

PORTAL GEEK: APLICATIVO PARA INTERAÇÕES E CONEXÕES ENTRE O PÚBLICO GEEK

*Edilberto Euripedes da Silva Prado Filho¹; Gustavo Pagliaro Ribeiro Musse²;
Rúbia Aparecida Mateus Carvalho³; Luiz Fernando Ribeiro de Paiva⁴;
André Luís Silva de Paula⁵
1, 2, 3, 4, 5 Universidade de Uberaba
edilbertobetinho93@gmail.com; luiz.paiva@uniube.br*

Resumo

No contexto atual, existem realidades culturais diferentes, com grupos e tribos que pensam e expressam de formas distintas umas das outras, mas todas interagem entre si no ambiente social em que vivem. O Portal Geek é um aplicativo desenvolvido com a finalidade de estreitar as relações entre seus usuários, absorvendo informações que identificam a personalidade de seus utilizadores, proporcionando recursos personalizáveis e com características voltadas para o público *Geek*. O *Geek* é a extensão do *Nerd*, uma pessoa interessada em tecnologia, cultura *pop* e entretenimento e que faz com que várias pessoas possam se identificar com este estilo de vida. O aplicativo desenvolvido se destina a fornecer mecanismos de interações e conexões entre indivíduos dessa cultura, baseando-se em preferências e compartilhamentos de informações afins, permitindo com que os envolvidos possam manter uma comunicação agradável. Foi desenvolvido utilizando as ferramentas Figma para o planejamento visual da interface, o *framework* Angular no *front-end*, Typescript utilizado no *back-end* e o LocalStorage como o banco de dados local, para o armazenamento das informações. Além disso, antes do desenvolvimento, foram feitas pesquisas qualitativas a fim de entender a necessidade deste nicho, e identificar os problemas mais frequentes enfrentados. Explorando oportunidades diante deste cenário, pode-se concluir que esta cultura vem ganhando bastante notoriedade perante à sociedade e que a busca por métodos e melhorias devem ser constantes, sempre considerando a opinião de cada usuário e entendendo quais são as necessidades de cada um.

Palavras-chave: *Conexões; Desenvolvimento; Geek; Usabilidade.*

1 Introdução

Com o surgimento da era tecnológica e implantação de novos meios de comunicação na comunidade, as conexões entre indivíduos começaram a não ser apenas de forma pessoal, mas também virtual. Nesta era, baseada em conectividade, os aplicativos de relacionamento e redes sociais ganharam um espaço notório perante a coletividade e seus usuários se tornaram cada vez mais interligados, buscando sempre uma maior interação entre eles. Aplicativos como WhatsApp, Facebook, Instagram, Tinder, entre outros, são considerados como criadores de ligações, onde a principal ideia de seus utilizadores é a de conhecer pessoas e compartilhar gostos e estilos. Mas afinal, qual seria a verdadeira definição de redes sociais?

As redes sociais existem desde que o homem pré-histórico que se organizava em comunidades, em busca de um objetivo em comum. Trata-se de “um grupo de pessoas e de pensamento parecido que se reúnem em um lugar comum para partilhar pensamentos, ideias e informações sobre si próprios.” (SAFKO; BRAKE, 2010, p. 29).

Antigamente, quando a tecnologia ainda não era tão presente nas comunidades, notícias, comentários e compartilhamentos de informações, eram realizadas de forma verbal. Familiares, parentes, vizinhos e amigos se encontravam e discutiam sobre os acontecimentos ocorridos no cotidiano, a fim de se manterem inteirados do cenário em que vivem.

Raquel Recuero define uma rede social como:

um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais). Uma rede, assim, é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores. (WASSERMAN; FAUS, 1994, DEGENNE; FORSE, 1999 apud RECUERO, 2009, p. 24).

Deste modo, podemos destacar que a rede social não significa apenas a junção de um grupo para discutir assuntos afins. Ela também proporciona meios para que a união estabelecida possa identificar padrões e comportamentos vividos por um determinado agrupamento de pessoas. A diversidade de grupos e tribos estão em constante crescimento e com isso a realidade cultural de cada indivíduo pode ser identificada e inserida em um grupo que possui estas mesmas características. O sentimento de pertencimento para estes integrantes, são considerados de extrema importância, uma vez que, a criação dessas tribos é justamente para interação entre pessoas que pensam e agem diferente dos demais, que possuem características desenvolvidas próprias e enxergam de forma diferente do mundo e a realidade que está mais próxima de cada um. Há quem diga que o surgimento dessas diversas tribos foi aproximadamente na década de 60, onde os jovens não concordavam com os contextos políticos e sociais de guerras e opressões da época e respondiam a essa oposição. Atualmente, esses movimentos se encontram em um ambiente social cheio de ideias mutáveis e dinâmicas.

Compondo a questão social que se divide entre o tradicional e o diferente, destacam-se as tribos urbanas: “*skatistas*”, “*surfistas*”, “*headbangers*”, “*hippies*”, “*nerds*”, “*geeks*”, entre outros, mas neste momento, procuramos entender melhor o surgimento do movimento Geek. E para que possamos obter um maior entendimento sobre, precisamos conhecer a cultura que antecede a este acontecimento: O comportamento Nerd.

De acordo com estudiosos, o termo “*Nerd*” surgiu em meados da década de 1950, com diversas teorias a respeito de sua definição. Fernandes e Rios (2011 apud MENDES; SILVA, 2021, p. 16), apontam que o termo surgiu inicialmente em um livro de Theodore Seuss Geisel, onde a expressão foi utilizada para designar um personagem considerado esquisito e estranho. Silva e Sousa (2013) apontam que o termo surgiu a partir da sigla do laboratório “Northern Electric Research and Development” (NERD), sendo relacionado ao meio tecnológico, especificamente o da informática e o digital. Uma outra teoria que também possui bastante peso, seria em que o termo tenha se originado da expressão “*Knurd*”, que é a palavra inglesa “*Drunk*” (bêbado em inglês) escrita de forma invertida, a fim de descrever pessoas que preferiam ficar estudando do que sair com os amigos para festas e eventos.

De qualquer forma, independentemente de seu significado, o “*Nerd*” sempre foi classificado como uma pessoa pouco sociável, com linguagem própria, excluído e de pouco ou nenhum amigo, mas sempre com interesse no conhecimento, principalmente por assuntos técnicos e científicos. Hoje em dia, seu estereótipo foi alterado em diversas questões e a introdução de novas práticas nesta cultura se torna essencial para evolução desses indivíduos.

Os “Geeks” são uma extensão dos “Nerds”, onde basicamente são conhecidos como os apaixonados pela tecnologia inserindo essa cultura em suas vidas e em seus cotidianos, buscando sempre informações sobre artigos tecnológicos, computadores e lançamentos de produtos inovadores. Ser “Geek” é focar no que você gosta, é sentir amor por algo que se escolhe e aprofundar, ir além do que já conhece.

Segundo Hiskey (2010) o primeiro caso documentado da palavra “geek” foi em 1916, quando o termo foi criado para descrever aberrações em circos de horrores. Os espetáculos incluíam atrações bizarras como morder a cabeça de vários pequenos animais vivos e comer insetos vivos. Essas performances eram conhecidas como “geek shows”, pois a palavra “Geek” veio da palavra “Geck”, cujo sua origem é alemã e seu significado é louco/maluco ou até mesmo tolo/aberração. Com tudo, o sentido apresentado de forma atual, só teve peso sobre sua utilização no fim da década de 90 e início de 2000, designando o *nerd* mais voltado para o lado tecnológico.

Com o surgimento e abrangência desse novo meio cultural, diversos ramos e atividades puderam ser ofertadas para este público restrito, inclusive, uma grande movimentação de mercado, possibilitando nichos segmentados e não segmentados a conhecerem este diferente mundo tecnológico e promover uma era consumista. Engana-se quem acredita que a popularidade dos “Nerds/Geeks” ficou conhecida apenas por produtos físicos e palpáveis. A indústria do entretenimento, também proporcionou meios de destaque a esse grupo, e a criação de eventos, séries, desenhos e filmes ganharam grande evidência, desmistificando estereótipos antigos e imaginários e reforçando a positividade deste meio.

Baseado nas concepções aqui abordadas, este trabalho tem o objetivo de caracterizar perfis e comportamentos relacionados ao ambiente “Geek”, identificar a carência de softwares especializados e voltados a essa cultura, proporcionar dispositivos que possam trazer um maior entrosamento entre indivíduos e apresentar características que favorecem o engajamento em fatores que agregam conhecimento e conexões de indivíduos.

2 Materiais e Métodos

De forma inicial, o desenvolvimento da aplicação, incluiu a definição de um *layout* que fosse simples, moderno e que proporcionasse um sentimento de conforto e pertencimento aos usuários. A partir do estudo, o *design* da aplicação começou a ser criado, obtendo bastante atenção para que não houvessem falhas semelhantes aos aplicativos observados para esta pesquisa. Para o planejamento e desenvolvimento das telas, foi utilizado uma ferramenta chamada Figma, que é uma plataforma muito utilizada na criação de *design* de interfaces e protótipos e que trouxe um bom direcionamento para nossa aplicação.

Aliado ao HTML/CSS e Javascript, para o desenvolvimento *front-end*, utilizou-se o Angular: um *framework* de programação que possui diversas vantagens em sua utilização. É uma ferramenta de código aberto, que busca desenvolver aplicações de formas mais simples e otimizadas, criando aplicativos modernos, dinâmicos e escaláveis. Além disso, oferece um conjunto de tecnologias que permitem a criação de um Aplicativo de Página única, onde a página é carregada por uma única parte e não de forma inteira. Monteiro (2014 apud PADOIN, 2019) reforça que “O objetivo principal sobre esse tipo de aplicação é ser capaz de atualizar partes de uma interface, sem enviar ou receber a requisição de uma página inteira”.

O Angular é um *framework* bastante completo, fornece todas as ferramentas e dependências básicas para desenvolver uma aplicação e um amplo repositório de pacotes, assim possibilitando facilidade na elaboração e estruturação de novos projetos.

Para o desenvolvimento do *back-end*, a linguagem de programação vinculada aos mecanismos do Angular, é conhecida como *Typescript*. Denominada por ser a extensão melhorada do *Javascript*, tipada, flexível e dinâmica (ROVEDA, 2021), possui um ambiente de trabalho bastante organizado e semelhante a linguagens de programação orientadas a objetos por meio de uma forma mais conhecida de trabalhar com classes, interfaces e objetos.

O armazenamento de dados do protótipo foi feito pelo LocalStorage. Trata-se de uma ferramenta que permite memorização de dados locais em navegadores, sem vencimento e que permanece entre uma sessão e outra. Seu armazenamento é limitado à origem e os dados são mantidos até que o usuário, ou aplicativo web, limpe o cache do navegador. Quem utiliza este dispositivo, deve ficar atento, pois por mais que o armazenamento de dados ocorra de uma forma mais simples e segura localmente, não é indicado para desenvolvimentos que possuam dados sensíveis.

Para ilustrar a execução do aplicativo, foi apresentado um sistema de *login* na tela inicial (Figura 1).

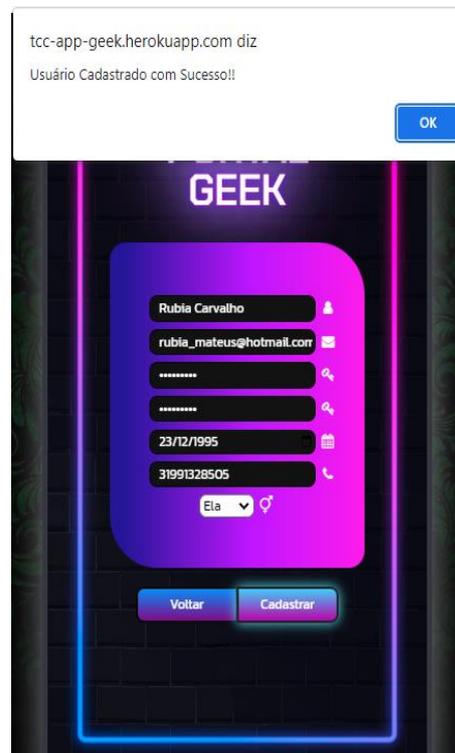
Quando o usuário não possui acesso à aplicação de forma introdutória, é necessário que seja feito um cadastro, ocorrendo a autenticação dos dados logo em seguida (Figura 2).

Figura 1: Tela de Login



Fonte: Elaborada pelos autores

Figura 2: Tela de Cadastro

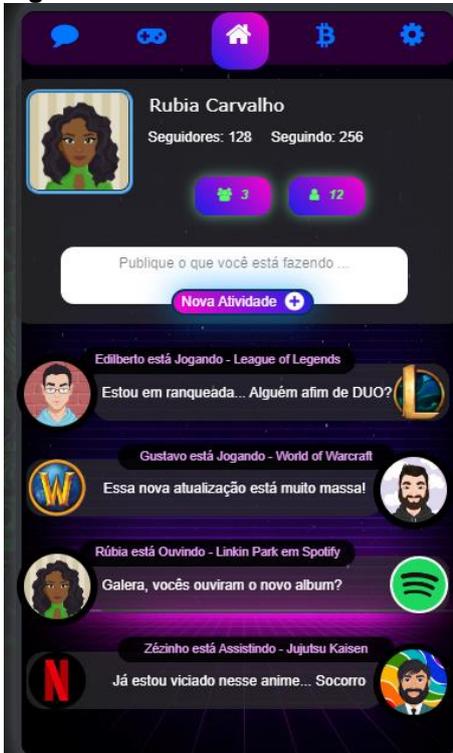


Fonte: Elaborada pelos autores

Assim que o cadastro for realizado, o usuário deverá fazer *login* e conseqüentemente, cai em uma tela denominada *Home* ao qual se refere às atividades realizadas por ele e por

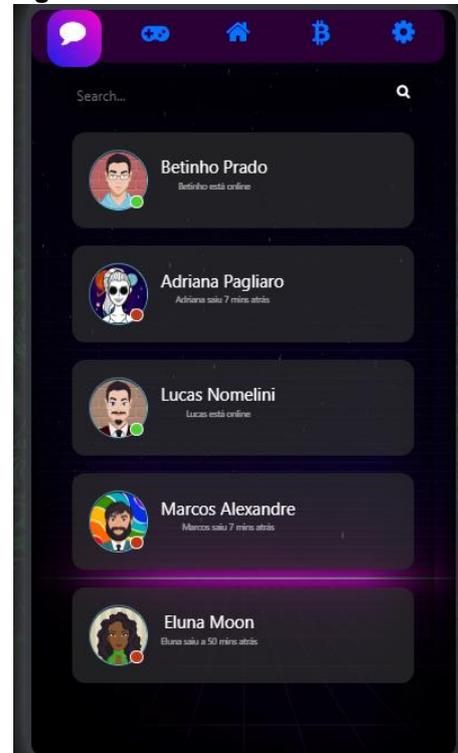
seus amigos (Figura 3). Na barra de *menu*, também existem outros ícones a serem observados: chat inicial/final (Figuras 4 e 5), find-player/perfil (Figura 6 e 7), e e-commerce (Figura 8).

Figura 3: Home



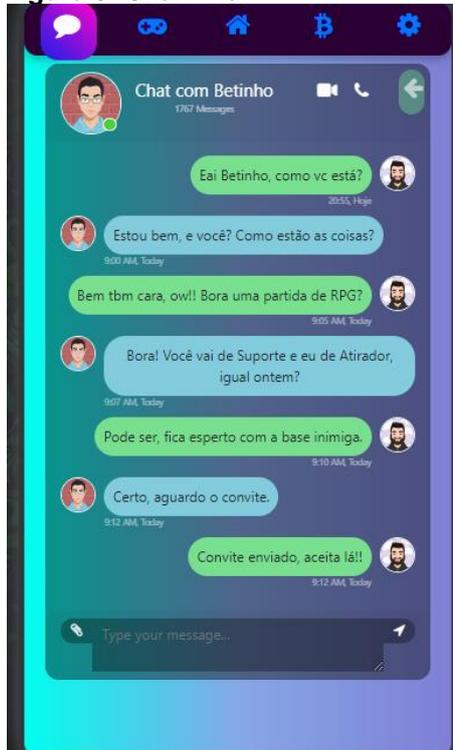
Fonte: Elaborada pelos autores

Figura 4: Chat Inicial



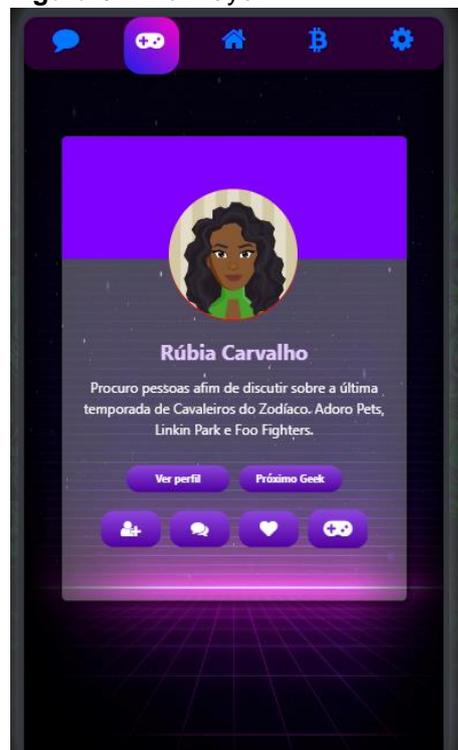
Fonte: Elaborada pelos autores

Figura 5: Chat Final



Fonte: Elaborada pelos autores

Figura 6: Find Player



Fonte: Elaborada pelos autores

Figura 7: Perfil



Fonte: Elaborada pelos autores

Figura 8: E-commerce



Fonte: Elaborada pelos autores

3 Resultados esperados

Alguns testes foram efetuados e foi identificado que a aplicação é simples, bem organizada e demonstra bastante fluidez em seus processos. Além disso, o *layout* ficou bastante agradável, com cores harmônicas e elementos bem distribuídos. Os resultados foram bem satisfatórios mas ainda possuem implementações a serem realizadas, a fim de proporcionar uma maior comodidade a seus consumidores.

Algumas propostas a serem realizadas futuramente foram listadas e a implantação da inteligência artificial é uma concepção que possui bastante destaque. A inserção deste mecanismo na interface, traz um novo conceito de usabilidade aos usuários. A intenção é realizar o cruzamento de dados e informações ligadas às preferências de cada perfil e interligá-los por este mesmo quesito, concedendo um entrosamento maior entre indivíduos e estabelecendo o percentual de afinidades que uma pessoa possui com a outra.

Pensando nisso, a segunda proposta a ser executada, é a inserção de um *e-commerce* na aplicação. O propósito seria a relação entre serviços, produtos e fornecedores. O objetivo é trazer novos conceitos nas funções relacionadas à interação dos usuários e também disponibilizar itens físicos para que os consumidores possam realizar compras de seus produtos preferidos. Para isso, o intuito é realizar parcerias com empresas fornecedoras de itens *geeks* e comercializar essas mercadorias diretamente pela aplicação, trazendo bastante facilidade aos envolvidos. Este tipo de interatividade permite que todas partes envolvidas tenham um *feedback*, ou seja, tenham um retorno sobre as ações realizadas no aplicativo e uma comunicação mais direta, trazendo informações a serem colhidas e utilizadas para melhoria dos processos.

4 Discussão

O aplicativo proposto foi submetido a avaliações realizadas por seus desenvolvedores, com o intuito de compreender se as suas expectativas poderiam suprir as necessidades do público. O fator usabilidade foi considerado de extrema importância no desenvolvimento do sistema, sempre priorizando a qualidade na comunicação entre usuário e interface. Pesquisas foram realizadas por meio de um serviço de distribuição digital de aplicativos (Google Play Store), sendo consideradas as opiniões dos usuários que haviam utilizado aplicativos semelhantes ao proposto. Destas aplicações, foram constatadas que algumas possuíam uma boa interface, com muitas funcionalidades e um *design* moderno e interativo, mas pecavam por possuírem baixa otimização, muitos *bugs* e uma péssima organização em algumas utilidades, principalmente as que são relacionadas às mensagens do *chat*, pois elas eram recebidas ou enviadas, mas não conseguiam ser visualizadas e editadas. Outros eram considerados aparentemente com ótimo desempenho, mas suas configurações de *layout* não eram satisfatórias, sua versão era apenas em inglês e a maioria de suas funções eram pagas, assim provocando um grande descontentamento do público e desinstalação dos aplicativos.

Garret explica que:

Experiência do usuário não se trata do funcionamento interno de um produto ou serviço. A experiência do usuário se trata de como o produto funciona no exterior, onde uma pessoa entra em contato com ele. Quando alguém pergunta como é usar um produto ou serviço, está perguntando sobre a experiência de usuário. (GARRETT, 2011, p. 6 apud SILVA, 2021, p. 33).

Alguns fatores foram determinados e elaborados para que o consumidor final pudesse se sentir próximo a sua realidade social. A customização do ambiente proporcionado pelo software é um dos diferenciais ofertados. Isso quer dizer que o público consegue inserir informações relacionadas aos seus gostos, estilos, preferências e se comunicar com pessoas que compartilham das mesmas ideias. Outro diferencial, é que a versão do aplicativo seria disponibilizada de forma gratuita e inicialmente em Português (Brasileiro) com atribuições simples, sem valores a serem pagos, mas com algumas limitações por possuir uma versão *premium*. Criação e administração de grupos, visualizações de curtidas, isenção de anúncios e personalização de perfis seriam algumas preferências ofertadas por esta versão.

Além disso, a inserção de um *e-commerce* no *software* poderá trazer um experimento único ao seu consumidor, uma vez que, as possibilidades oferecidas seriam relacionadas a serviços e produtos voltados para o público Geek. Exemplificando, os clientes poderiam adquirir os serviços oferecidos pela plataforma e também consumir itens físicos baseados em suas preferências.

5 Conclusão (ou considerações finais)

É fato de que nas últimas décadas, a relação entre tecnologia, cultura e seres humanos vem se consolidando de uma maneira extremamente rápida e frenética. O geek, é uma pessoa que é vinculada a todos estes quesitos e acaba trazendo um diferencial para o meio em que vive. Ter um olhar diferente para este público, é desconstruir qualquer tipo de ação, opinião ou comportamento aliado ao passado e começar a entender os diferenciais que essa cultura apresenta.

Deste modo conclui-se que, o trabalho proposto foi bem projetado, orientado e executado, conquistando a confiança e lealdade do consumidor. Além disso, a interface foi

desenvolvida, para estreitar a relação entre consumidor e serviço, proporcionando maior personalização de acordo com cada indivíduo. Quanto melhor a experiência de um usuário, mais satisfeito ele vai finalizar uma ação e a interação será extremamente positiva.

Referências

HISKEY, Daven. **Where the words “geek” and “nerd” came from.** Tempe: Today I Found Out, 2010. Disponível em: <https://www.todayifoundout.com/index.php/2010/09/where-the-words-geek-and-nerd-came-from/>. Acesso em: dez. 2022.

MENDES, Felipe Barros da Silva; SILVA, Lucas Melo Ferreira. Do Nerd ao Geek: Uma Análise dos Simbolismos de Representatividade e Práticas de Consumo. **Revista Crises**, Recife, v. 1, n. 1, p. 15-27, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/crises/article/download/250243/38210>. Acesso em: dez. 2022.

PADOIN, Anderson Dotto. **Análise das características do framework angular e sua aplicação no desenvolvimento de uma aplicação web.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Técnico em Informática) – Colégio Politécnico da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019. Disponível em: <https://docplayer.com.br/226020942-Universidade-federal-de-santa-maria-colegio-politecnico-da-ufsm-curso-tecnico-em-informatica-anderson-dotto-padoin.html>. Acesso em: dez. 2022.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet.** Porto Alegre, Sulina, 2009.

ROVEDA, Ugo. **Typescript: o que é e quais são as vantagens de usar typescript?** Manaus: Kenzie Academy, 2021. Disponível em: <https://kenzie.com.br/blog/typescript/>. Acesso em: dez. 2022.

SAFKO, Lon; BRAKE, David K. **A bíblia da mídia social: táticas, ferramentas e estratégias para construir e transformar negócios.** São Paulo: Blucher, 2010.

SILVA, Enildo Fernandes da; SOUSA, Igor Ramady Lira de. Dos hackers aos nerds: como um grupo outsider se torna estabelecido criando novos outsiders. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 15., 2013, Mossoró. **Anais** [...]. Mossoró: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2013. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2013/resumos/R37-1054-1.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2022.

SILVA, Hilário Abdias de Oliveira. **NEEK: desenvolvimento de um aplicativo móvel de comércio colaborativo de quadrinhos.** 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Design) – Centro Acadêmico do Agreste, Núcleo de Design e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/43164/1/SILVA%2c%20Hil%2c%20A1rio%20Abdias%20de%20Oliveira.pdf>. Acesso em: dez. 2022.