

**Instituto Superior de Engenharia de Lisboa**

**Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores**

Semestre de Verão 2020/2021

**Proposta de projeto – Projeto e Seminário**

**Desenvolvimento de uma plataforma WEB Cri.Art**

Autores:

Cristian Clefos, nº 37686, 964 804 857, [a37686@alunos.isel.pt](mailto:a37686@alunos.isel.pt)   
Josué Patatas, nº 42199, 936 993 377, [josue\_zero@live.com.pt](mailto:josue_zero@live.com.pt)  
Bernardo Rodrigues, nº 44784, 913 818 121, [bernardo.mira98@gmail.com](mailto:bernardo.mira98@gmail.com)

Orientador:

Prof. Luís Falcão, [luis.falcao@isel.pt](mailto:luis.falcao@isel.pt)

**Introdução**

**Enquadramento**:

- Atualmente, graças à digitalização, existem plataformas online para todos os tipos de necessidades e serviços, no entanto, a comunidade artística continua a ter que recorrer maioritariamente às redes sociais para expor os seus trabalhos. A nossa proposta tem como objetivo criar uma plataforma onde os artistas das mais diversas áreas (sejam elas desenho, escrita, edição de vídeo e/ou imagem, entre tantas outras) possam expor a sua arte de uma forma mais centrada e onde possam ser contactados diretamente, para trabalhos e compras. Esta plataforma visa agilizar tanto o processo de contacto, como o processo de descoberta do artista, colocando cliente e vendedor diretamente em contacto, eliminando quaisquer intermediários.

**Objetivos para o trabalho**:  
- Criar uma plataforma para exposição de trabalhos artísticos  
- Criar uma forma mais fácil de comunicar com artistas específicos  
- Criar uma forma mais central de procurar artistas para fazer determinados tipos de trabalhos  
- Criar um sistema de avaliação de artistas para facilitar os pedidos  
- Criar um sistema de autenticação com distinção entre artistas e clientes  
- Moderar a plataforma para que conteúdos impróprios sejam removidos  
- Criar um sistema de pesquisa de artistas com base nos perfis, *tags* dos artistas e preferências.

**Descrição do projeto:**

- O projeto é centrado numa plataforma WEB de pesquisa de arte. Há três tipos de perfis, artista, cliente ou anónimo. Um artista pode publicar trabalhos e ser contactado por clientes. Um artista poderá também contactar outros artistas, através do mesmo perfil (não precisa de uma conta de cliente para além da conta de artista). Um cliente pode realizar pesquisas, seja por tipo de arte, trabalhos específicos ou até perfis de artistas. Pode também ter uma lista de trabalhos favoritos e uma lista de desejos. Por último, um utilizador anónimo pode pesquisar por trabalhos, artistas ou tipo de arte, no entanto não poderá conversar com artistas nem adicionar trabalhos ou artistas aos favoritos ou lista de desejos.   
Um artista tem um perfil onde terá um portfólio que suporta vários tipos de ficheiros, para que possa ser consultado por clientes. Terá também um campo de descrição para cada trabalho e mais um para descrição do perfil. Terá também um conjunto de *tags* que permitem filtrar a pesquisa.

**Análise**

Problemas a resolver:

- Criar uma base de dados *Postgres* que vai ser consumida pelo *backend* e onde vão ser guardados todos os dados necessários para suportar as funcionalidades da aplicação, garantindo, deste modo, a persistência da mesma.

- Criar uma aplicação servidora *Spring Boot* que vai constituir o *backend*. O servidor não só vai expor uma *API REST* que vai ser consumida pelo *frontend*, mas também vai gerir os *websockets* que vão ser usados para comunicações assíncronas do servidor para o utilizador (e.g. mensagens *chat*).

- Criar um *website* que vai constituir o *frontend* usando *React*. O *website* vai ser a única forma de o utilizador interagir com a plataforma.

- Criar um sistema de autenticação com base em *OAUTH 2.0*, integrado no *backend*.

**Plano**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tópico** | **Data Limite** |
| Introdução e Planeamento | **19 de abril 2021** |
| Desenho da Base de dados | **29 de abril** |
| Construção da API HTTP | **21 de maio** |
| Construção do Sistema de Autenticação | **4 de junho** |
| Construção da interface visual | **12 de junho** |
| Testagem e melhoramento | **Até 31 de junho** |