Criando Aplicações para Redes Sociais

Gavin Bell

Novatec

Sumário

Prefácio **17**

Capítulo 1 ■ Criando um aplicativo social **23**
Criando aplicativos 24
A natureza distribuída de aparentemente tudo 25
Serviços em tempo real 26
APIs e sua importância 26
Inteligência coletiva: a nova inteligência artificial 26
Sumário 26

Capítulo 2 ■ Análise, criação, e gerenciamento de relações em comunidades **28**
Analisando relações de seus usuários 28
Relações com os Baby Boomers até a Geração C 28
Relações baseadas em comportamento e interação 30
Prós e contras dos diferentes tipos de relações 32
Analisando a base das necessidades da sua comunidade 33
Apple e suas muitas comunidades 35
Determinando o propósito de seu site 36
Criar e manter relações 37
Sumário 39

Capítulo 3 ■ Planejando seu site inicial **41**
Decidindo o que você precisa 41
Criando um aplicativo web 43
Escolhendo quem você precisa 45
Planejando o ciclo de vida 47
Expectativa de evolução com a comunidade 47
Mantendo seu aplicativo simples 49
Evitando a abordagem de item de linha 51
Chegando ao centro rapidamente 52
Dedicando tempo ao planejamento 52
Comunicação durante o desenvolvimento 54
Gerenciando o ciclo de desenvolvimento 55
Priorização de característica e o ciclo de lançamento 55
Escolhendo uma metodologia de desenvolvimento 56
Pesquisando feedback do público 57
Por que pessoas continuam a visitar seu site? 57
Sumário 60

Capítulo 4 ■ Criando um impacto visual 61
Interações dinâmicas 61
O poder das recargas de páginas parciais 62
Projetando em páginas internas geradas pela comunidade 62
Design visual e navegação 64
Design primeiro 66
Tipos de página 67
Funções do designer e abordagens da equipe 68
Cópia escrita 71
Sumário 72

Capítulo 5 ■ Trabalho e consumo de mídia 73
Tipos de mídia afetam estilos de consumo 73
Análise de padrões de consumo 75
Coleta de dados de consumo 76
A mídia evolui e os estilos de consumo mudam 77
"comment is free" 78
Amazon: críticas de leitores encorajam compras 79
Novos serviços atendem a novas necessidades 81
Música 81
Fotos 82
Vídeo 83
Sumário 85

Capítulo 6 ■ Gerenciando mudanças 86
Resistência 86
Teoria de esquemas 87
Comunidades de internet e mudanças 89
Fluxo de trabalho interno 91
Administradores de comunidade 93
Sumário 94

Capítulo 7 ■ Projetando para pessoas 95
Criando software para pessoas 95
Cascatas são bonitas de se admirar 96
Design de interação 97
Identificar necessidades com design de persona e centrado no usuário 98
Conversando com usuários em potencial 100
Nomear influencia perspectivas 100
Técnicas comuns para DCU 101
Executando projetos de design de interação 102
Utilizando métodos ágeis e de DCU 103
Além do DCU 106
IHC e arquitetura de informação 106
A abordagem do artista 108

Aprenda a amar restrições 109
Faça as experiências serem rápidas 111
Descobrindo o aspecto social 112
Sujeitos, verbos, e objetos 113
Incluindo você, eu, aquela moça ali, e ele também 115
Passando rapidamente da ideia para a implementação 115
Explicando aos outros o que você está fazendo 117
Criando documentos de funcionalidade de serviço 118
Calculando o tamanho do conteúdo 119
Não deixe seus usuários sufocados com atividades 120
Implementando busca 121
Busca específica por membro 122
Busca avançada 123
Entendendo atividade e pontos de vista 123
Livros de receita: um exemplo 124
Lembre da diversão 125
Doze ideias para revisar 126
Sumário 129

Capítulo 8 ▪ Relações, responsabilidades, e privacidade 130
Estamos em uma relação? 130
Identidade pessoal e reputação 131
Informações públicas, privadas e intermediárias 131
Privacidade e visualizações agregadas 133
É para olhar, não encostar: regras para administradores 135
Privado por padrão? 135
Estabelecendo níveis de exposição 136
Gerenciando acesso para reutilização de conteúdo, aplicativos, e outros desenvolvimentos 138
Reutilização de conteúdo 138
Não conceda muito poder 140
Licenciando conteúdo 141
Sumário 141

Capítulo 9 ▪ Estruturas, software, e comportamento de comunidade 143
Estrutura das comunidades 143
Guiados pelas editoras 143
Guiados por interesse 144
Guiados pelo produto 145
Apoiando interações sociais 145
Interação social sem texto 147
Competição: transformando jogos em eventos sociais 150
Criação e agrupamento de conteúdo 151
Microblogs sociais 152
Quem está compartilhando, e por quê? 153

Competição entre colegas promove interação 154
Falando de coisas facilmente discutíveis 154
Como eles estão compartilhando?..... 155
Semiprivados 155
Lifestreaming e agregadores sociais 155
Exageros no serviço de Lifestreaming..... 156
Um fundamento simples para crescimento rápido 158
A diversidade de softwares para redes sociais..... 160
Blogs 160
Um blog não é apenas um espaço para comentários 163
Grupos 164
Formação dos grupos..... 164
Conversas em grupo 166
Ferramentas para agregar grupos..... 170
Ferramentas de colaboração para grupos 170
Utilizando plataformas de redes sociais já existentes..... 171
O Ning e os aplicativos white label 173
Ampliando as redes sociais 173
Sumário..... 175

Capítulo 10 ▪ Padrões de redes sociais..... 176
Compartilhando objetos sociais..... 176
Relações e objetos sociais 177
Determinando o objeto social certo 178
Sites publicados esperam ter público..... 179
Compartilhamento profundo e amplo 180
Capturando intencionalidade 183
Coesão 184
Filtrando listas por popularidade..... 185
Filtrando listas para mostrar conteúdo recente 186
Calculando popularidade dentro de um site..... 188
Comentar, favoritar, e classificar..... 190
Comentar 190
Favoritar ou marcar como favorito 191
Classificação..... 193
Sistemas de mensagens internas..... 193
Amizades consideradas prejudiciais 196
Compartilhando eventos 197
Sumário..... 197

Capítulo 11 ▪ Modelagem de dados e de relacionamentos 199
Projetando URLs 199
Criando a URL certa 201
Permalinks..... 201
Colocando objetos na internet 202
Emitindo identificadores 204

Identificando pessoas 205
Utilizando design de site centrado em dados 206
Lidando com contenção 207
Alterando identidades e associando conteúdo 207
Identidade e visualizações dependentes de conteúdo 208
Explorando um exemplo de vídeo 210
Agregando dados para criar novo conteúdo 213
Explorando grupos 213
Lidando com grupos e privacidade 215
Lidando com privacidade e questões de escalabilidade 216
Aproveitando o máximo dos metadados 217
Conectando o relacionamento ao conteúdo 218
Criando modelos de relacionamentos 219
Entrando no Geomundo 220
Tornando-se um "agente do mundo" 223
Considerando implicações de tempo 224
Olhando para além da internet 226
Sumário 227

Capítulo 12 ▪ Gerenciando identidades 228
Identidades existentes 228
Formas de identificação 229
E-mail 229
Nomes verdadeiros versus pseudônimos e nomes de tela 229
OpenID 230
Dicas para registro e verificação de conta 232
A necessidade das páginas de perfil 233
Anatomia da página de perfil 234
Páginas de perfil do mundo real 236
Páginas de atividade 239
Invisibilidade e privacidade 239
Sumário 241

Capítulo 13 ▪ Organizando seu site para navegação, busca, e atividade 242
Entendendo navegação dentro de uma página 242
Atribuindo tags ao conteúdo 243
Busca por pessoas 245
Conectando pessoas por meio do conteúdo 247
Fornecendo páginas de atividade 247
Determinando o conteúdo da página de atividade 249
Filtrando listas de atividades e o passado 251
Utilizando respostas para iniciar conversas 252
Permitindo criação de conteúdo versus sequência de conteúdo 254
Oferecer atualizações por e-mail 255
Criando canais de RSS 255

Quem roubou minha página principal? ... 256
Oferecendo navegação no site ... 257
Criando títulos de páginas ... 260
Sumário ... 261

Capítulo 14 ▪ Fazendo conexões ... 262
Escolhendo o modelo de relação certo para seu aplicativo social ... 262
Criando a linguagem das conexões ... 265
Bloqueando relacionamentos ... 266
Agentes da informação ... 266
Notificações e convites ... 267
Convites e pedidos de adicionar como seguidor ... 267
Convites seguros e pessoais ... 269
Convites pendentes ... 269
Spam ... 270
Portabilidade de rede social ... 270
Gráfico social ... 270
Regras para importar amigos ... 271
Spamming, antipadrões, e phishing ... 273
Listas de endereços, usando OAuth ... 274
Mudando relações com o tempo ... 276
Administrando grupos ... 277
Público ou privado? ... 277
Regulando criação de grupo ... 278
Sumário ... 279

Capítulo 15 ▪ Administrando comunidades ... 281
Comportamento social no mundo real ... 281
Começo e gerenciamento de uma comunidade ... 282
Trolls e outros degenerados ... 283
Separar comunidades ... 285
Incentivar bom comportamento ... 285
Autenticação por meio de páginas de perfil ... 286
Classificando postagens e pessoas ... 287
Burlando o sistema ... 288
Registro de membro por convite ou seleção ... 289
Recompensa ao bom comportamento ... 290
Ajudando a comunidade a se autogerenciar ... 291
Moderação de uma comunidade ... 291
Intervenção e correção de curso ... 294
Pré-moderação e difamação ... 295
Medidas extremas: banindo usuários e removendo posts ... 295
Donos ausentes produzem comunidades fracas ... 297
Filtragem e automatização ... 297
Equilíbrio entre anonimato e pseudo-anonimato ... 298
Sumário ... 299

Capítulo 16 ■ Escrevendo o aplicativo 300
Pequeno é bom: uma reprise 301
Como os aplicativos sociais diferem dos aplicativos de rede 301
Metodologias ágeis 303
Distribuição e controle de versão 304
Testar a versão final é possível, mas utilize condicionalidade 306
Desenvolvimento para teste 307
Criações automatizadas facilitam o gerenciamento 308
Aplicando ferramentas de desenvolvimento aos aplicativos sociais 309
Utilizando desenvolvimento flexível com sua comunidade 309
Infraestrutura e operações de rede 311
Gerenciando operações 311
Projetando aplicativos sociais 313
Usando protótipos, não figuras 313
Auxiliando desenvolvedores com casos de uso 314
Projetando para bons comportamentos 315
Seu aplicativo possui seu próprio ponto de vista 315
Como a revisão de código ajuda a reduzir problemas 316
O poder e a responsabilidade da nomeação 317
Conhecendo o RESTful 318
Além da interface de rede, por favor 320
i18n, L10n, e seu amigo, UTF-8 320
Rastreamento de falha e gerenciamento de um problema 323
Rastreamento de ferramentas 324
Priorizando problemas 325
Diferenciando bugs de pedidos por característica 326
Lidando com segurança 326
Interfaces de usuário rápidas 328
Prototipação rápida 329
Arquiteturas de escalonamento e mensagens 329
Ajax ajuda com escalonamento 330
Enfileirando atualizações não visíveis 331
Tempo real versus tempo quase real 331
Consulta versus imposição 332
Mensagens com XMPP 333
Processamento externo: escalonar durante a atividade e aos lotes 334
Teste de performance 335
Linguagens não escalonam 336
Cache e Shard 336
Armazenamento de dados rápido e simples 337
Implementando busca 338
Identidade e gerenciamento de dados do usuário 339
OpenID para identidade 340
O que pedir no registro 341
Quando um usuário decide sair 341
Usuários admin 342
Acessando conteúdo via OAuth 343

Federação 345
Deixando seu código verde e rápido 347
Criando ferramentas admin e coletando inteligência coletiva 348
Análise de rede social 349
Aprendizado de máquina e grandes grupos de dados 350
Sistemas de reputação 351
Sumário 351

Capítulo 17 ▪ Criando APIs, integração, e o restante da rede 353
"Na internet" versus "dentro da internet" 353
Criando seu espaço dentro da internet 354
Por que uma API? 355
Expondo seu conteúdo para busca na internet 356
Executando serviços, não sites 356
Ser aberto é bom 357
Lutando por sua API internamente 357
Implementando gerenciamento de usuário e registro único e aberto 358
Integrando outros serviços 359
Integração leve funciona melhor 359
Evitando dores de cabeça com transferência de dados 359
Evitando duplicação 360
Notificações de e-mail: gerenciando o resultado de diversos aplicativos 361
Fazendo da API o núcleo do aplicativo 361
Lidando com pessoas e objetos, os componentes dos aplicativos sociais 362
Projetando uma API 362
RPC 363
REST 363
XMPP 364
Formatos de resposta 364
Comparando APIs sociais 364
Tumblr 364
Flickr 365
Twitter 365
Revisando as APIs 366
APIs para escrita 367
Estendendo e ajustando sua API 367
Encapsulando chamadas de API 367
Usando alternativas à API 368
Usando Badges HTML 368
Interoperabilidade é mais difícil com apis de modelo floco de neve 369
Ficando com os padrões 369
Padronizando APIs 369
Utilizando OpenSocial 370
Criando um padrão 370
Gerenciando a comunidade de desenvolvedores 371
API e problemas de escalonamento 371
Permitindo integração 372

Tempo real versus tempo quase real para APIs 373
APIs podem ser restritivas 374
Não apenas sua própria API 374
Criar uma API? 375
Sumário 375

Capítulo 18 ■ Lançamento, marketing, e evolução dos aplicativos sociais 376
Página principal: uma relação de amor e ódio 376
O lançamento de seu site 377
A abordagem do lançamento suave 378
A abordagem do grande lançamento 378
O nome de seu produto 379
Um convite amigável 379
Financiando seu site 380
Oferecendo modelos premium e freemium 381
Marketing 382
Atingindo e gerenciando uma grande massa 383
Chegando com contexto 383
Considerando APIs de importação de contatos e sua importância 385
Usando ferramentas e serviços para lançar e apoiar 385
Educando as primeiras centenas de usuários 386
Incentivando sua comunidade 386
Melhorando seu site 387
Manter em versão beta 387
Equilibrando pedidos por características e gerenciamento de problemas 388
Adicionando funcionalidade 389
Construir algo novo ou refinar o velho? 389
Acrescentando funcionalidade depois do refinamento 390
Observando as exigências de sua comunidade 391
Acompanhando a concorrência (ou não) 395
Evitando desenvolvimento voltado para características 395
Incentivando desenvolvimento baseado em dados 397
Criando produtos úteis (voltados para a experiência) 398
Determinando quando um bug é um bug 399
Mantendo o foco e a coerência 400
Planejando uma renovação no design e na engenharia 401
Estabelecendo o ritmo do seu aplicativo em ascensão 402
Sumário 402

Sobre o autor 404

Colofão 405