|  |
| --- |
| **PRÉ-PROJETO 2023** |

|  |
| --- |
| NOME: Leonardo Pedroso Poronhak Nº 24 |
| TELEFONE (S): (45) 99991-6404 |
| E-MAIL: Leonardo.poronhak@escola.pr.gov.br |
| CURSO: Informática |
| TURMA: 4°B |



TITULO

|  |
| --- |
| Título do projeto: CHEPT |

INTRODUÇÃO

|  |
| --- |
| A ideia de um sistema de envio e recebimento de mensagens entre usuários esteve presente desde os primórdios da internet, com o seu primeiro “protótipo” sendo um protocolo (padrões de regras que formatam e processam os dados na internet, permitindo que os computadores se comuniquem uns com os outros), chamado de IRC (Instante Relay Chat), criado pelo finlândês Jarkko Oikarinen em 1988, por meio desse protocolo era possível fazer a troca de mensagens entre usuários por meio de salas de bate papo, sendo esse o precursor dos chats da atualidade e, mais tarde, o mesmo seria usado no software mIRC.  Os chats conseguiram a sua popularidade a partir da década de 90, onde a internet foi ficando mais acessível às pessoas, um dos softwares pioneiros e, também um dos mais populares da época, foi o mIRC; este era um software que, por meio do protocolo IRC, permitia que milhares de usuários pudessem trocar mensagens entre si, as pessoas baixavam o programa em seu computador, escolhiam seus nicknames e então, podiam entrar em salas com temas específicos para conversarem entre si, essas salas (ou canais) tinham seus próprios donos, que eram chamados de operadores ou, apenas “ops”, esses que podiam expulsar ou, até mesmo, banir usuários infratores; no mIRC também era possível chamar usuários para um bate-papo privado, o “pvt”.  Outro sistema bem popular na década de 90, foi o ICQ (um trocadilho inglês com a frase “i seek you”, que em português significa “eu procuro você”), a sua principal característica era uma florzinha que ficava verde quando o usuário estava online e, vermelha quando estava offline, nele cada usuário tinha um código de identificação, chamado de UIN, no ICQ para adicionar alguém à lista de amigos, era preciso saber o seu UIN, o que levava a necessidade dos usuários decorarem a sua identificação, neste software, os chats eram privados, permitindo a conversa entre apenas duas pessoas.  O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como objetivo a criação de um site de chat, onde cada usuário teria o seu perfil e, teria a possibilidade de criar, ou participar de um projeto.  No perfil de cada usuário, ele colocaria o seu curso e, além disso, suas especificações, caso o mesmo tenha alguma que deseja pontuar. Na página principal do site seriam mostrados os projetos dos usuários colaboradores, onde teria a possibilidade de pesquisar por projetos. Cada projeto teria o seu grupo de chat, onde os participantes poderiam conversar por ali e debater sobre o assunto, caso algum usuário precise falar com outro em particular, poderia mandar uma mensagem particular para o mesmo em seu perfil. Para um melhor ambiente e uma melhor segurança, o sistema tem a possibilidade de denúncia, onde um usuário denuncia a mensagem infratora e, um administrador a analisa, punindo o usuário infrator de acordo com a infração cometida. |

HIPÓTESE / SOLUÇÃO

|  |
| --- |
| Neste projeto, pretende-se criar uma alternativa para o problema da barreira social entre cursos, barreira essa que muitos cursistas enfrentam na hora de buscar ajuda de alunos de outros cursos para realizar algum projeto extracurricular, muito pelo fato de precisar de um conhecimento o qual seu curso não lhe proporciona. Com este site, um aluno com alguma ideia de projeto, até mesmo de iniciação científica, mas que não possui conhecimento necessário para uma área específica do mesmo, poderia colocar a sua ideia no site e lá, informar de especificações ele precisa de ajuda, então, uma pessoa disposta a ajudar, que possua tais especificações, poderia se candidatar a parceira no projeto, onde o idealizador teria a opção de aceitá-la ou não.  Dessa forma, pessoas que não possuem nenhuma ideia, mas que apresentam conhecimento em áreas importantes e querem participar de projetos extracurriculares, teriam essa possibilidade. Com este site, os estudantes teriam uma facilidade maior e, uma certa motivação para a criação de projetos, o que acarretaria numa maior quantidade dos mesmos, o que é um gigantesco ponto positivo para a instituição. |

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

|  |
| --- |
| Descrição das três disciplinas.  Análise de projetos e sistemas:  Banco de dados:  Web design: |

OBJETIVO GERAL

|  |
| --- |
| Criar um site de chat funcional e responsivo, onde os usuários interagem entre si e possuem a possibilidade de criar e mostrar seus projetos. |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

|  |
| --- |
| Criação de um sistema de envio e recebimento de mensagens, a opção de idealizar projetos e conseguir parceiros para a concretização do mesmo, a possibilidade do usuário configurar o seu perfil do jeito que melhor preferir, descrever o seu projeto, para que o mesmo apareça na página principal do site e outros usuários possam vê-lo, a possibilidade de pesquisar por projeto e por usuários, seja pela barra de pesquisa, ou por tags, criação de um sistema de parcerias, onde um usuário pode aceitar a parceria do outro ou não, a existência de chats privados e em grupo, a existência de um sistema de denúncia de mensagens e banimento das mesmas e, caso necessário, banimento de usuários e a classificação de um administrador que teria acesso a essas denúncias, analisando-as e decidindo qual a devida punição. |

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

|  |
| --- |
| Metodologia de pesquisa é entendida como as formas utilizadas para a obtenção do conhecimento necessário na criação do projeto, na resolução de problemas, na modelagem, etc.. Metodologia comparativa e modelagem, ambas ajudam na metodologia de pesquisa, a comparativa é o ato de pesquisar por objetos já existentes e compará-los com a sua ideia e, a modelagem se relaciona com a mesma, já que a partir do conhecimento e das ideias adquiridas na comparação, você se baseia para construir o seu projeto.  A partir do reconhecimento de um penoso problema que assolava a mim e aos meus colegas, que era a necessidade de uma melhor comunicação entre os alunos do colégio, na questão da busca de parcerias para projetos extracurriculares, houve a análise dos fatos e dos fatores causadores, a partir disso, a pesquisa se começou, foi-se observado sites semelhantes a ideia inicial do projeto, as características dos mesmos foram utilizadas como base na formulação do esqueleto do projeto. Sites como o google acadêmico, ou apenas o próprio google, foram utilizados na obtenção do conhecimento sobre a história do chat, suas características, conceitos, exemplos, na modelagem do site etc., itens necessários para a criação deste pré-projeto aqui apresentado. |

BIBLIOGRAFIA

|  |
| --- |
| FERRO, Priscilla de Souza. Mapeamento das ferramentas de comunicação síncrona em Teletandem: um estudo longitudinal do uso dos chats. 2021.  ARAÚJO, Júlio César. A organização constelar do gênero chat. JORNADA NACIONAL DE ESTUDOS LINGUÍSTICOS, v. 20, p. 1279-1292, 2004.  ARAÚJO, Júlio César Rosa de. Chat na Web: um estudo de gênero hipertextual. 2003. |

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Autorizado** | **Professor(a)** | **Data** |
| Análise de projetos e sistemas:  Banco de dados:  Web design: | **Aparecida**  **Célia**  **Reinaldo** |  |