



Toxicidade em jogos online

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web



Belo Horizonte, Abril/2022

Sumário

ATENÇÃO → EM VERMELHO OS ITENS DA ENTREGA DA SPRINT 1

Introdução	3
Problema	3
Objetivos	3
Justificativa	4
Público alvo	4
Especificação do Projeto	5
Personas	5
Histórias de usuários	6
Requisitos do Projeto	6
Requisitos Funcionais	7
Requisitos não funcionais	7
Restrições	8
Metodologia	9
Relação de Ambientes de Trabalho	9
Gestão de código fonte	9
Gerenciamento do Projeto	10
Projeto de Interface	12
Fluxo do Usuário	12
Wireframes	12
Tela - Home-Page	13
Tela - Notícias de Categoria	14
Tela - Resultado de Pesquisa	14
Tela - Leitura Notícias	15
Tela - Salvar Notícias Preferidas	15
Tela - Notícias Preferidas	15
Tela - Comentários	16
Referências	17

1. Introdução

Desde 1969, com a criação da internet e a democratização de seu uso, as interações interpessoais vêm se tornando cada vez mais fáceis e práticas, com a possibilidade de quebrar a barreira de distâncias e até linguagens. Nessa conjuntura, juntamente da facilitação de interações sociais, a internet também contribuiu - através do anonimato do usuário - para com que indivíduos se sintam confortáveis em agir de forma desrespeitosa, preconceituosa e imoral. Assim, o problema de usuários praticantes de atitudes tóxicas se encontram presentes por toda a internet e ferramentas que ela abrange, como jogos online.

Nesse sentido, tem-se percebido - em relação a comunidade de jogos online - uma exaustão psicológica em relação a usuários tóxicos que, através de suas atitudes fazem com que muitos jogadores se sintam desconfortáveis, ofendidos e pressionados. Assim, as vítimas dessas atitudes acabam por, como último recurso, optar por abandonar esses jogos online e, consequente a isso, essas comunidades tornam-se majoritariamente frequentadas por usuários praticantes dessas atitudes tóxicas.

Diante disso, entende-se como necessário a adoção de medidas de forma a corrigir a atual comunidade de jogos online, de forma a torná-la acolhedora e simpática a todos - assim como pretendida - .

1. Problema

Conforme exposto, o problema que se busca resolver com este projeto é a atual situação de comunidades de jogos online em relação à presença de usuários praticantes de atitudes tóxicas (tal como anti-jogo, preconceitos, ofensas e outros).

Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é a criação de um site onde jogadores de diversos jogos online, que anseiem anular a possibilidade de se encontrarem com jogadores tóxicos durante suas jogatinas, possam se encontrar para criarem grupos, interagirem entre si e jogarem juntos.

Como objetivos específicos, podemos ressaltar:

- Fornecer funcionalidades que permitam selecionar os jogos e interesses em relação a eles e encontrar jogadores com buscas semelhantes;
- Adicionar usuários.
- Permitir a interação com outros usuários por chat e avaliações.

Justificativa

Em estudo divulgado pela ONG Anti-defamation League, cerca de 74% dos jogadores norte-americanos já sofreram com assédio em jogos online, números esses que, por mais que entrevistados em outra região, refletem muito na realidade brasileira e mundial. Assim, fica claro a atual situação das comunidades de muitos jogos online e a necessidade de mudança na mesma

da Reuters, realizado com um grupo de 74 mil pessoas, em 37 países diferentes, fica claro o volume preocupante de informações falsas sendo propagadas (NEWMAN et al; 2019). O estudo apresenta que no Brasil 35% dos entrevistados informam que as informações consumidas são completamente inventadas.

Adicionalmente, há uma falta de canais de notícias isentos e objetivos que permitam aos usuários, leitores frequentes de jornais, possam ter a mesma experiência dos jornais tradicionais em ferramentas digitais.

Público alvo

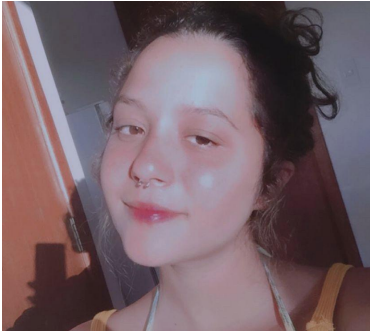
Embora todos os tipos de jogadores possam se beneficiar da nossa plataforma, idealmente temos como público-alvo indivíduos que joguem de forma frequente, visto que são os que tendem a ter mais contato com atitudes tóxicas no geral.

2. Especificação do Projeto

O problema devido a toxicidade e os pontos relevantes em relação a comunidade foi comprovada a partir de entrevistas e participação de diversos jogadores com base na grande exposição dos entrevistados e conhecimento ético. O processo foi consolidado a partir de personas e história do usuário.

Personas

As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas na Figuras que se seguem.

	Gabriela Andrade	
	Idade: 19 Ocupação: Estudante	Jogos: <ul style="list-style-type: none">• League of Legends
Motivações <ul style="list-style-type: none">• Felicidade• Amigos• Compromisso com o futuro	Frustrações <ul style="list-style-type: none">• Se afeta com comentários alheios• Se irrita facilmente	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none">• Jogos Online• Sair com os amigos

	Luis Belchior	
	Idade: 20 Ocupação: Estudante	Jogos: <ul style="list-style-type: none">• League of Legends• Counter Strike Global Offensive• Fortnite
Motivações <ul style="list-style-type: none">• Amigos• Família• Estudos	Frustrações <ul style="list-style-type: none">• Se frustra com as situações ao seu redor	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none">• Jogos Online• Sair com os amigos• Jogar basket

Histórias de usuários

A partir da compreensão do dia a dia das personas identificadas para o projeto, foram registradas as seguintes histórias de usuários.

Eu como ... [PERSONA]	... quero/desejo ... [O QUE]	... para [POR QUE]
Gabriela Andrade	jogar.	sem se irritar.
Gabriela Andrade	buscar novas amizades.	gastar menos tempo procurando um parceiro.
Gabriela Andrade	manter um registro das pessoas com quem joguei.	buscar posteriormente a alguma pessoa.
Gabriela Andrade	fazer comentários em perfis dos outros jogadores.	garantir as avaliações diárias de cada indivíduo.
Luis Belchior	compartilhar as informações dos jogos em que faço parte.	poder discutir com os amigos sobre temas de interesse.
Luis Belchior	poder realizar um feedback sobre os jogadores com que já falei.	na próxima vez que entrar em contato com um usuário ter uma breve descrição sobre o comportamento do usuário.
Luis Belchior	ler notícias tanto no desktop quanto no celular.	ocupar o tempo quando estou esperando algo (ex: filas de espera).
Luis Belchior	quero buscar novas pessoas para jogar em grupos fechados.	aumentar meu ciclo social.

Requisitos do Projeto

O escopo funcional do projeto é definido por meio dos requisitos funcionais que descrevem as possibilidades interação dos usuários, bem como os requisitos não funcionais que descrevem os aspectos que o sistema deverá apresentar de maneira geral. Estes requisitos são apresentados a seguir.

Requisitos Funcionais

A tabela a seguir apresenta os principais requisitos do projeto a partir da prioridade em que devem ser produzidos.

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve apresentar na página principal mostrando os recursos principais da plataforma (API).	Alta
RF-02	O site deve apresentar cadastro.	Alta
RF-03	O site deve apresentar perfil correspondente a cada indivíduo.	Alta

RF-04	O site deve oferecer um chat onde os usuários possam se comunicar.	Alta
RF-05	O site deve oferecer uma funcionalidade de integridade onde será possível analisar o perfil do usuário baseado nela..	Média
RF-06	O site deve permitir verificar as avaliações de cada jogador.	Média
RF-07	O site deve oferecer uma funcionalidade de Amigos, onde os usuários poderão formar amizades no site.	Média
RF-08	O site deve permitir visualizar os perfis com base nos jogos favoritos.	Média
RF-09	O site deve oferecer uma chat com o suporte da plataforma.	Baixa
RF-10	O site deve permitir o comentário em perfis.	Baixa
RF-11	O site deve exibir os comentários registrados juntamente com a notícia exibida.	Baixa

Requisitos não funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos não funcionais que o projeto deverá atender.

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O sistema deverá ser responsivo para celular, tablet e desktop.	Baixa
RNF-02	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado.O sistema deve ser extremamente prático e dinâmico.	Alta
RNF-03	O sistema deve apresentar grande velocidade de pesquisa.	Média
RNF-04	O sistema deve ser extremamente prático e dinâmico.	Média

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.

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 07/07/2020.
RE-02	O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas da Web no Frontend
RE-03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.

3. 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	GitHub - ICEI-PUC-Minas-PPLES-TI/plf-es-2022-1-ti1-7924100-t2-g7-toxicidade-em-jogos-online: plf-es-2022-1-ti1-7924100-t2-g7-toxicidade-em-jogos-online created by GitHub Classroom
Documentos do projeto	Google Drive	TIAW - EXEMPLO DE PROJETO - Portal de Notícias - Google Docs
Projeto de Interface e Wireframes	MarvelApp	https://marvelapp.com/4hd6091
Gerenciamento do Projeto	Trello	TIAW-Template Trello

Gestão de código fonte ****

Para gestão do código fonte do software desenvolvido pela equipe, o grupo utiliza um processo baseado no **Git Feature Branch Workflow**, mostrado na Figura a seguir. Desta forma, todas as manutenções no código são realizadas em branches separados. Uma explicação rápida sobre este processo é apresentada no site "[5 Git Workflows & Branching Strategy to deliver better code](#)".

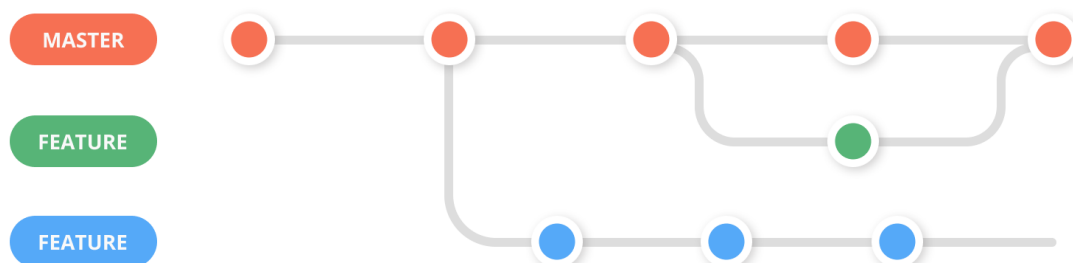


Figura X - Fluxo de controle do código fonte no repositório git

Gerenciamento do Projeto

A equipe utiliza metodologias ágeis, tendo escolhido o Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento.

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- Scrum Master: Arthur Miranda Sales
- Product Owner: Henrique Peixoto
- Equipe de Desenvolvimento
 - Victor Augusto Nascimento (Desenvolvedor Front End)
 - Rafael Ferraz (Desenvolvedor Back End)
 - Saulo Pereira Vasconcelos (Analista de Negócios)
 - Guilherme da Silveira Cantoni (Desenvolvedor Front End)
 - Pedro Luiz Nato Silva (Designer)

Para organização e distribuição das tarefas do projeto, a equipe está utilizando o Trello estruturado com as seguintes listas:

- **Recursos:** esta lista mantém um template de tarefas recorrentes com as configurações padronizadas que todos devem seguir. O objetivo é permitir a cópia destes templates para agilizar a criação de novos cartões.
- **Backlog:** recebe as tarefas a serem trabalhadas e representa o Product Backlog. Todas as atividades identificadas no decorrer do projeto também devem ser incorporadas a esta lista.
- **A fazer:** Esta lista representa o Sprint Backlog. Este é o Sprint atual que estamos trabalhando.
- **Fazendo:** Quando uma tarefa tiver sido iniciada, ela é movida para cá.
- **Em revisão:** Checagem de Qualidade. Quando as tarefas são concluídas, eles são movidos para o “CQ”. No final da semana, eu revejo essa lista para garantir que tudo saiu perfeito.
- **Concluído:** nesta lista são colocadas as tarefas que passaram pelos testes e controle de qualidade e estão prontos para ser entregues ao usuário. Não há mais edições ou revisões necessárias, ele está agendado e pronto para a ação.
- **Impedimento:** Quando alguma coisa impede a conclusão da tarefa, ela é movida para esta lista juntamente com um comentário sobre o que está travando a tarefa.

4. Projeto de Interface ****

Dentre as preocupações para a montagem da interface do sistema, estamos estabelecendo foco em questões como agilidade, acessibilidade e usabilidade. Desta forma, o projeto tem uma identidade visual padronizada em todas as telas que são projetadas para funcionamento em desktops e dispositivos móveis.

Fluxo do Usuário

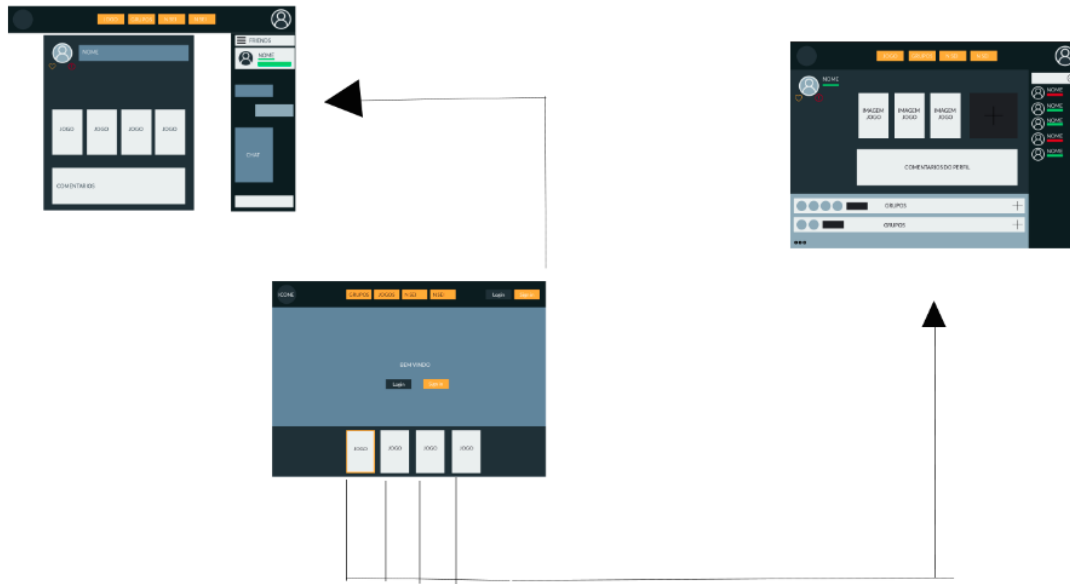


Figura X - Fluxo de telas do usuário

Wireframes

Conforme fluxo de telas do projeto, apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem. As telas do sistema apresentam uma estrutura comum que é apresentada na Figura X. Nesta estrutura, existem 3 grandes blocos, descritos a seguir. São eles:

- **Cabeçalho** - local onde são dispostos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- **Conteúdo** - apresenta o conteúdo da tela em questão;
- **Barra lateral** - apresenta os elementos de navegação secundária, geralmente associados aos elementos do bloco de conteúdo.

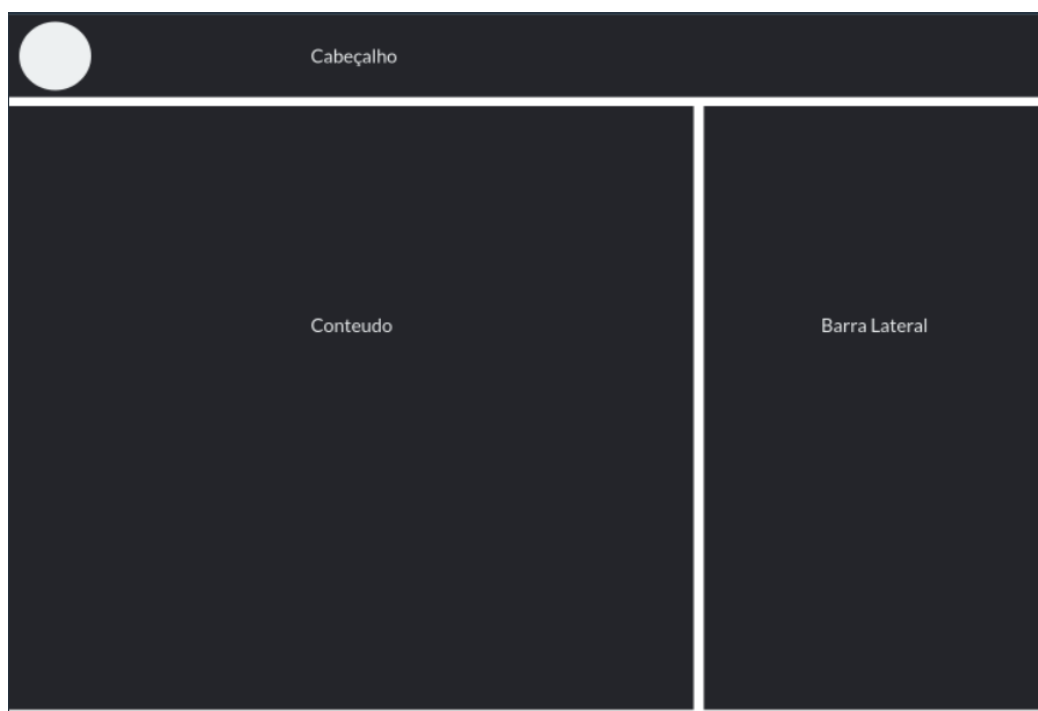


Figura X - Estrutura padrão do site EX1

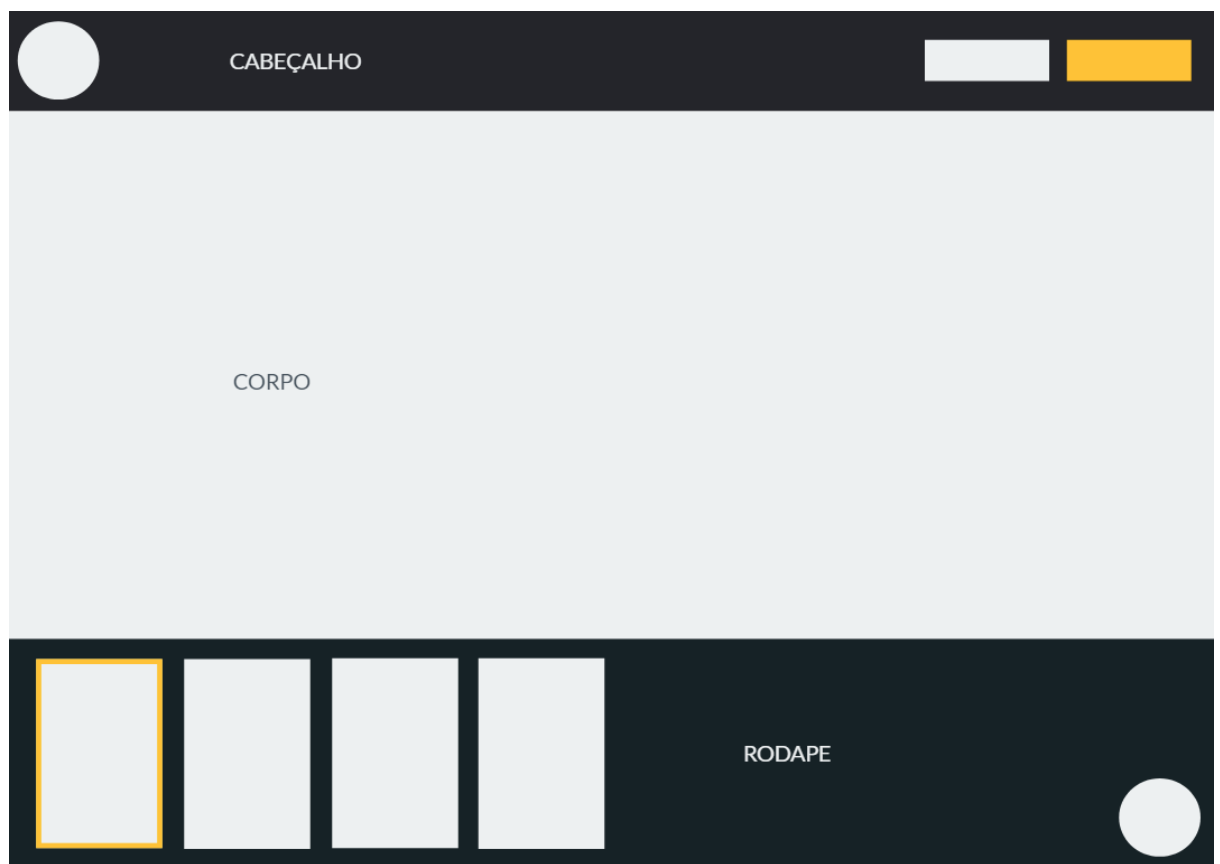


Figura X - Estrutura padrão do site EX2

Tela - Home-Page

Tela de home page mostra as opções de login de conta e os jogos que a plataforma suporta

- Componente de **login e sign in para cadastrar sua conta no site;**
- Componente de **jogos mostra os jogos suportados pela plataforma**

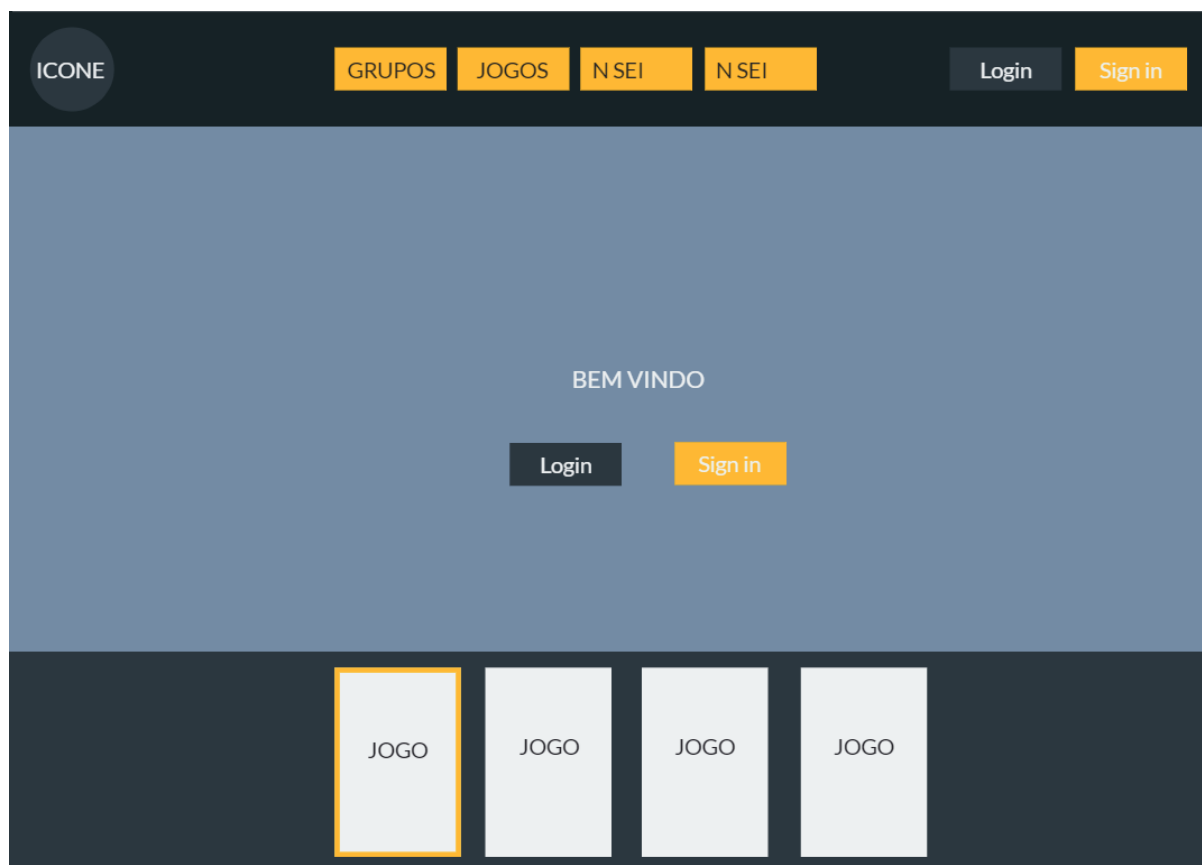


Figura X - Tela Inicial - Página login/sign in

Tela - Perfil de usuário

Na tela que permite ao usuário comentar um perfil de outro usuário, selecionar o jogo desejado, ver seus amigos online e conversar com eles.

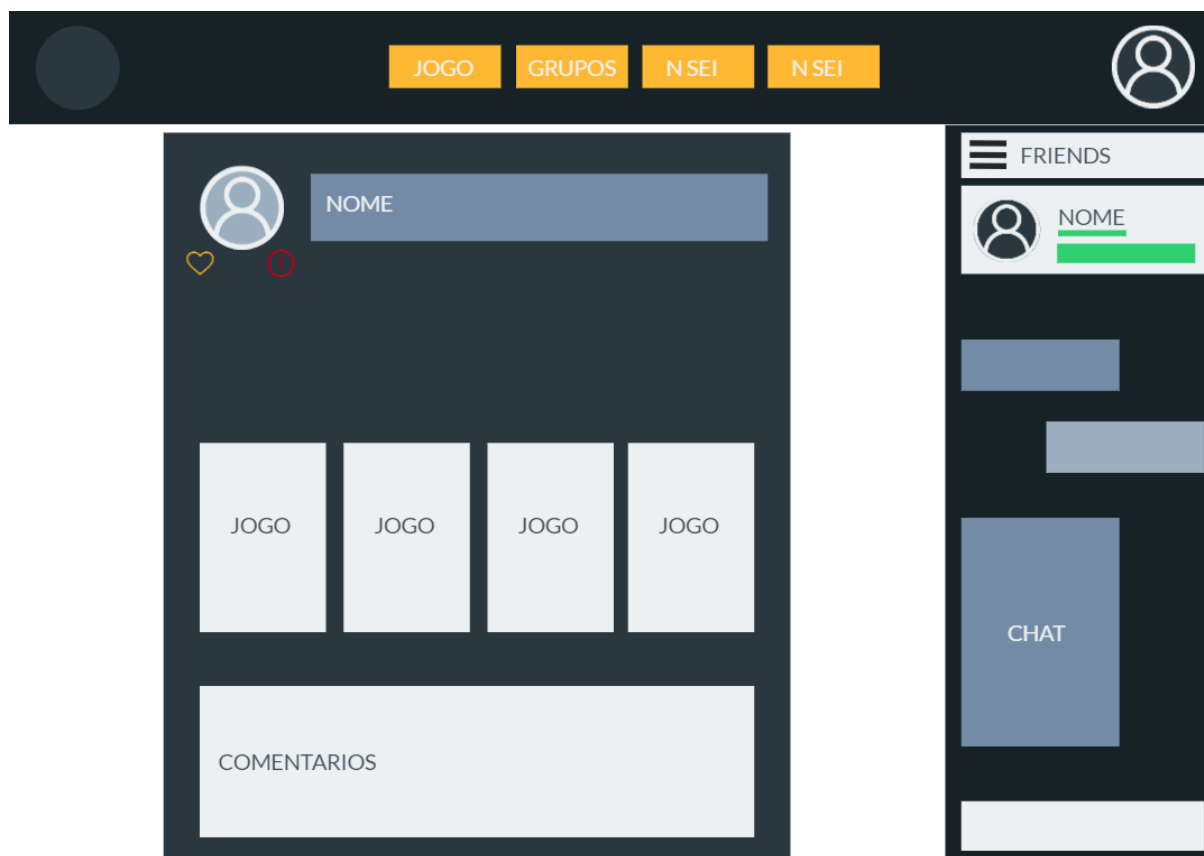


Figura X - Perfil usuario

Tela - Matchmaking

Mostra os jogadores disponíveis que estão buscando pessoas para jogar algum jogo juntos, abaixo tem a função de grupos onde você pode entrar em salas com mais jogadores com no máximo até 5 pessoas .

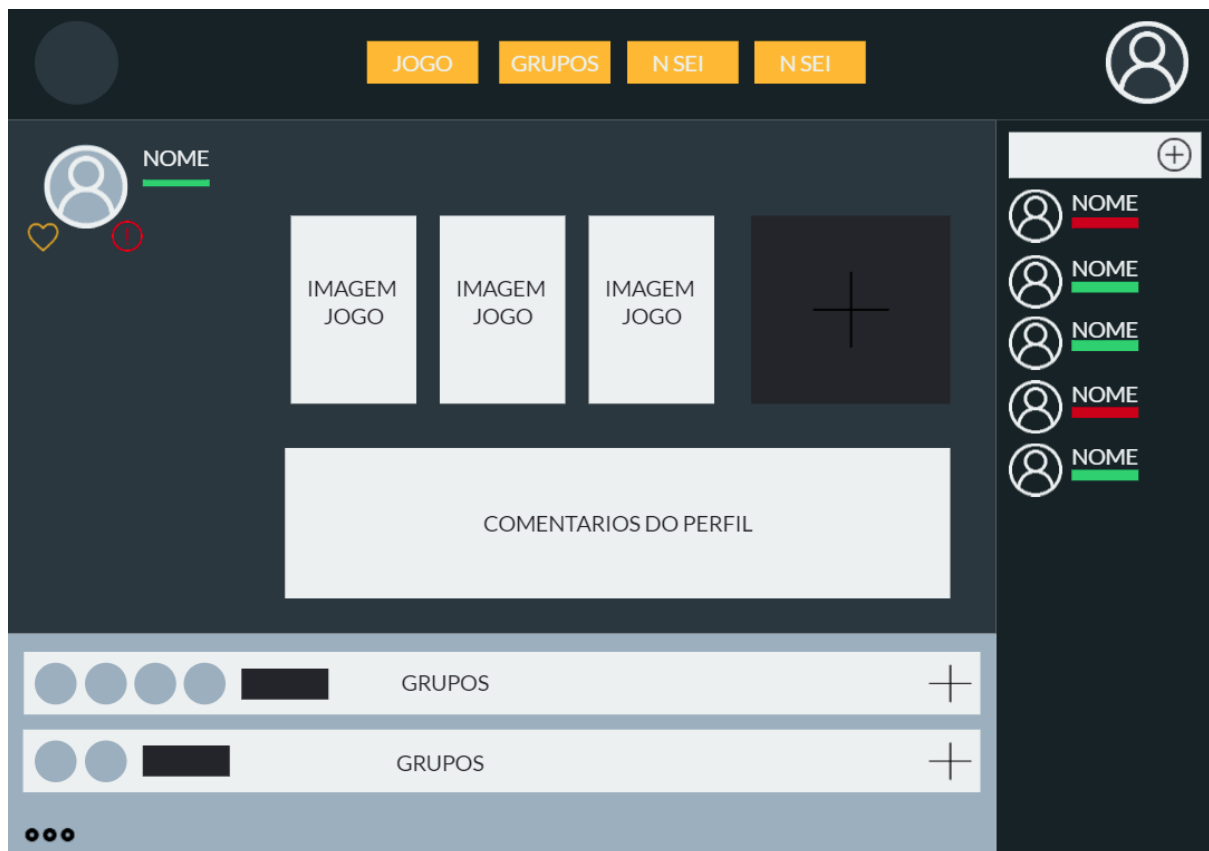


Figura X - Matchmaking

Referências

A lista a seguir traz as referências utilizadas nesse trabalho. são elas:

- TELLES, Bruna. Toxicidade: 74% dos jogadores online já sofreram assédio, diz estudo: DotA 2; CS:GO, PUBG, Overwatch e LoL foram games mais citados pelos entrevistados. Techtudo, 2019. Disponível em: (<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/07/toxicidade-74percent-dos-jogadores-online-ja-sofreram-assedio-diz-estudo.ghtml>). Acesso em: (23/04/2022).