

---

**STARTUP URBANITY: Plataforma digital para agilizar a compra de ingressos, itens e reservas em eventos, reduzindo filas e melhorando a experiência do público.**

Ânderson Rehn Klein, estudante do curso Técnico em Informática da Sociedade Educacional de Três de Maio, Endereço de e-mail: anderson.rehnklein82@gmail.com.

Cassiel de Lima, estudante do curso Técnico em Informática da Sociedade Educacional de Três de Maio. Endereço de e-mail: cassielcdl@gmail.com.

Vitor Hugo Guerra, estudante do curso Técnico em Informática da Sociedade Educacional de Três de Maio. Endereço de e-mail: vitorhugo.guerra19@gmail.com.

Kelly Gabriela Poersch, Sociedade Educacional Três de Maio, professor orientador. Endereço de e-mail: kelly.poersch@setrem.com.br.

Esta pesquisa descreve o processo de desenvolvimento do aplicativo Chegaí, uma plataforma digital concebida para facilitar o acesso a eventos e serviços de entretenimento no contexto urbano contemporâneo. O principal objetivo da proposta é oferecer uma solução tecnológica eficiente, funcional e de fácil utilização, que proporcione uma experiência otimizada aos usuários — tanto aqueles que frequentam eventos presenciais regularmente quanto os que preferem o consumo de entretenimento em ambientes domiciliares. O aplicativo permite que os usuários realizem, por meio de dispositivos móveis, ações como aquisição de ingressos, visualização de atrações e compra de bebidas, de maneira prática e rápida. Desenvolvido com foco em usabilidade e com uma interface intuitiva, o Chegaí integra filtros personalizados e sistemas de pagamento eletrônico, com o intuito de tornar a experiência mais acessível, dinâmica e adaptada às necessidades do público-alvo. Recursos adicionais, como integração com sistemas de geolocalização e a implementação de QR Codes para validação dos ingressos, foram identificados como funcionalidades importantes para versões futuras do aplicativo, visando ampliar a eficiência e segurança do sistema. A pesquisa foi orientada pela seguinte problemática: como desenvolver uma solução tecnológica que facilite o acesso a eventos, produtos e serviços de entretenimento, considerando os desafios enfrentados pelos usuários no ambiente urbano atual, como limitações de tempo, organização e acesso à informação? Para respondê-la, adotou-se uma abordagem metodológica qualitativa, com o objetivo de compreender os comportamentos, expectativas e demandas dos usuários em relação a plataformas digitais voltadas ao entretenimento. O desenvolvimento técnico do aplicativo foi realizado com a utilização do framework Flutter, sendo integrado ao Firebase, que fornece suporte ao backend e ao banco de dados em tempo real. Entre as funcionalidades implementadas, destacam-se: cadastro de eventos, sistema de login e autenticação de usuários, visualização detalhada das atrações, aquisição de ingressos e bebidas. O aplicativo também oferece filtros por

cidade, data e nome, que otimizam a navegação e facilitam a localização de eventos. A arquitetura do sistema foi planejada para ser responsiva, leve e compatível com diferentes dispositivos e navegadores, assegurando uma boa performance em diversas condições de uso. A atualização dos dados em tempo real por meio do Cloud Firestore possibilita maior agilidade tanto para os usuários quanto para os organizadores de eventos, que podem cadastrar, editar e gerenciar suas atividades de forma eficiente. A análise dos resultados obtidos nas etapas de desenvolvimento e testes confirmou a viabilidade técnica e econômica da solução proposta, validando a hipótese inicial de que seria possível construir um aplicativo intuitivo, funcional e sustentável financeiramente. Os testes indicaram desempenho satisfatório, boa recepção por parte dos usuários e evidenciaram a importância dos conhecimentos em redes e segurança da informação no suporte a aplicações digitais. Conclui-se que o desenvolvimento do Chegaí atingiu plenamente os objetivos propostos, demonstrando o potencial da tecnologia como instrumento de transformação da experiência urbana relacionada ao consumo de eventos e entretenimento.

**Palavras-chaves:** Chegaí; aplicativo; facilidade; eventos ; meio urbano.

## REFERÊNCIAS:

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do Trabalho Científico**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021. ISBN 978-85-97-02653-5.

MARIA, Suellen Maria Dominguez Cunha. **Desenvolvimento de aplicativo mobile para controlar o uso das redes sociais**. 2022. Disponível em: [https://riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/6363/7/TCC\\_Suellen%20Maria%20Dominguez%20Cunha.pdf](https://riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/6363/7/TCC_Suellen%20Maria%20Dominguez%20Cunha.pdf). Acesso em: 11 jul. 2025.

GERMOGLIO, Guilherme. **Arquitetura de Software**. OpenStax CNX, 2022. Disponível em: <https://cnx.org> e <https://github.com/cnx-user-books/cnxbook-arquitetura-de-software>. Acesso em: 11 jul. 2025.

LOCKHART, Josh. **PHP Moderno: Novos recursos e boas práticas**. São Paulo: Novatec Editora, [s.d.].

GOOGLE. Flutter — **Build apps for any screen**. Disponível em: <https://flutter.dev>.

GOOGLE. **Firestore Documentation**. Disponível em: <https://firebase.google.com/docs>.