

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
SUL-RIO-GRANDENSE – CÂMPUS PELOTAS - VISCONDE DA GRAÇA  
CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Sistema para Gerenciamento de Eventos: ArtViva Pelotas

**Ana Paula Rodrigues da Rocha**

Pelotas, 2024.

**Ana Paula Rodrigues da Rocha**

Sistema para Gerenciamento de Eventos: ArtViva Pelotas

Projeto de Desenvolvimento de Sistema apresentado como requisito na disciplina de Metodologia da Pesquisa II do curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense – *Campus* Pelotas - Visconde da Graça.

Orientadora: Verlani Timm Hinz

Pelotas, 2024.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>2. TEMA</b>	<b>4</b>
<b>3. MOTIVAÇÕES</b>	<b>4</b>
<b>4. OBJETIVOS</b>	<b>5</b>
4.1. OBJETIVO GERAL	5
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
<b>5. ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS</b>	<b>6</b>
5.1. MÉTODOS DE ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS	6
5.2. REQUISITOS FUNCIONAIS	6
5.3. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	7
<b>6. MODELAGEM</b>	<b>9</b>
6.1. MODELO DE CASOS DE USO	9
6.2. MODELAGEM CONCEITUAL DO BANCO DE DADOS	10
6.3. MODELAGEM LÓGICA DO BANCO DE DADOS	10
<b>7. TECNOLOGIAS UTILIZADAS</b>	<b>12</b>
<b>8. DESCRIÇÃO DO SISTEMA</b>	<b>13</b>
8.1. TELA INICIAL DE USUÁRIO NÃO AUTENTICADOS (VISITANTE)	13
8.2. TELA DE LOGIN	14
8.3. TELA DE SELEÇÃO DE USUÁRIO	15
8.4. TELAS ESPECTADOR	15
8.5. TELAS ORGANIZADOR	21
8.6. TELAS EVENTOS (ESPECTADOR E ORGANIZADOR)	29
<b>9. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>33</b>
<b>10. REFERÊNCIAS</b>	<b>35</b>
<b>Apêndice I - Entrevista</b>	<b>37</b>
<b>Apêndice II - Instruções SQL Para Criação da Base de Dados</b>	<b>38</b>

## **1. INTRODUÇÃO**

Pelotas, uma cidade conhecida por sua rica herança cultural e vibrante cena artística, enfrenta desafios e oportunidades no cenário digital contemporâneo. A convergência de tecnologia e cultura tem transformado a forma como eventos culturais são promovidos e consumidos, impactando significativamente a economia local.

Apesar da abundância de eventos culturais, a falta de um sistema centralizado e eficiente de anúncios pode resultar em baixa visibilidade e participação. A dificuldade de acesso a informações atualizadas e a dispersão de dados em múltiplas plataformas são barreiras significativas para consumidores e produtores culturais.

Diante desse cenário, foi desenvolvido o sistema ArtViva Pelotas, que visa melhorar a disseminação de informações, aumentar a participação do público e, conseqüentemente, fortalecer a economia cultural de Pelotas. O sistema permite que produtores culturais publiquem e promovam seus eventos de forma eficiente, enquanto os usuários têm acesso fácil e rápido a informações relevantes, promovendo maior interação e participação.

## **2. TEMA**

Sistema para gerenciar eventos culturais na cidade de Pelotas.

## **3. MOTIVAÇÕES**

A ideia de criar o sistema ArtViva Pelotas surgiu a partir de uma experiência pessoal. Minha tia, que faz um curso de produção cultural, relatou diversos desafios na divulgação de eventos culturais. Percebi que muitos desses eventos não chegavam de maneira uniforme a todas as pessoas, deixando de alcançar uma parte significativa do público que poderia se beneficiar dessas atividades. Essa desigualdade na disseminação de informações culturais despertou em mim a motivação para desenvolver uma solução que promovesse um acesso

mais amplo e facilitado aos eventos culturais em Pelotas, garantindo que todos pudessem participar e aproveitar essas oportunidades culturais.

## **4.OBJETIVOS**

### **4.1. OBJETIVO GERAL**

Desenvolver um software para gerenciar os eventos culturais da cidade, proporcionando um sistema eficiente para a criação, organização e compartilhamento de conteúdos culturais.

### **4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Criar uma interface de usuário intuitiva para facilitar a navegação e o acesso às funcionalidades do software para produtores culturais e usuários finais;
- Facilitar a criação e divulgação de conteúdos culturais fornecendo ferramentas para criação e publicação de conteúdos culturais (textos, imagens);
- Garantir a segurança e proteção de dados implementando medidas robustas para proteger informações e dados sensíveis dos usuários e eventos;
- Desenvolver uma funcionalidade que permita aos usuários personalizar suas preferências, selecionando interesses específicos relacionados aos eventos culturais, garantindo uma experiência mais personalizada e relevante dentro do sistema;
- Implementar uma funcionalidade que permita aos usuários avaliar e comentar sobre os eventos culturais, fornecendo feedback para melhorias e auxiliando na tomada de decisões dos organizadores.

## 5. ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

O levantamento de requisitos é o processo fundamental na Engenharia de Software e na Gestão de Projetos que envolve a identificação, análise e documentação das necessidades e expectativas dos stakeholders para um sistema ou projeto. O objetivo principal é garantir que o produto final atenda às necessidades dos usuários e aos objetivos do projeto.

### 5.1. MÉTODOS DE ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

Foi utilizado um roteiro estruturado de entrevista, conforme Apêndice I, para identificar as necessidades, desafios e funcionalidades essenciais do software junto a produtores de eventos, professores e outros participantes chave. Essa abordagem proporcionou uma visão abrangente das expectativas, auxiliando na criação de um sistema de gestão de eventos culturais que atende a todos os envolvidos. Além disso, foi realizada a prototipação do sistema, garantindo uma visualização preliminar da interface e funcionalidades.

### 5.2. REQUISITOS FUNCIONAIS

Os requisitos funcionais definem as funções e serviços específicos que o software deve oferecer para resolver problemas e atender às necessidades dos usuários. Cada requisito funcional descreve uma ação ou operação que o sistema deve ser capaz de realizar. É fundamental que esses requisitos sejam claros e precisos, evitando ambiguidade, para garantir a alta qualidade do software desenvolvido. A Tabela 1 mostra os requisitos funcionais do sistema desenvolvido neste trabalho.

**Tabela 1: Requisitos funcionais**

<b>Requisito</b>	<b>Nome</b>	<b>Descrição</b>
REF01	Gerenciar usuário	Permite o cadastro do usuário, incluindo nome, número de telefone, e-mail, interesses e tipo. (Espectador ou Organizador)

REF02	Realizar login	Inclui interface de login, e será necessário incluir email e senha.
REF03	Gerenciar evento	Permite que organizadores cadastrem novos eventos, incluindo nome, descrição, data, local, horário, organização, artista ou atração, banner (imagem), categoria e informações adicionais, e também que editem eventos já cadastrados e removam eventos.
REF04	Gerenciar locais	Permite que os organizadores cadastrem locais de eventos, contendo endereço completo.
REF05	Avaliar eventos	Permite que os usuários avaliem os eventos com nota e comentário.
REF06	Compartilhar evento	Permite que os usuários compartilhem um link com detalhes de um evento em suas redes sociais.
REF07	Pesquisar eventos	Permite que os usuários filtrem eventos por categoria, data, local e visualizem uma lista de eventos cadastrados e informações detalhadas de um evento específico.
REF08	Gerenciar interesses	Permite que os usuários personalizem sua experiência selecionando categorias de eventos de seu interesse, usadas para sugerir eventos relevantes.
REF09	Favoritar evento	Permite que os usuários marquem eventos como favoritos para fácil acesso e notificações futuras.
REF10	Gerenciar categoria	Permite que os organizadores cadastrem novas categorias de eventos.

Fonte: Autora

### 5.3. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Os requisitos não funcionais estão relacionados à maneira como o software ou aplicativo web vai implementar os requisitos funcionais planejados. Enquanto os requisitos funcionais se concentram no que o sistema deve fazer, os requisitos não funcionais descrevem como esses objetivos serão alcançados. A Tabela 2 mostra os requisitos não-funcionais utilizados neste trabalho.

**Tabela 2: Requisitos não funcionais**

Requisito	Nome	Descrição
RNF01	Desempenho	O sistema é capaz de processar e exibir informações de forma rápida e ágil, garantindo que os usuários possam navegar, consultar dados e realizar operações sem percepções de lentidão, mesmo durante momentos de alta demanda.
RNF02	Usabilidade	O sistema tem uma interface clara e fácil de entender, permitindo que usuários novos se familiarizem com o sistema rapidamente. As funcionalidades devem ser acessíveis e bem organizadas.
RNF03	Usabilidade	A interface se adapta a diferentes tamanhos de tela e dispositivos (desktop, tablet, smartphone) para garantir uma experiência de usuário consistente em todas as plataformas.
RNF04	Portabilidade	O sistema é compatível com os principais navegadores da web (Chrome, Firefox, Safari, Edge) e plataformas (Windows, macOS, Linux) para garantir acesso universal.

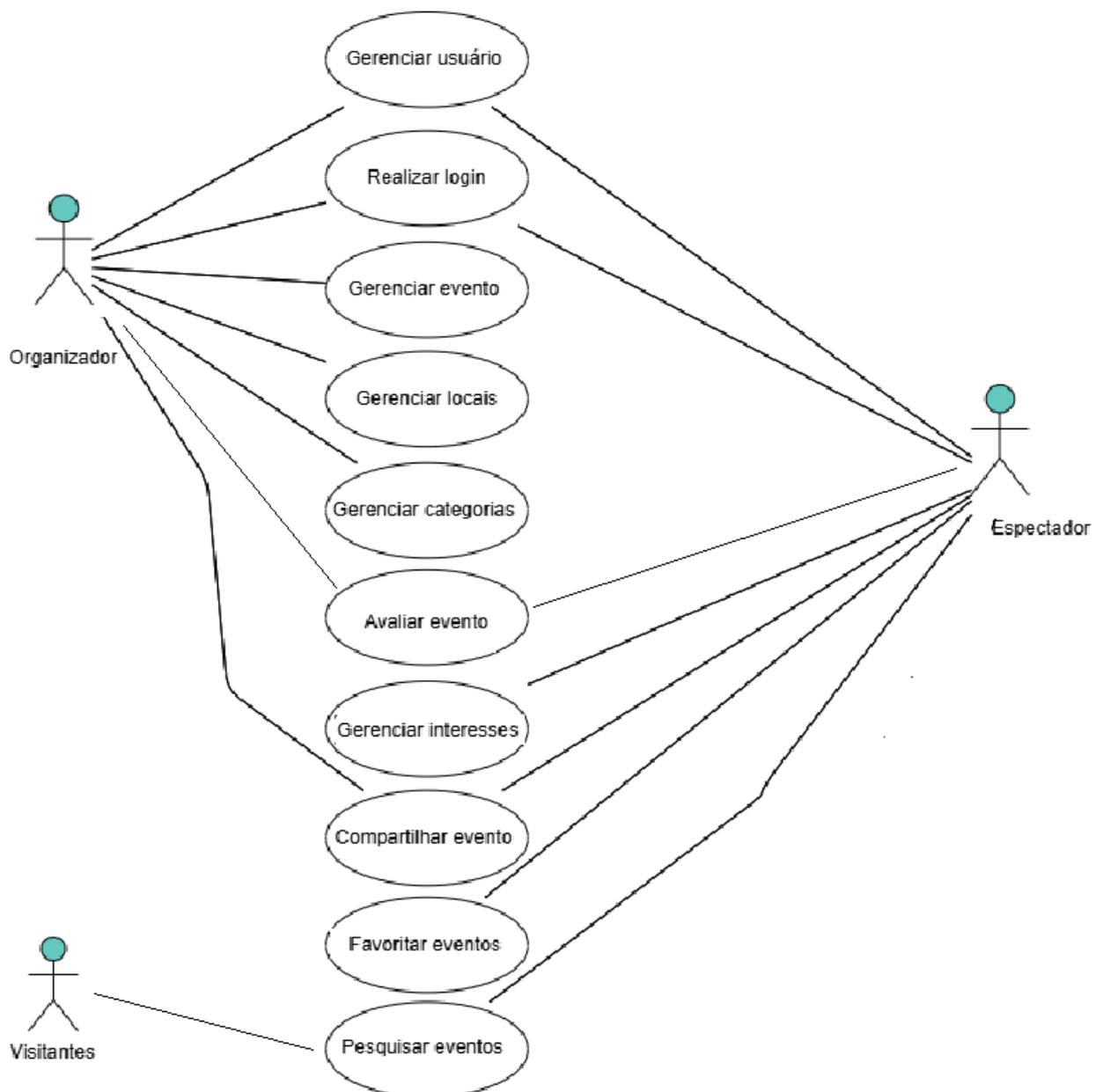
Fonte: Autora

## 6. MODELAGEM

### 6.1. MODELO DE CASOS DE USO

Conforme a figura 1, o modelo de casos de uso apresenta as interações entre os atores e o sistema, detalhando os fluxos necessários para alcançar os objetivos específicos de cada funcionalidade. Essa abordagem facilita a compreensão dos requisitos e o alinhamento entre usuários e desenvolvedores.

**Figura 1:** Modelo de casos de uso

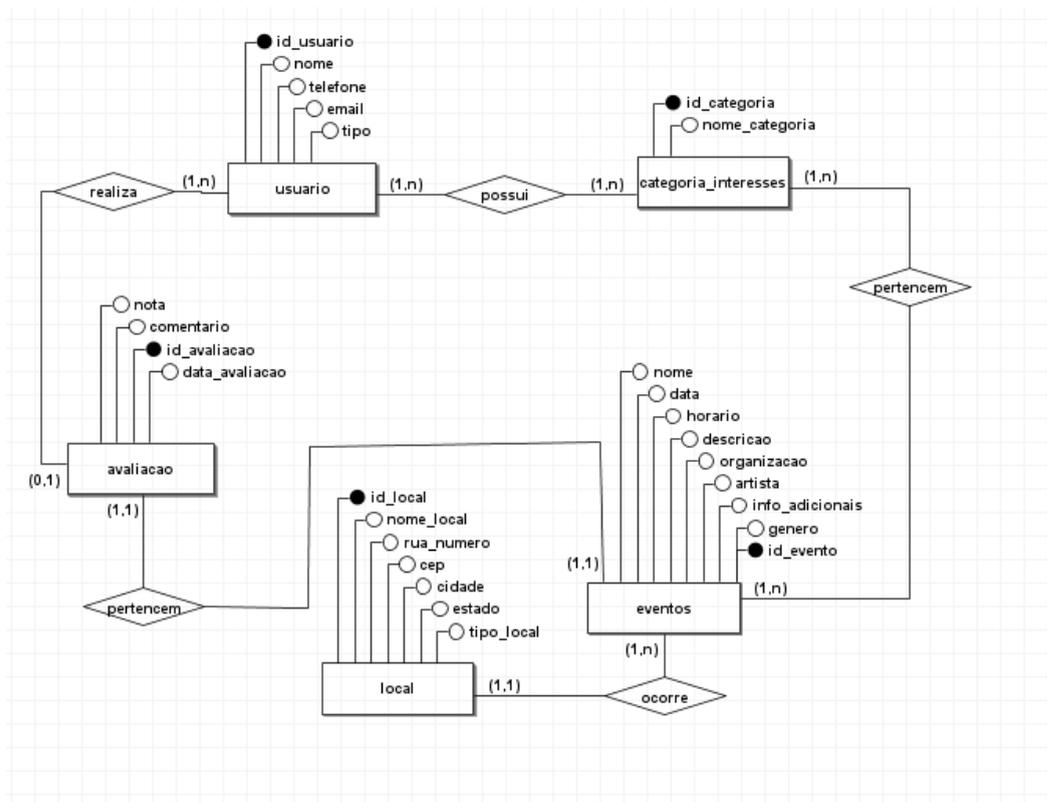


**Fonte:** Autora

## 6.2. MODELAGEM CONCEITUAL DO BANCO DE DADOS

A modelagem conceitual tem como objetivo organizar e estruturar os principais elementos e relacionamentos de um sistema, fornecendo uma visão geral de alto nível. Conforme a figura 2, ela ajuda a entender os conceitos essenciais e como eles se conectam, servindo como base para o desenvolvimento do sistema.

**Figura 2:** Modelagem conceitual do banco de dados



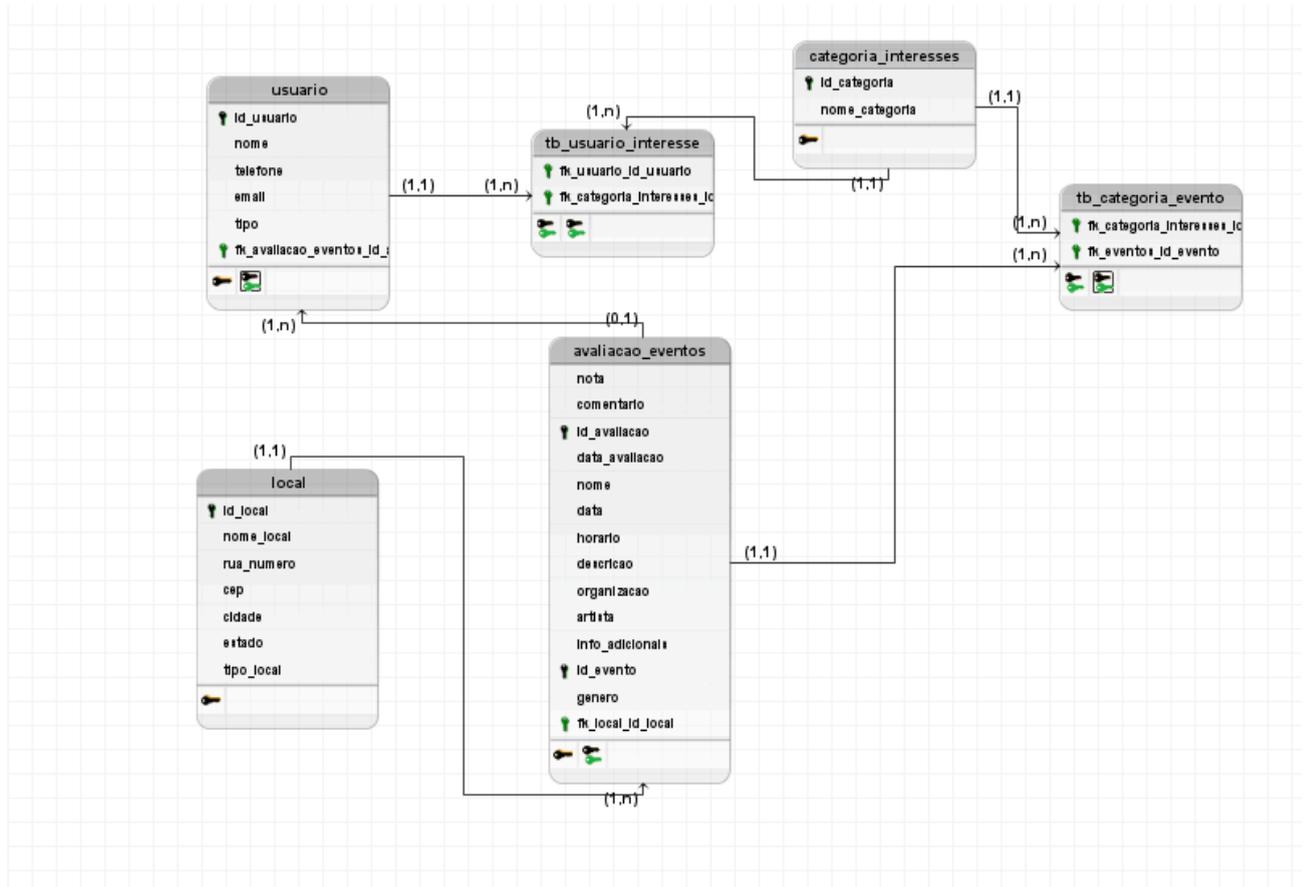
Fonte: Autora

## 6.3. MODELAGEM LÓGICA DO BANCO DE DADOS

O modelo lógico descreve a estrutura detalhada de dados e processos de um sistema, com foco em como os elementos serão organizados e implementados em um banco de dados ou aplicação. Assim como mostra a Figura 3, ele define

atributos, relacionamentos e restrições, servindo de ponte entre a modelagem conceitual e a implementação física.

**Figura 3:** Modelagem lógica do banco de dados



Fonte: Autora

## 7. TECNOLOGIAS UTILIZADAS

O sistema foi desenvolvido utilizando tecnologias amplamente reconhecidas pela sua eficiência e compatibilidade:

- HTML foi utilizado para estruturar o conteúdo das páginas, garantindo a exibição correta em diversos navegadores.
- CSS foi aplicado para definir o estilo e o layout, oferecendo uma interface visual adaptável a diferentes dispositivos, como smartphones e desktops.
- JavaScript foi utilizado para implementar funcionalidades interativas, como validação de dados e comportamento dinâmico nos filtros, proporcionando uma navegação intuitiva.

Ambiente de Desenvolvimento: O desenvolvimento foi realizado localmente com o uso do XAMPP, que inclui:

- Apache (servidor HTTP),
- PHP (linguagem de backend para a lógica do sistema e interação com o banco de dados),
- MySQL (banco de dados relacional utilizado para armazenar informações do sistema),
- phpMyAdmin (interface visual para o gerenciamento do banco de dados).

## 8. DESCRIÇÃO DO SISTEMA

O sistema ArtViva Pelotas foi desenvolvido com o objetivo de facilitar o gerenciamento de eventos culturais e promover uma experiência interativa entre organizadores e espectadores.

Para organizadores, o ArtViva permite gerenciar eventos de forma simples e eficiente, cadastrar novos locais de eventos e cadastrar novas categorias de eventos.

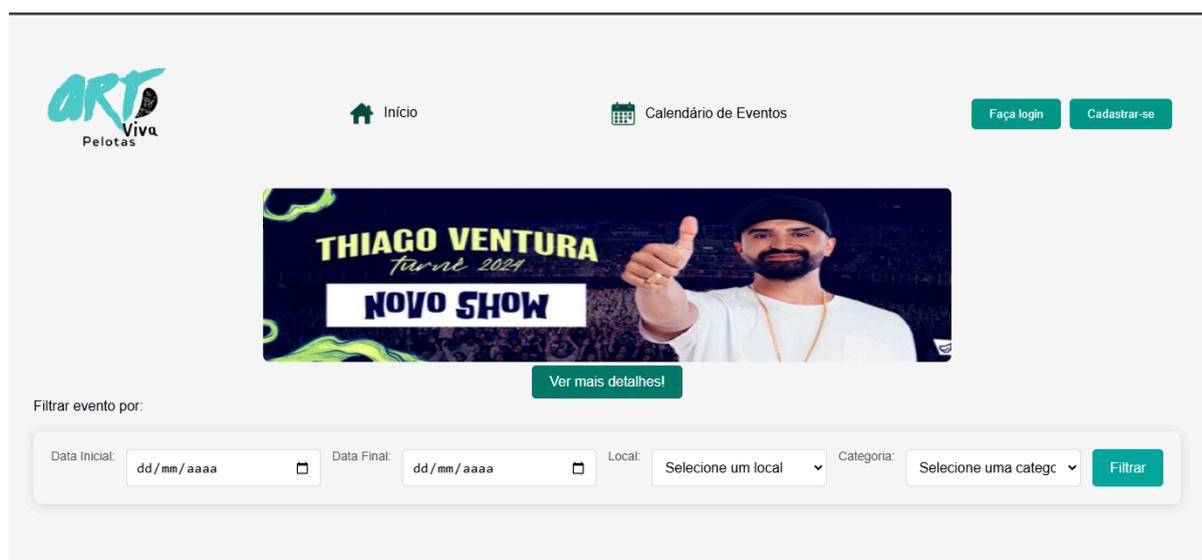
Para os espectadores, disponibiliza ferramentas como filtros por tipo, local e categoria, que facilitam a busca por eventos de interesse, avaliar e favoritar eventos.

O sistema conta com um calendário interativo, exibindo eventos passados e futuros e envia notificações personalizadas. A seguir, estão descritas as telas e funcionalidades principais.

### 8.1. TELA INICIAL DE USUÁRIO NÃO AUTENTICADOS (VISITANTE)

É a primeira tela que aparece ao acessar o sistema, conforme mostra a Figura 4.

Figura 4: Tela Inicial



Fonte: Autora

- Apresenta um botão de “**Cadastrar-se**”, permitindo que novos usuários criem suas contas rapidamente.
- Disponibiliza o botão de “**Login**”, direcionando usuários existentes para acessar suas funcionalidades exclusivas.
- Inclui um link para o “**Calendário de Eventos**”, onde é possível visualizar todos os eventos disponíveis de forma organizada.
- Possui, também, um filtro de eventos direto na página inicial, permitindo buscas por data, local e categoria, otimizando a navegação.

## 8.2. TELA DE LOGIN

A tela de login, Figura 5, é uma interface simples e funcional, projetada para autenticar os usuários no sistema. Ela abre quando clicado no botão “Login” na tela inicial.

**Figura 5:** Tela de login

Seja Bem-vindo(a) ao ArtViva Pelotas

**ART**  
Viva  
Pelotas

Faça login para continuar:

E-mail:

Senha:

**Entrar**

Ainda não tem uma conta? [Crie uma aqui](#)

**Fonte:** Autora

- Campo de E-mail: permite que o usuário insira o endereço de e-mail cadastrado no sistema.
- Campo de Senha: campo seguro para que o usuário digite sua senha. A senha é protegida, sendo exibida como caracteres ocultos para garantir a privacidade.
- Botão "Entrar": aciona a validação das credenciais inseridas e, caso estejam corretas, redireciona o usuário para sua respectiva página inicial (espectador ou organizador).
- Link "Cadastrar-se": facilita o acesso para novos usuários, levando-os diretamente à tela de cadastro.

### 8.3. TELA DE SELEÇÃO DE USUÁRIO

Quando selecionado o botão “cadastrar” na tela inicial ou na tela de login o usuário é direcionado para a tela de seleção de usuário, conforme a Figura 6, decidindo assim como quer usar o sistema, usuário espectador ou usuário organizador. Sendo direcionados para os respectivos cadastros.

**Figura 6:** Tela de seleção de usuário

Fonte: Autora

### 8.4. TELAS ESPECTADOR

- **Cadastro de Usuário:** Esta tela é destinada aos usuários que escolheram o perfil Espectador, de acordo com as Figuras 7 e 8.

**Figura 7:** Tela de Cadastro de Usuário (Espectador)

Fonte: Autora

**Figura 8:** Tela de Cadastro de Usuário (Espectador)

Formulário de cadastro de usuário (Espectador) com as seguintes opções:

- Masculino  Feminino  Não informar
- Selecione as categorias de eventos que você têm interesse:
  - Música  Teatro
  - Standup  Cinema
  - Artes visuais  Literatura
  - Outro
- Senha:
- Confirme sua senha:
- 

**Fonte:** Autora

Nela contém esses campos de cadastro:

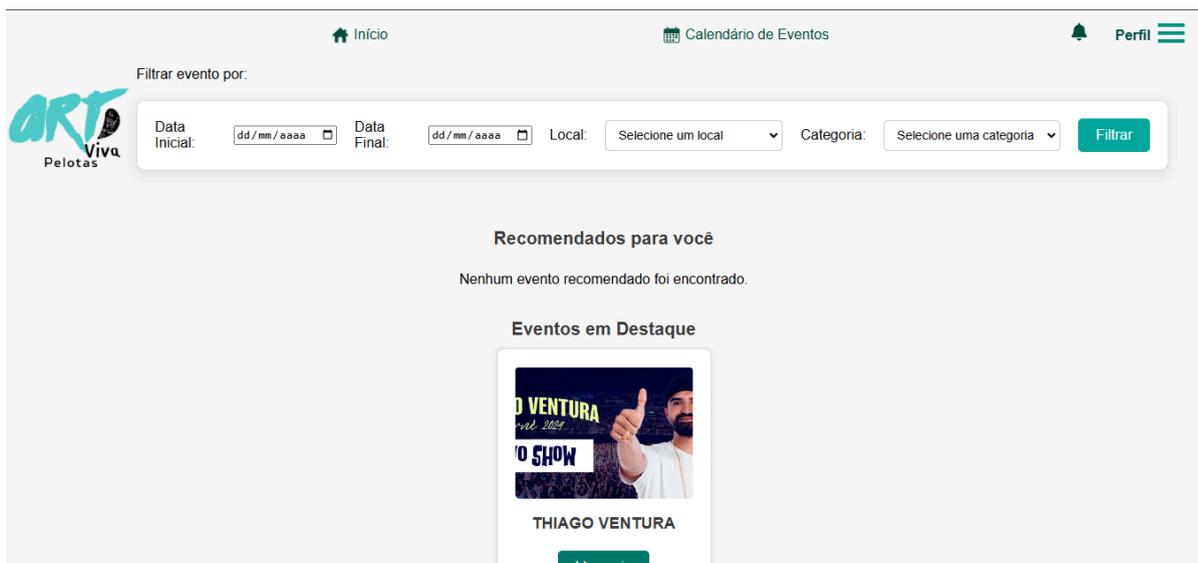
- Nome Completo: O usuário deve inserir seu nome completo para identificação no sistema.
- E-mail: Campo obrigatório onde o usuário fornece seu endereço de e-mail, que será utilizado para login e comunicação.
- Telefone: Campo onde o usuário insere seu número de telefone, para facilitar a comunicação em caso de necessidade.
- Gênero: Um campo opcional para o usuário selecionar seu gênero (masculino, feminino ou preferir não informar).
- Interesses: O usuário pode selecionar suas categorias de interesse, que serão usadas para sugerir eventos que correspondam ao seu gosto.
- Senha: O usuário cria uma senha segura, que será usada para acessar sua conta.
- Confirmação de Senha: O usuário deve repetir a senha para garantir que foi digitada corretamente.

Ao clicar em "Cadastrar", se todos os campos forem preenchidos corretamente, o sistema deve redirecionar o usuário automaticamente para a

página de login. Caso ocorra algum erro no preenchimento, o sistema deve exibir mensagens claras indicando os campos que precisam ser corrigidos.

- **Tela inicial:** Essa é a tela inicial após o usuário cadastrar-se como espectador e após autenticar-se com o login, conforme a Figura 9.

**Figura 9:** Tela inicial (Espectador)

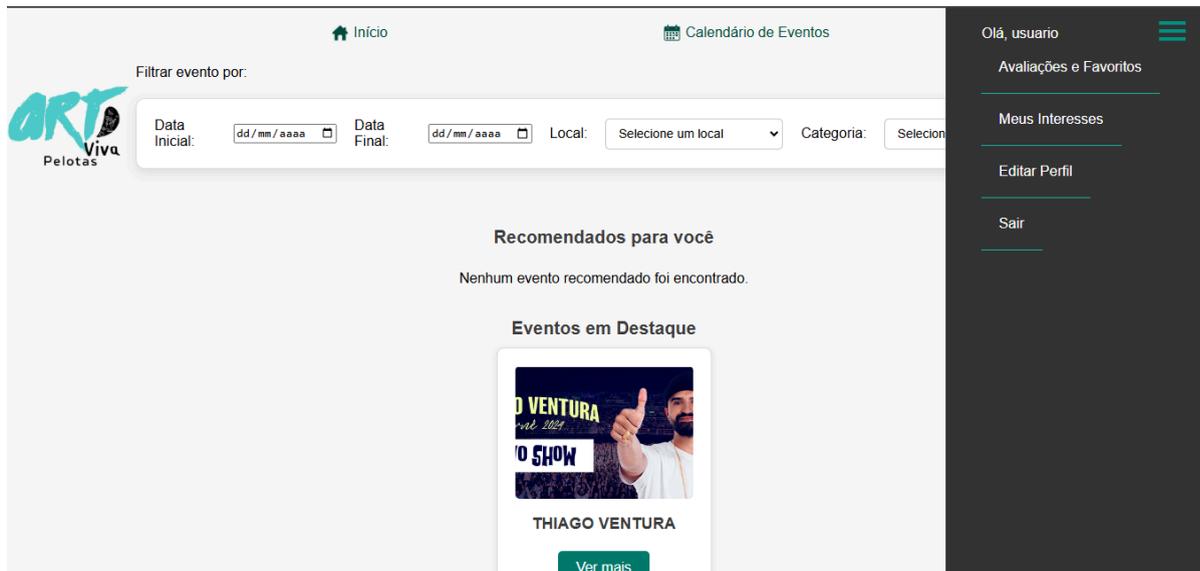


Fonte: Autora

Nesta tela estão presentes as seguintes funcionalidades:

- **Recomendados:** Essa função permite mostrar eventos recomendados de acordo com o interesse selecionado no momento do cadastro, conforme a Figura 7.
- **Eventos em destaque:** Essa função permite mostrar eventos com maior número de favoritos.
- **Perfil de usuário:** O perfil do usuário no sistema serve como uma área de navegação compacta e eficiente, proporcionando acesso rápido às principais funcionalidades e informações do usuário. Ele foi projetado para atender tanto espectadores quanto organizadores, adaptando-se às necessidades específicas de cada tipo de usuário. Abaixo irei descrever as funções do perfil do usuário espectador que estão demonstradas na Figura 10.

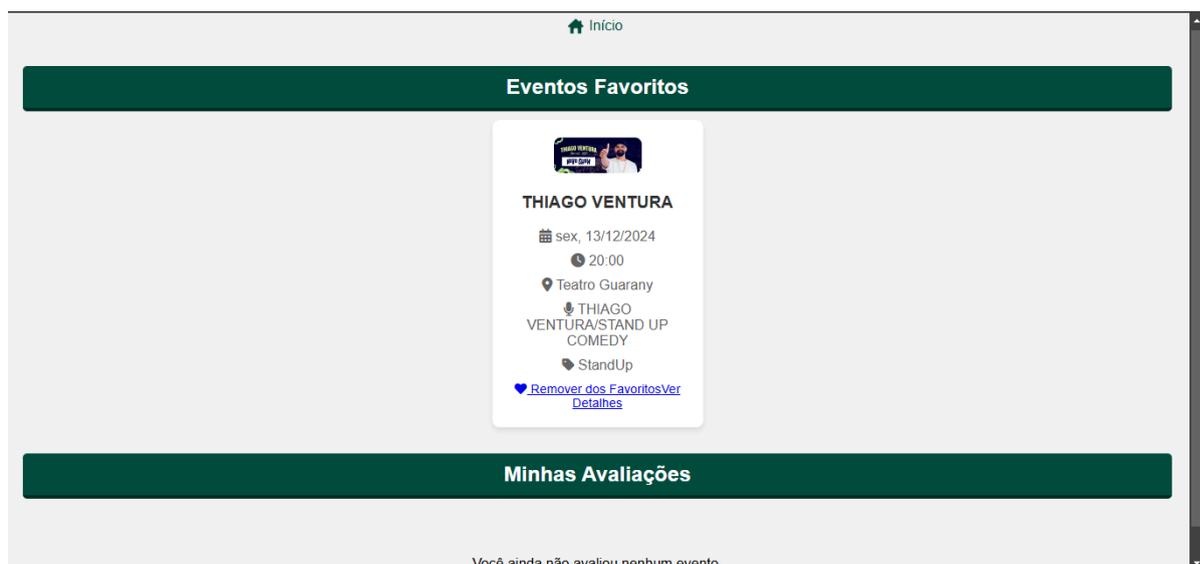
**Figura 10:** Tela inicial (Espectador) - Perfil Selecionado



Fonte: Autora

- **Avaliações e Favoritos:** Nesta página, o usuário poderá visualizar todos os eventos que marcaram como favoritos, assim como as avaliações feitas nos eventos. Isso permite acompanhar os eventos preferidos e conferir as avaliações realizadas. No card de cada evento tem um “botão” Favoritar e Remover dos Favoritos, de acordo com a Figura 11.

**Figura 11:** Tela de Favoritos e Avaliações (Espectador)



Fonte: Autora

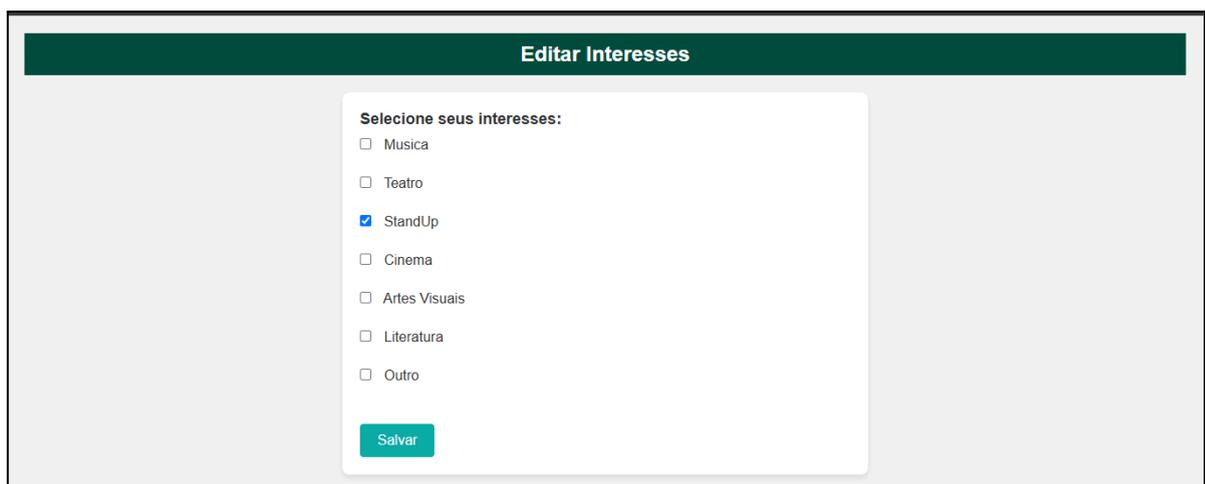
- **Meus Interesses:** Esta página apresenta as categorias de eventos que o usuário escolheu como seus interesses durante o cadastro. Essas categorias servem para facilitar a identificação de eventos futuros alinhados às suas preferências e gostos pessoais. (Figura 12). Além disso, há um link na página que permite ao usuário editar seus interesses sempre que desejar, conforme a Figura 13.

**Figura 12:** Tela de Interesses (Espectador)



Fonte: Autora

**Figura 13:** Tela de edição de Interesses (Espectador)



Fonte: Autora

- **Editar perfil:** O formulário de edição de perfil permite ao usuário atualizar seu nome, e-mail, telefone, gênero e senha, com a opção de salvar as alterações, conforme a Figura 14.

**Figura 14:** Tela de edição de perfil (Espectador)

**Editar Perfil**

Nome:  
usuario

E-mail:  
paula@gmail.com

Telefone:  
888888888

Gênero:  
 Masculino  Feminino  Não informar

Senha:  
Insira uma nova senha

Confirme sua senha:  
Confirme sua nova senha

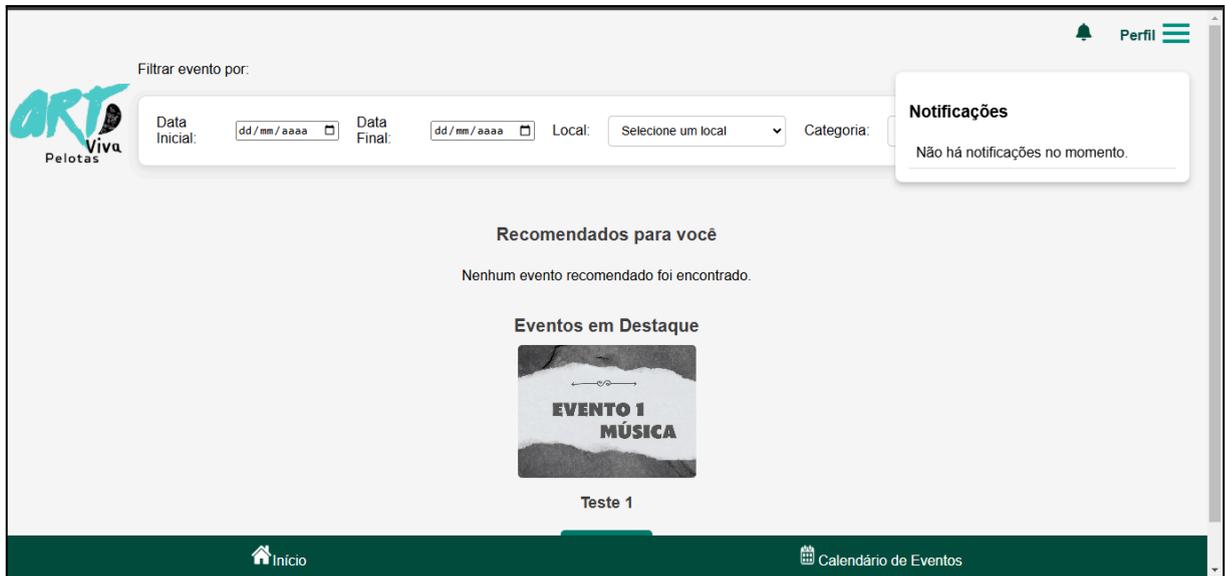
Salvar Alterações

Início Calendário de Eventos

**Fonte:** Autora

- Link “sair”: Quando clicado desconecta o usuário da sua conta e o redireciona para a página inicial.
- **Notificações:** as notificações fornecem alertas personalizados sobre os eventos que o usuário “favoritou”. Ele é avisado quando um evento está prestes a acontecer e recebe um lembrete para avaliar um evento “favoritado”, caso tenha participado, após a data de realização. Conforme demonstrado na Figura 15.

**Figura 15:** Tela de inicial - Notificações Selecionado (Espectador)



Fonte: Autora

## 8.5. TELAS ORGANIZADOR

- **Cadastro de Usuário:** Esta tela é destinada aos usuários que escolheram o perfil Organizador, conforme as Figuras 16 e 17.

**Figura 16:** Tela de cadastro de usuário (Organizador)

**ART Viva Pelotas**

**Cadastre-se como Organizador**

Nome:

E-mail:

Telefone:

Gênero:  
 Masculino  Feminino  Não informar

CPF:

CNPJ:

Fonte: Autora

**Figura 17:** Tela de cadastro de usuário (Organizador)

A captura de tela de uma interface de usuário para o cadastro de um organizador. O formulário contém os seguintes elementos:

- Gênero:** Três opções de seleção com botões de rádio: "Masculino", "Feminino" e "Não informar".
- CPF:** Um campo de entrada de texto com o placeholder "Insira seu CPF".
- Senha:** Um campo de entrada de texto com o placeholder "Senha".
- Confirme sua senha:** Um campo de entrada de texto com o placeholder "Confirme a Senha".
- Cadastrar:** Um botão de ação de cor verde escuro com o texto "Cadastrar" em branco.

**Fonte:** Autora

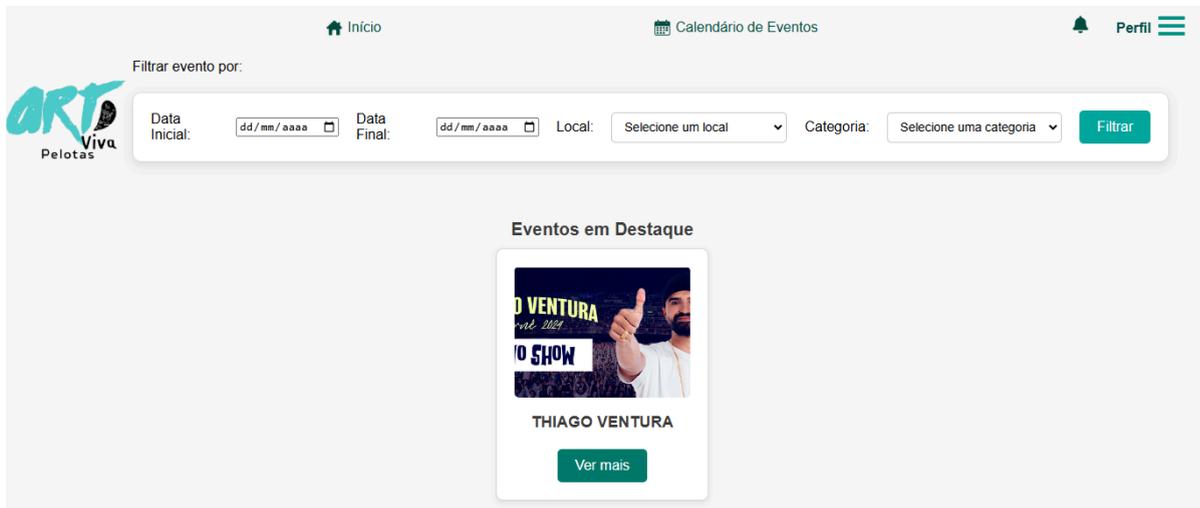
Nela contém esses campos de cadastro:

- **Nome Completo:** O usuário deve inserir seu nome completo para identificação no sistema.
- **E-mail:** Campo obrigatório onde o usuário fornece seu endereço de e-mail, que será utilizado para login e comunicação.
- **Telefone:** Campo onde o usuário insere seu número de telefone, para facilitar a comunicação em caso de necessidade.
- **Gênero:** Um campo opcional para o usuário selecionar seu gênero (masculino, feminino ou preferir não informar).
- **CPF :** Campo obrigatório para inserção do CPF válido, garantindo a identificação e segurança dos dados.
- **Senha:** O usuário cria uma senha segura, que será usada para acessar sua conta.
- **Confirmação de Senha:** O usuário deve repetir a senha para garantir que foi digitada corretamente.

Ao clicar em "Cadastrar", se todos os campos forem preenchidos corretamente, o sistema deve redirecionar o usuário automaticamente para a página de login. Caso ocorra algum erro no preenchimento, o sistema deve exibir mensagens claras indicando os campos que precisam ser corrigidos.

- **Tela inicial de usuário:** Essa é a tela inicial após o usuário cadastrar-se como organizador e após autenticar-se com o login, conforme a Figura 18.

**Figura 18:** Tela inicial (Organizador)

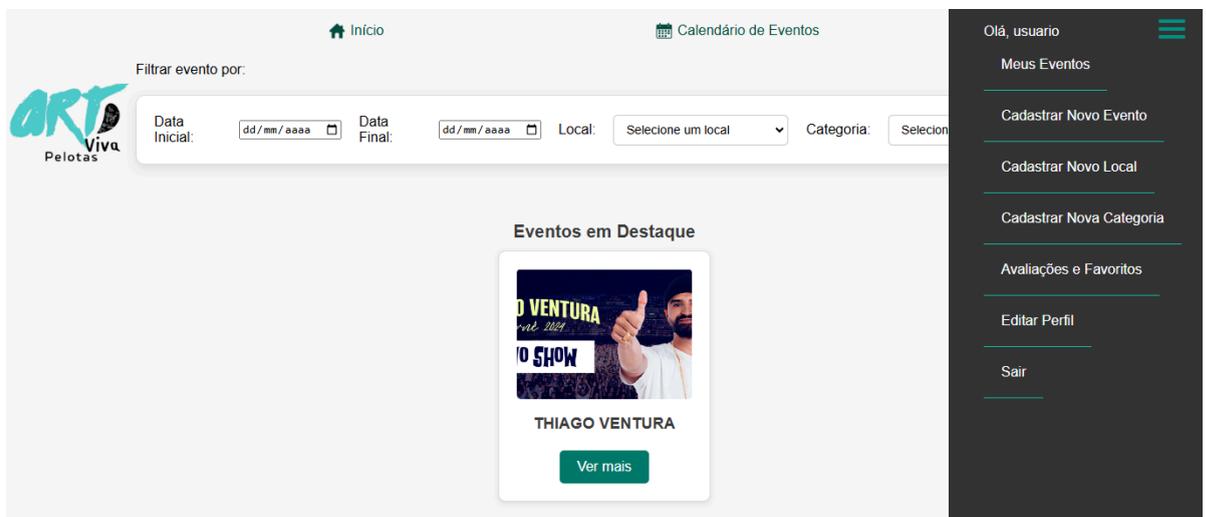


**Fonte:** Autora

Nesta tela estão presentes as seguintes funcionalidades:

- **Perfil de usuário:** O perfil do usuário no sistema serve como uma área de navegação compacta e eficiente, proporcionando acesso rápido às principais funcionalidades e informações do usuário. Ele foi projetado para atender tanto espectadores quanto organizadores, adaptando-se às necessidades específicas de cada tipo de usuário, de acordo com a Figura 19.

**Figura 19:** Tela inicial (Organizador) - Perfil Selecionado



**Fonte:** Autora

- No perfil do usuário organizador estão presentes os seguintes links: meus eventos, cadastrar novos eventos, cadastrar novos locais, cadastrar novas categorias de eventos, editar perfil e sair.
  - **Meus eventos:** Redireciona o organizador para a página de eventos cadastrados por ele, como mostra foto abaixo. Nesta tela além da lista com os eventos possui links para editar, excluir e detalhes do evento, conforme demonstrado na Figura 20.

**Figura 20:** Tela meus eventos (Organizador)



**Fonte:** Autora

- **Cadastrar novo evento:** Permite que o usuário organizador cadastre novos eventos inserindo as seguintes informações: horário, descrição, categoria, local, organização responsável, artista ou atração, banner (imagem do evento) e informações adicionais. O usuário deve preencher esses campos para completar o cadastro do evento, conforme as Figuras 21 e 22.

**Figura 21:** Tela de cadastro de evento

**ART VIVA**  
Pelotas

**Cadastre um Evento**

Nome do Evento:

Data:

Horário:

Descrição:

Categoria:

Local:

Organização:

Artista ou Atração:

**Fonte:** Autora

**Figura 22:** Tela de cadastro de evento

Categoria:

Local:

Organização:

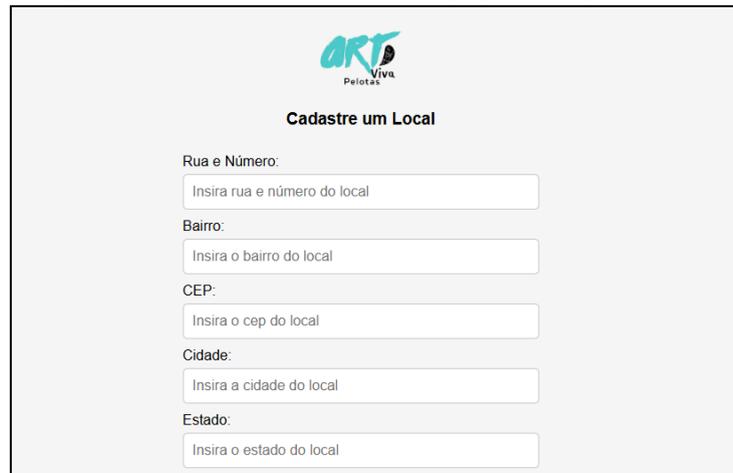
Artista ou Atração:

Selecionar banner:  
 Nenhum arquivo escolhido

Informações adicionais:

**Fonte:** Autora

- **Cadastrar novo local:** Permite que o usuário organizador cadastre novos locais inserindo as seguintes informações: rua e número, bairro, CEP, cidade, estado, tipo de local e nome do local. O usuário deve preencher esses campos para cadastrar um novo local para eventos, conforme as Figuras 23 e 24.

**Figura 23:** Tela de cadastro de local (Organizador)

The screenshot shows a web form titled "Cadastro um Local" under the "ART VIVA Pelotas" logo. The form contains five input fields, each with a label and a placeholder text: "Rua e Número:" (Insira rua e número do local), "Bairro:" (Insira o bairro do local), "CEP:" (Insira o cep do local), "Cidade:" (Insira a cidade do local), and "Estado:" (Insira o estado do local).

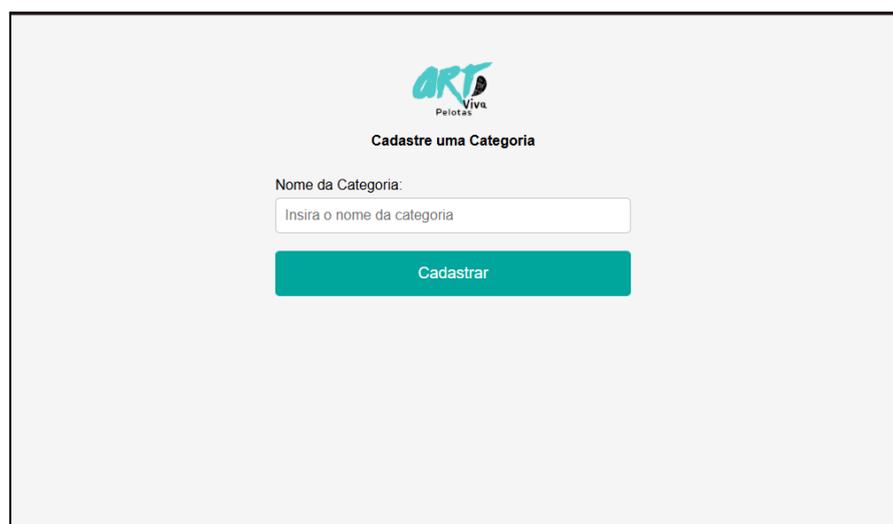
Fonte- Autora

**Figura 24:** Tela de cadastro de local (Organizador)

This screenshot shows the bottom portion of the "Cadastro um Local" form. It includes three input fields: "Estado:" (Insira o estado do local), "Tipo de Local:" (Insira o tipo de local), and "Nome do Local:" (Insira o nome do local). Below these fields is a teal button labeled "Cadastrar local".

Fonte- Autora

- Cadastrar nova categoria: Permite que o usuário organizador cadastre novas categorias de eventos, conforme a Figura 25.

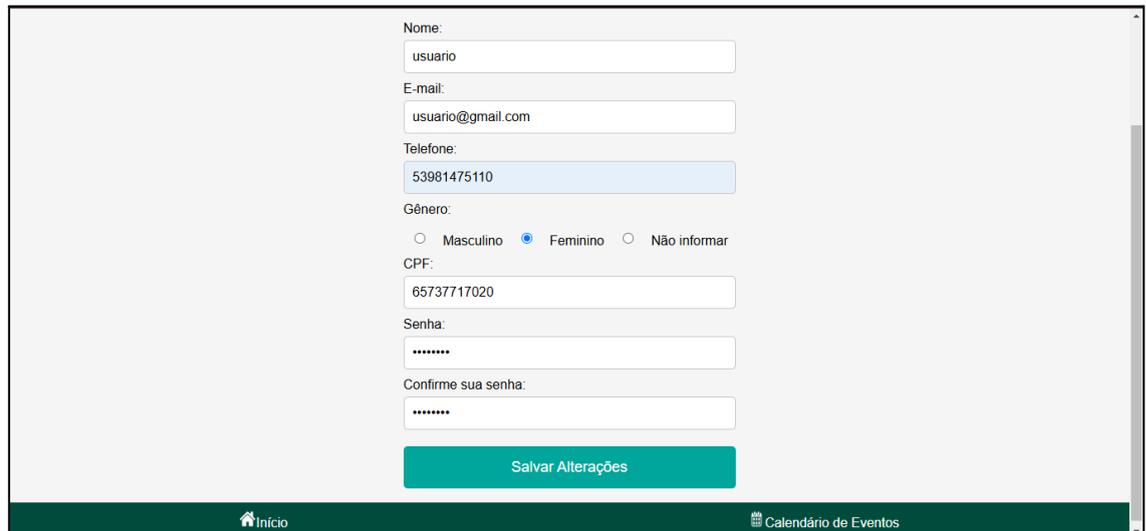
**Figura 25:** Tela de cadastro categorias (Organizador)

The screenshot displays a web form titled "Cadastro uma Categoria" under the "ART VIVA Pelotas" logo. It features a single input field labeled "Nome da Categoria:" with the placeholder text "Insira o nome da categoria". Below the input field is a teal button labeled "Cadastrar".

Fonte: Autora

- Editar perfil: O formulário de edição de perfil permite ao usuário atualizar seu nome, e-mail, telefone, gênero e senha, com a opção de salvar as alterações, conforme demonstrado na Figura 25.

**Figura 26:** Tela de edição de perfil (Organizador)



Nome:  
usuario

E-mail:  
usuario@gmail.com

Telefone:  
53981475110

Gênero:  
 Masculino  Feminino  Não informar

CPF:  
65737717020

Senha:  
\*\*\*\*\*

Confirme sua senha:  
\*\*\*\*\*

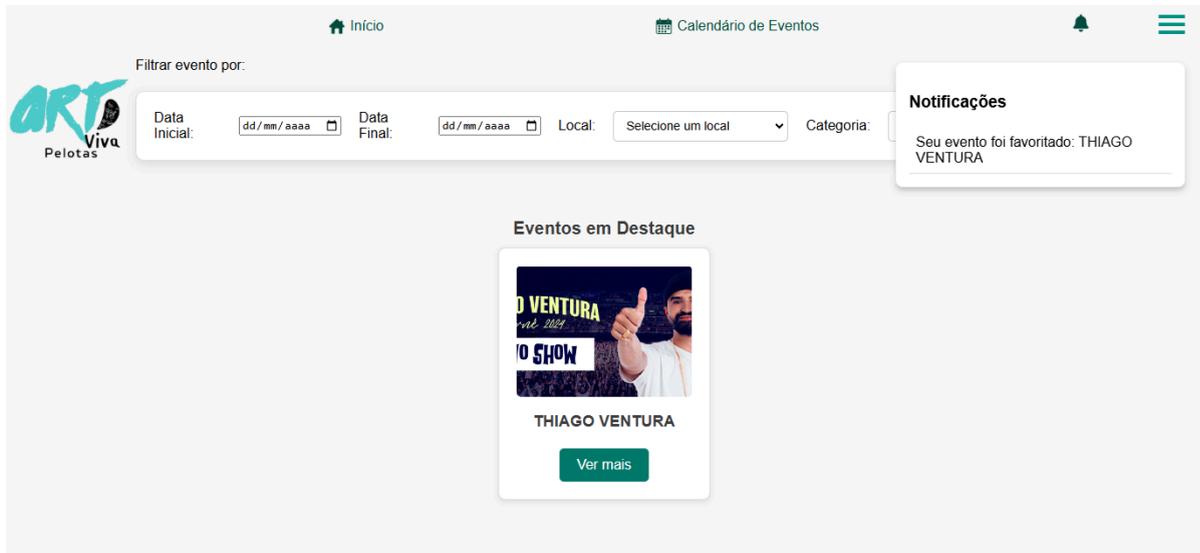
Salvar Alterações

Início Calendário de Eventos

**Fonte-** Autora

- Link “sair”: Quando clicado desconecta o usuário da sua conta e o redireciona para a página inicial, demonstrado na Figura 4.
- Notificações personalizadas: as notificações informam sobre interações com seus eventos, como quando um evento é favoritado pelo público, recebe avaliações ou quando o evento está se aproximando, de acordo com a Figura 27.

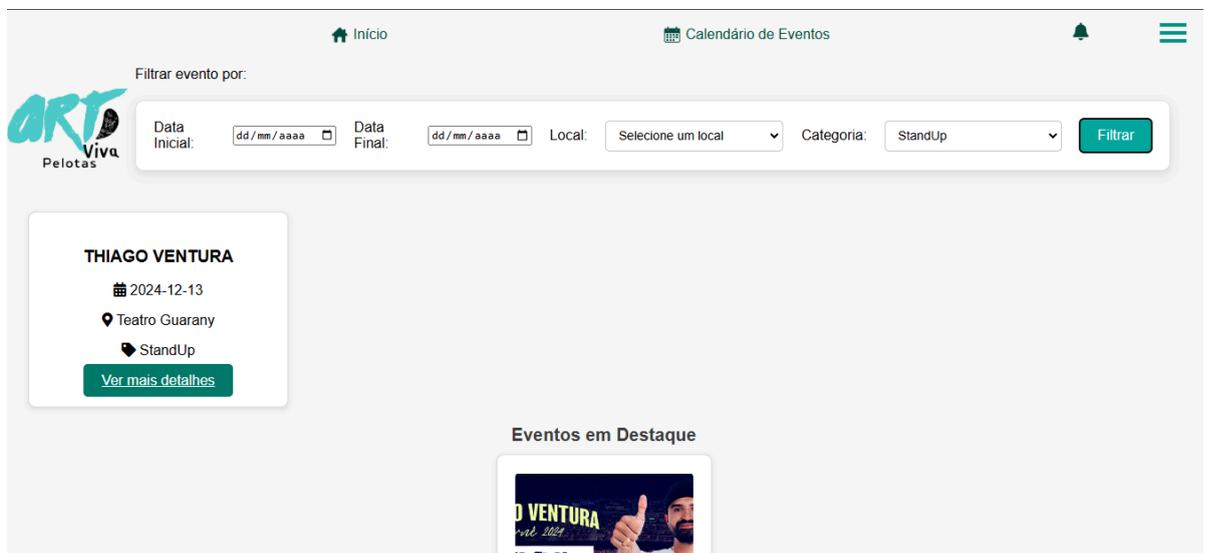
**Figura 27:** Tela de inicial - Notificações Selecionado (Organizador)



**Fonte:** Autora

- Filtros: os filtros permitem que o usuário pesquise eventos por categoria, locais e/ou data, de acordo com a Figura 28.

**Figura 28:** Tela de inicial- Filtros de eventos (Organizador)

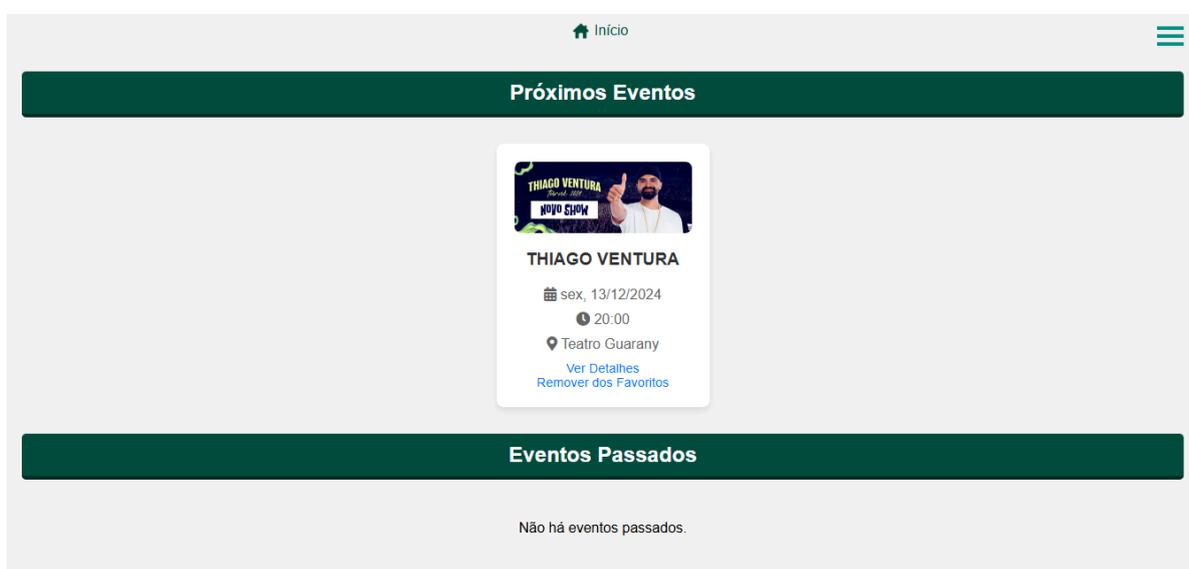


**Fonte:** Autora

## 8.6. TELAS EVENTOS (ESPECTADOR E ORGANIZADOR)

- **Calendário de eventos:** A página, acessada através de um link no rodapé, exibe eventos futuros com opções de visualizar mais detalhes, favoritar ou remover dos favoritos, e eventos passados com a possibilidade de avaliar, ver detalhes, favoritar ou remover dos favoritos, conforme mostrado na Figura 29.

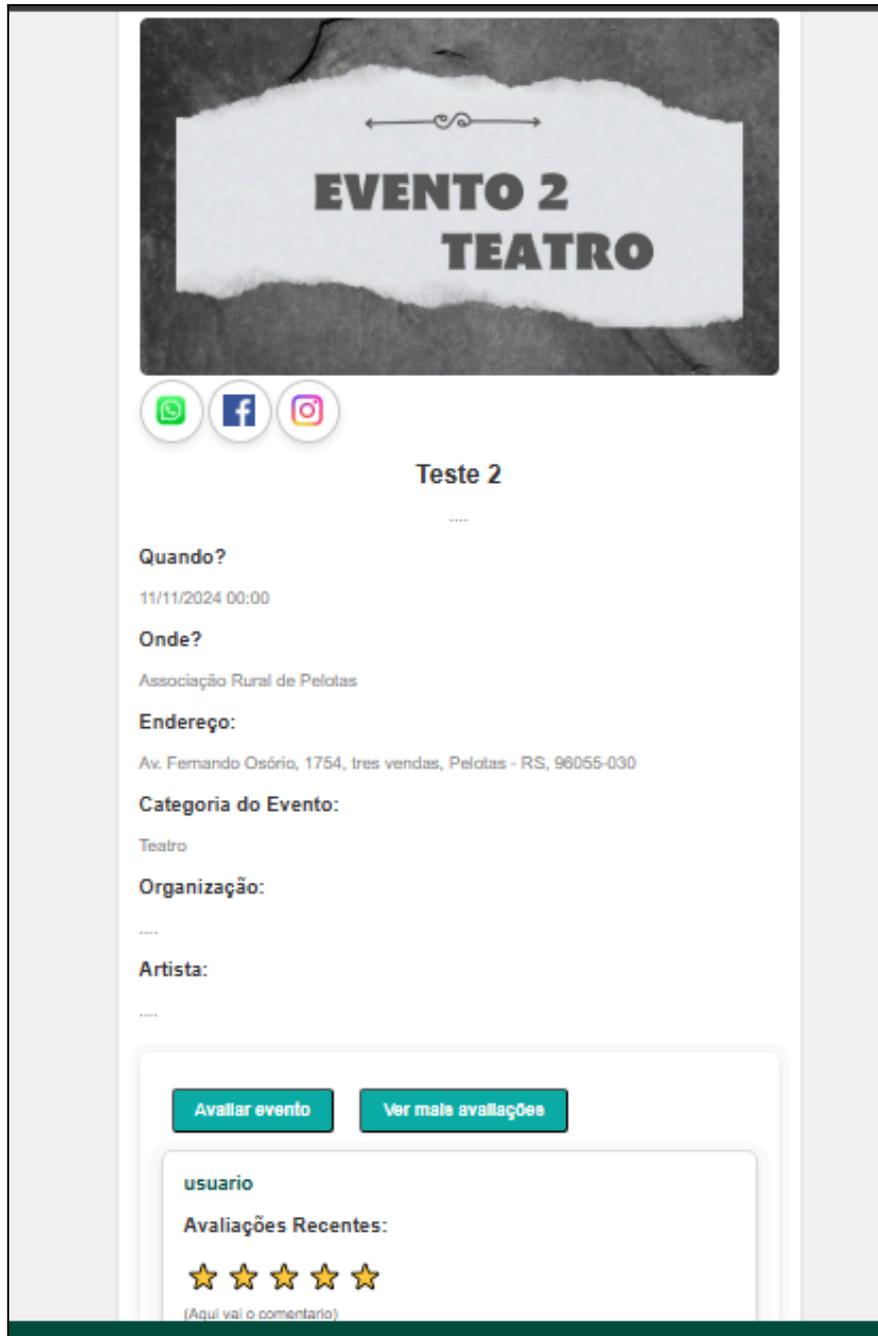
Figura 29: Tela de calendário de eventos



Fonte: Autora

- **Detalhes de eventos:** exibe informações completas sobre um evento, incluindo nome, descrição, data, horário, local, categoria e organização, conforme mostrado na Figura 30. Também apresenta um banner de destaque e botões para ações específicas, como compartilhar o evento nas redes sociais e avaliá-lo. Além disso, a página exibe uma prévia das avaliações com um link para as avaliações completas, sendo as avaliações realizadas de 1 a 5 estrelas.

Figura 30 : Tela de detalhes de eventos



Fonte: Autora

- **Avaliar eventos:** permite ao usuário avaliar um evento específico de forma prática e intuitiva, conforme a Figura 31.

Figura 31: Tela de avaliação



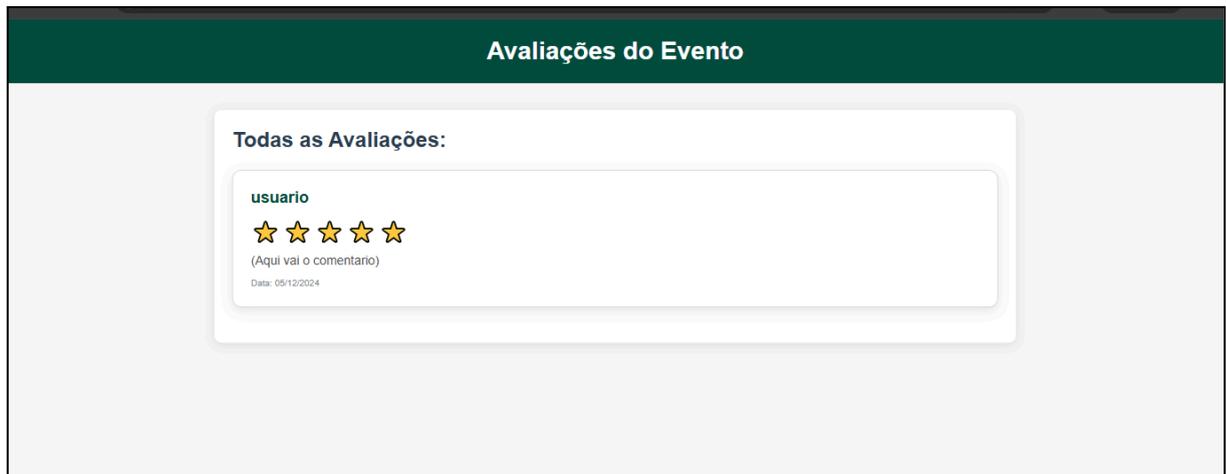
A imagem mostra a interface de avaliação de um evento. No topo, há uma barra verde com o texto "Avaliar Evento". Abaixo, um formulário centralizado contém:

- Um banner com o texto "EVENTO 2 TEATRO".
- O título "Teste 2".
- O texto "Deixe sua nota para o evento:".
- Um sistema de avaliação por estrelas, com cinco estrelas cinzas.
- Um campo de texto para comentários com o placeholder "Deixe seu comentário sobre o evento...".
- Um botão verde com o texto "Enviar Avaliação".

Fonte: Autora

Ela exibe o banner e o nome do evento no topo da página, seguidos por um formulário de avaliação. Neste formulário, o usuário pode selecionar uma nota de 1 a 5 estrelas e adicionar um comentário opcional sobre sua experiência. Caso o usuário já tenha avaliado o evento, uma mensagem informativa é exibida, impedindo novas avaliações. A página é projetada para ser funcional e visualmente atraente, destacando o evento avaliado e facilitando a interação do usuário.

- **Tela de avaliações completas:** mostra todas as notas e comentários feitos para um evento, de acordo com a Figura 32.

**Figura 32:** Tela de avaliações completas

**Fonte:** Autora

Essa tela destaca a nota de 1 a 5 estrelas e o comentário de cada participante. Ela organiza as avaliações de forma simples e clara, permitindo que os usuários conheçam a opinião dos outros sobre o evento.

## 9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso envolveu a criação e desenvolvimento do sistema ArtViva, com o objetivo de gerenciar eventos culturais na cidade de Pelotas. O sistema foi projetado para atender tanto organizadores quanto espectadores, oferecendo uma plataforma prática para cadastro, administração e participação em eventos culturais.

Algumas funcionalidades foram, primeiramente, pensadas, mas devido a falta de tempo não puderam ser implementadas dentro do prazo. Essas funcionalidades ficarão listadas aqui como projetos futuros. Entre elas, estão:

- Pesquisa inteligente: Implementar uma busca que considere sinônimos e variações de palavras para resultados mais precisos de eventos.
- Recuperação de senha: Enviar um código de recuperação por e-mail ou SMS para redefinir a senha de forma segura.
- Avaliações de eventos: Melhorar a implementação das avaliações, permitindo o envio de fotos e vídeos pelos usuários.
- Seleção de cidade e estado: Adicionar campos select para a escolha de cidade e estado nos formulários.
- Venda de ingressos: Implementar a funcionalidade de venda de ingressos para eventos.
- Aprovação de eventos e cadastros: Criar um sistema de aprovação para eventos, categorias, cadastros de organizadores e locais, onde o administrador tenha controle.
- Campo de CNPJ: Incluir um campo de CNPJ para organizadores, a fim de validar as empresas cadastradas.
- Implementar a atualização automática da tabela de interesses com base nas alterações realizadas na tabela de categorias, garantindo consistência e dinamismo no sistema.

Conclui-se que o desenvolvimento do ArtViva atingiu o seu objetivo proposto e que o sistema atenderá de maneira eficiente às necessidades do público, oferecendo uma experiência mais dinâmica e acessível para todos os envolvidos na organização e participação em eventos.



## 10. REFERÊNCIAS

INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE. *Introdução ao Modelo de Entidade e Relacionamento*. Disponível em:

[https://apnp.ifsul.edu.br/pluginfile.php/1157872/mod\\_resource/content/2/BD\\_cap2.pdf](https://apnp.ifsul.edu.br/pluginfile.php/1157872/mod_resource/content/2/BD_cap2.pdf). Acesso em 08 de dezembro de 2024.

MOREIRA, M. I, G. *Módulo 5.3 Diagrama de Caso de Uso*. YouTube, 2021.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y88QTKMpoyw&t=178s>. Acesso em 05 de dezembro de 2024.

PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de software: uma abordagem profissional*. Porto Alegre: AMGH, 2011.

SOMMERVILLE, Ian. *Engenharia de software*. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

STAEL, Maria; PINTO, Rodrigo Serpa. Sustentabilidade do fazer artístico-cultural na cidade de Pelotas. *Cadernos EBAPE.BR*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 01–07, 1 jun. 2007.

W3SCHOOLS. *PHP Tutorial*. Disponível em:

<https://www.w3schools.com/php/default.asp>. Acesso em 05 de dezembro de 2024.

W3SCHOOLS. *HTML DOM Document*. Disponível em:

[https://www.w3schools.com/js/js\\_html\\_dom\\_document.asp](https://www.w3schools.com/js/js_html_dom_document.asp). Acesso em 05 de dezembro de 2024.

## Apêndice I - Entrevista

Pode descrever uma experiência positiva e uma negativa que teve ao usar sistemas para encontrar eventos culturais?

Como você descreveria a interface ideal para um sistema de gestão de eventos culturais?

Como você gostaria de avaliar os eventos que participou? Que aspectos você considera mais importantes para uma avaliação eficaz?

Como o sistema poderia ajudar a gerenciar seus interesses para oferecer recomendações mais relevantes de eventos?

Entrevista: Gestores e Produtores

Quais são os maiores desafios que você enfrenta na organização de eventos culturais e como você os supera?

Como você coleta e utiliza o feedback dos participantes para melhorar futuros eventos?

Que funcionalidades específicas você considera essenciais em um sistema de gestão de eventos culturais?

A possibilidade de avaliar eventos após a participação é uma funcionalidade que você considera útil?

Como você vê o futuro da tecnologia em eventos culturais e quais inovações você acha que poderiam beneficiar a gestão de eventos?

Pode descrever um evento cultural que você organizou recentemente? Quais foram os principais desafios e sucessos desse evento?

Como você planeja e organiza seus eventos culturais? Quais ferramentas e processos você utiliza para gerenciar diferentes aspectos do evento?\*

Como você coleta e utiliza o feedback dos participantes após os eventos? Pode dar um exemplo de como o feedback influenciou uma mudança em seus eventos?

Quais funcionalidades você considera essenciais em um sistema de gestão de eventos culturais? Por que essas funcionalidades são importantes para você?

## Apêndice II - Instruções SQL Para Criação da Base de Dados

Banco de Dados "bd\_artviva"

```
-- Estrutura da Tabela `tb_usuario`
CREATE TABLE `tb_usuario` (
  `id_usuario` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nome_usuario` VARCHAR(100) NOT NULL,
  `email` VARCHAR(150) UNIQUE,
  `senha` VARCHAR(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_usuario`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;

-- Estrutura da Tabela `tb_categoria`
CREATE TABLE `tb_categoria` (
  `id_categoria` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nome_categoria` VARCHAR(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_categoria`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;

-- Estrutura da Tabela `tb_local`
CREATE TABLE `tb_local` (
  `id_local` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nome_local` VARCHAR(100) NOT NULL,
  `endereco` VARCHAR(255) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_local`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;

-- Estrutura da Tabela `tb_evento`
CREATE TABLE `tb_evento` (
  `id_evento` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nome_evento` VARCHAR(100) NOT NULL,
  `data_evento` DATE NOT NULL,
  `descricao` TEXT DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_evento`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;

-- Estrutura da Tabela `tb_interesses`
CREATE TABLE `tb_interesses` (
  `id_interesse` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nome_interesse` VARCHAR(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_interesse`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;
```

```

-- Estrutura da Tabela `tb_avaliacao`
CREATE TABLE `tb_avaliacao` (
  `id_avaliacao` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_usuario` INT(11) NOT NULL,
  `id_evento` INT(11) NOT NULL,
  `nota_avaliacao` INT(11) NOT NULL,
  `comentario` TEXT,
  `data_avaliacao` DATE DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_avaliacao`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;

ALTER TABLE `tb_avaliacao`
  ADD CONSTRAINT `fk_avaliacao_usuario` FOREIGN KEY (`id_usuario`)
REFERENCES `tb_usuario` (`id_usuario`) ON UPDATE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `fk_avaliacao_evento` FOREIGN KEY (`id_evento`)
REFERENCES `tb_evento` (`id_evento`) ON UPDATE CASCADE;

-- Estrutura da Tabela `tb_evento_local`
CREATE TABLE `tb_evento_local` (
  `id_evento` INT(11) NOT NULL,
  `id_local` INT(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_evento`, `id_local`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;

ALTER TABLE `tb_evento_local`
  ADD CONSTRAINT `fk_evento_local_evento` FOREIGN KEY (`id_evento`)
REFERENCES `tb_evento` (`id_evento`) ON UPDATE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `fk_evento_local_local` FOREIGN KEY (`id_local`)
REFERENCES `tb_local` (`id_local`) ON UPDATE CASCADE;

-- Estrutura da Tabela `tb_favoritos`
CREATE TABLE `tb_favoritos` (
  `id_usuario` INT(11) NOT NULL,
  `id_evento` INT(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_usuario`, `id_evento`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;

ALTER TABLE `tb_favoritos`
  ADD CONSTRAINT `fk_favoritos_usuario` FOREIGN KEY (`id_usuario`)
REFERENCES `tb_usuario` (`id_usuario`) ON UPDATE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `fk_favoritos_evento` FOREIGN KEY (`id_evento`)
REFERENCES `tb_evento` (`id_evento`) ON UPDATE CASCADE;

```

```
-- Estrutura da Tabela `tb_interesse_categoria`
CREATE TABLE `tb_interesse_categoria` (
  `id_interesse` INT(11) NOT NULL,
  `id_categoria` INT(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_interesse`, `id_categoria`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;

ALTER TABLE `tb_interesse_categoria`
  ADD CONSTRAINT `fk_interesse_categoria_interesse` FOREIGN KEY
(`id_interesse`) REFERENCES `tb_interesses` (`id_interesse`) ON UPDATE
CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `fk_interesse_categoria_categoria` FOREIGN KEY
(`id_categoria`) REFERENCES `tb_categoria` (`id_categoria`) ON UPDATE
CASCADE;

-- Estrutura da Tabela `tb_usuario_interesse`
CREATE TABLE `tb_usuario_interesse` (
  `id_usuario` INT(11) NOT NULL,
  `id_interesse` INT(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_usuario`, `id_interesse`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;

ALTER TABLE `tb_usuario_interesse`
  ADD CONSTRAINT `fk_usuario_interesse_usuario` FOREIGN KEY (`id_usuario`)
REFERENCES `tb_usuario` (`id_usuario`) ON UPDATE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `fk_usuario_interesse_interesse` FOREIGN KEY
(`id_interesse`) REFERENCES `tb_interesses` (`id_interesse`) ON UPDATE
CASCADE;
```