

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

## SEARCH PEOLE

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](#_bookmark0)
   1. [Problema 3](#_bookmark1)
   2. [Objetivos 3](#_bookmark2)
   3. [Justificativa 4](#_bookmark3)
   4. [Público Alvo 4](#_bookmark4)
2. [ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO 5](#_bookmark5)
   1. [Personas 5](#_bookmark6)
   2. [Histórias de Caso de Usuários 7](#_bookmark7)
   3. [Requisitos do Projeto 8](#_bookmark8)
   4. [Requisitos Funcionais 8](#_bookmark9)
   5. [Requisitos Não Funcionais 9](#_bookmark10)
   6. [Restrições 10](#_bookmark11)

## INTRODUÇÃO

A comunidade gamer no Brasil tem crescido de drasticamente nos últimos, hoje em dia segundo pesquisas somos o 15º país no ranking de consumo de games digitais. Devido a essa grande popularidade cada vez mais os games se tornaram uma forma de comunicação entre os jogadores.

Apesar de os games terem um meio de comunicação via chat em game e fora dele, ainda sim a comunicação para criação de times é muito limitada.

## 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 nas 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.

## 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.

## 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 incumbe 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)

## Público Alvo

O site se destinará a qualquer usuário que queira e goste de jogos como hoobye e profisionalmente, 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 estratétigias, afinidade com os meios digitais e queiram trilhar caminhos profissionalmente ou até mesmo como amador.

## 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 caracteristicas apresentadas:

**Quadro Personas — 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| https://lh4.googleusercontent.com/wMZhiXHzsw1AVrpCeO_zZIRmHkPaP9sbPPuHsRaYR27e8JsbpJ6vrsDnMuptd3kmyAmk0xD4iO7O62RUe5BRMc0JzgrTCQrcYvfmV7JhwuQ0dHDOjftHr7Tja4CmON34uz-nz65ZJPLapq4IdEYaC_AT85XjtLka91cbonW-dPibV_mruZ2mni88IX8 | **Rafaela Alves Guimarães** | |
| * **Idade**: 30 * **Ocupação**: Empreendedora, dona de uma startup de sucesso que atua na área de crowdfunding. * **Gênero:** Feminino * **Estado Civil:** Solteira | **Aplicativos**   * Instagram * Linkedin |
| **Motivações**   * Gosta de agilizar e facilitar processos além da vida profissional. * Precisa de momentos de descontração devido aos desgastes advindos do trabalho. | **Frustrações:**   * Já se envolveu em assuntos não desejados, pela necessidade de se socializar, mas sem saber a motivação das pessoas que procurou. | **História**   * 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**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| https://lh6.googleusercontent.com/elBUnV5lKYknTus5AxaQCzpyt6297R4f8Mz06ziKOuUnFl0s1YWfL1j3maJbNgkbvkhMkYdpkog8xZUeOS0op9qfzyeBz802vva5GnRU2tDzbriursonw3sX1n2KtLrQzWv7qUK-sSr5kbTlwmDPlBkXMDadyQsitFOJ-qxqrSCTvlkOcEifXGsgM7I | **Fernando Almeida** | |
| * **Idade**: 26 * **Ocupação**:  Estudante de Engenharia de Software, estagiário de uma empresa que atua na criação de games. * **Gênero:** Masculino * **Estado Civil:** Solteiro | **Aplicativos:**   * Facebook * Linkedin * Instagram |
| **Motivações**   * 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**   * 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**   * 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**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| https://lh3.googleusercontent.com/6F2F4AbFqY-WC5AzirP0ar9SS2hz3XI42kbmxgqNAhSEZE16EjzpyXGiObD55NfsTuCGY7x63BAjnFeANEsr8Dn3M9FXKOSfAJs8a7ntc1U4-fvxWUGHkZNhdtI1g22sZnHJQwQqdpoYyr2Va50ZsHRRsGXTtEkB5xHZAHdKIyeyhvEN6k29LAl7AXc | **Luiz Gonçalves** | |
| * **Idade**: 43 * **Ocupação**: Garçom **Gênero:** Masculino * **Estado Civil:** Casado | **Aplicativos:**   * Facebook * Instagram |
| **Motivações**   * Tem contato com vários tipos de pessoas, mas somente conversas superficiais e de vários temas distintos. | **Frustrações**   * Por varias vezes foi mal interpretado quando se aproximou e puxou papo. | **História**   * 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**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| https://lh6.googleusercontent.com/056Q-OeLw0zlCsgRQy5Xg6Egt051o2k3Q0z41CHddlFG5mBdyk6fqVu0bRQqNJWisbQBtkTj15TV2SuFM4sIV9Oq7IMEP3osa7JkmgZli3RE5F5dcNCX_S9exdIUL9rO2CJojwbP2hsYSTcLm-FQZ3_4bv83EEjl6v3Tsr2zHfW7W7HCx507moHQZhk | **Marisa Bastos** | |
| * **Idade**: 56 * **Ocupação**: Coaching. * **Gênero:** Feminino * **Estado Civil:** Divorciada | **Aplicativos**   * Instagram * Facebook |
| **Motivações**   * Maior retorno financeiro. * Ter acesso a pessoas e ser direcionada das necessidades de acordo com o tema do bate papo | **Frustrações:**   * Procura de clientes. * Feedbacks negativos de clientes. | **História**   * Administra sua agencia sempre prezando por alternativas atrativas  e facilitadoras para seus clientes. |

Fonte: Autoria do grupo (2022)

## 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 especificas 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. |

<https://www.ibnd.com.br/blog/amizade-por-que-e-tao-importante-ter-amigos.html>

<https://www.nic.br/noticia/na-midia/redes-sociais-ajudam-a-aproximar-jovens-nas-periferias/#:~:text=E%20dentro%20dessa%20tecnologia%2C%20o,seja%20uma%20ferramenta%20de%20socializa%C3%A7%C3%A3o>.

https://www.internetmatters.org/pt/resources/social-media-advice-hub/social-media-benefits/