

ETHOS: UM APLICATIVO PARA EVENTOS

Tiago de Castro Lima¹, Diego Lopes Sofiati², Isac Ferreira Celestino³, Ikaro Hans Santos Barros⁴,
Matheus Santos Gomes Ferreira⁵, Emanuely Alves Pelogio⁶.

¹IFNMG, Aluno do Curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas, email: tdcl@aluno.ifnmg.edu.br

²IFNMG, Aluno do Curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas, email: dls8@aluno.ifnmg.edu.br

³IFNMG, Aluno do Curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas, email: ifc@aluno.ifnmg.edu.br

⁴IFNMG, Aluno do Curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas, email: ihsb1@aluno.ifnmg.edu.br

⁵IFNMG, Aluno do Curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas, email: msgf@aluno.ifnmg.edu.br

⁶IFNMG, Professora Orientadora, Mestre em Administração, e-mail:
emanuely.pelogio@ifnmg.edu.br

Resumo

O presente trabalho tem por objetivo desenvolver um Plano de Negócio que forneça aos futuros empreendedores informações sobre a viabilidade econômica e financeira da implantação de uma sistema de localização e listagem de bares, casas de show e eventos inicialmente na região do vale do Jequitinhonha e sul da Bahia chamado Ethos. Com efeito, o Plano de Negócios é implementado nas seguintes partes: Análise do mercado; Plano de Vendas; Plano operacional; e Plano Financeiro. A elaboração de um aplicativo para a localização e listagens desse tipo de estabelecimento aparenta, na análise feita, ter boa aceitação. Dessa forma, incorporar o aplicativo Ethos ajudará as pessoas que buscam entretenimento. Na análise o Plano de Negócio foi percebido que após a pandemia da SARS-CoV-2 o ramo sentiu a necessidade de atrair clientes para seus estabelecimentos pois além da barreira do medo de se infectar com o vírus, a transformação digital forçada em dois anos fez a população em geral aderir à cultura de consumo em casa com os serviços de entrega. Tendo isso em mente, nossa proposta de serviço com a aplicação Ethos dará a chance destes locais restabelecer sua clientela e atingir novos clientes. Assim o aplicativo será usado por esses estabelecimentos como uma maneira de se promover, e além disso, realiza relatórios de quantidades de pessoas por hora, dia, e mês. E relatório de retorno de usuários estipulando intervalo de tempo de retorno. Quanto aos usuários, estes não teriam custos para adquirir o aplicativo que estará na Apple Store e Google Play. A vantagem de um usuário fazer o download e uso do aplicativo está na gamificação do mesmo para obtenção de conquistas. Essas conquistas dão algum tipo de benefício para o usuário, por exemplo, desconto. E para funcionar o empreendimento com a intenção de diminuir custos, nossa empresa irá funcionar na modalidade *Home Office*, onde cada um dos sócios utilizarão suas casas para realizar suas funções. E para o suporte ao nosso aplicativo será usado um serviço robusto de servidor, através das empresas AWS (Amazon Web Services), que é uma empresa que presta serviços de computação em nuvem, esse serviço fornecerá para nossa empresa o que é necessário para se manter em operação no mercado.

Palavras-chave: eventos, aplicativo, gamificação.