

APLICATIVO PARA INTERAÇÃO SOCIAL: APLICATIVO DE INTERAÇÃO SOCIAL COM FOCO EM FESTAS E EVENTOS

Fabio Luiz Piggosso
Patrick Uriel Schmitz
Sérgio Murilo Schütz
Roberto Fabiano Fernandes

INTRODUÇÃO

Segundo pesquisa apresentada pela *eMarketer*, empresa especializada em pesquisas de marketing, no site *CanalTech* em junho de 2016, o Brasil é o país da América Latina que mais utiliza redes sociais, chegando a marca de 95 milhões de usuários.

Percebendo essa tendência crescente do uso de redes sociais para recreação pensamos em criar um aplicativo útil e prático para tornar mais dinâmico e facilitado o acesso do usuário à informações acerca de eventos, casas noturnas, shows e afins. Da aquisição do ingresso ao pagamento do estacionamento.

OBJETIVO

Objetivo Geral

Desenvolver uma ferramenta que proporcione ao usuário informações sobre festas, shows e eventos realizados na região de sua escolha. Em uma plataforma de rede social as informações compartilhadas pelos usuários são permanentemente atualizadas e as suas interligações permitem que os mesmos localizem amigos e outros usuários com perfis semelhantes nos arredores.

Objetivos Específicos

- Criar uma rede social direcionada para realizadores e frequentadores de festas, shows, casas noturnas e eventos em geral;
- Disponibilizar para os usuários uma plataforma de interação dinâmica e prática para troca de informações;
- Proporcionar um ambiente seguro e confiável para realizadores e frequentadores de eventos recreativos.

DESENVOLVIMENTO

Utilizando-se de conhecimentos técnicos adquiridos e estudos direcionados para o nicho específico, será criado um Aplicativo Móvel para plataformas Android e IOS no formato de Rede Social onde os usuários poderão criar suas contas por meio de cadastro e, dentro do aplicativo, terão acesso à informações sobre eventos de entretenimento. Também serão disponibilizadas ferramentas para que o usuário encontre amigos e faça novas amizades. A interação entre usuário e realizador dos eventos divulgados pelo aplicativo dar-se-á por ferramentas de avaliação e compartilhamento de informações pelos usuários, bem como ferramentas de divulgação por parte dos realizadores.

É intenção dos desenvolvedores proporcionar aos usuários um ambiente seguro e confiável onde poderão efetuar pagamentos para aquisição de ingressos, compra de créditos de consumação, reserva e pagamento de estacionamento.

Dentro do ambiente social da rede o usuário receberá informações atualizadas sobre eventos em região de sua escolha, terá acesso às atualizações de outros usuários presentes em eventos em andamento e avaliações de diversos aspectos do local e da empresa promotora. O usuário será agente ativo na avaliação dos eventos onde se fizer presente através da ferramenta de “check-in” podendo assim compartilhar com o público geral ou apenas com os amigos, a sua experiência.

Quadro 1 – Tela de Seleção



Fonte: Autoria Própria

Figura 1: Publicação em tempo real



Fonte: Autoria Própria

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um Aplicativo que visa facilitar o acesso dos usuários à informações que proporcionem tanto uma boa experiência para o usuário como ferramentas para os realizadores avaliarem a qualidade dos eventos que promovem.

É importante ressaltar o grande potencial econômico que o mercado do entretenimento oferece aos investidores que atentam para este nicho. Potencial alavancado neste projeto, em específico, por aliar-se às facilidades da utilização das redes sociais.

1 Graduando: Análise e Desenvolvimento de Sistemas CESUSC:/ fabiojog@hotmail.com

2 Graduando: Análise e Desenvolvimento de Sistemas CESUSC:/ patrickschmitz1013@gmail.com

3 Docente no Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas CESUSC:/ robertofabiano.fernandes@gmail.com

4 Professor Coordenar do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas CESUSC:/ sergio.schutz@cesusc.edu.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://canaltech.com.br/redes-sociais/brasil-e-o-pais-que-mais-usa-redes-sociais-na-america-latina-70313>
Canaltech, postado em 20 de Junho de 2016. Acesso Outubro de 2017.