



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Curso: Informática

Disciplina: 9896/32 – Interação Humano-Computador

Professor: Guilherme C. Guerino



Trabalho 1

S&C - Social&Code

Equipe:

Larissa Emy Kassuya RA: 102452

Leonardo Romanini Adorno RA: 117988

Luana Faxina Wenceslau RA: 120171

Milena Mendonça dos Santos RA: 127961

Sumário

- 1. Introdução.....2
- 2.Proposta.....2
 - 2.1.Requisitos funcionais.....2
 - 2.2.Requisitos não-funcionais.....3
- 3.Perfil dos usuários.....3
- 4.Personas.....4
- 5.Wireflow (Wireframes + User Flow).....5
- 6.Protótipos de Alta Fidelidade.....6

1. Introdução

O Social&Code é uma rede social com o intuito de auxiliar e aproximar diversos profissionais e pessoas interessadas na área de programação, compartilhando seus conhecimentos e experiências. Como atualmente as pessoas buscam cada vez mais por conteúdos curtos, rápidos e dinâmicos, a Social&Code levará isso como base para qualquer tipo de criador de conteúdo e seus seguidores. Voltado às áreas de programação e desenvolvimento de projetos, o programa irá auxiliar novas pessoas, independente da idade, em seus passos e a solucionar dúvidas frequentes do seu dia a dia. O foco principal é facilitar a “criação de comunidades” e propagação do conhecimento tecnológico, de forma mais simples e didática entre as pessoas.

2. Proposta

A proposta é uma plataforma Web com opção de aplicativo mobile. A rede social conta com um feed interativo, com o compartilhamento de códigos e experiência dos usuários. A plataforma vai permitir a criação de contas, edição de textos, inserção de imagens e seus pacotes, códigos, vídeos, textos e links. É permitido também, o acesso dos usuários a outros perfis e a interação entre eles, com comentários e a função de seguir perfis.

As informações do usuário são criptografadas para sua segurança, tendo como tempo máximo de resposta em qualquer operação na plataforma, 5 segundos. A mesma deve estar disponível para seus usuários, 7 dias por semana, 24 horas por dia e ser fácil e intuitiva.

2.1. Requisitos funcionais

[RF001] Login / Criação de conta na rede social/Logout;

[RF002] Permite a criação, edição e exclusão de arquivos de texto (posts);

[RF003] Permite a postagem de imagens e seus pacotes;

[RF004] Permite anexar códigos e textos grandes;

[RF005] Permite que o usuário poste vídeos e compartilhe links em seu perfil;

[RF006] Permite que o usuário tenha acesso ao perfil de outros e possa segui-los, e deixar de segui-los;

[RF007] Permite que um usuário comente na postagem de outro usuário, e que ambos possam interagir em resposta;

[RF008] Permite a edição do perfil do usuário.

2.2. Requisitos não-funcionais

[NF001] Todas as publicações e informações do usuário são criptografadas para sua segurança;

[NF002] O tempo máximo de resposta em qualquer operação na plataforma é de 5 segundos;

[NF003] A plataforma deve estar disponível para seus usuários, 7 dias por semana, 24 horas por dia;

[NF004] A rede social deve ser fácil e intuitiva.

3. Perfil dos usuários (Mínimo: dois perfis)

Papel	Desenvolvedor	
Perfil	Experiente	Iniciante
Faixa Etária	[40, 45]	[15, 17]
Quanto tempo como desenvolvedor (anos)	[22, 25]	[0,5, 2]
Frequência de uso de tecnologia <i>Constante: 5 [várias vezes no dia];</i> <i>Alta: 4 [todo dia];</i> <i>Média: 3 [4-6 vezes/semana];</i> <i>Ocasional: 2 [1-3 vezes/semana];</i> <i>Baixa: 1 [menos de 1 vez/semana].</i>	5	4
Experiência com tecnologia <i>Alta: 5 [faz tudo sem ajuda];</i> <i>Baixa: 1 [precisa de muita ajuda].</i>	5	2
Estilo de Aprendizado	1. Aprende fazendo; 2. Busca na web.	1. Assiste vídeos explicativos; 2. Pede ajuda a outras pessoas; 3. Busca na web.

4. Personas

Persona 1



Ademar Pereira dos Santos é programador há quase 20 anos. Começou bem jovem na área por conta própria e logo ingressou na faculdade. Tendo muito interesse na área tecnológica e de redes sociais, também devido ao seu trabalho, ele gostaria de uma maneira mais interativa e simples de divulgar seus trabalhos, de interagir com outras pessoas da área, e até com seus colegas de longa data, de uma maneira mais informal, porém objetiva. Também gostaria de auxiliar jovens iniciantes na área tecnológica, já que possui experiência de sobra; e ele próprio começou cedo.

Sua plataforma desejada poderia ser tão interativa quanto as redes sociais já usadas por todos, e tão simples e intuitiva que até a sua avó consiga utilizar. Publicações com abas de comentários, onde ele poderia falar sobre o código ao seu criador, ou até mesmo, sugerir melhorias para o seu desempenho.

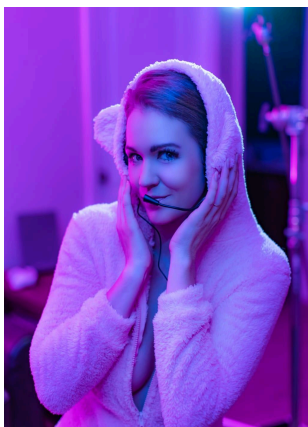
❖ Objetivos pessoais:

- Divulgar seus trabalhos;
- Ajudar os novatos da área de tecnologia em geral.

❖ Objetivos práticos:

- Criar conteúdo sobre seus trabalhos;
- Montar uma “comunidade” com seus seguidores;

Persona 2



Ana Alves Ferreira ainda está no ensino médio, mas desde criança gostava de computadores e video games. Como é curiosa, por conta própria, começou a aprender uma linguagem de programação; e tem planos de seguir na área. Porém, ela vem encontrando algumas dificuldades no aprendizado, sozinha, e não tem a quem recorrer para ajudá-la em suas dúvidas, já que não conhece ninguém da área em seu meio social. Uma plataforma de rede social onde vários programadores e designers postam seus trabalhos, e estão dispostos a auxiliar, seria de grande ajuda. De uma forma simples e rápida, ela poderia obter ajuda de alguém experiente e aprender ainda mais com essa pessoa. Aproveitando para montar seu

portfólio em seu perfil, logo, terá esperanças de mais oportunidades de freelance na área desejada.

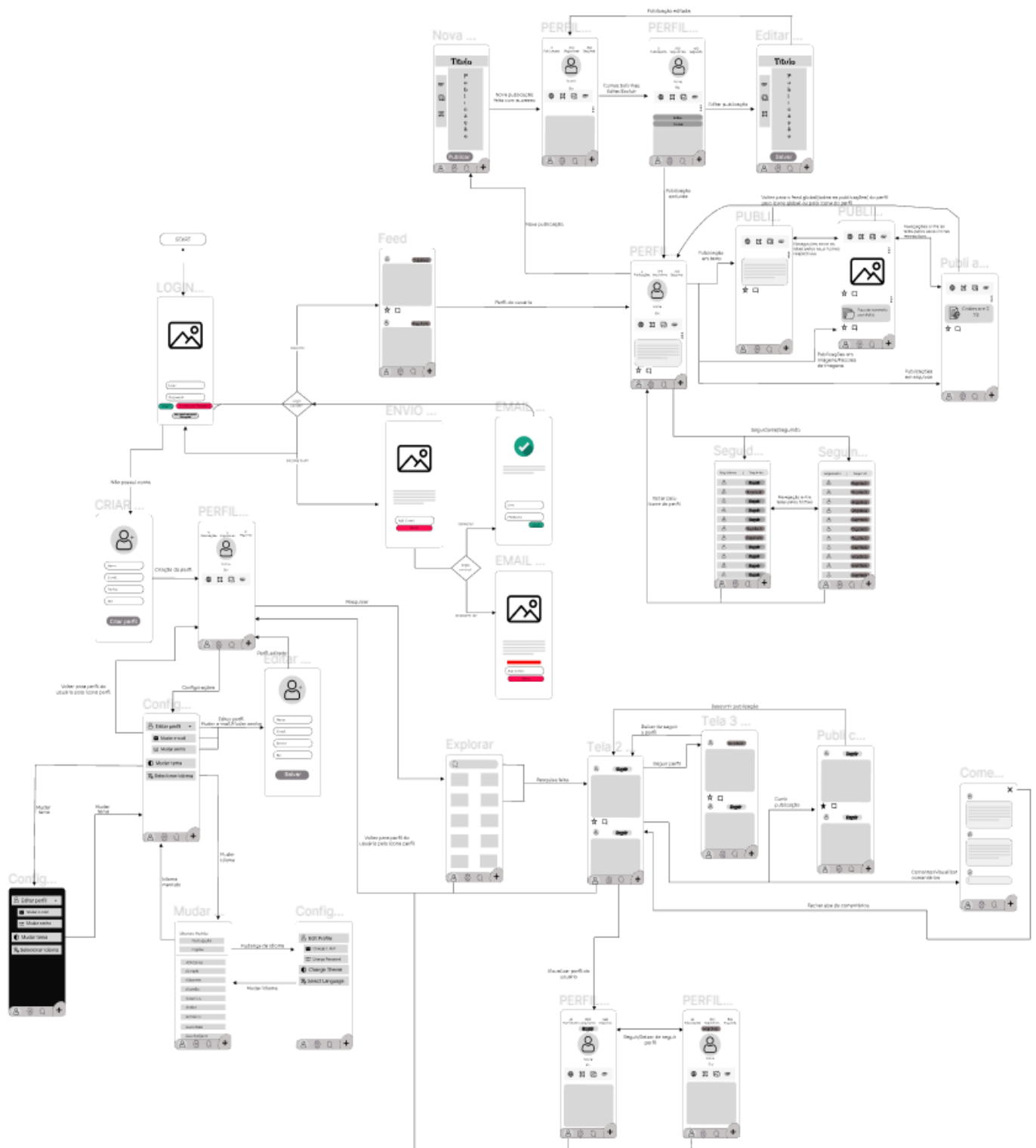
❖ Objetivos pessoais:

- Ganhar experiência;
- Conseguir conhecimento sobre sua área.

❖ Objetivos práticos:

- Utilizar um sistema intuitivo e prático;
- Conseguir ver seu desenvolvimento conforme for utilizando o sistema;
- Encontrar mais pessoas deste meio acadêmico;
- Tirar dúvidas presentes para qualquer iniciante;
- Progressão constante em seus estudos.

4. Wireflow (Wireframes + User Flow)



5. Protótipos de Alta Fidelidade

<https://www.figma.com/file/IAHsQYbjHeQkHXjuOtpKR/Social%26%3CCode%3E?node-id=201%3A1244>

