**Plataforma de compartilhamento de sentimentos e histórias.**



**“Seja profundo e sinta as ondas”**

Guilherme Marques Cardoso dos Santos

**São Paulo**

**2025**

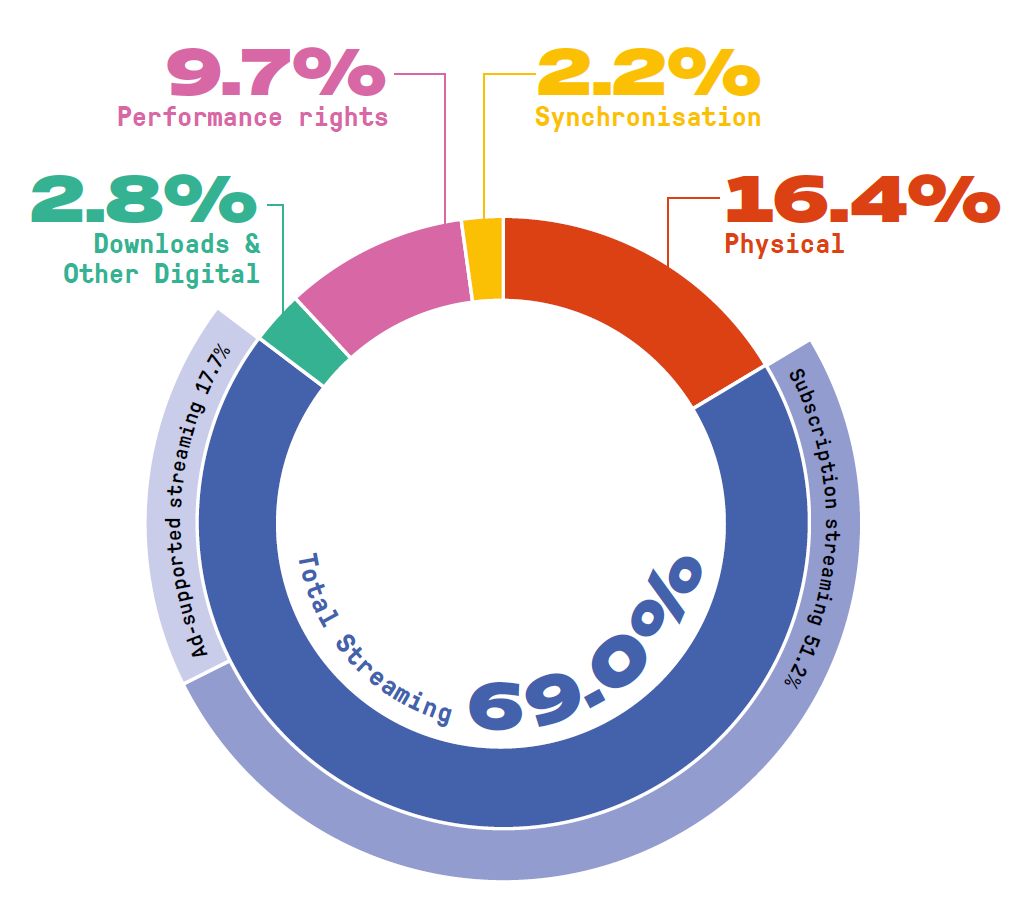
**Contexto**

Durante toda história humana, a música sempre esteve presente, não apenas em ritmo, mas a acompanhou de diversas formas. Não se sabe ao certo quando a mesma foi criada, porém uma das primeiras evidências existentes datam de 40.000 a.C, onde historiadores encontraram instrumentos rudimentares como flautas de osso. Desde então, cada período teve seu estilo musical característico, seja ritmo, entonação, melodia ou impacto.

Por mais que todas se diferem até mesmo em mínimos detalhes, são conectadas por uma única característica, o sentimento. É ele que é carregado independente da época, sendo isso o que a música busca transmitir, isso o que a torna atemporal. Em uma situação em que um idoso e um adolescente escutem músicas de diversos artistas, é altamente provável que em algum cenário, os dois tenham conhecimento de uma música em comum.

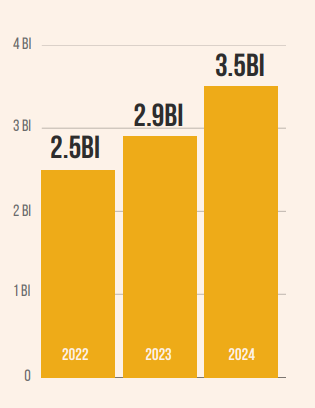
Seja por artistas que atravessaram época como “Michael Jackson” (Cantor, compositor e dançarino de POP nos anos 90) conhecido também como “Rei do POP” e autor de músicas que entraram pra história como “Thriller”, “Billie Jean” e até “Beat it”, ou até por músicas atuais que cruzam fronteiras culturais, a música continua a conectar gerações.

Atualmente, o mercado global musical demostra a força contínua desse impacto: Em 2024, a indústria fonográfica mundial registrou um faturamento de aproximadamente 29,6 bilhões de dólares segundo a IFPI ([Federação Internacional da Indústria Fonográfica](https://www.ifpi.org/ifpi-global-music-report-global-recorded-music-revenues-grew-10-2-in-2023/)), impulsionado principalmente pelo crescimento do streaming, que representa cerca de 67% das receitas do setor. Estima-se que mais de 750 milhões de pessoas assinem plataformas de música no mundo, sem contar bilhões de usuários gratuitos que consomem música diariamente.



Mercado mundial de música no ano de 2024

No Brasil, o cenário também é de crescimento expressivo. Em 2024, o país alcançou a 9ª posição entre os maiores mercados de música do mundo, com um faturamento de R$ 3,48 bilhões, sendo que 87% dessa receita veio do streaming. As vendas de vinil, inclusive, voltaram a crescer, demonstrando que, além da inovação digital, existe um forte apego a experiência física e nostálgica da música.



Crescimento de faturamento do Brasil no mercado musical.

Por mais que valores monetários não consigam estimar o tamanho e impacto que a música tem na vida dos humanos, esses números reforçam que, mesmo com o passar das eras, as novas tecnologias e as mudanças culturais, a essência da música continua a mesma, transmitindo sentimentos, criar conexões e fazer parte da história humana de maneira viva e profunda.

Além de seu impacto cultural e histórico, a música também desempenha um papel essencial na promoção do bem-estar físico e emocional. Pesquisas recentes na área da neurociência demonstram que a música é capaz de ativar diversas redes neurais simultaneamente, estimulando regiões associadas à memória, linguagem, controle emocional e comportamento ([Cognitionis](https://revista.cognitioniss.org/index.php/cogn/article/view/424) ,2023). Essa interação cerebral contribui para a redução da ansiedade e do estresse, efeitos comparáveis a técnicas terapêuticas de relaxamento ([SABRA](https://www.sabra.org.br/site/musica-ajuda-saude/), 2022).

Em ambientes clínicos a música é utilizada como ferramenta para a retenção de memórias no aprimoramento da concentração e até no controle de variáveis fisiológicas, como a pressão arterial do pacientes de terapia intensiva. Além disso ouvir música estimula a liberação de neurotransmissores como dopamina, promovendo sensações de prazer e bem-estar ([GNTech](https://blog.gntech.med.br/musica-e-saude-mental/), 2022).

Tendo em vista os diversos benefícios da música em nossas vidas, a Oceans deseja ir além do ato de ouvir, criando um espaço onde sentimentos, memórias e histórias possam ser compartilhados de forma profunda e autêntica, acreditamos que a música é uma linguagem universal que acolhe, cura e conecta pessoas, independentemente de suas origens ou experiências. Assim, buscamos proporcionar um ambiente em que cada usuário possa expressar suas emoções, reviver momentos marcantes e encontrar conforto e inspiração através das ondas sonoras que atravessam gerações.

**Objetivo**

O site Oceans tem como objetivo proporcionar aos usuários um ambiente acolhedor, que possibilita a troca de histórias, sentimentos e experiências entre pessoas de diferentes gerações e origens. Nosso propósito é criar uma comunidade unida, baseada no respeito e na empatia, onde cada indivíduo possa encontrar um espaço seguro para compartilhar suas emoções, inspirar e ser inspirado.

**Justificativa**

Ser uma ferramenta que estimular o bem-estar emocional e criar conexões autenticas entre pessoas, promovendo o acolhimento em um ambiente digital.

**(Novas possibilidades)**

**Escopo**

O projeto Oceans consiste na criação de uma plataforma digital voltada para o compartilhamento de hitórias e sentimentos através da música. Inspirado na capacidade da música de promover o bem e fortalecer conexões reais, a Ocean busca oferecer um ambiente acolhedor, seguro e intuitivo, onde usuários de diferentes perfis possam expressar suas emoções livremente. O projeto atenderá à crescente demanda por espaços de acolhimento emocional no ambiente digital, entregando uma solução funcional, moderna e empática para seus usuários.

**Resultados esperados:**

* Entregar um site institucional que é interligado a uma plataforma funcional que permita o compartilhamento de histórias e sentimentos através da música.
* Ferramenta de pesquisa onde será possível encontrar um artista e suas métricas.
* Gravar os dados de perfil, usuário, publicação e artista no banco de dados.
* Promover a interação entre diferentes perfis.
* Possibilidade do usuário filtrar por sentimento, artista ou palavra chave.
* Ter uma página de usuário com a função de alterar suas informações.
* Possibilidade de consulta aos artistas e suas músicas na hora da pesquisa.

**Recursos necessários:**

**Desenvolvimento:**

* Navegadores de maior popularidade, exemplo : Google Chrome, Microsoft Edge, Opera e FireFox;
* Figma para a prototipação do site;
* Visual Studio Code, IDE utilizada para o desenvolvimento do código;
* MySQL workbench, utilizado para a criação da modelagem e script do projeto;
* Ferramenta de versionamento e gerenciamento de projeto : Git Hub e Trello;
* Ferramentes de edição de texto: Microssoft Word e Microsoft Excel;
* 1 estudante da SpTech.

**Equipamento:**

* Computador (Laptop ou Desktop) com acessoa a internet;
* Equipamento equipado com ao mínimo 4 gb de Ram e processador superior a um Intel I5 de terceira geração.

**Limites e exclusões:**

**Limites (O que será feito):**

* Site institucional, mostrando quem somos, principal motivo e missão, visão e valores;
* Tela de cadastro e login;
* Função de registro de história e sentimento;
* Conexão com API que irá inserir e capturar os dados do Banco de Dados;
* Conexão com API que irá listar as músicas e nomes dos artistas;
* Dashboard do artista contendo informações como : Maior sentimento entre os ouvintes, histórias, quantidade de histórias e gráficos de sentimentos;
* Banco de dados com tabelas que serão utilizadas para guardar informações de usuários e artistas;
* Tela de perfil de usuário, onde ele poderá mostrar suas músicas cadastradas e alterar suas informações.

**Exclusões (O que não será feito):**

* Funcionalidades de interação entre usuários (mensagens de textos, comentários e curtidas);
* Funcionalidade de foto de perfil;
* Funcionalidade de modo escuro, a plataforma apenas contará com modo claro;
* Reproduzir as músicas dentro da plataforma

**Macro cronograma:**

* **Total de 29 dias:**
* Levantamento de requisitos: 3 dias;
* Desenvolvimento: 23 dias;
* Teste e Homologação: 3 dias.

**Premissas e restrições:**

**Premissas:**

* Usuário ter acesso a rede de internet;
* Usuário ter um dispositivo compatível para execução de um navegador web;
* A plataforma utilizará links externos (como Spotfy, Youtube ou Deezer) para exibir os players musicais, para acessar o sistema;
* A coleta e o armazenamento de dados ocorrerão de acordo com boas práticas de segurança e proteção de informações;
* Os usuários irão compartilhar suas histórias de forma que não ofendam a outros;
* Usuário terá interesse em se cadastrar e interagir com a proposta;
* Site será intuitivo ao usuário;
* É assumido que a equipe responsável pelo desenvolvimento do projeto terá capacidade e conhecimentos técnicos para dar andamento;
* É assumido que a entrega será feita no prazo;
* É assumido que durante todo o processo de desenvolvimento, a equipe terá disponibilidade de equipamentos adequados para a implementação e codificação.

Restrições:

* O prazo para a entrega do projeto será de 1 mês;
* É necessária a conexão com a internet de no mínimo 10mb;
* A API estará funcionando corretamente;
* O banco armazenará os dados;
* O site será desenvolvido apenas para desktop e não terá versão mobile;
* O site não terá responsividade.

**Riscos:**

* Indisponibilidade da API externa;
* Baixa adesão dos usuários;
* Problemas com direitos autorais;
* Vulnerabilidade de segurança;
* Limitação de hardware da parte do usuário, que pode afetar o funcionamento do sistema;
* Descontinuidade por sobrecarga de trabalho;
* Uso inadequado da plataforma pelos usuários.

**Stakeholders:**

Equipe de desenvolvimento, Claudio Frizzarini, Julia Lima, usuários dispostos a compartilhar seus sentimentos e integrantes da sala 1ADSB da Instituição SpTech.

# Bibliografia:

Fonte: IFPI – Global Music Report 2024 e Pro-Música Brasil – Relatório Anual 2024.

<https://pro-musicabr.org.br/wp-content/uploads/2025/03/PM-RELATORIO-24-V11.pdf>