

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CURSO DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET
CÂMPUS GUARAPUAVA

Vinicius Nadin

NEXME!: APLICATIVO PARA PROMOÇÃO DE EVENTOS E INTERAÇÃO SOCIAL (VERSÃO PARA IOS)

PROPOSTA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DO CURSO SUPERIOR EM
TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

GUARAPUAVA
2º Semestre de 2016

Vinicius Nadin

NEXME!: APLICATIVO PARA PROMOÇÃO DE EVENTOS E INTERAÇÃO SOCIAL (VERSÃO PARA IOS)

Proposta de Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentada à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso 1, do Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet – TSI – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Guarapuava, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Sistemas para Internet.

Orientador (a): Prof. Me. Emerson André Fedechen

GUARAPUAVA
2º Semestre de 2016

1. PROPOSTA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

1.1. Título

NexMe!: Aplicativo para promoção de eventos e interação social (versão para iOS)

1.2. Modalidade do Trabalho

Pesquisa

Desenvolvimento de sistemas

1.3. Área do Trabalho

Promoção de eventos, Interação social, Dispositivos Móveis, Desenvolvimento para iOS

1.4. Resumo

O mercado de dispositivos móveis teve um considerável crescimento nos últimos anos de acordo com a GSMA, associação de fabricantes de dispositivos, com isso, concluiu-se que a demanda por aplicativos para estes dispositivos cresceram em uma proporção conjunta. Algumas aplicações passaram a disponibilizar a versão mobile proporcionando maior praticidade aos seus usuários. Além disso, algumas aplicações passaram a disponibilizar funcionalidades exclusivas para a versão mobile, utilizando os recursos disponíveis em smartphones. Diante deste cenário e da observação do comportamento de usuários em redes sociais surgiu a ideia do aplicativo NexMe! que propõe a promoção de eventos e interação social. As principais características do aplicativo são os perfis de usuários, promoção de eventos públicos e privados, compra de ingressos online e chat público para proporcionar interação entre os usuários participantes de um evento. Identificou-se a necessidade de desenvolver o aplicativo para as plataformas Android, iOS e também a versão web, acessível por um navegador, todos com integração com um webservice para o armazenamento de todas as informações e dados do aplicativo. Sendo assim a proposta deste trabalho é desenvolver a versão para a plataforma iOS do aplicativo NexMe!.

2. DESCRIÇÃO DA PROPOSTA

2.1. Introdução

Pode-se considerar que a utilização de smartphones vem crescendo nos últimos anos. Muitas atividades que antes eram feitas exclusivamente pelo computador atualmente podem ser feitas pelo smartphone. O mercado de aplicativos também está em constante expansão. De acordo com pesquisa elaborada pela Flurry, ferramenta de mobile analytics da yahoo, o consumo de aplicativos aumentou em 58% em 2015.

Desta forma, acabou-se criando muitas oportunidades de negócios antes inexistentes, que no cenário atual são viáveis, ou seja, aplicações pensadas para serem utilizadas especificamente em um smartphone, devido aos recursos que este tipo de dispositivo oferece, como por exemplo, mobilidade, rapidez de acesso, geolocalização, conectividade constante, entre outros recursos.

Um exemplo desse novo cenário é a popularização de aplicativos de redes sociais, como Instagram e Snapchat, que utilizam recursos do smartphone (gps, câmera), possuindo funcionalidades exclusivas na versão mobile, focando na praticidade e agilidade para postar conteúdo de forma rápida e em tempo real. Além disso, outras aplicações estão apostando nessa tendência de tornar a utilização mais rápida e instantânea, um exemplo disso é a funcionalidade do Facebook de transmissão ao vivo, que permite ao usuário fazer uma transmissão ao vivo para a sua rede de amigos, funcionalidade disponível atualmente somente na versão mobile. Essa nova tendência pode ser associada ao caráter imediatista que a sociedade vem adquirindo com o decorrer do tempo.

Diante deste cenário, embasado em observações sobre comportamento dos usuários e formas de utilização das redes sociais já consolidadas, surgiu a ideia de desenvolver um aplicativo para promoção de eventos e interação social, que centralize algumas funções já disponíveis em outras aplicações, em um ambiente focado para rápido acesso e praticidade ao usuário. Desta forma, surgiu o aplicativo NexMe!, um projeto de estudantes do curso de Sistemas para Internet, que está atualmente hospedado no Hotel Tecnológico da UTFPR Câmpus Guarapuava.

Sendo assim o objetivo do presente trabalho é desenvolver a versão para a plataforma iOS do aplicativo NexMe! e um webService para o armazenamento de todos os dados e informações ligadas ao aplicativo, fazendo um estudo das tecnologias e ferramentas disponíveis para esta

plataforma, e posteriormente a modelagem e implementação do aplicativo.

2.1.1 Objetivos

2.1.1.1. Objetivo Geral

O objetivo do trabalho presente é desenvolver a versão para plataforma iOS do aplicativo de promoção de eventos e interação social NexMe!.

2.1.1.2 Objetivos Específicos

- Analisar as tecnologias e ferramentas de desenvolvimento disponíveis para plataforma iOS;
- Estudar e implementar um webService para que seja feito o armazenamento de todos os dados dos eventos e dos usuarios.
- Implementar os módulos para plataforma iOS do aplicativo NexMe! em linguagens de programação Swift, Objective-c e outras que se julgarem necessárias;

2.2. Estado da Arte

2.2.1 Projeto NexMe!

O aplicativo NexMe! cujo nome vem das palavras “*Next Me*” que em português significa “*Perto de mim*” é um aplicativo para promoção de eventos e interação entre usuários, com natureza de rede social e objetivo de facilitar a forma como os usuários encontram novos lugares e também a forma como interagem e conhecem pessoas novas.

As principais características do aplicativo são os perfis de usuários, promoção de eventos públicos e privados, que aparecerão no feed dos usuários de acordo com os filtros desejados, possibilidade de comprar ingressos online para os eventos de interesse e chat público para proporcionar interação entre os usuários participantes de um evento.

O aplicativo será desenvolvido para as plataformas Android e iOS, e também possuirá uma versão web, acessível diretamente pelo navegador. Neste trabalho será desenvolvida a versão para a plataforma iOS e também o webService, para a conexão online com o banco de dados. O desenvolvimento para esta plataforma justifica-se pois apesar de possuir uma base de usuários menor, os usuários desta plataforma, de maneira geral, apresentam maior interesse na compra de aplicativos, o que pode estar diretamente ligado ao interesse em comprar ingressos pelo aplicativo. De acordo com pesquisa feita pela Panorama Mobile Time, cerca de 46% dos usuários de iOS já efetuaram compra de aplicativos, já na plataforma Android, cerca de 18% dos usuários.

2.2.2 Aplicativos Similares

2.2.2.1 Eventbrite

O Eventbrite é uma aplicação para smartphone que propõe a divulgação de eventos e venda de ingressos. Uma de suas principais funcionalidades é de promover eventos próximos ao usuário (também sendo possível visualizar eventos de outras cidades) e mostrar informações sobre o evento como: localização do evento, quem é o promotor do evento e por fim a comercialização dos ingressos. De acordo com o site da aplicação Eventbrite, há uma grande quantidade de inscrições nos eventos promovidos através da plataforma, contabilizando no total 2 milhões de inscrições no momento da pesquisa.

2.2.2.2 Sympla

Segundo o site da própria aplicação Sympla, a aplicação é uma plataforma inteligente de gestão de eventos e venda de ingressos voltada para produtores de eventos de pequeno e médio porte, possibilitando ao produtor criar uma página personalizada, atrair público via redes sociais, ter controle de bilheteria e vender ingressos físicos e online.

O aplicativo permite aos usuários visualizar uma ampla quantidade de eventos com diversas informações, como: local do evento, horário, informações sobre o organizador, e comercialização do ingresso. De acordo com o site da aplicação Sympla, já foram promovidos mais de 70 mil eventos pela plataforma.

2.2.2.3 Considerações

Existem outras aplicações que contemplam a mesma categoria dos aplicativos citados, porém dentre os sistemas estudados, optou-se pela apresentação destes por possuírem números consideráveis sobre a utilização da aplicação.

As aplicações citadas já estão no mercado por um período de tempo considerável, evidenciando que existe demanda por serviços nessa área (promoção de eventos). Muito semelhantes entre si, estes aplicativos também demonstram semelhança com a aplicação proposta, visto que um dos objetivos principais é a promoção de eventos e a venda de ingressos, objetivo este consolidado por ambos aplicativos, Eventbrite e Sympla.

Cabe destacar que estas aplicações citadas possuem uma certa burocracia quando da utilização para cadastrar e publicar um evento, contemplando etapas de aprovação que podem tornar o processo demorado.

2.3. Diferencial Tecnológico

O diferencial tecnológico do aplicativo é centralizar diversas funções, que atualmente estão disponíveis em outras aplicações como Eventbrite e Sympla, em um único ambiente de fácil uso e rápido acesso. Funções características de redes sociais (perfis de usuários e opção de seguir usuários), funções referentes a promoção de eventos (publicação de eventos públicos e privados), busca de eventos por geolocalização, venda online de ingressos, interação social (chat público).

	Venda de Ingressos	Promoção de eventos dos usuários	Chat nos eventos	Interação de usuários	Filtro de eventos por perto
NexMe!	x	x	x	x	x
Sympla	x				
EventBrite	x				x

(Gráfico comparativo dos aplicativos, Fonte: Autor)

2.4. Procedimentos Metodológicos

Inicialmente será feito levantamento de requisitos para se entender quais as características e dimensão do projeto. Então este será dividido em módulos, com objetivo de se identificar quais as principais funções que precisam ser desenvolvidas prioritariamente, visto que a dimensão do projeto

pode ser grande não havendo tempo hábil para desenvolvimento do projeto completo.

Após a definição de quais funções serão desenvolvidas, será feita a modelagem do aplicativo, contendo diagrama dos principais casos de uso (com detalhamento), diagrama de classes, e modelagem do banco de dados (modelo físico).

Necessariamente após a modelagem do banco de dados, será estudado e desenvolvido o webService, no qual estará hospedado o banco de dados.

Então será feita uma análise das tecnologias e ferramentas de desenvolvimento para a plataforma iOS. Após seleção das ferramentas adequadas, serão elaborados os *mockups* das telas que precisam ser implementadas, para facilitar a visualização do projeto como um todo, e implementação do banco de dados da aplicação.

Por fim, será feita a implementação do aplicativo para a plataforma iOS utilizando as linguagens Swift, Objective-C e outras que se fizerem por necessárias, e executados os testes necessários para garantir o bom funcionamento da aplicação.

2.5. Conclusão

O mercado de aplicativos móveis vem crescendo consideravelmente e aliado a isso surgem novas oportunidades de negócios. Entendendo-se que a sociedade vem sofrendo mudanças comportamentais, exigindo praticidade e agilidade para tarefas cotidianas, algumas empresas estão se adaptando a essa nova realidade, adaptando seus serviços para torná-los mais práticos e ágeis. Aplicações com funcionalidades exclusivas para a versão mobile estão se tornando mais comuns. Diante deste cenário e da observação do comportamento dos usuários em redes sociais, chegou-se na ideia de desenvolvimento do aplicativo NexMe! para promoção de eventos e interação social.

O diferencial do aplicativo é centralizar algumas funções já existentes em aplicações diversas facilitando a forma como o usuário encontra novos lugares, compra ingresso e interage com as pessoas que participam do evento.

Identificou-se a necessidade de desenvolver também uma versão para a plataforma iOS, pois apesar de possuir uma base de usuários menor, não deve ser desconsiderada, levando em consideração que esta base possui usuários que apresentam interesse maior na compra de aplicativos segundo pesquisas feitas pela Panorama Mobile Time, o que pode estar diretamente

relacionado ao interesse em comprar ingressos pelo aplicativo.

2.6. Planejamento do Trabalho

Atividades	TCC 1					TCC 2				
	Ago	Set	Out	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai
1. Identificação dos requisitos	■	■	■	■	■	■	■			
2. Elaboração da documentação do projeto		■	■							
3. Levantamento e escolha das Tecnologias		■	■	■						
4. Estudo das tecnologias escolhidas		■	■	■	■	■	■	■		
5. Redação do projeto de TCC 1		■	■	■						
6. Defesa do projeto de TCC 1					■					
7. Desenvolvimento dos modelos de tela					■					
8. Implementação do banco de dados					■					
9. Implementação do módulo de usuários					■	■	■			
10. Implementação do modulo de criação de eventos						■	■			
11. Implementação do módulo de chat							■	■		
12. Implementação do módulo de pagamento								■	■	
13. Período de testes								■	■	
14. Elaboração da apresentação final.								■	■	■
15. Defesa final do TCC 2										■

2.7. Recursos Necessários

Os recursos necessários para o projeto serão materiais para consulta sobre desenvolvimento para plataforma iOS, computador Apple para codificação, IDE Xcode, smartphone da Apple (iPhone) para efetuar testes, materiais sobre as linguagens Swift, Objective-C e outras que se fizerem por necessárias, servidor local dedicado (web service) e licença para desenvolvedor iOS.

2.8. Horário de Trabalho

Horário	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
7h30 - 8h20						
8h20 - 9h10						

9h10 - 10h						TCC
10h10 - 11h	TCC	TCC	TCC	TCC	TCC	TCC
11h - 11h50	TCC	TCC	TCC	TCC	TCC	TCC
13h - 13h50						TCC
13h50 - 14h40		Orientação				TCC
14h40 - 15h30		Orientação				
15h40 - 16h30						
16h30 - 17h20		TCC	TCC			
17h20 - 18h10		TCC	TCC			
18h50 - 19h40						
19h40 - 20h30						
20h30 - 21h20						
21h30 - 22h15						

REFERÊNCIAS

EVENTBRITE, **Organizar Eventos**. Disponível em <<https://eventbrite.com.br/l/organizar-eventos/>>. Acesso em: 18 set. 2016.

GSMA, **Global Mobile Connections to Reach Six Billion Milestone, With Asia Pacific Accounting for Half, Reports GSMA**. Disponível em <<http://www.prnewswire.com/news-releases/global-mobile-connections-to-reach-six-billion-milestone-with-asia-pacific-accounting-for-half-reports-gsma-133929513.html>>. Acesso em: 03 out. 2016.

JARDIM, Joviane; SILVEIRA, Guilherme. **Swift Programação para iPhone e iPad** ed. São Paulo: Casa do Código, 2016.

KHALAF, Simom. Flurry Mobile Analytics. **Crescimento para o segmento móvel**. Disponível em: <<https://yahoobr.tumblr.com/post/137102240333/aplicativos-de-noticias-produtividade-e>>. Acesso em: 05 set. 2016.

LECHETA, Ricardo R. **Desenvolvendo para iPhone e iPad 4**. ed. São Paulo: Novatec, 2016.

PAIVA, Fernando. Panorama Mobile Time. **Uso de Apps no Brasil**. Disponível em: <http://www.ciencianasnuvens.com.br/site/wp-content/uploads/2015/03/2016.02.18_PANORAMA-DE-USO-DE-APPS-NO-BRASIL.pdf>. Acesso em: 05 set. 2016

SPENCE, Ewan. **iOS Users Seven Times More Active Than Android Users, Suggests Net Applications**. Disponível em <<http://www.forbes.com/sites/ewanspence/2014/08/03/ios-users->

seven-times-more-active-than-android-users-suggests-net-applications>. Acesso em: 05 set. 2016.

SYMPLA, **Sobre o Sympla**. Disponível em <<http://sympla.com.br/sobre-sympla>>. Acesso em: 18 set. 2016.