

KEVIN - FORMADOR DE GRUPOS EM PRÁTICAS ESPORTIVAS

Aluno: Diogo Zucchi

Orientadora: Simone Erbs da Costa

Roteiro

- Introdução
- Objetivos
- Fundamentação teórica
- Trabalhos correlatos
- Requisitos
- Especificação
- Implementação e Operacionalidade
- Resultados e discussões
- Conclusões

Introdução

Motivação para o trabalho

- Grupos
- Ambiente que permita que as pessoas interagissem e fossem coordenadas
- Descentralização
- Distanciamento entre organizador e público alvo

Objetivo Geral

- Desenvolver uma aplicação **móvel** para **conectar pessoas** com o mesmo interesse em **práticas esportivas**

Objetivo específicos

- Disponibilizar uma **interface** para auxiliar no **gerenciamento de grupos esportivos** e nos **controles necessários**
- Disponibilizar o **uso** da **rede social Facebook** e **Google maps** para **autenticação** e **compartilhamento dos eventos** realizados no grupo

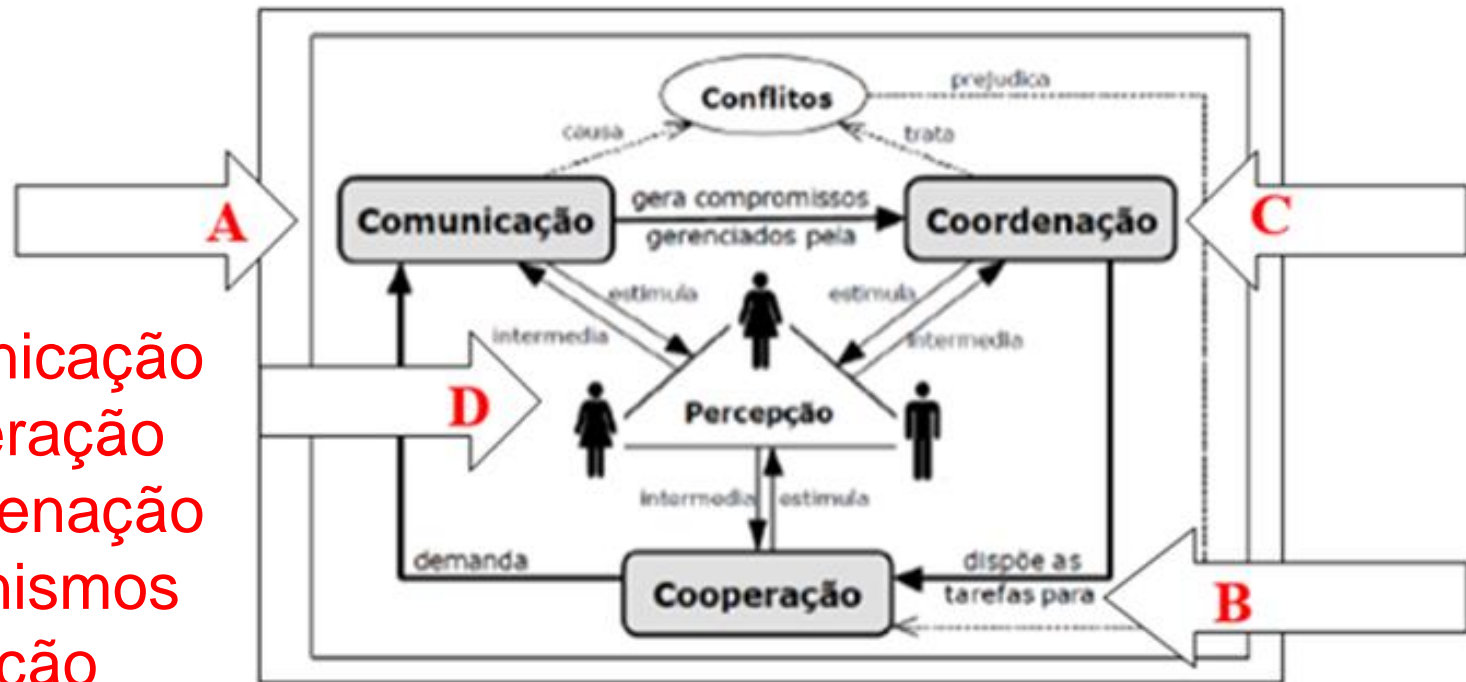
Objetivo específicos

- **Utilizar** os fundamentos do **Modelo 3C de Colaboração** no desenvolvimento da aplicação.
- **Modelar** a relação entre os **requisitos da aplicação** e práticas consolidadas no design de interface como as heurísticas de Nielsen e as expressões de comunicabilidade, pelo Método RURUCAg

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ambientes colaborativos

- **Colaboração** vista pelo **Modelo 3C** de Colaboração



- A – Comunicação
- B – Cooperação
- C – Coordenação
- D – Mecanismos de Percepção

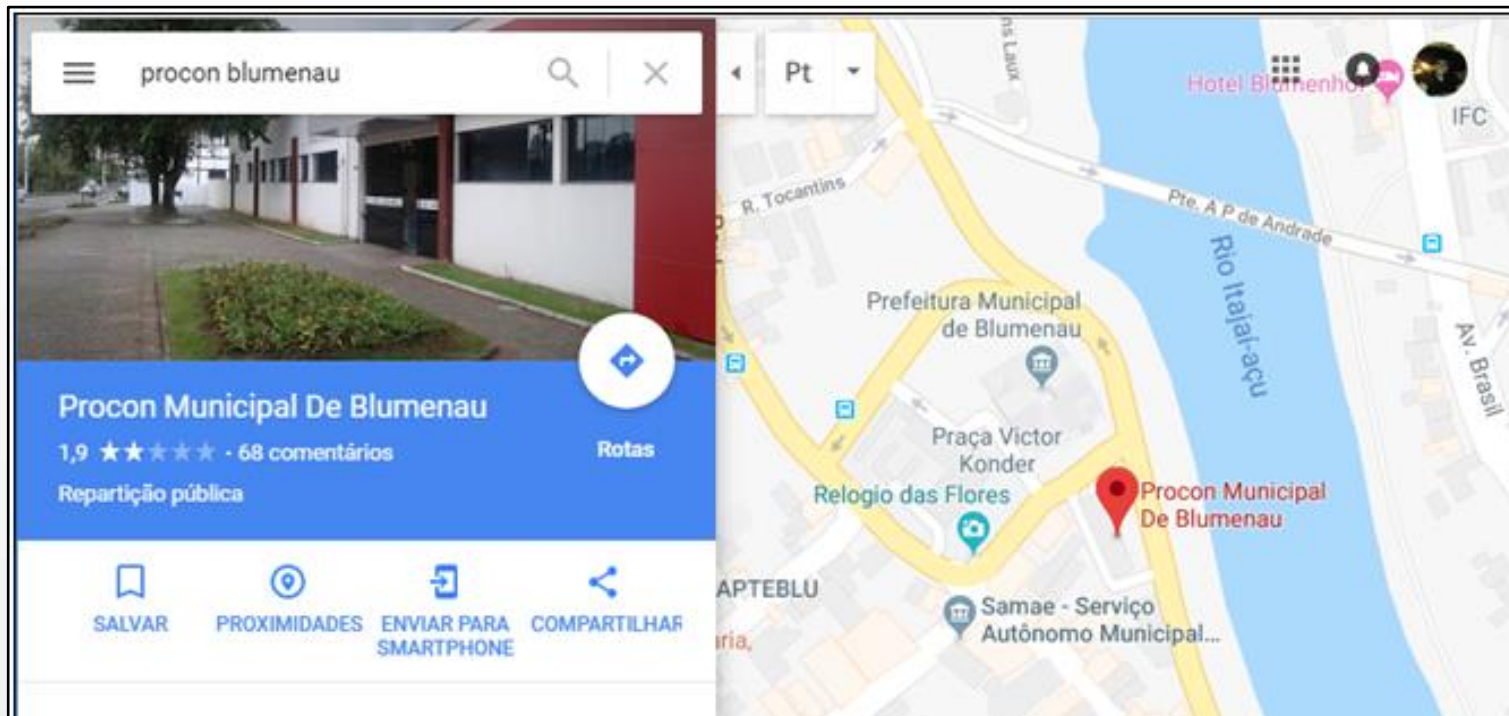
Fonte: Fuks et al. (2003).

Uso de Redes Sociais para a Colaboração em Grupos

- **Mídias sociais** na formação de grupos
- Vivacqua e Garcia necessidade da formação de grupos

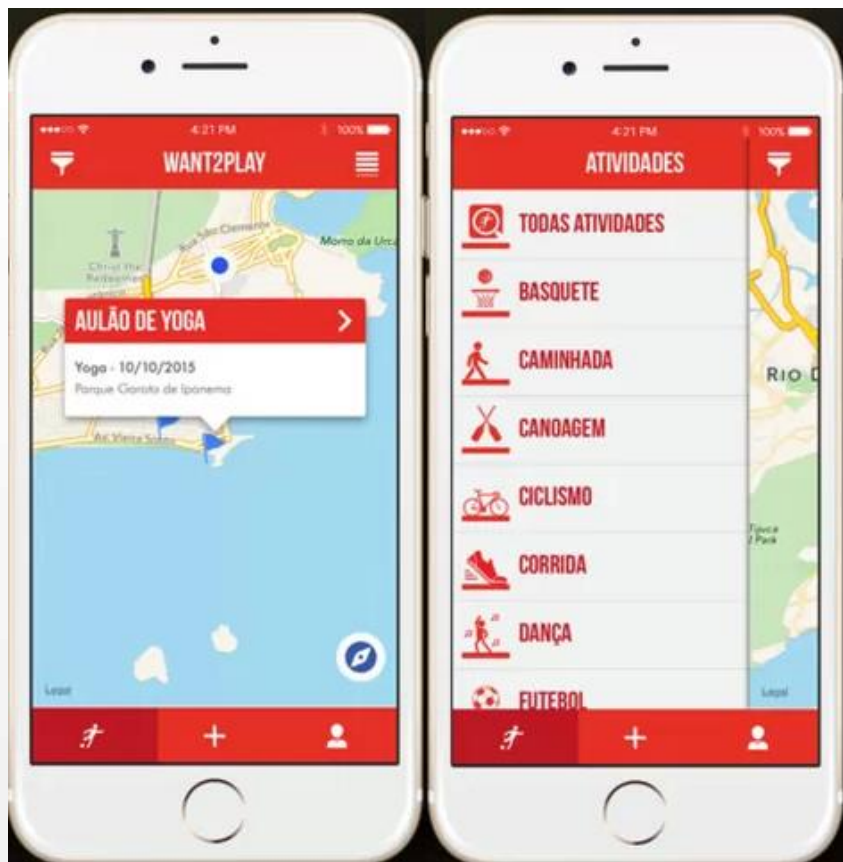
Recursos Tecnológicos

- Facebook Software Development Kit (SDK)
- Google Maps



Fonte: Google Maps (2017).

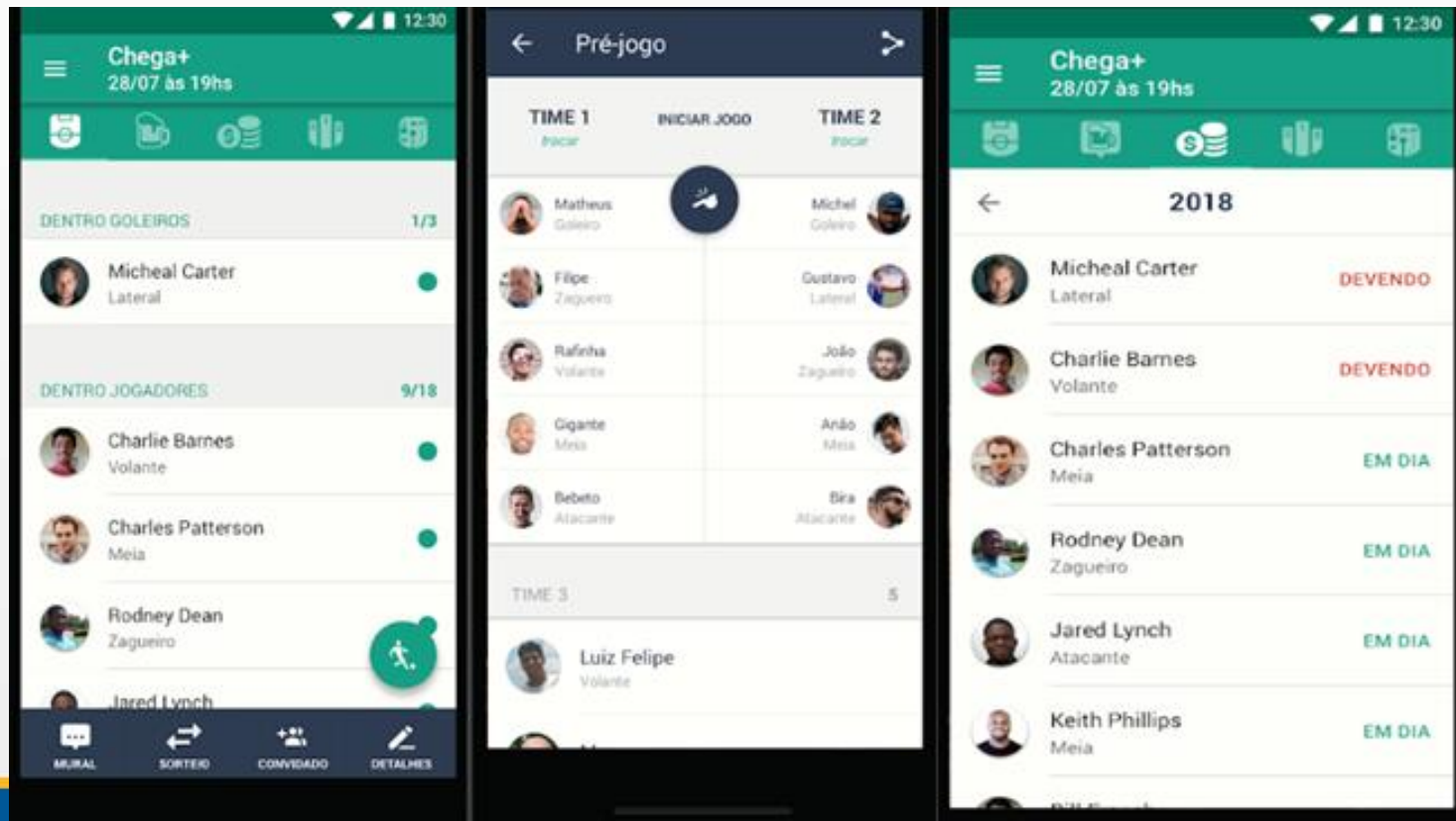
1º. Correlato: Want2Play (2016)



- Efetuar **busca** por uma determinada modalidade
- **Integração** com **Google Maps**
- **Integração** com **Facebook**

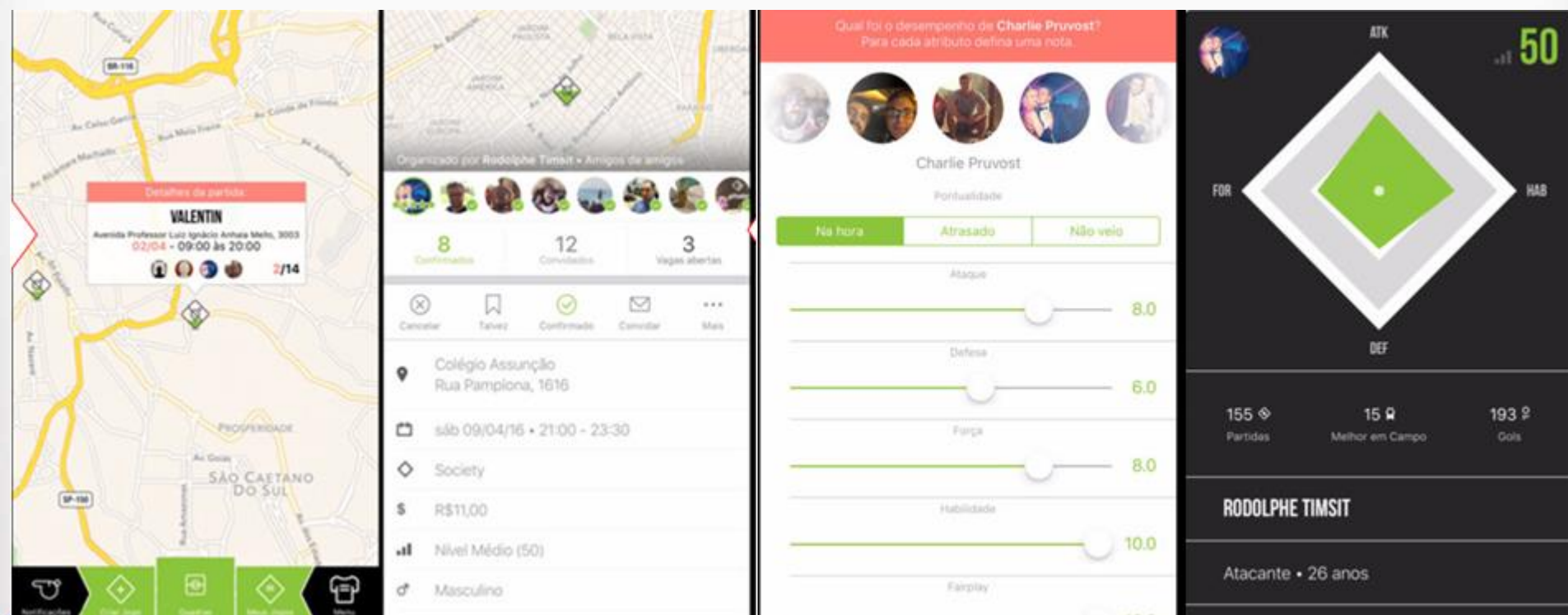
2º. Correlato: Chega+ (2016)

- Efetuar campeonatos entre times
- Registrar resultado em tempo real
- Avaliar jogadores
- Controlar gastos



3º. Correlato: Apitador (2015)

- Integração com Google
- Integração com Facebook
- Listar os jogos próximos
- Avaliar jogadores após o jogo



DESENVOLVIMENTO

Requisitos Funcionais pelo M3C

REQUISITOS FUNCIONAIS	M3C
Participação dos grupos	Cooperador
Compartilhar o convite do grupo	Comunicador
Controlar os gastos	Coordenador
Manter o cadastro das partidas	Coordenador
Manter o cadastro dos históricos	Coordenador

Requisitos Não Funcionais

REQUISITOS FUNCIONAIS

Ser desenvolvida utilizando a linguagem Java Script

Utilizar o banco de dados NoSQL Firebase

Estar disponível em plataforma Android

Ter integração com a API do Google Maps

Ter integração com a API do Facebook

Diagrama de Caso de Uso

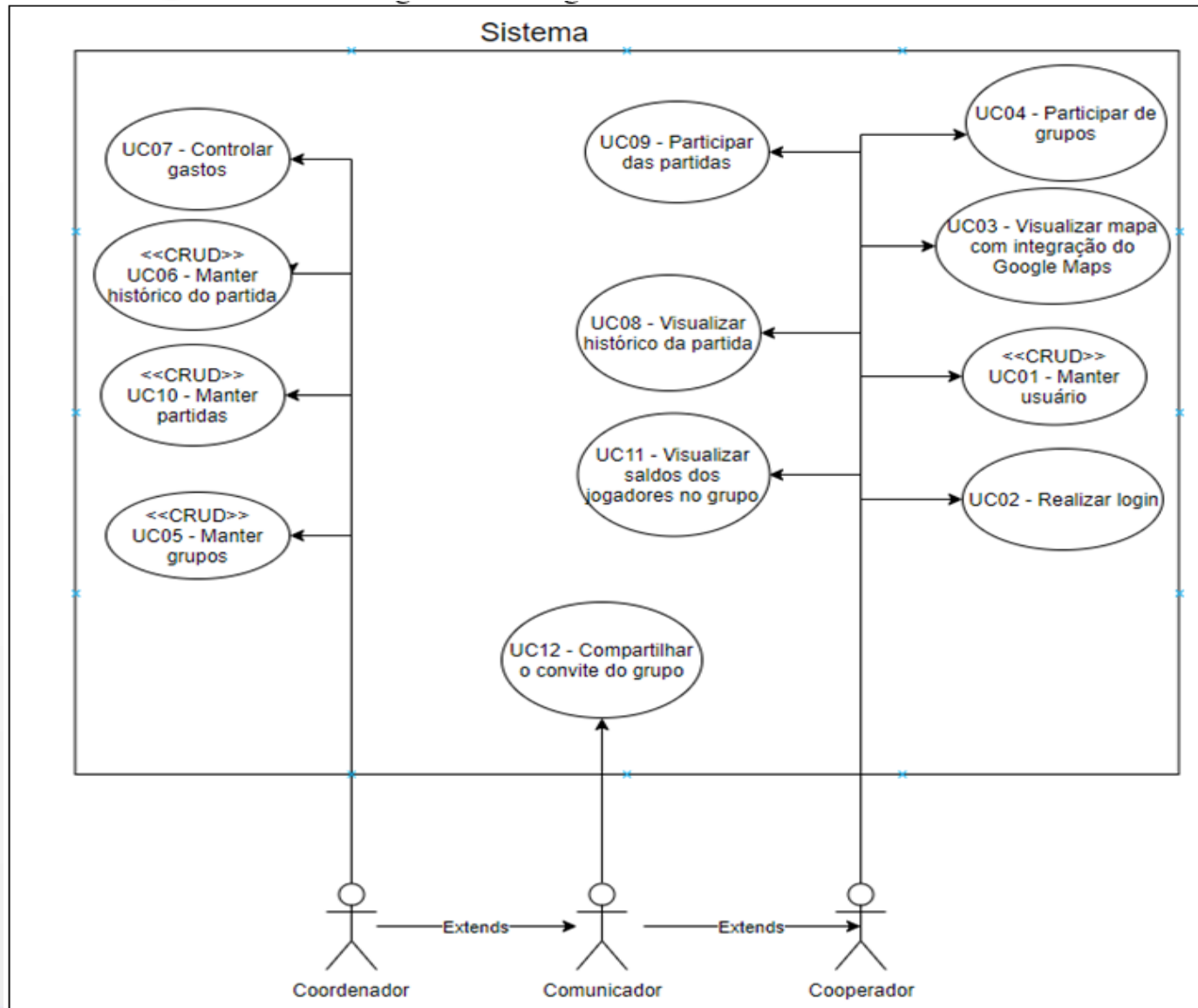


Diagrama de Atividades

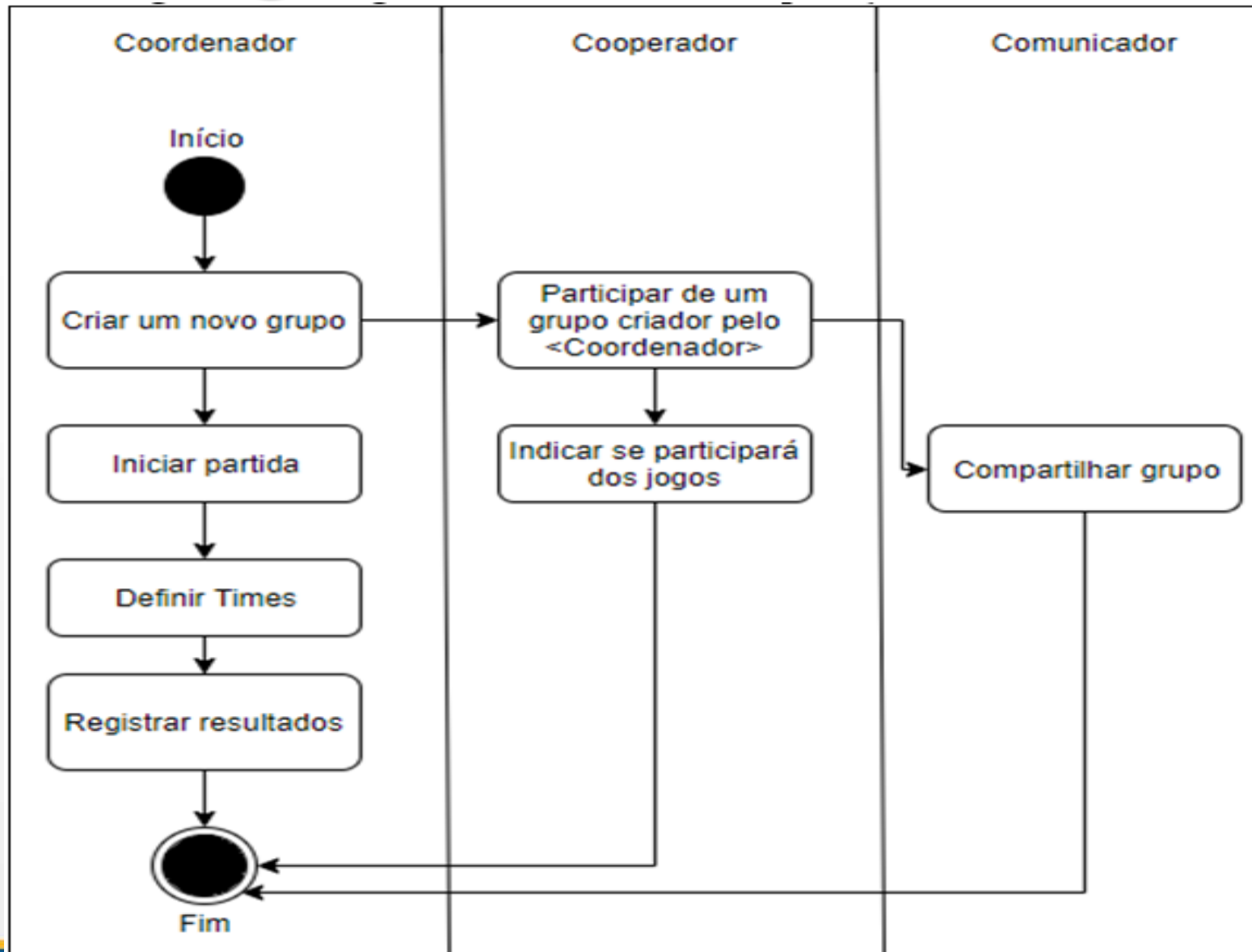
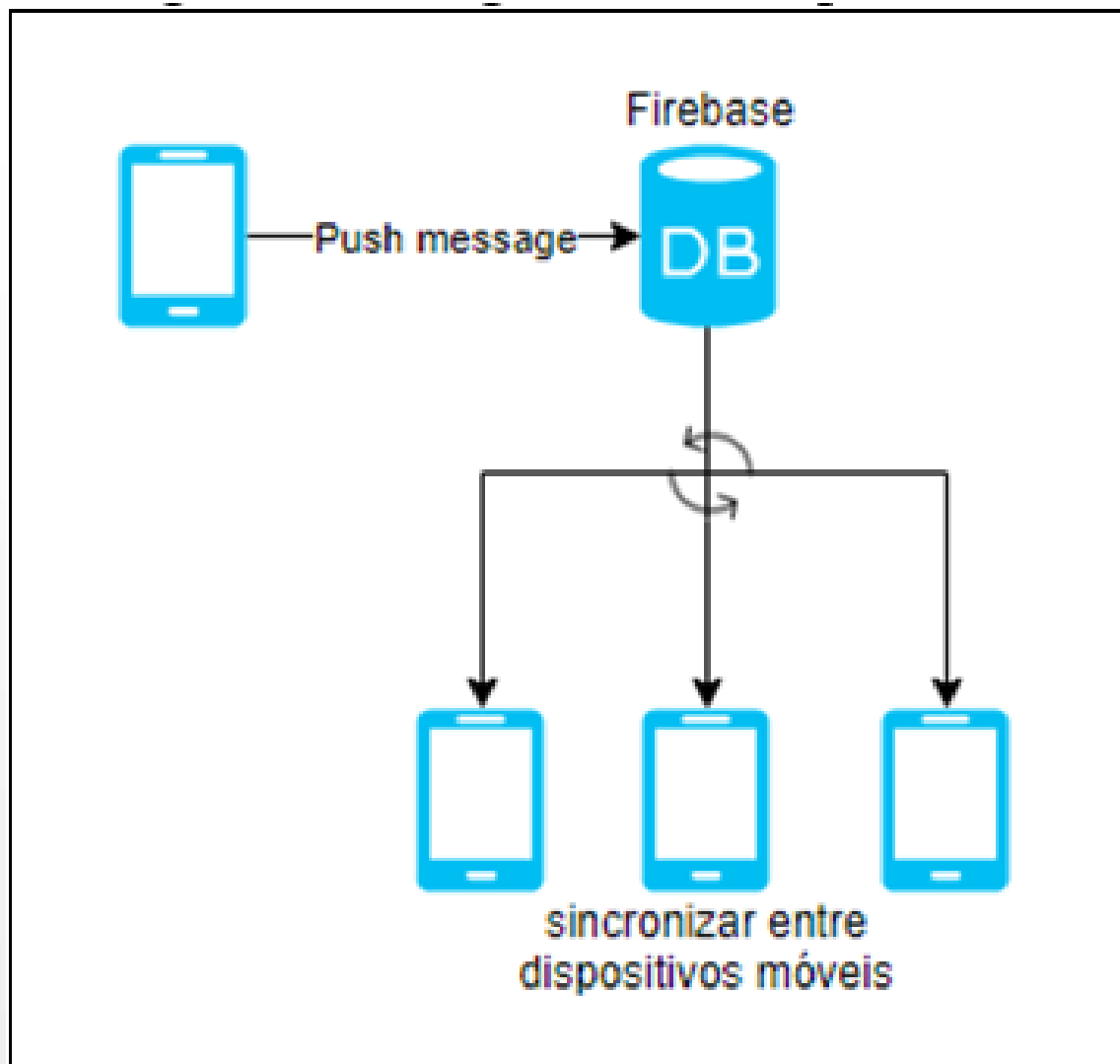


Diagrama de Componentes



Ferramentas e Técnicas

- React Native
- Linguagens Java Script e CSS
- IDE Visual Studio Code
- APIs da Google maps e Facebook
- Firebase Realtime Database
- Método RURUCAg

Implementação

- Codificação para exibir as **marcações** dos **eventos no mapa**

```
41  getPlaces() {
42      const { localizacoes, navigation, setSearchadoGrupo } = this.props;
43      if (localizacoes.length > 0) {
44          const arrayMarkers = [];
45          localizacoes.forEach((element, i) => {
46              arrayMarkers.push(
47                  <Marker
48                      key={element.id_grupo}
49                      coordinate={{
50                          latitude: element.latitude,
51                          longitude: element.longitude
52                      }}
53                      onPress={() => {
54                          setSearchadoGrupo(element.id_grupo);
55                          navigation.navigate('GrupoFutebolDetail', { id_grupo: element.id_grupo })
56                      }}
57                  >
58                      <Callout>
59                          <View style={{margin: 5}}>
60                              <Text>{element.nome}</Text>
61                              <Text>Futebol</Text>
62                              <Text>{element.privado ? "Fechado" : "Aberto"}</Text>
63                          </View>
64                      </Callout>
65                  </Marker>
66              );
67          });
68      this.setState({places: arrayMarkers});
69  }
```

Operacionalidade



Resultados e Discussões

- Comparação entre os trabalhos correlatos e aplicação Kevin desenvolvida
- Avaliação pelo Método RURUCAg

Comparação

Características / Correlatos	Want2Play (2015)	Chega+ (2016)	Apitador (2016)	Kevin
Plataforma	iOS e Android	iOS e Android	iOS e Android	Android
Integração com Google Maps.	✓	X	✓	✓
Autenticação na aplicação via Facebook.	✓	X	✓	✓
Permite mais de uma modalidade esportiva.	✓	X	X	✓
Permite divulgar o evento esportivo.	✓	✓	X	✓
Permite o controle de gastos.	X	✓	✓	✓
Controle de comparecimentos em jogos.	X	✓	X	✓
Promove gestão de quadras pela aplicação.	X	X	✓	X
Promove a comunicação entre os membros do evento	✓	X	✓	X
Promove campeonatos entre times.	X	✓	X	X

Avaliação

- **Ferramentas**
 - Google Forms
 - MentiMeter
- **Elaboração foi baseada no Método RURUCAg**
 - Aplicada após o uso da aplicação
 - Usuário final como especialista da aplicação
 - Respostas na escala Likert
 - Usabilidade e User eXperience (UX)
 - amostragem: 11 usuários especialistas
 - emoticons
 - relação dos requisitos da aplicação com as heurísticas de Nielsen e o Modelo 3C de Colaboração

Avaliação

- Comunicabilidade
 - amostragem: oito usuários especialistas
 - expressões de comunicabilidade
 - relação dos requisitos da aplicação com o Modelo 3C de Colaboração

Perguntas x Heurísticas

HEURÍSTICA	NÚMERO	PERGUNTAS DA AVALIAÇÃO
H1	P1	Foi possível perceber a colaboração de outros usuários na aplicação Kevin?
	P2	A aplicação Kevin deixa claro o seu papel como organizador do grupo, bem como quando está cooperando com o grupo?
H2	P3	A linguagem utilizada no app Kevin é simples e direta?
	P4	As informações na aplicação Kevin aparecem em uma ordem lógica e facilitam o seu entendimento?
H3	P5	A aplicação Kevin possibilita que você saia da opção selecionada a qualquer momento?
	P6	A aplicação Kevin permite as informações sejam alteradas, desde que não haja descumprimento das regras de negócio?
H4	P7	As palavras, situações ou ações na aplicação Kevin são claras, possibilitando o seu entendimento?
	P8	O design da aplicação Kevin possui um padrão visual para elementos como caixas de texto, menus e grades?
H5	P9	A navegabilidade da aplicação Kevin ajuda a prevenir erros?
H6	P10	As funções da aplicação Kevin são facilmente reconhecíveis?
	P11	A aplicação Kevin possui instruções, ações e opções visíveis ou facilmente recuperáveis quando necessário?
H7	P12	A aplicação Kevin permite realizar o rateio da partida, do acerto da partida, de forma facilitada entre os jogadores?
	P13	A aplicação Kevin é fácil e intuitiva de usar?
	P14	A experiência da aplicação Kevin é boa (mesmo não conhecendo a aplicação Kevin previamente)?
H8	P15	A usabilidade da aplicação Kevin é fluida?
	P16	Os ícones e botões representam as ações da aplicação Kevin de forma clara?
H9	P17	As mensagens de erros aplicação Kevin são claras e sugerem uma solução ao usuário?

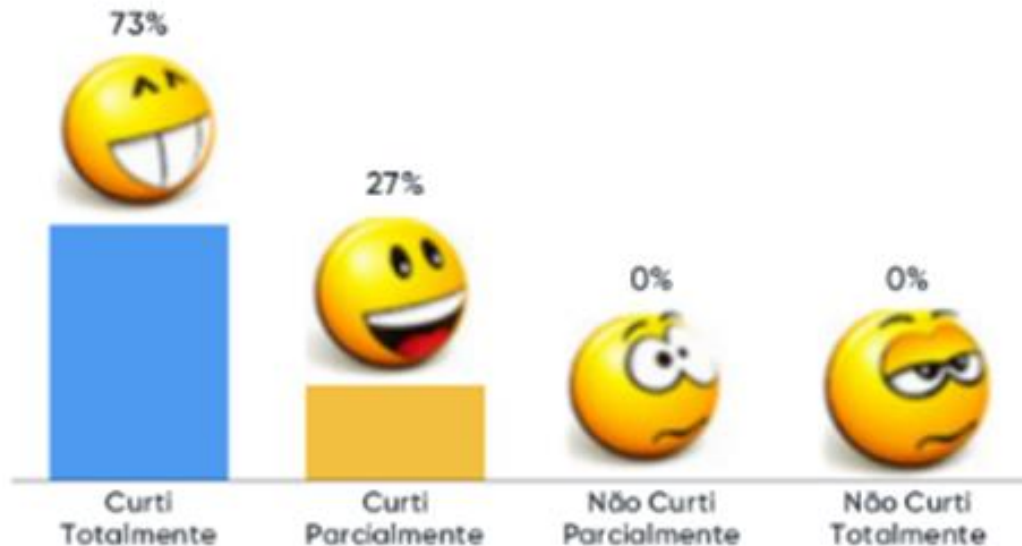


Pergunta					M3C de Colaboração			UX
					Cp	Cd	Pcp	
P1	73%	27%	0%	0%			✓	
P2	82%	18%	0%	0%	✓	✓	✓	
P3	73%	27%	0%	0%			✓	
P4	55%	45%	0%	0%			✓	
P5	73%	27%	0%	0%			✓	
P6	36%	56%	9%	0%			✓	
P7	73%	27%	0%	0%			✓	
P8	55%	37%	9%	0%			✓	
P9	27%	73%	0%	0%			✓	
P10	73%	27%	0%	0%			✓	
P11	27%	73%	0%	0%			✓	
P12	82%	18%	0%	0%			✓	
P13	73%	27%	0%	0%			✓	
P14	55%	27%	9%	9%			✓	
P15	27%	73%	0%	0%			✓	
P16	55%	45%	0%	0%			✓	
P17	36%	45%	9%	0%			✓	

Percepção de Colaboração

H1.1 - Foi possível perceber a colaboração de outros usuários no aplicativo Kevin?

Mentimeter

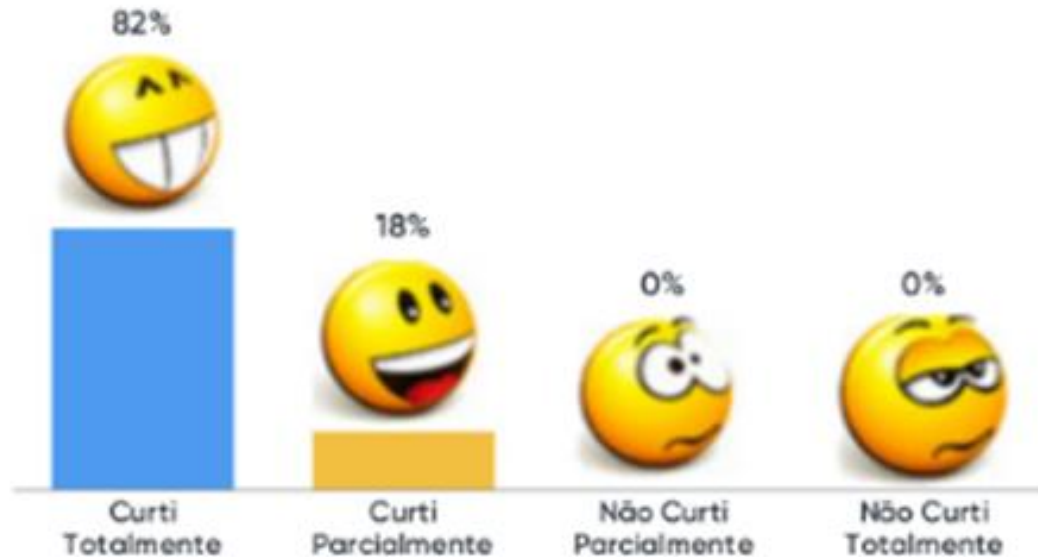


11

Percepção de Coordenação e Cooperação

H1.2 - O aplicativo Kevin deixa claro o seu papel como organizador do grupo, bem como quando está cooperando com o grupo?

Mentimeter

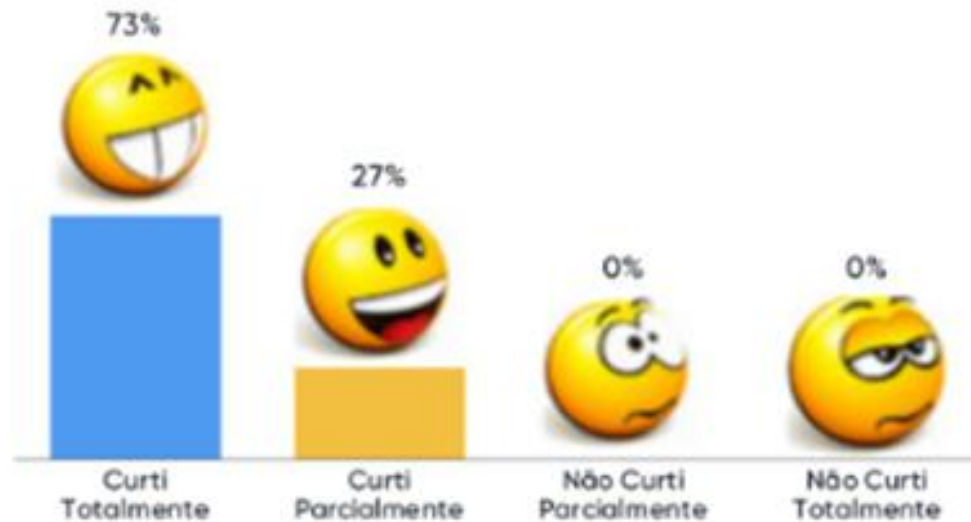


11

Usabilidade e UX

H7.2 - O app Kevin é fácil e intuitivo de usar?

Montimotor



11

Avaliação de Uso

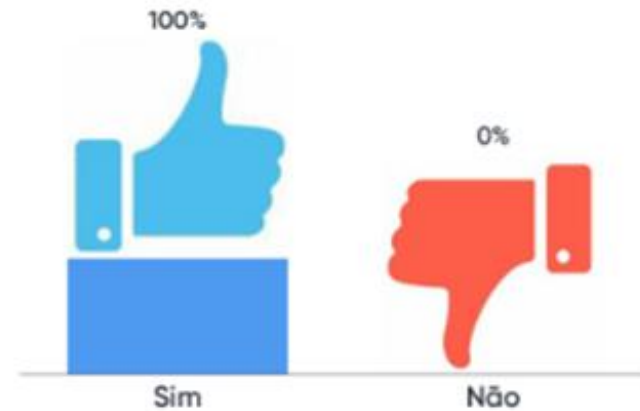
Você usaria o app Kevin novamente?
none of the options are correct!

Mentimeter



Você recomendaria o app Kevin para outra pessoa?

Mentimeter



Avaliação de Comunicabilidade



Avaliação de Comunicabilidade

Perguntas	Objetivo
P1 A expressão que melhor retrata poder avaliar o uso do app Kevin?	Coordenação
P2 A expressão que melhor retrata poder participar de um grupo, no app Kevin, que não foi criado por você?	Cooperação
P3 A expressão que melhor retrata permitir que outros usuários pudessem cooperar com o seu grupo no app Kevin?	Cooperação
P4 A expressão que melhor retrata permitir compartilhar no app Kevin?	Comunicação

Respostas por expressão

Expressões Pergunta	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
P1	8													
P2	4	2		2										
P3	5	1	1			1								
P4	6	1		1										

Conclusões: Objetivos

- Disponibilizar uma interface para auxiliar no gerenciamento de grupos esportivos e nos controles necessários
 - Desenvolvido funcionalidade para centralizar e organizar as informações dos grupos contribuindo também com o envolvimento entre organizador e público
- Disponibilizar o uso da rede social Facebook e Google maps para autenticação e compartilhamento dos eventos realizados no grupo
 - Desenvolvido na tela inicial da aplicação é permitida a autenticação por meio do Facebook, na tela de pesquisa do Kevin exibe os vários grupos acontecendo na região e para cada grupo há uma marcação localizada no mapa

Conclusões: Objetivos

- Utilizar os fundamentos do Modelo 3C de Colaboração no desenvolvimento da aplicação
 - Desenvolvido funcionalidades que aplicam a comunicação, cooperação e coordenação
- Modelar a relação entre os requisitos da aplicação e práticas consolidadas no design de interface como as heurísticas de Nielsen e as expressões de comunicabilidade
 - Foi cumprido conforme o feedback positivo dos usuários quanto a avaliação de usabilidade

Contribuições

- Tecnológicas
 - Utilização de APIs (Facebook, Google Maps)
- Científicas
 - Aplicação utilizando princípios do Modelo 3C
 - Avaliação de Usabilidade, UX e Comunicabilidade em sistemas colaborativos

Conclusões: Extensões

- Aperfeiçoar o convite de uma partida com um link, fazendo com que o usuário seja redirecionado para aplicação
- Implementação no cadastro de grupos, permitindo outras modalidades além do futebol
- Implementação no perfil do jogador, permitindo ter outros perfis além do futebol

KEVIN - FORMADOR DE GRUPOS EM PRÁTICAS ESPORTIVAS

Aluno: Diogo Zucchi

Orientadora: Simone Erbs da Costa