

Informações do Projeto

Confia! - Plataforma de verificação de notícias

Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web | Ciência da Computação | PUC Minas

Participantes

- Davi Rodrigues Barbosa
- Manoella Santos Diniz
- Pedro Francisco Staino Santayana
- Victor Cabral de Souza Oliveira

Estrutura do Documento

- [Informações do Projeto](#)
 - [Participantes](#)
- [Estrutura do Documento](#)
- [Introdução](#)
 - [Problema](#)
 - [Objetivos](#)
 - [Justificativa](#)
 - [Público-Alvo](#)
- [Especificações do Projeto](#)
 - [Personas e Mapas de Empatia](#)
 - [Histórias de Usuários](#)
 - [Requisitos](#)
 - [Requisitos Funcionais](#)
 - [Requisitos não Funcionais](#)
 - [Restrições](#)
- [Projeto de Interface](#)
 - [User Flow](#)
 - [Wireframes](#)
- [Metodologia](#)
 - [Divisão de Papéis](#)
 - [Ferramentas](#)

Introdução

Problema

A humanidade, atualmente, está conectada. Temos acesso a notícias de qualquer lugar do mundo na palma da nossa mão. Conseguimos nos comunicar de forma instantânea com outras pessoas e isso abriu portas para várias novas soluções. Porém, é muito difícil garantir que todo esse poder vai ser utilizado de forma consciente por todos os usuários da rede. Um problema causado por esse ambiente pouco regulado é a dissipação de notícias falsas, também conhecidas como "fake news".

Objetivos

Queremos criar uma solução que ajude a combater as chamadas "fake news".

Além disso, temos alguns objetivos específicos:

- Convencer jovens de que é necessário a verificação de notícias recebidas.
- Criar uma plataforma que administre um selo de veracidade para notícias.

Justificativa

De acordo com a nossa pesquisa qualitativa, cerca de 70% dos entrevistados não utilizam nenhuma ferramenta para validar as notícias que recebem, seja por redes sociais ou pela mídia tradicional. Além disso, os jovens de 14 e 17 anos são os que mais se informam utilizando redes sociais e também são os que menos tomam providência quando recebem notícias falsas.

Público-Alvo

O público-alvo do nosso projeto são:

- Pessoas, homens e mulheres, com formação em jornalismo e com diferentes ideologias.
- Pessoas, homens e mulheres, responsáveis pelas publicações em sites de notícias.

Especificações do Projeto

Nessa seção, será apresentada uma visão mais aprofundada do projeto, através das Personas, Histórias de Usuários, Requisitos e Restrições do projeto.

Personas e Mapas de Empatia

NOME José de Albuquerque

IDADE 64

HOBBY Networking

TRABALHO Fiscal de notícias.

PERSONALIDADE

Curioso, ingênuo, preocupado.

SONHOS

Manter seu emprego postando notícias seguras.

OBJETOS E LUGARES

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

Essa pessoa utiliza o celular a maior parte do tempo para se informar e o computador para trabalhar, postando notícias nos jornais veiculados.

OBJETIVOS CHAVE

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

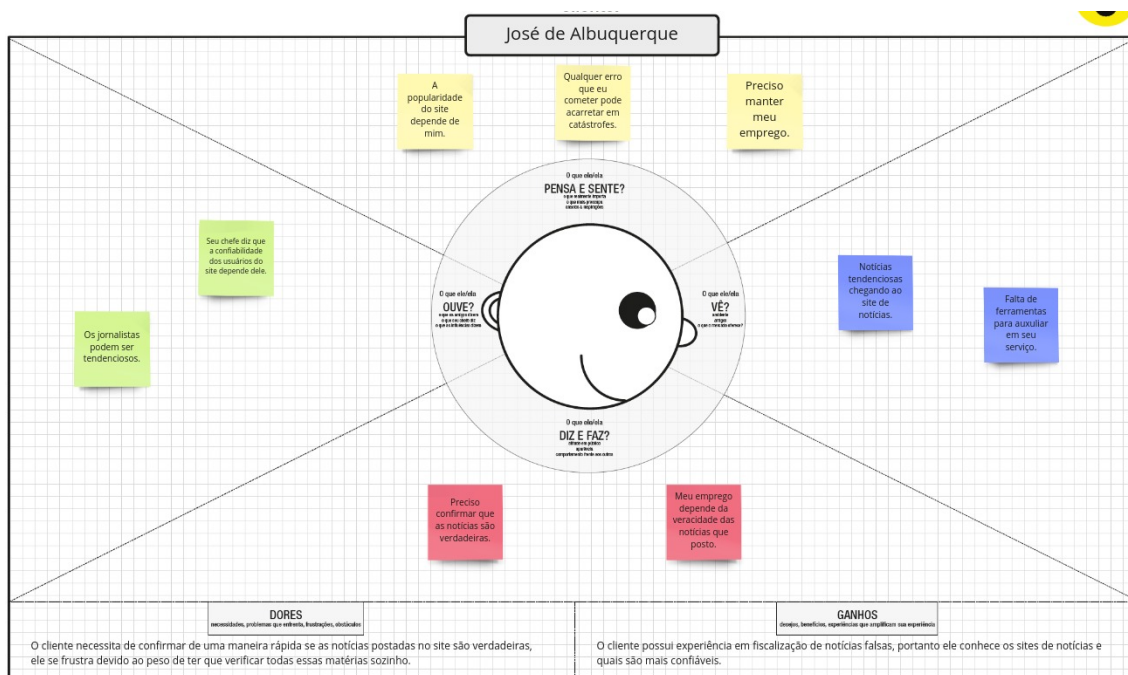
Evitar a postagem de notícias falsas e manter sua estabilidade financeira, pois seu emprego depende da validação de notícias.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Com didática e paciência.

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Objetivo e tolerante.



NOME Mário Oliveira

IDADE 29

HOBBY Consolidar sua ideologia na internet.

TRABALHO Jornalista

PERSONALIDADE

Passivo, conservador, conformista.

SONHOS

Combater as Fake News e atingir estabilidade financeira.

OBJETOS E LUGARES

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

Essa pessoa usa jornais, revistas, rádios e canais de televisão para se informar e lê livros físicos da biblioteca.

OBJETIVOS CHAVE

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

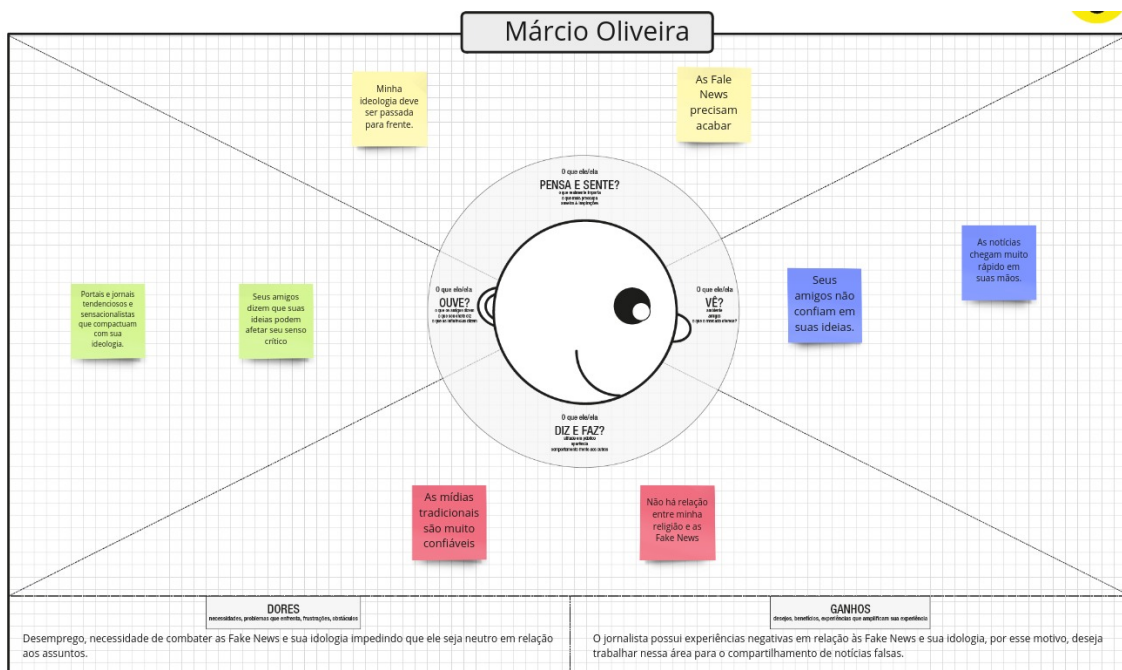
Essa pessoa busca esse serviço para atingir ambos os seus sonhos, tanto de combater as notícias falsas como conseguir um emprego para ganhar um salário fixo.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Com tolerância e cordialidade.

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Pragmático e realista.



NOME Vilma Soares

IDADE 38

HOBBY Ler e escrever

TRABALHO Jornalista

PERSONALIDADE

Analítica, esperta, confiante, prestativa, dominante e liberal.

SONHOS

Encontrar um emprego fixo e ajudar o próximo.

OBJETOS E LUGARES

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

Essa pessoa usa computadores para acessar notícias e escrever matérias e Kindles para ler livros e artigos.

OBJETIVOS CHAVE

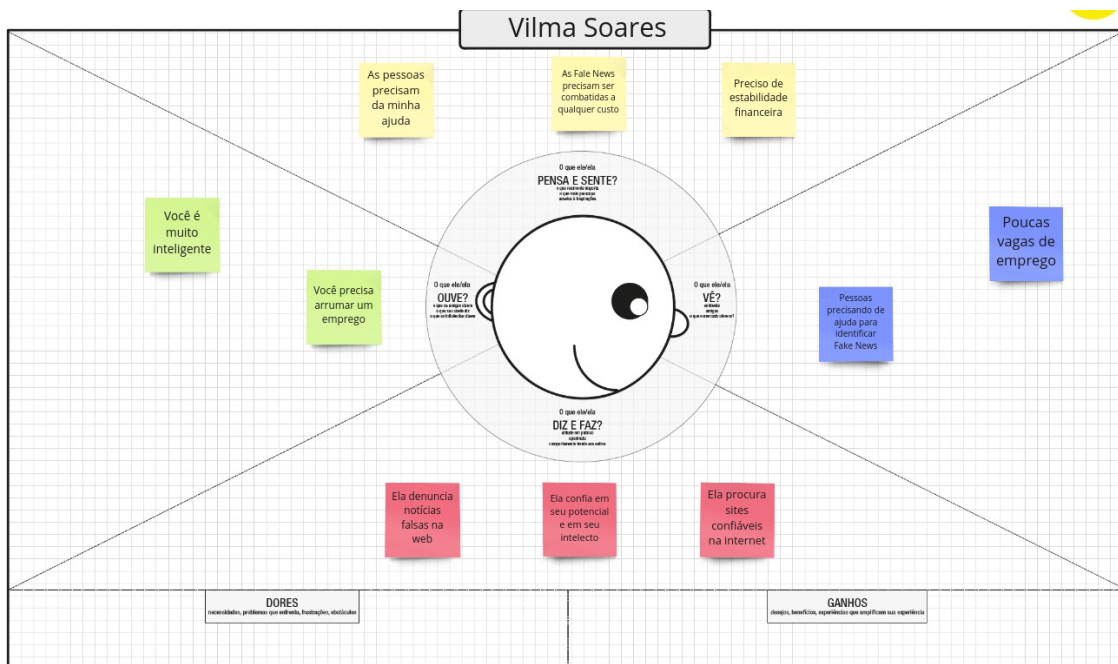
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Essa pessoa precisa desse serviço para alcançar seu sonho do emprego fixo, seu objetivo seria verificar as notícias para o público e incrementar seus conhecimentos jornalísticos nas ferramentas do serviço.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Objetivo e pragmático.



Histórias de Usuários

Com base na análise das personas forma identificadas as seguintes histórias de usuários:

EU COMO... PERSONA

QUERO/PRECISO ... FUNCIONALIDADE

PARA ... MOTIVO/VALOR

Usuário do sistema	Cadastrar notícia para ser verificada	Conseguir o selo da notícia
Prestador de serviços	avaliar notícia cadastrada	Receber pelos serviços prestados

Requisitos

As tabelas que se seguem apresentam os requisitos funcionais e não funcionais que detalham o escopo do projeto.

Requisitos Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RF-001	Permitir o cadastro de jornalistas	ALTA
RF-002	Permitir o cadastro de notícias	ALTA
RF-003	Permitir o login de jornalistas	ALTA

Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	O sistema deve ser responsivo para rodar em um dispositivos móvel	MÉDIA
RNF-002	Deve processar requisições do usuário em no máximo 3s	BAIXA
RNF-003	O sistema deve disponibilizar tema claro e escuro	MÉDIA

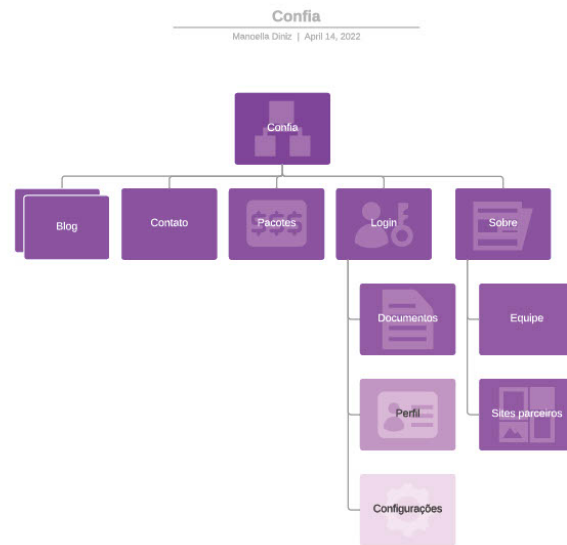
Restrições

O projeto está restrito pelos itens apresentados na tabela a seguir.

ID	Restrição
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de backend

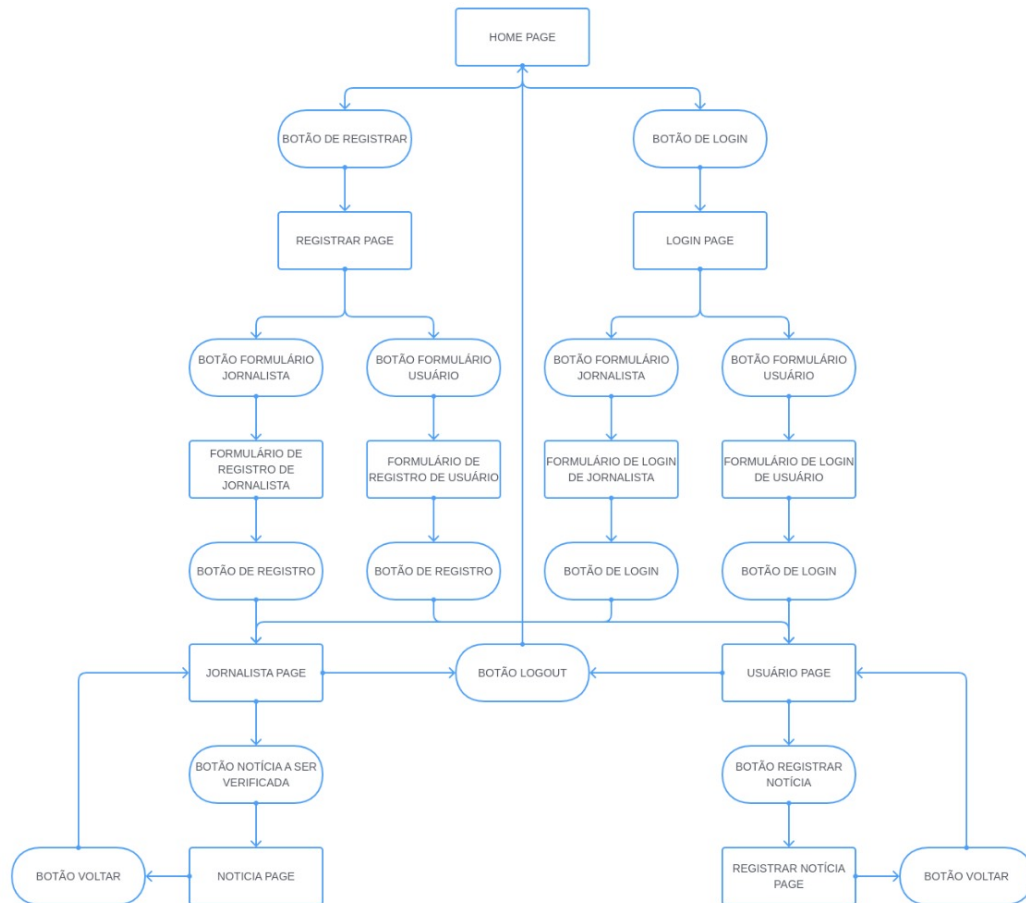
Projeto de Interface

- Nosso mapa do site:



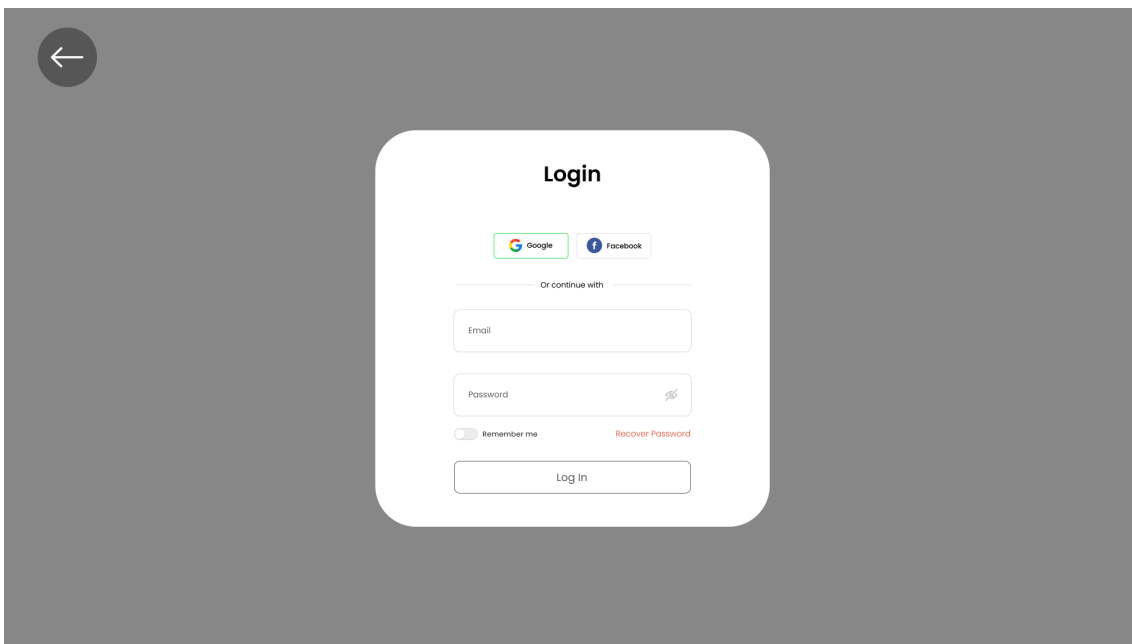
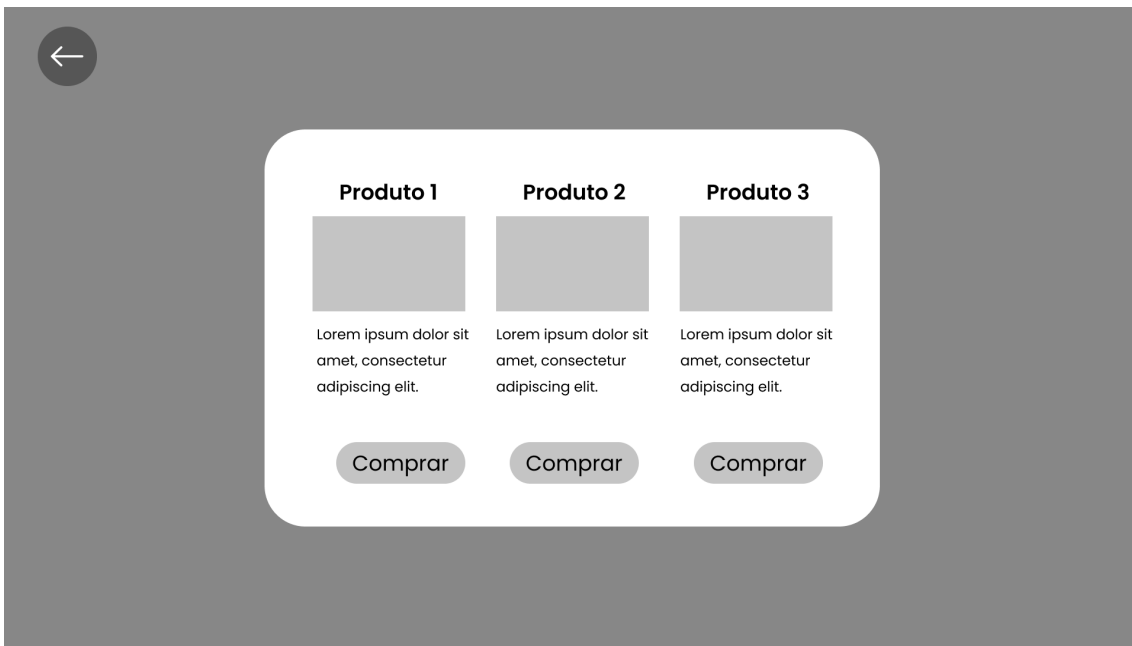
User Flow

Fake News



16 April 2022

Wireframes



Metodologia

A metodologia desse projeto foi feita com base na combinação dos metodos "Design Thinking" e Scrum, utilizamos o metodo "Design Thinking" na fase inicial do projeto, e na fase de desenvolvimento utilizamos o Scrum.

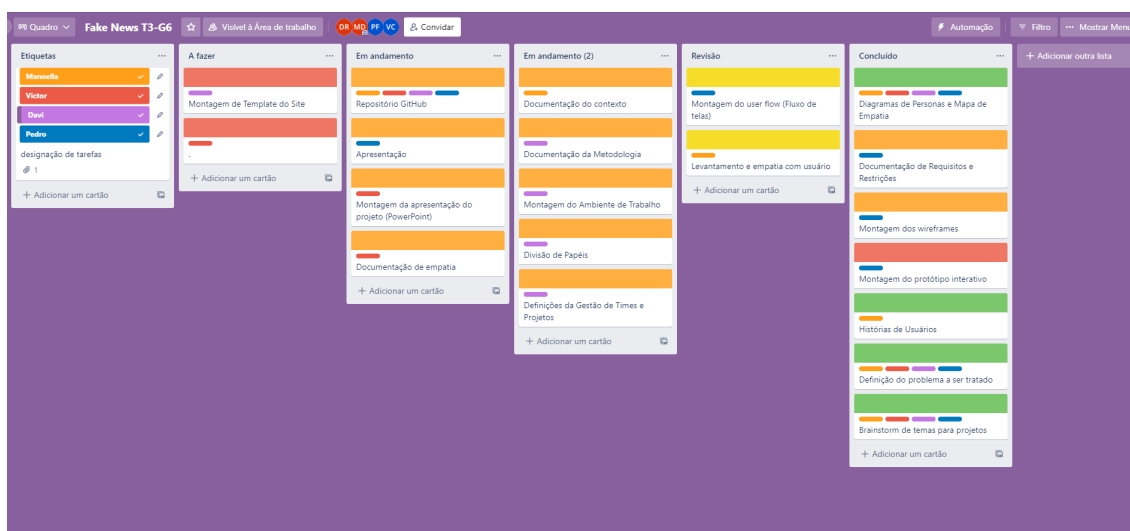
Divisão de Papéis

Membro	Função

Professores	Product owner
Manoella Santos Diniz	Desenvolvedora e Scrum Master
Pedro Francisco Staino Santayana	Desenvolvedor
Victor Cabral de Souza Oliveira	Desenvolvedor
Davi Rodrigues Barbosa	Desenvolvedor

utilizamos o Trello Para organização e distribuição das tarefas do projeto.

- Etiquetas: utilizamos a etiqueta para indicar as devidas funções de cada componente do grupo.
- A fazer: essa coluna se remete a uma Sprint que ainda precisamos fazer.
- Em andamento: se essa tarefa esta sendo feita por um dos integrantes do grupo.
- revisão: assim que a pessoa acaba de fazer a tarefa, ela coloca a tarefa nessa coluna para realizar revisão que é feita pelos integrantes do grupo.
- Concluído: Tarefas Concluídas e revisadas pela equipe.



Ferramentas

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinkgin	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVOB7DjGc=/
Repositório de código	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmg-cc-m-20221-tiaw-fake-news-grupo-6
Protótipo Interativo	Figma	https://www.figma.com/file/1eI3q7wrR2CUJONs0MOvrp/Fake-News?node-id=0%3A1
Organização	Trello	https://trello.com/b/Oj4S2FOz/fake-news-t3-g6

As ferramentas empregadas no projeto são:

- Editor de código: VS code.
- Ferramentas de comunicação: WhatsApp, Discord, Microsoft Teams.
- Ferramentas de diagramação: Figma, Miro

O editor de código foi escolhido pela equipe por ser um programa acessível para qualquer sistema operacional, de fácil utilização e por ser um programa leve. Os meios de comunicação foram escolhidos pela equipe já possuir uma grande afinidade com todos. Utilizamos o Miro para o processo de design Thinking por sugestão dos professores. Por fim, para criar o protótipo interativo utilizamos o Figma por melhor captar as necessidades da nossa solução.