



CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

**GABRIEL OLIMPIO FERREIRA FRANCISCO
RAFAELA CARVALHO MARTINS DE OLIVEIRA**

TALKCINE: REDE SOCIAL PARA CINÉFILOS

Guarulhos

2024

GABRIEL OLIMPIO FERREIRA FRANCISCO

RAFAELA CARVALHO MARTINS DE OLIVEIRA

TALKCINE: REDE SOCIAL PARA CINÉFILOS

Trabalho de Graduação do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, apresentado como requisito parcial para obtenção do Título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador/a: Profa. Esp. Jane Maria dos Santos Ebersson.

Guarulhos

2024

GABRIEL OLIMPIO FERREIRA FRANCISCO

RAFAELA CARVALHO MARTINS DE OLIVEIRA

TALKCINE: REDE SOCIAL PARA CINÉFILOS

Trabalho de Graduação apresentado ao Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas como requisito parcial para obtenção do **Título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**.

Banca Examinadora

Orientador: _____

Profa. Esp. Jane Maria dos Santos Eberson
Faculdade de Tecnologia de Guarulhos

Banca: _____

Titulação + nome completo
IES de origem

Banca: _____

Titulação + nome completo
IES de origem

Faculdade de Tecnologia de Guarulhos, 29/11/2024.

RESUMO

FRANCISCO, Gabriel Olimpio Ferreira; OLIVEIRA, Rafaela Carvalho Martins de. **Talkcine: Rede Social para Cinéfilos**. 2024. 49 p. Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade de Tecnologia de Guarulhos, Guarulhos.

As redes sociais desempenham um papel fundamental na comunicação contemporânea, transformando a forma como interagimos e compartilhamos informações. Elas são plataformas digitais que permitem a conexão entre pessoas, facilitando a troca de ideias, experiências e opiniões em tempo real. Nesse contexto, este trabalho apresenta a concepção e desenvolvimento de uma rede social voltada para cinéfilos, com o objetivo de promover a interação e a troca de experiências entre amantes do cinema.

Palavras-chave: redes sociais; desenvolvimento; cinema; interação social; cinéfilos.

ABSTRACT

Social networks play a fundamental role in contemporary communication, transforming the way we interact and share information. They are digital platforms that allow people to connect, facilitating the exchange of ideas, experiences, and opinions in real time. In this context, this work presents the conception and development of a social network aimed at film enthusiasts, with the goal of promoting interaction and the exchange of experiences among cinema lovers.

Keywords: social media; development; cinema; social interaction; film enthusiasts.

LISTA DE ABREVIATURAS

API	<i>Application Programming Interface</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
CRUD	<i>Create, Read, Update, Delete</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
HTTP	<i>Hypertext Transfer Protocol</i>
IOS	<i>iPhone Operating System</i>
IP	<i>Internet Protocol</i>
JWT	<i>JSON Web Tokens</i>
NoSQL	<i>Not Only SQL</i>
SQL	<i>Structured Query Language</i>
TMDb	<i>The Movie Database</i>
URL	<i>Uniform Resource Locator</i>

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 - Representação gráfica modelo cliente-servidor.
- Figura 2 - Representação gráfica arquitetura 3 camadas.
- Figura 3 - Diagrama de Caso de Uso: Interação com o sistema.
- Figura 4 - Diagrama de Entidade-Relacionamento da rede social.
- Figura 5 - Diagrama de Atividade: Login/Cadastro.
- Figura 6 - Diagrama de Atividade: Gerar filme.
- Figura 7 - Diagrama de Atividade: Detalhes do filme.
- Figura 8 - Diagrama de Atividades: Perfil do usuário.
- Figura 9 - Diagrama de Atividades: Página da comunidade.
- Figura 10 - Diagrama de Atividades: Avaliação do usuário.
- Figura 11 - Tela inicial da rede social.
- Figura 12 - Tela inicial após usuário entrar em sua conta.
- Figura 13 - Tela de redefinir senha.
- Figura 14 - Detalhes do filme.
- Figura 15 - Feed de avaliações dos usuários.
- Figura 16 - Filme surpresa.
- Figura 17 - Página da comunidade.
- Figura 18 - Perfil do usuário.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Lista de sinônimos utilizados nas strings de busca.....

Tabela 2 - Critérios de inclusão e exclusão.....

Tabela 3 - Resultados de artigos por fase.....

Tabela 4 - Requisitos funcionais.....

Tabela 5 - Requisitos não funcionais.....

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	
2.1 Redes Sociais	
2.2 Cinema	
2.3 Desenvolvimento Web	
2.4 Modelo Cliente-Servidor	
2.5 Arquitetura de Três Camadas	
2.5.1 Frontend	
2.5.1.1 Javascript	
2.5.1.2 React	
2.5.2 Backend	
2.5.2.1 Node	
2.5.3 Banco de Dados	
2.6 Revisão Sistemática da Literatura	
2.6.1.1 Metodologia da RSL	
2.6.1.2 Execução	
2.6.1.3 Resultados	
2.6.1.4 Discussão	
3 METODOLOGIA	
4 DESENVOLVIMENTO	
4.1 Introdução ao Desenvolvimento	
4.2 Requisitos do Software	
4.3 Modelagem do Sistema	
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES	
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	
REFERÊNCIAS	
APÊNDICE A – PESQUISA DE VIABILIDADE	

1 INTRODUÇÃO

As redes sociais são responsáveis por conectar pessoas e estabelecer contatos pessoais com base nos interesses mútuos que possuem. Embora existam diversos aplicativos no mercado, como WhatsApp e X (antigo Twitter), ainda há espaço para o surgimento de novas redes sociais que atendam a nichos menos explorados, como o cinema. Durante o auge da pandemia de Covid-19, em 2020, diversos meios de entretenimento, especialmente os filmes, foram fundamentais para ajudar a população a lidar com o isolamento social, proporcionando uma fuga e um meio de conexão emocional.

Os filmes desempenham também um papel importante no que se diz respeito ao desenvolvimento do pensamento crítico, tornando-se essenciais no âmbito educacional, pois os mesmos contribuem para a formação de um senso crítico mais apurado. Além disso, a experiência cinematográfica muitas vezes gera discussões enriquecedoras, permitindo que os espectadores reflitam sobre diferentes perspectivas culturais e sociais.

Considerando o exposto acima, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver um software para a WEB, uma rede social voltada para entusiastas e fãs do cinema. Esse software proporcionará um espaço comum onde os usuários poderão encontrar pessoas com interesses semelhantes e compartilhar experiências. Espera-se que, ao facilitar essa interação, a rede social não apenas crie uma comunidade ativa, mas também ofereça um ambiente propício para o aprendizado e a troca de ideias, estimulando uma apreciação mais profunda do cinema.

Para que o objetivo da aplicação fosse alcançado, a metodologia utilizada envolveu uma pesquisa bibliográfica, a fim de compreender a relação entre o cinema e as redes sociais. Além disso, foi realizada uma pesquisa de opinião por meio de um formulário eletrônico (Google Forms), com o objetivo de identificar as preferências e expectativas do público em relação a uma rede social voltada ao cinema. A pesquisa abordou funcionalidades desejadas e interesses específicos, contribuindo para o desenvolvimento de uma aplicação alinhada às necessidades e desejos dos usuários.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção tem como objetivo apresentar os conceitos fundamentais que sustentam o desenvolvimento da pesquisa, fornecendo uma base teórica sólida para a compreensão do tema que está sendo abordado. A fundamentação busca esclarecer os conceitos essenciais que orientarão as etapas subsequentes deste trabalho.

2.1 Redes Sociais

Conforme Torres (2009, p.74) “as redes sociais são sites onde as pessoas se cadastram, registram seus dados pessoais, nos chamados perfis, e podem se relacionar com outras pessoas, publicando fotos, enviando mensagens e criando listas de amigos.” A comunicação digital possibilita a interação em tempo real entre pessoas, promovendo a integração de diversas culturas e línguas no ambiente virtual. Dessa forma, ela favorece a troca de conhecimentos e o desenvolvimento de uma inteligência coletiva, ainda segundo o mesmo autor:

As mídias sociais são sites na internet que permitem a criação e o compartilhamento de informações e conteúdos pelas pessoas e para as pessoas, nas quais o consumidor é ao mesmo tempo produtor e consumidor da informação (TORRES, 2009, p.113).

Essa dualidade existente transforma a relação entre produtores e consumidores, o que propicia uma ampla variedade de perspectivas e experiências. Castells (1999) defende que somos uma sociedade em rede, isto é, resultado da convergência das tecnologias de comunicação e da transformação nas interações humanas. Para aumentar o interesse da população no uso das redes sociais, é importante que essas plataformas sejam atrativas para o público. Isso significa que é necessário atender às necessidades de diferentes nichos, ou seja, grupos específicos de usuários com interesses e características particulares.

Ao segmentar o conteúdo e as funcionalidades para atender a esses nichos, as redes sociais podem proporcionar experiências mais personalizadas, relevantes e engajadoras, estimulando assim a participação ativa dos usuários, já que podem desenvolver um sentimento de pertencimento por se sentirem acolhidos. Ao encontro dessa ideia, Sousa (2010) reforça que, por conta da globalização, surgiram

comunidades sociais devido a essa necessidade de pertencimento a um grupo que compartilha os mesmos valores e interesses.

Mesmo em redes sociais mais generalistas, como o Facebook e o WhatsApp, observamos a formação de grupos direcionados para discussões sobre tópicos específicos. Essa necessidade de criação de redes sociais segmentadas é destacada por Oliveira (2020, p. 156):

Dentre as possibilidades da internet, as redes sociais são as mais atrativas, tanto que o Facebook e WhatsApp lideram o ranking de acessos. E, nessas redes sociais, é crescente uma nova tendência: as redes sociais segmentadas. São páginas ou grupos criados para visualização e compartilhamento de mensagens direcionadas a públicos específicos e temas diversos. O ambiente da web se tornou um dos mais propícios para publicação de variados assuntos, incluindo neste contexto, os temas referentes à Ciência, Tecnologia e Inovação (CT&I).

2.2 Cinema

Para Turner (1997), ao se estudar uma determinada cultura, é preciso analisar as práticas efêmeras que a influenciam, como a moda e o cinema. O cinema, que se destacou antes da era da televisão, foi uma das principais mídias de alcance nas massas, exercendo uma influência significativa na formação cultural da sociedade. Segundo Guattari (1992), a subjetividade do indivíduo pode se manifestar de diversas formas, através da mídia, do cinema, da arte, do esporte, entre outras. Isso mostra que a individualidade é moldada conforme o que é consumido pelo indivíduo e, a partir dela, opiniões são formadas, possibilitando discussões e diálogos entre as pessoas. Nesse contexto Teixeira (2006), diz que:

[...] ver filmes, discuti-los, interpretá-los é uma via para ultrapassar as nossas arraigadas posturas etnocêntricas e avaliações preconceituosas, construindo um conhecimento descentrado e escapando às posturas “naturalizantes” do senso comum (TEIXEIRA, 2006, p.08).

Justamente pelo fato dos filmes trazerem temas de cunho social, político, econômico e filosófico, eles fazem com que o telespectador reflita sobre o que o filme critica em relação a realidade que o cerca e, conseqüentemente, se tornem mais observadoras em relação ao ambiente em que estão inseridas. As salas de cinema, ao exibir diversos filmes que revelam cenários e proporcionam incontáveis

formas de interpretações, tornaram-se espaços de imersão, onde o público absorve as narrativas que são mostradas e que, mesmo que de forma inconsciente, influenciam seus comportamentos.

2.3 Desenvolvimento Web

No que se diz respeito ao desenvolvimento de software, há o desenvolvimento de softwares web que são aplicações acessadas por meio de navegadores de internet. Conforme apontado por Pressman (2021), sistemas e aplicativos da Web são caracterizados por disponibilizarem uma grande quantidade de conteúdo e funcionalidades para um extenso público de usuários. Segundo Ginige e Murugesan (2001), as aplicações Web desenvolveram-se rapidamente, cobrindo um espectro cada vez maior e desempenhando um papel importante em diversas áreas das nossas vidas. A partir desse desenvolvimento acelerado, surgiu uma preocupação relacionada à forma em que essas aplicações seriam projetadas e mantidas, e, com isso, surgiu a engenharia Web, a qual é responsável pela criação de aplicativos web de alta qualidade.

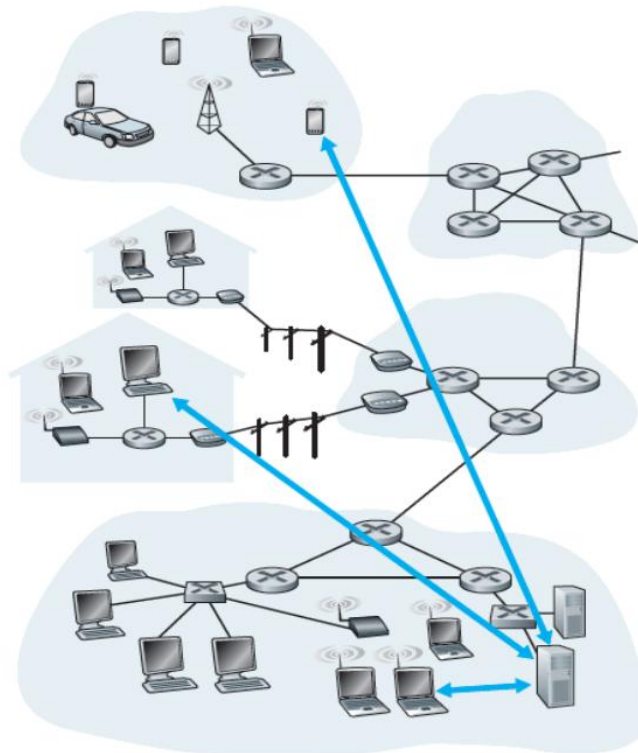
2.4 Modelo Cliente-Servidor

As aplicações web funcionam com base no modelo Cliente-Servidor. Nesse modelo, há a comunicação entre dois componentes: o cliente e o servidor. O cliente é o dispositivo que interage diretamente com o usuário, representado por um navegador web. Quando um usuário solicita informações, o cliente cria a solicitação e a envia ao servidor. Um servidor, por outro lado, é um computador remoto que lida com as solicitações dos clientes, armazena e processa dados, executa a lógica do aplicativo e envia respostas relevantes. Essa comunicação entre cliente e servidor ocorre pela rede e utiliza protocolos de comunicação como HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*), por exemplo.

Cada solicitação do cliente é enviada a um servidor com um endereço IP (*Internet Protocol*) que permite ao cliente encontrar e conectar-se ao mesmo servidor. Quando um cliente envia uma solicitação (por exemplo, quando uma URL é recebida), essa mensagem contém informações sobre o que é necessário, como

tipos de dados e parâmetros. O servidor recebe a solicitação, processa-a (o que pode envolver o acesso a um banco de dados ou a execução de lógica de negócios) e gera uma resposta, que normalmente é enviada de volta ao cliente novamente. A figura 1 ilustra o funcionamento desse modelo:

Figura 1 - Representação gráfica modelo cliente-servidor.



Fonte: Kurose & Ross (2013).

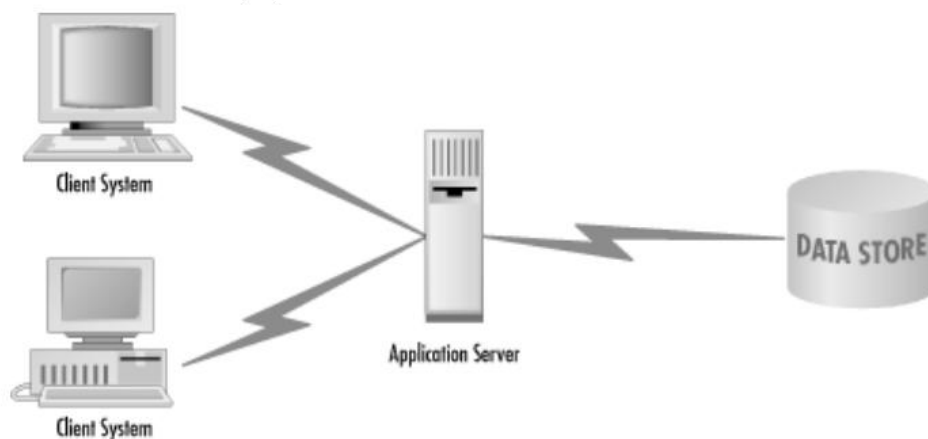
2.5 Arquitetura de Três Camadas

"A arquitetura de software de um programa ou sistema computacional é a estrutura ou estruturas do sistema, que abrange os componentes de software, as propriedades externamente visíveis desses componentes e as relações entre eles." (PRESSMAN, 2011, p.230). Esse padrão em camadas tem sido utilizado como a principal forma de arquitetura desde o surgimento do modelo cliente/servidor. Nesse tipo de arquitetura, uma aplicação é dividida em três partes: camada de apresentação, camada de lógica de negócios e camada de dados. Essas três partes

também podem ser chamadas como frontend, backend e banco de dados, respectivamente. Esses conceitos serão detalhados no próximo tópico.

A camada de apresentação é responsável pela interface com o usuário, exibindo informações e coletando entradas. A camada de lógica de negócios processa as regras da aplicação, validando dados e executando operações com base nas entradas do usuário. E, por fim, há a camada de dados que é responsável por armazenar e recuperar informações, geralmente interagindo com o banco de dados. O funcionamento dessas camadas é integrado: o usuário interage com a camada de apresentação, que passa a solicitação para a camada de lógica de negócios. Esta, por sua vez, consulta ou altera dados na camada de dados e envia a resposta de volta à camada de apresentação para ser exibida ao usuário. Essa separação de responsabilidades facilita a manutenção, a escalabilidade e a segurança da aplicação, além de permitir que cada camada seja desenvolvida e atualizada de forma independente. A figura 2 demonstra o funcionamento desse tipo de arquitetura.

Figura 2 - Representação gráfica arquitetura 3 camadas.



Fonte: Reese (2000).

2.5.1 Frontend

Conforme foi explicado acima, o *frontend* pode ser entendido como a parte visual de uma aplicação, responsável por exibir informações e coletar entradas. O *frontend* trabalha principalmente com a tríade JavaScript, HTML (responsável pela estrutura básica da página web) e CSS3 (responsável pelas estilizações da página),

mas também podem ser utilizados alguns *frameworks*. De acordo com Sommerville (2018) *frameworks* são uma maneira de organizar o desenvolvimento de software, enfatizando que eles fornecem uma estrutura reutilizável para a construção de sistemas. Seguindo essa mesma ideia, Alvim (2008) afirma que um *framework* é formado por um conjunto de classes que interagem entre si, proporcionando uma reutilização ampla de grandes blocos de funcionalidades.

2.5.1.1 Javascript

JavaScript é uma linguagem de programação utilizada principalmente para o desenvolvimento de sistemas e aplicações WEB. Foi criada pela Netscape Corporation com o intuito de validar formulários feitos em HTML. Segundo Flanagan (2004), a maior parte dos sites modernos faz uso do JavaScript, e todos os navegadores em dispositivos como computadores, tablets e smartphones possuem interpretadores da linguagem. De acordo com Elliot (2014), JavaScript é a linguagem de programação mais importante, isso porque ela permite que os usuários consigam executar a maioria dos programas existentes, utilizando apenas um computador ou *smartphone*.

2.5.1.2 React

React é uma biblioteca JavaScript utilizada no desenvolvimento do *frontend* de aplicações web, voltada para a criação de interfaces de usuário. Essa biblioteca foi desenvolvida pelo Facebook em 2011 e a disponibilizou em código aberto em 2013. Essa tecnologia permite a criação de componentes reutilizáveis, além de atualizar a interface de usuário conforme o estado da aplicação muda, todas as atualizações ocorrem dinamicamente para o usuário, para Banks (2017), o React valoriza a programação funcional, deixando de lado a abordagem tradicional orientada a objetos. Essa mudança na forma pode trazer grandes vantagens, como tornar o código mais fácil de testar e melhorar o desempenho, visto que tudo fica mais previsível e com menos chances de erros inesperados.

2.5.2 Backend

O *Backend*, como explicado anteriormente no início desta seção, trata-se da camada de lógica de negócios em uma aplicação de três camadas. Ele é responsável por gerenciar a comunicação entre a camada de apresentação (*frontend*) e a camada de dados (banco de dados), além de processar as regras da aplicação e validar os dados que são enviados pela camada de apresentação.

A segurança e a autenticação da aplicação também é realizada pelo *backend*, garantindo que os dados sensíveis dos usuários estão protegidos, essa proteção dos dados é realizada utilizando autenticações baseadas em *tokens* JWT (*JSON Web Tokens*), criptografia de senhas e controles de acessos para determinadas partes da aplicação. A interação com o banco de dados é possível devido também ao *backend*, permitindo realizar as operações básicas da manipulação de dados conhecida como CRUD (*Create, Read, Update, Delete*), possibilitando a criação, leitura, atualização e exclusão dos dados.

2.5.2.1 Node

O Node é uma plataforma de tempo de execução que permite que o código em JavaScript seja executado fora de um navegador. Como o JavaScript foi desenvolvido para ser executado no lado do cliente (navegador), o Node permite que o JavaScript seja utilizado no *backend*, o que possibilita o desenvolvimento de aplicativos utilizando uma única linguagem de programação.

2.5.3 Banco de Dados

O banco de dados que compõe a camada de dados da aplicação é responsável por realizar o armazenamento de dados e gerenciar as informações que são utilizadas pela aplicação. A interação do banco de dados ocorre diretamente com a camada de lógica de negócios (*backend*) para realizar as operações CRUD dos dados. A estrutura do banco de dados pode ser relacional, ou seja, SQL (*Structured Query Language*), que são compostas por tabelas com linhas e colunas

que armazenam os dados, ou não relacionais que seria NoSQL (*Not Only SQL*), em que os dados são armazenados de modo mais flexível, como documentos ou chave-valor. Segundo Date (2003, p.6):

Banco de dados é basicamente um sistema computadorizado de manutenção de registros; em outras palavras, é um sistema computadorizado cuja finalidade geral é armazenar informações e permitir que os usuários busquem e atualizem essas informações quando solicitar.

2.6 Revisão Sistemática da Literatura

Esta revisão sistemática de literatura (RSL) tem por objetivo analisar e auxiliar o desenvolvimento de uma rede social voltada para cinéfilos, com o intuito de fomentar a interação entre amantes do cinema, disseminar a cultura cinematográfica e contribuir para o desenvolvimento do senso crítico dos telespectadores. Para a realização desta revisão foram utilizados alguns artigos e teses como referência, que foram obtidos através da base de dados Google Scholar.

Foram utilizadas strings de busca para delimitar a pesquisa e obter apenas estudos que focaram no tópico fundamental do projeto, o papel do cinema e das redes sociais na disseminação da cultura. Os resultados desta revisão demonstram que a criação de uma rede social segmentada pode proporcionar um espaço que estimule discussões e reflexões, assim incentivando uma troca de perspectivas e informações entre os usuários.

Na modernidade, o uso das redes sociais tornou-se algo essencial para a sociedade como um todo. Nesse contexto, o desenvolvimento de websites e aplicações web surgem com o objetivo de impulsionar a comunicação interpessoal. Conseqüentemente, os resultados desta pesquisa podem auxiliar no desenvolvimento da rede social proposta nesta monografia.

Sendo assim, a principal questão que direciona esta pesquisa é: **“Quais são as principais necessidades e interesses dos cinéfilos que poderiam ser atendidos por uma rede social especializada?”**

A partir dessa questão, por também estarem relacionadas ao projeto do software, há outras questões como:

- Quais são as principais ferramentas, tecnologias e melhores práticas utilizadas no desenvolvimento WEB?

- Qual é o panorama atual das redes sociais voltadas para cinéfilos?
- Como a criação de uma comunidade online específica para cinéfilos pode impactar o consumo de filmes, as discussões sobre cinema e a formação de novas relações sociais?

Portanto, nesta seção, serão abordadas a metodologia e execução da pesquisa e, posteriormente, os resultados obtidos. Em seguida, serão descritas as considerações finais da RSL.

2.6.1.1 Metodologia da RSL

O escopo desta revisão sistemática de literatura é examinar as ferramentas utilizadas para o desenvolvimento de aplicações web (com foco em redes sociais). A pesquisa concentra-se em identificar as melhores práticas para a implementação de websites, também busca contemplar alguns dos requisitos essenciais para a elaboração do projeto. Para a realização desta pesquisa a obtenção dos artigos e teses foi realizada utilizando strings de busca na base de dados do Google Scholar. Um refinamento das strings de busca foi feito para que os estudos obtidos estivessem dentro do escopo do projeto TalkCine. Além disso, foram considerados estudos publicados após 2019. As strings criadas foram feitas utilizando os sinônimos dispostos na tabela 1, e com esse conjunto de palavras as pesquisas foram filtradas para que os estudos obtidos correspondessem com o escopo do projeto.

Tabela 1 - Lista de sinônimos utilizados nas strings de busca.

Palavras-chave	Sinônimo em inglês	Sinônimo em português
Rede social	Social media	Rede social
Plataforma	Platform	Plataforma
Catálogo	Catalog	Cinema
Site	Website	Site
JavaScript	JavaScript	JavaScript
Desenvolvimento	Development	Desenvolvimento
Criação	Creation	Criação

Palavras-chave	Sinônimo em inglês	Sinônimo em português
Rede social	Social media	Rede social
Plataforma	Platform	Plataforma
Implementação	Implementation	Implementação
Filmes	Movies	Filmes
Projeto	Project	Projeto

Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Após a definição das palavras-chave, as strings de busca foram construídas e as pesquisas foram executadas as utilizando. Para que as buscas fossem mais delimitadas as strings foram refinadas até que a principal string foi montada:

("rede social de filmes" OR "sistema de recomendação de filmes" OR "plataforma de filmes" OR "catálogo de filmes" OR "site de pesquisa sobre filmes") AND ("desenvolvimento" OR "criação" OR "implementação" OR "projeto") AND ("JAVASCRIPT")

Após a definição de strings e da escolha da fonte de pesquisa, houve a necessidade de criar critérios de inclusão e exclusão, para que houvesse uma maior filtragem dos artigos que seriam utilizados na RSL. Nesse sentido, terão preferência os artigos que foram publicados a partir do ano de 2019 e abordam temas pertinentes ao tema do projeto, utilizando os critérios de inclusão. Para critérios de exclusão, artigos anteriores ao ano de 2019 e que não possuam relação com o tema do projeto ou com a tecnologia utilizada serão descartados.

Tabela 2 - Critérios de inclusão e exclusão

Critério	ID	Descrição
Inclusão	CI1	Artigos que abordam assuntos que se relacionam diretamente com o tema central do projeto.
	CI2	Artigos que tangenciam o tema mas que tenham informações que contribuam de alguma forma para a fundamentação teórica ou para o desenvolvimento da aplicação.
	CI3	Artigos que utilizem tecnologias WEB.

	CI4	Publicações a partir do ano de 2019 que sejam compatíveis com o tema.
Exclusão	CE1	Artigos cujo tema seja distante do procurado na busca.
	CE2	Publicações anteriores ao ano de 2019.
	CE3	Artigos com tecnologias distintas das utilizadas no projeto.

Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Posteriormente, foi necessário realizar uma análise minuciosa do conteúdo de cada resultado encontrado, para verificar se a publicação estava de acordo com os critérios de inclusão. Além disso, foi necessário avaliar se os artigos encontrados eram pertinentes como fonte teórica ou se respondiam alguma das questões que foram delimitadas anteriormente.

2.6.1.2 Execução

Na primeira fase, foram identificados 44 estudos no Google Scholar. Na segunda fase, com a exclusão de artigos anteriores a 2019, foram identificados 19 artigos. E, por último, na terceira fase, após uma leitura do resumo de cada artigo e aplicação dos critérios de exclusão, foram identificados 4 artigos relevantes (Tabela 3).

Tabela 3 - Resultados de artigos por fase.

Base de dados	1° Fase	2° Fase	3° Fase
Google Scholar	44	19	4

Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

2.6.1.3 Resultados

Com base nos resultados obtidos com a utilização da string de busca na base de dados do Google Scholar, uma análise dos dados foi feita com o objetivo de responder as perguntas realizadas na primeira seção desta revisão. Durante a

análise, surgiram alguns benefícios importantes nos estudos selecionados sobre a criação de uma rede social com foco em filmes, como: o aumento do repertório de entretenimento audiovisual, uma forma de socialização com base em interesses semelhantes que os usuários possuem e, além disso, pode servir como um sistema de recomendação de filmes, auxiliando pessoas que podem estar em dúvida sobre o que assistir.

Tendo isso em vista, a análise revelou que uma plataforma especializada para cinéfilos pode influenciar de modo positivo esse nicho, fazendo com que aumente o consumo de filmes e incentive os usuários a consumir filmes de gêneros diferentes ao que está habituado. Além disso, a interação, o debate e a discussão entre os membros da plataforma sobre as mídias que eles consomem contribui para expandir suas perspectivas e moldar um olhar mais criterioso e crítico. Outro ponto importante foram as boas práticas no desenvolvimento do *frontend* e como o uso de *frameworks* possibilitam uma melhor experiência para o usuário.

2.6.1.4 Discussão

No primeiro artigo selecionado, denominado ‘WhatToWatch: sistema web de recomendação de filmes e séries’, SILVA (2023, p.15) aponta que:

[...], as redes sociais apresentam a rede social mais abrangente e navegável que já existiu, permitindo que os usuários localizem e interajam uns com os outros e por grupos o mais rápido e global do que qualquer comunicação anterior e tecnologia da informação.

A citação acima reforça um dos principais temas desta monografia. CARVALHO (2023, p.14) reforça que:

Ao final desta jornada, almeja-se não apenas construir um catálogo de filmes funcional, mas também contribuir para a compreensão coletiva de como a Ciência da Computação pode enriquecer a experiência humana, um código por vez.

No artigo denominado ‘Explorando o Desenvolvimento Front-End: Um Estudo de Caso em Catálogo de Filmes’, foi possível ver o panorama atual de plataformas similares que atuam no mercado, destacando as características que as diferenciam, o que proporciona uma visão abrangente do cenário atual e das inovações possíveis nesse campo. Dentre as principais plataformas, foram citadas as seguintes: Netflix,

Prime Video, Letterboxd, The Movie Database (TMDb), HBO MAX, IMDb (Internet Movie Database), entre outras. Importante mencionar que, dentre estas, somente o Letterboxd possui de fato um ambiente que proporcione a interação entre os usuários. Nesse mesmo artigo, é possível ver que a autora reforça o uso de tecnologias como JavaScript, CSS e HTML para o desenvolvimento WEB.

A monografia de RODRIGUES et al. (2021), denominada 'Movielub: A rede social de filmes' também apresenta uma análise das principais plataformas relacionadas ao tema, bem como um comparativo entre as mesmas, indicando as funcionalidades que elas possuem; também teve a escolha do NodeJS para o *backend*, por conta a sua versatilidade. E, por último, a monografia intitulada 'POPCORN TIME - Site de pesquisa sobre filmes e séries', segundo o estudo de BASCHONI et al. (2022), a rede social visava enriquecer o repertório de entretenimento audiovisual dos usuários, facilitando a organização de obras já assistidas e incentivando a formação de novas amizades com interesses em comum. Dessa maneira, o software se apresenta não apenas como uma ferramenta de organização, mas também como um espaço de socialização.

A revisão sistemática de literatura demonstrou, a partir dos resultados obtidos pelas pesquisas realizadas, que a criação de uma rede social voltada para cinéfilos é um projeto muito benéfico, tanto para os amantes do cinema e que já estão inseridos nesse meio cultural quanto para pessoas que querem entender mais sobre essa cultura, porque uma rede social segmentada para o cinema contribuiria amplamente para a disseminação da cultura cinematográfica. A criação de uma rede social segmentada para os amantes do cinema proporciona um ambiente para que seus usuários possam discutir e compartilhar suas ideias com outros entusiastas, assim criando uma comunidade online dedicada e que contribua para a disseminação da cultura cinematográfica.

Portanto, esta revisão ressaltou que o desenvolvimento de uma plataforma dedicada para o cinema pode promover não só um maior apreço das pessoas pela cultura cinematográfica, como um pensamento mais crítico e amplo em relação ao cinema e outras áreas da vida devido à interação social que nosso projeto irá proporcionar. Com essas referências também foi visto que o projeto irá contribuir significativamente em termos de cultura e socialização.

3 METODOLOGIA

Este trabalho utiliza duas abordagens de pesquisa, a bibliográfica e de opinião. A pesquisa bibliográfica, segundo Cervo, Bervian e da Silva (2007, p.61) “constitui o procedimento básico para os estudos monográficos, pelos quais se busca o domínio do estado da arte sobre determinado tema.”

Enquanto a pesquisa de opinião se baseia no ponto de vista e preferência das pessoas a respeito do tema apresentado, cujo objetivo é identificar as tendências, interesses e receber o *feedback* geral das pessoas. A pesquisa de opinião ocorreu no período de 23/11/2023 a 27/11/2023. O meio escolhido para a realização da pesquisa foi por meio de um formulário eletrônico (Google Forms), que foi divulgado pelo Instagram e o método utilizado foi o quantitativo.

O público alvo da pesquisa foram os cinéfilos e consumidores da mídia cinematográfica. O formulário obteve 50 respostas e elas foram dispostas em forma de gráfico de setores. O formulário disponibilizado para os entrevistados (APÊNDICE A) foi dividido em 2 seções, a primeira com perguntas pessoais a fim de saber mais sobre o entrevistado, já a segunda com perguntas sobre as funcionalidades da aplicação.

4 DESENVOLVIMENTO

Nesta seção serão abordados conceitos relacionados ao processo de desenvolvimento do software, com o intuito de detalhar as etapas envolvidas na sua criação. Também serão abordados os requisitos e a modelagem do sistema para representar visualmente o funcionamento do mesmo e as possíveis interações.

4.1 Introdução ao Desenvolvimento

Para o desenvolvimento da rede social foi definido que o objetivo geral do projeto seria a criação da rede social para entusiastas do cinema, onde os usuários pudessem interagir, realizar avaliações e discutir opiniões. Para atingir o objetivo mencionado anteriormente, foram delimitados os seguintes objetivos específicos:

- Realizar o cadastro de usuários na plataforma;
- Integrar aplicação com *API (Interface de Programação de Aplicação)* do *The Movie Database (TMDb)*;
- Estruturar *chats* privados;
- Desenvolver um *feed* com as atividades dos usuários;
- Criar um ambiente para que os usuários possam interagir e discutir suas ideias;
- Aplicar as técnicas e linguagens de programação web, visando proporcionar uma experiência visual agradável para o usuário.

A fim de atingir os objetivos especificados, a rede social em questão foi desenvolvida com JavaScript e com base na arquitetura de três camadas. No *frontend* foi utilizado como principal biblioteca o React, a fim de proporcionar uma interface mais agradável para os usuários e também com o intuito de promover praticidade ao processo de desenvolvimento da aplicação. No *backend* optamos pelo uso do Node, por conta da performance e também para facilitar a comunicação entre o *backend* e o *frontend*. Para obter as informações dos filmes que são disponibilizados para o usuário, a aplicação é integrada a *API* do *The Movie Database*.

Como banco de dados o escolhido foi o *MySQL*, por conta de sua escalabilidade que permite lidar com um grande volume de dados, sua segurança e também seu suporte a conexões simultâneas. Essas características são primordiais para uma rede social, devido às interações constantes entre os usuários da aplicação, que geram grandes volumes de requisição e necessitam de um banco robusto para comportar estas operações.

4.2 Requisitos do Software

De forma geral, os requisitos de um sistema podem ser classificados em:

- Essenciais: São os requisitos necessários para o funcionamento do sistema;
- Importantes: Requisitos que permitem que o sistema funcione, mas com dificuldades;
- Desejáveis: São requisitos opcionais, pois o sistema funciona normalmente sem os mesmos.

Os requisitos funcionais são as especificações que definem o que o software deve fazer. A tabela 4 apresenta os requisitos funcionais do Talkcine, detalhando as funcionalidades que o software deve oferecer para atender às necessidades dos usuários e garantir seu funcionamento adequado.

Tabela 4 - Requisitos funcionais.

Código	Requisito	Classificação
RF01	O sistema deve permitir o cadastro de usuários por meio de formulário, com campos obrigatórios como nome, e-mail e senha.	Essencial
RF02	O sistema deve integrar uma API de filmes para buscar dados sobre filmes, incluindo título, sinopse e avaliações.	Essencial
RF03	Os dados do usuário e dos filmes devem ser armazenados em um banco de dados relacional.	Essencial

RF04	O sistema deve exibir no <i>feed</i> as atividades públicas dos usuários, como postagens, avaliações de filmes e interações.	Essencial
RF05	O sistema deve permitir a criação de discussões públicas ou em grupo sobre temas relacionados a filmes.	Desejável
RF06	Os usuários devem poder comentar e reagir às discussões.	Essencial
RF07	As atividades devem ser ordenadas por data, com a mais recente no topo.	Desejável
RF08	Deve haver moderação para revisar e, se necessário, excluir conteúdos inadequados.	Importante
RF09	Os usuários devem poder gerar um filme aleatório com base no gênero escolhido.	Desejável
RF10	O sistema deve permitir a troca de mensagens privadas entre usuários autenticados.	Desejável
RF11	O sistema deve enviar um e-mail para o usuário com um link para redefinir a senha.	Essencial

Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Há também os requisitos não funcionais, que definem como o sistema deve se comportar no que diz respeito à qualidade do software, portanto, abrange áreas como: desempenho, segurança, disponibilidade, etc. A tabela 5 a seguir mostra os requisitos não funcionais do Talkcine:

Tabela 5 - Requisitos não funcionais.

Código	Requisito	Classificação	Tipo
RNF01	O sistema deve ter uma interface intuitiva para que usuários possam acessar as funcionalidades sem dificuldades.	Essencial	Usabilidade

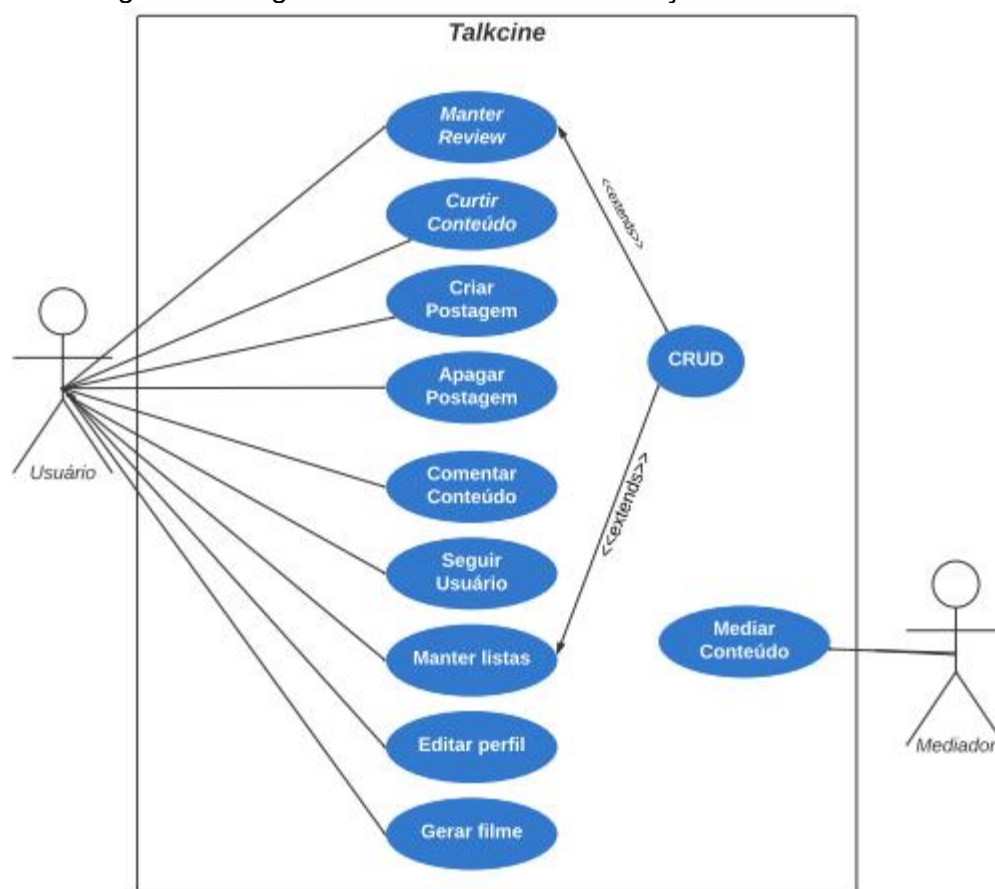
RNF02	O sistema deve enviar <i>tokens</i> de redefinição de senha em até 1 minuto.	Essencial	Desempenho
RNF03	O sistema deve possuir opções de denúncia e redefinição de senha que sejam facilmente acessíveis.	Importante	Usabilidade
RNF04	O sistema deve permitir a redefinição apenas se o token enviado no e-mail do usuário estiver correto.	Essencial	Segurança
RNF05	O sistema deve ser compatível com dispositivos móveis e desktop	Desejável	Usabilidade
RNF06	Informações sensíveis como senhas dos usuários devem ser criptografadas	Essencial	Segurança

Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

4.3 Modelagem do Sistema

Na Figura 3 é exibido o diagrama de caso de uso, em que é possível observar as ações que os usuários podem realizar na rede.

Figura 3 - Diagrama de Caso de Uso: Interação com o sistema.

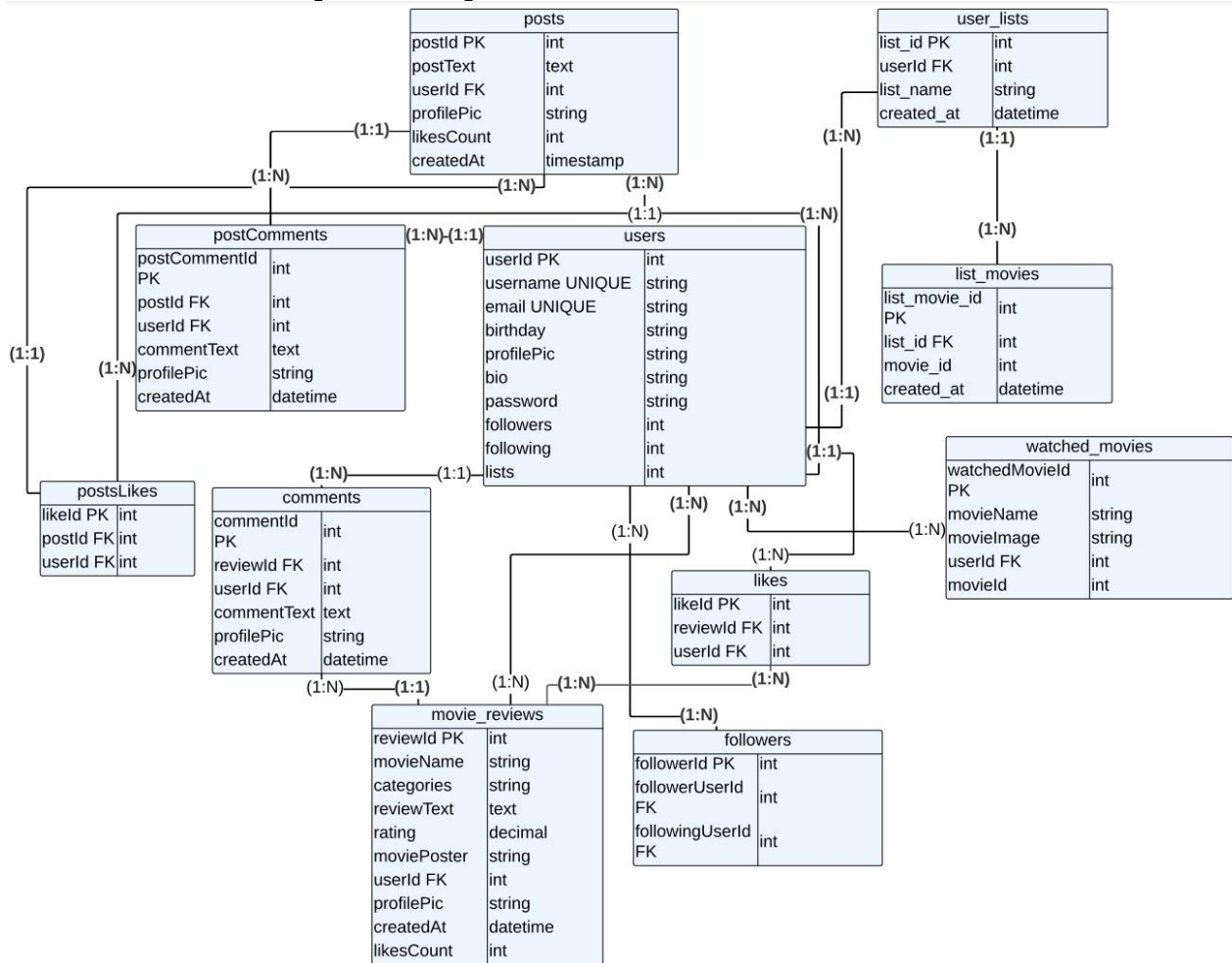


Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Para que seja possível supervisionar o que está sendo postado, haverá uma funcionalidade de denúncias, na qual os usuários poderão sinalizar os conteúdos que consideram inadequados. Essa denúncia será enviada para o e-mail administrativo para ser analisada e, dependendo do conteúdo, haverá a exclusão do que foi postado ou a conta que foi denunciada poderá ser excluída.

No que tange o desenvolvimento de uma rede social, é extremamente importante mencionar que o banco de dados é o que possibilita a existência da plataforma, visto que nele são armazenadas todas as informações dos usuários, suas curtidas, seus seguidores e suas respectivas interações. Sob esse aspecto, a Figura 4 representa de forma ilustrativa a estrutura e o funcionamento do banco de dados da rede social proposta.

Figura 4 - Diagrama de Entidade-Relacionamento da rede social.

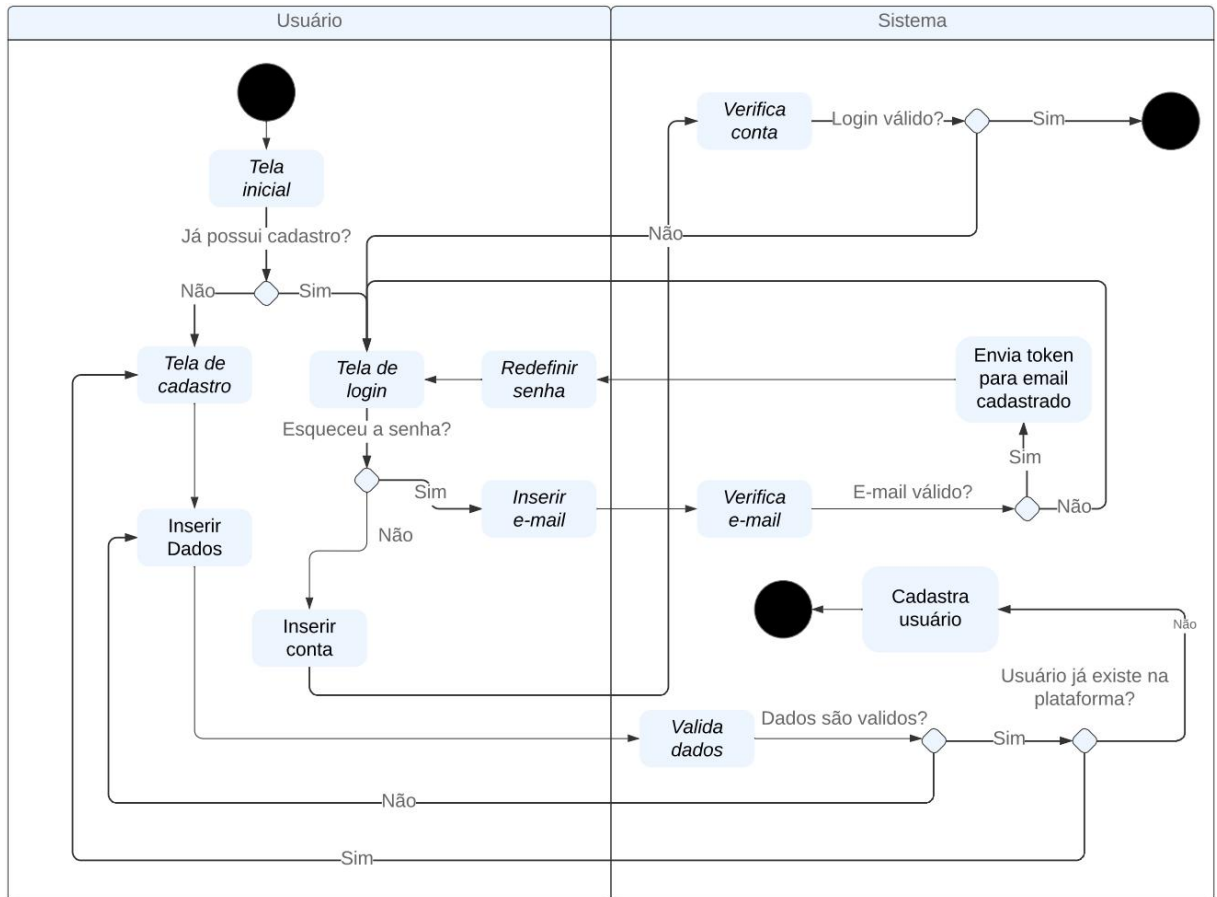


Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Para demonstrar melhor o funcionamento do software, elaboramos os diagramas de atividade de cada funcionalidade.

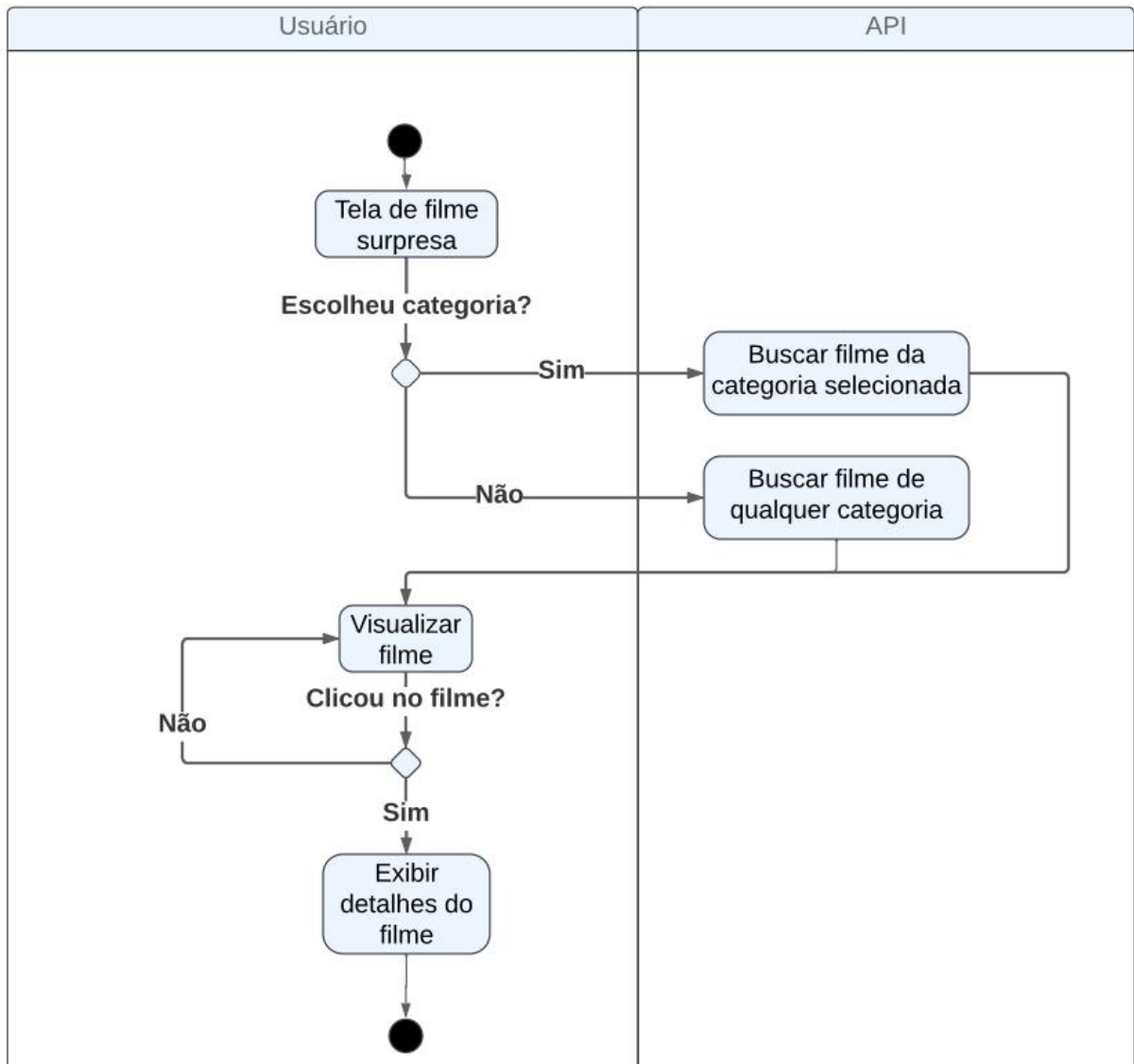
Na Figura 5, é possível ver como o sistema responde às ações do usuário quando ele tenta acessar ou criar uma conta. Também demonstra o funcionamento do envio de *token* de validação para o e-mail de um usuário já cadastrado em caso de esquecimento de senha, medida que garante uma segurança maior para os usuários.

Figura 5 - Diagrama de Atividade: Login/Cadastro.
 Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).



A Figura 6 mostra a sequência de ações que o usuário realiza para gerar um filme surpresa. O diagrama acima visa mostrar também o funcionamento da API de filmes utilizada no software.

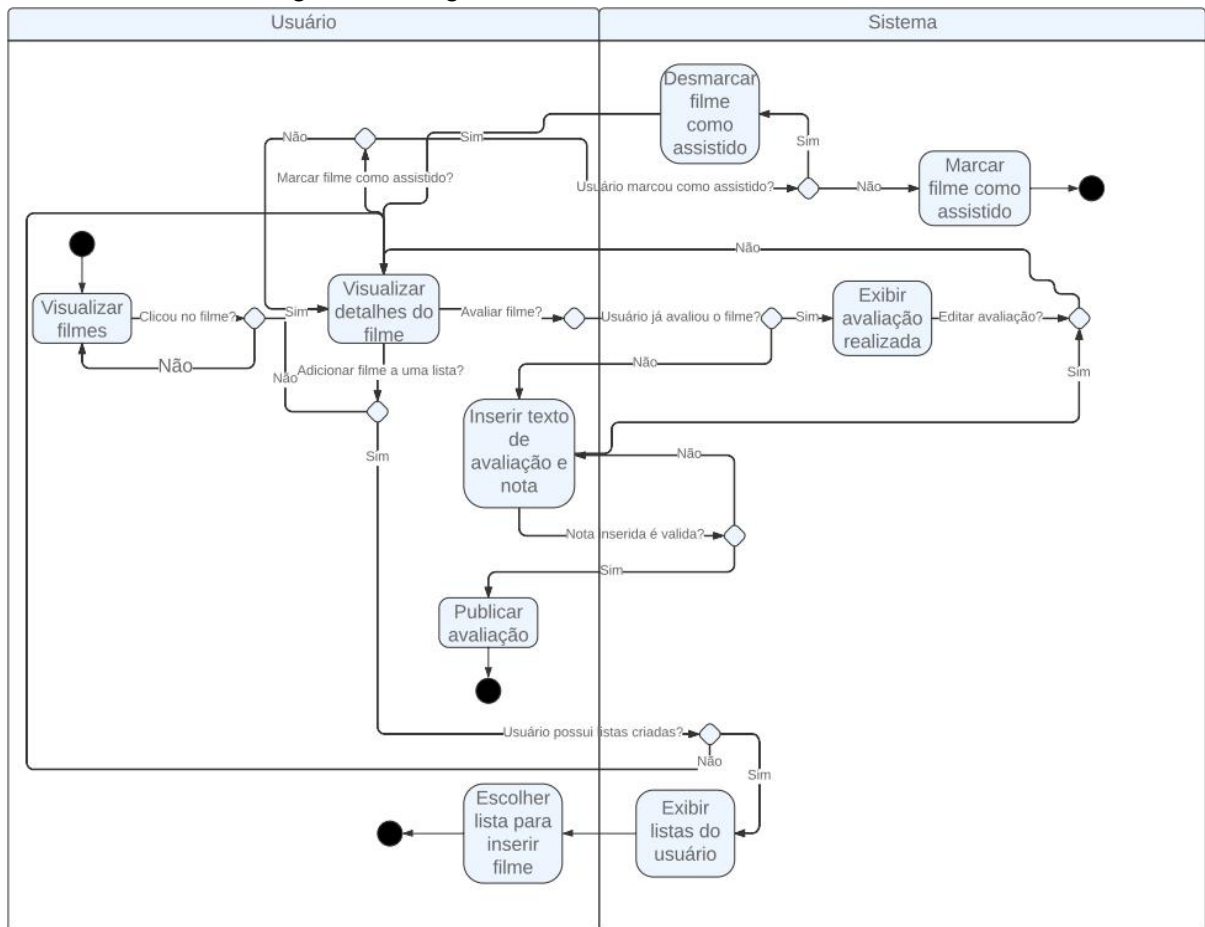
Figura 6 - Diagrama de Atividade: Gerar filme.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Na Figura 7 são exibidas as possíveis ações que o usuário pode realizar ao visualizar os detalhes do filme que o mesmo selecionou. O diagrama demonstra as interações que o usuário possui, como: marcar filme como assistido, realizar uma avaliação e adicionar a uma lista.

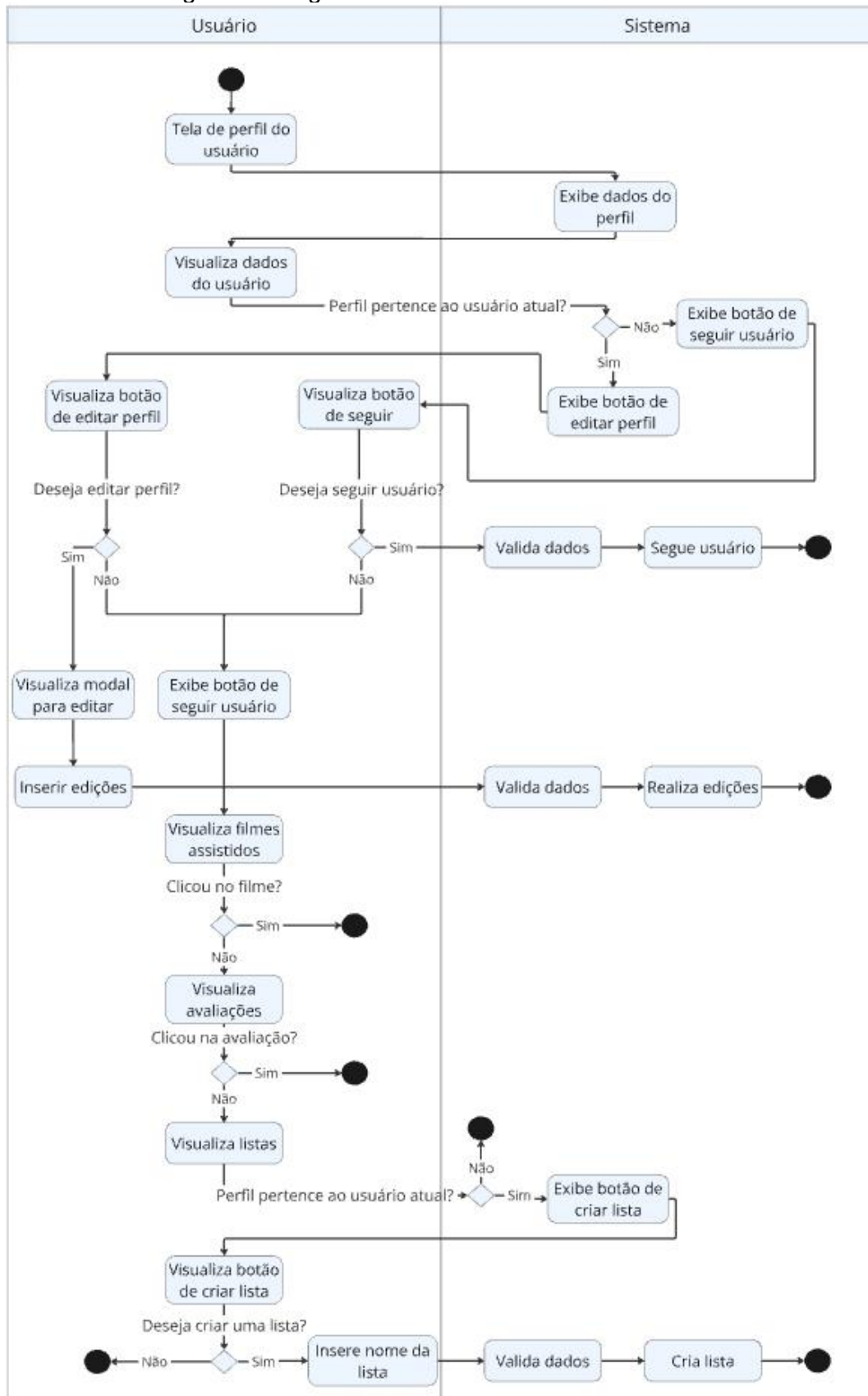
Figura 7 - Diagrama de Atividade: Detalhes do filme.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

A Figura 8 mostra principalmente como o usuário pode realizar a gestão de seu perfil e como o sistema reage às requisições do usuário.

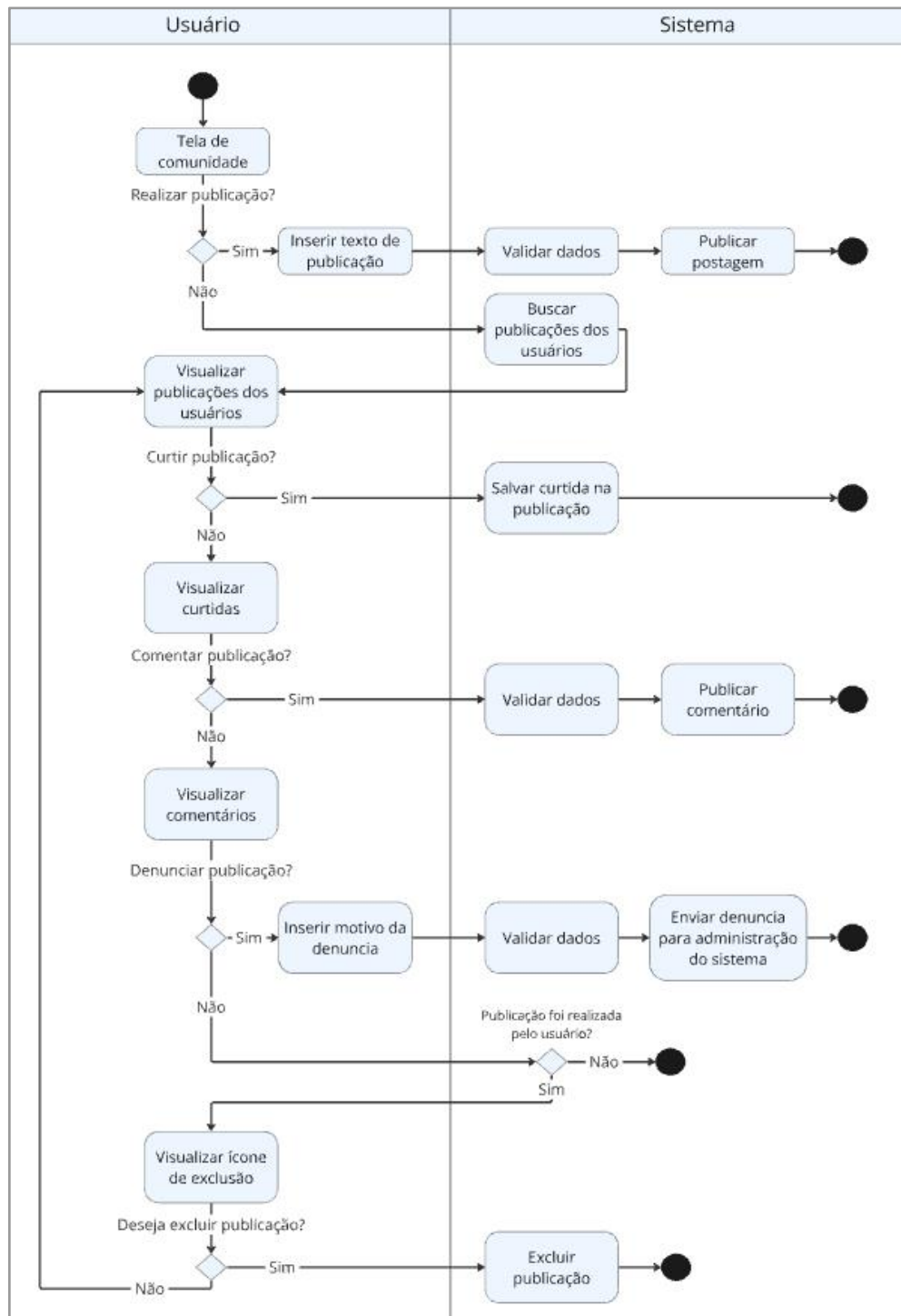
Figura 8 - Diagrama de Atividades: Perfil do usuário.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

A Figura 9 apresenta o fluxo de interações do usuário e do sistema na página da comunidade, detalhando como os processos de interação com postagens, comentários, interações sociais e moderação funcionam.

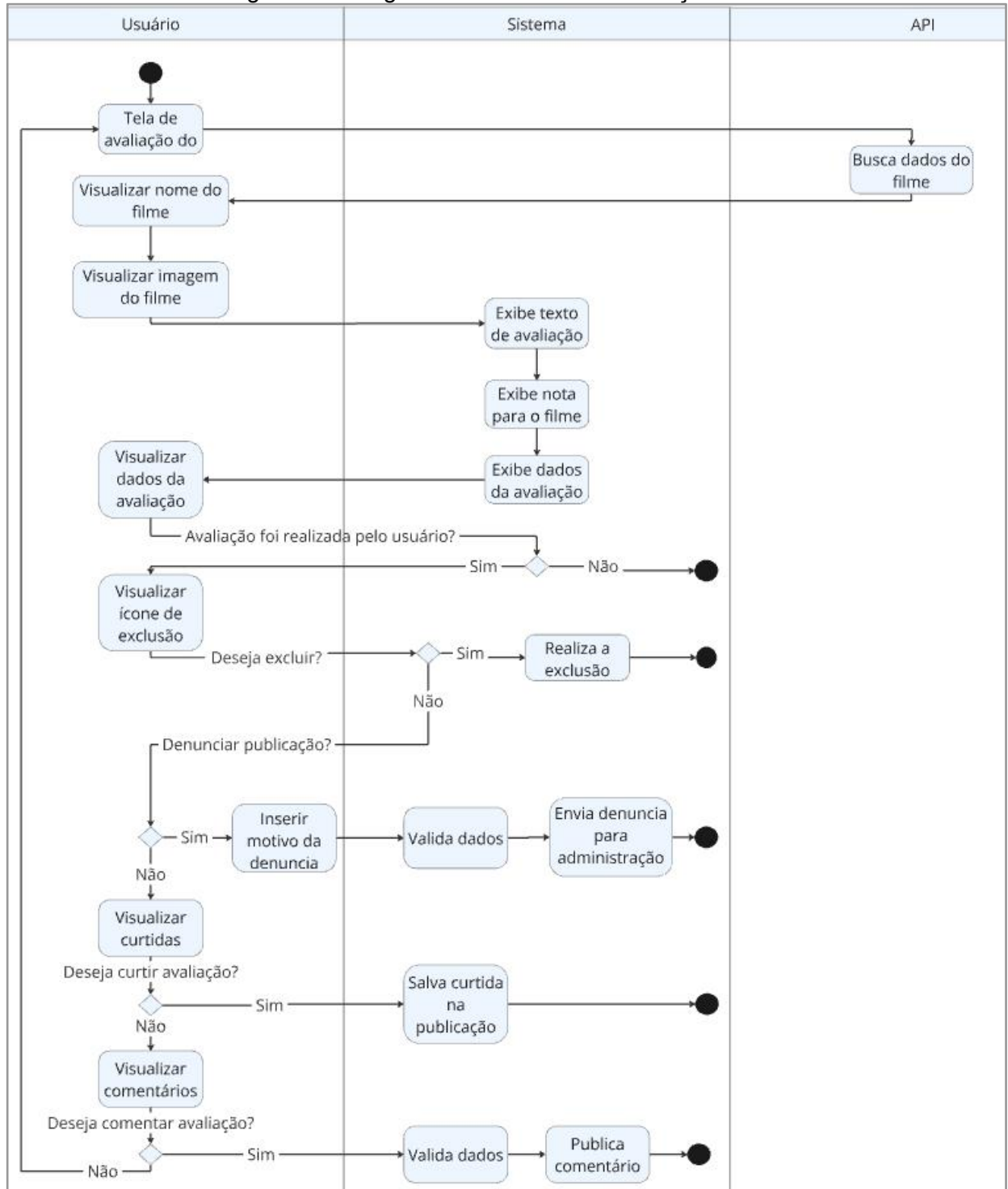
Figura 9 - Diagrama de Atividades: Página da comunidade.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

A Figura 10 apresenta o funcionamento das avaliações que os usuários realizam dos filmes, também mostra a interação entre o sistema e a API que realiza a busca do filme que será avaliado. Também é vista uma forma de mediação do conteúdo que é postado por outros usuários.

Figura 10 - Diagrama de Atividades: Avaliação do usuário.

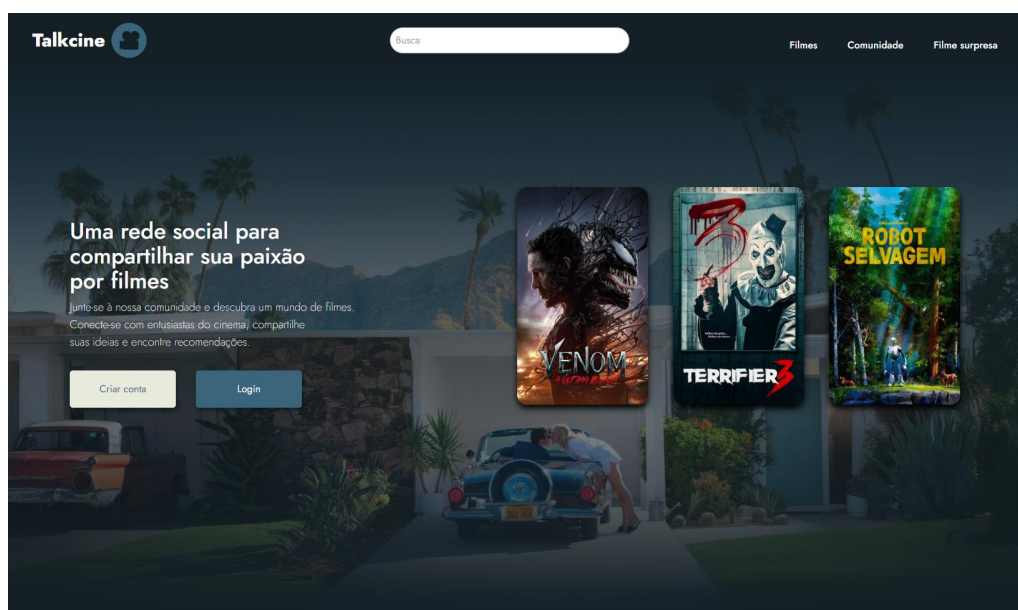


Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O resultado obtido foi uma rede social funcional. A aplicação possui uma tela de início, demonstrada na Figura 11, na qual os usuários deverão entrar ou se cadastrar, nesta tela haverá três filmes aleatórios dispostos, que sempre são alterados conforme novos filmes são lançados.

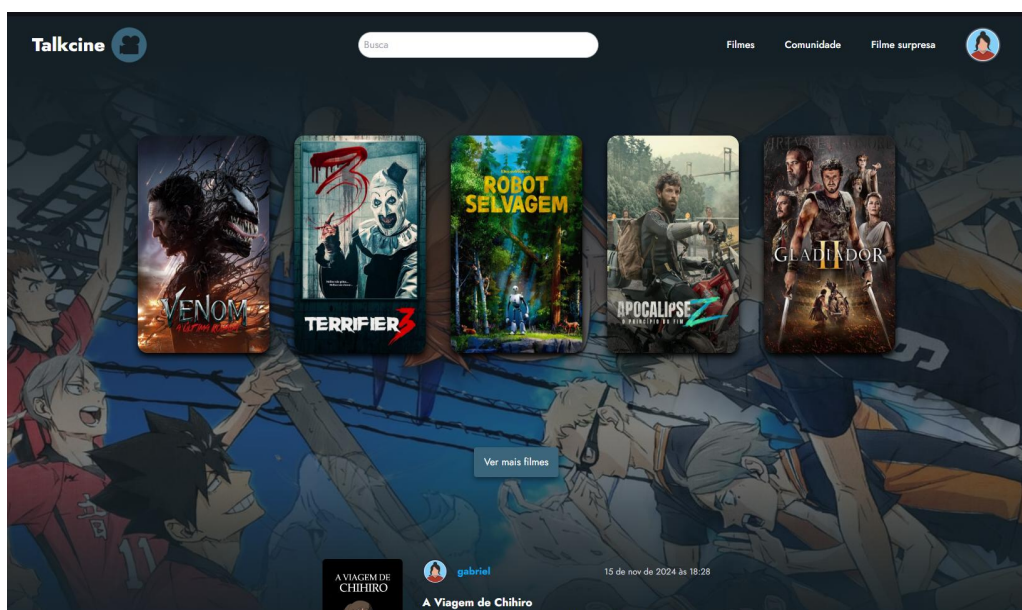
Figura 11 - Tela inicial da rede social.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

A Figura 12, mostra a tela inicial, quando o usuário já estiver em sua conta, e nela estarão disponíveis algumas sugestões de filmes que o usuário poderá assistir em uma plataforma externa, como um *streaming* (pois a rede social possui apenas a finalidade de promover debates e críticas cinematográficas, não a exibição de filmes) e, posteriormente, realizar uma avaliação sobre o mesmo.

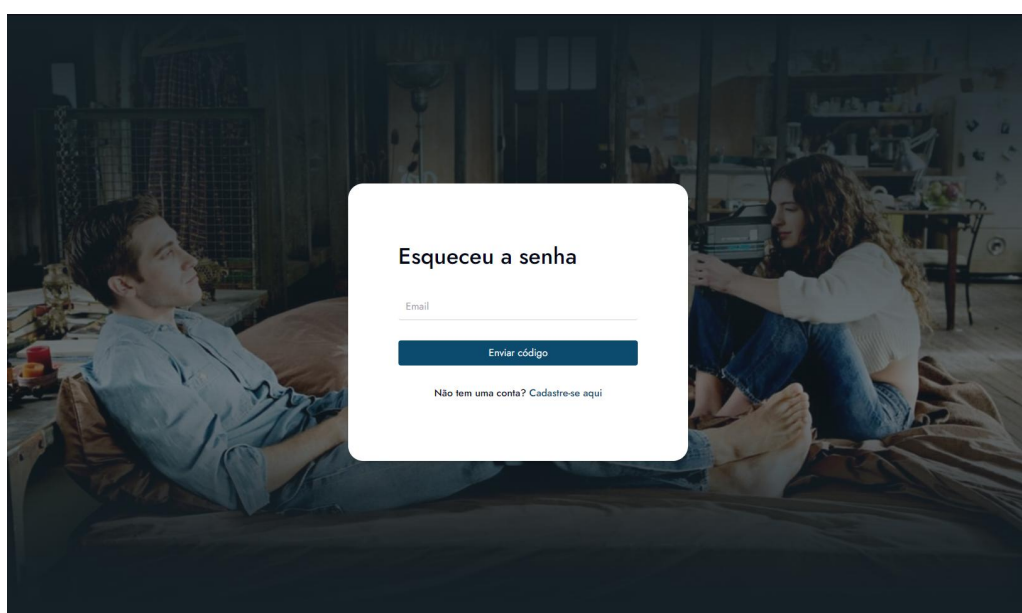
Figura 12 - Tela inicial após usuário entrar em sua conta.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Caso o usuário esqueça sua senha, ele pode redefinir a mesma e, para que isso ocorra, ele receberá um *Token* no e-mail cadastrado, a fim de garantir que apenas o titular da conta realize essa alteração, o que reduz o risco de ocorrer um acesso não autorizado, a Figura 13 mostra a tela citada.

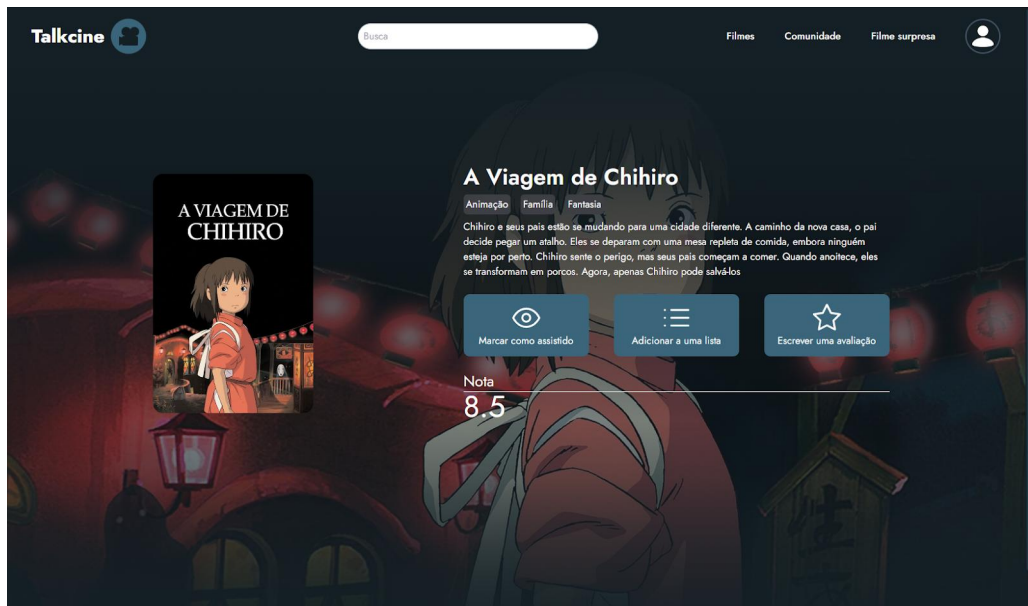
Figura 13 - Tela de redefinir senha.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

A Figura 14 demonstra também as ações que o usuário pode realizar ao visualizar os detalhes do filme, como adicionar a uma lista, marcar como assistido e realizar uma avaliação.

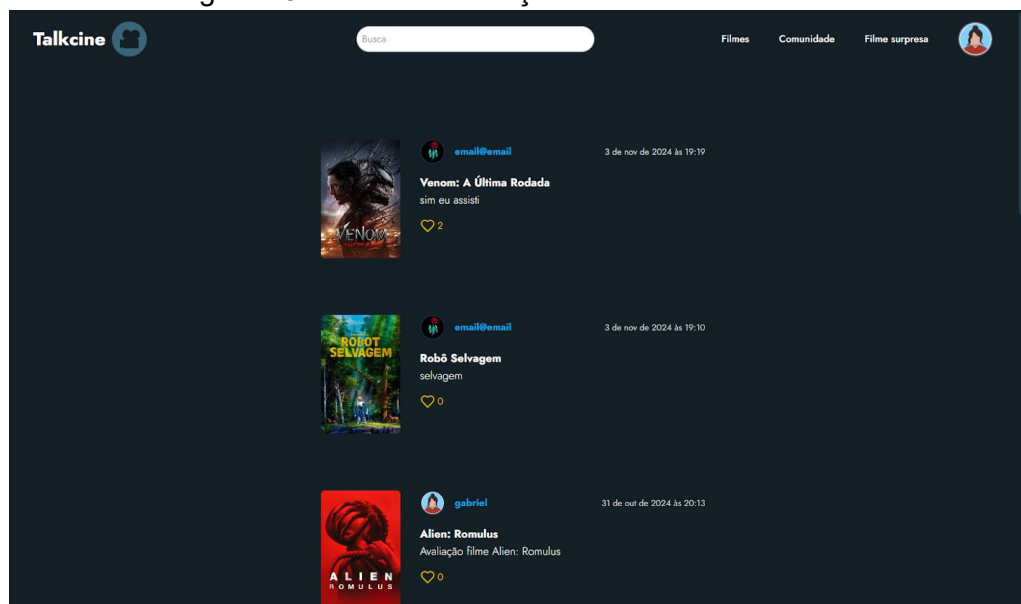
Figura 14 - Detalhes do filme.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Como mostrado na Figura 15, estarão disponíveis as atividades recentes dos outros usuários da plataforma, um *feed* similar ao de redes sociais como o Facebook.

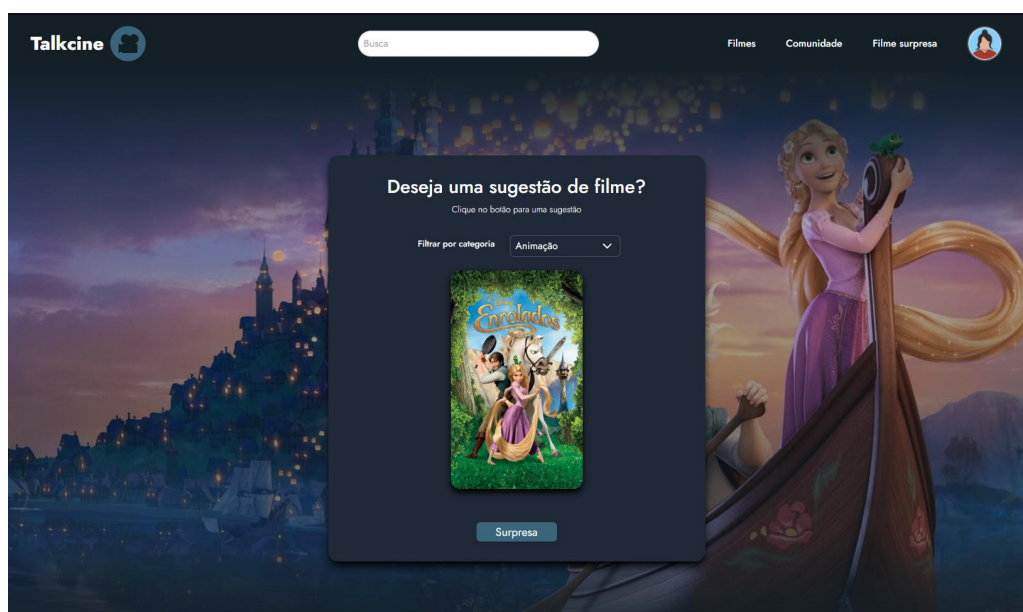
Figura 15 - Feed de avaliações dos usuários.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Ainda com o usuário conectado na aplicação, há um recurso que é exibido na Figura 16 que, com base no gênero escolhido pelo usuário, um filme aleatório é recomendado, com o intuito de auxiliar as pessoas que estão em dúvida sobre qual filme assistir.

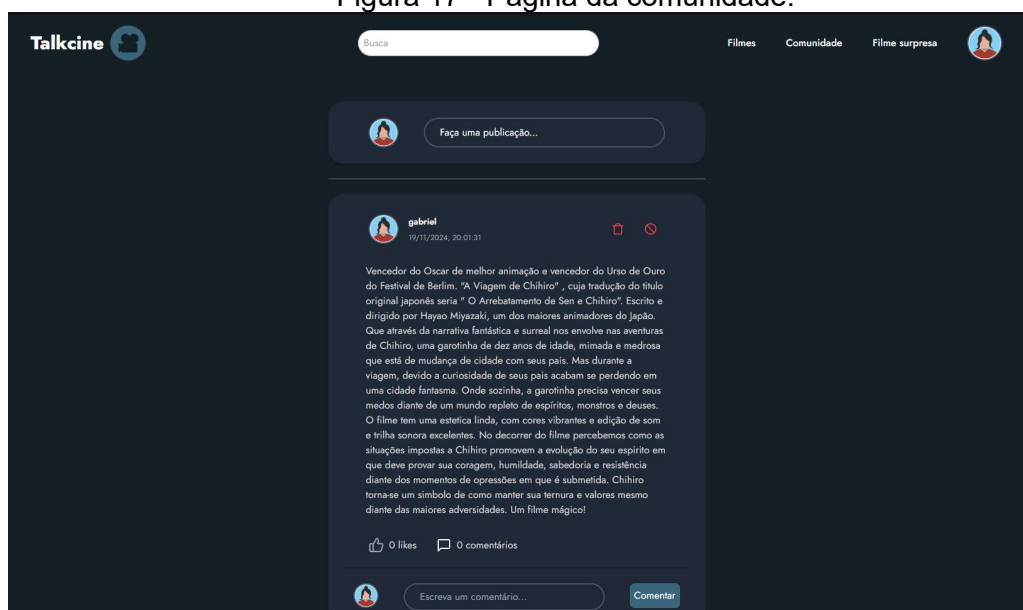
Figura 16 - Filme surpresa.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

Na página da comunidade são exibidos tópicos de discussões públicos criados pelos próprios usuários (sobre a cultura cinematográfica no geral), nesses tópicos os usuários poderão realizar suas críticas e emitir opiniões sobre o assunto em questão. Esta tela pode ser visualizada na Figura 17.

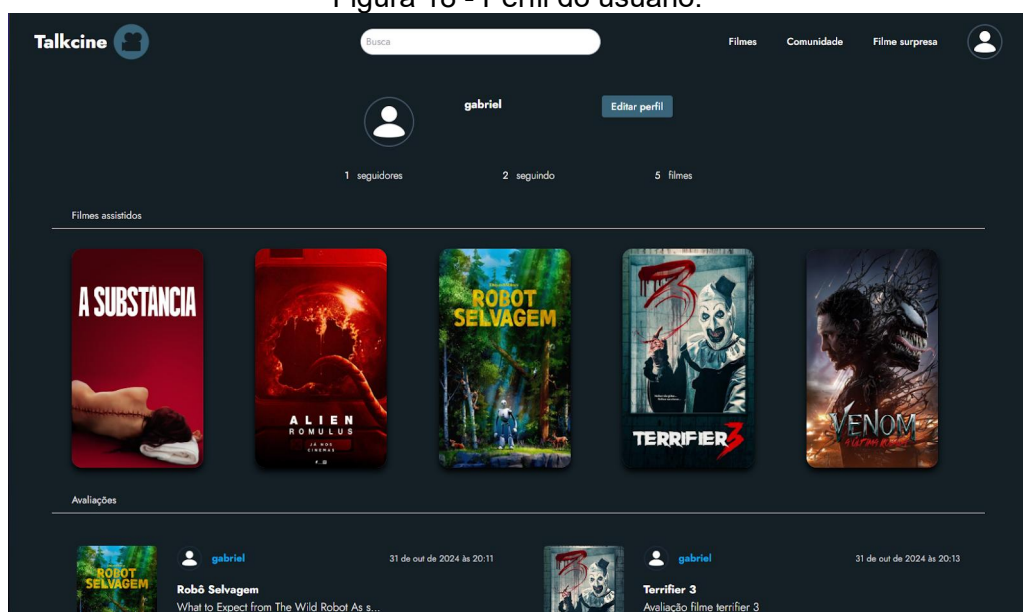
Figura 17 - Página da comunidade.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

No topo do site, terá uma barra de navegação para que seja possível acessar a tela inicial, a tela de perfil do usuário, tópicos de discussão. Na tela de perfil do usuário serão exibidos os filmes que foram assistidos, as listas de filmes que foram criadas pelo usuário, uma área para alterar os dados, os seguidores e os usuários que são seguidos. A Figura 18 demonstra a página do perfil do usuário.

Figura 18 - Perfil do usuário.



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2024).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo a concepção e o desenvolvimento de uma rede social que atendesse às necessidades de entusiastas do cinema no que se diz respeito ao debate e troca de informações acerca da cultura cinematográfica.

A princípio, a fim de promover uma maior proximidade e interação entre os usuários, planejava-se desenvolver *chats* privados, conforme detalhado no requisito funcional de código RF10, porém durante o desenvolvimento do software, foi priorizado o desenvolvimento das comunidades, pois cumprem praticamente a mesma função e são mais escaláveis que os *chats*, visto que permitem a interação de múltiplos usuários ao mesmo tempo.

Como um dos focos desta rede social é possibilitar o debate com o intuito de aprimorar o senso crítico, optamos pelo desenvolvimento da comunidade onde os participantes podem compartilhar e debater ideias sobre filmes, gêneros e temas cinematográficos de forma mais ampla.

Como se trata de uma aplicação web, o software não é otimizado para dispositivos móveis, tanto *IOS* quanto *Android*. No entanto, isso está como um requisito não funcional desejável, com o código RFN05, ou seja, é uma melhoria que planejamos implementar futuramente, que provavelmente contribuirá para um maior alcance do TalkCine, considerando que mais pessoas conseguirão utilizar a rede social. A partir disso, pretendemos realizar aprimoramentos na função de filme surpresa, integrando com Inteligência Artificial para coletar dados de quais gêneros e filmes o usuário mais avalia positivamente e assim indicar filmes personalizados baseado em suas preferências. Dessa forma seria possível proporcionar uma experiência exclusiva e interativa para cada usuário da plataforma.

REFERÊNCIAS

ALVIM, P. **Tirando o máximo do java ee 5 open-source com jCompanyc**. 3. ed. Belo Horizonte: Developer Suite: Powerlogic, 2008. ISBN 8590784800.

BANKS A.; PORCELLO E. **Learning React: Functional Web Development with React and Redux**. Sebastopol, United States of America: O'Reilly, 2017.

BASCHONI, Kauã Fernandes et al. **Popcorn Time-site de pesquisa sobre filmes e séries**. 2022. Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/11908>. Acesso em: 17/10/2024.

CARVALHO, TAYNÁ RODRIGUES DE SOUSA et al. **Explorando o desenvolvimento front-end: um estudo de caso em catálogo de filmes**. 2023. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/6997>. Acesso 16/10/2024.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 11 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERVO, A.L, BERVIAN, P.A, & SILVA, R. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

DATE, C. J. **Introdução a Sistemas de Banco de Dados**. Tradução da 8. ed. Americana, Rio de Janeiro: Elsevier- Campus, 2003.

ELLIOTT E. **Programming JavaScript applications: Robust Web Architecture with Node, HTML5, and a Modern JS Library**. Sebastopol, United States of America: O'Reilly, 2014.

FLANAGAN, D. **JavaScript: O Guia Definitivo**. 6. ed. [S.l]: Bookman Editora, 2004. ISBN 9788565837484. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=zWNYDgAAQBAJ>. Acesso em: 15 out. 2024.

GINIGE, A., MURUGESAN, S., “**Web Engineering: an Introduction**”, IEEE Multimedia, Vol. 8, Issue: 1, pp: 14 – 18, Jan – Mar 2001.

GUATTARI, F. (1992). **Caosmose: um novo paradigma estético** (A. L. Oliveira e L. C. Leão, Trad.). São Paulo: 34. (Originalmente publicado em 1992).

KUROSE, J. F.; ROSS, K. W. **Redes de computadores e a internet: uma abordagem top-down**. 6. ed. Pearson, 2013.

OLIVEIRA, Ana Maria Silva. **As redes sociais e a popularização do conhecimento científico: metodologia para o ensino de física**. e-Mosaicos, v. 9, n. 21, p. 156-172, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/e-mosaicos/article/view/46504/34434>. Acesso em: 10 nov. 2023.

PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. **Engenharia de software: Uma abordagem profissional**. 7. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2011.

PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. **Engenharia de software**. 9. ed. São Paulo: McGraw Hill Brasil, 2021.

REESE, George. **Database Programming with JDBC and JAVA**. "O'Reilly Media, Inc.", 2000.

RNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo, SP: Summus, 1997.

RODRIGUES, Cesar Gabriel Araújo Lourenço et al. **Movielub: a rede social de filmes**. 2021. Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/12839>. Acesso em: 16/10/2024.

SILVA, Giovana Carolini Reinaldo da. **WhatToWatch: sistema web de recomendação de filmes e séries**. 2023. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/11449/239452/5/silva_gcr_tcc_bauru.pdf. Acesso em 16/10/2024.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. 10 ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018.

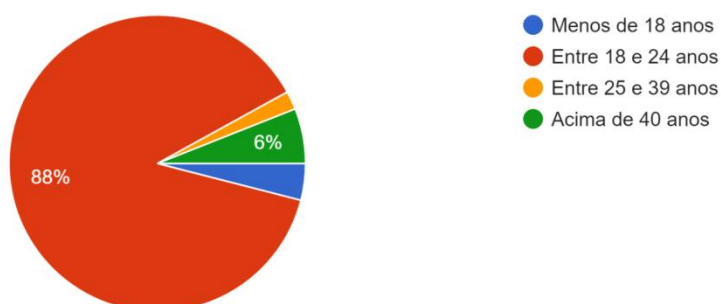
SOUSA, M. W. **O pertencimento ao comum mediático: a identidade em tempos de transição**. Significação Revista de Cultura Audiovisual, v. 37, n. 34 – 2010. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/68112>. Acesso em 16/10/2024.

TEIXEIRA, I. A. C. **A diversidade cultural vai ao cinema/organizado por Inês Assunção de Castro Teixeira e José de Souza Miguel Lopes**. – Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

Primeira seção

Gráfico 1 - Faixa etária dos entrevistados.

Faixa etária
50 respostas

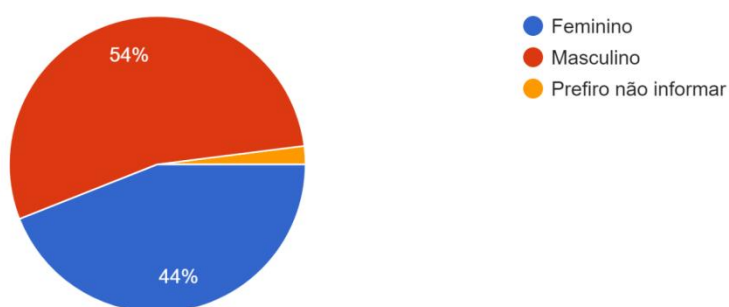


Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

O Gráfico 1 demonstra que 88% dos entrevistados possuem entre 18 e 24 anos, 6% possui mais de 40 anos, 4% possui menos de 18 anos e 2% possui entre 25 e 39 anos.

Gráfico 2 - Sexo dos entrevistados.

Informe seu sexo
50 respostas



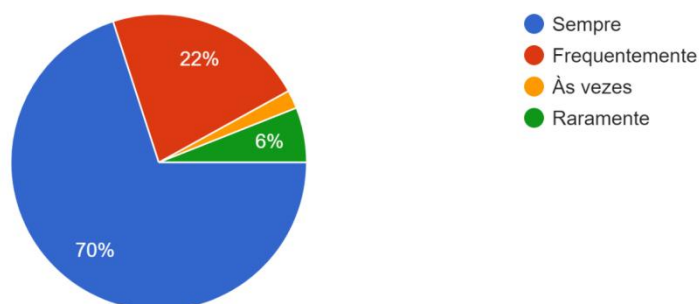
Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

O Gráfico 2 demonstra que 54% dos entrevistados é do sexo masculino, 44% é do sexo feminino e 2% preferiu não informar.

Gráfico 3 - Frequência que os entrevistados utilizam redes sociais.

Frequência que utiliza redes sociais

50 respostas



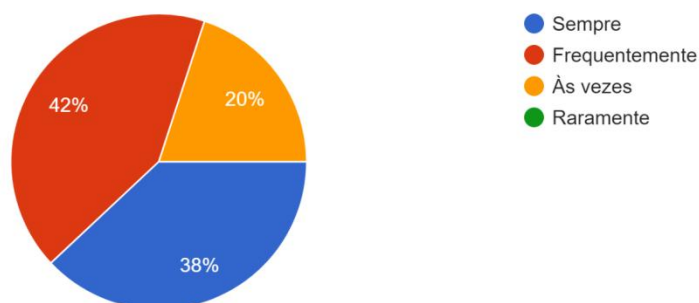
Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

O Gráfico 3 demonstra que 70% dos entrevistados sempre utilizam redes sociais, 22% utiliza frequentemente, 6% raramente utiliza e 2% utiliza às vezes.

Gráfico 4 - Frequência que os entrevistados consomem mídias cinematográficas.

Frequência que consome mídias cinematográficas

50 respostas



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

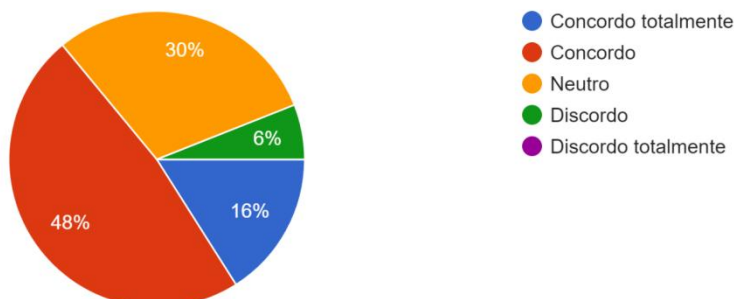
O Gráfico 4 demonstra que 42% dos entrevistados consome mídias cinematográficas frequentemente, 38% consome sempre e 20% consome às vezes. A opção 'raramente' não obteve nenhum voto.

Segunda seção

Gráfico 5 - Opinião dos entrevistados sobre o debate dos filmes assistidos.

Debater sobre os filmes que você assiste em uma rede social dedicada é importante.

50 respostas



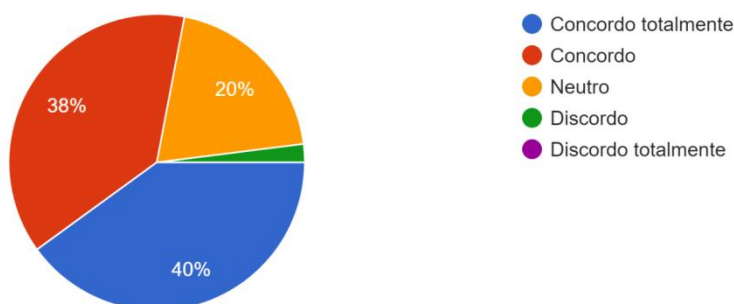
Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

O gráfico 5 demonstra que 48% dos entrevistados concordam que é importante debater sobre os filmes que assistem em uma rede social dedicada, 30% é neutro(indiferente), 16% concorda totalmente e 6% discorda. A opção 'discordo totalmente' não obteve nenhum voto. Portanto, a maioria (64%) dos entrevistados estão satisfeitos com a possibilidade.

Gráfico 6 - Opinião dos entrevistados sobre ter acesso a crítica de outros usuários.

O acesso a críticas e avaliações de outros usuários é importante.

50 respostas



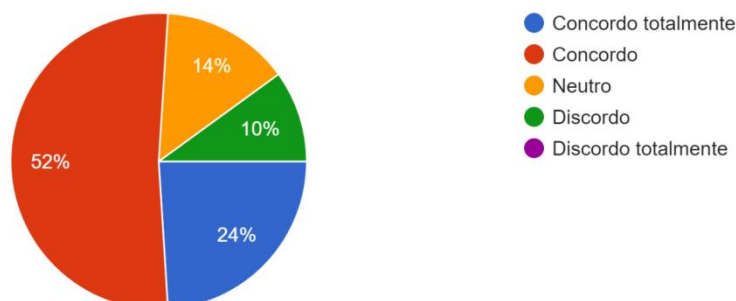
Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

O Gráfico 6 demonstra que 40% dos entrevistados concorda totalmente com a importância de poder acessar críticas e avaliações de outros usuários, 38% concorda com essa possibilidade, 20% é neutro(indiferente) e 2% discorda. A opção 'discordo totalmente' não obteve nenhum voto. Portanto, a maioria (78%) dos entrevistados estão satisfeitos com a possibilidade.

Gráfico 7 - Opinião dos entrevistados sobre escrever comentários em críticas.

Poder escrever comentários em críticas feitas por outros usuários é importante.

50 respostas



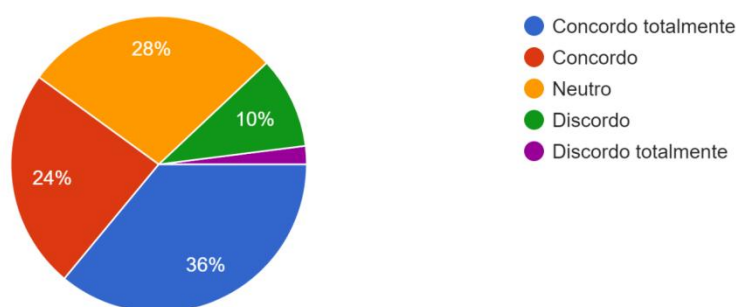
Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

Este gráfico demonstra que 52% dos entrevistados concordam que é importante a possibilidade de escrever comentários em críticas feitas por outros usuários, 24% concorda com essa possibilidade, 14% é neutro (indiferente) e 10% discorda. A opção 'discordo totalmente' não obteve nenhum voto. Portanto, a maioria (76%) dos entrevistados estão satisfeitos com a possibilidade.

Gráfico 8 - Opinião dos entrevistados sobre interação em chats privados.

Poder interagir com outros usuários em chats privados é importante.

50 respostas



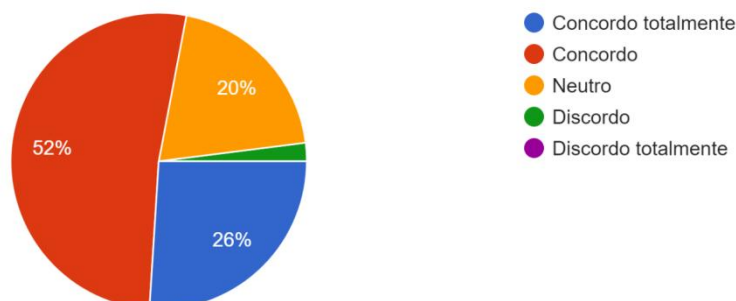
Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

O Gráfico 8 ressalta que a maioria (60%) dos entrevistados estão satisfeitos com a possibilidade de interagir com outros usuários através de *chats* privados.

Gráfico 9 - Opinião dos entrevistados sobre variedade de tópicos de discussão.

A variedade de tópicos de discussão sobre cinema seria um aspecto interessante para minha participação na plataforma.

50 respostas



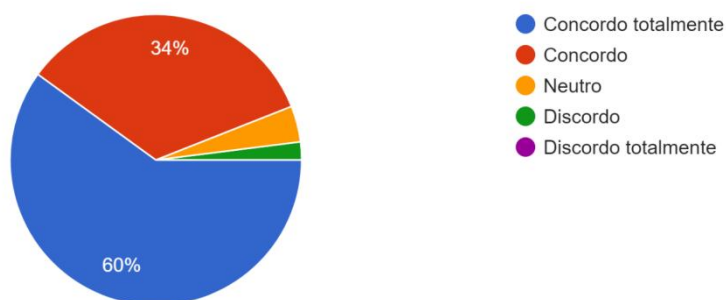
Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

O gráfico acima mostra que 52% dos entrevistados acham interessante a possibilidade de ter diversos tópicos de discussão sobre o cinema, 26% dos entrevistados concorda com essa ideia, 20% dos entrevistados se mantém neutro e 2% discorda. Portanto, a maioria (78%) dos entrevistados estão satisfeitos com a possibilidade.

Gráfico 10 - Opinião dos entrevistados sobre colocar filmes em uma lista para assistir.

Poder colocar filmes em uma lista para assistir mais tarde é importante.

50 respostas



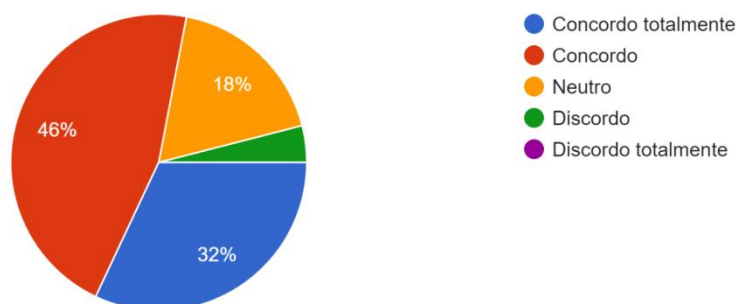
Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

A maioria dos entrevistados concorda totalmente que é importante poder colocar filmes em uma lista para vê-los futuramente, totalizando em 47 pessoas (94%); por outro lado, 4% dos entrevistados são indiferentes a essa funcionalidade e os 2% que restaram discordam que essa funcionalidade é importante.

Gráfico 11 - Opinião dos entrevistados sobre seguir outros usuários.

Poder seguir outros usuários da plataforma para acompanhar suas atividades é importante.

50 respostas



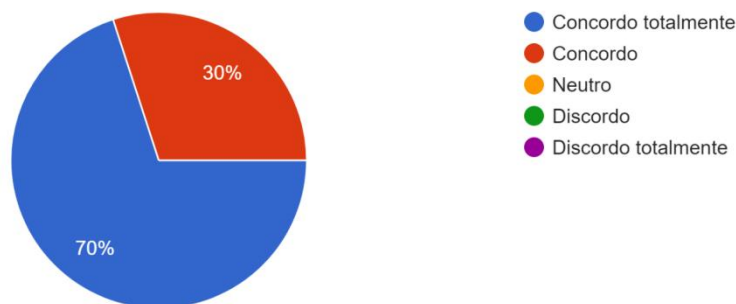
Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

De forma geral, 78% dos entrevistados gostaram da possibilidade de poder seguir uns aos outros na rede social, enquanto 18% da amostra se apresenta imparcial em relação a essa funcionalidade e 4% da amostra não acredita que seguir outros usuários na plataforma seja importante.

Gráfico 12 - Opinião dos entrevistados sobre descobrir novos filmes.

A capacidade de descobrir novos filmes seria um recurso valioso em uma plataforma assim.

50 respostas



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2023).

O Gráfico 12 mostra que os entrevistados em sua totalidade gostariam da possibilidade de descobrir um filme por meio da rede social, sendo assim um recurso imprescindível para a aplicação.