



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA-CCT
CAMPUS CAMPINA GRANDE
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

VALBERIO FERREIRA PORTO

**Muzze – Uma rede social de agrupamento de
afinidades e referências para amantes da música**

CAMPINA GRANDE – PB

2016

VALBERIO FERREIRA PORTO

Muzze – Uma rede social de agrupamento de afinidades e referências para amantes da música

Trabalho apresentado para conclusão do curso de Graduação em Licenciatura plena em Computação pela Universidade estadual da Paraíba em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciado em Computação.

Orientador: Professor Dr. Vladimir Costa de Alencar

CAMPINA GRANDE – PB
2016

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

P853m Porto, Valberio Ferreira.

Muzze – uma rede social de agrupamento de afinidades e referências para amantes da música [manuscrito] / Valberio Ferreira Porto. - 2016.
29 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Computação) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências e Tecnologia, 2016.

Orientação: Prof. Dr. Vladimir Costa de Alencar, Departamento de Computação.

1. Rede social. 2. Música. 3. Aplicativos - Smartphone. 4. Muzze. I. Título.

21. ed. CDD 006.77

VALBÉRIO FERREIRA PORTO

**MUZZE – UMA REDE SOCIAL DE AGRUPAMENTO DE
AFINIDADES E REFERÊNCIAS PARA AMANTES DA
MÚSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
em Ciência da Computação da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito à
obtenção do título de Bacharel em Ciência da
Computação.

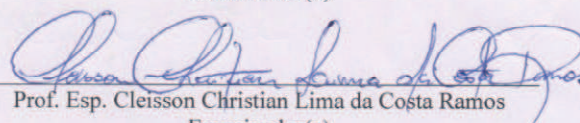
Aprovada em 05 de Dezembro de 2016.



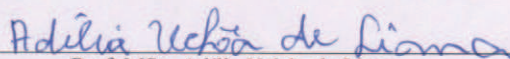
Prof. Dr. Vladimir Costa de Alencar
Orientador(a)



Profª. MSc. Magna Celi Tavares Bispo
Examinador(a)



Prof. Esp. Cleisson Christian Lima da Costa Ramos
Examinador(a)



Prof. MSc. Adília Uchôa de Lima
Examinador(a)

*Dedico esse trabalho primeiramente a Deus,
que permitiu que tudo se concretizasse
independentemente das dificuldades, como
também ao meu pai, que em seu leito de*

morte me fez um pedido para que eu fosse até o fim, e nunca desistir das batalhas.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente ao meu Deus, soberano em tudo nas nossas vidas e responsável por toda jornada dos seres humanos na Terra.

Agradeço a minha mãe Maria de Lourdes e a meu pai Valdemar Dias Porto, pela minha educação e formação até minha vida adulta, além do apoio para que eu pudesse chegar hoje a fase de conclusão da graduação.

A minha esposa Karine Porto, quero agradecer por estar ao meu lado nos momentos mais difíceis e por fazer com que todas as minhas dificuldades fossem superadas com seu apoio e companhia.

Aos meus familiares, e meus irmãos Walfrido, Valbéria, Valkiria e Vinicius deixo o agradecimento por sempre me apoiarem, fazendo-me crescer e expandir meu conhecimento de todas as formas e me tornar o homem que sou hoje.

Agradeço ao meu grande amigo e cão Zion, responsável pela minha distração nas horas mais exaustivas.

Não posso esquecer a minha turma 2010.2, pelas trocas de amizades e conhecimentos, e das boas risadas que foram importantes para enfrentarmos nossas batalhas diárias.

Agradeço aos meus amigos que sempre me deram força para que eu pudesse conquistar mais esta batalha, especialmente para o amigo Dalton, que contribuiu e me direcionou em vários momentos.

Agradeço ao professor Vladimir pela paciência, força e ajuda dada para que esse projeto fosse concretizado.

Aos Docentes do curso de Computação da Uepb, deixo os meus agradecimentos e parabênzios pelas lutas, conquistas e por todo o conhecimento passado nesse mundo mágico da computação.

“A vida sem música seria um exílio. Não poderia mesmo conceber à um ser humano viver sem música. Entre outras coisas, deve ser um antídoto à morte de forma geral, aliás a arte de uma maneira geral é um anti-destino”.

(Francisco Brennand)

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo a apresentação do aplicativo Muzze, uma rede social de agrupamento de afinidades e referências para amantes da música. Seguindo o avanço da tecnologia na linha de aplicativos para smartphones, o Muzze vem proporcionar uma nova maneira de compartilhar o gosto musical do usuário com seus amigos, e de expandir o mesmo através do compartilhamento de canções feito pelos seus amigos, possibilitando o conhecimento de novas pessoas, formando novas amizades, trocando mais informações sobre as músicas que mais gostam, tanto em suas postagens pessoais, como nos grupos fechados criados para estilos musicais diferentes. Além disso, o Muzze pode ser uma grande vitrine, que viabilizará uma oportunidade para novos artistas criarem seus perfis proporcionando um canal de divulgação de seus trabalhos, aquisição de novos seguidores e conseqüentemente conseguirem dar um grande passo para decolarem as suas carreiras no mundo da música.

Palavras chaves: Rede social. Música. Aplicativos para smartphone.

ABSTRACT: The present work aims to present the application Muzze, a social network of grouping of affinities and references for music lovers. Following the advancement of technology in the line of applications for smartphones, Muzze comes to provide a new way to share the user's musical taste with their friends, and to expand it through the sharing of songs made by their friends, allowing the knowledge of new People, forming new friends, exchanging more information about the songs they like best, both in their personal posts and in closed groups created for different musical styles. In addition, the Muzze can be a great showcase, which will allow an opportunity for new artists to create their profiles by providing a channel to publicize their work, acquire new followers and consequently take a big step to take off their careers in the world of music.

Keywords: Social network. Music. Applications smartphone.

SUMÁRIO

CAPÍTULO I – Introdução.....	11
CAPÍTULO II – Objetivo.....	13
CAPÍTULO III – Redes sociais voltadas para música.....	13
CAPÍTULO IV – Muzze – Uma rede social de agrupamento de afinidades e referências para amantes da música.....	14
CAPÍTULO V – O uso do Muzze.....	16
CAPÍTULO VI – Estrutura do aplicativo.....	22
6.1 – Frameworks Ionic, AngularJS e Cordova.....	22
6.2 – Organização das seções do projeto e estrutura de pastas.....	23
CAPÍTULO VII – Considerações Finais e trabalhos futuros.....	25
REFERÊNCIAS.....	26
ANEXO A.....	28
ANEXO B.....	29

CAPÍTULO I – Introdução

Podemos dizer que a “**Música**” é a arte de combinar os sons e o silêncio. Se pararmos para perceber os sons que estão a nossa volta, concluiremos que a música é parte integrante da nossa vida, ela é nossa criação quando cantamos, batucamos ou ligamos um rádio ou TV. Hoje a música se faz presente em todas as mídias, pois ela é uma linguagem de comunicação universal, é utilizada como forma de “sensibilizar” o outro para uma causa de terceiro, porém esta causa vai variar de acordo com a intenção de quem a pretende, seja ela para vender um produto, ajudar o próximo, para fins religiosos, para o lazer, para protestar, intensificar noticiário e etc (LINDOMAR, 2008).

A música existe e sempre existiu como produção cultural, pois de acordo com estudos científicos, desde que o ser humano começou a se organizar em tribos primitivas pela África, a música era parte integrante do cotidiano dessas pessoas. Acredita-se que a música tenha surgido há 50.000 anos, onde as primeiras manifestações tenham sido feitas no continente africano, expandindo-se pelo mundo com o dispersar da raça humana pelo planeta. A música, ao ser produzida e/ou reproduzida, é influenciada diretamente pela organização sociocultural e econômica local, contando ainda com as características climáticas e o acesso tecnológico que envolvem toda a relação com a linguagem musical. A música possui a capacidade estética de traduzir os sentimentos, atitudes e valores culturais de um povo ou nação. A música é uma linguagem local e global (LINDOMAR, 2008).

Em todas as civilizações a música sempre se tornou essencial, seja como distração, como em rituais religiosos, seja em festas, e até a contemporaneidade sendo uma grande referência profissional. E com o passar dos anos, muitas evoluções aconteceram, desde os instrumentos e equipamentos que tornaram as músicas e ritmos cada vez melhores, também criando novos ritmos como por exemplo, a música eletrônica, como também a evolução da tecnologia de forma geral, permitindo assim, uma maior interação com a música.

Hoje presenciamos uma explosão de novas e excepcionais ferramentas de interação entre as pessoas de diversas partes do mundo, contribuindo bastante também no âmbito profissional e no entretenimento. Com a chegada dos smartphones e essa nova era tecnológica, diversos aplicativos e redes sociais estão

sendo desenvolvidos para essa aproximação, diversão e liberdade de expressão, sendo assim muitos também voltados a área musical. Para tanto, devido a imensa abrangência desta área, e na necessidade de um aplicativo exclusivo para divulgações e troca de gostos musicais entre amigos, fãs e artistas, que idealizou-se o Muzze, uma rede social de agrupamento de afinidades e referências para amantes dessa grandiosa e eterna magia que é a música.

Inicialmente, iremos fazer uma explanação sobre algumas redes sociais existentes que seguem o mesmo tema em questão, mostrando também o nosso diferencial através do foco em que o Muzze procura se deter. Logo após, veremos como o aplicativo é formado, desmembrando quais são suas funcionalidades, além de apresentar suas limitações. Em seguida veremos quais as possíveis melhorias e trabalhos futuros em torno do Muzze. Por fim, teremos a avaliação do aplicativo, além do apêndice e das considerações finais deste trabalho.

CAPÍTULO II – Objetivo

Este trabalho tem como objetivo oferecer uma ferramenta que de modo eficiente possa reunir interação entre as pessoas, entretenimento, troca de informações e de músicas de forma dinâmica, além de divulgar clipes de bandas amadoras e famosas em um ambiente que deixa de lado o restante de sua vida digital normalmente exposta nas demais redes sociais, tornando-se um espaço exclusivo para os amantes da música, trocarem e divulgarem seus gostos musicais, bandas e músicas preferidas.

CAPÍTULO III – Redes sociais voltadas para música

Rede Social é uma estrutura social composta por pessoas ou organizações, conectadas por um ou vários tipos de relações, que compartilham valores e objetivos comuns. Uma das fundamentais características na definição das redes é a sua abertura, possibilitando relacionamentos horizontais e não hierárquicos entre os participantes (DUARTE, Fábio e Frei; Klaus, 2008).

O mundo caminha em uma era cada vez mais digital, onde tudo se resume a um simples toque bem na palma da sua mão. Conseqüentemente pessoas de todo o planeta estão interagindo muito mais através das redes sociais, que se tornam um meio de entretenimento cada vez mais popular. Tomando como exemplo o Facebook, a rede social mais popular do mundo, que atingiu a marca de 1 bilhão de usuários no mundo acessando todos os dias, onde esses dados se referem ao segundo trimestre de 2016 (SAWADA, 2016).

Juntamente com todos esses avanços tecnológicos, crescem também diversas formas de melhorias e diversidades na música, sejam elas para produzir, para baixar músicas das mais variadas formas, para ouvir online como uma espécie de rádio, e ainda as redes sociais voltadas para música que unem a energia musical com a interação humana. Neste sentido podemos citar algumas, como a “Fans”(AFP - 2016), uma plataforma onde os usuários podem compartilhar histórias, shows e acessar conteúdos de shows e músicas navegando nos perfis de amigos e bandas. Ela possui uma maneira um pouco diferente para que os usuários façam suas postagens, pois eles podem usar pseudônimos, como forma de driblar a timidez ou como também de inibir que alguns colegas e familiares vejam suas publicações a respeito de um show, ou de algo no qual preferem manter em um ciclo de amizade

fechado. Navegando um pouco mais também podemos encontrar a “*Giggem*”(CCM - 2016) uma rede que otimiza uma relação entre artistas e fãs, além de ajudar bastante na promoção de novos músicos e bandas, já que une artistas, produtores e público em um só ambiente. Outro exemplo que podemos citar é o “*Muaaka!*”(PELAÉZ – 2016), um ambiente um pouco mais focado em paqueras, relacionamentos, encontros. Os usuários podem postar e receber indicações de músicas de acordo com o seu estado emocional informado, além de encontrar pessoas nas proximidades e talvez marcar para ir a um show e etc. O site ainda espera por mais usuários para criação de um “app”, pois por enquanto a comunidade só funciona via web.

CAPÍTULO IV – Muzze – Uma rede social de agrupamento de afinidades e referências para amantes da música

Considerando a era digital e dos smartphones, como também uma imensa afeição dos usuários de redes sociais pela música, que foi desenvolvido o aplicativo *Muzze*.

Todos os dias, seja em casa, no trabalho, a caminho dele, no ônibus, praças, as pessoas ouvem música. Muitas vezes quando se ouve uma canção numa rádio, ou até mesmo em algum canal do *Youtube*, ela fica apenas naquele momento ou guardada apenas para você que a escutou. Mas que tal compartilhar ela com seus amigos, mostrar músicas novas para sua galera, ou a um grupo de pessoas que você está acabando de conhecer? Esse é um dos pontos fortes do *Muzze*. Além de aproximar as pessoas, mostrar também um pouco da sua personalidade através dos seus gostos musicais.

Muitas pessoas utilizam o *Facebook* para realizar um pouco do desejo de transportar para o seu perfil virtual as músicas e letras que embalam sua vida. Porém assim como em algumas outras redes sociais, ainda existe bastante poluição de informações, sejam elas de notícias, vídeos caseiros, covers de artistas, fotos pessoais, dentre outras coisas, que se torna difícil nos determos a harmonia e influência que a música tem em nossas vidas.

O *Muzze* ainda em sua primeira versão busca preencher o máximo de lacunas deixados por outros aplicativos que seguem este mesmo sentido. Criando um ambiente exclusivo e descontraído, o mesmo dará opções para o usuário criar o seu perfil, seguir e permitir que seus amigos de escola, de infância, que também estejam no *Muzze*, como os que você pode convidar, e novos amigos criados através do seu perfil possam ser adicionados a sua rede, permitindo assim que todos vejam as postagens feitas por você em sua linha do tempo, comentando e curtindo os clipes e embalos da sua vida.

Um grande diferencial e importante ferramenta presente no *Muzze* é a opção de criação de grupos fechados, onde um grupo pode ser criado por um usuário com o intuito de que apenas as pessoas autorizadas pelo criador/mediador poderão visualizar e postar clipes na linha do tempo do grupo criado, permitindo com isso que usuários tenham a intimidade de suas postagens definidas por ele para determinado grupo, além de fechar ciclos de amigos que tem gostos parecidos, como também de estilos musicais. Um exemplo que podemos citar é o de um grupo de estilos musicais de uma cidade. Caso um grupo seja criado com o nome “Rock Campina Grande-PB”, e for selecionado o gênero “Rock” na criação do mesmo. A partir daí o mediador ou os mediadores, pois o criador do grupo também poderá dar a opção para que mais usuários possam mediar o grupo, irá convidar e permitir a entrada de novos usuários, e controlar para que neste grupo sejam postados apenas clipes que seguem o gênero musical tema do grupo criado. Assim novas canções ou algumas ainda desconhecidas por participantes do grupo serão vistas, curtidas ou até comentadas pelos demais amigos do grupo, podendo assim aproximar pessoas e criar novas amizades em seus perfis pessoais e quem sabe até no mundo real partindo de chats que irão ser disponibilizados no *Muzze*, possibilitando encontros, combinar possíveis passeios para curtir shows juntos e tudo o que você e seus amigos se sentem à vontade nessa linha da rede social *Muzze*.

Uma grande oportunidade para novos artistas, novas bandas, como também para os famosos, pode ser vista através do *Muzze*. Aqui eles terão um grande espaço para divulgação exclusiva de seus materiais, clipes com trechos dos seus shows recentes ou antigos, além de poder expandir diariamente seus seguidores através da propagação feita pelos seus fãs. Grupos podem ser criados com o título de uma banda, do artista, ou fã-clubes, conseguindo assim seu espaço direto com os

verdadeiros fãs do estilo e conseqüentemente uma aproximação bem mais interessante com eles.

CAPÍTULO V – O uso do Muzze

O aplicativo Muzze possui uma interface desenvolvida de forma intuitiva, onde o usuário poderá se familiarizar rapidamente as funcionalidades presentes no mesmo. De início após instalado em seu aparelho o *Muzze* criará automaticamente um ícone no qual ao clicar, o usuário será redirecionado a página de login do aplicativo. Caso se trate de um novo usuário, ou seja, que ainda não possui uma conta no aplicativo, o mesmo poderá se registrar e criar de forma rápida e fácil conforme a figura 1. Se o mesmo já possuir uma conta, pode inserir nome de usuário e senha conforme podemos ver na figura 2. A foto e os dados pessoais que ficarão visíveis em seu perfil, são informados logo após a criação da conta.

A imagem mostra a tela de criação de uma nova conta no aplicativo Muzze. No topo, o texto "nova conta" é exibido em uma fonte sans-serif, com o "n" em vermelho e o restante em cinza. Abaixo, há três campos de entrada de texto, cada um com um rótulo cinza à esquerda: "Email", "Usuário" e "Senha". Os campos de entrada são linhas horizontais simples. Na base da tela, há dois botões: um botão cinza com o texto "Cancelar" e um botão vermelho com o texto "Criar Conta" em branco.

Figura 1 – Tela de nova conta do aplicativo Muzze

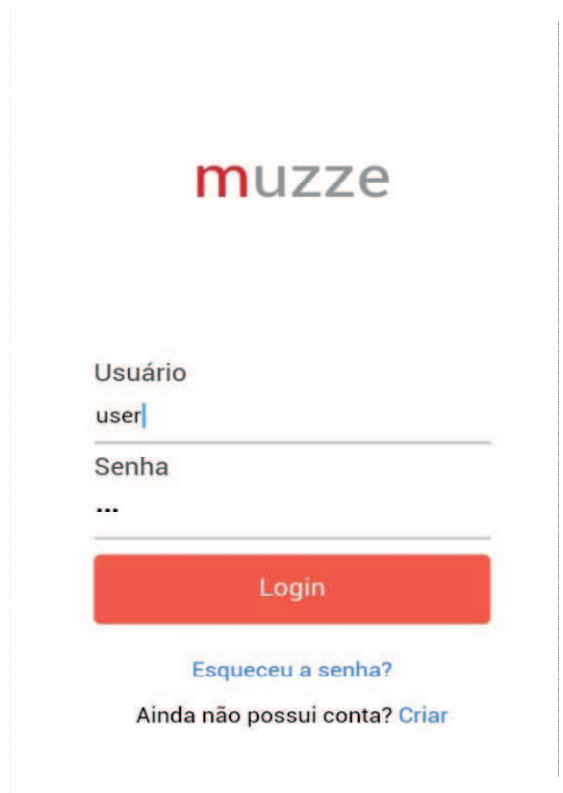


Figura 2 – Tela de login do aplicativo Muzze

Ao acessar o aplicativo, após o login, o usuário poderá perceber que existe um menu na parte inferior da tela, onde se encontram as possíveis telas que podem ser acessadas através de botões, e que conseqüentemente em cada uma dessas telas estão presentes os seus respectivos títulos em português, localizados na parte superior da mesma. Após a entrada no aplicativo, a primeira tela que vai ser exibida será a tela de feed, onde ali estará todas as postagens dos amigos que você está seguindo na sua rede em ordem de data de postagem. O usuário poderá navegar em uma barra de rolagem vertical por todas estas postagens, e assim poder escutar e ver os cliques através das miniaturas na tela, além disso, ter a opção de curtir aqueles de que ele gostar mais, usando o botão “like” ou deixar algum comentário sobre a postagem em questão pela opção “comment”, ambos logo abaixo da miniatura do clipe, e de imediato o autor da postagem recebe diretamente uma notificação de que alguém curtiu ou comentou no seu clipe.

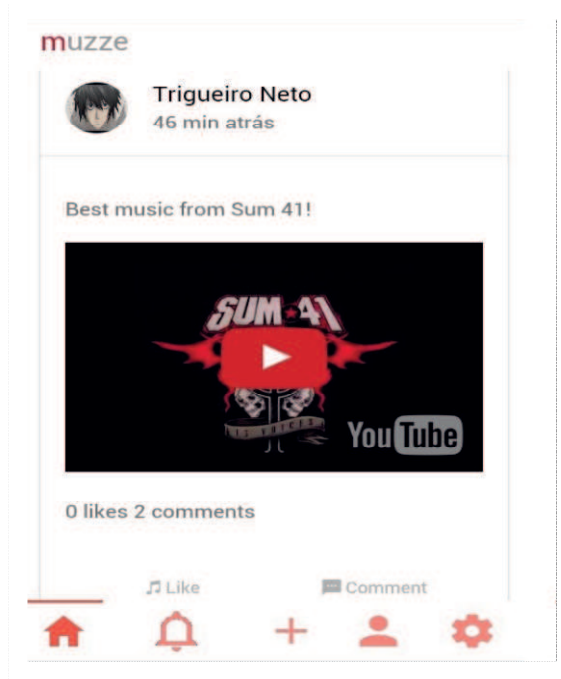


Figura 3 – Tela de feed do aplicativo Muzze

Na figura 3 podemos ver como a tela de feed se apresenta no aplicativo. No segundo botão do menu do aplicativo podemos ver todas as notificações recebidas, sejam elas de curtidas e comentários de suas postagens, marcações de seu perfil em postagens, novas solicitações de amizade, como também as das solicitações para seguir outros usuários enviadas por você e que foram aceitas, tudo isso também ficará exibido por hora e data que ocorreu aquela ação, conforme visto na figura 4.



Figura 4 – Tela de notificações do aplicativo Muzze

Seguindo para a próxima tela, temos a opção de postagem, onde o usuário irá colar a URL (Uniform Resource Locator) que é o endereço de rede que se encontra um arquivo ou dispositivo periférico (impressora, unidade de rede e etc.) na internet, numa rede corporativa como intranet, dentre outras (URL - Uniform Resource Locator, 2015). O usuário pode copiar a URL do *Youtube* que disponibiliza uma enorme quantidade de clipes musicais disponíveis e que podem ser copiados e compartilhados através de inúmeros outros aplicativos. A URL também pode ser copiada de sua rede particular ou corporativa e depois o usuário pode colar na barra disponível para o endereço do novo vídeo para concluir a sua postagem, conforme podemos observar na figura 5.

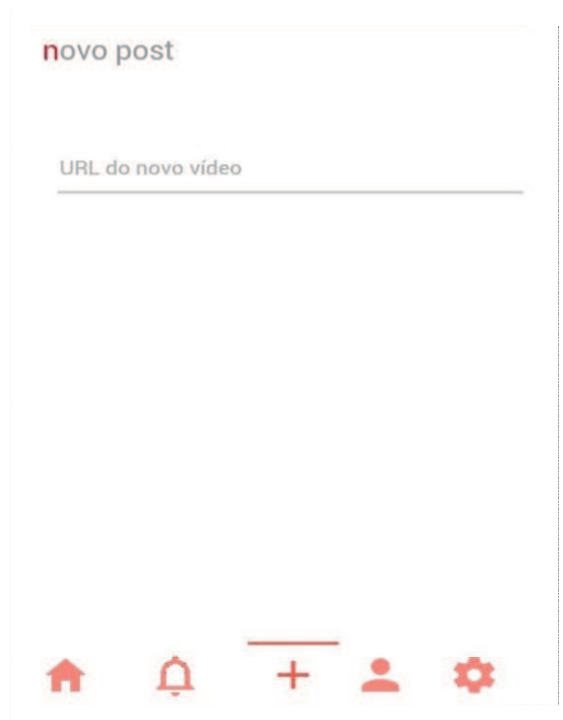


Figura 5 – Tela de novas postagens do aplicativo Muzze

Inicialmente o aplicativo irá disponibilizar apenas a opção de compartilhamento através da URL, que é uma forma bastante prática de carregamento para os vídeos, porém se pretende aplicar a melhoria nas opções de postagem, já que muitos usuários e principalmente artistas terão seus clipes salvos em seus próprios smartphones, que é a opção através de carregamento via upload da própria galeria de vídeos do aparelho utilizado pelo usuário. Tornando assim, ainda mais facilitada a forma de postagem no Muzze.

Conforme já informado anteriormente, a foto e os dados pessoais do usuário ficam visíveis na tela de perfil, assim como também o número de amigos que você segue e aqueles que o seguem. O usuário clicando sobre estes ícones com o número de seguidores informados no seu perfil será aberta uma tela e o mesmo poderá ver sua lista de amigos e a de seguidores. Na tela de perfil ficam armazenados e visíveis todas as postagens feitas empilhadas por ordem de hora e data, podendo o próprio, ou quando algum visitante navegar rolando a tela de forma vertical por suas postagens e assisti-las quando desejar.



Figura 6 – Tela de perfil do aplicativo Muzze

Continuando na tela de perfil o usuário poderá ter mais uma opção de grande importância no aplicativo, como podemos observar, existe um ícone no canto superior direito da tela que levará o mesmo para outra tela, que terá as informações e campos para a criação de grupos, essa chamamos de tela de grupo. A mesma possui um campo para o preenchimento do nome do grupo, que poderá ser um nome criado de acordo com o gosto do mediador, e também com o que se pretende focar no mesmo. Logo depois temos um botão com um conjunto de opções com vários gêneros musicais no qual podem ser escolhidos como tema do grupo. Definidos o nome e o tema o grupo poderá ser criado através do botão *adicionar grupo*. Após criado o mediador poderá pedir para que seus amigos que também gostam daquele determinado tema, possam entrar e fazer parte do grupo,

compartilhando seus clipes e interagindo com os demais participantes do grupo. Caso algum usuário deseje fazer parte de um determinado grupo, ele poderá solicitar a entrada no grupo, que ficará a critério do mediador/criador sua permissão para fazer parte do mesmo. O mediador poderá deletar os clipes que não achar de acordo com o tema do grupo, como também pode excluir um participante a qualquer momento caso ele não esteja dentro dos padrões esperados pelos membros do grupo. Isso também vale para bandas que criarem grupos para agregar seus fãs a sua rede.

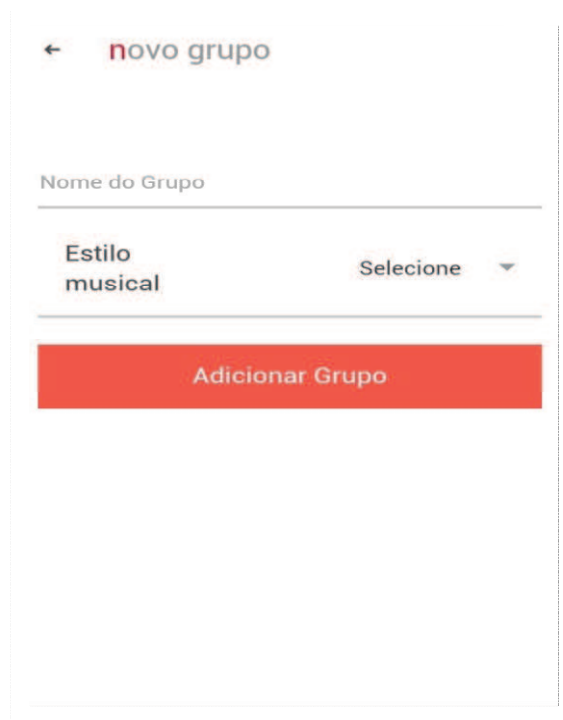
A imagem mostra a interface de usuário para criar um novo grupo no aplicativo Muzze. No topo, há um ícone de seta para trás e o texto "novo grupo". Abaixo, há um campo de texto rotulado "Nome do Grupo". Segue um campo de seleção rotulado "Estilo musical" com o valor "musical" exibido e um botão "Selecione" com uma seta para baixo. Na base da tela, há um botão vermelho com o texto "Adicionar Grupo".

Figura 7 – Tela de grupos do aplicativo Muzze

As telas e as informações aqui tratadas correspondem as principais funções do aplicativo *Muzze*. Com o passar do tempo muitas outras poderão ser atualizadas no mesmo, mas tomando como base estas aqui presentes, o usuário poderá se deleitar numa navegação simples, descontraída e de bastante entusiasmo através das várias formas de interação com seus amigos e com os mais variados clipes encontrados pelos perfis e grupos criados. Além disso podendo brincar e registrar momentos e homenagens feitos em forma de clipe em qualquer grupo de seu interesse e tudo bem ali na palma da mão, durante o tempo que desejar e quando quiser, apenas através do seu smartphone, companheiro inseparável desta era digital e que ainda promete nos dar muito mais formas de trabalho e lazer com a ponta dos nossos dedos.

CAPÍTULO VI – Estrutura do aplicativo

Com o presente avanço das tecnologias para criação de aplicações para smartphones, alguns frameworks, que em desenvolvimento de software, é uma abstração que une códigos comuns entre vários projetos de software provendo uma funcionalidade genérica, podendo atingir uma funcionalidade específica, por configuração, durante a programação de uma aplicação. Ao contrário das bibliotecas, é o framework quem dita o fluxo de controle da aplicação. Um framework conceitual é um conjunto de conceitos usado para resolver um problema de um domínio específico. Framework conceitual não se trata de um software executável, mas sim de um modelo de dados para um domínio. Um Framework de software compreende de um conjunto de classes implementadas em uma linguagem de programação específica, usadas para auxiliar o desenvolvimento de software (O QUE É UM FRAMEWORK?, 2015).

6.1 – Frameworks Ionic, AngularJS e Cordova

Um dos principais frameworks utilizados nos dias de hoje, é o *Ionic*, um framework criado no final de 2013 que visa a criação de aplicações híbridas para dispositivos móveis. Ele nada mais é do que uma pilha de componentes e outros frameworks (GRILLO, 2015). Estes componentes são:

- Cordova: Framework Javascript que permite construir aplicações mobile com base em código web nativo. Permite também acesso ao hardware de um dispositivo mobile através da aplicação construída (GRILLO e FELQUIS, 2015).
- AngularJS: Criação da parte Web da App. É um Framework Javascript em arquitetura MVC (Model-view-controller, em português modelo-visão-controlador, é um padrão de arquitetura de software que separa a representação da informação da interação do usuário com ele) criado pela Google e é utilizado para construir aplicações web inteligentes e robustas (GRILLO e FELQUIS, 2015).

- Ionic module e o Ionic CLI: Ferramentas e Componentes disponibilizados pelo framework (GRILLO e FELQUIS, 2015).

O desenvolvimento do aplicativo Muzze, se deu utilizando principalmente estes frameworks, e para uma melhor definição do mesmo, dentro do próprio Angular, fez-se necessário o uso de dependências para a correta execução do sistema do aplicativo, como o

- ui-router: Controle e configuração de rotas em uma SPA.
- oc-lazy-load: Carregamento de “resources” (recursos) sob demanda.
- angular-youtube-embed: Diretiva de configuração, carregamento e tratamento tempo real para vídeos do youtube.
- HTML/CSS: Tecnologias nativas Web.

6.2 – Organização das seções do projeto e estrutura de pastas

Para facilitar tanto a construção como a organização dos arquivos do projeto, foram utilizados padrões de projeto e arquiteturas já utilizadas pelas ferramentas em questão, seguindo sempre as boas práticas de estruturação e nomenclaturas. Para isso duas “macro” seções foram criadas:

1 – Login: Tela padrão do sistema, onde o usuário deve credenciar-se para utilizar o sistema.

2 – Dashboard: Conjunto de telas que representa o uso real da aplicação.

Em cada seção macro, existe as sub telas, que foram construídas de forma individual, mas mantendo a concisão e comunicação entre elas.

A estrutura fez-se de forma a tornar cada sub tela um módulo do sistema. Dentro de cada módulo pode-se encontrar:

- Controllers: Código Javascript que, como o próprio nome sugere, controla toda a execução de uma determinada parte do sistema (ou do módulo, como foi definido primeiramente).
- Services: Contém única e exclusivamente consumo de serviços REST. Serve como “porta de entrada-saída” para os dados que fomentam a aplicação.
- TPL: Abreviação para template. É o principal código de exibição de cada módulo. Em sua essência, são arquivos HTML.

Ainda sobre a estrutura de módulos, em alguns casos viu-se a necessidade de “quebrar” a estrutura de visão (HTML) deste determinado módulo para que fosse mantida a legibilidade e qualidade do código. Para tal, adicionou-se subpastas que representam a menor unidade da tela, e em cada subpasta incluiu-se o código correspondente.

As comunicações entre as funcionalidades executadas que estão disponibilizadas para o usuário, como também com o banco de dados foi feita através do Node JS, uma plataforma de desenvolvimento de aplicações que para criá-las funciona ao lado do servidor e utiliza o JavaScript. O interpretador utilizado pelo Node JS é o V8 JavaScript Engine, que é open source e implementado pela Google em C++ e é usado pelo Chrome, deixando ainda mais confiável o desempenho do Node JS (LOPES, 2016).

O banco de dados utilizado para a criação das tabelas e armazenamento dos dados criados no *Muzze*, é desenvolvido em MongoDB, que se trata de uma novo conceito em banco de dados orientado a documentos, o mesmo utiliza dados autocontidos e auto descritivos, e contém todas as informações importantes em um único documento e não em registros como normalmente acontece com outros tipos de banco de dados e tem como característica ser código-fonte aberto licenciado pela GNU AGPL (Affero General Public License).

A utilização do MongoDB, foi escolhida por se tratar de um banco que possui várias vantagens, por possuir consultas mais simples, fáceis de escrever e ajustar. Também conta com um conceito chamado Sharding, que nada mais é do que um melhoramento do rendimento no armazenamento, pois caso você tenha muitos dados e esteja no limite do disco ele irá dividir os dados entre várias máquinas. Outra vantagem é o uso do GridFS, onde arquivos podem ser armazenados no banco de dados, e não o caminho para o arquivo no banco de dados como geralmente acontece com outros tipos de aplicação, facilitando replicação e backup dos mesmos. Caso o aplicativo venha a necessitar, poderá ser feita uma alteração para um SGBD que suporte mais requisições diárias, acessos e grande quantidade de dados. Um bom exemplo seria o MySQL que é atualmente um dos bancos de dados mais populares do mundo (NASCIMENTO, 2010).

CAPÍTULO VII – Considerações Finais e trabalhos futuros

Este trabalho apresentou o *Muzze*, uma rede social voltada especialmente para o agrupamento de afinidades e referências para amantes da música. O aplicativo vem para suprir a falta de um ambiente exclusivo para a troca e divulgação de músicas entre amigos, como também para artistas famosos e principalmente novos, que pretendem expandir ainda mais seus trabalhos.

O *Muzze* chega com um poder de superação, exclusividade e inovação para um público apaixonado por algo bastante presente na vida de quase toda a população mundial, que é a música.

Obviamente o aplicativo está em uma fase de experimentação, e muitas funcionalidades ainda precisam ser observadas, e determinados ajustes precisarão ser feitos para as próximas versões, como um aperfeiçoamento na criação de grupos. Mais formas de compartilhamento de vídeos, como em uploads dos próprios aparelhos, compartilhamento direto de outras redes sociais, como também uma melhor definição da interface gráfica do mesmo. Porém o ambiente encontrado nesta versão já proporciona aos usuários um deleite através das canções vistas nos clipes e grupos, na interação com amigos, e uma ideia da magnitude esperada para o futuro deste aplicativo que promove um grande passo para uma viagem no mundo da música.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Lindomar da Silva. **História da música.** Disponível em: <<http://www.infoescola.com/musica/historia-da-musica>> Acesso em: 10/07/2016.

PELAÉZ, Sara. **A nova rede social que te encontra por através da música.** Disponível em: <<http://www.vice.com/pt/read/a-nova-rede-social-que-te-encontra-par-atraves-da-musica>> Acesso em: 16/08/2016.

AFP. **Conheça a Fans, nova rede social para loucos por música.** Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/vida-e-estilo/noticia/2016/08/conheca-a-fans-nova-rede-social-para-loucos-por-musica-7355943.html>> Acesso em: 20/09/2016.

DUARTE, Fábio e Frei, Klaus. **Redes Urbanas. O Tempo Das Redes**, p. 156. Editora Perspectiva S/A. ISBN 978-85-273-0811-3, 2008.

CAVALCANTI, Mayra. **10 novas redes sociais que valem a pena experimentar.** Disponível em: <<http://blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2013/03/24/10-novas-redes-sociais-que-valem-a-pena-experimentar/>> Acesso em: 20/08/2016.

SAWADA, Thiago. **Facebook supera 1,7 bilhão de usuários.** Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/empresas,facebook-supera-1-7-bilhao-de-usuarios,10000065340>> Acesso em: 02/08/2016.

ANDRADE, Raphael. **Por que as redes sociais de música nunca dão certo?** Disponível em: <<http://canaltech.com.br/materia/redes-sociais/por-que-as-redes-sociais-de-musica-nunca-dao-certo-73943/>> Acesso em: 22/08/2016.

CCM. **Giggem, a rede social musical: como funciona?** Disponível em: <<http://br.ccm.net/faq/15009-giggem-a-rede-social-musical-como-funciona>> Acesso em: 10/11/2016.

RIBEIRO, Laura. **Quais são as redes sociais mais usadas no Brasil.** Disponível em: <<http://marketingdeconteudo.com/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>> Acesso em: 15/08/2016.

PADRÃO, Márcio. **Rede social de música é sucesso entre molecada; você conhece o Musical.ly.** Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2016/10/14/musically-pode-ser-a-proxima-rede-social-musical-prestes-a-bombar.htm>> Acesso em: 20/10/2016.

GRILLO, Rafael. **Introdução ao Ionic Framework.** Disponível em: <<http://tableless.com.br/introducao-ao-ionic-framework/>> Acesso em: 03/08/2016.

FELQUIS. **O que eu preciso saber para começar com Ionic Framework.** Disponível em: <<http://tutsmais.com.br/blog/ionicframework/o-que-eu-preciso-saber-para-comecar-com-ionic-framework/>> Acesso em: 01/11/2016.

W3SCHOOLS. **URL - Uniform Resource Locator.** Disponível em: <http://www.w3schools.com/html/html_urlencode.asp> Acesso em 18/10/2016.

DSC.UFCG. **O que é um framework?** Disponível em: <<http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/map/html/frame/oque.htm>> Acesso em 19/10/2016.

UIO. **MVC.** Disponível em: <<http://heim.ifi.uio.no/~trygver/themes/mvc/mvc-index.html>> Acesso em 18/10/2016.

PISA, Pedro. **O que é e como usar o MySQL?** Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.html>> Acesso em: 20/09/2016.

NASCIMENTO, Jean. **3 razões para usar MongoDB.** Disponível em: <<http://imasters.com.br/artigo/18334/mongodb/3-razoes-para-usar-mongodb?trace=1519021197&source=single>> Acesso em: 20/11/2016.

LOPES, Cosme. **O que é Node.js e saiba os primeiros passos.** Disponível em: <http://tableless.com.br/o-que-nodejs-primeiros-passos-com-node-js/#disqus_thread> Acesso em: 15/11/2016.

ANEXO A – PROTOTIPAGEM DAS TELAS



