

CONECT ELO

Affonso Henrique Ely, Guilherme Fiuza, Maximiliano Pezzin
UNISENAI CAMPUS CHAPECÓ

1. Introdução

O crescimento das plataformas digitais tem impulsionado novas formas de interação social, especialmente no que se refere à organização e participação em eventos. Nesse contexto, observa-se a necessidade de soluções que integrem funcionalidades de descoberta, criação e gerenciamento de eventos em um único ambiente, proporcionando maior praticidade e engajamento entre os usuários [\[1\]](#).

Diante dessa demanda, o presente trabalho apresenta o desenvolvimento do Conect Elo, uma plataforma web projetada para atuar como uma rede social de eventos. O sistema tem como objetivo central facilitar a conexão entre pessoas com interesses em comum, permitindo a criação, divulgação e participação em eventos de maneira simples e eficiente.

Apesar da existência de aplicações similares no mercado, muitas apresentam limitações relacionadas à usabilidade, organização das informações e interação entre usuários. Tais limitações evidenciam a necessidade de soluções mais integradas e intuitivas [\[2\]](#).

Dessa forma, este trabalho propõe uma solução baseada em tecnologias web modernas, com foco em qualidade, escalabilidade e usabilidade.

2. Experimento

O desenvolvimento do sistema Conect Elo foi fundamentado na criação de uma plataforma web voltada à interação social, otimizando a organização e descoberta de eventos. A arquitetura adotada segue o modelo cliente-servidor, permitindo uma separação clara entre a lógica de interface e a persistência de dados. No front-end, utilizou-se JavaScript para a dinâmica das páginas, aliado ao framework Bootstrap para garantir uma interface responsiva e adaptável a diferentes dispositivos. Para o gerenciamento de dados local e sincronização, foi implementado o PouchDB, assegurando que as interações do usuário sejam fluidas. O fluxo de trabalho foi estruturado com ferramentas de vanguarda no mercado de desenvolvimento: o design da interface (UI/UX) foi prototipado no Figma, enquanto o controle de versão e colaboração de código foram geridos via GitHub. A infraestrutura foi isolada e padronizada através de Docker, garantindo a paridade entre os ambientes de desenvolvimento e execução. A gestão do projeto seguiu a metodologia ágil Kanban, operada através do Trello, o que permitiu uma visualização clara das etapas de desenvolvimento e priorização de tarefas. Durante todo o ciclo, foram aplicados testes funcionais contínuos, focados na validação das jornadas do usuário e na detecção precoce de falhas, resultando em um sistema mais estável.

3. Resultados e Discussão

Os resultados obtidos com a implementação do Conect Elo demonstram que o sistema cumpre integralmente os requisitos funcionais estabelecidos, facilitando a conexão entre usuários com interesses comuns. A interface foi avaliada positivamente em termos de usabilidade e organização, apresentando uma curva de aprendizado reduzida para novos usuários. No que tange ao desempenho, a plataforma apresentou tempos de resposta satisfatórios em operações rotineiras, como criação de eventos e busca por categorias. Entretanto, as discussões revelaram limitações críticas relacionadas à escalabilidade, especialmente no que diz respeito ao gerenciamento de grandes volumes de dados simultâneos e acessos concorrentes elevados. Essa observação é fundamental para o planejamento de futuras iterações, sugerindo a migração para bancos de dados distribuídos mais robustos ou o refinamento da arquitetura de microsserviços. Em suma, o experimento comprova a viabilidade técnica da solução proposta, consolidando o Conect Elo como uma ferramenta promissora para o engajamento

social digital, com vasto potencial de evolução para suportar bases de usuários mais amplas.

4. Referências

[1] Sommerville, I. Engenharia de Software, 10ª edição, Pearson, (2018).

[2] Pressman, R. Software Engineering: A Practitioner's Approach, McGraw-Hill, (2014).