

**Universidade Paulista - UNIP**

**Gabriel Ferreira Lopes**

**APLICATIVO *MOBILE* DE REDE SOCIAL PARA EVENTOS ENTRE AMIGOS**

**Limeira  
2021**

**Universidade Paulista - UNIP**

**Gabriel Ferreira Lopes**

**APLICATIVO *MOBILE* DE REDE SOCIAL PARA EVENTOS ENTRE AMIGOS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora da Faculdade UNIP, como requisito parcial à obtenção do Bacharelado em ciência da computação sob a orientação do professor Me. Danilo Rodrigues Pereira.

**Limeira  
2021**

**Gabriel Ferreira Lopes**

**APLICATIVO *MOBILE* DE REDE SOCIAL PARA EVENTOS ENTRE AMIGOS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora da Faculdade UNIP, como requisito parcial à obtenção do Bacharelado em ciência da Computação sob a orientação do professor Me. Danilo Rodrigues Pereira.

Aprovada em XX de XXXXX de 201X.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Nome completo

---

Prof. Me. Nome completo

---

Prof. Esp. Nome completo

## DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho ao meu pai, que me deu todo o apoio necessário para a realização do curso, aos amigos que me ajudaram a desenvolver ideias e aplicações, e aos professores pelo conhecimento fornecido.

*“Não diga pouco em muitas palavras, mas diga  
muito em poucas palavras”*

*Pitágoras*

## RESUMO

Texto em parágrafo único, no máximo 500 palavras...

Palavra-Chave: até cinco palavras, separadas por ponto-e-vírgula.

## ABSTRACT

Text...

Key Words: ...

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Interação de Valores na Distribuição Normal no GeoGebra.....	13
--	----

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 01 – Tipos de Distribuição Estatística.....	13
--	----

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Objetivo.....	12
1.2 Justificativa.....	12
1.3 Metodologia.....	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1 Scrum.....	14
2.2 Dispositivos Móveis.....	14
2.2.1 Android.....	14
2.2.2 IOS.....	14
3. LINGUAGENS E FRAMEWORKS.....	14
3.1 Linguagens.....	14
3.1 JavaScript.....	14
3.2 SQL (decidir).....	14
3.2 Frameworks.....	14
3.2.1 React native.....	14
4. MODELAGEM DO SISTEMA.....	14
4.1 Requisitos.....	15
4.1.1 Requisitos funcionais.....	15
4.1.2 Requisitos não funcionais.....	15
4.2 Casos de uso.....	15
5. CONCLUSÃO.....	15
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	15
TEXTOS GUARDADOS.....	16

## 1. INTRODUÇÃO

Os estudos acerca de...

### 1.1 Objetivo

A presente proposta objetiva o desenvolvimento de uma aplicação *mobile*, com o intuito de criar uma plataforma para organização e criação de eventos, permitindo que o mesmo facilite e promova a interação entre pessoas, em diferentes áreas, fortalecendo amizades e relações, agilizando agendamentos de reuniões e avaliações acadêmicas, e possibilitando a descoberta de novos grupos sociais próximos à sua localização.

O projeto almeja alcançar usuários comuns, empresariais e educacionais, permitindo que as ilhas obtenham maior organização e facilidade para criação de seus eventos, e se propõe a resolver problemáticas indesejadas, como cálculos de valores, incertezas com o número de participantes ou definição de datas e locais.

Com base nessas ideias, este trabalho tenciona estudos em aplicativos sociais, tecnologias e metodologias de desenvolvimento, para a criação de um protótipo que corresponda aos levantamentos, aferindo sua aplicabilidade através de testes de aprazimento com usuários beta.

### 1.2 Justificativa

Eventos, dos mais diversos tipos, estão presentes dia-a-dia na realidade. Seja uma reunião de trabalho, um ensaio de banda, ou até mesmo um churrasco entre familiares, independente da esfera social, eles sempre estarão presentes. Porém, nas atuais plataformas *mobile* de âmbito social, pouco se tem recursos que facilitem a criação, organização e descoberta desses acontecimentos.

Além disso, as incertezas de participantes, cálculos de valores, e a decisão de informações-chave desses eventos, acabam tornando algo simples e comum, em uma tarefa maçante e cansativa para os organizadores. Por esse motivo, o

desenvolvimento desse trabalho visa a elaboração de um *app mobile* que preencherá a lacuna tecnológica presente nesse meio.

Através da plataforma, o usuário terá acesso a recursos que resolverão a problemática apresentada, e que abrirá portas à descoberta de novos grupos sociais próximos a sua localidade. Não se limitando apenas a interações casuais, o aplicativo poderá ser utilizado no meio profissional para agendamento de tarefas como reuniões, palestras, workshops etc. Ou no meio educacional, como agendamento de reuniões entre pais e mestres ou, até mesmo, periodização de avaliações.

### **1.3 Metodologia**

A primeira etapa consiste em um levantamento bibliográfico nas tecnologias atuais mais utilizadas no meio *mobile*, com o intuito de aderir o uso de ferramentas mais eficientes para o desenvolvimento, e uma análise em diversas redes sociais tais como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, entre outras, para uma noção geral de *layouts* de telas.

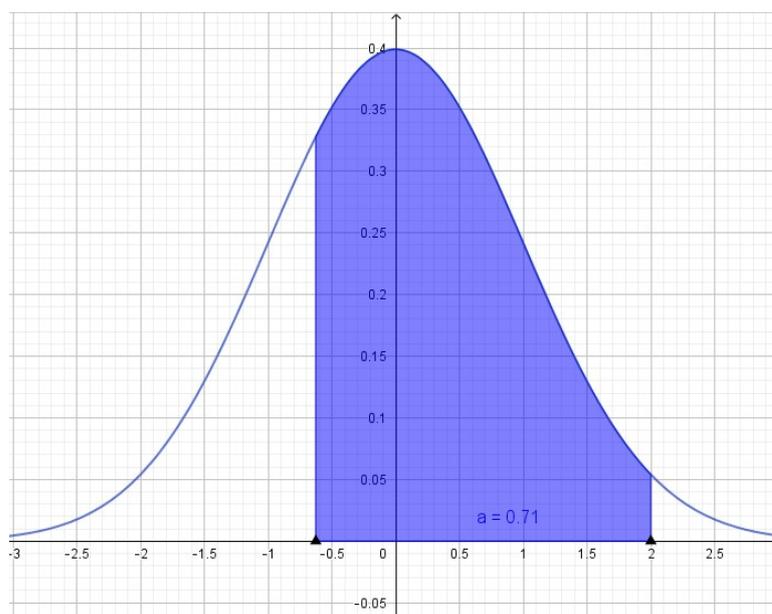
O processo de desenvolvimento foi baseado em técnicas *SCRUM*, uma metodologia usada para o gerenciamento e desenvolvimento de projetos ágeis. Em primeira instância, houve um levantamento e análise de requisitos através de conversas com amigos e familiares expondo algumas premissas do trabalho com o intuito de absorver características dos grupos de usuários, necessidades e funcionalidades para o aplicativo.

Após o *Brainstorm* de ideias, foram elaborados os requisitos que serviram como base para o desenvolvimento e foi feita a priorização dos requisitos, identificando quais seriam prioritários e essenciais para o funcionamento do aplicativo. Após isso, o diagrama de caso de uso foi elaborado para uma noção geral das funcionalidades.

Definidas as prioridades e funcionalidades da aplicação, foi dado início a prototipação do aplicativo, ou seja, um produto mínimo viável (MVP), para que fosse

possível fazer simulações e testes no produto, e a coleta de opiniões de usuários beta afim de identificar pontos de correção e melhorias no aplicativo.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO



Fonte: Elaborado pelo autor, print software GeoGebra.

### 2.1 Scrum

### 2.2 Dispositivos Móveis

#### 2.2.1 Android

#### 2.2.2 IOS

## 3. LINGUAGENS E FRAMEWORKS

### 3.1 Linguagens

#### 3.1 JavaScript

### **3.2 SQL (decidir)**

### **3.2 Frameworks**

#### **3.2.1 React native**

## **4. MODELAGEM DO SISTEMA**

### **4.1 Requisitos**

#### **4.1.1 Requisitos funcionais**

#### **4.1.2 Requisitos não funcionais**

### **4.2 Casos de uso**

## **5. CONCLUSÃO**

O trabalho permitiu...

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOEN, Courtney et. Al. Social relationships and physiological determinants of longevity across the human life span. Chapel Hill: 2016. Disponível em:<<https://www.pnas.org/content/113/3/578.full>>. Acessado em 01 de abril de 2021.

CARLOS, Jean. Aplicativo *mobile* para busca de restaurantes. Pato Branco: 2017. Disponível em:<[http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/8166/1/PB\\_COADS\\_2017\\_1\\_05.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/8166/1/PB_COADS_2017_1_05.pdf)>. Acessado em 10 de março de 2021.

ESCUDELARIO, Bruna; PINHO, Diego. **React Native: Desenvolvimento de aplicativos mobile com React**. Casa do Código: 2020

FLANAGAN, David. **JavaScript: O Guia Definitivo**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Bookman, 2012.

RODRIGUES B., Bruno. Desenvolvimento de Aplicação *Mobile* Utilizando Metodologia Ágil *SCRUM*. Uberlândia: 2017. Disponível em:<<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/20098/1/DesenvolvimentoAplicacaoMobile.pdf>>. Acessado em 01 de abril de 2021.

ROGERIO, Almir. Aplicativo *mobile* para localização de farmácias. Florianópolis: 2017. Disponível em:<<https://www.riuni.unisul.br/bitstream/handle/12345/5250/Tcc%20Almir%20Dapper%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acessado em 10 de março de 2021.

## TEXTOS GUARDADOS

Cada usuário poderá criar um evento e inserir informações sobre ele, tais como, local, valor de participação e coisas a serem levadas, e poderá definir se o evento será público ou privado, e compartilhá-lo com seus contatos ou grupos. Além disso, o usuário também terá uma lista de contatos para escolher com quem irá compartilhar seus eventos, e poderá marcar presença em eventos em que foi convidado.

De acordo com um estudo de 2016 realizado pela Universidade da Carolina do Norte em Chapel Hill, quanto mais e melhores são os laços sociais desenvolvidos, melhor a saúde do indivíduo, reduzindo os riscos de problemas de

saúde nos diferentes estágios da vida. Em contrapartida, a falta de conexões sociais foi associada a um risco muito elevado em fases específicas da vida. Por exemplo, o isolamento social aumentou o risco de inflamação na mesma magnitude que a inatividade física na adolescência, e o efeito do isolamento social na hipertensão excedeu o dos fatores de risco clínicos, como diabetes na velhice.

Conclui-se através do estudo que a interação social é algo vital e indispensável para uma boa saúde, tornando a aplicação *mobile* desenvolvida, algo extremamente benéfico a sociedade em geral. Além de questões relacionadas a saúde, o produto tornará mais simples e rápida a criação de eventos, economizando o tempo de discussões e confirmações incertas através de votações e confirmações de presença.