

DESENVOLVENDO UM APLICATIVO: EVENTLIST

Tiago dos Santos Duque da Silva; Lucas Carvalho Malta; Luan de Freitas Pereira;
Marcos Antonio de Oliveira

Faculdade de Educação Tecnológica do Estado do Rio de Janeiro (FAETERJ),
coordenacao_extensao@faeterj-brm.faecetec.rj.gov.br

Resumo: O projeto *EventList* está sendo desenvolvido com o objetivo de criar uma solução inovadora para a gestão de eventos. Inicialmente, buscou-se introduzir uma plataforma que simplificasse a organização de eventos, fornecendo aos usuários uma maneira eficiente de controlar e comunicar-se com os convidados. Além das abordagens interdisciplinares, os estudantes empregam habilidades em desenvolvimento de aplicativos móveis, integração de APIs e elaboração de interfaces de usuário para conceber uma ferramenta prática e eficaz. O projeto de um aplicativo de lista de convidados surge como resposta a problemas enfrentados pelos organizadores de eventos como: A falta de uma plataforma centralizada, dificuldade na obtenção de confirmações de presença e comunicação ineficiente. O aplicativo visa simplificar a gestão de convidados, melhorar a comunicação e reduzir erros, proporcionando uma experiência eficiente. Para a fase de prototipagem, a equipe optou inicialmente pelo Canva como ferramenta de *design*. Essa escolha foi motivada pela facilidade de uso e pela ampla gama de recursos oferecidos pela plataforma, além de permitir uma colaboração eficiente entre os integrantes da equipe, facilitando a criação de interfaces intuitivas e visualmente atraentes. Para a interface do aplicativo, foi utilizado o *FlutterFlow* como plataforma principal. O *FlutterFlow* foi selecionado devido à sua capacidade de criar interfaces funcionais e visualmente atraentes de forma rápida e eficiente. Após conduzir uma pesquisa de concorrentes por meio da Internet, a equipe percebeu que o *EventList* se destaca em relação aos demais disponíveis no mercado. Para garantir que o produto atenda às necessidades, foi conduzida uma pesquisa de mercado, classificada como pesquisa-ação, uma vez que o projeto envolve uma intervenção social. Para isso, foi empregado um questionário com 10 perguntas, utilizando como recurso a plataforma *Google Forms*. Após análise parcial dos dados, foi identificado que a maioria dos participantes está entre 25 a 35 anos. A confirmação de presença é o recurso mais procurado em um aplicativo deste tipo. A facilidade de uso é o critério mais importante na escolha, sendo primordial a segurança dos dados no uso do aplicativo. Outros quesitos relevantes apontados: pesquisa de preferências alimentares e transmissão ao vivo de eventos, e a maioria gostaria que o aplicativo permitisse a importação de contatos de outras plataformas.

Palavras-chave: Aplicativo, eventos.