

SÃO PAULO TECH SCHOOL

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

JULIA YOSHIMURA ROCHA

**PROJETO INDIVIDUAL – JURUBEBA BLUES**

2025/1

SÃO PAULO, SP

* DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO:
  + CONTEXTO:

A música, ao longo das décadas, passou por mudanças profundas em diferentes âmbitos, sejam eles culturais ou de estilo de consumo, por exemplo, a transição de CDs e fitas de músicas, ou seja, o “físico” para plataformas de streaming digital, como exemplo, o MP3 ou Spotify, Deezer, Youtube, entre outros.   
A transição do físico para o digital possibilitou o acesso quase ilimitado a músicas por meio dessas plataformas, viabilizando uma maior inclusão de gostos e opções, levando à democratização do consumo musical, assim, todos podem ouvir de tudo, a qualquer hora, facilitando a interação e o interesse por descobrir novas músicas ou gêneros.

O Brasil ocupa o 9º lugar no ranking mundial de mercado fonográfico, com um crescimento de 21,7% no mercado de música em 2024, atingindo um faturamento total de R$ 3,486 bilhões. Os brasileiros consomem música digital em média 25 horas por semana, superando a média global de 20,7 horas.

*“O crescimento observado no Brasil é um fato a ser comemorado e um sinal de que o país continua sendo um mercado muito importante para a música, principalmente a música brasileira.”* (ROSA, Paulo; presidente da Pró-Música, em entrevista para “Agência Brasil”)

*🡪*

A explosão de gêneros, línguas e estilos musicais acessíveis se deu exatamente devido a esse acesso facilitado a músicas e gêneros diversos. Além de levar conhecimento e cultura para pessoas que nunca vivenciariam algo que está presente num gênero nichado, também auxiliam artistas independentes a ganhar visibilidade, o que antes da transição físico-digital era possível através de grandes gravadoras. Durante esse processo de visibilidade maior, surgem nichos musicais, ou seja, gêneros musicais que herdam características de outros gêneros mais amplos, como exemplo: o rap, o trap e o funk consciente são nichos dentro do gênero hip-hop, o indie é um nicho dentro do gênero rock, entre outros exemplos.

Cada gênero representa uma cultura vivida por uma sociedade, por um grupo de pessoas, portanto, é possível afirmar que a música é uma das mais puras formas de expressão humana, porque a música representa uma realidade, um ponto de vista, diferente daquele que o ouvinte está acostumado a pensar, já que cada indivíduo tem sua própria autonomia para chegar a conclusões assertivas, podendo expandir o nível de compreensão e empatia das pessoas. Essa pluralidade de gêneros permite canais mais autênticos de expressão emocional e social e identidade pessoal, para que alcance todos aqueles que concordam e partilham da mesma vivência.  
É possível notar temas recorrentes nas composições de uma geração; cada música traduz o que está se passando durante uma época, funcionando como um “diário coletivo”. Como exemplo, na nossa sociedade atual, os temas que possuem mais recorrência são aqueles que envolvem saúde mental, identidade de gênero e sexualidade, ansiedade, luto, amor, esperança e crítica social, que sempre esteve presente durante a história.

A música, em essência, é uma linguagem emocional. Cada faixa torna-se uma declaração pessoal que, quando compartilhada, cria pontes invisíveis entre quem a compôs e quem a ouve.

“A diferença entre o ouvinte e o compositor é que o compositor tem a capacidade de transcrever, colocar em palavras, aquilo que o ouvinte sente, criando um laço de compreensão entre a sociedade.”

Essa conexão é o centro da relevância de um projeto como o “Jurubeba Blues”. Em um mundo onde muitos se sentem invisíveis, ouvir uma música que expressa exatamente o que você sente é uma forma de reconhecimento. O projeto propõe não apenas recomendar músicas, mas oferecer essas pequenas chaves que destrancam emoções, memórias e reflexões.

O projeto se chama “Jurubeba Blues”, porque é meu apelido desde a infância, dado por uma tia avó, que me acompanha até os dias de hoje, e guardo um carinho imenso por ela. Acho importante sempre se lembrar. Ela foi uma pessoa muito importante na criação do meu gosto pela música, já que sempre foi uma apreciadora nata de gêneros diversos. Me incentivava a continuar aprendendo a tocar diversos instrumentos, mas, principalmente, o piano, que também esteve presente durante uma boa parte da minha vida.

Além disso, ao incluir um quiz interativo, o projeto dá espaço para uma experiência ativa da arte. Através do quiz, o usuário poderia conhecer novas músicas e novos artistas, dado que seria composto por perguntas com trechos de letras de músicas para que o usuário adivinhe, com base no seu conhecimento musical, de quem é a música em questão. O usuário não apenas consome, mas participa, testa sua memória afetiva, reencontra sons do passado ou descobre mensagens que talvez ainda não conhecesse.

A música é arte, e toda arte é liberdade. Liberdade de se expressar, de lembrar, de curar. Ao desenvolver um projeto que une recomendação pessoal e jogos culturais, você não está apenas mostrando e compartilhando aquilo que você gosta, mas está construindo um espaço seguro para expressão, descoberta e pertencimento.

-- DADOS

O consumo de música digital cresce 9,8% ao ano desde 2020 (IFPI).

60% das descobertas musicais em 2023 vieram de recomendações humanas, e não de algoritmos (Midem).

O Brasil é o 3º país que mais consome música via streaming no mundo, com mais de 90% dos usuários ouvindo música todos os dias (Spotify Wrapped Insights.

Sites com elementos interativos (quiz, enquetes) têm 3x mais tempo de permanência do usuário (Content Marketing Institute).

* JUSTIFICATIVA:

A música molda identidades, resgata memórias e conecta pessoas. Com o mercado de streaming atingindo US$ 17,5 bilhões em 2023 (IFPI), fica evidente a vontade do público por novas formas de interação com o universo musical. No entanto, a maior parte das plataformas trabalha com algoritmos genéricos, negligenciando o lado pessoal e a troca entre pessoas. O “Jurubeba Blues” combina o gosto autêntico de quem recomenda com o desafio cultural de quem consome. Música é memória, e adivinhar a letra certa também pode ser um jogo.

* OBJETIVO:
* Criar uma plataforma digital que recomende músicas e proporcione experiências culturais por meio de um quiz com letras musicais e seções de músicas separadas por humor.
* Compartilhar recomendações musicais ao abrir o site.
* Desenvolver um quiz interativo com letras musicais e artistas.
* Promover o engajamento cultural e musical.
* Analisar preferências de usuários por meio de dados simples, como exemplo, com os acertos no quiz).
* Armazenar esses dados e mostra-los para o cliente.
* ESCOPO:
* Desenvolver uma plataforma web interativa.
* Oferecer um quiz para adivinhar artistas por trechos de letras de música.
* Disponibilizar um acervo musical para exploração.
* Incluir um player de música na homepage.
* Implementar um sistema de cadastro e login de usuários.
* Apresentar uma dashboard com resultados e progresso dos usuários.
* Utilizar HTML, CSS e JavaScript para o frontend.
* Utilizar um banco de dados MySQL.
* Hospedar o site e o banco de dados em uma VM Oracle Lubuntu.
* Utilizar a api web-data-viz para realizar a comunicação entre o banco de dados e o front-end.
* Deverá utilizar a biblioteca Chart.js para transformar os dados em gráficos no front-end.
* **Quiz interativo “De quem é essa música?”:**
  + Exibição de trecho de letra de música.
  + Apresentação de N opções de artistas (uma correta).
  + Permitir seleção de resposta pelo usuário.
  + Fornecer feedback visual para resposta correta/incorreta (imediato).
  + Apresentar sequência de X perguntas por rodada de quiz.
  + Contabilizar pontuação da rodada atual.
  + Exibir tela de resultado final do quiz com pontuação.
  + Oferecer opção para jogar novamente.
* **Página web:**
  + Desenvolvimento da Homepage.
  + Criação da página do Quiz.
  + Desenvolvimento da página do Acervo de Músicas.
  + Criação da página da Dashboard de Resultados (requer login).
  + Desenvolvimento das Páginas de Login e Cadastro.
  + Player de música (homepage):
    - Interface visual do player com controles básicos:
    - Play / Pause.
    - Controle de Volume.
    - Barra de progresso da música.
    - Seleção de faixa.
    - Reprodução de arquivos de áudio.
* **Acervo de Músicas:**
  + - Página para exibir a coleção de músicas.
    - Informações por música: Título, Artista.
    - Informações adicionais: Álbum, Gênero... (conforme modelado no BD).
    - APIs backend para buscar e fornecer dados do acervo ao frontend.
    - Armazenamento das informações das músicas no banco de dados MySQL.
* **Login e Cadastro:**
  + - Formulário frontend (campos: nome de usuário, data de nascimento, email, senha, confirmação de senha).
    - Validação dos dados no frontend e backend.
    - API backend para processar o registro.
    - Formulário frontend (campos: email/nome de usuário, senha).
    - API backend para autenticar o usuário.
    - Criação e gerenciamento de sessão de usuário logado.
* **Dashboard (Usuário Logado)**
  + - Página acessível apenas para usuários logados.
    - Exibição do histórico de pontuações em quizzes anteriores.
    - API backend para buscar o histórico de resultados do usuário logado no banco de dados.
* **Banco de Dados (MySQL)**
  + **Modelagem de Dados:**
    - Tabela usuarios (id, nome\_usuario, email, senha\_hash, data\_criacao, etc.).
* **Infraestrutura e Hospedagem:**
  + - Instalação e configuração do sistema operacional Lubuntu.
    - Instalação e configuração para servir os arquivos do frontend.
    - Instalação e configuração do MySQL Server.
    - Instalação e configuração da linguagem de programação e dependências do backend.
    - Disponibilização dos arquivos do site na VM.
    - Configuração do banco de dados para acesso pela aplicação backend.

REQUISITOS:

* O sistema deve permitir que novos usuários se cadastrem fornecendo um nome de usuário, a data de nascimento, email e senha.
* O sistema deve permitir que usuários cadastrados realizem login utilizando suas credenciais.
* O sistema deve apresentar ao usuário um quiz com perguntas baseadas em trechos de letras de músicas e opções de artistas.
* Para cada pergunta do quiz, o sistema deve exibir um trecho de letra e opções de artistas, onde apenas uma é a correta.
* O sistema deve validar a resposta do usuário para cada pergunta do quiz e informar se está correta ou incorreta e contabilizar para o final.
* O sistema deve calcular e apresentar a pontuação final do usuário ao término de cada sessão do quiz.
* Usuários logados devem poder acessar uma dashboard de resultados que exiba seu histórico de pontuações nos quizzes e acessos.
* O sistema deve disponibilizar um acervo onde diversas músicas possam ser listadas ou exploradas.
* A homepage do site deve incluir um player de música funcional.
* O player de música deve permitir ao usuário iniciar (play) e interromper (pause) a reprodução de uma faixa de áudio.
* Os dados referentes às músicas, letras e artistas para o quiz e acervo devem ser armazenados e gerenciados através de um banco de dados MySQL.
* As informações de cadastro dos usuários e seus resultados nos quizzes devem ser armazenados no banco de dados MySQL.
* A interface do usuário do site deve ser desenvolvida utilizando HTML, CSS e JavaScript.
* Todo o sistema web deverá ser hospedado e executado em uma máquina virtual (VM) Oracle configurada com o sistema operacional Lubuntu.

PREMISSAS E RESTRIÇÕES: