

Protótipo de uma Plataforma Mobile para Cotação e Gestão de Serviços de Festas

Arthur Saltori Stante
Graduando em Engenharia de Software – Uni-FACEF
arthursaltori@gmail.com

Roberto Leonardo Costa Papacidero
Graduando em Engenharia de Software – Uni-FACEF
robertopapacidero@gmail.com

Claudio Eduardo Paiva
Mestre em Ciência da Computação - UFSCar
claudioeduardopaiva@gmail.com

Resumo

O mercado de eventos de pequeno e médio porte no Brasil, embora em expansão, ainda enfrenta desafios devido à ausência de ferramentas digitais integradas que facilitem a conexão entre clientes e fornecedores. Neste cenário, o objetivo deste trabalho é elaborar um protótipo de uma plataforma *mobile* voltada à cotação e gestão de serviços para festas, com foco em eventos de até 500 participantes. A principal justificativa é a lacuna no mercado por soluções que reúnam, em um único ambiente, funcionalidades como consulta de cardápios, geração automatizada de orçamentos, personalização de serviços e comunicação direta entre as partes. Como metodologia, realizou-se uma análise comparativa de plataformas existentes, seguida pelo levantamento de requisitos funcionais e não funcionais, definição de regras de negócio e prototipação de uma interface de alta fidelidade. O resultado foi um protótipo navegável que valida o modelo de negócio e demonstra uma interface intuitiva, centrada na experiência do usuário, tanto para clientes quanto para fornecedores. A solução criada possui elevado potencial para otimizar a organização de eventos, oferecendo agilidade, eficiência e uma experiência aprimorada para todos os envolvidos, ao atender a uma demanda clara e ainda pouco explorada no setor.

Palavras-chave: Aplicativo *mobile*; Gestão de eventos; Mercado de eventos; Organização de eventos; Software para festas;

Abstract

The small and medium-sized event market in Brazil, although expanding, still faces challenges due to the lack of integrated digital tools that facilitate the connection between clients and suppliers. In this context, the objective of this study is to develop a prototype of a *mobile* platform aimed at quoting and managing services for parties, focusing on events of up to 500 participants. The main justification lies in the market gap for solutions that bring together, in a single environment, functionalities such as menu consultation, automated quote generation, service customization, and direct communication between the parties. As a methodology, a comparative analysis of existing platforms was carried out, followed by the survey of functional and non-functional requirements, definition of business rules, and prototyping of a high-fidelity

interface. The result was a navigable prototype that validates the business model and demonstrates an intuitive interface, centered on user experience, for both clients and suppliers. The solution created has high potential to optimize event organization, offering agility, efficiency, and an enhanced experience for all stakeholders, while meeting a clear and still underexplored demand in the sector.

Keywords: *Mobile* application; Event management; Event market; Event organization; Party software.

1. Introdução

O setor de festas e eventos no Brasil representa uma parcela significativa da economia, demonstrando um crescimento constante impulsionado pela valorização de comemorações e pela retomada de eventos corporativos. Dentro deste vasto mercado, o segmento de pequeno e médio porte — abrangendo de confraternizações a eventos com até 500 participantes — carece de soluções tecnológicas que integrem de forma eficiente a jornada do consumidor e a gestão dos fornecedores, como buffets, padarias e organizadores de *coffee breaks*. Atualmente, o processo de cotação e contratação de serviços quase sempre é fragmentado e manual, exigindo múltiplos contatos e dificultando a comparação de propostas, o que gera ineficiência para ambas as partes.

Diante desse cenário, a questão-problema que norteia este trabalho é: como otimizar e centralizar o processo de cotação e gestão de serviços para eventos de pequeno e médio porte por meio de uma plataforma digital? Embora já existam soluções consolidadas que transformaram setores como o de entrega de alimentos, elas não contemplam as especificidades da organização de eventos. Além disso, algumas ferramentas digitais disponíveis são voltadas a nichos específicos, como celebrações matrimoniais ou gestão de ingressos, o que deixa uma lacuna para uma solução mais completa, capaz de englobar desde a busca guiada até o pagamento, com foco em personalização e praticidade.

O objetivo principal deste trabalho é, portanto, criar um protótipo de uma plataforma *mobile* para conectar clientes a fornecedores de serviços para festas e eventos. A plataforma visa automatizar a geração de orçamentos, permitir a personalização detalhada dos serviços e facilitar a comunicação direta entre os usuários. A justificativa se baseia na crescente demanda por digitalização no setor, que busca maior eficiência operacional, redução de custos e, principalmente, uma melhor experiência do cliente, centralizando todas as etapas em um único ambiente.

Para atingir o objetivo proposto, a metodologia adotada constituiu-se pelas etapas de análise de mercado, a fim de identificar lacunas nas soluções digitais existentes; levantamento dos requisitos funcionais e não funcionais do sistema; definição das regras de negócio que orientariam o funcionamento da plataforma; e, por fim, a elaboração de um protótipo de alta fidelidade que representa a interface e a experiência de uso planejadas.

Como principal resultado, este trabalho apresenta a prototipação de telas navegáveis que simulam o fluxo de interação tanto do cliente quanto do fornecedor, acompanhada de uma recomendação tecnológica preliminar, voltada a subsidiar a futura implementação da solução proposta.

2. Referencial Teórico

Nesta seção são apresentados os principais conceitos e estudos que fundamentam o trabalho, abordando desde as transformações digitais no setor de eventos até os princípios de design de interface e experiência do usuário.

2.1. Contexto e Desafios Tecnológicos no Setor de Eventos

O mercado de festas e eventos no Brasil é bastante diversificado, abrangendo desde pequenos encontros até grandes produções. Este trabalho concentra-se nos eventos de pequeno e médio porte (até 500 participantes), que representam a maior parte do setor e onde ainda há lacunas tecnológicas relevantes. Empresas como buffets, padarias, lanchonetes e prestadores de *coffee breaks* muitas vezes enfrentam desafios para captar clientes e oferecer orçamentos de forma ágil e personalizada. Do lado do consumidor, a busca por fornecedores confiáveis e compatíveis com suas necessidades ainda demanda tempo e esforço, exigindo múltiplos contatos e comparações manuais.

De acordo com Coutinho (2010), os eventos podem ser classificados quanto ao porte em pequenos (até 200 participantes), médios (200 a 500), grandes (500 até 5.000) e megaeventos (acima de 5.000). Este trabalho concentra-se especificamente nos eventos de pequeno e médio porte, onde há carência de soluções tecnológicas integradas. A proposta não visa atender megaeventos ou produções de larga escala, mas sim oferecer praticidade para buffets, padarias, lanchonetes e fornecedores locais que atuam nesses segmentos.

Embora existam plataformas digitais voltadas para eventos, a maioria não integra, em um único ambiente, cotação automatizada, personalização de serviços e comunicação direta entre cliente e fornecedor. Algumas ferramentas digitais existentes oferecem funcionalidades úteis, mas cada uma é voltada a um nicho específico de eventos, deixando lacunas para quem busca soluções mais completas, especialmente no segmento alimentício e de *coffee breaks*.

Estudos de mercado reforçam a relevância da integração e da automação no setor de eventos, evidenciando que soluções centralizadas contribuem para maior eficiência e competitividade. Guias estratégicos do setor destacam que reunir, em uma única plataforma, recursos de gestão e comunicação possibilita economia de tempo, personalização de ofertas e aprimoramento da experiência do usuário. Esse movimento demonstra que a centralização de processos representa um diferencial competitivo importante no contexto atual (EVENTBRITE, 2024).

A solução proposta neste trabalho busca preencher essa lacuna por meio de uma plataforma *mobile* que centraliza todas as etapas do processo, desde a consulta de cardápios e orçamentos automatizados até a personalização do serviço e a negociação direta com o fornecedor. Com isso, pretende-se oferecer maior eficiência operacional, agilidade no atendimento e uma experiência de usuário otimizada, acompanhando as tendências de digitalização e personalização que vêm transformando o setor.

2.2. Tendências e Crescimento no Mercado de Festas e Eventos no Brasil

Apesar de o setor de eventos no Brasil movimentar cifras bilionárias e exercer forte impacto econômico, este trabalho concentra-se em um recorte mais específico: os eventos de pequeno e médio porte, geralmente organizados por fornecedores locais, como buffets, padarias, prestadores de coffee break e casas de festas de bairro. Nesse segmento, a digitalização ainda se mostra limitada, e soluções como a proposta neste estudo podem trazer benefícios diretos, contribuindo para a redução de custos operacionais e a ampliação do alcance junto aos clientes.

Entre os principais atores desse mercado, destacam-se empresas de diferentes tipos, como buffets, locadoras de móveis e utensílios, fornecedores de equipamentos de som e iluminação, restaurantes, casas de festas, serviços de catering, organizadoras de eventos sociais e corporativos, além de empresas de montagem de estruturas temporárias (ABRAPE, 2023).

Especificamente no segmento de festas, a Associação Brasileira do Comércio de Artigos para Festas e Correlatos (ASBRAFE) reportou um crescimento de 26% no faturamento entre 2021 e março de 2024. Este aumento foi impulsionado pela maior valorização das comemorações e pela busca por novas tendências de consumo (OREPORTERREGIONAL, 2024).

Além disso, o setor de eventos corporativos em São Paulo atraiu aproximadamente 8 milhões de participantes em 2024, o que significa um aumento de 20% em relação a 2023, indicando uma forte expansão e maior estabilidade no ambiente de negócios (Flach; Dandara, 2024).

2.3. Inspirações em Modelos Digitais Consolidados

O crescimento de plataformas digitais no setor de alimentos e serviços nos últimos anos evidencia como a centralização de processos e o uso de tecnologia podem transformar a experiência do consumidor e gerar maior eficiência operacional para fornecedores. Empresas que atuam em grande escala nesse mercado demonstraram que a integração de funcionalidades — como personalização de ofertas, programas de fidelidade, sistemas de pagamento e comunicação direta com clientes — contribui para a ampliação da base de usuários e para a fidelização no longo prazo.

Este é o caso do iFood, uma das principais plataformas de *delivery* de alimentos do Brasil e que tem se consolidado como um dos líderes globais no setor. Parte do grupo Prosus, a empresa apresentou crescimento significativo nos últimos anos, refletindo sua estratégia de expansão e inovação no mercado de *delivery*.

Segundo seu estudo, no ano fiscal de 2024 o iFood registrou uma receita de US\$ 1,2 bilhão, um crescimento de 22%. Esse crescimento foi impulsionado principalmente pelo fortalecimento do seu negócio principal de entrega de alimentos, alavancado por estratégias de expansão da base de clientes, parcerias estratégicas e melhorias na eficiência operacional (PROSUS, 2024).

Outro estudo mostra que o Uber Eats, segmento de entrega de alimentos da Uber Technologies, Inc., também apresentou um crescimento significativo em 2024, consolidando-se como um dos principais *players* no mercado

de *delivery*. As reservas brutas do segmento atingiram US\$ 20,1 bilhões no quarto trimestre, um aumento de 18% em relação a 2023 (UBER, 2025).

Ainda que voltadas a um público distinto e a operações de maior porte, essas plataformas servem de inspiração para soluções aplicáveis ao segmento de eventos de pequeno e médio porte. A lógica de automatizar processos, reduzir intermediários e facilitar a tomada de decisão pode ser adaptada ao contexto de buffets, padarias e prestadores de *coffee break*, oferecendo aos consumidores uma experiência simplificada e, aos fornecedores, novas oportunidades de negócios em um ambiente digital mais competitivo.

2.4. Transformações Digitais no Setor de Eventos Pós-Pandemia

A pandemia de COVID-19 impulsionou a transformação digital em diversos setores da economia, e o setor de eventos foi um dos mais impactados. Com as restrições de circulação e de aglomeração, empresas e profissionais da área precisaram se adaptar rapidamente para continuar operando. Isso levou à adoção de novas tecnologias, como plataformas de gestão de eventos, ferramentas de orçamentos automatizados e *marketplaces* de serviços (ABRASEL, 2023).

No período pós-pandemia, essas soluções passaram a ser vistas não apenas como alternativas temporárias, mas como parte essencial da estratégia das empresas. De acordo com Flach e Dandara (2024), o setor de eventos corporativos em São Paulo cresceu 20% em 2024 em relação ao ano anterior, o que mostra que a digitalização contribuiu diretamente para a retomada e expansão do setor.

Outro ponto importante foi o uso de tecnologias baseadas em dados. Conforme destacado pela McKinsey & Company (2020), empresas que utilizam plataformas digitais e análises preditivas conseguem melhorar sua eficiência operacional, reduzir custos e oferecer serviços mais personalizados. Isso é especialmente importante no setor de festas e eventos, onde as demandas variam conforme o tipo de evento e perfil do cliente.

Além disso, o *design* centrado no usuário se tornou um diferencial competitivo. Para Norman (2013), oferecer uma boa experiência de usuário vai muito além da estética visual: é fundamental que o produto seja útil, eficiente e simples de utilizar, garantindo que o usuário atinja seus objetivos de forma satisfatória. Plataformas bem projetadas proporcionam uma jornada mais agradável para o cliente e aumentam as chances de fidelização.

2.5. O Uso da Tecnologia na Gestão e Cotação de Serviços de Eventos

Estudos mostram que a tecnologia tem sido um motor de transformação para diversos setores, incluindo o ramo alimentício e o setor de festas e eventos. A digitalização e a automação de processos não apenas simplificam a gestão empresarial, mas também proporcionam maior comodidade para os consumidores.

As plataformas digitais voltadas ao setor alimentício e de eventos, por exemplo, surgiram como uma resposta à necessidade de maior praticidade tanto para empresas quanto para consumidores. Segundo a Associação Brasileira de Bares e Restaurantes (ABRASEL), a transformação digital no setor de alimentação

fora do lar teve um crescimento expressivo nos últimos anos, impulsionado especialmente pela pandemia (ABRASEL, 2023).

Além disso, sabe-se que a adoção de *softwares* de gestão é fundamental, inclusive para empresas do setor alimentício e de eventos, pois permite o controle eficiente de pedidos, orçamentos, logística e atendimento ao cliente. Segundo Laudon & Laudon (2020), sistemas de informação gerencial possibilitam a otimização dos processos internos e aumentam a competitividade das empresas.

Assim, plataformas que integram menus, orçamentos e informações detalhadas sobre serviços prestam um grande auxílio para pequenas e médias empresas, eliminando a necessidade de contatos repetitivos e deslocamentos físicos para obter informações. A automação desses processos reduz custos operacionais e melhora a experiência do cliente.

Um exemplo que ilustra bem a relevância dessa digitalização é a organização de *coffee breaks* em eventos corporativos. Mais do que simples pausas, esses momentos favorecem o networking, aumentam a produtividade e fortalecem a experiência dos participantes. A gestão eficiente desse serviço, quando apoiada por plataformas digitais que permitem orçamentos automatizados e personalização de cardápios, reduz etapas manuais e oferece praticidade tanto para fornecedores quanto para organizadores. Isso demonstra como até mesmo serviços específicos do setor podem se beneficiar de soluções integradas, reforçando a importância da proposta deste trabalho.

3. Análise e Projeto de Engenharia de Software

Nesta seção são apresentados e descritos os artefatos produzidos, incluindo o levantamento de requisitos, regras de negócio e modelagem de processos em BPMN. Esses elementos servem para validar a consistência da solução proposta, fornecendo uma base sólida para o desenvolvimento do protótipo e para a futura implementação da plataforma.

3.1. Benchmark entre Plataformas Digitais de Serviços de Eventos

Nos últimos anos, a transformação digital modificou profundamente a forma como o setor de festas e eventos opera. As plataformas online deixaram de ser apenas alternativas pontuais e consolidaram-se como ferramentas estratégicas para ampliar eficiência, reduzir custos e oferecer experiências mais personalizadas. Nesse contexto, surgiram diferentes soluções voltadas ao planejamento e execução de eventos, cada uma buscando atender demandas específicas do mercado, mas ainda com limitações que justificam a análise comparativa a seguir.

Para compreender as limitações das soluções existentes, foram analisadas algumas plataformas digitais que, de diferentes formas, atendem ao setor de eventos. A comparação considerou critérios como público-alvo, principais funcionalidades oferecidas e limitações em termos de integração de processos.

- **iCasei:** Plataforma voltada exclusivamente a casamentos, com recursos de sites personalizados, listas de presentes e RSVP. Embora ofereça boa personalização para esse nicho, não contempla serviços

de alimentação ou orçamentos automatizados, o que limita sua aplicação a outros tipos de eventos (ICASEI, 2025).

- **FestaLab:** Direcionada a festas infantis e pequenas celebrações, possibilita convites digitais e integração com fornecedores locais. Apesar da praticidade, não possui ferramentas de gestão completas nem recursos para cotações automáticas (FESTALAB, 2025).
- **GetNinjas:** Abrange uma ampla gama de serviços, inclusive relacionados a eventos, mas com foco generalista. Carece de funcionalidades específicas para cardápios, personalização de orçamentos e gestão de fornecedores (GETNINJAS, 2025).
- **Eventbrite:** Consolidada no mercado de eventos pagos, oferece gestão de ingressos e participantes, com destaque em shows e conferências. Contudo, não atende à demanda de buffets e serviços alimentícios, deixando de lado funcionalidades voltadas ao segmento de festas de pequeno e médio porte (EVENTBRITE, 2025).

A Figura 1 apresenta-se um comparativo das principais plataformas analisadas, destacando seus públicos-alvo, funcionalidades e limitações.

Figura 1 – Benchmark

Plataforma	Foco Principal	Funcionalidades	Limitações para festas de pequeno/médio porte
iCasei	Casamentos	Site, lista de presentes	Não cobre buffets, cardápios ou orçamentos
FestaLab	Festas infantis	Convites digitais, fornecedores locais	Escopo restrito; sem automação de cotações
GetNinjas	Serviços gerais	Conexão cliente–profissional	Generalista; sem foco em alimentação e eventos
Eventbrite	Eventos pagos	Venda de ingressos, gestão de público	Não cobre serviços de buffet e personalização
Proposta	Festas até 500 pessoas	Cotações automatizadas, personalização de cardápios, comunicação direta	Preenche lacuna do mercado

Fonte: Autoria própria.

A análise evidencia que, embora existam plataformas consolidadas no mercado de eventos, nenhuma integra de forma completa funcionalidades voltadas à cotação automatizada, personalização de serviços e gestão de fornecedores em um único ambiente.

3.2. Elicitação dos requisitos

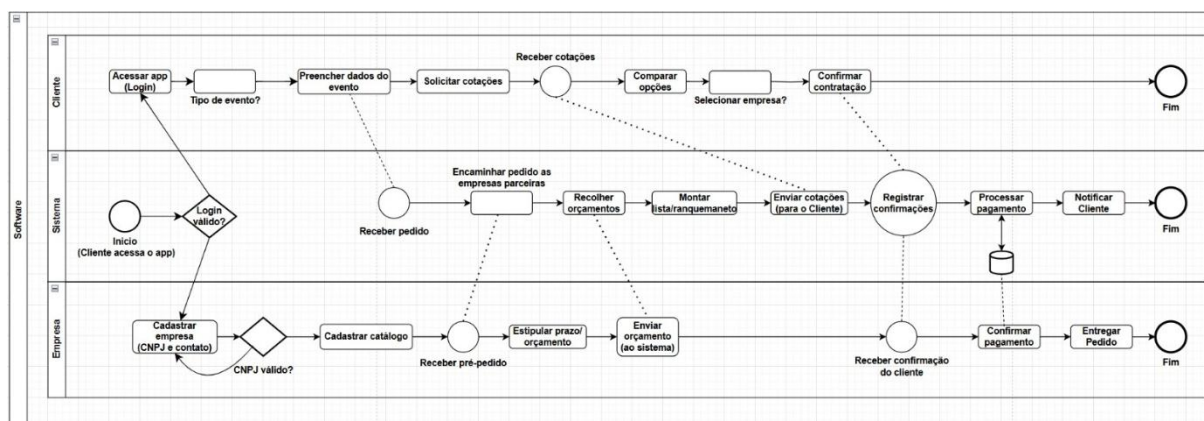
A elicitação de requisitos é a etapa que busca compreender as necessidades e expectativas dos usuários e demais stakeholders por meio de entrevistas, questionários, observação e análise de documentos. Essa atividade garante que os requisitos identificados sejam claros, completos e relevantes para o contexto do sistema (SOMMERVILLE, 2011).

Além da fundamentação teórica, o processo de elicitação dos requisitos neste trabalho envolveu também a análise prática do contexto. Inicialmente, realizamos uma pesquisa exploratória em plataformas já consolidadas, como iFood, GetNinjas e Eventbrite, identificando pontos fortes e limitações dessas soluções. A partir daí, refletimos sobre as necessidades específicas do setor de eventos de pequeno e médio porte e, para validar nossas percepções, conversamos com empreendedores locais que possuem microempresas de bar e coquetéis e serviços de cerimonial. Essas interações evidenciaram dificuldades recorrentes, como a ausência de um canal centralizado para orçamentos, a necessidade de personalização de cardápios e a falta de ferramentas simples para comparar propostas. Com base nesse conjunto de observações e referências, foi possível consolidar os requisitos funcionais e não funcionais apresentados, garantindo que o protótipo refletisse tanto boas práticas da Engenharia de Software quanto demandas reais do mercado.

3.3. Business Process Model and Notation (BPMN)

A modelagem de processos auxilia na representação gráfica das atividades organizacionais e do fluxo de informações, permitindo identificar melhorias e compreender como o sistema deve apoiar os processos de negócio. Essa prática facilita a comunicação entre desenvolvedores e usuários, além de orientar o levantamento de requisitos (SOMMERVILLE, 2011). A Figura 2 mostra o BPMN do projeto.

Figura 2 - BPMN



Fonte: Autoria própria.

3.4. Regras do negócio (RN)

As regras de negócio representam restrições e condições que refletem políticas e normas da organização, influenciando diretamente o comportamento do sistema. Elas garantem que o software opere em conformidade com os processos

organizacionais estabelecidos (SOMMERVILLE, 2011). Exemplo: apenas empresas com CNPJ válido podem se cadastrar. O Quadro 1 apresenta as regras de negócio do projeto.

Quadro 1: Regras de negócio

RN001	Cada empresa deve ter um catálogo exclusivo, contendo apenas seus próprios produtos.
RN002	Para que um usuário consiga salvar um orçamento, ele deve estar autenticado no aplicativo
RN003	Para que uma empresa seja listada no aplicativo, ela deve possuir CNPJ válido e dados de contato atualizados.
RN004	Para que um pagamento seja processado, o orçamento precisa estar aprovado por ambas as partes

Fonte: Autoria própria.

3.5. Requisitos funcionais (RF)

Os requisitos funcionais descrevem os serviços que o sistema deve oferecer, bem como as respostas esperadas em determinadas situações. Eles detalham as funções principais do software e são fundamentais para o desenvolvimento e validação do sistema (SOMMERVILLE, 2011). Exemplo: login, cadastro de usuário, geração de relatório. O Quadro 2 apresenta os requisitos funcionais do projeto.

Quadro 2: Requisitos funcionais

ID: RF001	Realizar login
Descrição:	O sistema deverá realizar a verificação do e-mail/CNPJ e senha cadastrados no banco de dados e permitir o acesso ao painel correspondente (cliente ou empresa).
Categoria:	Oculto
Informações:	E-mail, CNPJ, Senha
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	RN002
ID: RF002	Recuperar Senha
Descrição:	O sistema deverá permitir que o usuário solicite a recuperação de senha por meio do e-mail cadastrado, enviando um código de verificação.
Categoria:	Visível
Informações:	E-mail, Código de verificação
Prioridade	Importante
Regra de negócio:	Não possui
ID: RF003	Cadastrar empresa
Descrição:	O sistema deverá permitir que uma empresa se cadastre informando CNPJ, nome fantasia, e-mail e dados de contato.

Categoria:	Visível
Informações:	CNPJ, Nome fantasia, Telefone, E-mail
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	RN003
ID: RF004	Cadastrar cliente
Descrição:	O sistema deverá permitir que um cliente (pessoa física) se cadastre na plataforma informando seus dados pessoais.
Categoria:	Visível
Informações:	Nome, Sobrenome, E-mail, Telefone, CPF
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	Não possui
ID: RF005	Realizar logout
Descrição:	O sistema deverá permitir que o usuário (cliente ou empresa) encerre sua sessão de forma segura a qualquer momento.
Categoria:	Oculto
Informações:	E-mail, senha
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	Não possui
ID: RF006	Realizar busca guiada
Descrição:	O sistema deverá apresentar um formulário para o cliente detalhar seu evento e, com base nessas informações, gerar uma lista comparativa de orçamentos de diferentes fornecedores.
Categoria:	Visível
Informações:	Tipo de evento, Nº de pessoas, Horário, Itens desejados
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	Não possui
ID: RF007	Montar orçamento a partir do cardápio
Descrição:	O sistema deve permitir ao cliente navegar pelo cardápio de um fornecedor e adicionar itens a um orçamento, personalizando quantidade, ingredientes extras e observações.
Categoria:	Visível
Informações:	Produto, Quantidade, Ingredientes extras, Observações
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	Não possui
ID: RF008	Salvar orçamento
Descrição:	O sistema deverá permitir que o cliente salve um ou mais orçamentos em seu perfil para consulta ou edição futura.
Categoria:	Visível
Informações:	Produtos selecionados, Quantidade, Valor total
Prioridade	Essencial

Regra de negócio:	RN002
ID: RF009	Gerenciar orçamentos salvos
Descrição:	O sistema deverá listar todos os orçamentos salvos e em andamento na área "Meus Planejamentos", permitindo ao cliente editar, excluir ou dar continuidade à negociação.
Categoria:	Visível
Informações:	Lista de orçamentos, Status do orçamento
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	Não possui
ID: RF010	Enviar orçamento para fornecedor
Descrição:	O sistema deverá permitir que o cliente envie um orçamento para a empresa, iniciando o processo de negociação e aprovação.
Categoria:	Visível
Informações:	Dados do orçamento, Dados do cliente
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	Não possui
ID: RF011	Aprovar orçamento
Descrição:	O sistema deverá permitir que o cliente aprove formalmente um orçamento, seja o inicial ou um que foi ajustado pela empresa, para prosseguir para o pagamento.
Categoria:	Visível
Informações:	Confirmação de aprovação
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	RN004
ID: RF012	Converter orçamento em evento
Descrição:	O sistema deverá permitir que um orçamento aprovado seja convertido em um evento, alterando seu status e habilitando as funcionalidades de pagamento e acompanhamento.
Categoria:	Visível
Informações:	Orçamento aprovado, Status
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	RN004
ID: RF013	Acompanhar status do evento
Descrição:	O sistema deverá exibir para o cliente o status atual de seus eventos contratados (ex: Aguardando Pagamento, Em Preparação, Finalizado).
Categoria:	Visível
Informações:	Lista de eventos, Status do evento
Prioridade	Importante
Regra de negócio:	Não possui
ID: RF014	Processar pagamento

Descrição:	O sistema deverá processar o pagamento de um evento/orçamento apenas após a aprovação de ambas as partes (cliente e empresa).
Categoria:	Oculto
Informações:	Dados do orçamento, Dados de pagamento
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	RN004
ID: RF015	Gerenciar catálogo de produtos
Descrição:	O sistema deverá permitir que cada empresa cadastre, edite e remova apenas os seus próprios produtos e serviços no catálogo.
Categoria:	Visível
Informações:	Nome do produto, Preço, Descrição, Imagem
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	RN001
ID: RF016	Visualizar e gerenciar orçamentos recebidos
Descrição:	O sistema deverá exibir para a empresa uma lista de todos os orçamentos recebidos dos clientes, permitindo visualizar os detalhes e gerenciar o status de cada um.
Categoria:	Visível
Informações:	Lista de orçamentos, Detalhes do pedido, Dados do cliente
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	Não possui
ID: RF017	Responder a um orçamento
Descrição:	O sistema deverá permitir que a empresa aprove, rejeite ou envie uma contraproposta com alterações em um orçamento recebido.
Categoria:	Visível
Informações:	Status (Aprovado/Rejeitado), Campo para contraproposta
Prioridade	Essencial
Regra de negócio:	Não possui

Fonte: Autoria própria.

3.6. Requisitos não funcionais (RNF)

Os requisitos não funcionais especificam restrições relacionadas à qualidade do sistema, como desempenho, segurança, usabilidade, confiabilidade e disponibilidade. Eles não tratam de funções específicas, mas estabelecem critérios que impactam diretamente a experiência do usuário e a eficiência do sistema (SOMMERVILLE, 2011). Exemplo: tempo de resposta menor que 3 segundos. O Quadro 3 apresenta os requisitos não funcionais do projeto.

Quadro 3: Requisitos não funcionais do projeto

ID: RNF001	Interface Intuitiva
Descrição:	O sistema deverá possuir uma interface clara, intuitiva e consistente com os padrões de design das plataformas mobile (iOS e Android), minimizando a curva de aprendizado para novos usuários.
Prioridade	Essencial
ID: RNF002	Feedback ao Usuário
Descrição:	O sistema deve fornecer feedback visual claro e imediato (ex: indicadores de carregamento, mensagens de sucesso/erro) para todas as ações do usuário em no máximo 1 segundo.
Prioridade	Essencial
ID: RNF003	Consistência da Interface
Descrição:	Os elementos de interface (botões, ícones, menus, cores) e os fluxos de navegação devem ser consistentes em todas as telas do aplicativo.
Prioridade	Importante
ID: RNF004	Acessibilidade
Descrição:	O sistema deve seguir diretrizes básicas de acessibilidade, como oferecer bom contraste entre texto e fundo e permitir o ajuste de tamanho de fonte conforme as configurações do dispositivo.
Prioridade	Desejável
ID: RNF005	Tempo de Resposta
Descrição:	As operações críticas (<i>login</i> , busca, carregar cardápio) devem ser concluídas e exibidas ao usuário em no máximo 3 segundos em uma conexão 4G padrão.
Prioridade	Essencial
ID: RNF006	Carregamento Inicial
Descrição:	O aplicativo deve estar totalmente carregado e pronto para a primeira interação do usuário em menos de 5 segundos.
Prioridade	Importante
ID: RNF007	Uso de Recursos do Dispositivo
Descrição:	O aplicativo deve ser otimizado para não consumir mais de 150MB de RAM durante o uso ativo.
Prioridade	Importante
ID: RNF008	Disponibilidade
Descrição:	O sistema (servidores e APIs) deve estar disponível para os usuários 99.5% do tempo, excluindo janelas de manutenção previamente agendadas.
Prioridade	Essencial
ID: RNF009	Tolerância a Falhas de Rede
Descrição:	O aplicativo deve lidar de forma graciosa com a perda de conexão, exibindo uma mensagem informativa e, sempre que possível, salvando o estado atual para o usuário continuar quando a rede retornar.
Prioridade	Essencial
ID: RNF010	Consistência de Dados (Atomicidade)

Descrição:	Transações críticas (ex: pagamentos, criação de eventos) devem ser atômicas. Ou a operação é concluída com sucesso por inteiro, ou é totalmente revertida em caso de falha, garantindo a integridade dos dados.
Prioridade	Essencial
ID: RNF011	Backup e Recuperação
Descrição:	O banco de dados do sistema deve ter backups diários automatizados, com uma política de retenção de 7 dias e um plano de recuperação de desastres documentado.
Prioridade	Importante
ID: RNF012	Armazenamento de Senhas
Descrição:	Todas as senhas de usuários devem ser armazenadas no banco de dados utilizando algoritmos de hash fortes e salt. Senhas nunca devem ser armazenadas em texto plano.
Prioridade	Essencial
ID: RNF013	Validação de Dados
Descrição:	O sistema deve validar todos os dados recebidos do cliente no lado do servidor para prevenir ataques comuns, como SQL Injection e XSS.
Prioridade	Essencial
ID: RNF014	Modularidade
Descrição:	A arquitetura do código-fonte deve ser modular, com baixo acoplamento entre os componentes, para facilitar a manutenção e a implementação de novas funcionalidades.
Prioridade	Importante

Fonte: Autoria própria.

3.7. Caso de uso

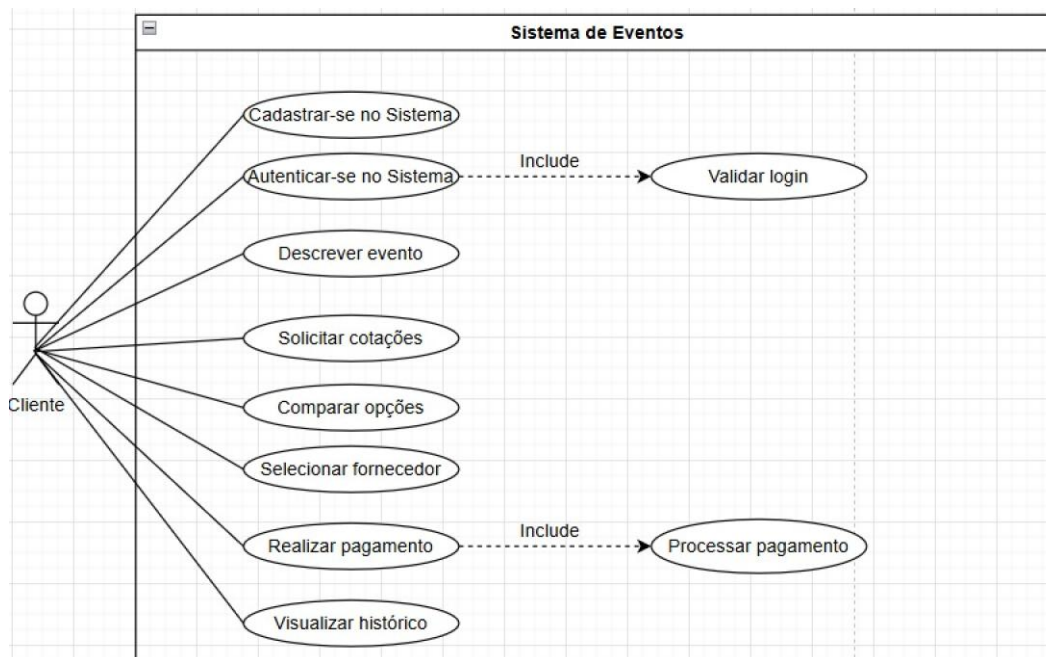
Os casos de uso descrevem cenários de interação entre usuários (ou sistemas externos) e o software, demonstrando como objetivos específicos podem ser atingidos. Esse recurso facilita a compreensão das funcionalidades e auxilia no processo de validação dos requisitos (SOMMERVILLE, 2011). A Figura 3 mostra o Diagrama de Caso de Uso do projeto.

O diagrama de caso de uso apresentado representa as principais interações do cliente com o sistema de eventos, desde o acesso inicial até a conclusão do processo. O usuário pode cadastrar-se e autenticar-se no sistema, onde ocorre a validação do login, garantindo segurança e personalização da experiência.

Após o acesso, o cliente pode descrever o evento, solicitar cotações, comparar opções e selecionar fornecedores conforme suas preferências. Essas funcionalidades tornam o processo de planejamento mais dinâmico e centralizado, eliminando a necessidade de múltiplos contatos externos e proporcionando maior agilidade.

Por fim, o sistema permite realizar pagamentos, incluindo o processo de validação da transação, e visualizar o histórico de eventos e orçamentos. Dessa forma, o modelo reflete a proposta central do protótipo: integrar todas as etapas do planejamento de eventos em uma única plataforma, simplificando a experiência do usuário.

Figura 3 – Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Autoria própria.

3.8. Recomendações Tecnológicas para o Desenvolvimento

Embora este trabalho se limite ao desenvolvimento de um protótipo, torna-se relevante indicar tecnologias que poderiam ser utilizadas em uma futura implementação, de forma a garantir viabilidade técnica e alinhamento com os requisitos funcionais e não funcionais identificados.

Fron-tend (Interface do Usuário): *frameworks* baseados em React, como React Native para dispositivos móveis e Next.js para versão web, são recomendados pela capacidade de oferecer interfaces responsivas, reutilização de código e boa performance, aspectos essenciais para a experiência do usuário.

Back-end (Processamento e Servidor): soluções baseadas em Node.js, com uso de Express.js ou NestJS, seriam adequadas pela leveza, escalabilidade e flexibilidade na integração com diferentes bancos de dados.

Banco de Dados: para informações estruturadas (usuários, fornecedores, orçamentos), um banco relacional como PostgreSQL seria indicado; já para dados mais dinâmicos (preferências, avaliações), uma opção NoSQL como MongoDB poderia ser considerada.

Autenticação e Segurança: combinações entre autenticação federada (ex.: Firebase Authentication) e mecanismos de token (JWT) garantem segurança e integridade no controle de acesso.

Hospedagem e Infraestrutura: serviços em nuvem como Vercel (para aplicações web) e provedores escaláveis como AWS ou Digital Ocean (para backend e banco de dados) oferecem alta disponibilidade e monitoramento contínuo.

Pagamentos e Comunicação: gateways consolidados (Stripe, Mercado Pago) e APIs de mensagens (Twilio, WhatsApp Business API) seriam

alternativas adequadas para viabilizar transações seguras e interação direta entre clientes e fornecedores.

Essas recomendações não configuram definições de implementação, mas representam alternativas tecnológicas amplamente utilizadas no mercado atual, capazes de sustentar a futura evolução da solução proposta.

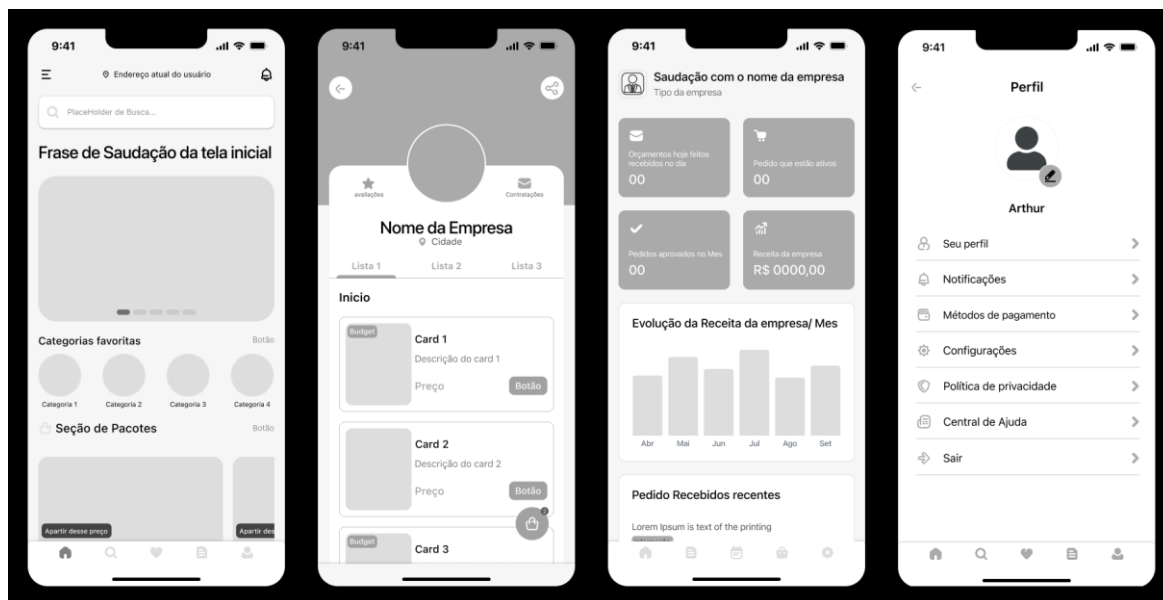
4. Resultados da Solução Proposta

Nesta seção são apresentados os *wireframes* e o protótipo em alta fidelidade desenvolvidos, além das decisões de design que nortearam a criação da interface. Aqui demonstramos como as escolhas visuais e funcionais foram embasadas em princípios de usabilidade e UX/UI, resultando em uma solução intuitiva e alinhada às necessidades de clientes e fornecedores no setor de eventos.

4.1 Wireframes

O processo de concepção da interface iniciou-se com a elaboração de *wireframes*, que são representações visuais simplificadas do layout das telas, geralmente em baixa ou média fidelidade. A intenção é estruturar a disposição dos elementos principais antes da definição de aspectos estéticos, permitindo validar fluxos de navegação e funcionalidades de forma rápida e econômica (NORMAN, 2013). A Figura 4 apresenta diferentes *wireframes* que compõem a proposta da plataforma.

Figura 4 – Wireframe



Fonte: Autoria própria.

O primeiro *Wireframe* mostra a tela inicial do usuário, organizada com barra de busca, categorias de fornecedores e seção de pacotes prontos, permitindo avaliar a hierarquia da informação e a clareza da navegação. Em seguida, é exibido o *wireframe* da visão do usuário ao acessar o perfil de uma empresa, com destaque para os produtos e serviços disponíveis para orçamento. Também está representada

a tela inicial da empresa, em formato de *dashboard*, que centraliza informações de desempenho e pedidos recebidos, funcionando como painel de gestão para os fornecedores. Por fim, a figura apresenta o *wireframe* da tela de perfil do usuário, onde se concentram dados pessoais, configurações e opções de suporte.

Esse conjunto de *wireframes* permitiu validar de forma preliminar a organização dos elementos, a clareza da navegação e a coerência entre as visões do usuário final e das empresas fornecedoras, servindo como base para a evolução posterior do design em protótipos de alta fidelidade.

4.2 Decisões de Design

As decisões de design da interface foram tomadas a partir da análise de usabilidade e da necessidade de transmitir clareza, acessibilidade e confiança ao usuário.

- **Paleta de cores:** foi adotada uma combinação de tons claros com detalhes em roxo, criando contraste visual e reforçando a identidade moderna da plataforma. Essa escolha busca transmitir dinamismo e inovação, ao mesmo tempo em que favorece a legibilidade dos elementos principais.
- **Tipografia:** optou-se por uma fonte SF Pro, utilizada amplamente em interfaces digitais pela sua legibilidade em diferentes tamanhos de tela. Essa decisão está alinhada à proposta de reduzir a carga cognitiva do usuário e tornar a navegação mais fluida.
- **Layout e navegação:** a tela inicial organiza os conteúdos em blocos visuais bem definidos, com imagens de destaque, seções categorizadas (como fornecedores, pacotes prontos e promoções) e ícones intuitivos no menu inferior. Essa estrutura prioriza a hierarquia da informação e segue padrões comuns em aplicativos móveis, diminuindo a curva de aprendizado e aumentando a previsibilidade da interação.

Essas escolhas reforçam a proposta de uma interface centrada no usuário e combina estética e funcionalidade para oferecer uma jornada mais intuitiva e agradável, atendendo às necessidades tanto de clientes quanto de fornecedores.

4.3 Protótipo em Alta Definição

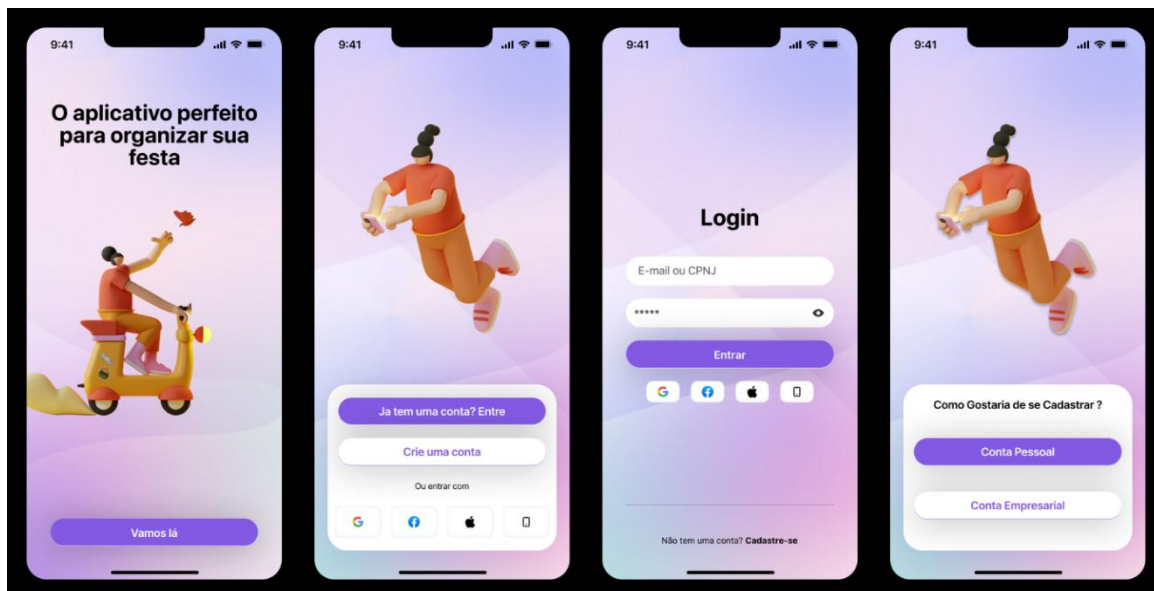
Com base nos *wireframes* e nas diretrizes de design definidas, foi elaborado um protótipo navegável em alta fidelidade no Figma. Esse protótipo simula a interação real do usuário, permitindo validar a proposta da solução de forma visual e prática.

As telas de *onboarding*, apresentadas na Figura 5 foram desenvolvidas com o objetivo de introduzir o usuário à proposta do aplicativo de maneira simples e acolhedora. Por meio de ilustrações coloridas e mensagens curtas, o sistema transmite de forma lúdica a ideia de praticidade e modernidade, incentivando o início do uso da plataforma com o botão de chamada para ação “Vamos lá”.

Assim, são apresentadas as telas de autenticação, compostas por opções de login e cadastro. O usuário pode acessar sua conta por meio de e-mail ou CNPJ, além de alternativas de autenticação via contas externas, como Google,

Facebook e Apple. Esse design busca reduzir barreiras de entrada e oferecer flexibilidade, seguindo boas práticas de usabilidade.

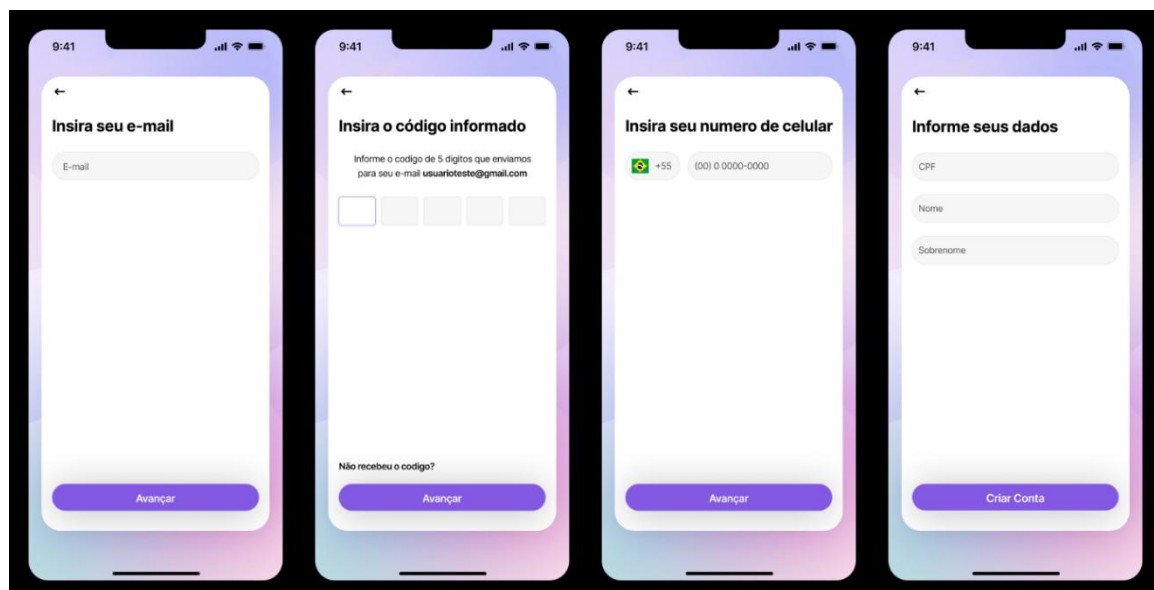
Figura 5 – Telas de Onboarding e Autenticação



Fonte: Autoria própria.

O fluxo de cadastro do usuário foi projetado para garantir simplicidade e segurança, reduzindo possíveis barreiras no momento de adesão à plataforma. Inicialmente, o sistema solicita o endereço de e-mail, validado por meio de um código de verificação enviado ao usuário, seguido da confirmação via número de celular. Essa dupla validação aumenta a confiabilidade do processo e garante maior segurança no acesso. A tela de inserção de dados pessoais, como CPF, nome e sobrenome, finaliza o processo com a criação da conta (Figura 6).

Figura 6 – Telas de Cadastro do Usuário



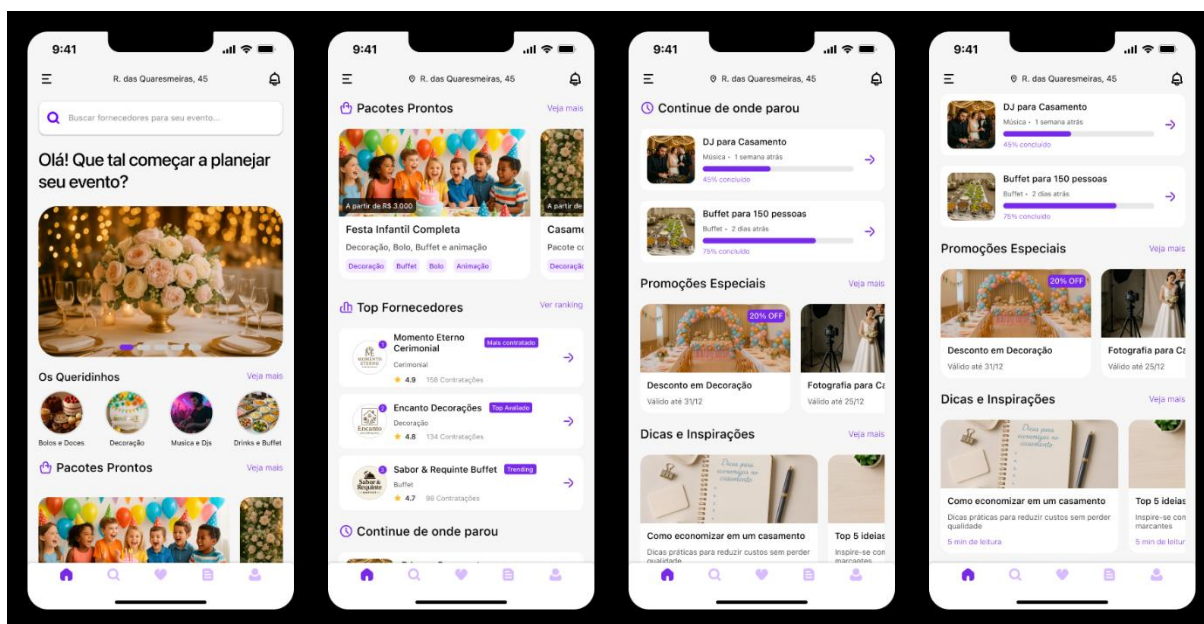
Fonte: Autoria própria

Essa abordagem progressiva, com campos apresentados de forma gradual, contribui para reduzir a carga cognitiva, tornando o preenchimento mais fluido e intuitivo.

Além disso, o design segue princípios de usabilidade de NORMAN (2013), priorizando a clareza dos campos, botões de ação destacados e mensagens de *feedback* claras durante o processo.

A Figura 7 mostra a tela inicial, projetada para proporcionar ao usuário uma visão geral das principais funcionalidades da plataforma logo no primeiro acesso. Nela estão uma barra de busca no topo, permitindo localizar fornecedores de forma rápida, além de seções organizadas para explorar diferentes categorias, como bolos e doces, decoração, música e *buffet*. A interface também destaca pacotes prontos, fornecedores mais bem avaliados e sugestões personalizadas, facilitando a navegação e incentivando o engajamento. O design adota uma hierarquia visual clara, com imagens de destaque e ícones intuitivos, priorizando a experiência do usuário e a acessibilidade em dispositivos móveis.

Figura 7 – Tela Inicial do Usuário



Fonte: Autoria própria.

Os menus da aplicação foram organizados de forma a oferecer ao usuário acesso rápido e estruturado às principais funcionalidades, mantendo consistência visual e clareza na navegação.

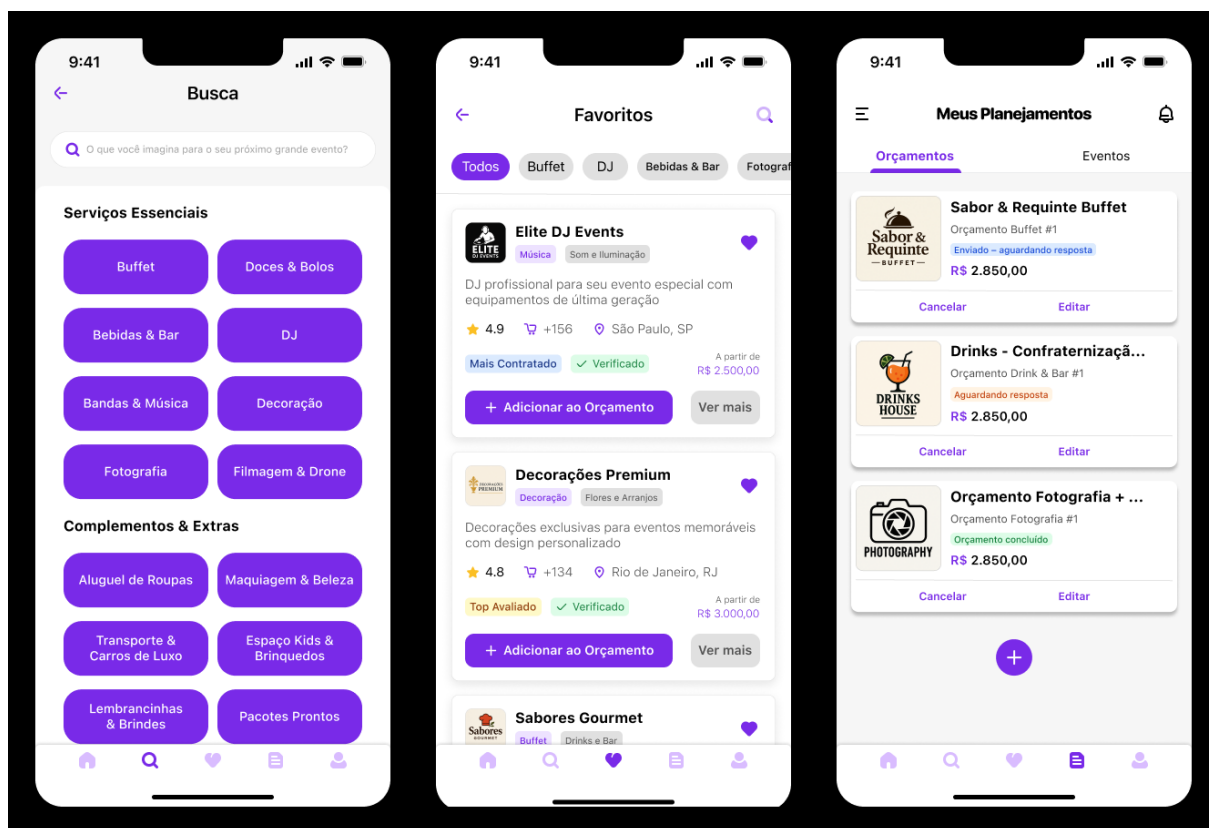
- **Busca:** permite explorar fornecedores e serviços divididos em categorias, como buffet, decoração, fotografia, bebidas e pacotes prontos. Essa tela facilita a descoberta de opções e estimula a comparação entre diferentes ofertas, apoiando o usuário na fase inicial do planejamento.
- **Favoritos:** reúne fornecedores e serviços previamente marcados pelo usuário, possibilitando sua rápida recuperação. Além da visualização

detalhada, o sistema permite adicionar esses itens diretamente ao orçamento, integrando conveniência ao processo de escolha.

- **Meus Planejamentos – Orçamentos:** concentra todos os orçamentos já solicitados pelo usuário, apresentando status atualizados (aguardando resposta, confirmado, concluído). Essa tela funciona como um painel de acompanhamento, favorecendo a organização e o controle das cotações em andamento.
- **Meus Planejamentos – Eventos:** exibe os eventos criados pelo usuário, contendo informações como data, local, número de convidados e orçamentos associados. A interface permite gerenciar diferentes celebrações simultaneamente, funcionando como uma visão geral do planejamento de cada ocasião.
- **Perfil:** centraliza dados do usuário, notificações, métodos de pagamento, configurações e acesso à central de ajuda. Essa tela reforça a personalização da experiência, além de dar transparência em relação à privacidade e aos termos de uso da plataforma.

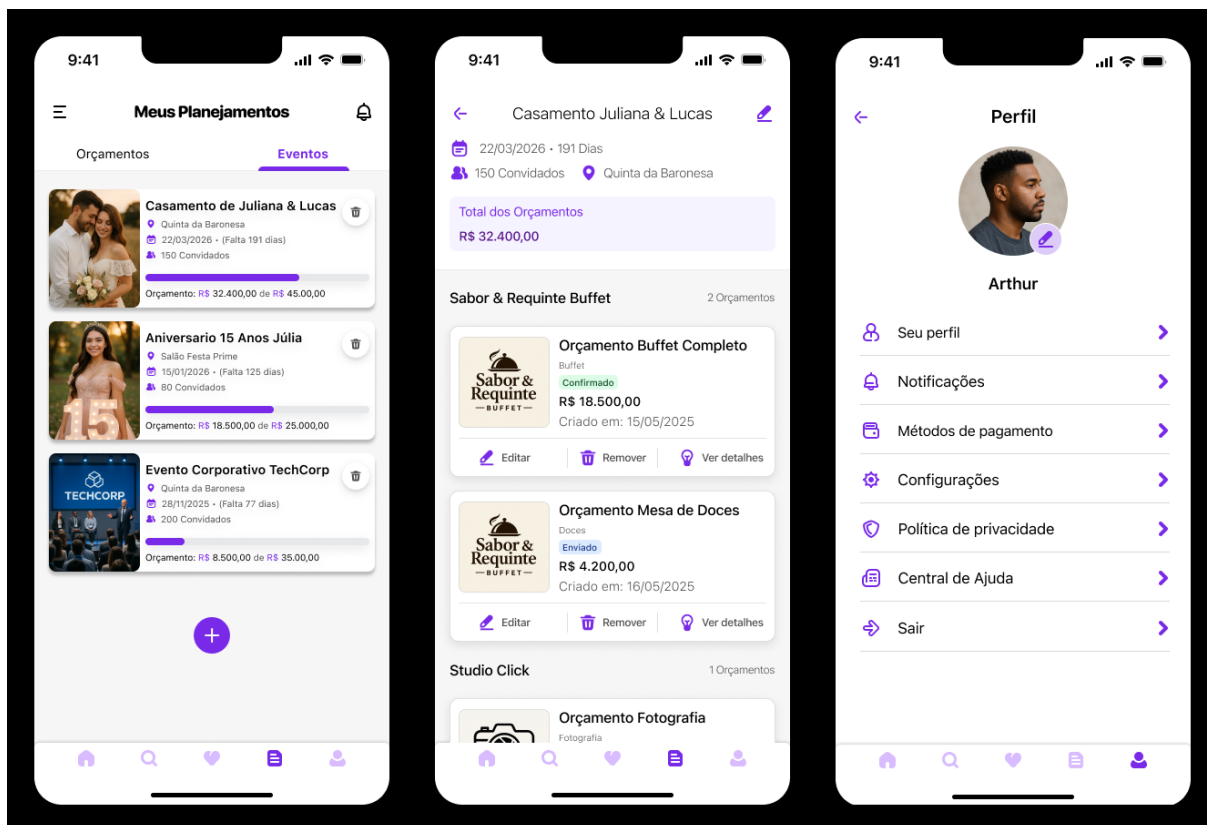
O conjunto desses menus garante ao usuário um fluxo de navegação coeso, intuitivo e adaptado às diferentes etapas do processo de organização de eventos, desde a busca inicial por fornecedores até o gerenciamento de eventos concluídos (Figura 8 e Figura 9).

Figura 8 – Telas de Menus do Aplicativo



Fonte: Autoria própria.

Figura 9 – Continuação do Menus do Aplicativo



Fonte: Autoria própria.

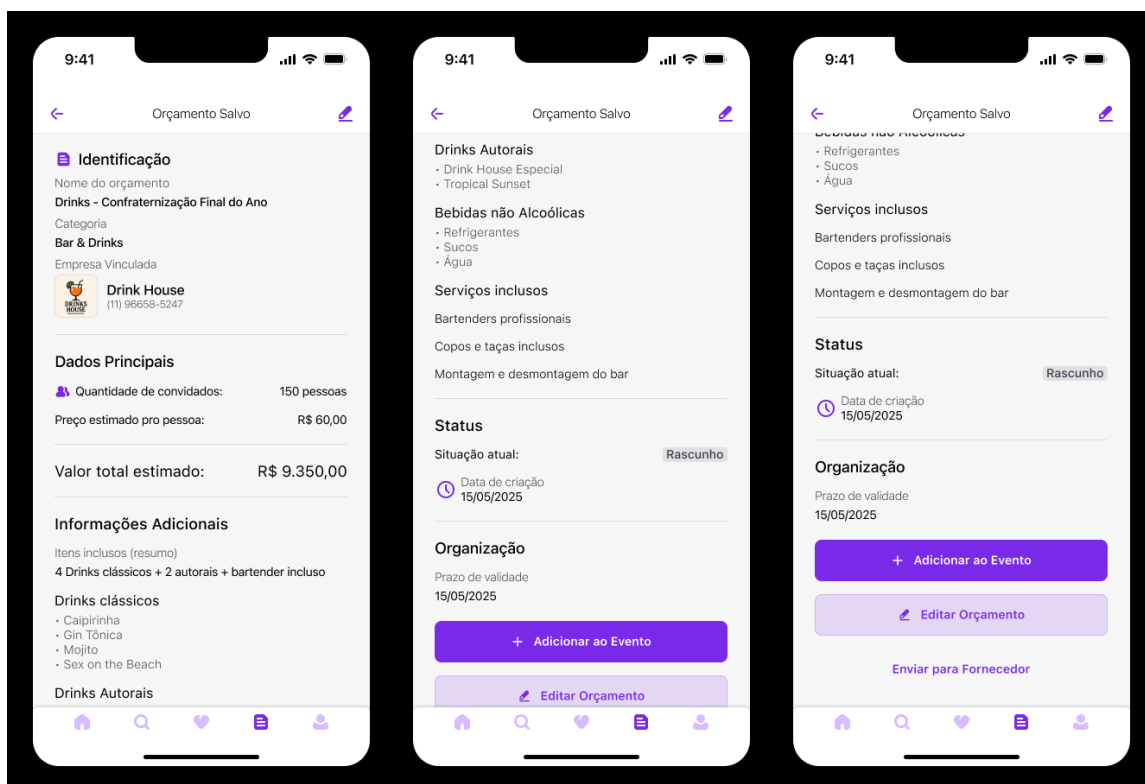
O aplicativo oferece duas formas de visualização de orçamentos, organizadas de acordo com o estágio do planejamento do usuário.

Orçamento Salvo: permite armazenar cotações de fornecedores sem vínculo imediato a um evento. Nessa tela, o usuário visualiza informações como nome do orçamento, categoria, empresa vinculada, quantidade de pessoas atendidas, preço estimado por convidado e valor total previsto. Além disso, são exibidos detalhes adicionais, como lista de serviços inclusos e prazo de validade da proposta. O orçamento salvo pode ser editado, adicionado posteriormente a um evento ou enviado ao fornecedor para formalização. (Figura 10).

Orçamento Associado a Evento: está diretamente vinculado a um evento previamente cadastrado pelo usuário, oferecendo uma visão mais completa e detalhada da contratação. Essa tela apresenta informações específicas do evento (nome, data, local e número de convidados), dados do fornecedor e itens do pacote contratado. O sistema ainda detalha os valores por convidado, subtotal, taxas adicionais e condições de pagamento, além de disponibilizar ações como aprovar o orçamento, solicitar alterações ou gerar um PDF para *download*. (Figura 11).

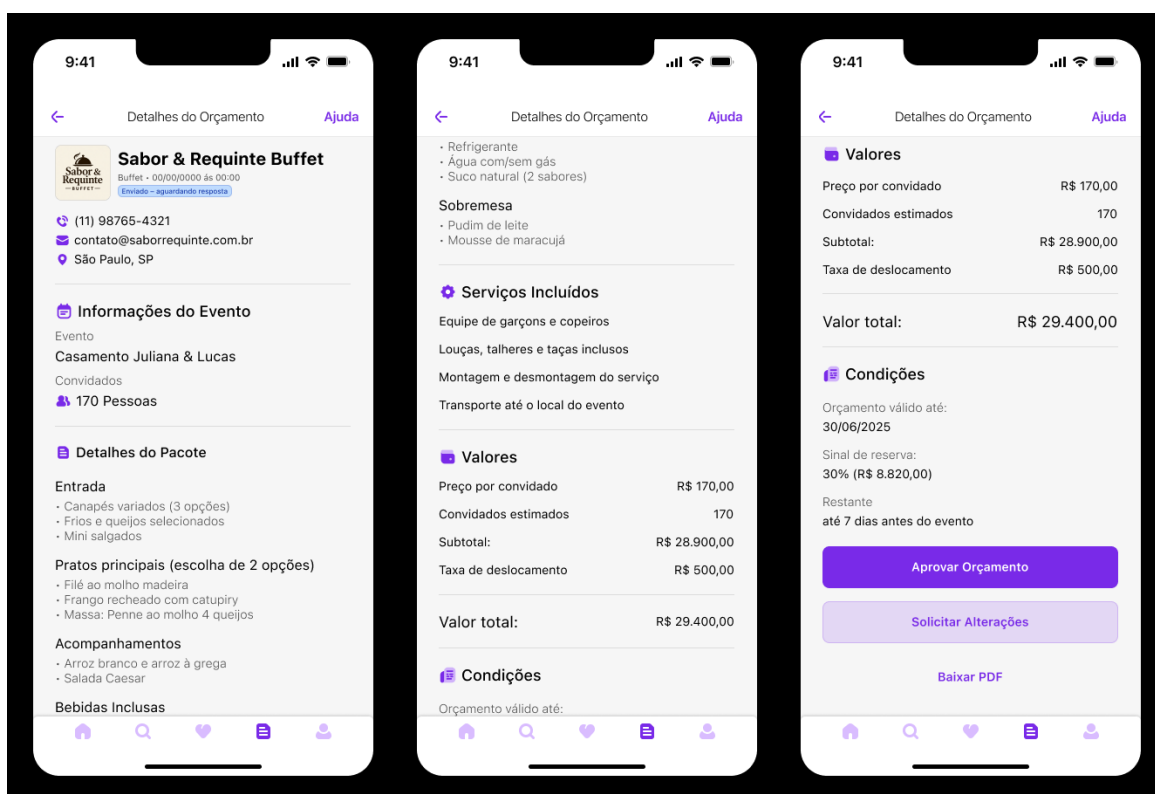
Esse duplo formato de apresentação favorece a flexibilidade do planejamento, permitindo ao usuário tanto explorar diferentes opções de forma preliminar quanto consolidar orçamentos dentro da organização de um evento real. Assim, a plataforma atende diferentes momentos da jornada do cliente, desde a fase exploratória até a formalização da contratação.

Figura 10 – Tela de Orçamento Salvo



Fonte: Autoria própria.

Figura 11 – Tela de Orçamento Associado a Evento



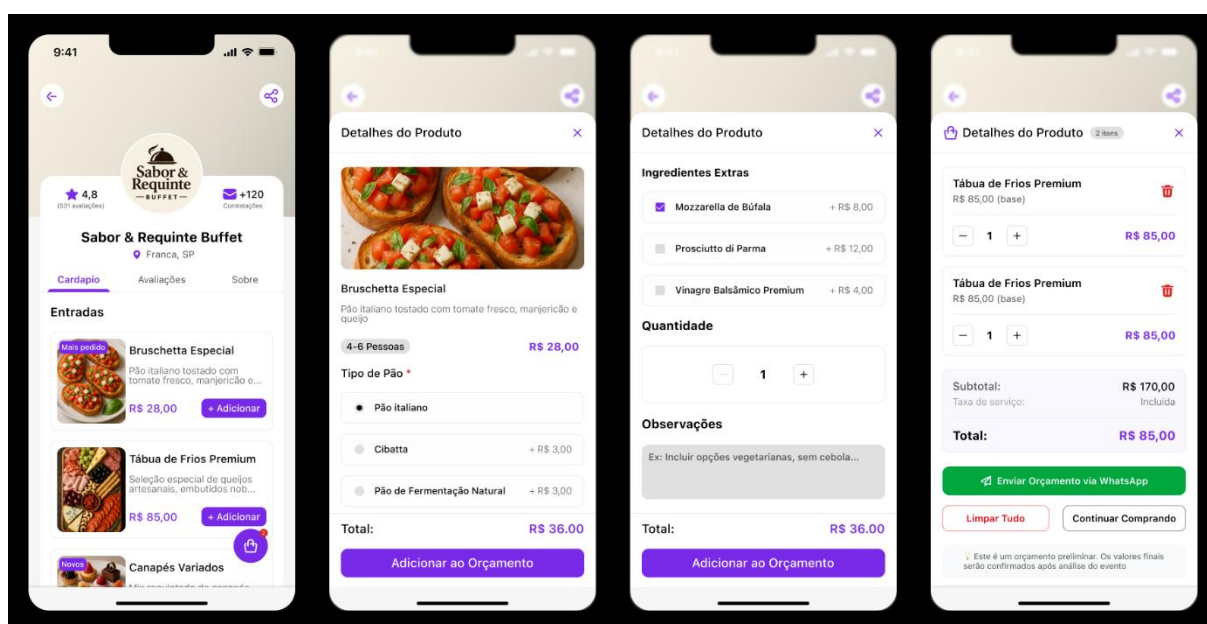
Fonte: Autoria própria.

Ao acessar o perfil de uma empresa parceira, o usuário tem acesso a informações detalhadas, como localização, avaliações, histórico de contratações e cardápio de serviços disponíveis. Essa tela funciona como um ponto central de interação com o fornecedor, permitindo ao usuário comparar opções, verificar recomendações de outros clientes e explorar os itens oferecidos.

O fluxo de criação de orçamento inicia-se com a seleção de produtos ou serviços no cardápio, como entradas, pratos principais ou pacotes de buffet (Figura 12). Cada item apresenta preço base, descrição detalhada e possibilidade de personalização, incluindo a escolha de ingredientes adicionais, quantidades e observações específicas. Essa flexibilidade contribui para adaptar os orçamentos às preferências individuais do usuário ou às necessidades do evento planejado.

Após selecionar os itens desejados, o sistema gera um resumo do orçamento, apresentando subtotal, taxa de serviço e valor total. O usuário pode optar por adicionar os itens ao orçamento do evento, salvar para análise posterior ou compartilhar diretamente com o fornecedor por meio de canais externos, como o WhatsApp. Esse recurso amplia a praticidade do processo de negociação e reforça a proposta de integração entre clientes e fornecedores dentro da plataforma.

Figura 12 – Tela de Perfil da Empresa e Criação de Orçamento

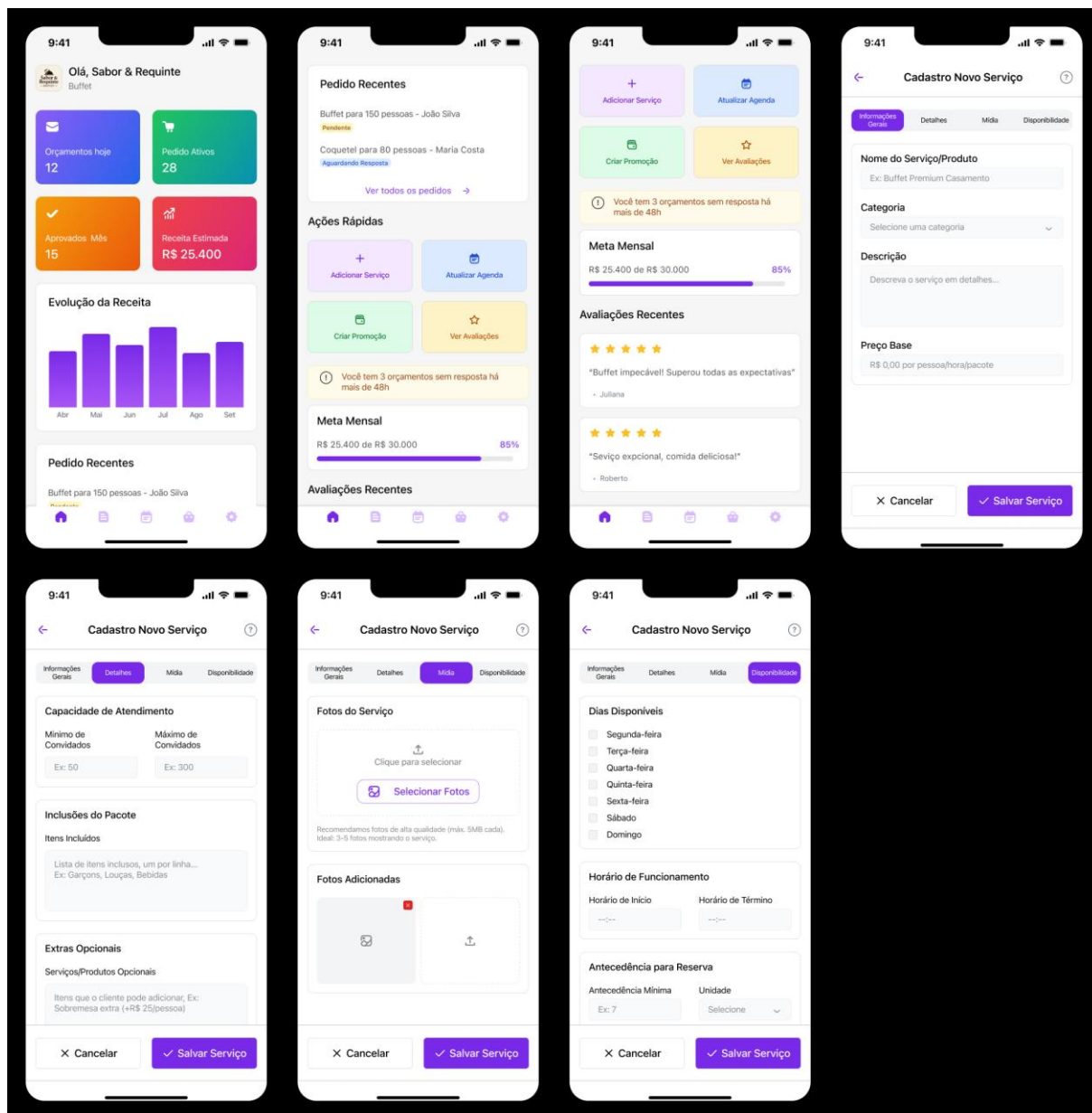


Fonte: Autoria própria.

A Figura 13 mostra a tela destinada às empresas. Ela foi projetada para oferecer uma visão gerencial completa, unindo análise de desempenho e gestão de produtos em um único ambiente. Na parte superior, dashboards resumidos com métricas estratégicas, como número de pedidos ativos, receitas acumuladas, metas mensais e avaliações recentes dos clientes. Esses indicadores auxiliam o fornecedor a acompanhar a performance do negócio de forma ágil e intuitiva. Abaixo, a interface disponibiliza a listagem do cardápio, organizada por categorias como entradas, pratos principais, bebidas e sobremesas. Cada item aparece em formato de *card*, exibindo informações essenciais como foto, nome, preço e disponibilidade, além de permitir edição rápida. Para garantir consistência

com outras áreas da plataforma, o botão fixo 'Adicionar Produto' conduz o usuário a um fluxo de cadastro semelhante ao de serviços, mas adaptado ao contexto do cardápio, contemplando campos como nome, descrição, preço base, fotos e dias disponíveis. O design segue o mesmo padrão visual das demais telas, com hierarquia clara, ícones intuitivos e foco na usabilidade em dispositivos móveis, consolidando a proposta de uma solução prática e integrada para fornecedores.

Figura 13 – Dashboard da Empresa e Cadastro de Produtos



Fonte: Autoria própria.

Considerações finais

A transformação digital tem redefinido inúmeros setores, e o de eventos, especialmente o de pequeno e médio porte, representa uma oportunidade concreta para inovação. A necessidade de otimizar a conexão entre consumidores e

fornecedores, antes limitada por processos manuais e fragmentados, foi o eixo central deste trabalho. A organização de festas e *coffee breaks* corporativos, atividades comuns, mas ainda ineficientes, mostrou-se um campo fértil para aplicação de soluções tecnológicas.

O objetivo principal — a elaboração de um protótipo de plataforma digital para cotação e gestão de serviços — foi plenamente alcançado. O projeto resultou em um protótipo de alta fidelidade desenvolvido no Figma, que simula a experiência de uso tanto para clientes quanto para fornecedores. Além da interface visual, foram definidos requisitos funcionais e não funcionais, regras de negócio e uma arquitetura tecnológica sugerida, compondo um guia consistente para um futuro desenvolvimento.

A realização deste estudo contribuiu de forma significativa para a aplicação prática de conceitos da Engenharia de Software. O processo de pesquisa bibliográfica, análise de mercado, levantamento de requisitos e prototipação possibilitou o exercício de competências em modelagem de sistemas, gestão de projetos e design de experiência do usuário (UX). O principal desafio foi traduzir as necessidades de um mercado diversificado em funcionalidades objetivas e de fácil utilização.

Sugestões de trabalhos futuros podem incluir, além da efetiva implementação da plataforma a partir da arquitetura proposta; também a realização de testes de usabilidade com clientes e fornecedores reais; o refinamento da experiência do usuário com base no *feedback* coletado; a integração de funcionalidades avançadas, como sistemas de recomendação baseados em inteligência artificial; e a expansão do modelo de negócio para outros segmentos do setor de eventos.

Desta forma, este trabalho não apenas apresentou uma solução conceitual, mas também indicou caminhos concretos para sua evolução prática, contribuindo para a modernização do setor de eventos e para a formação profissional no campo da Engenharia de Software.

Referências

ABRAPE. Associação Brasileira dos Promotores de Eventos. Números do Setor. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://abrape.com.br/numeros-do-setor/?>. Acesso em: 17 mar. 2025.

ABRASEL. Associação Brasileira de Bares e Restaurantes. Mudanças nos negócios: a transformação digital nos bares e restaurantes. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://pr.abrasel.com.br/noticias/noticias/mudancas-nos-negocios-a-transformacao-digital-nos-bares-e-restaurantes/>. Acesso em: 21 mar. 2025.

COUTINHO, Helen Rita Menezes. Organização de eventos. Manaus: Centro de Educação Tecnológica do Amazonas – CETAM, 2010. 62 p. Disponível em: https://redeetec.mec.gov.br/images/stories/pdf/eixo_hosp_lazer/061112_org_eventos.pdf. Acesso em: 3 set. 2025.

EVENTBRITE. Soluções para eventos e ingressos. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.eventbrite.com.br/>. Acesso em: 15 mai. 2025.

FESTALAB. Plataforma para festas infantis. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.festalab.com.br/>. Acesso em: 15 mai. 2025.

FLACH, Natália; DANDARA, Luana. Eventos atraem mais público e mostram forte expansão neste ano. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2024/11/25/eventos-atraem-mais-publico-e-mostram-forte-expansao-neste-ano.ghtml>. Acesso em: 17 mar. 2025.

GETNINJAS. Encontre profissionais para serviços. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.getninjas.com.br/>. Acesso em: 15 mai. 2025.

ICASEI. Site de Casamento, Lista de Presentes e Convite Digital. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.icasei.com.br/>. Acesso em: 15 mai. 2025.

LAUDON, K.C; LAUDON, J. P. Management Information Systems. 15ª ed. Pearson, 2020. p. 56.

McKinsey & Company. The state of AI in 2020. 2020. Disponível em: <https://www.mckinsey.com/capabilities/quantumblack/our-insights/global-survey-the-state-of-ai-in-2020>. Acesso em: 15 mai. 2025.

NORMAN, Don. The Design of Everyday Things. Revised and expanded edition. Basic Books, 2013.

OREPORTERREGIONAL (Brasil). Setor de festas cresce 26% e deve faturar mais de R\$ 21 bi em 2024. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://www.oreporterregional.com.br/noticia/79708/setor-de-festas-cresce-26-e-deve-faturar-mais-de-r-21-bi-em-2024>. Acesso em: 17 mar. 2025.

PROSUS. Annual Results 2024. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://prosusreport2024.com/annual-results/>. Acesso em: 19 set. 2025.

SOMMERVILLE, Ian. *Engenharia de Software*. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011.

UBER. Financials – Investor Relations. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://investor.uber.com/financials/default.aspx>. Acesso em: 15 mai. 2025.