



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Alexandre Magalhães Ribeiro

Bruna Ester Rolim Rocha

Cesar Pereira dos Santos Filho

Diego Alberto Sobrinho

Fábio Cristiano de Moraes

Flávio Amaral Lopes

SEARCH PEOPLE

Trabalho apresentado à Disciplina de Projeto: Desenvolvimento de uma Aplicação Interativa do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da PUC Minas.

Orientador (a): Viviane Cristina Dias

Belo Horizonte
2022

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
1.2 Problema	3
1.3 Objetivos	3
1.4 Justificativa	4
1.5 Público Alvo	4
2 ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO	5
2.1 Personas	5
2.2 Histórias de Caso de Usuários	7
2.3 Requisitos do Projeto	8
2.4 Requisitos Funcionais	8
2.5 Requisitos Não Funcionais	9
2.6 Restrições	10

1 INTRODUÇÃO

Com a pandemia, somente em 2020 o Brasil ganhou mais de 13 milhões de novos clientes de e-commerce, segundo levantamento Ebit/Nielsen, fazendo com que o número de adeptos chegue a aproximadamente 80 milhões de clientes. Em 2021, segundo um estudo da IDC Brasil, a venda de computadores aumentou cerca de 17%, e isso está relacionado ao Home Office e ao Ensino a Distância(EAD). Mas com a chegada da pandemia, novos problemas acabam surgindo, como a ansiedade e a depressão. Segundo um estudo publicado pela OMS em março de 2022, no primeiro ano da pandemia, a prevalência global de ansiedade e depressão aumentou em 25% devido ao isolamento social. E mesmo com esse aumento de informação, a dificuldade de encontrar um espaço para encontrar pessoas com os mesmos interesses persiste, fazendo com que pessoas recorram a redes sociais para tentar suprir essa necessidade, nem sempre tendo êxito.

1.2 Problema

Recentemente percebe-se que apesar de viver na era da tecnologia – com facilidade de alcance entre pessoas, ainda assim se enfrenta problemas em achar conexões. A dificuldade de formar um grupo de pessoas com o mesmo interesse perde-se nos milhares de informações da internet e o simples ato de, por exemplo, formar um time de jogo ou encontrar fãs da mesma série de TV gera um amplo desgaste de tempo.

1.3 Objetivos

O objetivo deste projeto é o desenvolvimento de um site que possibilite a interação entre pessoas com vários objetivos, objetivos esse que podem ser: amizade, troca de experiência profissional, aprendizado, lazer, entre outros.

Como objetivo específico, podemos destacar:

- Fornecer de forma agradável e interativa o acesso salas de bate papo, onde pessoas estejam se relacionando em temas que lhe agrade.

- Possibilitar salas com alguns interesses pré-definidos, e também a possibilidade de criar salas com termos próprios, onde o usuário poderá navegar entre as possibilidades e escolher melhor a que se adequa ao seu perfil.
- Possibilitar que pessoas consigam localizar outras para dividirem momentos/experiências, desta forma facilitando a convivência em grupos.

1.4 Justificativa

Nos dias de hoje, o maior patrimônio que temos é o tempo. Com isso, partes importantes das nossas vidas acabam ficando esquecidas, como fazer amigos. No entanto a Amizade é um dos maiores bens que podemos ter. Amigos é um fator essencial para o nosso desenvolvimento pessoal e profissional, pois é com pessoas que se trocam experiências (IBND, 2021).

Frente a uma realidade tão nociva, que impacta profundamente em nossa capacidade de nos socializarmos, a tecnologia se incumbem em sanar mais esse dano. As redes sociais fomentam atividades, ou seja, ela aproxima pessoas, pois elimina a barreira da distância geográfica (NIC.BR, 2022).

Desta forma as principais tecnologias voltadas para a gestão de relacionamentos visam colaborar, com: aprendizado, alfabetização, saúde mental, entre outras. Otimizar esse processo de seleção de temas para a socialização se faz indispensável, visto que hoje o tempo se tornou escasso. . (INTERNETMATTERS)

1.5 Público Alvo

O site se destinará a qualquer usuário que queira e goste de jogos como hooby e profissionalmente, sem limitação de idade, sexo ou regionalidade.

Como público alvo, destacam-se homens e mulheres de 18 a 50 anos, que possuem interesses para jogos, compartilhamentos de ideias e estratégias, afinidade com os meios digitais e queiram trilhar caminhos profissionalmente ou até mesmo como amador.

2 ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO


A definição exata do problema e os pontos mais relevantes a serem

tratados neste projeto foram consolidados com a participação dos usuários em um trabalho de imersão feita pelos membros da equipe a partir da observação dos usuários em seu local natural e por meio de entrevistas. Os detalhes levantados nesse processo foram consolidados na forma de personas e histórias de usuários.

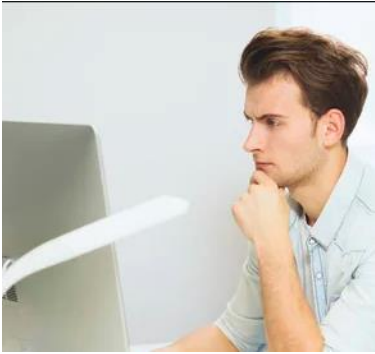
2.1 Personas

As personas selecionadas durante o nosso debate acerca do tema escolhido pelo nosso grupo estão representadas a seguir com suas devidas características apresentadas:


Quadro Personas — 1

	Rafaela Alves Guimarães	
	<ul style="list-style-type: none"> • Idade: 30 • Ocupação: Empreendedora, dona de uma startup de sucesso que atua na área de crowdfunding. • Gênero: Feminino • Estado Civil: Solteira 	Aplicativos <ul style="list-style-type: none"> • Instagram • LinkedIn
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Gosta de agilizar e facilitar processos além da vida profissional. • Precisa de momentos de descontração devido aos desgastes advindos do trabalho. 	Frustrações: <ul style="list-style-type: none"> • Já se envolveu em assuntos não desejados, pela necessidade de se socializar, mas sem saber a motivação das pessoas que procurou. 	História <ul style="list-style-type: none"> • Não possui familiares e tem uma rotina cansativa de trabalho quase nunca consegue se sair aos finais de semana. Para ela, esses momentos devem ser o menos desgastante possível.

Quadro Personas — 2

	<h2 style="text-align: center;">Fernando Almeida</h2> <div> <ul style="list-style-type: none"> • Idade: 26 • Ocupação: Estudante de Engenharia de Software, estagiário de uma empresa que atua na criação de games. • Gênero: Masculino • Estado Civil: Solteiro </div> <div> Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"> • Facebook • LinkedIn • Instagram </div>	
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Mindset voltado para automatização de processos em detrimento de processos manuais e demorados. • Já possui contato direto com a área da tecnologia e acredita que ela seja uma facilitadora de diversas situações na vida dos indivíduos. 	Frustrações <ul style="list-style-type: none"> • Seus amigos são de outras áreas, com isso ele não consegue um bom bate papo sobre o assunto que ele realmente gosta de conversar. 	História <ul style="list-style-type: none"> • É uma pessoa extremamente criativa e prática. Gostaria que cada vez mais a tecnologia fosse utilizada no dia-a-dia com o intuito, principalmente, de democratizar, disponibilizar informações e acelerar processos a partir de soluções inteligentes.

Quadro Personas — 3

	Luiz Gonçalves	
	<ul style="list-style-type: none"> • Idade: 43 • Ocupação: Garçom • Gênero: Masculino • Estado Civil: Casado 	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"> • Facebook • Instagram
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Tem contato com vários tipos de pessoas, mas somente conversas superficiais e de vários temas distintos. 	Frustrações <ul style="list-style-type: none"> • Por varias vezes foi mal interpretado quando se aproximou e puxou papo. 	História <ul style="list-style-type: none"> • Trabalha como garçom há mais de 10 anos e tem que ser gentil e agradável para que seu trabalho seja bem aceito, mas sem se aproximar muito.

Quadro Personas — 4

	Marisa Bastos	
	<ul style="list-style-type: none"> • Idade: 56 • Ocupação: Coaching. • Gênero: Feminino • Estado Civil: Divorciada 	Aplicativos <ul style="list-style-type: none"> • Instagram • Facebook
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Maior retorno financeiro. 	Frustrações: <ul style="list-style-type: none"> • Procura de 	História <ul style="list-style-type: none"> • Administra sua

<ul style="list-style-type: none"> Ter acesso a pessoas e ser direcionada das necessidades de acordo com o tema do bate papo 	<p>clientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Feedbacks negativos de clientes. 	<p>agencia sempre prezando por alternativas atrativas e facilitadoras para seus clientes.</p>
---	---	---

Fonte: Autoria do grupo (2022)

2.2 Histórias de Caso de Usuários

A fim de buscar mais informações sobre os motivos e causas de uso dessas pessoas à plataforma a ser desenvolvida, foram registradas as seguintes histórias de usuários:

Quadro História Personas — 1

Eu como... [PERSONA]	... quero/desejo... [O QUE]	... para.... [POR QUE]
Rafaela Alves Guimarães	Um site onde eu possa achar pessoas com o mesmo interesse em moda que eu	Consumir mais conteúdo de moda.
Fernando Almeida	Formar um time para jogos	Gosto de jogar nas distrações do dia a dia.
Marisa Bastos	Um amigo(a) para assistir em grupo, programas de culinária	Construir laços com o mesmo interesse
Luiz Gonçalves	Encontrar pessoas que são fãs de sua banda favorita	Achar parceiros de show

Fonte: Autoria do grupo (2022)

2.3 Requisitos do Projeto

Os propósitos funcionais da plataforma serão denotados por intermédio da apresentação de duas categorias diferentes de requisitos (funcionais e não funcionais) que indicará as características que a plataforma demonstrará de maneira total. Sendo apresentados a seguir.

2.4 Requisitos Funcionais

Os requisitos funcionais são todas as ações, características, comportamentos e funcionalidades que o sistema deve apresentar em relação às tarefas e serviços oferecidos ao usuário.

Segundo Sommerville, Addison-Wesley (2011) “os requisitos funcionais

são declarações de serviços que o sistema deve fornecer, de como o sistema deve reagir a entradas específicas e de como o sistema deve se comportar em determinadas situações”.

Sendo assim, o Quadro abaixo descreve o escopo funcional do projeto definindo a prioridade em ordem Cronológica:

Quadro Requisitos Funcionais		
ID	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE
RF-01	O site deve conter uma página de apresentação com informações sobre os principais objetivos e propostas do site para os usuários	Alta
RF-02	O site deve conter uma página de cadastro dos jogadores e suas principais características.	Alta
RF-03	O site deve conter uma página de cadastro dos treinadores e suas principais características.	
RF-04	O site deve apresentar a opção de atualizar e remover informações de cadastro dos usuários.	Alta
RF-05	O site deve conter um chat de comunicação entre os usuários com a necessidade de se vincular a plataforma para se comunicar.	Alta
RF-06	O site deverá conter uma página de criação e busca de grupos para os jogadores.	Alta
RF-07	O site deve conter uma página para agendamento de treinamento com disponibilidade de dias e horários para o treinador.	Alta
RF-08	O site deve conter página de contatos para usuários interessados em saber mais sobre a aplicação e sanar quaisquer dúvidas que venham apresentar.	Alta
RF-09	O site irá disponibilizar ao usuário a opção de recebimento de e-mails informativos sobre jogos, dicas, entre outros.	Baixa
RF-10	O Site irá disponibilizar ao usuário a opção de se desvincular da plataforma, sendo assim, o registro de e-mail e qualquer envio automático serão desabilitados.	Baixa

2.5 Requisitos não funcionais

Já os requisitos não funcionais não estão relacionados diretamente com os serviços específicos do sistema oferecidos aos seus usuários. Eles estão

relacionados com o nível de serviço esperado para o melhor funcionamento do software como um todo.

O descritivo abaixo representa o escopo não funcional que a plataforma atenderá.

Quadro Requisitos não Funcionais

ID	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE
RNF-01	O Site deve ser estruturado de forma a facilitar a utilização por pessoas de quaisquer idades.	Alta
RNF-02	O Site deve conter tags auxiliares em quaisquer imagens, vídeos e componentes visuais, a fim de permitir a utilização de leitores para pessoas com baixa visão.	Alta
RNF-03	O Site deverá estar apto a funcionar em dispositivos móveis, utilizando técnicas de responsividade.	Alta
RNF-04	As informações de cadastro dos usuários deverão ser armazenadas para fins de segurança.	Alta
RNF-05	Deverá ser implementado um sistema de verificação de autenticidade para os jogadores e treinadores.	Alta
RNF-06	O Site será visualmente leve e evitar cores muito contrastantes para um maior conforto do usuário	Média
RNF-07	O Site irá utilizar de cache no navegador para facilitar o retorno do usuário a etapas anteriores a que se encontravam.	Baixa

Fonte: Autoria do grupo (2022)

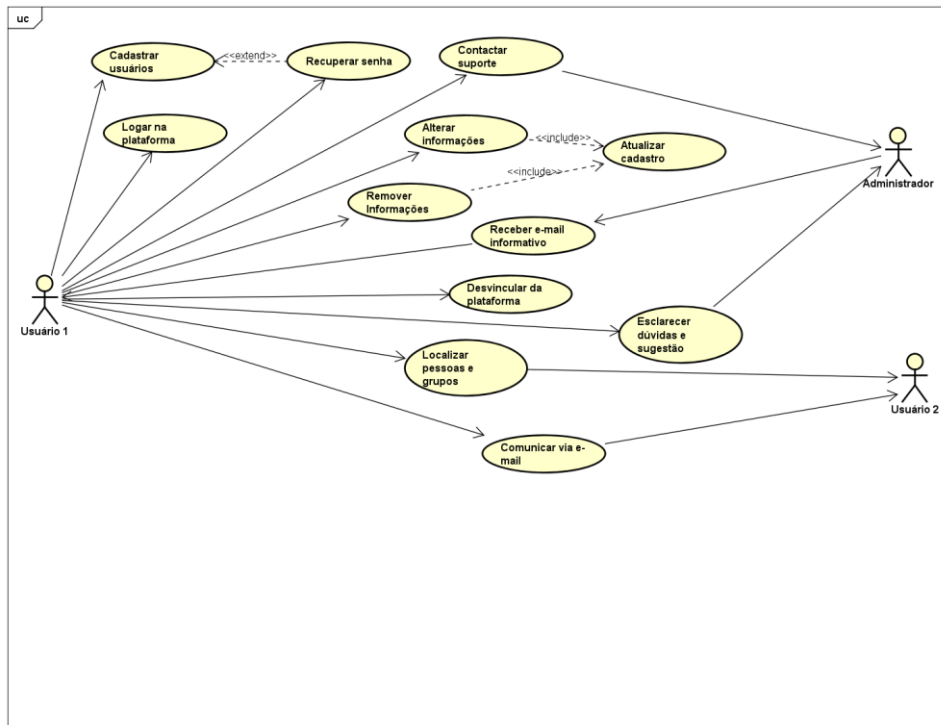
2.6 Restrições

As questões que limitam a execução desse projeto e que se configuram como obrigações claras para o desenvolvimento do projeto em questão são apresentadas na tabela a seguir.

Quadro Restrições

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 11/12/2022.
RE-02	O aplicativo deve restringir aplicações de frontend e backend.
RE-03	O projeto deve ser realizado pela equipe e não terceirizado por outros membros fora da instituição.
RE-04	O projeto deve seguir normas de privacidade da web e mostrar termos de política de privacidade e uso da ferramenta.

Diagramas de Casos de Uso



• Metodologia

A metodologia contempla as definições de ferramental utilizado pela equipe tanto para a manutenção dos códigos e demais artefatos quanto para a organização do time na execução das tarefas do projeto.

Relação de Ambientes de Trabalho

Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diversas plataformas e a relação dos ambientes com seu respectivo propósito é apresentada na tabela que se segue.

AMBIENTE	PLATAFORMA	LINK DE ACESSO
Repositório de código fonte	GitHub	CLIQUE AQUI
Documentos do projeto	GitHub	CLIQUE AQUI
Projeto de Interface e Wireframes	Uizard	CLIQUE AQUI
Gerenciamento do Projeto	GitHub	CLIQUE AQUI

Gestão de código fonte

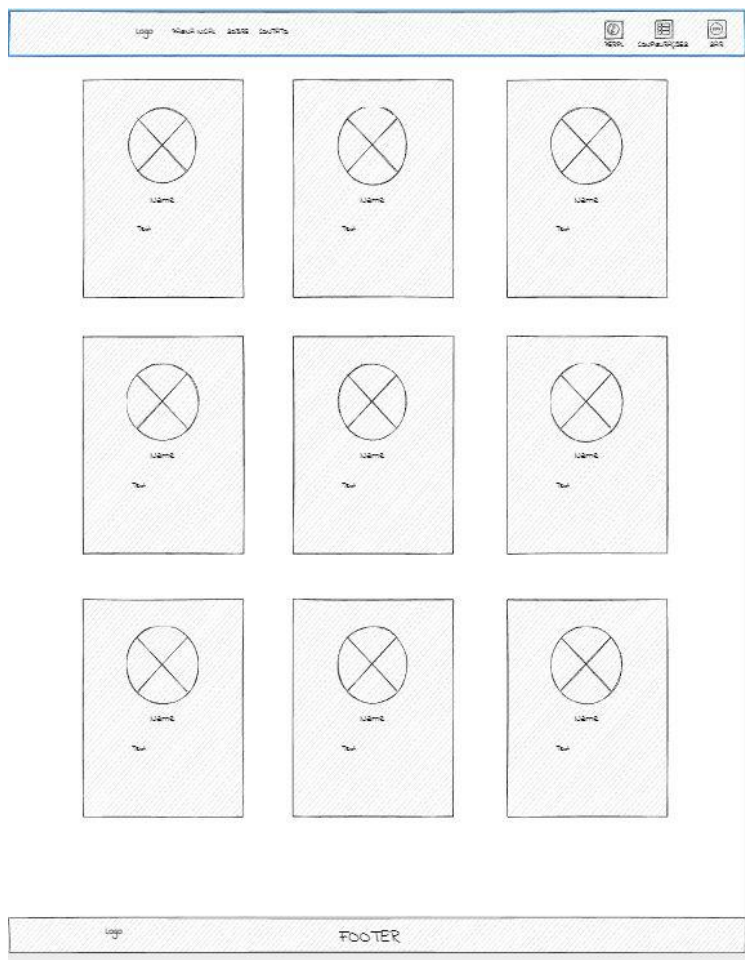
Para gestão do código fonte do software desenvolvido pela equipe, o grupo utiliza um processo baseado no Git Flow abordado por Vietro (2015), mostrado na Figura a seguir. Desta forma, todas as manutenções no código são realizadas em branches separados,

Wireframe Interativo

Conforme o diagrama de fluxo do projeto, apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem. Para visualizar o wireframe interativo, acesse o ambiente MarvelApp do projeto.

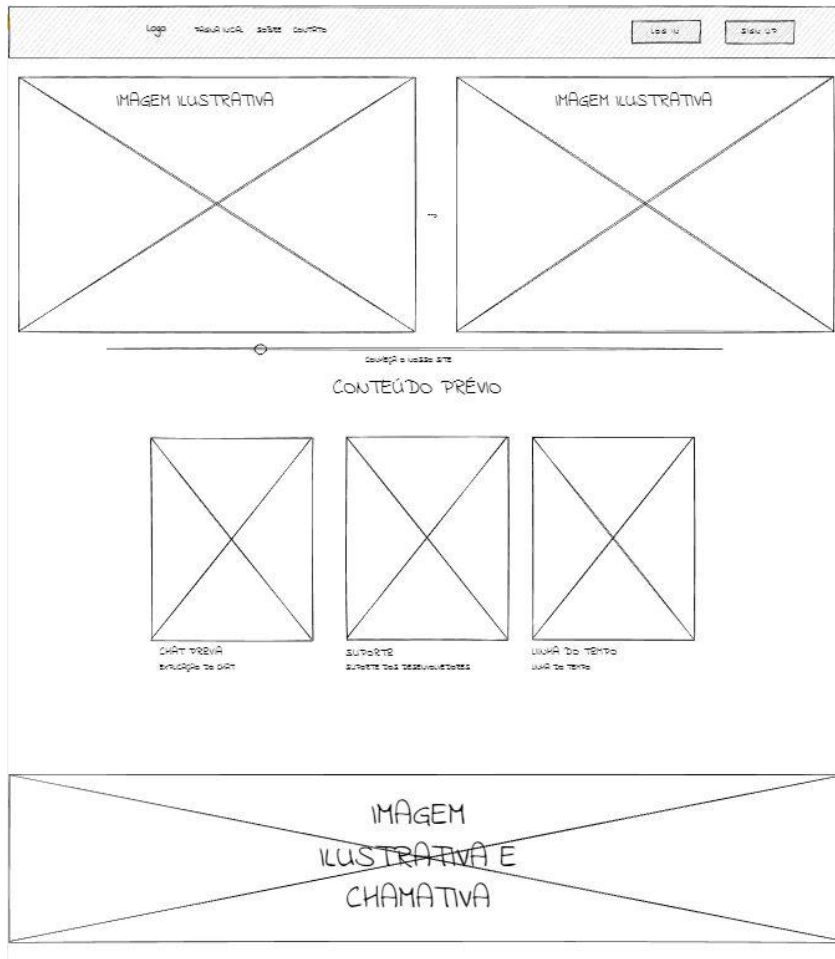
Tela - Home-Page

Apesar dessa ser a nossa Home-Page, ela apenas estará disponível após o usuário realizar o login/cadastro em nosso site. Aqui mostramos outros usuários perto de sua localização e uma ferramenta de busca simples e avançada caso não ache o que procura perto de você.



Tela Inicial

A tela inicial tem o propósito de informar ao novo usuário sobre o que se trata o site. Nesta página mostramos como o site funciona, imagens ilustrativas e o porquê o usuário deveria usar o nosso site.



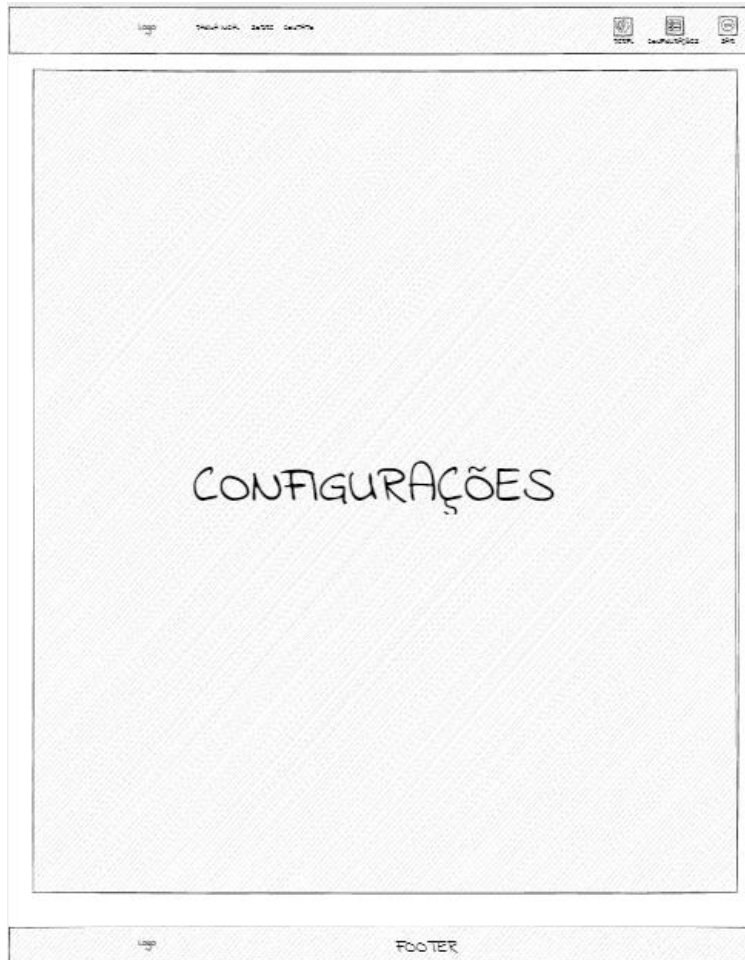
Tela de Login

Apenas uma tela de login normal.

A hand-drawn wireframe of a login screen. The layout includes a header bar at the top with navigation links (HOME, ABOUT US, SERVICES, CONTACT) and icons for LOGIN, REGISTER, and PROFILE. The main content area features two large input fields labeled 'USUÁRIO' and 'SENHA'. Below these are two smaller buttons labeled 'ESQUELI MINHA SENHA' and 'CONFIRMAR'. A footer bar at the bottom contains the text 'FOOTER'.

Tela de Configurações

Tela de configurações que brevemente terá features para alterar o perfil do usuário.



• Arquitetura da Solução

Nesta seção são apresentados os detalhes técnicos da solução criada pela equipe, tratando dos componentes que fazem parte da solução e do ambiente de hospedagem da solução.

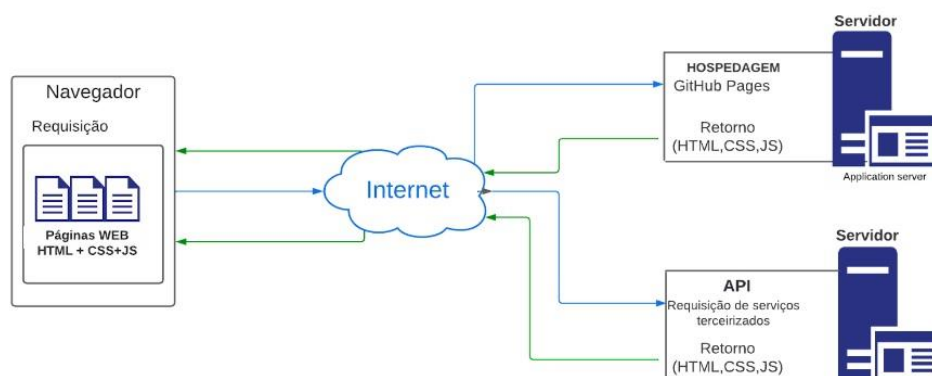


Diagrama de Componentes

Relação do usuário.



O template criado é composto pelos seguintes layouts:

- **Tela de Login**
- **Conexão entre usuários**
- **Tela de perfil**

A responsividade segue o padrão do Bootstrap

Tela Principal

Tela que abrange todas as visualizações iniciais do site e a lista gerais.

Conexão entre usuários

Este layout é utilizado para exibição de mensagens entre os usuários.

Tela de perfil

Local onde possibilitará o usuário de personalizar as informações do perfil.