incluídos nesse calendário inicial, talvez por falta de um planejamento prévio, ou pendente de confirmação das empresas participantes. Além disso, é comum que a Atlética e profissionais responsáveis da instituição organize eventos, no entanto, a divulgação geralmente se limita aos seus perfis nas mídias sociais e o site da faculdade, o que acaba por não atingir uma parcela da comunidade acadêmica que não entra no site, não segue o perfil ou não recebe notificações dos canais gerais do Teams.

Usualmente eventos são realizados por várias instituições de ensino superior e o processo de gerenciamento dos eventos é composto de muitas etapas: inscrições, emissões de relatórios e certificados, envio de avisos aos participantes, dentre outros. Neste caso, para evitar o trabalho manual em relação à realização destas atividades é necessário disponibilizar sistemas de apoio ao gerenciamento de eventos (Carvalho *et al.*, 2014).

Nesse contexto, surge o aplicativo EvenTec, concebido com o propósito de centralizar uma ampla variedade dos eventos acadêmicos da Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto em um único local acessível na *web*. O EvenTec visa proporcionar aos usuários um ambiente atualizado e dinâmico, fornecendo informações abrangentes sobre todas as atividades e eventos que ocorrem na faculdade ao longo do ano letivo. Por meio dessa plataforma, a comunidade acadêmica poderá estar sempre informada e engajada nas diversas oportunidades e experiências que a vida universitária na Fatec Ribeirão Preto tem a oferecer, porque ele permite os organizadores, cadastrar, editar, excluir e divulgar eventos, e para os participantes, pesquisar, visualizar, favoritar e receber notificações de eventos.

Existem diversos softwares dedicados a gerenciar eventos acadêmicos, porém, eles não conseguem atender a uma totalidade de demandas relacionadas a esse tipo de sistema em um único ambiente. Estes sistemas geralmente são usados exclusivamente pelas instituições que os desenvolveram (Carvalho *et al.*, 2014).

Foram descobertos, após pesquisas, alguns *softwares* ou *sites* de eventos que têm recursos gratuitos e com custos, dependendo da forma como o sistema será utilizado. São eles:

- a. Even3 é um concorrente forte, a cada evento pago ele cobra uma taxa de 10% e para eventos que dão certificados os certificados são ilimitados. Para eventos gratuitos, é possível criá-los sem taxas, mas há limitações em algumas funções (Even3, 2024).
- b. EventBrite calcula o preço do ingresso multiplicado pelo número de ingressos e a taxa é baseada no plano Profissional que inclui o Processamento de Pagamentos Eventbrite. A EventBrite é sem custos para eventos gratuitos. Este software tem muitas opções de eventos, mas os requisitos funcionais não são muito agradáveis para o usuário (Eventbrite, 2024).
- c. Existe o Sympla que, se o evento é gratuito, é possível utilizar todos seus benefícios sem nenhum custo. Para eventos pagos, é o criador do evento que escolhe quem paga a taxa. Eles cobram uma taxa de serviço de 10% sobre o valor

de cada ingresso vendido quando o organizador opta pelo repasse via transferência bancária. A taxa mínima de R\$2,50 é aplicada a todos os ingressos com o valor menor ou igual a R\$25,00. O Sympla não é um concorrente muito forte para nosso software, pois ele é voltado mais para a compra de ingressos de eventos que nem sempre são criados na plataforma deles (Sympla, 2024).

### **3. Desenvolvimento de aplicativos *web***

Com a expansão e a abrangência da internet, o mercado está diretamente imerso em um mundo globalizado. Com as facilidades e conveniências que a *Internet* oferece, diariamente acontece a incorporação de novos usuários, serviços e informações *online*, disponíveis para consumo imediato, o que agrega valor à sociedade. Ao observarmos a diferença entre a internet atual e a de uma década atrás, é evidente o nível de complexidade alcançado pelas aplicações *web* e a rapidez com que essas mudanças ocorreram. (Loudon, 2010).

Nesse cenário, encontramos tanto aplicações desenvolvidas para *mobile* quanto para a *web*. Um aspecto marcante das aplicações *web* é sua acessibilidade, uma vez que qualquer navegador da *Internet* pode oferecer a usabilidade de uma determinada aplicação, eliminando a necessidade de o usuário utilizar um sistema operacional específico, ou ter que instalar um app.

Além disso, o desenvolvimento de aplicativos *web* também tem impulsionado o surgimento de novas tecnologias e ferramentas. A constante evolução do ecossistema de desenvolvimento web tem levado a novas abordagens e metodologias, como o desenvolvimento ágil e a integração contínua. Essas práticas visam aumentar a eficiência do processo de desenvolvimento, permitindo que as equipes entreguem software de alta qualidade em prazos mais curtos (Sutherland, 2016).

Em concordância com o aspecto mencionado, pode-se observar que, à medida que as aplicações consolidadas em um modelo de negócio são transferidas para o ambiente *web*, surgem constantemente novos tipos de aplicações. Consequentemente, com essa transição dos projetos para o modelo *web*, a complexidade tende a aumentar (Santos; Cardoso; Sousa, 2023).

Com o contínuo progresso e a demanda crescente por sistemas *web*, técnicas para implementar recursos de comunicação precisaram ser desenvolvidas. Essa prática de sistemas se comunicarem com outros sistemas é reconhecida como interoperabilidade. A fim de lidar com a complexidade operacional dos sistemas, muitos profissionais recorrem a padrões arquitetônicos para uma organização mais eficiente e para garantir uma manutenção mais fácil do sistema posteriormente (Santos; Cardoso; Sousa, 2023).

## **4. Metodologia**

A metodologia adotada para o desenvolvimento do aplicativo EvenTec é composta por diversas etapas que visam assegurar uma compreensão abrangente do contexto acadêmico da Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto, resultando na implementação eficiente de um aplicativo robusto para a promoção e gestão de eventos acadêmicos. As subseções subsequentes detalham cada fase do processo.

### **4.1. Técnicas de Elicitação**

Para a construção do software, serão utilizadas técnicas de elicitação, visando obter

insights valiosos dos stakeholders envolvidos. As entrevistas serão conduzidas com diferentes grupos, incluindo alunos, atlética, diretor, professores, coordenadores e palestrantes. Além disso, será incluído um grupo externo, composto por indivíduos não envolvidos no meio acadêmico, mas com interesse em eventos realizados pela universidade. Essa diversidade de perspectivas garantirá uma abordagem abrangente na definição de requisitos e funcionalidades do EvenTec.

A entrevista semiestruturada é amplamente empregada para coletar informações, pois se acredita que é mais provável que as opiniões dos entrevistados sejam expressas em uma situação de entrevista desse tipo do que em outras técnicas em que as perguntas são padronizadas. O grupo focal é um método rápido e eficaz de obter experiências dos participantes. Ele pode fornecer um vasto conteúdo, com dados de qualidade e revela insights difíceis de captar com outros métodos (Melo, 2008).

## **4.2. Definição do Público-Alvo**

O público-alvo do software EvenTec é composto por pessoas interessadas em acompanhar ou participar de eventos e festas acadêmicas organizadas pela Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto e por sua Atlética. Além disso, o software visa atender pessoas envolvidas no meio acadêmico, direta ou indiretamente, como familiares de alunos e palestrantes. A definição clara do público-alvo é fundamental para direcionar o design e as funcionalidades do aplicativo.

## **4.3. Coleta de Dados**

De acordo com (Lukosevicius; Guimarães, 2018) a condução do Estudo de Caso trata dos elementos que dizem respeito aos procedimentos e instrumentos de coleta de dados. Em primeiro lugar, são definidas as fontes de informação que podem ser dados primários (obtidos diretamente pelo pesquisador, como por exemplo, pela transcrição de entrevistas) ou secundários (obtidos por outros indivíduos, por exemplo, através de documentos). É decisivo também integrar os informantes e entrevistados com o contexto da pesquisa.

Portanto, a fase inicial da metodologia envolve a coleta de dados sobre os eventos acadêmicos programados na Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto. Isso inclui o contato com os organizadores de eventos da universidade e a Atlética, que são selecionados para obter informações detalhadas sobre os eventos planejados e verificar se já utilizam algum software ou site para o controle dessas atividades. Essa etapa é essencial para compreender as necessidades específicas e os requisitos do aplicativo EvenTec.

## **4.4. Arquitetura do Software**

A solução proposta para o EvenTec possui uma arquitetura de aplicativo *web* e *mobile* combinados (Web+Mobile). Os aplicativos *web* são implementados em servidores de aplicações *web*, e suas páginas são acessíveis por qualquer dispositivo, tais como computadores, notebooks, tablets ou smartphones, mantendo a experiência e identidade visual para ambos os usuários (Sousa; Brito; Reis, 2014). A escolha dessa arquitetura visa oferecer flexibilidade e acessibilidade aos usuários, permitindo que o EvenTec atenda às demandas do público 'Fatecano'.

#### 4.5. Banco de Dados e Tecnologias Utilizadas

Optamos pelo *Dart* para este projeto devido à sua ampla gama de funcionalidades, flexibilidade e capacidade de integração com frameworks e serviços, como *Flutter* e *Firebase*, permitindo que esses dois últimos sejam utilizados na criação deste aplicativo. A Google lançou o *Dart* em 2011, com a intenção de que ele substituísse o *JavaScript* na criação de aplicações web. No entanto, o *Dart* é uma linguagem fortemente tipada e multiparadigmática, pois utiliza variáveis de tipos específicos. Isso significa que o *Dart* permite atingir um objetivo de várias maneiras diferentes (Franklin; Samuel Filho, 2020).

A linguagem *Dart* será utilizada como a linguagem hospedeira do *Firebase* para consultas, atualizações e manipulação do banco de dados. O *Firebase*, criado pelo Google em 2004, é um serviço de *Backend as a Service* (BaaS) que se tornou a escolha ideal para muitos projetos. Ele oferece um serviço de armazenamento que já vem com toda a estrutura de *backend* pronta para ser integrada à aplicação. Isso inclui configuração de servidor, integração com banco de dados, sistema de notificações *push* e outros serviços que compõem o *backend* (Firebase, 2020 *apud* Fernandes, 2021).

O *Firebase Authentication*, um produto do *Firebase*, disponibiliza serviços de *back-end*, SDKs intuitivos e bibliotecas de interface do usuário prontas para autenticar usuários em seu aplicativo. Ele também oferece uma variedade de métodos de autenticação, incluindo usuário e senha, números de telefone e contas do Google, Facebook, Twitter, entre outros (Firebase, 2020 *apud* Fernandes, 2021).

O *Cloud Firestore* faz parte do ecossistema do *Firebase* e do *Google Cloud Platform*, é uma solução de banco de dados NoSQL baseada em nuvem, flexível, escalonável e acessível diretamente pelos aplicativos iOS, Android e Web por meio de SDKs nativos. Ele permite o armazenamento de dados em documentos que incluem mapeamentos de campos para valores. Esses documentos são alocados em coleções, que funcionam como contêineres para organizar dados e formular consultas. Os documentos suportam uma ampla variedade de tipos de dados, desde *strings* simples e números até objetos complexos e aninhados. Além disso, é possível criar subcoleções dentro dos documentos, permitindo a formação de estruturas de dados hierárquicas que podem ser escaladas conforme o crescimento do banco de dados (Cloud Firestore 2019 *apud* Bataglin e Cantarelli, 2019).

O framework *Flutter* será adotado para a criação da interface gráfica, proporcionando estilização e interatividade dos elementos visuais, junto com alguns componentes do CSS e HTML. De acordo com (Pereira, 2019 *apud* Fernandes, 2021) aplicativos criados com o framework *Flutter* operam de maneira similar a um aplicativo nativo, apresentando maior velocidade em comparação com aplicativos desenvolvidos em outros frameworks multiplataforma. O *Flutter* não só oferece desempenho comparável ao nativo, mas também proporciona grande flexibilidade para a criação de interfaces personalizadas e animações, além de facilitar o acesso aos recursos do dispositivo.

#### 4.6. Prototipação e Brainstorm

A fase de prototipação no processo de criação do EvenTec representa uma etapa fundamental e dinâmica, onde o conceito teórico começa a ganhar vida. O objetivo é criar modelos iniciais do aplicativo que permitam uma visualização prática e tangível de como a solução funcionará na prática.

Como aponta (Sommerville, 2003 *apud* Andreto *et al.*, 2006) os usuários finais enfrentam dificuldades ao tentar prever como utilizarão novos sistemas de informação para apoiar suas atividades diárias. Uma alternativa viável é criar um protótipo. Esse protótipo serve como uma ferramenta para analisar e validar os requisitos do sistema. Uma vez que os requisitos estejam claros e validados, o protótipo é descartado e um sistema de produção de alta qualidade é construído com base nesses requisitos. Essa abordagem permite que os desenvolvedores e usuários obtenham insights valiosos durante a fase de prototipagem, garantindo que o sistema final atenda às necessidades e expectativas de todos os envolvidos.

O processo de prototipação será conduzido em conjunto com sessões estruturadas de brainstorm. Durante essas sessões, membros da equipe de desenvolvimento, stakeholders e potenciais usuários se reunirão para gerar ideias inovadoras, discutir possíveis abordagens e refinar conceitos. Essa diversidade de perspectivas permite a consideração de diferentes cenários de uso e a incorporação de insights valiosos, enriquecendo o design do EvenTec.

A abordagem iterativa é uma peça fundamental nesse processo. Os protótipos iniciais servirão como pontos de partida para discussões e avaliações, e os feedbacks obtidos durante essas interações serão incorporados às iterações subsequentes. Isso não apenas acelera o processo de desenvolvimento, mas também assegura que o EvenTec evolua de acordo com as necessidades reais dos usuários, conforme identificado nas fases anteriores de elicitação de requisitos (Da Costa; Pimentel, 2017).

Essa interação contínua entre prototipação e brainstorm não apenas contribui para a refinada usabilidade do EvenTec, mas também garante que o aplicativo seja adaptável a possíveis mudanças nas demandas do contexto acadêmico da FATEC Ribeirão Preto. Além disso, a metodologia preza pela transparência e participação ativa dos stakeholders, incentivando um processo colaborativo que resultará em um produto alinhado às expectativas e necessidades da comunidade acadêmica (Da Costa; Pimentel, 2017).

Em resumo, a fase de prototipação, integrada a sessões de brainstorm e seguindo uma abordagem iterativa, não apenas solidifica a compreensão do EvenTec no contexto acadêmico, mas também visa criar um aplicativo robusto, funcional e verdadeiramente orientado às demandas específicas da FATEC Ribeirão Preto, promovendo assim uma gestão eficiente e inovadora de eventos acadêmicos.

## **5. Desenvolvimento**

O processo de desenvolvimento envolve a identificação de todas as funcionalidades requeridas para atender às necessidades do cliente, organizando-as conforme a sua importância (Barbosa *et al.* 2008 *apud* Bataglin e Cantarelli, 2019). Assim, foi elaborada uma lista de funcionalidades que inclui os requisitos funcionais (RF) e não funcionais (RNF) do sistema que podem ser consultados por meio do link <<https://github.com/jumateus/tcc-eventec/>>.

### **5.1. Diagramação de funcionalidades**

Nessa etapa do processo foram desenvolvidos: (i) o diagrama de caso de uso, que ilustra a aplicação das funcionalidades do sistema. Este diagrama representa as interações entre os atores externos e o sistema em questão, delineando os diferentes cenários de uso que o sistema pode suportar (Freire, 2003); (ii) o diagrama de atividades, no qual são

retratados os diferentes fluxos de atividades no sistema. Este sistema proporciona acesso a três tipos distintos de usuários: o usuário comum, o organizador e o administrador (Ferreira; Martins, 2010); e o diagrama de classe, uma ferramenta de modelagem utilizada em engenharia de software para representar a estrutura estática de um sistema. Este diagrama descreve as classes do sistema, seus atributos, métodos e os relacionamentos entre elas (Santos; Paulon; Guedes, 2019). Todos os diagramas podem ser acessados em: <<https://github.com/jumateus/tcc-eventec>>.

## 5.2. Construção das telas

As telas do sistema foram construídas de forma que tivesse uma interface com uma estrutura intuitiva para os usuários, permitindo que eles naveguem facilmente entre as telas.

Na Figura 1 está apresentada a tela de login que serve como ponto de partida para acessar as telas de cadastro de usuário e recuperação de senha, também apresentadas na figura.

Na Figura 2 ilustra-se o feed de eventos já cadastrados, proporcionando uma visão rápida e organizada das atividades. Além disso, essa figura inclui telas dedicadas à inserção e edição de eventos, fornecendo aos organizadores as ferramentas necessárias para gerenciar seus eventos.

Na Figura 3 apresentam-se as telas destinadas à alteração de login, permitindo aos usuários atualizarem suas credenciais com facilidade. Além disso, a figura também exibe a tela com a lista de eventos já cadastrados, oferecendo ao proprietário do evento a opção para clicar no seu evento e editá-lo.

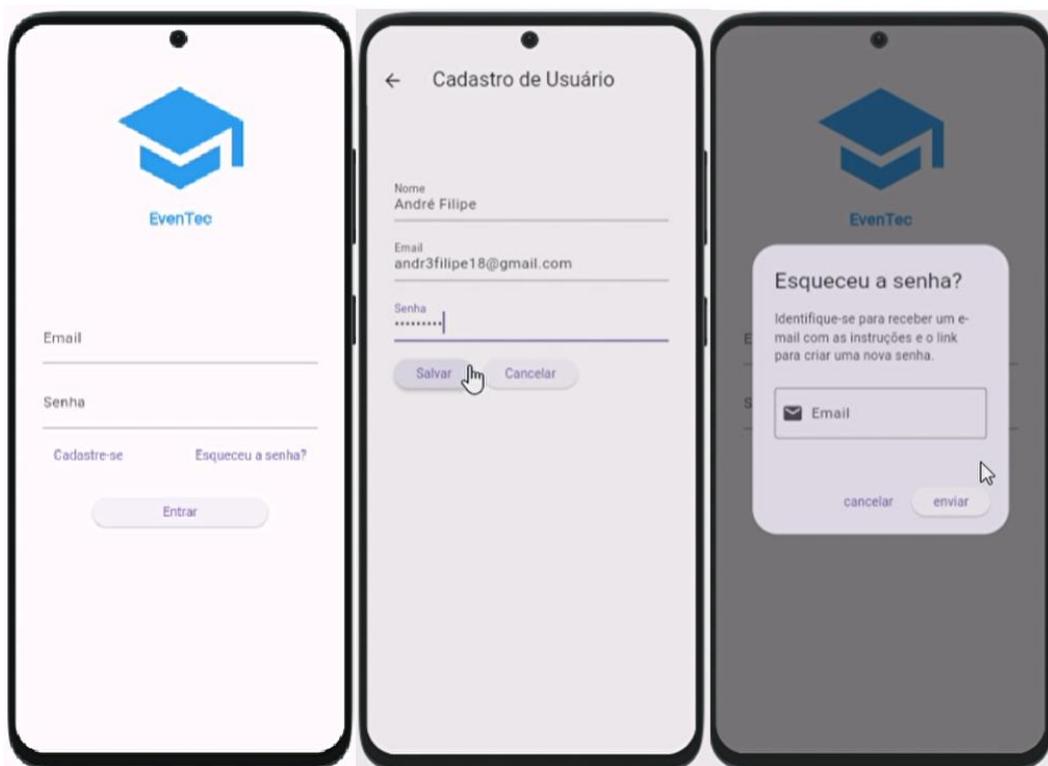


Figura 1 – Interfaces gráficas do aplicativo EvenTec

Fonte: Autoria própria

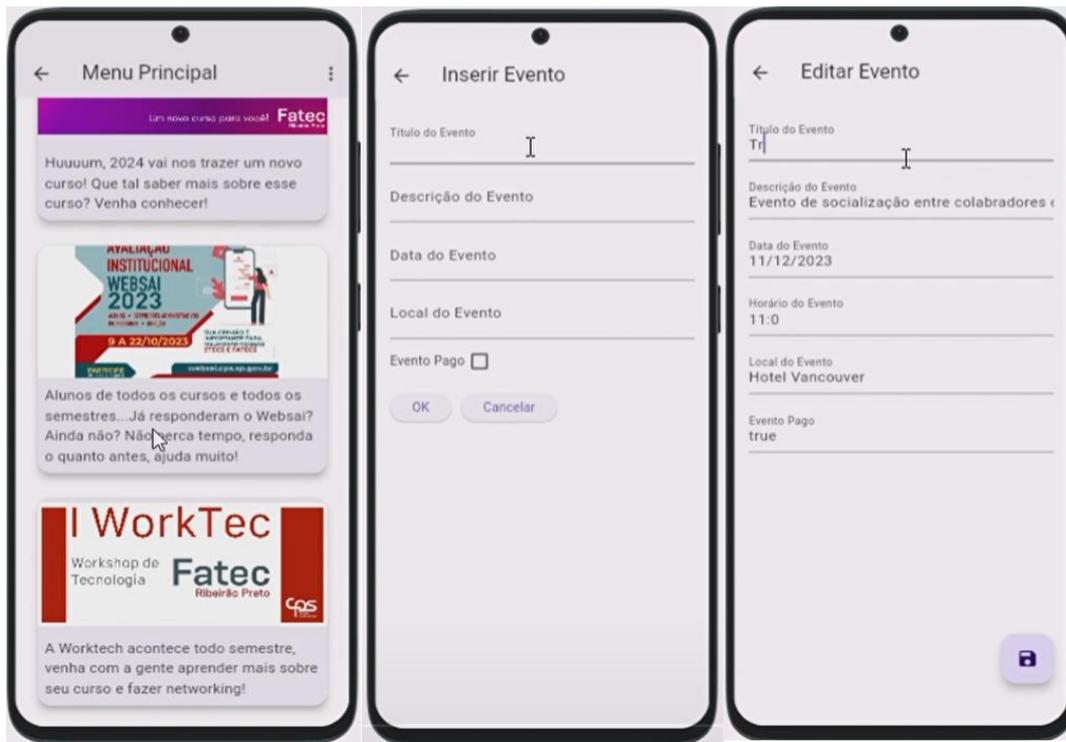


Figura 2 – Feed de Eventos

Fonte: Autoria própria

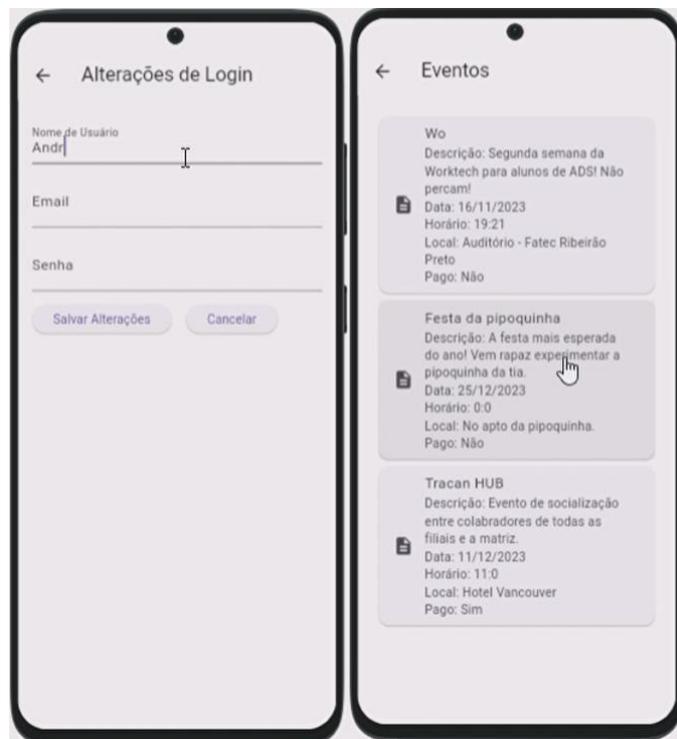


Figura 3 – Interfaces para alteração de login e listagem de eventos.

Fonte: Autoria Própria

Na Figura 4 está apresentada a lista das coleções armazenadas no *Cloud Firestore*, fornecendo uma visão geral das estruturas de armazenamento de dados implementadas.

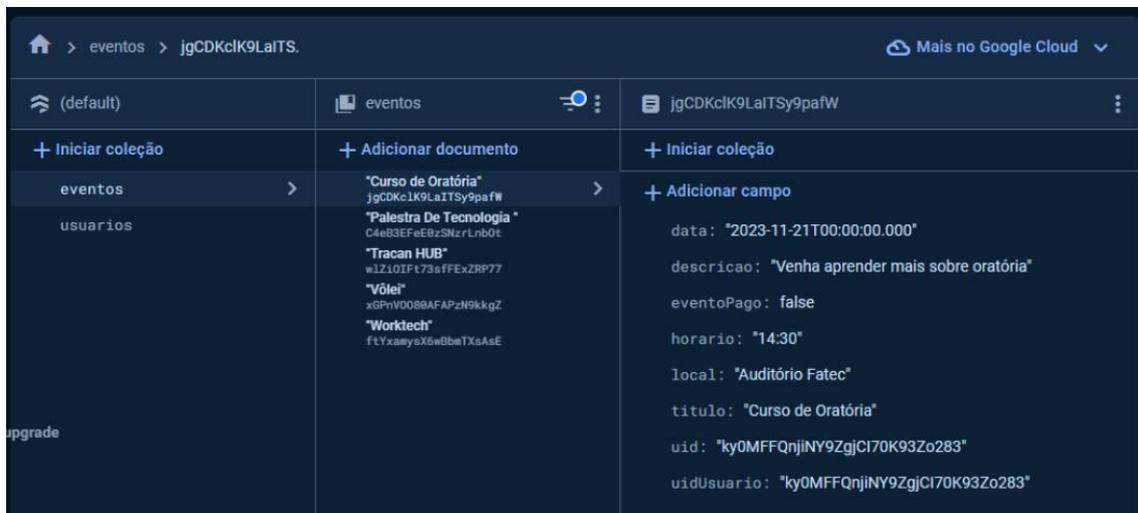


Figura 4 – Coleções utilizadas no Firebase Firestore

Fonte: Autoria própria

Na Figura 5 está apresentada a parte do código que realiza o cadastro do usuário usando o *FirebaseAuth*.

```
Future<void> _cadastrarUsuario() async {
  final context = this.context; // Armazena o BuildContext em uma variável local.

  try {
    UserCredential userCredential = await FirebaseAuth.instance.createUserWithEmailAndPassword(
      email: emailController.text,
      password: senhaController.text,
    );

    User? user = userCredential.user;
    if (user != null) {
      _mostrarSnackBar(context, 'Usuário cadastrado com sucesso!');
      // Navegar para o menu principal após o sucesso.
      Navigator.pushReplacement(context, MaterialPageRoute(builder: (context) => MenuPrincipalView()));
    } else {
      _mostrarDialog(context, 'Erro no cadastro', 'Não foi possível cadastrar o usuário.');
```

Figura 5. Trecho do código que realiza o cadastro do usuário do usuário

Fonte: Autoria própria

## 6. Conclusão

O presente trabalho, baseado em pesquisas pertinentes ao tema, descreve o desenvolvimento de uma aplicação móvel voltada para a divulgação de eventos acadêmicos e não acadêmicos da Fatec Ribeirão Preto. A expectativa é que essa aplicação facilite a comunicação entre a instituição, os organizadores de eventos e os alunos participantes.

Para o desenvolvimento deste aplicativo, foram apresentados os diagramas que

descrevem a arquitetura do sistema, representando suas principais funcionalidades, estrutura e correlações. Destaca-se que foi usado *Dart* no desenvolvimento do programa com frameworks e serviços, como *Flutter* e *Firestore* com relevância da utilização do *Firestore* para o armazenamento de dados, o que teve um impacto positivo no desenvolvimento do aplicativo, em contraste com a consideração anterior de usar um banco de dados relacional. O código desenvolvido pode ser acessado em: <<https://github.com/jumateus/tcc-eventec>>

Embora as funcionalidades de notificação de eventos e a opção de favoritar eventos ainda não tenham sido implementadas, é possível concluir que, de modo geral, a aplicação atende às necessidades do público-alvo e contribui para solucionar a problemática apresentada.

Para trabalhos futuros, sugere-se a implementação de funcionalidades como inscrição nos eventos e controle de presença para emissão de certificados, além da ampliação do escopo para a divulgação de eventos em outras faculdades de Ribeirão Preto. Recomenda-se também a integração com redes sociais para aumentar o alcance das publicações de eventos.

## 7. Referências

- ANDRETO, D. E. *et al.* Desenvolvimento de software: uso da prototipação na fase de concepção do modelo de processo de software rup. Iniciação Científica Cesumar, v. 8, n. Especial, p. 27-33, 2006. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/iccesumar/article/view/133/71>
- BATAGLIN, M. L. R.; CANTARELLI, G. S. Conta Comigo: aplicação móvel para gerenciamento de doações, eventos e voluntariado do terceiro setor. Trabalho Final de Graduação, Universidade Franciscana, Santa Maria, RS, 2019. Disponível em: <https://www.tfgonline.lapinf.ufn.edu.br/media/midias/MariaLuizaBataglin.pdf>
- CARVALHO, L. P. S. *et al.* E-VENT-BR — Proposta de um sistema web de gerenciamento de eventos acadêmicos. Bahia: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA). 2014. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Pablo-Matos/publication/271852536\\_e-Vent-Br\\_Proposta\\_de\\_um\\_Sistema\\_Web\\_de\\_Gerenciamento\\_de\\_Eventos\\_Academicos/links/54d51e660cf25013d02a89a2/e-Vent-Br-Proposta-de-um-Sistema-Web-de-Gerenciamento-de-Eventos-Academicos.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Pablo-Matos/publication/271852536_e-Vent-Br_Proposta_de_um_Sistema_Web_de_Gerenciamento_de_Eventos_Academicos/links/54d51e660cf25013d02a89a2/e-Vent-Br-Proposta-de-um-Sistema-Web-de-Gerenciamento-de-Eventos-Academicos.pdf)
- DA COSTA, H. F. D; PIMENTEL, J. H. C. O Papel da Comunicação na Elicitação de Requisitos—Entrevistas e Brainstorming. Revista de Engenharia e Pesquisa Aplicada, v. 2, n. 4, 2017. Disponível em: <http://revistas.poli.br/index.php/rep/article/view/845/421>
- EVENTBRITE. Texas. 2024 Disponível em: [www.eventbrite.com.br/organizer/pricing](http://www.eventbrite.com.br/organizer/pricing)
- EVEN3. L3 Soluções em Tecnologia Ltda. Pernambuco. 2024. Disponível em: [www.even3.com.br/como-funciona/planos-e-precos/](http://www.even3.com.br/como-funciona/planos-e-precos/)
- FERNANDES, W. A. Desenvolvimento de um aplicativo para auxiliar na preparação de alunos de engenharia de computação para o enade. 2021. Disponível em <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/1361>
- FERREIRA, J.; MARTINS, E. Fluxo de Exceções Intraprocedimentais a partir do

- Diagrama de Atividades da UML 2.0. Instituto de Computação Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, 2010. Disponível em:  
[https://www.researchgate.net/profile/Jeferson-Ferreira-3/publication/283243010\\_Fluxo\\_de\\_Excecoes\\_Intraprocedimentais\\_a\\_partir\\_do\\_Diagrama\\_de\\_Atividades\\_da\\_UML\\_20/links/562ee14608aef25a24445539/Fluxo-de-Excecoes-Intraprocedimentais-a-partir-do-Diagrama-de-Atividades-da-UML-20.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jeferson-Ferreira-3/publication/283243010_Fluxo_de_Excecoes_Intraprocedimentais_a_partir_do_Diagrama_de_Atividades_da_UML_20/links/562ee14608aef25a24445539/Fluxo-de-Excecoes-Intraprocedimentais-a-partir-do-Diagrama-de-Atividades-da-UML-20.pdf)
- FRANKLIN, M. M.; SAMUEL FILHO, R. A. Desenvolvimento de um Sistema de Gestão Escolar com o uso da Linguagem Dart com Framework Flutter. 2020. Disponível em:  
<https://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/7070/1/Matheus%20Mai%C3%A3o%20Franklin%3B%20Ronaldo%20Aparecido%20Samuel%20Filho.%20%20Desenvolvimento%20de%20um%20Sistema%20de%20Gest%C3%A3o%20Escolar%20com%20o%20uso%20da%20Linguagem%20Dart%20com%20Framework%20Flutter.pdf>
- FREIRE, H. Calculando estimativas: o método de pontos de caso de uso. Developer's Magazine, n. 78, 2003. Disponível em:  
<https://www.cin.ufpe.br/~raa3/projetao/2Iteracao/HelpPCU/HelpPCU/usecasepoints.pdf>
- LACERDA, A. L. *et al.* A importância dos eventos científicos na formação acadêmica: estudantes de biblioteconomia. Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina. 2007. Disponível em:  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2684281.pdf>
- LOUDON, K. Desenvolvimento de grandes aplicações web. 1st. ed. [S.l.]: Novatec, 2010.
- LUKOSEVICIUS, A. P.; GUIMARÃES, J. C. Uso do método estudo de caso em pesquisas de gerenciamento de projetos. Gestão e Projetos: GeP, v. 9, n. 2, p. 20-35, 2018. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=662632>
- MACÁRIO, C. G. N.; BALDO, S. M. O modelo relacional. Instituto de Computação Unicamp. Campinas, p. 1-15, 2005. Disponível em:  
<https://www.ic.unicamp.br/~geovane/mo410-091/Ch03-RM-Resumo.pdf>
- MELO, R. A. Um estudo qualitativo do perfil de elicitor de requisitos orientado a obtenção do sucesso de projetos de software. 2011. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em:  
<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/2422>
- SANTOS, D.; PAULON, M. M.; GUEDES, G. T. A. Técnicas de Inspeção para Diagramas de Classes UML: Uma Revisão Sistemática. Anais da III Escola Regional de Engenharia de Software, p. 41-48, 2019. Disponível em:  
<https://sol.sbc.org.br/index.php/eres/article/view/8494/8395>
- SANTOS, M. D.; CARDOSO, D. C. R.; SOUSA, G. B. WEGRESSO — sistema gerenciador de egressos. Goiás: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano. 2023. Disponível em:  
[https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/4173/1/Arquivo\\_Final\\_TCC.pdf](https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/4173/1/Arquivo_Final_TCC.pdf)
- SOUSA, L. A.; BRITO, L.; REIS, U. Estudo comparativo entre as modalidades de desenvolvimento mobile: web app, híbrida e nativa. 2014. Disponível em:  
<http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/handle/fieb/501>

SUTHERLAND, J. Scrum: A Arte de Fazer o Dobro do Trabalho na Metade do Tempo. Brasil. 2016.

SYMPLA. Internet Soluções S.A. Belo Horizonte. 2024. Disponível em:  
<https://www.sympla.com.br/solucoes>