

INTRODUÇÃO

Atualmente, a tecnologia faz parte da realidade de milhões de pessoas no mundo. Ela oferece diversos benefícios para os indivíduos, facilita a comunicação, o trabalho e também dá acesso a diferentes tipos de conteúdo para entretenimento.

O entretenimento é muito importante para as pessoas, principalmente para indivíduos muito ocupados com o trabalho, pois promove um momento de descanso e de lazer. Filmes e séries, além de serem importantes para divertir os telespectadores, também são necessários para aproximar uma pessoa da realidade de diferentes lugares. Um filme produzido no Japão pode ser visto em qualquer parte do mundo, o que torna possível o conhecimento dos hábitos e dos costumes de uma sociedade.

Dessa forma, é de extrema importância que o entretenimento chegue para as pessoas de modo simples e diverso.

Problema

Apesar de a tecnologia possibilitar acesso a diferentes tipos de conteúdo, muitas pessoas possuem dificuldade em encontrar séries e filmes que os interessem. Isso acontece, pois existem, atualmente, milhares de opções, que nem sempre chega ao indivíduo algo que seja de sua preferência.

Objetivos

O objetivo desse trabalho é criar um site que facilite a escolha dos usuários na hora de assistir filmes e séries. Nele, as pessoas poderão se cadastrar e responder a um pequeno questionário acerca de seus interesses. Desse modo, o site dará opções de séries e filmes que mais se aproximam do interesse do usuário, como também apresentará portais nos quais o conteúdo escolhido esteja disponível. Assim, os usuários não perderão tanto tempo em escolher um conteúdo, encontrando facilmente algo que os agrade.

Justificativa

Devido à dificuldade de encontrar séries e filmes que sejam do interesse pessoal dos usuários, grande parte dos indivíduos acabam desistindo de assistir ao conteúdo. Isso

torna necessário a criação de um site que resolva o problema, visto que como citado anteriormente, o entretenimento é importante na vida das pessoas.

Público Alvo

Embora qualquer pessoa possa se beneficiar com este projeto, já que o entretenimento é importante para todos, o público alvo deste trabalho é o jovem de 15 a 25 anos que passa o dia estudando, ou estudando e trabalhando, o que os tornam muito ocupados. Assim, não possuem tempo para perder procurando séries e filmes que os interessem.

ESPECIFICAÇÕES DO PROJETO

Para entender melhor quem poderia se beneficiar, qual o público alvo e seus problemas, foi desenvolvido um formulário. Nele, as pessoas responderam perguntas acerca de seus principais interesses e principais dificuldades.

Personas

Seguem as figuras das três personas deste projeto.

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME Carlos

IDADE 25

HOBBY Ver filmes

TRABALHO Técnico de informática e estudante universitário

PERSONALIDADE

Carlos é uma pessoa diligente e muito focada em suas tarefas. Costuma ficar estressado com a carga diária de afazeres, sendo a única coisa que o relaxa uma boa sessão de filmes em sua casa, no único tempo livre que lhe resta.

SONHOS

Carlos sonha em ter um doutorado na sua área e ter muito sucesso profissional e financeiro.

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Carlos está constantemente usando o seu notebook e seu celular. O primeiro para trabalho e para ver seus filmes no final da noite, já o aparelho celular, usa para ler livros e para estudar no ônibus enquanto se desloca pela cidade.

OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?
Por que eles precisam deste serviço?

Tendo em consideração seus dias afareados, para aproveitar melhor o seu pouco tempo livre, um projeto que traz praticidade para encontrar um filme, algo que ele aprecia muito, mais rápido e ter mais tranquilidade ao consumir seu entretenimento, tem um extremo valor para Carlos.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Figura 1 – Carlos

PERSONA

NOME Felipe

IDADE 16

HOBBY Videogame

TRABALHO Ensino médio

PERSONALIDADE
Felipe é um garoto alegre, que adora fazer brincadeiras e piadas.

SONHOS
Felipe sonha em trabalhar criando histórias, livros e roteiros de filmes, parecidos com as histórias que ele mesmo gosta.

OBJETOS E LUGARES
Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Felipe adora usar seu computador, principalmente para jogar seus jogos favoritos por horas a fio com seus amigos. Além disso ele o usa para assistir animes e seriados de comédia.

OBJETIVOS CHAVE
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Como animes não são um tipo de conteúdo tão popular, Felipe tende passar vários minutos procurando algo para assistir, sendo que em muitas ele acaba por desistir. Ele confia muito em análises, críticas e notas para escolher aquilo que ele gosta, então um serviço que é capaz de prover uma enorme variedade de opções, somado a disponibilizar essas notas e críticas, seria excelente.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA
Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Figura 2 – Felipe

PERSONA

NOME Larissa

IDADE 23

HOBBY Ler livros

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE
Larissa é uma pessoa dedicada aos seus estudos e extremamente aplicada aos seus compromissos, séria, porém gosta de aproveitar o tempo livre.

SONHOS
Concluir a sua faculdade e se tornar uma excelente médica.

OBJETOS E LUGARES
Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Larissa costuma usar o celular e o computador pessoal como tecnologias. O computador é principalmente usado para fazer trabalhos de sua faculdade, no entanto, o celular é usado para lazer, assistir vídeos, ouvir músicas e conversar com os amigos.

OBJETIVOS CHAVE
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Larissa, como estudante ocupada com suas funções acadêmicas, possui pouco tempo para gastar procurando algum conteúdo para consumir, por isso seria de extrema valia um serviço que agilizasse esse processo, permitindo que ela gaste mais tempo aproveitando suas séries, filmes e músicas.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA
Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Figura 3 - Larissa

História de Usuários

A partir da compreensão dos interesses e desafios das personas, foram registradas as seguintes histórias dos usuários, que não serão indentificados.

Quero/desejo (O QUE)	Para (POR QUÊ)
Quero encontrar filmes mais rapidamente.	Pois demoro várias horas para encontrar.
Que me recomendem filmes e séries do meu interesse.	Tenho dificuldade em achar sozinho.
Encontrar filmes que sejam bem avaliados, resenhas e prêmios.	Gosto de assistir bons filmes
Gostaria que tivesse comentários das pessoas para basear minhas escolhas.	Fico indecisa na hora de escolher conteúdos para assistir.
Assistir diferentes filmes.	Pois a demora para encontrar novos filmes faz com que eu assista conteúdos repetidos.

Requisitos do Projeto

Este projeto deve facilitar a escolha de séries e filmes dos usuários. Deve possibilitar o encontro de conteúdos considerando interesses particulares dos usuários. Deve também recomendar filmes e séries bem avaliados, assim como apresentar comentários de outros usuários acerca de conteúdos assistidos.

Requisitos Funcionais

- Apresentar uma página inicial, com o menu de opções e de cadastro e login;
- Deve possibilitar que os usuários façam cadastro;
- Oferecer um questionário sobre gostos pessoais dos usuários;
- Deve ter uma página que os usuários vejam conteúdos de sua preferência e opção de avaliar filmes e séries já vistos;
- Deve ter uma página que mostre os filmes e séries mais bem avaliados do momento;
- Deve possuir opção de adicionar amigos e ver suas recomendações e comentários.

Requisitos Não Funcionais

- O site deve ser responsivo;
- Deve ser compatível com os navegadores mais utilizados.

Restrições do Projeto

- O projeto deve ser concluído até o dia 07 de julho de 2022;
- O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas da Web no Frontend;
- O trabalho deve ser feito somente pelos componentes do grupo.

METODOLOGIA

A metodologia é o meio com o qual o grupo realizou o trabalho, como separação de tarefas e organização do projeto.

Relações de Ambiente de Trabalho

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de Código de Fonte	GitHub	https://github.com/Juunaz-for-real/Projeto-Tiaw
Projeto de Interface e Wireframes	MarvelApp	https://marvelapp.com/prototype/61ejbb5

Gerenciamento do Projeto

A equipe organizou as seguintes tarefas para a realização eficiente do projeto:

- Pesquisa: formulário enviado para muitas pessoas com a finalidade de conhecer possíveis futuros clientes.
- Wireframe do site: montar todas as telas do site.
- Frontend: fazer a interface do site com o uso de HTML e CSS.
- Segurança: tornar o site seguro, já que os usuários compartilharão dados pessoais.
- Testes: antes de finalizar o trabalho, o site deve ser testado para ver se atende todos os requisitos.

PROJETO DE INTERFACE

Para produzir o site é necessário montar a interface dele, todas as telas do site foram feitas na plataforma MarvelApp.

Fluxo do Usuário

O fluxo dos usuários está apresentado na figura abaixo.

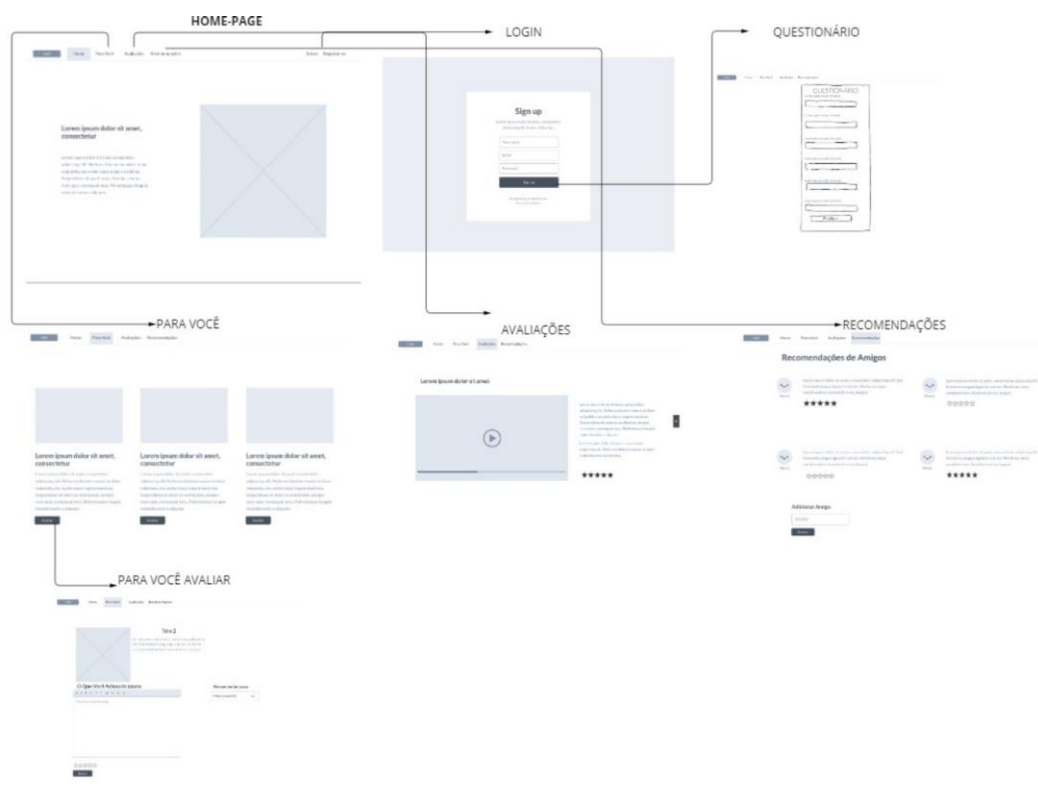


Figura 4 – Fluxo do Usuário

Wireframes

Com base no fluxo do usuário, cada tela do site será mostrada e explicada separadamente abaixo.

Tela: Home Page

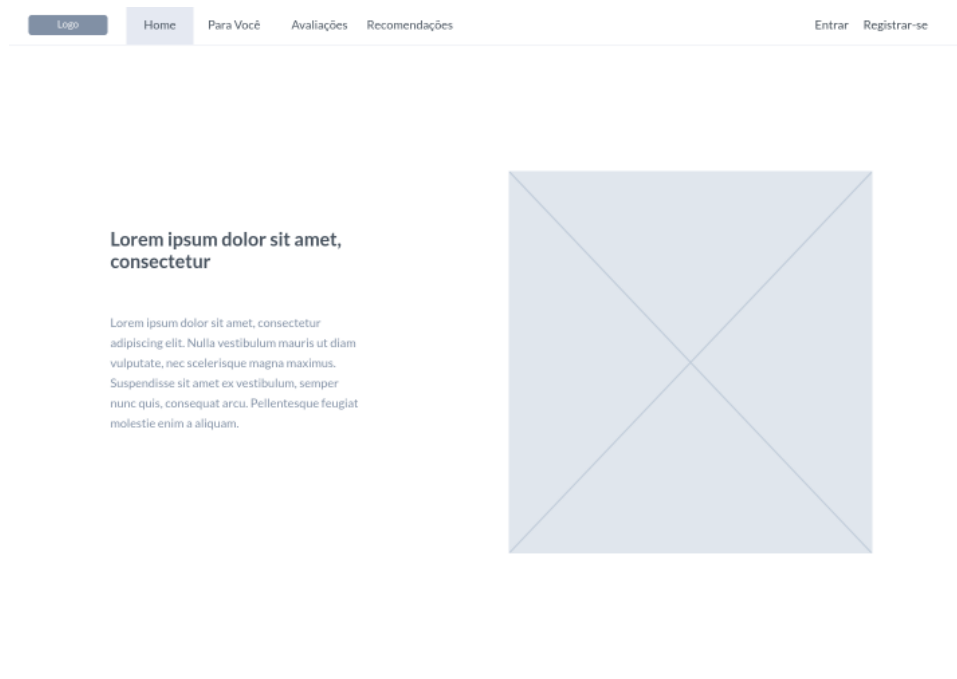
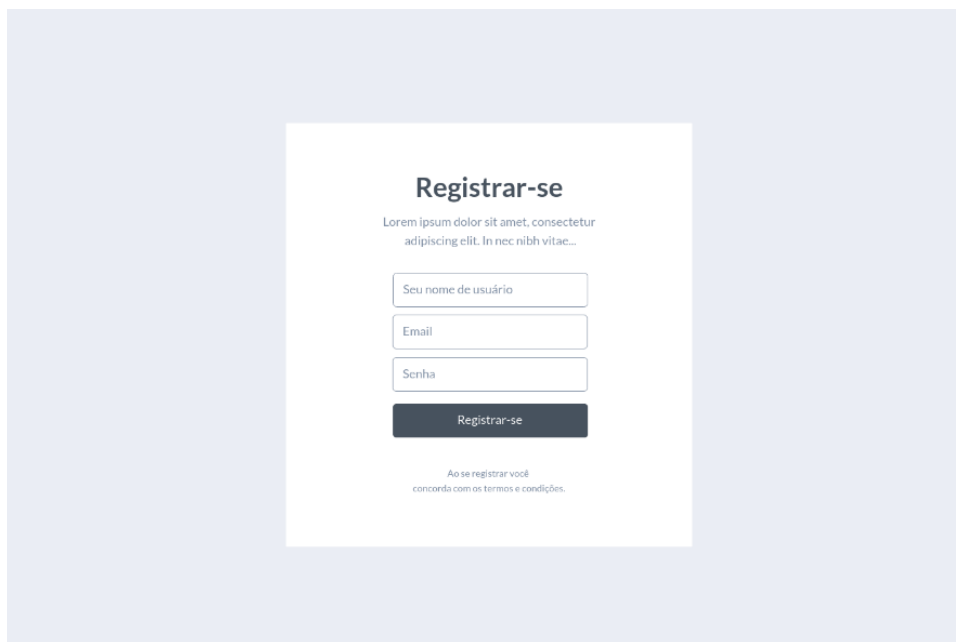


Figura 5 – Home Page

Nela terá imagens de filmes/séries juntamente com sua sinopse para chamar atenção do cliente. Também terá um menu de opções, uma delas é entrar ou se cadastrar no site. Existe outra versão sem os ícones de entrar e registrar-se que aparece após o usuário já ter escolhido uma dessas opções.

Tela: Registro



The registration form is centered on a light blue background. It has a title 'Registrar-se' in bold. Below the title is a paragraph of placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In nec nibh vitae...'. There are three input fields: 'Seu nome de usuário', 'Email', and 'Senha'. Below these is a dark blue button labeled 'Registrar-se'. At the bottom, there is a small line of text: 'Ao se registrar você concorda com os termos e condições.'

Figura 6 – Registro

Nela o usuário informará seus dados para se registrar no site.

Tela: Questionário



The questionnaire form is shown within a browser window. The browser's navigation bar includes a 'Logo' button and links for 'Home', 'Para Você', 'Avaliações', and 'Recomendações'. The form itself is titled 'QUESTIONÁRIO' and contains a paragraph of placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet'. Below this text are seven input fields. At the bottom of the form is a button labeled 'Finalizar'.

Figura 7 - Questionário

Ao se cadastrar o usuário responderá a um pequeno questionário acerca de seus conteúdos preferidos.

Tela: Entrar

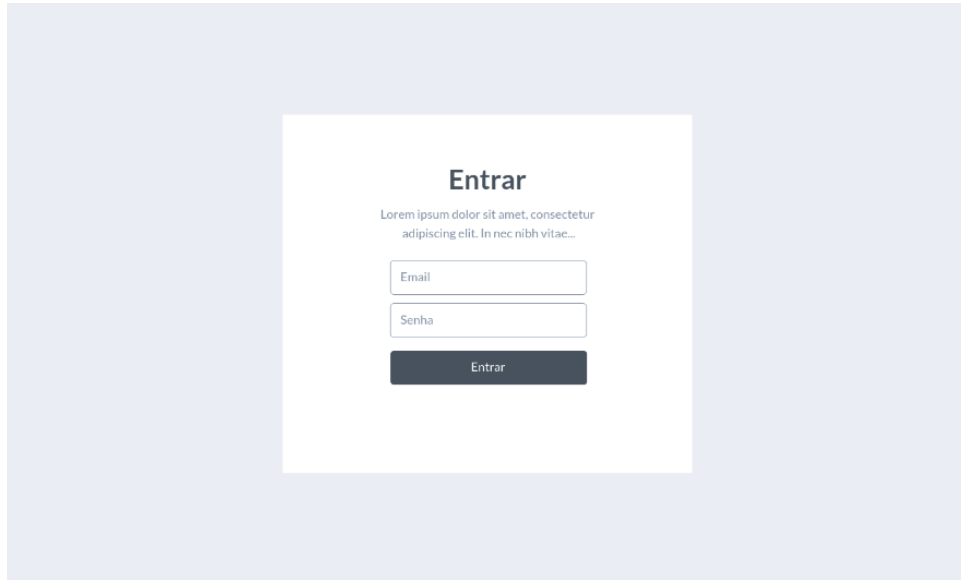


Figura 8 – Entrar

Caso o usuário já tenha uma conta, ao clicar em "Entrar" no menu principal, será encaminhado para uma tela de login.

Tela: Para Você

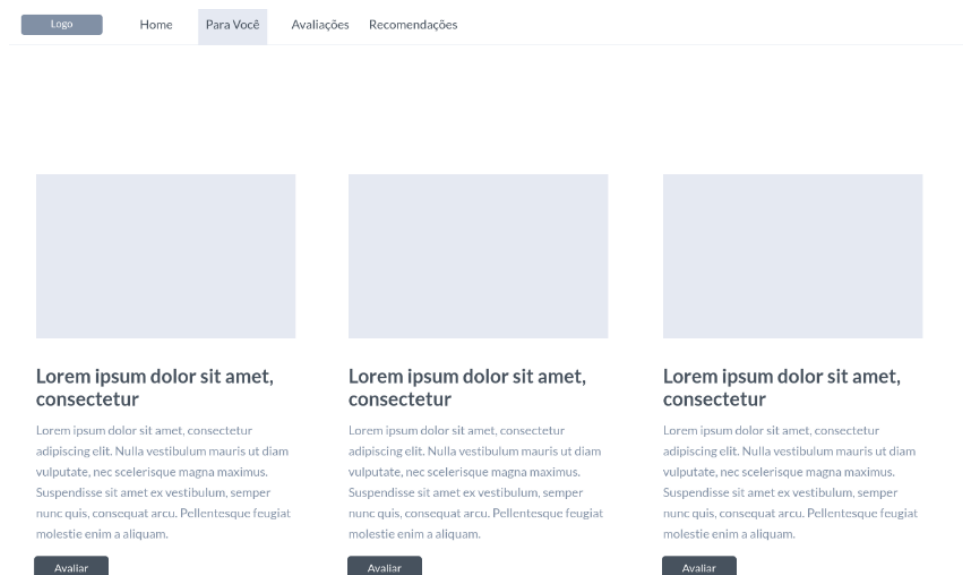


Figura 9 – Para Você

Nela será mostrada várias opções de filmes e séries baseadas no próprio interesse do usuário, assim como o link de portais que possuem esses conteúdos. Também dará a opção de o usuário avaliar o conteúdo assistido e recomendar para os amigos.

Tela: Avaliação

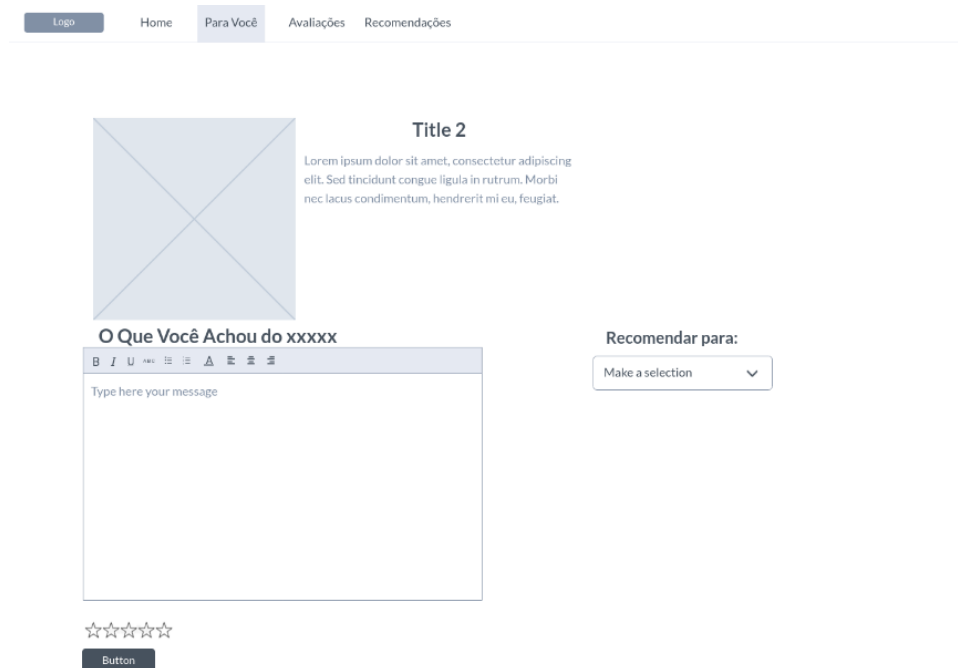


Figura 10 - Avaliação

Nela o usuário verá os filmes e séries com melhor avaliação no momento.

Tela: Recomendar

Logo


Home

Para Você

Avaliações


Recomendações

Recomendações de Amigos


Name


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed tincidunt congue ligula in rutrum. Morbi nec lacus condimentum, hendrerit mi eu, feugiat.

★★★★★


Name


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed tincidunt congue ligula in rutrum. Morbi nec lacus condimentum, hendrerit mi eu, feugiat.

☆☆☆☆☆


Name

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed tincidunt congue ligula in rutrum. Morbi nec lacus condimentum, hendrerit mi eu, feugiat.

☆☆☆☆☆


Name

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed tincidunt congue ligula in rutrum. Morbi nec lacus condimentum, hendrerit mi eu, feugiat.

★★★★★

Adicionar Amigo

Button

Figura 11 - Recomendar

Nessa tela o usuário verá os conteúdos que seus amigos recomendaram, também terá a opção de adicionar um novo amigo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

XAVIER, Carlos Magno et al. Metodologia de gerenciamento de projetos. **Rio de Janeiro: Brasport**, 2005.