

Social Web Engineering Hacker School

João Pedro Mateus Alexandre

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Este relatório tem como propósito apresentar uma análise, em diferentes vertentes, descrevendo e avaliando as aprendizagens adquiridas ao longo do desenvolvimento da actividade em causa, aqui referenciada e analisada no âmbito da cadeira de Portfólio Pessoal III. Nomeadamente, serão discutidas as aprendizagens adquiridas relativas à análise feita no facebook da HackerSchool.

Palavras Chave—HackerSchool, Facebook, análise, gostos, alcance.

Este documento não descreve praticamente nenhuma competência Transversal (Soft skills) adquirida/aproveitada.

SOFT-SKILLS ≠ SOFTWARE SKILLS

1 INTRODUÇÃO

ESTE relatório tem como objectivo **falar** acerca das aprendizagens adquiridas ao longo da actividade efectuada (Social Web Engineering). **Tanto a nível analista como a nível social.** Esta actividade foi conseguida em parceria com a HackerSchool que concedeu permissões para a análise da sua própria página de Facebook.

Não são Soft-Skills!

2 SOCIAL WEB ENGINEERING

O que é então este conceito de Social Web Engineering?

Consiste em estudar e analisar o desempenho de uma certa entidade num conceito social, ou seja, analisar os gostos dos utilizadores de uma certa rede social ou mais especificamente de uma página dessa rede.

- Manuel Barreto Reis, nr. 69518,
E-mail: manuel.barreto.reis@tecnico.ulisboa.pt,
- André Maurício Baltazar, nr. 73137,
E-mail: andre.mauricio.baltazar@tecnico.ulisboa.pt,
- João Alexandre, nr. 73754,,
E-mail: joaopmalexandre@hotmail.com.
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

20 de Janeiro de 2015.

2.1 Objectivo

Tem como objectivo formular um procedimento baseado nas análises prévias que permita aos, clientes sociais, aumentar o seu desempenho nas redes sociais e ficar assim com uma publicidade mais vista. Um exemplo deste tipo foi a actividade efectuada, no qual existiu um estudo e uma análise da página do Facebook da HackerSchool. A análise permitiu então criar umas conclusões e uns procedimentos para que a página tenha mais gostos, comentários e alcance nas suas publicações. Neste tipo de actividade são usadas várias técnicas que vão ser explicadas no próximo capítulo como a extracção de todas as publicações de uma página social através de aplicações ou a análise de gráficos que são fornecidos pelo Facebook.

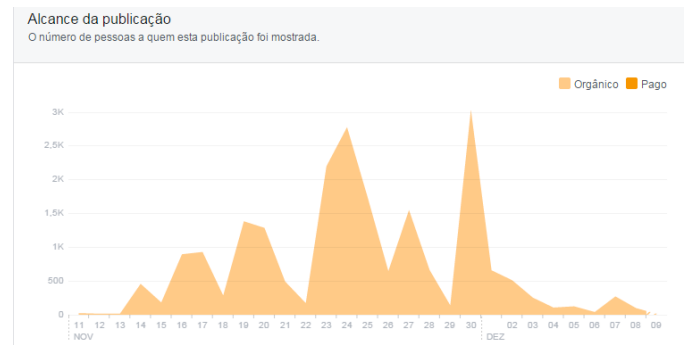


Figura 1. Exemplo de um gráfico fornecido pelo Facebook.

Figura deve estar referida no texto!

	LEARNING					DOCUMENT						
	CONTEXT x2	SKILLS x1	REFLECT x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
(1.0) Excelent												
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	0.4	0.2	0.4	0.8	1.8	0.15	0.15	0.2	0.25	0.5	0.5	1.75

2.2 Técnicas de Execução

Antes da execução desta actividade, considerava o conceito Social Web Engineering uma coisa banal que qualquer pessoa poderia fazer sem grande esforço e aprendizagem. Fiquei de tal forma espantado que o pretendo fazer para algumas páginas que venha a criar.

Ao longo da actividade foram aprendidas várias técnicas para o auxílio quer da análise da página quer para o procedimento.

A primeira técnica utilizada foi a análise baseada numa aplicação do Facebook, esta técnica consiste em ter permissões pelo administrador da página para ter o cargo de analista que permite visualizar todas os gráficos acerca do publico-alvo (idades, genero, etc.) assim como dos gostos e alcances das publicações da página. Um exemplo deste tipo de gráficos fica representado na imagem abaixo, ao qual apresenta uma estatística dos gostos e alcance das publicações entre duas semanas.



Figura 2. Gráfico fornecido pela técnica anteriormente falada.

A segunda técnica é a utilização da GraphAPI, uma aplicação que permite recolher dados mais específicos dos gráficos fornecidos pelo facebook. Permite também especificar que gama de dados desejada e sendo assim os utilizadores ficam com uma informação mais precisa e organizada. Um exemplo desta aplicação, é especificar uma recolha de dados das publicações da HackerSchool para que possamos ver os conteudos quer a nível visual quer a nível textual (key-words).

3 CONCLUSÃO

As soft-skills que desenvolvi ao longo desta actividade foram mais que as esperadas. Aprendi a usar as aplicações GraphAPI e social graph do facebook, estas que me ajudaram a desenvolver capacidades quer analíticas quer estatísticas.

Aprendi a organizar os dados estatísticos recolhidos e usá-los de forma organizada e eficaz para concluir o desejado. E ainda usar as conclusões para escrever uma proposta, o mais profissional possível que ajude o cliente a aumentar a sua performance nas redes sociais.

Por fim desenvolvi a aprendizagem da escrita de documentos em Latex, que permite ter um documento com uma apresentação mais profissional.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus colegas de grupo que me ajudaram imenso na realização desta actividade, ao professor Rui Cruz por ensinar a utilizar a linguagem Latex e por fim agradecer à HackerSchool, especialmente à Inês Davim, que permitiu com que esta actividade fosse possível.

Neste tipo de documento (Técnico) a conclusão deve começar com um resumo do assunto abordado e depois deve falar o resultados



João Alexandre Aluno de mestrado de Engenharia Informática de Computadores no Instituto Superior Técnico.
Área principal: Engenharia de Software.
Área secundária: Sistemas Distribuídos.

Nenhum texto da Secção 2 é referente a Aprendizagem "não Técnicas"