

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR ESTÁCIO DE SA
CAMPUS ABDIAS DE CARVALHO**

CINEVOX

**Nome: Leandro Isaías Batista da Silva , Luiz Felipe Araújo dos Santos, Kayck Henry de Lima
Assunção, Luiz José Araújo do Nascimento Neto
Professor: Davi Barros**

**2024
RECIFE/PERNAMBUCO**

Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO.....	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros.....	3
1.2. Problemática e/ou problemas identificados.....	3
1.3. Justificativa.....	3
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos).....	3
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão).....	3
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	4
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente).....	4
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.....	4
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro).....	4
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto.....	4
2.5. Recursos previstos.....	5
2.6. Detalhamento técnico do projeto.....	5
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO.....	5
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita).....	5
3.2. Avaliação de reação da parte interessada.....	5
3.3. Relato de Experiência Individual.....	5
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	5
3.2. METODOLOGIA.....	6
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:.....	6
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA.....	6
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	6

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

1. Usuários Finais

Perfil Socioeconômico e Escolaridade: O CineVox é projetado para um público abrangente, desde adolescentes até adultos, jovens e pessoas de meia-idade, com escolaridade que vai do ensino médio ao superior completo, e um forte interesse em cultura cinematográfica.

Gênero e Faixa Etária: O nosso público-alvo está na faixa dos 16 à 35 anos, sem restrição de gênero, estimando-se um número inicial de 50 usuários para a fase de testes do aplicativo.

Justificativa Social: Ao facilitar avaliações e discussões sobre filmes, o CineVox cria um ambiente confortável e cultural para troca de opiniões, o que enriquece o diálogo cultural sobre filmes e estimula o consumo consciente de mídia.

2. Equipe de Desenvolvimento

A equipe de desenvolvimento é composta por estudantes, que buscam aprimorar as experiências dos usuários com foco na acessibilidade e na usabilidade do site.

Parceiros Acadêmicos: A instituição educacional Estácio de Sá, juntamente com o Professor Davi apoiam o desenvolvimento contínuo do CineVox, fortalecendo a base de usuários e aprimorando seu código.

3. Parceiros Comerciais e Institucionais

-The Movie Database (TMDB): O TMDB, possui uma base de dados para filmes, é um parceiro essencial para o projeto, fornecendo informações atualizadas sobre filmes por meio de sua API. Esse recurso torna possível ao CineVox oferecer sinopses, avaliações e dados relevantes sobre cada título, como exemplo: O streaming onde está disponível e a nota geral do filme.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

O projeto CineVox nasceu da identificação de algumas dificuldades enfrentadas por entusiastas do cinema ao tentar encontrar plataformas com fácil acesso para avaliações e recomendações de filmes. Em conversas com usuários de outras plataformas, foi observado que a maioria delas apresentam algumas destas barreiras:

1. Falta de confiabilidade nas avaliações: Muitos usuários relatam frustrações com avaliações que parecem superficiais ou influenciadas por interesses comerciais, o que dificulta uma avaliação sincera e confiável dos filmes.

2. Necessidade de uma Comunidade de Interação Cinematográfica: Foi observado que há um grande desejo de compartilhar e discutir opiniões sobre filmes com outras pessoas que compartilham do mesmo interesse, especialmente em um ambiente amigável e sem algoritmos que direcionam avaliações.

3. Acessibilidade e Participação Ativa do Usuário: Muitos usuários relatam que, apesar da quantidade de informações disponíveis, há carência de plataformas interativas onde eles possam ativamente comentar, favoritar e avaliar filmes de maneira fácil.

Desta forma, o CineVox busca suprir essa dificuldade sociocomunitária, oferecendo uma plataforma intuitiva que valoriza a participação dos usuários, fortalecendo a troca de ideias em torno de uma paixão comum. Essa necessidade foi identificada a partir de feedbacks adquiridos de conversas com jovens e adultos fãs de cinema, que expressaram o desejo de ter uma plataforma em que possam confiar e se engajar.

1.3. Justificativa

As avaliações de filmes, quando são percebidas como influenciadas por interesses comerciais ou limitadas a comentários superficiais, comprometem a experiência de quem busca opiniões genuínas. Esse ceticismo em relação à autenticidade das avaliações é um fator que desmotiva os usuários, que desejam contar com um espaço confiável para formar opiniões e decidir quais filmes assistir. Ao oferecer uma plataforma voltada para avaliações verdadeiras e espontâneas, o CineVox busca estabelecer uma relação de confiança com seu público, diferenciando-se ao promover transparência e valorização das críticas honestas.

1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Criar uma plataforma interativa para avaliação de filmes

Desenvolver uma plataforma que seja simples de usar e que incentive os usuários a explorar e avaliar filmes. Com recursos como avaliações, comentários e listas de favoritos, o CineVox busca criar um ambiente que motive a interação contínua.

Promover a formação de uma comunidade digital de amantes de cinema

O CineVox visa criar um espaço que estimule a troca de ideias e o compartilhamento de experiências sobre filmes, promovendo a diversidade de opiniões e a interação entre os usuários. Através da plataforma, as pessoas poderão descobrir filmes por meio de recomendações e de listas públicas criadas por outros usuários.

Mensurar a satisfação e engajamento dos usuários

Implementar questionários, enquetes e análises de métricas de uso para coletar feedback dos usuários sobre a experiência na plataforma.

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

O projeto CineVox, ao se propor como uma plataforma de avaliação para amantes do cinema, fundamenta-se em teorias que abordam o desenvolvimento de projetos aplicados, a experiência do usuário, e o papel das comunidades digitais na formação de espaços de interação cultural.

A seguir, são apresentados os principais referenciais teóricos que orientam a formulação e execução do CineVox.

1. David W. Johnson e Roger T. Johnson – Teoria da Aprendizagem Cooperativa

Johnson e Johnson, renomados teóricos da **aprendizagem cooperativa**, defendem que a aprendizagem é mais eficaz quando baseada na colaboração e na resolução de problemas reais. No CineVox, a equipe de desenvolvimento aplica os princípios de colaboração para criar uma solução que responde diretamente a uma demanda social concreta — a falta de uma plataforma confiável para discussões e avaliações de filmes. A aprendizagem cooperativa é utilizada tanto na interação entre os desenvolvedores quanto na proposta de uma plataforma que incentiva a colaboração entre usuários, promovendo discussões e compartilhamento de opiniões.

2. Donald Norman – Psicologia Cognitiva e Design Centrado no Usuário

Donald Norman, em sua obra *The Design of Everyday Things*, explora a importância do **design centrado no usuário** e da psicologia cognitiva na criação de interfaces intuitivas. Seu conceito de **usabilidade** fundamenta o CineVox ao enfatizar a necessidade de criar uma plataforma simples e acessível, onde o usuário possa interagir sem obstáculos. A interface do CineVox é projetada para ser intuitiva, garantindo que o público encontre rapidamente os filmes desejados, avalie, comente e interaja, refletindo os princípios de Norman sobre a importância de compreender e atender às necessidades dos usuários.

3. Pierre Lévy – Comunidades Virtuais e a Inteligência Coletiva

Pierre Lévy, em seus estudos sobre **inteligência coletiva** e **comunidades virtuais**, propõe que a internet cria novos espaços de troca e conhecimento compartilhado. No contexto do CineVox, a plataforma busca formar uma **comunidade digital de interesses**, onde os usuários compartilham e colaboram na construção de uma base coletiva de opiniões e informações sobre filmes. Inspirado por Lévy, o CineVox fomenta um espaço de engajamento e contribuição mútua, onde as avaliações e comentários dos usuários agregam valor e enriquecem o conhecimento coletivo sobre cinema.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

1. Planejamento e Pesquisa

- Identificar necessidades dos usuários e funcionalidades da plataforma.
- Estudo da API do MDB.
- Prazo: Semana 1-2.

2. Design e Prototipagem

- Criação de layouts e validação com feedback.
- Ferramentas: Figma ou Canva.
- Prazo: Semana 3-4.

3. Desenvolvimento

- Implementação de back-end e front-end (avaliações, comentários, favoritos).
- Integração com a API.
- Prazo: Semana 5-8.

4. Testes

- Verificação de usabilidade e funcionalidade com usuários reais.
- Prazo: Semana 9-10.

5. Lançamento

- Publicação online e divulgação inicial.
- Prazo: Semana 11.

6. Acompanhamento e Melhorias

- Coleta de feedback, análise de métricas e ajustes contínuos.
- Prazo: Semana 12 em diante.

Acompanhamento

- Uso de métricas de uso, feedback de usuários e reuniões semanais para monitorar o progresso.
- Ferramentas: Trello, Notion ou alternativas gratuitas.

2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

O Cinevox foi desenvolvido em colaboração com a “comunidade”, seguindo estas etapas:

1. Planejamento: Produção de um ambiente para amantes de cinema e filmes, visando a opinião deles para deixar comentários sobre as obras.
2. Desenvolvimento: Feedback contínuo da “comunidade” em testes de protótipos e funcionalidades, ajustando a plataforma às expectativas dos usuários.
3. Avaliação: Coleta de opiniões e análise de métricas de uso para identificar melhorias, com debates e enquetes colaborativas.

2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Leandro Isaias foi responsável pela montagem do código do CineVox, recebendo auxílio dos outros participantes. Luiz Felipe foi responsável pela construção dos slides do projeto. Luiz José foi responsável pela construção do banner do Projeto e auxílio na construção do relatório. Kayck Henry foi responsável pela construção do relatório, com auxílio de Luiz José.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

1. Criar uma plataforma interativa para avaliação de filmes

- Ações: Pesquisar necessidades do público, desenvolver funcionalidades (avaliações, comentários, listas de favoritos) e realizar testes de usabilidade.
- Indicadores: Facilidade de navegação, feedback positivo (>80%), e tempo médio de uso.

2. Promover a formação de uma comunidade digital de amantes de cinema

- Ações: Adicionar recursos sociais (seguidores, comentários), criar recomendações baseadas na comunidade e divulgar a plataforma em redes sociais.
- Indicadores: Crescimento de usuários (>15% ao mês), número de listas criadas (>50 em 3 meses) e engajamento em comentários (>5 por filme popular).

3. Mensurar a satisfação e engajamento dos usuários

- Ações: Implementar métricas de uso, enquetes de satisfação e ferramentas de feedback.
- Indicadores: Retenção de usuários (>60% no 1º mês), satisfação nas enquetes (>75%) e melhorias implementadas com base no feedback.

2.5. Recursos previstos

- Materiais: Computadores, internet, smartphones para testes, ferramentas gratuitas (Figma, GitHub) e hospedagem inicial em plataformas como Heroku ou Vercel.
- Institucionais: Uso de laboratórios de informática e Wi-Fi da IES, orientação de professores e plataformas de ensino para organização do projeto.
- Humanos: Equipe de desenvolvedores e designers, colaboradores para testes beta e feedback de entusiastas de cinema.
- Custos e Redução de Gastos: Priorizar ferramentas gratuitas e licenças educacionais; buscar apoio de parceiros ou fundos próprios se necessário.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

1. Planejamento: Definição de funcionalidades como avaliações, comentários e listas de favoritos, com base em pesquisas.

2. Design: Criação de protótipos simples e responsivos usando Figma, validados com usuários.

3. Desenvolvimento:

- Back-end: Construção com Node.js e integração à API do IMDB.

- Front-end: Interface responsiva usando HTML, CSS, JavaScript, BootStrap e Jquery.
4. Testes: Verificação de funcionalidades e ajustes com base em feedback.
 5. Lançamento: Disponibilização da plataforma com acompanhamento de métricas e melhorias contínuas.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

“Foi uma experiência boa saber que tem tantas pessoas engajadas na avaliação e na comunidade de filmes. Essas pessoas sempre estão em busca de um bom lugar para dar a sua opinião e melhorar a avaliação em um ambiente bom e respeitável que é o intuito do cinevox.”

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Realizar avaliação de reação com a parte interessada (ex: formulário, entrevista gravada em áudio/vídeo, depoimento em áudio/vídeo etc.), para que o efetivo atingimento dos objetivos sociocomunitários propostos fique evidente.

3.2. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

Leandro Isaías:

Fui responsável pela montagem do código, o que me permitiu aprender sobre desenvolvimento web e a importância da colaboração em equipe para melhorar o trabalho.

Luiz Felipe:

Minha tarefa foi criar os slides, onde aprendi a sintetizar informações e apresentá-las de maneira clara e eficaz.

Luiz José:

Contribuí com o banner e apoio na construção do relatório, aplicando conceitos de design gráfico e aprendendo a organizar informações de forma clara.

Kayck Henry:

Fiquei responsável pelo relatório, o que me ensinou a documentar processos e resultados de forma coesa, aprimorando minhas habilidades de escrita e análise crítica.

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

O CineVox foi criado com o objetivo de ser uma plataforma interativa para avaliações de filmes e troca de ideias entre usuários. Minha participação incluiu o planejamento e desenvolvimento da plataforma, com foco na usabilidade e na experiência do usuário. Também ajudei na construção do relatório, atualizando informações e as anotando, o que foi essencial para melhorar a plataforma. A experiência me proporcionou

aprendizado prático sobre desenvolvimento de tecnologia e a construção de uma comunidade digital, resultando em um projeto que superou as expectativas iniciais.

3.2.2. METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido no centro universitário Estácio do Recife, onde nosso grupo realizou reuniões para discutir e definir as ideias iniciais. A princípio, optamos por desenvolver um site de vendas de produtos eletrônicos. Entretanto, durante uma das reuniões, surgiu a proposta de criar uma plataforma de avaliação de filmes, o que levou à reformulação completa do projeto, incluindo o desenvolvimento de novos códigos e imagens. A equipe dividiu as tarefas entre seus membros, com cada um assumindo responsabilidades específicas, mantendo o foco principal no desenvolvimento do código do site.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Expectativa e o Vivido:

A expectativa era criar uma plataforma interativa para avaliar filmes e promover a troca de ideias entre os usuários. O vivido superou essa expectativa, com uma comunidade engajada e ativa, gerando mais interação do que o esperado

Observações:

Os usuários participaram ativamente durante os testes, oferecendo feedback valioso. A plataforma foi bem recebida e ajudou na troca de recomendações e opiniões sobre filmes, criando um ambiente dinâmico.

Resultados:

A experiência resultou em uma plataforma funcional com uma comunidade crescente. A interação entre os usuários foi positiva e contribuiu para ajustes constantes da plataforma com base no feedback.

Sentimentos:

Me senti satisfeito e motivado com o impacto do projeto, superando desafios, mas aprendendo muito no processo.

Aprendizagens

A importância de um design simples e a relevância do feedback contínuo dos usuários para melhorar a experiência.

Facilidades e Dificuldades:

A facilidade foi o entusiasmo da comunidade, enquanto as dificuldades surgiram na adaptação rápida de funcionalidades e na gestão dos dados dos usuários.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Expectativa e o Vivido:

A expectativa inicial ao iniciar o projeto CineVox era criar uma plataforma interativa que facilitasse a troca de experiências entre amantes de cinema e

incentivasse a participação ativa na avaliação de filmes. Esperávamos também que a comunidade se formasse de maneira orgânica, com a troca de ideias e recomendações entre os usuários. O vivido, no entanto, foi ainda mais gratificante do que imaginávamos. A plataforma não só atendeu a essas expectativas, mas também revelou novas possibilidades de interação entre os usuários, criando um ambiente dinâmico e engajado.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O CineVox tem grande potencial para evoluir, e algumas áreas para trabalho futuro incluem:

1. Diversificação de Conteúdo: Incluir críticas, entrevistas e artigos sobre cinema.
2. Funcionalidades Sociais Avançadas: Como chats em tempo real e criação de grupos temáticos.
3. Integração com Streaming: Conectar a plataforma a serviços de streaming para facilitar a visualização.

Em resumo, o CineVox tem um grande potencial para se expandir, oferecendo mais recursos e uma comunidade mais interativa.

OBSERVAÇÃO: Exige-se que todo o processo de desenvolvimento do projeto de extensão seja documentado e registrado através de evidências fotográficas ou por vídeos, tendo em vista que o conjunto de evidências não apenas irá compor a comprovação da realização das atividades, para fins regulatórios, como também poderão ser usadas para exposição do projeto em mostras acadêmico-científicas e seminários de extensão a serem realizados pelas IES.