

CineSpark

Ana Júlia de Oliveira Silva
Breno Ferreira Xavier
Lucas Gabriel da Silva Pires
Rafael Otávio Tenorio
Vanessa Caldas Feitosa

Prof. Fabio Leandro Rodrigues
Cordeiro



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Departamento de Eng. de Software e Sistemas de Informação

Sumário

1

Introdução

- Contextualização
- Objetivos

2

Projeto do sistema

- Usuários
- Requisitos
- Tecnologias

3

Desenvolvimento

- Fluxo de telas
- Testes
- Conclusão



Definição do problema

- A aplicação planejada busca facilitar a escolha de filmes em serviços de streaming, enfrentando a indecisão com consultas direcionadas. O objetivo é coletar informações essenciais para oferecer recomendações mais alinhadas com as preferências dos usuários, proporcionando uma experiência cinematográfica personalizada e satisfatória diante do vasto catálogo disponível.
- Usuários enfrentam dificuldades ao escolher entre a vasta oferta de filmes e séries, devido à diversidade de gêneros. As sugestões automáticas muitas vezes não atendem às preferências individuais, resultando em frustração. A falta de uma solução eficiente para personalizar a seleção prejudica a satisfação do usuário, gerando indecisão e insatisfação com as escolhas de entretenimento.



Objetivos

- O CineSpark busca otimizar tempo na hora de selecionar um filme, atuando de forma simples e efetiva, solicitando especificações sobre o conteúdo que o usuário deseja assistir e recomendando tópicos baseados nas preferências do usuário.
- - Direcionar o usuário para conteúdos de sua preferência.
 - Otimizar tempo e trazer praticidade ao selecionar um filme.
 - Apresentar recomendações baseadas em conteúdos previamente assistidos pelo usuário.
 - Sanar o contratempo causado pela indecisão ao selecionar o conteúdo que deseja assistir.



Perfis de usuário

- 1 - Nicolas, um jovem de 17 anos apaixonado por filmes de suspense e terror, busca experiências aterrorizantes que desafiem sua mente. Com uma predileção por filmes dos anos 2000 e enredos sangrentos, ele utiliza o CineSpark para explorar recomendações personalizadas que atendam às suas preferências, desde clássicos do suspense até enigmas dos filmes de terror contemporâneos.
- 2 - Pedro, um homem de 47 anos aficionado por filmes de comédia, valoriza roteiros inteligentes e busca tanto clássicos quanto novidades que o façam rir intensamente. Com a ajuda do CineSpark, ele encontra recomendações personalizadas que se alinham perfeitamente às suas preferências, tornando suas noites de filmes entre amigos ainda mais divertidas.



Histórias de usuário / Requisitos

- • Usuário criar conta;
- Escolha aleatória dos filmes;
- Recomenda filme com base em preferências;
- Exibição do filme recomendado;
- Visualização do filme;
- Possibilidade de favoritar filmes;
- Possibilidade de acessar a lista dos filmes favoritos;



Tecnologias utilizadas

- Ferramentas de desenvolvimento:
 - IDE: Visual Studio Code (Vscode).
 - Versionamento de Código: Git.
 - Repositório: GitHub Classroom.
- Linguagens e Tecnologias:
 - Front-End: HTML e CSS. Framework Bootstrap. jQuery (para interatividade no front-end).
 - Back-End: JavaScript. Local Storage. Json Server.



Tecnologias utilizadas

■ Identidade visual:

Cabeçalho e Logo:

O cabeçalho é minimalista, composto por uma logo, o nome do projeto e o ícone do usuário. A logo reflete elementos de sessões de cinema, como pipoca, óculos 3D e raios de faísca.

Cores:

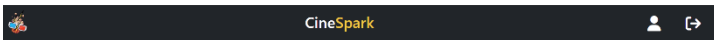
- Preto (#212529): Escolhido devido à baixa iluminação em sessões de cinema.
- Azul e Vermelho (#29B4F2 e #F13E29): Relacionados ao óculos 3D presente na logo.
- Amarelo (#F2B749): Cor da faísca elétrica na logo e da palavra "Spark" no cabeçalho.
- Branco (FFFFFF): Utilizado no ícone de usuário e no corpo do template.



User flow / Screen flow

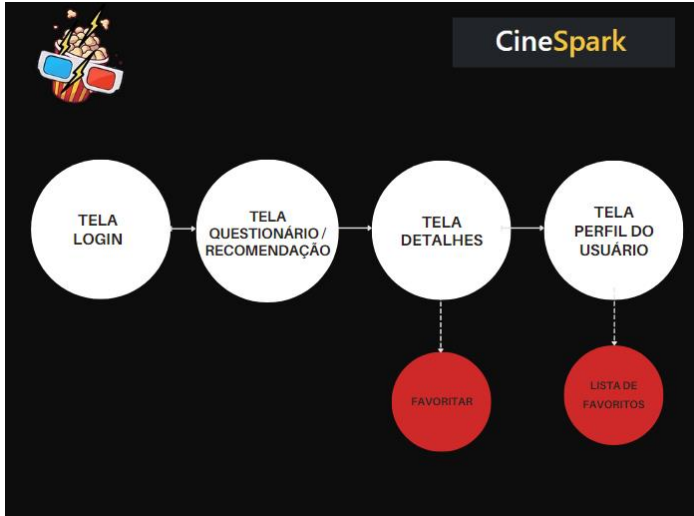


CineSpark





User flow / Screen flow





Testes

■ Testes de usabilidade:

Cenário 1 (Filmes de Terror):

- Taxa de sucesso: 100%
- Satisfação subjetiva: 5

Cenário 2 (Filmes com Tom Holland):

- Taxa de sucesso: 100%
- Satisfação subjetiva: 5

Cenário 3 (Filmes de Romance):

- Taxa de sucesso: 95%
- Satisfação subjetiva média: 4,75



Testes

■ Avaliação dos testes de usabilidade:

- A aplicação apresentou alta taxa de sucesso, com médias de satisfação variando entre 4 e 5.
- Os tempos de conclusão dos cenários foram rápidos e consistentes.
- Os usuários elogiaram a facilidade de uso e a eficiência do site.



Conclusão

- Conclusão:
A aplicação web demonstrou bom desempenho nos testes de usabilidade, oferecendo uma experiência eficaz e satisfatória para os usuários.
- Trabalhos futuros:
Melhorar o design do site;
Melhorar as funcionalidades do site;



Conclusão

Demonstração do sistema:

