

**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PEDRO BOARETTO NETO
CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Greicy Rafaela Lopes Soligo

World Animes -Mundo dos Animes

**CASCABEL - PR
2024
Greicy Rafaela Lopes Soligo**

World Animes -Mundo dos Animes

Projeto de Desenvolvimento de um site voltado aos animes - world animes do Curso Técnico em DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira¹

CASCADEL - PR

2024

Greicy Rafaela Lopes Soligo

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2024

COMISSÃO EXAMINADORA

<hr/>	<hr/>
Profª. Aparecida da S. Ferreira ¹ Especialista em Tecnologia da Informação <i>Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel</i> Orientadora	Prof.
<hr/>	<hr/>
Profª.	Profª

Sumário

1 INTRODUÇÃO

O termo mangá surgiu na época feudal no Japão em 1814, nos hokusai mangá, trazendo os esboços de várias caricaturas e ilustrações retratando a cultura Japonesas, com o passar dos anos algumas editoras começaram a publicar os mangás foi por volta de 1920, começaram a publicar as histórias, chegando ao ápice da fama em 1940, tendo somente a sua produção interrompida no início da segunda guerra mundial onde a produção de mangás só voltou a ser produzida em 1945 junto ao final da segunda guerra mundial tendo como precursor o artista Ossamu Tezuka que criou os traços que hoje definem os mangás, sendo os olhos grandes com grandes expressões faciais.

À medida que os mangás se desenvolviam, suas histórias e personagens começaram a ganhar vida nas telas, dando origem aos animes que conhecemos hoje. Essa transição foi crucial para a popularização da cultura otaku, que se solidificou nas décadas seguintes. No Brasil, a chegada de animes como "Cavaleiros do Zodíaco", exibido pela extinta TV Manchete em 1986, foi um marco significativo. O sucesso dessa e de outras séries ajudou a criar uma base de fãs entusiásticos, solidificando o anime como parte da cultura pop nacional.

A partir de então, a cultura otaku floresceu, com convenções, lojas especializadas e uma comunidade apaixonada que se uniu para celebrar sua adoração por mangás e animes. Essa dinâmica não apenas trouxe novos fãs, mas também fomentou uma troca rica de ideias e criações que continuam a expandir os horizontes dessa cultura vibrante. A cultura otaku, com suas raízes profundas na história do mangá e do anime, se tornou um fenômeno global, conectando pessoas de diferentes origens através de um amor compartilhado por essas formas de arte.

1.1 Apresentação do Problema

Com suas raízes no desenvolvimento dos mangás e animes, possui o potencial de servir como um veículo poderoso para a promoção de intercâmbio cultural e inclusão social, acreditamos que, ao ampliar o acesso a animes e mangás em diferentes plataformas e contextos, é trazendo mais o engajamento a um público ainda mais diversificado e fomentar a criação de comunidades inclusivas e seria o

incentivo a programas de tradução e legendagem de animes e mangás em várias línguas, além da promoção de eventos culturais que conectem fãs de diferentes origens, essa abordagem poderia não apenas aumentar a popularidade do gênero, mas também promover diálogos interculturais, permitindo que os valores e tradições japonesas se mesquem com as culturas locais. Além disso, iniciativas educacionais que utilizem animes e mangás como ferramentas de aprendizado poderiam ajudar a engajar jovens e adultos em temas importantes, como empatia, diversidade e criatividade.

2 OBJETIVOS GERAL

Analisar a evolução histórica dos mangás e sua influência no desenvolvimento da cultura otaku, destacando a transição para os animes e o impacto dessa cultura no Brasil, bem como seu papel na formação de uma comunidade global unida pelo apreço compartilhado por essas formas de arte.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Examinar o papel de Osamu Tezuka na definição dos traços característicos dos mangás modernos, identificar os fatores que contribuíram para a popularização dos animes no Brasil a partir de 1986, e explorar como a cultura otaku fomentou o surgimento de convenções, comunidades especializadas e o intercâmbio criativo entre fãs de diferentes origens ao redor do mundo.

3 METODOLOGIA

A modelagem de dados é essencial para a criação de estruturas de banco de dados, garantindo consistência e eficiência dos dados entre diferentes sistemas, um modelo de dados abrangente elimina a redundância e permite uma recuperação eficiente, garantindo a conformidade com regras e regulamentos.

Existem três tipos principais de modelos de dados: relacional, dimensional e entidade-relacionamento (ER).

Com a evolução da modelagem reflete o aumento do volume e da diversidade de dados, exigindo técnicas inovadoras na modelagem a conectividade e os volumes de dados cada vez maiores estão impulsionando a evolução contínua da modelagem de dados.

O método de concordância traz a eficiência na solução de problemas, ao identificar fatores comuns que causam erros ou falhas, o método de concordância ajuda a economizar tempo e recursos na solução de problemas, colocando mais melhorias na performance e analisando as condições que levam ao bom desempenho, as equipes de desenvolvimento podem otimizar sistemas e criar soluções mais rápidas e eficientes, aumentando o aprimoramento dos sistemas de recomendação com o uso desse método permite que algoritmos sejam treinados para identificar padrões de comportamento e oferecer sugestões mais precisas aos usuários.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

HTML (HyperText Markup Language), é a linguagem de marcação padrão usada para criar e estruturar o conteúdo de páginas na web. Ela organiza o conteúdo através de elementos chamados *tags*, que indicam ao navegador como os textos, imagens, links e outros componentes devem ser exibidos. O HTML é a base de qualquer página da web. Linguagem inventada por Tim Berners-lee, um físico do centro de pesquisas CERN, na Suíça.

CSS (Cascading Style Sheets), é uma linguagem de estilo usada para descrever a apresentação de documentos estruturados em linguagens como HTML, seu papel fundamental é separar a estrutura e o conteúdo (marcados com HTML) da formatação e do design visual, permitindo que desenvolvedores controlem a aparência e o layout de páginas da web com mais precisão e flexibilidade.

JavaScript é uma linguagem de programação interpretada, amplamente utilizada no desenvolvimento web para criar páginas dinâmicas e interativas. Inicialmente desenvolvida como uma linguagem de script para o lado do cliente (client-side), ela permite que os desenvolvedores controlem comportamentos dentro de navegadores da web, manipulando elementos HTML e CSS, respondendo a eventos de usuários e realizando operações complexas diretamente no navegador.

MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional de código aberto que usa a linguagem SQL para gerenciar e manipular dados, ele é amplamente utilizado para armazenar informações em aplicações web e empresariais, o MySQL é conhecido por sua alta performance, escalabilidade e confiabilidade, sendo uma escolha popular para aplicativos que exigem gerenciamento eficiente de grandes volumes de dados.

XAMPP não é uma linguagem de programação, mas sim um pacote de software que

combina várias ferramentas para facilitar o desenvolvimento web. Ele é uma plataforma de servidor local, criada para permitir que desenvolvedores configurem um ambiente de servidor completo em seus computadores pessoais, sem a necessidade de instalar e configurar manualmente cada componente.

Apache: O servidor web Apache é um dos servidores web mais populares e amplamente utilizados no mundo. Ele é responsável por receber as solicitações dos clientes e enviar as páginas web correspondentes.

MySQL: O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional que permite armazenar e manipular dados de forma eficiente.

PHP: O PHP é uma linguagem de programação de código aberto amplamente utilizada para desenvolvimento web. Ele permite que os desenvolvedores criem páginas web dinâmicas e interativas.

Perl: O Perl é uma linguagem de programação de alto nível que é amplamente utilizada para automação de tarefas e desenvolvimento web.(escola.ninja 2023)

PHP (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de programação de código aberto voltada principalmente para o desenvolvimento web. Ela é executada no servidor e pode gerar conteúdo dinâmico, como páginas HTML, a partir de scripts. PHP é amplamente usado para criar sites interativos, como blogs, sistemas de gerenciamento de conteúdo e lojas online.

5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

5.1 Requisitos

5.1.1 Requisitos funcionais

5.1.2 Requisitos não funcionais

Fonte: O autor, 2022

5.2 Diagrama de Contexto

Fonte: O autor, 2022

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

Fonte: O autor, 2022

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

Fonte: O autor, 2022

5.5 Dicionário de Dados

Fonte: O autor, 2022

5.6 Diagrama de Caso de Uso

Fonte: O autor, 2022

DIAGRAMA 02

Fonte: O autor, 2022

5.6.1 Cadastrar

5.6.2 Logar

5.6.3 Cadastro de funcionário/profissional

5.6.4 Consultar profissionais

5.6.5 Agendamento

5.7 Diagrama de Classe

Fonte: O autor, 2022

5.8 Diagrama de Sequência

Fonte: O autor, 2022

5.9 Diagrama de Atividade

Fonte: O autor, 2022

6 TELAS

7 CONCLUSÃO

8 REFERÊNCIAS

GOTO, Marcel. **Quando surgiram os primeiros mangás e animes? Leia mais em:** <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes>. 2024. Disponível em:

<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes>. Acesso em: 16 set. 2024.

NAGADO, Ale. **A História do Animê**. 2021. Disponível em:

<https://www.blogsushipop.com/post/a-hist%C3%B3ria-do-anim%C3%AA>. Acesso em: 16 set. 2024.

REZENDE, Gabriel Rechenioti e Guilherme. **A popularização dos animes no Brasil**. 2021. Disponível em:

<https://jornalismorio.espm.br/sem-categoria/a-popularizacao-dos-animes-no-brasil/>. Acesso em: 20 set. 2024.

PLATFORM, Sap Business Technology. **O que é modelagem de dados?** 2024.

Disponível em:

<https://www.sap.com/brazil/products/technology-platform/datasphere/what-is-data-modeling.html>. Acesso em: 20 set. 2024.

AI, Open. **Método de concordância**. 2022. Disponível em:

<https://chatgpt.com/c/66f079bf-c730-800d-8776-f25966cb64b6>. Acesso em: 22 set. 2024.

L, Andrei. **O Que é HTML: O Guia Definitivo para Iniciantes**. 2023. Disponível em:

<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos>. Acesso em: 22 set. 2024.

G, Ariane. **O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes**. 2022. Disponível em:

<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>. Acesso em: 22 set. 2024

MENEZES, Everton. **MySQL Workbench: entenda o que é e como funciona**. 2024.

Disponível em:

<https://www.escoladnc.com.br/blog/introducao-ao-mysql-workbench-uma-ferramenta-poderosa-para-desenvolvedores-e-administradores-de-banco-de-dados/#:~:text=O%20MySQL%20Workbench%20oferece%20a,manipular%20os%20dados%20no%20banco..> Acesso em: 22 set. 2024.

HIGA, Paulo. **O que é XAMPP e para que serve**. 2012. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/02/o-que-e-xampp-e-para-que-serve.ghml>. Acesso em: 22 set. 2024

NINJA, Escola. **O que é: XAMPP**. 2023. Disponível em:
<https://blog.escolaninjawp.com.br/glossario/o-que-e-xampp/>. Acesso em: 22 set.
2024.