

CENTRO PAULA SOUZA

ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO

**Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em
Desenvolvimento de Sistemas (PI)**

Miguel Santana

Olavo Miguel Dias Silva

Pedro Henrique Dos Anjos Pereira Sanches

YUME:

site para a listagem de animes e exibição de notícias

São José do Rio Preto

2024

Miguel Santana

Olavo Miguel Dias Silva

Pedro Henrique Dos Anjos Pereira Sanches

YUME:

site para a listagem de animes e exibição de notícias

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas
da Etec Philadelpho Gouvêa Netto, orientado pela
Profª. Msc. Camila Brandão Fantozzi, como
requisito parcial para obtenção do título de
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

São José do Rio Preto

2024

RESUMO

Nos últimos anos, a cultura dos *animes* tem experimentado um crescimento exponencial em todo o mundo, conquistando prêmios renomados e atraindo um número cada vez maior de consumidores. Apesar desse avanço, muitos *sites* destinados a auxiliar os fãs a organizarem seus *animes* por gosto, gênero ou avaliações ainda apresentam problemas significativos de usabilidade e *design*. Com o objetivo de suprir essa lacuna, foi desenvolvido o Yume, um *site* voltado para a listagem de *animes* e exibição de notícias, oferecendo uma interface mais intuitiva e organizada.

Palavras-chave: *Anime*; Listagem de *Anime*; Exibição de notícias; Yume; consumidores; organização de *Animes*.

ABSTRACT

In recent years there has been an exponential growth of *Anime* culture around the world, winning renowned awards and achieving more recognition, thus obtaining more consumers. Even with this culture gaining more and more renown, the current *sites* that try to help fans organize their *Anime* by taste, genre or reviews are still in terrible shape with underdeveloped usability and design. Aiming to help consumers of this culture, we, also consumers, developed Yume – a *website* for listing *Anime* and displaying news.

Keywords: *Anime*; *Anime* listing; News display; Yume; consumers; Organize your *Animes*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	6
2 OBJETIVOS.....	6
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	7
3.1 Mercado e cenário	7
3.2 Sites semelhantes e nosso diferencial	8
4 DESENVOLVIMENTO.....	9
4.1 Linguagens usadas	9
4.2 Ambientes	11
4.3 Usabilidade de software.....	12
4.4 Paleta de cores	15
4.5 Logo	16
4.6 Interface.....	17
4.7 Projetos futuros	34
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICE A – MODELO DER E CASO DE USO DO BANCO DE DADOS	42
APÊNDICE B – SCRIPT DO BANCO DE DADOS	44

1 INTRODUÇÃO

O Yume foi idealizado como uma plataforma para reunir os fãs da cultura japonesa, especialmente os admiradores de *animes*, possibilitando a criação de listas organizadas de suas obras favoritas, além de disponibilizar as mais recentes notícias sobre o tema. A interface foi planejada de maneira intuitiva, visando atender desde os usuários mais experientes até aqueles que estão tendo o primeiro contato com o universo dos *animes*, garantindo uma navegação fluida e agradável.

Além disso, o Yume permite que os usuários avaliem as obras que estão acompanhando, facilitando a descoberta de novos *animes* bem recomendados, evitando que o tempo seja gasto em títulos menos apreciados. O sistema também sugere *animes* com base nos gêneros preferidos dos usuários, oferecendo uma experiência personalizada e imersiva.

2 OBJETIVOS

Visamos principalmente criar algo que além de funcional seja fácil de se utilizar pois existem diversos *sítes* que cumprem com a função de listar as obras, mas sua usabilidade e seu design são tão ruins que fazem com que as pessoas que tentem usufruir do *site* se sintam “perdidas” e acabem abandonando aquilo para nunca mais voltarem.

Queremos também proporcionar aos consumidores do nosso projeto todas essas funções em um só lugar, de modo que nosso trabalho seja completo e ajude as pessoas a não perderem seu tempo procurando em vários lugares por algo que deveria ter um fácil acesso.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Mercado e cenário

Desde 2002, o mercado de *animes* tem apresentado um crescimento significativo, atingindo um lucro recorde de US\$ 206 bilhões em 2024. Mesmo enfrentando uma queda temporária durante a pandemia de COVID-19, o setor conseguiu se recuperar e retomar sua trajetória de expansão. A importância cultural dos *animes* no Japão se reflete em seu uso como ferramenta de divulgação da cultura japonesa para o resto do mundo. A participação da música e dos personagens de *animes* nas Olimpíadas de Tóquio 2020 ilustra essa influência global.

Os *Animes* começaram a ser exibidos após a Segunda Guerra Mundial, com o primeiro filme, "*Mitsu no Hanashi*", estreando no Japão em 1960. O gênero tem crescido exponencialmente desde então, com o primeiro anime sendo exibido amplamente no Ocidente em 1963, marcando o início de sua influência global. Com plataformas de *streaming* como Netflix e Crunchyroll expandindo seu acesso ao redor do mundo e contribuindo para um aumento substancial de receita fora do Japão, o mercado externo tem desempenhado um papel importante. Sucessos como "*SPYxFAMILY*" e "*One Piece Film: Red*" contribuíram para esse aumento notável, que representou cerca de 20% dos lucros da indústria em 2022.

Os prêmios também refletem o sucesso mundial dos *animes*, com filmes como "*Kimitachi wa Dou ikiru ka*" ("O Menino e a Garça") e "*Sen to Chihiro no Kamikakushi*" ("A Viagem de Chihiro") ganhando o Oscar de Melhor Animação, enquanto outros filmes, como "O Castelo Animado" e "O Conto da Princesa Kaguya", receberam indicações. O aumento exponencial do mercado de *animes* é acompanhado por um aumento nas oportunidades de trabalho e inovação no setor, o que beneficia criadores e estúdios de animação. A popularidade crescente dos *animes*, combinada com a demanda global por conteúdo de qualidade, está criando um cenário vibrante e dinâmico. Isso consolida os *Animes* como um importante componente do entretenimento mundial.

3.2 Sites semelhantes e nosso diferencial

Após uma revisão de *sites* e aplicativos relacionados ao universo dos *animes*, descobrimos várias plataformas com ofertas semelhantes, mas com características diferentes e, às vezes, restrições. Entre eles está o Kitsu, que serve como um rastreador de *animes* e mangás, fornecendo informações sobre as produções em um idioma estrangeiro, o que pode exigir o uso de tradutores para aqueles que não dominam o idioma.

O *MyAnimeList* é outro exemplo, que foi lançado em 2006 e permite aos usuários catalogar e classificar *animes*. No entanto, temos um portal de notícias atualizado que contém as últimas notícias do mundo dos *animes*, além de uma interface mais fácil de usar.

A *AniList* é uma plataforma ampla que oferece recursos como classificação e personalização de listas para criar e gerenciar listas exclusivas de *animes* e mangás. Além disso, o *Anime-Planet* permite que os usuários criem listas de interesse usando seu banco de dados de *animes* e mangás, bem como recomendações e análises.

Avaliações do público, sinopses, datas de lançamento e dubladores são coletados no *LiveChart.me*, com destaque para a catalogação de lançamentos futuros. Embora esteja disponível apenas em inglês, o *Anime News Network* oferece notícias sobre lançamentos, continuações e novos capítulos de *animes* e mangás. Por outro lado, *Comic Book Resources* se concentra em quadrinhos americanos e cultura pop em geral, não se relacionando diretamente com *animes*, e está disponível apenas em inglês.

A combinação das melhores funcionalidades desses *sites*, mas com um foco maior na catalogação de *animes*, uma interface moderna e fácil de usar e conteúdo em português, será o principal diferencial do nosso *site*. Nosso objetivo é tornar a experiência de usuário mais amigável e acessível, integrando notícias atualizadas e organizando dados sobre *animes* de forma eficiente. No entanto, muitos desses *sites* têm interfaces complicadas e problemas de navegação.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 Linguagens usadas

A criação do Yume envolveu o uso de diversas linguagens de programação e ferramentas, cada uma desempenhando um papel crucial no desenvolvimento da plataforma. A linguagem *Java* foi escolhida por sua flexibilidade e robustez, permitindo o desenvolvimento de aplicações *web* escaláveis e seguras. Foram utilizados o HTML e o CSS para estruturar e estilizar as páginas, proporcionando uma interface amigável e visualmente atrativa. Para a criação de interações dinâmicas e responsivas, a linguagem *JavaScript* foi aplicada. A seguir será falado melhor sobre cada uma das linguagens utilizadas:

Java é uma linguagem de programação poderosa e flexível, ideal para criar aplicações *web* mais complexas. Usada principalmente no servidor, *Java* permite desenvolver *sites* que são escaláveis e seguros. Com uma estrutura orientada a objetos e muitas ferramentas prontas, *Java* é perfeita para construir sistemas que precisam de alta performance e confiabilidade. *Frameworks* como *Spring* e *Hibernate* ajudam ainda mais, tornando mais fácil criar aplicações *web* dinâmicas e interativas que podem processar dados, gerenciar sessões de usuários e trabalhar com bancos de dados de forma eficiente.

A linguagem de marcação essencial para a criação de páginas *web* é a *HyperText Markup Language* (HTML). Usando *tags* que organizam texto, imagens, botões e *links*, ela define a estrutura e o conteúdo da página. Ainda assim, o HTML por si só não permite interações dinâmicas.

O *Cascading Style Sheets*, ou CSS, complementa o HTML fornecendo as ferramentas necessárias para estilizar e ajustar a aparência das páginas *web*. O CSS permite criar um *design* visualmente atraente e adaptado às necessidades do projeto, permitindo alterar o *layout*, formatar textos, alterar imagens e definir margens.

JavaScript é uma linguagem de programação vital para tornar *sites* mais interativos e dinâmicos. Ela permite a criação de componentes interativos, como formulários dinâmicos e carrosséis, tornando o *site* responsivo e adaptável a vários dispositivos. PHP, também conhecido como *Hypertext Preprocessor*, é uma linguagem de *script* do lado do servidor que facilita a criação de páginas *web* dinâmicas. Os usuários podem gerar conteúdo dinâmico e interagir com bancos de dados usando PHP para fornecer funcionalidades avançadas e personalizadas.

A *Structured Query Language*, ou SQL, é usada para administrar e manipular bancos de dados. Análises de dados, gerenciamento de contas e outras operações importantes que facilitam o funcionamento do *site* são possibilitadas pela SQL, que é essencial para o armazenamento e a recuperação de dados.

4.2 Ambientes

O desenvolvimento de *sites* envolve uma variedade de ambientes, o que torna mais fácil criar, alterar e gerenciar códigos e dados relacionados. Esses ambientes podem ser agrupados nas categorias a seguir:

Ambientes para desenvolvimento:

Visual Studio Code: O *Visual Studio Code* é um editor de código-fonte de código aberto criado pela *Microsoft*. Devido à sua grande personalização e variedade de *plugins*, é altamente popular. É conhecido por suas capacidades avançadas, como realce de sintaxe, depuração e controle de versão *Git* incorporado, e suporta várias linguagens de programação.

NetBeans IDE: O *NetBeans IDE* é um ambiente de desenvolvimento integrado de código aberto que suporta linguagens de desenvolvimento como *Java*, *JavaScript*, *HTML5*, *PHP*, *C/C++*, *Groovy* e *Ruby*. É ideal para desenvolvedores que falam mais de uma linguagem e precisam de uma ferramenta versátil para criar aplicações.

Ambientes que suportam o banco de dados:

MySQL Workbench: O *MySQL Workbench* é uma IDE que permite construir, administrar e exibir bancos de dados *MySQL*. É capaz de criar e administrar bancos de dados tanto por meio de *scripts* quanto por meio de uma interface gráfica de clique e arraste.

HeidiSQL: O *HeidiSQL* é uma ferramenta para gerenciamento de bancos de dados, semelhante ao *MySQL Workbench*. Ao fornecer uma interface fácil de entender para trabalhar com *MySQL* e *MariaDB*, entre outros sistemas de banco de dados, ele facilita o armazenamento e a manipulação de dados.

4.3 Usabilidade de software

Qual é a definição de usabilidade

A facilidade com que um indivíduo pode interagir com um produto ou software digital ou físico é chamada de "usabilidade". De acordo com a norma ISO 9241-11, usabilidade é a capacidade de um produto ser utilizado por um determinado usuário para alcançar objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação durante um determinado uso. Resumindo, um produto com boa usabilidade permite que o usuário o use sem grandes problemas, tornando o uso fácil e agradável desde o início.

Estamos na era do "cliente centrismo", em que a satisfação do usuário é o foco principal do desenvolvimento de sistemas. A filosofia atual vai além da simples satisfação do cliente, buscando atrair clientes com interfaces agradáveis e fáceis de usar (KOTLER, Philip).

Por que é importante implementar usabilidade?

A implementação dos princípios de usabilidade traz vários benefícios, como:

Facilidade de Compreensão: Uma interface bem projetada reduz a curva de aprendizado e torna o software mais fácil de usar.

Aumento da Produtividade: Os usuários que podem usar e navegar com eficiência o software tendem a ser mais produtivos e cometer menos erros.

Sucesso e Popularidade: Sistemas que priorizam a usabilidade geralmente têm mais sucesso e aceitação porque são mais fáceis de usar.

Além disso, uma boa usabilidade do sistema pode evitar que os usuários se desanimem e optem por produtos concorrentes caso encontrem problemas significativos.

Como implementar a usabilidade?

Para garantir uma boa usabilidade, é imperativo seguir alguns princípios e práticas sugeridos:

Simplicidade: A interface deve ser simples de usar e não conter elementos desnecessários. A simplicidade permite que os usuários aprendam rapidamente como usar o sistema.

Consistência: Manter formas, cores e estilos uniformes no software ajuda a criar uma experiência de uso coesa e previsível, reduzindo confusões.

Navegação Intuitiva: A estrutura do software deve ajudar as pessoas a encontrar e navegar. Comandos e menus devem ser organizados de maneira lógica e fácil de usar.

Feedback: É fundamental fornecer Feedback imediato sobre as ações dos usuários para que eles estejam cientes de que suas ações foram registradas e entendam como o processo está indo.

Cores e Contrastantes: Utilizar cores e contrastes adequados torna o conteúdo mais legível e acessível, tornando os elementos visuais e o texto mais fáceis de entender.

Legibilidade: Para fornecer uma experiência visual e funcional melhor, os ícones e o texto devem ser legíveis e fáceis de entender.

Testes com Usuários Reais: Identificar e corrigir problemas antes do lançamento final é necessário realizar testes com usuários que não têm conhecimento técnico do sistema. Esses testes garantem que a interface seja muito fácil de entender e usar.

Onde usar a usabilidade

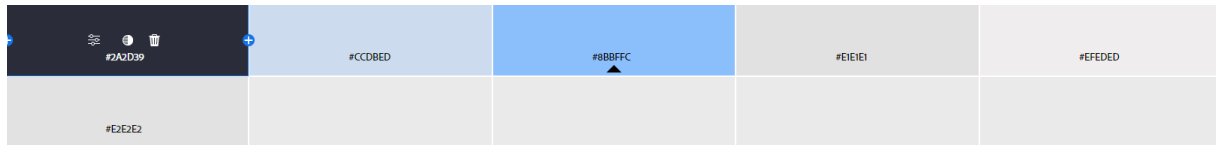
Todas as etapas do desenvolvimento de software devem levar em consideração a usabilidade. Desde o início da ideia até o final do projeto, é importante pensar em como o sistema será usado pelos usuários, quais problemas eles podem encontrar e como garantir que suas necessidades sejam atendidas de forma eficaz e satisfatória.

Resultado

Implementar princípios de usabilidade é uma estratégia de design para garantir que o software ofereça uma experiência de usuário positiva e eficiente. As empresas podem não apenas satisfazer, mas também encantar seus clientes, aumentando a aceitação e diminuindo a necessidade de suporte contínuo.

4.4 Paleta de cores

Figura 1: Paleta de cores



Fonte: Dos autores, 2024

Cor de fundo: #2A2D39.

1° Azul: #CCDBED.

2° Azul: #8BBFFC.

1° Cinza escuro: #E1E1E1.

Cinza claro: #EFEDED.

2° Cinza escuro: #E2E2E2.

A escolha da paleta de cores foi feita a partir do uso do conceito de tríade de cores em um círculo monocromático (com algumas pequenas alterações, assim, chegando em algo que agradasse o grupo todo). Há a predominância da cor azul e seus tons variantes (quase utilizando-se de monocromia), visto que, levando em conta a psicologia das cores, o azul, geralmente, está associado com a criatividade, sucesso e conquista (reforçando ainda mais os conceitos anteriores). Além de, o uso de um tom mais escuro de azul, trazer um sentimento de responsabilidade, voltado a ambientes mais corporativos, representando segurança e efetividade ao usuário na hora do uso de nosso sistema.

O uso dos tons de cinza são para trazer um melhor contraste ao azul, focando sempre na simplicidade para que não existam poluições visuais nas interfaces.

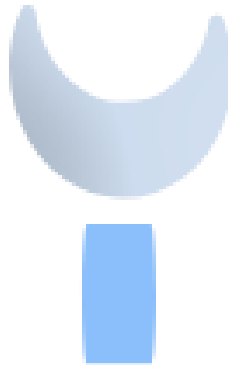
4.5 Logo

Figura 2: Logo



Fonte: Dos autores, 2024

Figura 3: Logo Simplificada

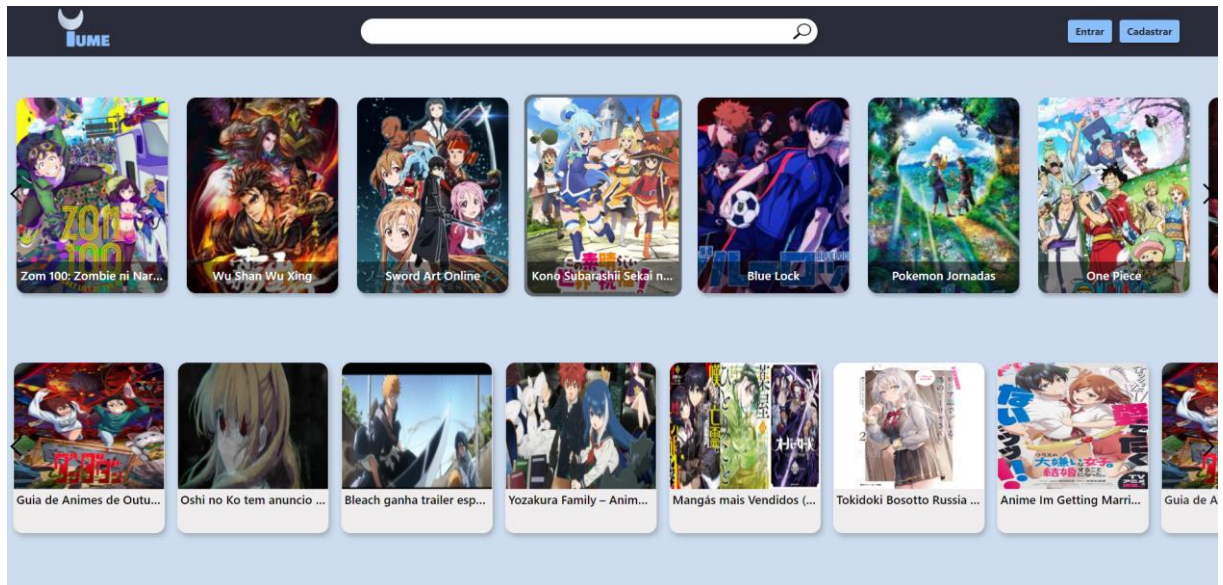


Fonte: Dos autores, 2024

Vamos usar apenas o tom azul da nossa paleta de cores para criar o logotipo, criando um design monocromático que confere uma identidade visual única e sofisticada. O significado do nome na arte final do logotipo é refletido pela lua na parte superior da letra "Y", que simboliza a imaginação e os sonhos.

4.6 Interface

Figura 4: Index



Fonte: Dos autores, 2024

Index é a página inicial do Yume, ao acessar o *site* já está a mostra um carrossel com as capas identificadoras de cada *Anime* servindo como um botão para acessar as informações de descrição, avaliação, etc. Há também um carrossel de exibição para as notícias recentes.

No canto superior direito estão os botões de cadastrar um novo usuário e, caso você já possua um cadastro, o botão de entrar.

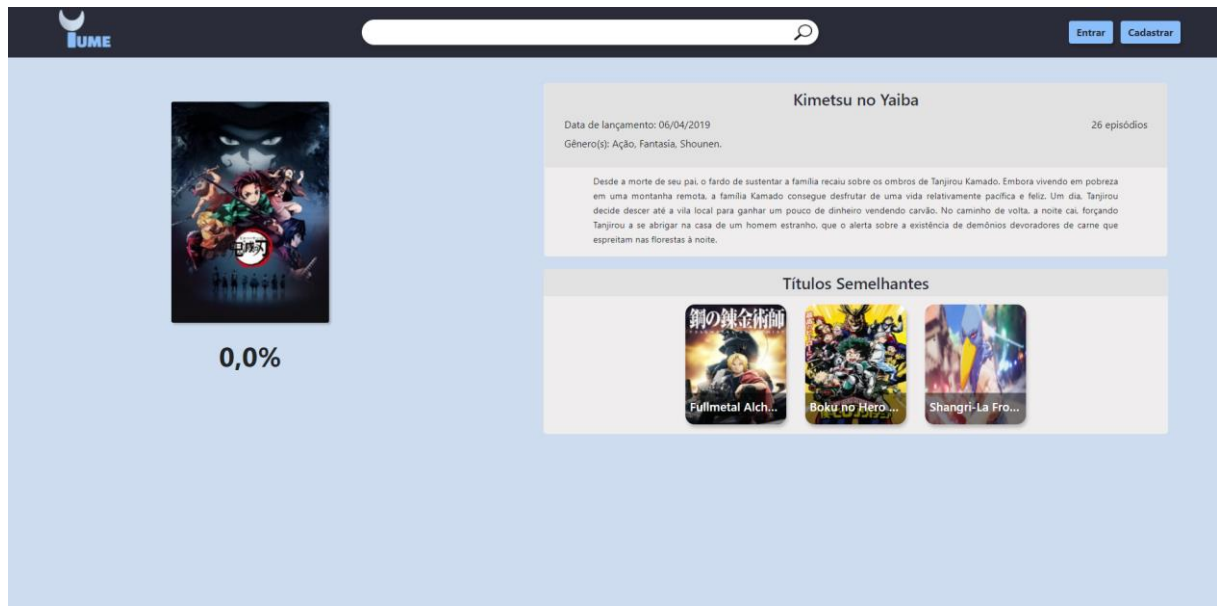
No topo do *site* se encontra a barra para pesquisar os *Animes*.

Figura 5: Resultado de busca (não logado)



Fonte: Dos autores, 2024

Tela feita para exibir todas as buscas relacionadas ao título escrito na barra de pesquisa. Estão exibidas informações básicas como a capa da obra, seu nome e a média de avaliação do público

Figura 6: Tela de informações do *Anime* (não estando logado)

Fonte: Dos autores, 2024

Clicando em um dos *animes* a pessoa será encaminhada para uma nova tela que irá conter as informações da obra escolhida. As informações disponibilizadas são: Título, data de lançamento, quantidade de episódios, gênero, percentual de avaliação do público e uma sinopse detalhada.

A tela também conta com uma área de títulos semelhantes contendo botões para acessar outros *animes* com gêneros ou histórias parecidas ao primeiro título escolhido.

Figura 7: Tela de cadastro



Cadastro de Usuário

Nome

Email

Senha

Confirmar Senha

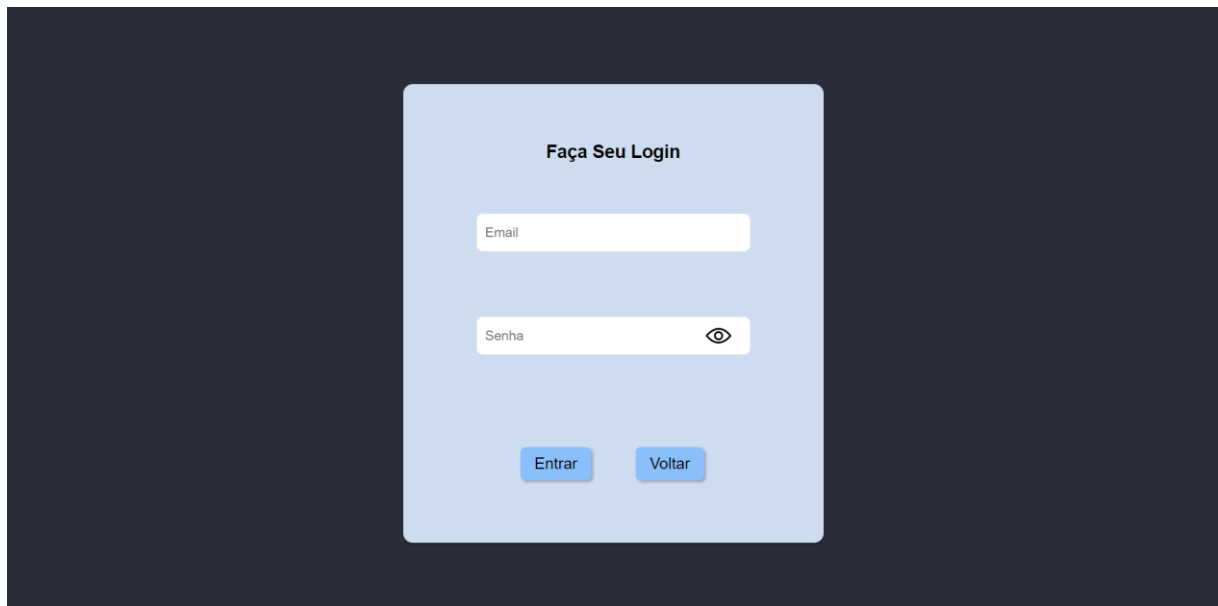
Cadastrar Voltar

Fonte: Dos autores, 2024

A tela de cadastro conta com apenas dois botões o voltar, levando o usuário de volta a tela inicial, e o cadastrar, cadastrando as informações do usuário no banco e permitindo a ele possuir uma conta no *site*.

Conta também com apenas quatro (4) campos de informação do usuário. Sendo eles: Nome, E-mail, Senha e Confirmar Senha.

Figura 8: Tela de login

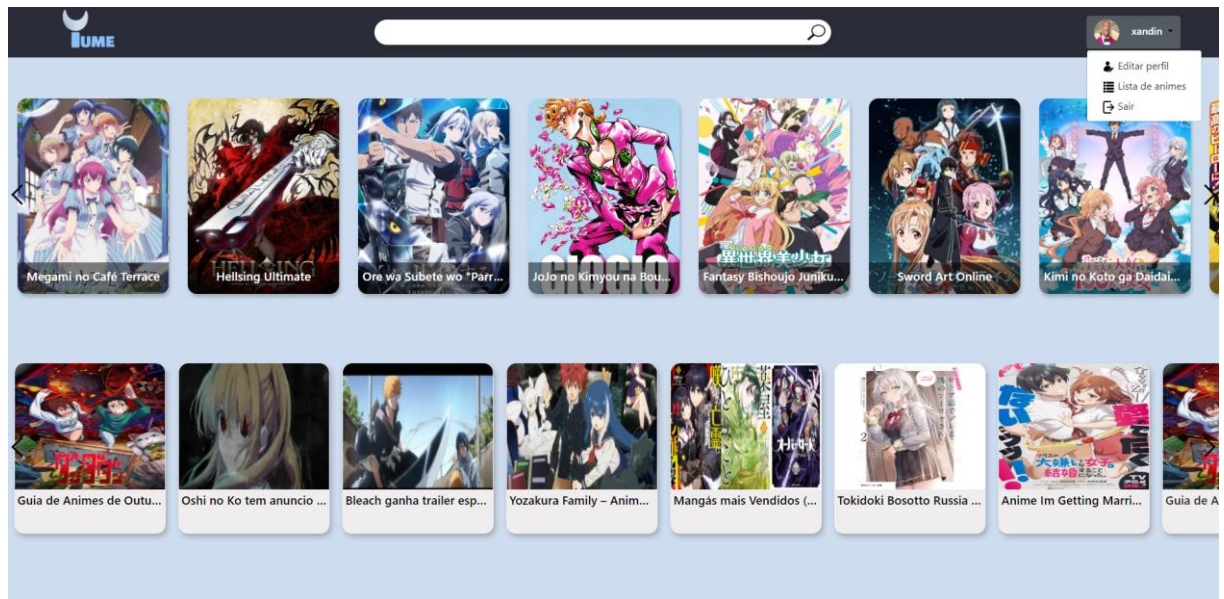
A imagem mostra a tela de login de um sistema. O fundo é uma cor escura, quase preta. No centro, há um retângulo branco com cantos arredondados. No topo deste retângulo, o texto "Faça Seu Login" está centralizado. Abaixo dele, há dois campos de entrada de texto: o primeiro é rotulado "Email" e o segundo é rotulado "Senha". O campo "Senha" possui um ícone de olho ao lado dele, indicando a opção de alternar a visibilidade da senha. Na base do retângulo branco, há dois botões azuis: "Entrar" à esquerda e "Voltar" à direita.

Fonte: Dos autores, 2024

Caso o usuário já possua uma conta ele pode acessar a tela login. Ela conta com o anteriormente falado botão voltar e com o botão entrar, possibilitando ao usuário acessar suas informações salvas e continuar sua experiência no Yume.

A tela login só possui dois campos de informação, exigindo apenas o E-mail e a Senha.

Figura 9: Index (estando logado)



Fonte: Dos autores, 2024

Essa tela possui as mesmas funcionalidades da tela index normal, contendo como diferencial a área do usuário logado. Essa área contém a as informações do usuário como seu nome e sua foto de perfil, ela contém também botões que levam o usuário para a tela de editar usuário, a tela lista de *animés* e um botão para sair ou “deslogar” do *site*.

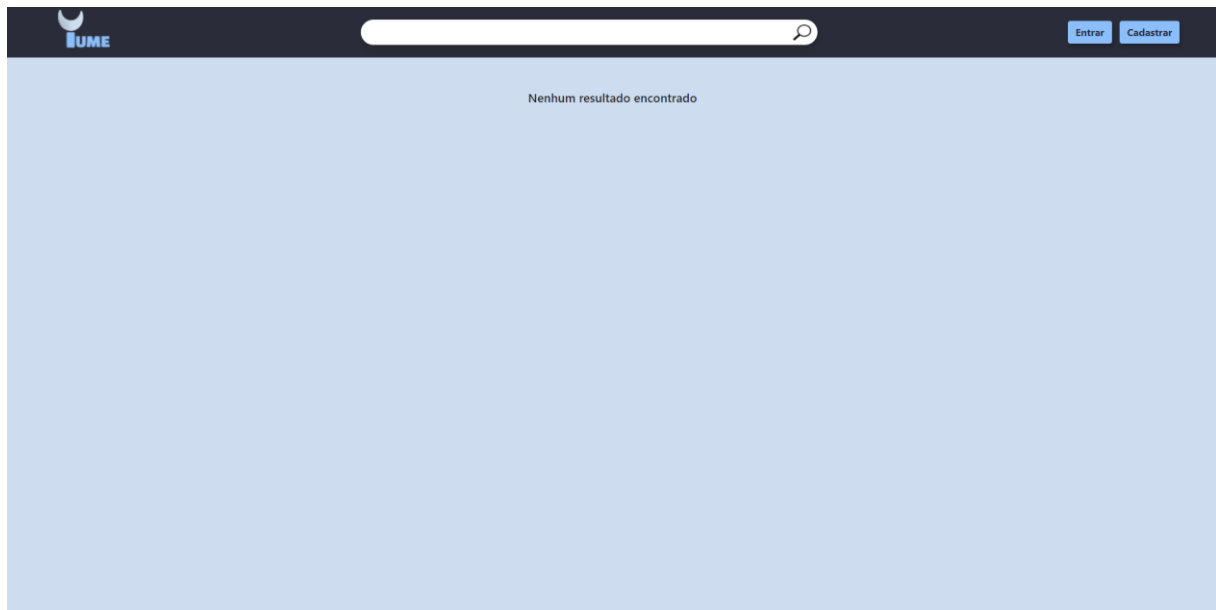
Figura 10: Resultado de busca (estando logado)



Fonte: Dos autores, 2024

Aqui estão presentes as mesmas funcionalidades da tela Resultado de Pesquisa anterior, com o diferencial que agora estão presentes a área do usuário na parte superior e um novo botão que serve para salvar a obra na sua lista pessoal.

Figura 11: Resultado de busca (sem ter nada cadastrado)



Fonte: Dos autores, 2024

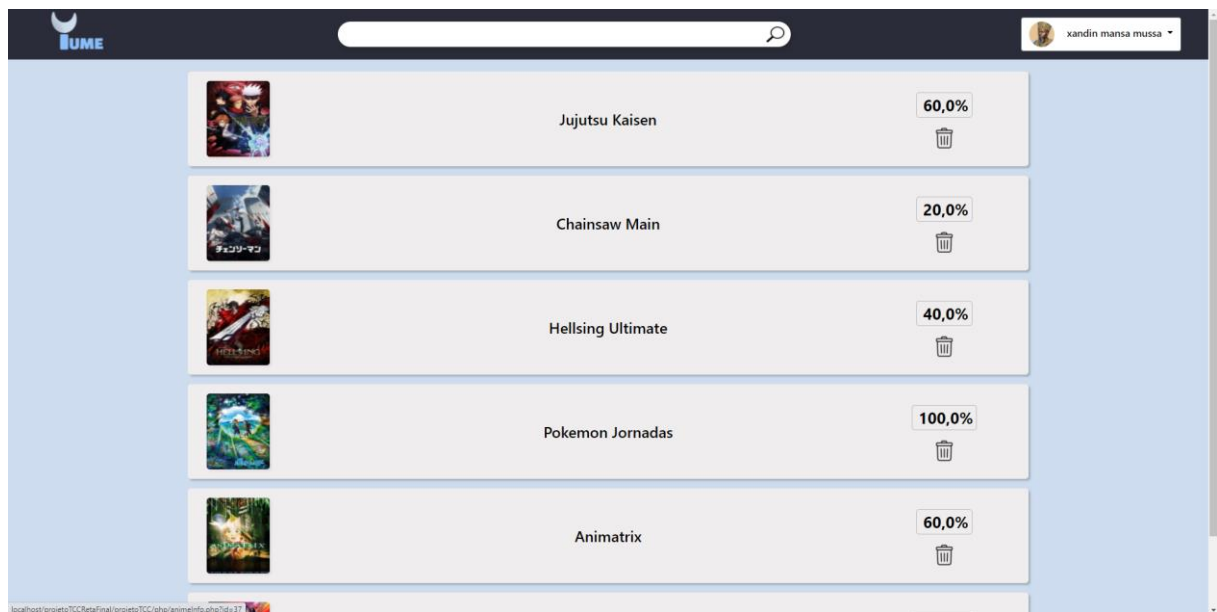
Essa tela serve para todas as telas de busca de *anime* caso não tenha nada cadastrado no banco de dados.

Figura 12: Tela editar perfil

The screenshot displays the 'Tela editar perfil' (Edit Profile) interface. At the top, a dark blue header bar contains the 'IUME' logo on the left, a search bar in the center, and a user profile dropdown on the right showing 'xandin mansa mussa'. The main content area is light gray and features a circular profile picture of a man with a beard and a crown. Below the picture is a blue button labeled 'Escolher foto' with a download icon. Underneath is a text input field labeled 'Nome' containing the text 'xandin mansa mussa'. At the bottom of the main area are two links: 'desativar conta' and 'excluir conta'.

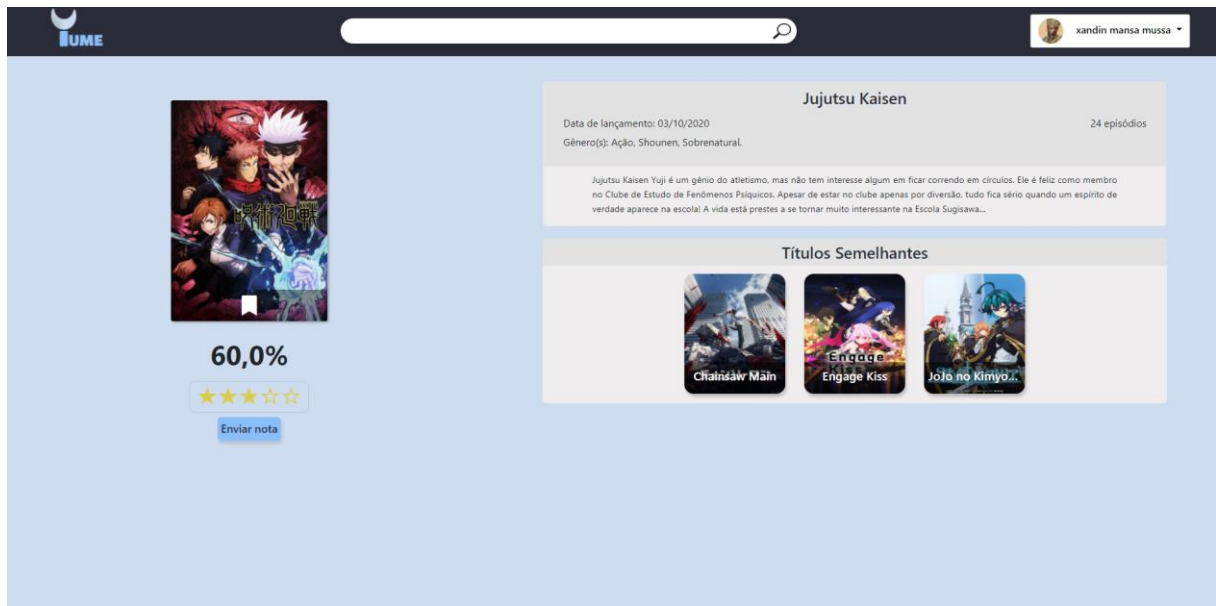
Fonte: Dos autores, 2024

Feita para que o usuário possa alterar seu nome, sua foto de perfil ou o status de sua conta para desativado. Caso queira pode também excluir sua conta dos registros.

Figura 13: Lista de *Anime*

Fonte: Dos autores, 2024

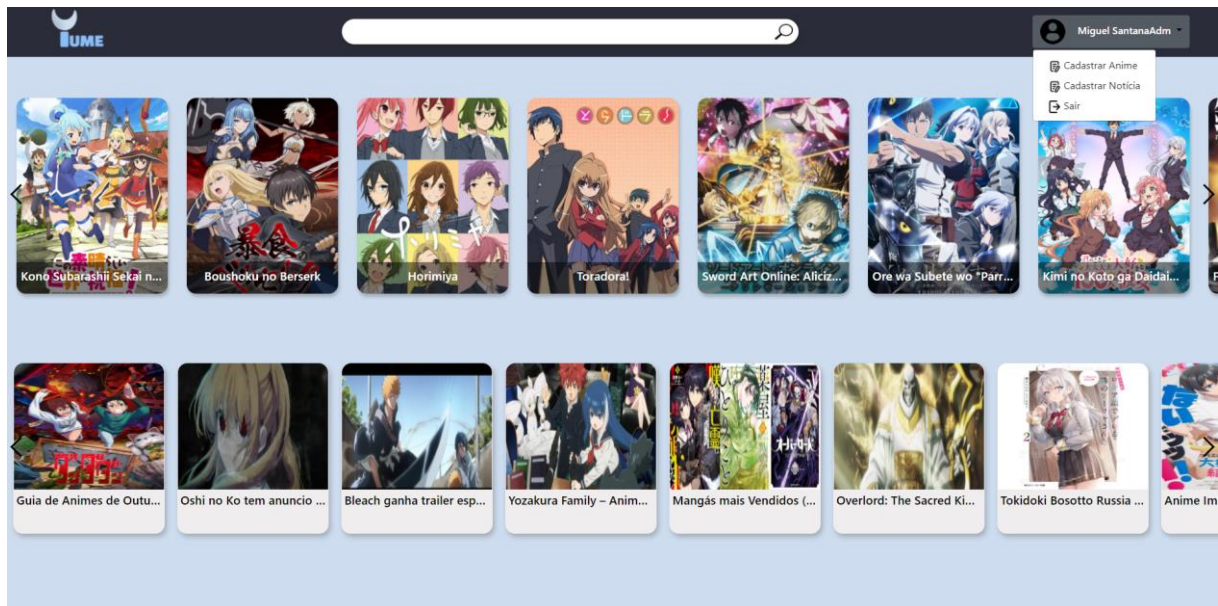
Quando o usuário cria uma conta no *site* e entra com ela, ele recebe a função de criar uma lista de seus *Animes* que podem ser organizados conforme seu gosto. Essa lista é feita em uma nova tela semelhante a tela de resultado de busca, mas com o diferencial de possuir um botão com ícone de lixeira que serve para retirar os *Animes* da lista do usuário.

Figura 14: Tela de informações do *Anime* (estando logado)

Fonte: Dos autores, 2024

As funcionalidades são as mesmas que a tela de informações de anime normal, contendo apenas dois diferenciais que são: o botão de salvar *anime* na lista, presente na capa, e um sistema para avaliar obra representado por estrelas de 1 a 5 junto de seu botão de enviar nota.

Figura 15: Index (adm estando logado)



Fonte: Dos autores, 2024

Essa tela possui as mesmas funcionalidades da primeira tela index, contendo como diferencial a área do usuário adm. logado. Essa área contém a as informações do administrador como seu nome e sua foto de perfil, contém também botões que levam o administrador para a tela cadastrar *anime*, a tela cadastrar notícias e o mesmo botão para sair ou “deslogar” do *site*.

Figura 16: Cadastro de *Anime*

The screenshot shows a web application interface for registering an anime. At the top, there is a dark header with the 'YUME' logo on the left, a search bar in the center, and a user profile 'Miguel SantanaAdm' on the right. The main content area is titled 'Cadastro de Anime' and contains the following fields and controls:

- Título:** A text input field for the anime's title.
- Descrição:** A text area for the anime's description.
- Escolha o gênero do anime:** A section with a grid of 15 checkboxes for selecting genres:
 - Ação, Arte Marcial, Aventura
 - Comédia, Drama, Ecchi
 - Esporte, Fantasia, Harem
 - Histórico, Horror, Isekai
 - Romance, sci-fi, Shounen
 - Slice of Life, Sobrenatural, Suspense
- Capa do Anime:** A placeholder image with an upload icon and the text 'Capa do Anime'.
- nº de episódios:** A text input field for the number of episodes.
- dd/mm/aaaa:** A date input field with a calendar icon.
- Cadastrar Anime:** A blue button at the bottom right to submit the form.

Fonte: Dos autores, 2024

A tela cadastro de *anime* só pode ser acessada e utilizada pelos administradores do *site*. Sua função é a de cadastrar os *animes* e seus atributos no Yume.

Os campos de descrição apresentados são o título, a descrição, a quantidade de episódios, a data de publicação, *checkbox* dos gêneros disponíveis e a capa do *anime* que pode ser cadastrada através de um botão que acessa o armazenamento da máquina. Conta obviamente com o botão responsável pelo cadastro do *anime*.

Figura 17: Cadastro de notícia

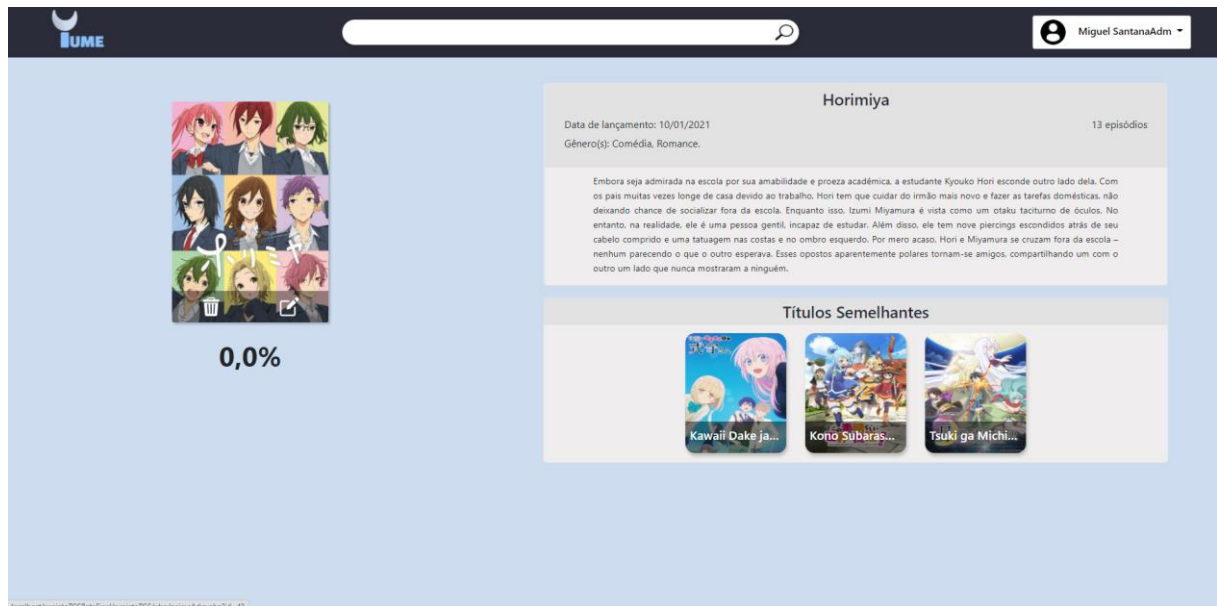
A interface de cadastro de notícia no sistema Yume. No topo, há uma barra de navegação com o logo 'YUME' à esquerda, uma barra de busca central e o nome de usuário 'Miguel SantanaAdm' à direita. O formulário principal, intitulado 'Cadastro de Notícia', contém os seguintes campos: 'Manchete' (campo de texto), 'URL' (campo de texto), uma área de upload para a 'Capa da Notícia' (representada por um ícone de nuvem e uma seta para cima), e um campo de data no formato 'dd/mm/aaaa' com um ícone de calendário. Um botão azul 'Cadastrar Noticia' está posicionado na base do formulário.

Fonte: Dos autores, 2024

A tela cadastro de notícia também só pode ser acessada e utilizada pelos administradores do *site* semelhantemente a tela cadastro de *anime*. Sua função é a de cadastrar as notícias no Yume.

Os campos de descrição apresentados são a manchete, o subtítulo da mesma, a url de acesso da notícia, a data de publicação e a capa utilizada na postagem que pode ser cadastrada através de um botão que acessa o armazenamento da máquina. Conta obviamente com o botão responsável pelo cadastro da notícia.

Figura 18: Tela de informações do *Anime* (adm estando logado)



Fonte: Dos autores, 2024

As funcionalidades são as mesmas que as telas de informações de *anime* anteriores, contendo apenas dois diferenciais que são: o botão de deletar *anime* para excluir todo o cadastro existente do mesmo e o botão de editar, que leva o adm a uma tela feita para realizar a edição de qualquer informação da obra.

Figura 19: Tela editar *anime*


Editar Anime

Horimiya

Embora seja admirada na escola por sua amabilidade e proeza acadêmica, a estudante Kyouko Hon esconde outro lado dela. Com os pais muitas vezes longe de casa devido...

Escolha o gênero do anime:

<input type="checkbox"/> Ação	<input type="checkbox"/> Arte Marcial	<input type="checkbox"/> Aventura
<input checked="" type="checkbox"/> Comédia	<input type="checkbox"/> Drama	<input type="checkbox"/> Ecchi
<input type="checkbox"/> Esporte	<input type="checkbox"/> Fantasia	<input type="checkbox"/> Harem
<input type="checkbox"/> Histórico	<input type="checkbox"/> Horror	<input type="checkbox"/> Isekai
<input checked="" type="checkbox"/> Romance	<input type="checkbox"/> sci-fi	<input type="checkbox"/> Shounen
<input type="checkbox"/> Slice of Life	<input type="checkbox"/> Sobrenatural	<input type="checkbox"/> Suspense



13

10/01/2021

Editar Anime

Fonte: Dos autores, 2024

Tem funcionalidades semelhantes a tela cadastro de *anime* e o único diferencial é que os dados cadastrados anteriormente já vêm carregados para a edição.

Figura 20: Tela editar notícia

The screenshot shows a web application interface for editing a news item. At the top, there is a dark blue header with the 'IUME' logo on the left, a search bar in the center, and a user profile 'Miguel SantanaAdm' on the right. The main content area has a light blue background. In the center, there is a white box titled 'Editar Notícia'. Inside this box, the text 'Bleach ganha trailer especial em comemoração ao 10º aniversário' is displayed. Below the text is a URL input field containing 'https://www.intoxanime.com/2024/10/bleach-ganha-trailer-especial-em-comemoracao-ao-10o-aniversario/'. Under the URL is a thumbnail image of Bleach characters. To the right of the image is a date input field showing '06/10/2024'. At the bottom of the white box are two blue buttons: 'Editar Notícia' and 'Deletar Notícia'.

Fonte: Dos autores, 2024

Faz as mesmas coisas que a tela editar *anime* só que para as notícias.

4.7 Projetos futuros

Futuramente estão previstas melhorias como a implementação de um canal de comentários, a criação de uma função que celebra o aniversário de entrada no *site* do usuário, uma área focada apenas nas pesquisas de títulos de notícias, *input* de *tag* para cadastrar os gêneros de uma forma dinamizada e também uma possível melhora na segurança tendo em base uma API do Google. Tirando a última função, todas tem o trabalho de trazer a melhor experiência possível ao usuário, visando sempre melhorar ao máximo a usabilidade para que o *site* possua uma boa avaliação e continue chamando a atenção dos consumidores.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observa-se que a cultura dos *Animes* e seus respectivos fãs aumentaram de forma explosiva e ainda estão em um crescimento contínuo, não só no Brasil, mas em todo o mundo. Enxergando essas informações e visando um aproveitamento de oportunidades foi criado o *site* Yume, um *site* feito prontamente para os usuários consumidores do meio e que os possibilita organizar seus *Animes* favoritos da forma que preferirem e que também possam se manter informados sobre as novidades mais recentes sobre suas obras.

O foco principal do desenvolvimento do *site* foi o de assegurar a melhor experiência possível ao usuário, visando sempre pensar na usabilidade e design das interfaces para que nada seja complexo o suficiente para estragar a diversão dos usuários.

Obviamente surgiram problemas aos desenvolvedores na hora da criação do projeto, como acontece em quase todos os outros projetos. Mesmo assim o resultado final ficou de acordo com as ideias principais e as atualizações feitas durante o desenvolvimento conseguiram aproximar a criação real do projeto que idealizamos.

Graças ao corpo docente bem capacitado da escola técnica ETEC Philadelpho Gouvêa Netto, os alunos desenvolvedores do *site* conseguiram realizar as metas e objetivos traçados no início do projeto, concluindo o trabalho com êxito.

REFERÊNCIAS

AniList. “AniList”. Disponível em: <https://AniList.com/>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

Anime News Network Disponível em: <https://www.Animenewsnetwork.com/>. Acesso em 15 abr. 2024

Anime-Planet. “Anime planet”. Disponível em: <https://www.Anime-planet.com/>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

Apache NetBeans. “NetBeans”. Disponível em: <https://netbeans.apache.org/front/main/index.html> >. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

Awari. “Interface do Usuário: Projetando interfaces intuitivas e visualmente atraentes para os usuários”, 2023. Disponível em: https://awari.com.br/interface-do-usuario-projetando-interfaces-intuitivas-e-visualmente-atraentes-para-os-usuarios/?utm_source=blog&utm_campaign=projeto+blog&utm_medium=Interface%20do%20Usu%C3%A1rio:%20Projetando%20interfaces%20intuitivas%20e%20visualmente%20atraentes%20para%20os%20usu%C3%A1rios>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

BARRETO, Denis. “36 TIPOS DE SITES: VEJA A LISTA COMPLETA”. Disponível em: <https://sitebemfeito.com.br/blog/tipos-de-sites/>>. Acesso em: 25 mar. 2024

BARRETO, Dennis. “36 Tipos de Sites: Veja a Lista Completa”, 2023. Disponível em: <https://sitebemfeito.com.br/blog/tipos-de-sites/>>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

CAPELLETE, Janceler. “8 Dicas de Como Criar um Site de Notícias de Sucesso”. Aspin Tecnologia. Disponível em: <https://aspin.com.br/dicas-criar-site-noticias/#:~:text=Um%20site%20ou%20portal%20de,%C3%A9%20muitos%20outros>>. Acesso em: 01 abr. 2024

CARDOSO, Rodrigo. Linguagens de programação *web* que você deve ficar de olho Disponível em: <https://www.locaweb.com.br/blog/temas/codigo-aberto/linguagens-de-programacao-web/>>. Acesso em 09 abr. 2024

CARVALHO, Seiva. Os 13 melhores *sites* para assistir animes online e grátis em 2024 Disponível em: <<https://www.movavi.com/pt/learning-portal/sites-para-assistir-Animes.html>>. Acesso em 01 abr. 2024

CLEMENTE, Matheus. “Entenda o que é Psicologia das Cores e descubra o significado de cada cor”, 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/psicologia-das-cores/#:~:text=Significado%20da%20cor%20Azul,sensa%C3%A7%C3%A3o%20de%20sucesso%20e%20conquista.>>. Acesso em: 09 de jun. de 2024.

Coe, Emerson. “Animes e sua importância econômica e cultural no Japão.” DOL, 2021. Disponível em: <<https://dol.com.br/entretenimento/hqpop/663492/Animes-e-sua-importancia-economica-e-cultural-no-japao?d=1>>. Acesso em: 11 mar. 2024.

Comic Book Resources Disponível em: <<https://www.cbr.com/>>. Acesso em 15 abr. 2024

Conheça o MyAnimeList, rede social para quem gosta de animes. Kelvin Leão Nunes da Costa. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2023/12/29/internet-e-redes-sociais/conheca-o-myAnimelist-rede-social-para-quem-gosta-de-Animes/>>. Acesso em: 2024

Devmedia, s.d. “A importância da usabilidade dentro de um software”. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/usabilidade-de-software/10246>>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

Dicionário de símbolos. “Dragão simbologia”. Disponível em: <<https://www.dicionario-desimbolos.com.br/dragao/>>. Acesso em: 09 de jun. de 2024.

EBAC. “HTML5”. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-html5-seo#:~:text=O%20HTML5%20%C3%A9%20a%20%C3%BAltima,adicionar%20funcionalidade%20aos%20elementos%20HTML>>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

Editora Wish. “Dragão simbologia”. Disponível em: <<https://www.editorawish.com.br/blogs/novidades/a-simbologia-do-dragao-e-do-tigre#:~:text=O%20drag%C3%A3o%20%C3%A9%20s%C3%ADmbolo%20de,imperadores%20das%20antigas%20dinastias%20chinesas>>. Acesso em: 09 de jun. de 2024.

ESTRELLA, Carlos. Hostinger Tutoriais, 2023. O Que é JavaScript e Para Que Serve na Programação Web. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-javascript#O_Que_e_JavaScript>. Acesso em: 23 abr. 2024

ESTRELLA, Carlos. Hostinger Tutoriais, 2023. Por Dentro do HTML5: Entenda o Código da Web Moderna! Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/diferenca-entre-html-e-html5#O_Que_e_HTML5>. Acesso em: 23 abr. 2024

Ferreiraz, Octávio. Animes registram lucros históricos não alcançados desde 2002; entenda. IGN Brasil, 2022. Disponível em: <<https://br.ign.com/Anime/105153/news/Animes-registram-lucros-historicos-nao-alcancados-desde-2002-entenda>>. Acesso em: 11 mar. 2024.

Garcia, Fabio. Além de 'O Menino e a Garça': quais Animes que já concorreram ao Oscar? UOL SPLASH, 2024. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/splash/noticias/2024/01/24/confira-os-Animes-que-ja-concorreram-ao-oscar-de-melhor-animacao.htm>>. Acesso em: 11 mar 2024

GASSERUTO. Indústria de Anime tem crescimento em 2021 e retoma força pré-pandemia. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2022/10/25/industria-de-Anime-tem-crescimento-em-2021-e-retoma-forca-pre-pandemia/>>. Acesso 11/03/2024.

GIRALDO, Valentina. Saiba o que é um site de busca e quais são os 44 principais buscadores do mercado. Rockcontent, 2019. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/site-de-busca/#:~:text=Um%20site%20de%20busca%20%C3%A9,existem%20muitos%20outros%20no%20mercado>>. Acesso em: 01 abr. 2024

GONSALVES, Ariane. Hostinger Tutoriais, 2022. O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css#:~:text=Com%20o%20Cascading%20Style%20Sheets,jogos%20com%20HTML5%20e%20CSS3>>. Acesso em: 23 abr. 2024

Guia do otaku iniciante | Mangás: o que são, como ler, quais os tipos. <Disponível em:<https://www.omelete.com.br/mangas-Animes/guia-otaku-tudo-sobre-manga>>. Acesso 11/03/2024.

HANASHIRO, Akira. *Treinaweb*, 2022. VS Code - O que é e por que você deve usar? Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>>. Acesso em 28 abr. 2024

INTELLIJ IDEA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=IntelliJ_IDEA&ol-did=67508775>. Acesso em: 28 abr. 2024.

JavaScript. “Javascript”. Disponível em: <<https://www.Javascript.com/>>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

LiveChart.me Disponível em: <<https://www.livechart.me/pages/about>>. Acesso em 15 abr. 2024

Loja de Temas. “CSS3”. Disponível em: <<https://www.lojadetemas.com.br/css3/#:~:text=CSS3%20%C3%A9%20a%20terceira%20mais,Te-mas%20loja%20Integrada%20e%20o>>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

MAGALHÃES, André L. Os melhores aplicativos para organizar animes. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/apps/aplicativos-organizar-Animes/>>. Acesso em 01 abr. 2024

Marque, Simone. UDSBlog, 2023. O que é Usabilidade? Disponível em: <<https://uds.com.br/blog/o-que-e-usabilidade-de-software/#:~:text=Al-guns%20dos%20princ%C3%ADpios%20de%20usabilidade,os%20tes-tes%20e%20o%20suporte>>. Acesso em: 30 abr. 2024

MARQUES, Simone. “Usabilidade de software: gasto ou investimento?”, 2023. Disponível em: <<https://uds.com.br/blog/o-que-e-usabilidade-de-software/>>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

Materiais de Aula. Profª: BRAGA, Lidiania Passas.

MELO, Diego. Tecnoblog, 2021. O que é Java? [Guia para iniciantes]. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-Java-guia-para-iniciantes/>>. Acesso em: 23 abr. 2024

MELO, Diego. Tecnoblog, 2021. O que é SQL? [Guia para iniciantes]. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-sql/>>. Acesso em: 23 abr. 2024

MXM Sistemas, 2021. “Qual a importância da usabilidade de software em sua empresa?”. Disponível em: <<https://www.mxm.com.br/blog/qual-a-importancia-da-usabilidade-de-software-em-sua-empresa/#:~:text=Assim%2C%20uma%20boa%20usabilidade%20proporciona,%C3%A9%20algo%20r%C3%A1pido%20e%20f%C3%A1cil>>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

MyAnimeList. “MyAnimeList”. Disponível em: <<https://myanimelist.net/>>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

MySQL Workbench. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em :<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=MySQL_Workbench&oldid=1155007285>. Acesso em: 30 abr. 2024.

O que é usabilidade? Coodesh, 2024. Disponível em: <<https://coodesh.com/blog/dicionario/o-que-e-usabilidade/>>. Acesso em: 30 abr. 2024

OLIVEIRA, Alexandre. 11 tipos de ferramentas de *web design* para criar um *site* rapidamente: guia para designers profissionais e iniciantes Disponível em: <<https://alexandre-oliveira.com/ferramentas-de-web-design-para-criar-um-site-rapidamente/>>. Acesso em 09 abr. 2024

Oracle. “Java”. Disponível em: <<https://www.oracle.com/Java/technologies/downloads/>>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

Pferl, Matheus. Do Japão para o mundo, Animes e mangás são sucesso absoluto. CNU, 2021. Disponível em: <<https://www.uninter.com/noticias/do-japao-para-o-mundo-Animes-e-mangas-sao-sucesso-absoluto>>. Acesso em: 11 mar 2024

Photopea. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Photopea&oldid=1221031911>>. Acesso em: 30 abr. 2024

PHP. “PHP”. Disponível em: <<https://www.php.net/>>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

Redação KingHost. “Conheça os Melhores Tipos de *Site* para Criar”, 2024. Disponível em: <https://king.host/blog/criar-um-site/tipos-de-site/>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

SANTANA, Bruno. “O Que é *Site*? Entendendo seus Componentes e Categorias”, 2019. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e>>

site?ppc_campaign=google_search_generic_hosting_all&bidkw=default-keyword&lo=9100628&gad_source=1&gclid=EAlaIQobChMlvMjmvpahhQMVHtb-CBB38SQphEAAYASAAEgLPuvD_BwE >. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

SANTANA, Bruno. O Que é um Ambiente de Desenvolvimento? Como ele Difere de um Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE)? Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/ambiente-de-desenvolvimento/>>. Acesso em 09 abr. 2024

Serasa Experian, 2021. Catálogo online: saiba como criar um e potencializar suas vendas. Disponível em: <<https://www.serasaexperian.com.br/blog-pme/catalogo-online-saiba-como-criar-um-e-potenciar-suas-vendas/#:~:text=O%20cat%C3%A1logo%20online%20%C3%A9%20uma,do%20zero%20em%20formato%20digital.>>. Acesso em: 01 abr. 2024

SHIKI. O avanço do mercado externo na indústria de anime nos últimos anos. Disponível em: <<https://vocesabiAnime.com/mercado-externo-na-industria-de-Anime/>>. Acesso 11/03/2024.

Site dinâmico: para quem é indicado e como funciona, KBRTEC, 2019. Disponível em: <<https://www.kbrtec.com.br/blog/site-dinamico/#:~:text=O%20site%20din%C3%A2mico%20%C3%A9%20uma,realizadas%20s%C3%A3o%20in%C3%BAmeras%20e%20ilimitadas.>> Acesso em: 25 mar. 2024

Software Start, s.d. “Usabilidade de Software”. Disponível em: <<https://www.softwarerestart.com.br/usabilidade-de-software/#:~:text=A%20usabilidade%20%C3%A9%20um%20conceito,que%20apresentam%20uma%20interface%20intuitiva>>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

USABILIDADE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Usabilidade&oldid=65677305>>. Acesso em: 30 abr. 2024.

VIANA, Geovanna. Animações japonesas alcançam crescimento ‘explosivo’. Disponível em: <<https://koreanmagazinebr.com/animacoes-japonesas-alcancam-crescimento-explosivo/>>. Acesso 11/03/2024.

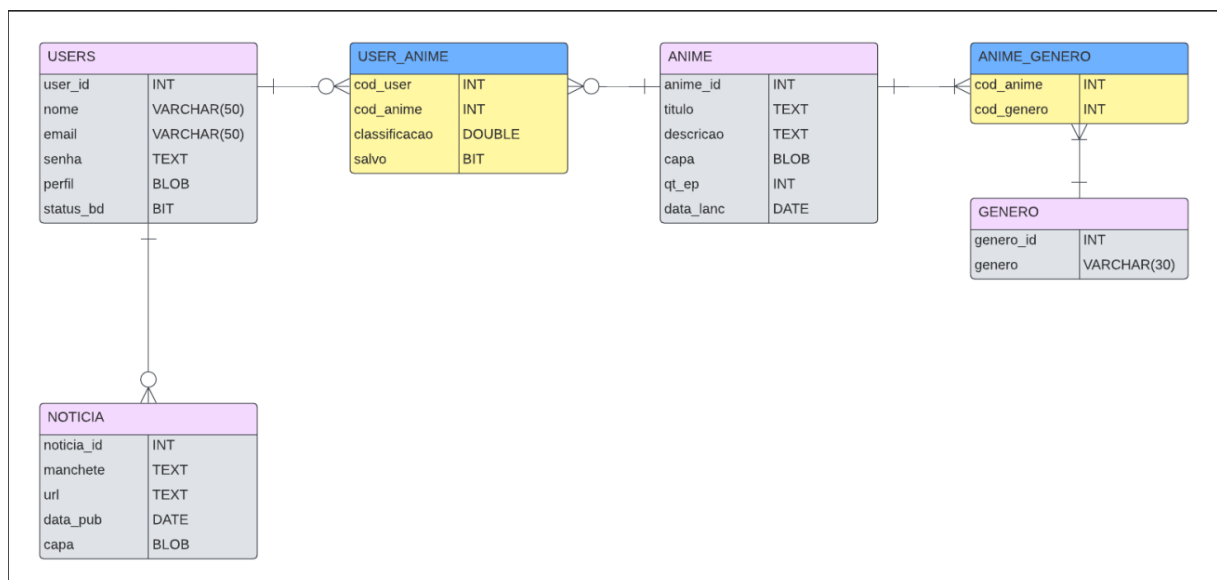
Visual Studio Code. "VSCode". Disponível em: <<https://code.visualstudio.com/>>
Acesso em: 09 de abr. de 2024.

APÊNDICE A – MODELO DER E CASO DE USO DO BANCO DE DADOS

O Diagrama Entidade Relacionamento (Diagrama ER ou ainda DER) é a representação gráfica e principal ferramenta do banco de dados. Em situações práticas, o diagrama é tido muitas vezes como sinônimo de modelo, uma vez que sem uma forma de visualizar as informações, o modelo pode ficar abstrato demais para auxiliar no desenvolvimento do sistema. Dessa forma, quando se está modelando um domínio, o mais comum é já criar sua representação gráfica, seguindo algumas regras.

O diagrama facilita ainda a comunicação entre os integrantes da equipe, pois oferece uma linguagem comum utilizada tanto pelo analista, responsável por levantar os requisitos, e os desenvolvedores, responsáveis por implementar aquilo que foi modelado.

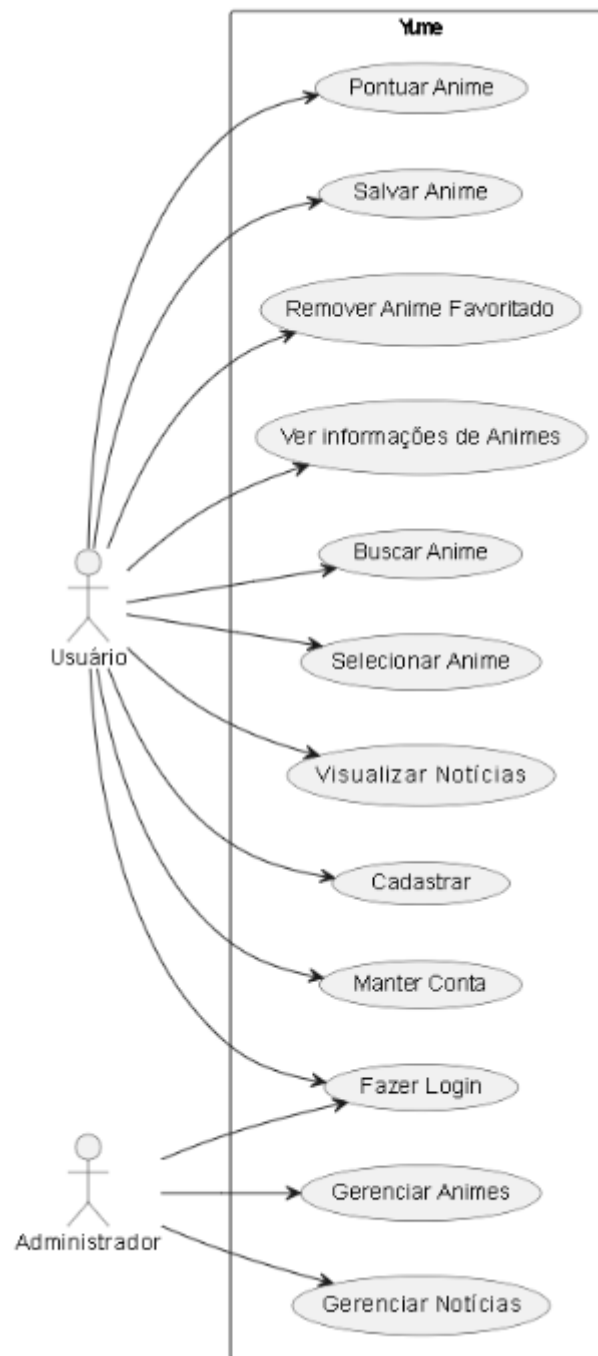
Figura 13: DER do projeto Yume



Fonte: Dos autores, 2024

O Diagrama de Caso de Uso tem por objetivo demonstrar as diferentes maneiras que o usuário pode interagir com um sistema.

Figura 14: Diagrama de Caso de Uso do projeto Yume



Fonte: Dos autores, 2024

APÊNDICE B – SCRIPT DO BANCO DE DADOS

```
create database if not exists Yume;
```

```
use Yume;
```

```
create table if not exists users (
```

```
user_id int auto_increment not null primary key,
```

```
nome varchar (50) not null,
```

```
email varchar (50) not null unique,
```

```
senha text not null,
```

```
perfil blob,
```

```
status_bd bit DEFAULT 1,
```

```
adm bit DEFAULT 0 NOT NULL
```

```
);
```

```
create table if not exists anime (
```

```
anime_id int auto_increment NOT NULL PRIMARY KEY,
```

```
titulo varchar (255) not null unique,
```

```
descricao text not null,
```

```
capa blob,
```

```
qt_ep int not null,
```

```
data_lanc date not null
```

```
);
```

```
create table if not exists genero (  
genero_id int auto_increment not null primary key,  
genero varchar (30) not null unique  
);
```

```
create table if not exists noticia (  
noticia_id int auto_increment not null primary key,  
manchete text not null,  
url text not null,  
data_pub DATE,  
capa blob  
);
```

```
create table if not exists users_anime (  
cod_user int,  
cod_anime int,  
classificacao double default null,  
salvo bit default 0,  
primary key (cod_user, cod_anime), #chave primária composta  
foreign key (cod_user) references users (user_id),  
foreign key (cod_anime) references anime (anime_id)  
);
```

```
create table if not exists anime_genero (  
  cod_anime int,  
  cod_genero int,  
  foreign key (cod_anime) references anime (anime_id),  
  foreign key (cod_genero) references genero (genero_id)  
);
```