

UNIVERSIDADE FEEVALE

RICIEL PERUCHI DE MELLO

REDE SOCIAL GEOCALIZADA PARA CONEXÃO DE PESSOAS  
ATRAVÉS DE INTERESSES

(Título Provisório)

Anteprojeto de Trabalho de Conclusão

Novo Hamburgo  
2016

RICIEL PERUCHI DE MELLO

REDE SOCIAL GEOLOCALIZADA PARA CONEXÃO DE  
PESSOAS ATRAVÉS DE INTERESSES

(Título Provisório)

Anteprojeto de Trabalho de Conclusão de  
Curso, apresentado como requisito parcial à  
obtenção do grau de Bacharel em Sistemas de  
Informação pela Universidade Feevale

Orientador: Roberto Scheid

Novo Hamburgo  
2016

## RESUMO

No presente cenário social, grande parte das relações humanas são mediadas pela tecnologia. A *internet* transformou o cotidiano das pessoas facilitando a comunicação e proporcionando novas formas de conhecer outros indivíduos. Junto ao nicho de aplicativos desenvolvidos para atender a esta sociedade tecnológica, existe uma fatia voltada a oportunizar novas relações sociais tendo como base a geolocalização, sendo formada em sua maioria por softwares de conotação amorosa ou sexual. Todavia, existem neste segmento algumas ferramentas voltadas a interesses específicos e outras que, em sua descrição, dizem similarmente facilitar contatos para outros fins, além dos descritos anteriormente. Contudo, ao utilizar-se das mesmas percebe-se que suas interfaces e funcionalidades não induzem a esta diversidade proposta em sua definição. Tendo em vista este panorama, nota-se uma carência de softwares que viabilizem o início de novas relações para propósitos diversos. Desta forma, este trabalho tem como objetivo produzir um protótipo de rede social geolocalizada, que proporciona novas conexões interpessoais para fins variados, seja por meio de interesses em comum ou pela realização de atividades em conjunto. No protótipo em questão será analisado sua corroboração para formação de conexões entre os usuários experimentais.

Palavras-chave: Rede social. Interesses. Geoprocessamento. Aplicativo móvel.

## SUMÁRIO

MOTIVAÇÃO .....	5
OBJETIVOS .....	8
METODOLOGIA .....	9
CRONOGRAMA .....	11
BIBLIOGRAFIA .....	12

## MOTIVAÇÃO

Atualmente vive-se em uma sociedade fortemente influenciada pela *internet*, sendo a mesma um dos principais meios de comunicação interpessoal. Softwares de troca de mensagens e de redes sociais além de facilitar o contato entre amigos, familiares e colegas, por exemplo, proporcionam o reencontro de velhos conhecidos e a formação de novas relações. Telles (2009), em um cenário que denomina como “geração digital”, reforça estas características da atual conjuntura social, quando alerta o quanto a evolução tecnológica influencia o cotidiano e comportamento das pessoas. Ou seja, nesta geração digital “a tecnologia atinge todos os segmentos na vida de uma pessoa: profissional, afetivo, familiar e pessoal. As pessoas estão interligadas em rede, colaborando na troca de informação” (TELLES, 2009, p. 23).

Neste âmbito de relacionamentos através da internet, o enfoque do trabalho está voltado para a criação de novas relações, isto é, novas conexões interpessoais. Para melhor compreensão da motivação que leva o mesmo, serão adotadas as definições de “rede social” e “conexões” utilizadas por Recuero (2009). Segundo a pesquisadora, “Uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais)” (WASSERMAN; FAUST, 1994; DEGENNE; FORSE, 1999 apud RECUERO, 2009, p. 24). Complementando, ela afirma que “Em termos gerais, as conexões em uma rede social são constituídas dos laços sociais, que, por sua vez, são formados através da interação social entre os atores” (RECUERO, 2009, p. 30).

Disponível aos usuários da internet, existe uma gama de redes sociais, que propõem-se a promover novas conexões interpessoais, sendo possível destacar alguns exemplos, considerados populares pelo grande número de inscritos como o *Happn* (5.000.000 - 10.000.000 Instalações), *Tinder* (50.000.000 - 100.000.000 Instalações), e *Badoo* (100.000.000 - 500.000.000 Instalações)<sup>1</sup>.

O que estas ferramentas têm em comum, assim como outras similares, é o recurso de apresentar a seus usuários perfis contendo fotos e informações pessoais, de participantes que estejam próximos geograficamente e dentro das especificações de sexo e idade. Também possibilitam aos utilizadores sinalizar interesse em algum dos perfis apresentados. Caso o

---

<sup>1</sup> Dados fornecidos pelo Google Play. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

interesse em um perfil seja recíproco, os usuários podem trocar mensagens e, quem sabe, combinar um encontro físico, tendo a proximidade geográfica como um estímulo.

A aderência a este tipo de ferramenta social, a qual fornece novas relações através da tecnologia, pode ser justificada pelo cenário contemporâneo, como afirma o sociólogo Zygmunt Bauman:

Ao contrário dos relacionamentos antiquados, elas parecem feitas sob medida para o líquido cenário da vida moderna, em que se espera e se deseja que as “possibilidades românticas” (e não apenas românticas) surjam e desapareçam numa velocidade crescente e em volume cada vez maior, aniquilando-se mutuamente e tentando impor aos gritos a promessa de “ser a mais satisfatória e a mais completa” (BAUMAN, 2004, p. 12)

Apesar de populares, as redes sociais já citadas, assim como suas similares, mostram-se voltadas para a conexão interpessoal visando relacionamentos amorosos ou sexuais. Em suas páginas na *internet*, algumas delas até propõem conectar pessoas e facilitar encontros para fins de amizade ou compartilhamentos de interesses, porém ao utilizar-se das mesmas percebe-se que suas funcionalidades e interface não induzem o usuário a este propósito.

Contudo, seria incorreto afirmar que não existem redes sociais com outros propósitos de conexão de interpessoal, como por exemplo o *LinkedIn*, que tem como objetivo promover conexões para fins profissionais entre seus usuários, ou como o *Circle.me*, pouco conhecido no Brasil, mas que possibilita aos seus inscritos “plantar” conteúdos em coordenadas geográficas que fomentam interações aos usuários próximos e interessados.

Ao analisar a vasta gama de redes sociais disponíveis, no presente tempo, nota-se a carência de uma rede que alie os propósitos e funcionalidades das já existentes, com intuito de conectar pessoas e facilitar seu encontro físico para fins realmente diversos, como a formação de amizades, parcerias de qualquer natureza ou realização de atividades em conjunto. Em outras palavras, uma rede social que promova o contato entre pessoas geograficamente próximas e que compartilhem dos mesmos interesses.

A problemática deste estudo está em produzir o protótipo funcional de uma rede social que contribua para sanar esta carência, por intermédio de um aplicativo móvel. Software este, que conceda aos vizinhos, colegas ou simplesmente pessoas que se cruzam em algum momento de sua rotina diária, por exemplo, a oportunidade de conectarem-se, para qualquer que seja o seu intuito, seja ele amoroso, amistoso, profissional ou a prática de atividades.

A plataforma escolhida para o desenvolvimento deste trabalho é a *Android*, pela sua popularidade. Segundo dados do *IDC Research, Inc.*<sup>2</sup>, cerca de 82.8% dos *smartphones* vendidos no mundo no ano de 2015 possuíam tal sistema. O registro dos usuários no aplicativo será feito através de integração com *Facebook*, para aproveitamento dos dados pessoais e maior praticidade.

Um dos principais recursos deste protótipo de rede social é a possibilitar as pessoas conhecerem-se através da realização de atividades. Um usuário poderá propor um passeio em um parque próximo a sua casa, por exemplo, informando a data, local exato e número de participantes, dentre outros parâmetros. Em outra funcionalidade denominada provisoriamente de “radar de interesses e atividades”, serão exibidas todas as atividades ativas, propostas nas proximidades, bem como os usuários que tenham algum interesse em comum. No caso dos usuários, serão exibidos também os que estiveram nas imediações recentemente, junto com a data e hora do momento em que encontraram-se mais próximos. A partir desta funcionalidade será possível interagir, seja inscrevendo-se em uma atividade, sujeito a aprovação do criador ou enviando uma mensagem para o usuário dotado de interesses em comum.

Para gerar confiabilidade entre os participantes, será visível em seu perfil os amigos em comum com o visualizador, tal como sua reputação, baseada nas avaliações pós atividade realizada.

---

<sup>2</sup> Dados fornecidos por IDC Research, Inc. Disponível em: <<http://www.idc.com/prodserv/smartphone-os-market-share.jsp>>. Acesso em: 30 mar. 2016.

## OBJETIVOS

### Objetivo geral:

Desenvolver o protótipo de uma rede social, em forma de aplicativo móvel, que promova a conexão entre pessoas geograficamente próximas, que compartilhem dos mesmos interesses ou através de atividades.

### Objetivos específicos:

- Entender os conceitos de uma rede social na internet;
- Conhecer a plataforma de desenvolvimento de aplicativos *Android* e suas ferramentas de georreferenciamento e geolocalização;
- Conhecer a *API* para integração com *Facebook*;
- Desenvolver o protótipo funcional da rede social em forma de aplicativo móvel;
- Analisar a corroboração do *software* para formação de conexões interpessoais, junto a um número limitado de usuários;

## METODOLOGIA

A Figura 1 representa de forma simplificada a classificação metodológica da pesquisa, conforme a perspectiva de Prodanov e Freitas (2013), onde as marcações em verde indicam as abordagens condizentes.

Tipo de Pesquisa			
Quanto à Natureza	Quanto à Forma de Abordagem do Problema	Quanto aos Fins da Pesquisa	Quanto aos Procedimentos
BÁSICA	QUANTITATIVA	EXPLORATÓRIA	Bibliográfica
			Documental
APLICADA	QUALITATIVA	DESCRITIVA	Experimental
			Ex-Post-Facto
		EXPLICATIVA	Levantamento
			Estudo de Campo
			Estudo de caso

Figura 1 - Classificação da pesquisa

Fonte: adaptada de PRODANOV; FREITAS (2013, p. 72)

Quanto a sua natureza, de acordo com a ótica Prodanov e Freitas (2013), este estudo é caracterizado como pesquisa aplicada, pois objetiva gerar conhecimentos para a prática dirigida a solução de um problema específico. O trabalho será abordado de forma qualitativa, pois sua avaliação acontecerá com base na conformidade da solução perante a problemática proposta.

No que tange aos fins da pesquisa, pode-se enquadrar este projeto como uma pesquisa exploratória, seguindo a ideia de Prodanov e Freitas (2013), já que o conhecimento necessário para sua realização terá sua fundamentação em levantamentos bibliográficos e análises de exemplos.

Os procedimentos que serão adotados no desenvolvimento deste trabalho, enquadram-se em duas categorias, ambas amparadas pelos conceitos de Prodanov e Freitas (2013), sendo elas:

- a) Pesquisa bibliográfica: o conhecimento necessário para produção do trabalho será extraído de material publicado, como livros, revistas artigos científicos e especificações técnicas;
- b) Pesquisa experimental: será determinado um objeto de estudo e as variáveis capazes de influenciá-lo, assim com as formas de controle e observação dos seus efeitos sobre o objeto.

Em seu princípio, este estudo se dará na pesquisa bibliográfica sobre o entendimento das redes sociais e a busca por ferramentas similares a proposta, viabilizando o embasamento teórico do mesmo. Em sua segunda fase, paralelo a escrita do Trabalho de conclusão I, ocorrerá a exploração da plataforma desenvolvimento *Android*, bem como suas ferramentas e interface para integração com o *Facebook*.

Após a entrega final do Trabalho de Conclusão I, iniciará o desenvolvimento do protótipo do aplicativo, sendo este estimado, de forma empírica, em três meses. Assim que concluída a primeira versão do programa, a mesma será disponibilizada a um número limitado de candidatos para teste de experiência, durante aproximadamente trinta dias.

Neste período de teste, acontecerá a investigação sobre o comportamento do aplicativo, por meio de informações coletadas no banco de dados. Seu conceito será provado caso novas conexões entre os usuários forem registradas. Os dados coletados e conclusão detalhada estarão presentes no Trabalho de Conclusão II.

## CRONOGRAMA

### Trabalho de Conclusão I

Etapa	Meses					
	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul
Entrega do aceite de orientação						
Elaboração do anteprojeto						
Entrega do anteprojeto						
Levantamento bibliográfico						
Exploração da plataforma de desenvolvimento <i>Android</i>						
Elaboração do Trabalho de Conclusão I						
Entrega do Trabalho de Conclusão I						

### Trabalho de Conclusão II

Etapa	Meses				
	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Desenvolvimento do protótipo do aplicativo					
Análise do protótipo do aplicativo junto aos usuários					
Elaboração do Trabalho de Conclusão II					
Entrega do Trabalho de Conclusão II					
Apresentação do trabalho na banca					

## BIBLIOGRAFIA

BAUMAN, Zygmunt. Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos. Tradução Carlos Alberto Medeiros - Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

GOOGLE PLAY. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani César. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Editora Feevale, 2013.

RECUERO, Raquel. Redes sociais na internet. Porto Alegre: Editora Meridional, 2009.

TELLES, André. Geração digital: como planejar o seu marketing para geração que pesquisa Google, se relaciona no Orkut, manda mensagens pelo celular, opina em blogs, se comunica pelo MSN e assiste a vídeos no YouTube. São Paulo: Editora Landscape, 2009.

SMARTPHONE OS MARKET SHARE. Disponível em: <<http://www.idc.com/prodserv/smartphone-os-market-share.jsp>>. Acesso em: 30 mar. 2016.