# Documentação do projeto: \*Nome do Projeto\*

Bianca Namie Hara Tsuchiya

# **Nome do projeto:**

\*Nome do Projeto\*

# **Contexto**

O termo desenho realista é normalmente associado ao desenho à lápis que retrata com bastante fidelidade um objeto ou uma pessoa. Um entendimento comum para uma arte que reproduz o mais fielmente possível a imagem real. Mas, esse tipo de arte advém de outros conceitos importantes, como o Realismo.

Como movimento artístico, o Realismo é uma tendência estética surgida na Europa, mais precisamente na França, em 1855, uma época de pós revolução industrial e de grande transformação social.

A Revolução Francesa, ocorrida em 1848, garantiu voz ao povo, direito ao voto universal e ao trabalho, mas o enfrentamento dessas diversas mudanças políticas somados ao crescimento populacional desenfreado e a industrialização acelerada, contribuíram para alta desigualdade social, havendo muita miséria e contrastes mais visíveis entre a pobreza e a riqueza.

Nesse cenário, surgiram os primeiros artistas que começaram a retratar a realidade social, o que representou uma ruptura ao Romantismo, que valorizava a representação de cenas idealizadas. Essa forma idealizada de fazer arte já não fazia mais sentido e os artistas engajaram-se em um fazer artístico que falasse e retratasse todas as camadas sociais, bem como procuravam gerar reflexões acerca das desigualdades. Essa manifestação cultural, significou um olhar mais realista e objetivo sobre a existência e as relações humanas, a “arte pela arte”, representando as coisas como são e rejeitando a visão subjetiva e ilusória.

Dentre os temas mais abordados, estavam as paisagens e os retratos; as técnicas passeavam entre esculturas, desenhos e pinturas. As cores apresentavam palhetas sóbrias, havia grande preocupação com o acabamento e perfeccionismo.

O primeiro a utilizar o termo Realismo foi o pintor francês Gustave Coubert, que teve seus trabalhos impedidos de serem expostos, acusados serem ofensivos. Coubert expressou em seus quadros a realidade nua e crua da sociedade, sem enfeites e idealizações do Romantismo. Diante da recusa, o pintor organizou sua própria exposição e a chamou de “Le Réalisme” (“O Realismo”).

Dessa forma, outros artistas seguiram o mesmo conceito, com o foco em críticas sociais. Seguido também pela literatura e pelo teatro. O estilo e a técnica são muito semelhantes em diversos tipos de arte, mas o que difere no realismo é o tema.

Assim, no campo geral da arte, esteticamente falando, o realismo nada mais é que uma imitação fiel da natureza. Essa tentativa de representação com exatidão do ser humano, não é comum ao Realismo (movimento artístico), sendo possível perceber em tempos ainda mais antigos, como na Grécia Antiga. Expressões, anatomia, entre outros; imagens que espantam pelo realismo que representam.

A realidade do desenho realista está baseada em todos esses conceitos, formando-o como conhecemos hoje. Ele está bastante próximo do hiper-realismo, a técnica que os desenhistas desejam alcançar. No desenho realista a lápis, quanto mais se aprimora na técnica e percepção, mais se aproxima do hiper-realismo, alcançando uma impressionante ilusão de realidade.

O desenho realista, teve suas bases no conceito do fotorrealismo. Uma escola de pintura que retrata com bastante fidelidade imagens obtidas por uma câmera fotográfica. Houve muita crítica e controvérsia a respeito desse gênero, pois os que mal diziam sobre essa arte, viam a reprodução como uma anulação da personalidade do artista e limitação da sua criatividade, já que apenas retratavam a imagem de referência, sem nenhuma outra intenção inerente.

O hiper-realismo, por sua vez, mesmo tendo sua base no fotorrealismo, vai além e leva a realidade ao extremo. E mais, enquanto a pintura fotorrealista apresenta imagens limpas de carga social, política ou emocional, os hiper-realistas acentuam esses aspectos. Dão ênfase a eles e tornando a pintura ou desenho mais sensitivo, buscando simular a realidade e trazendo a sensação de realidade ao observador, indo até mais além que a própria fotografia de referência.

Logo, o processo de desenvolvimento do desenho realista, cria no artista algumas habilidades muito importantes, como a capacidade de observação e a atenção aos detalhes. A observação é muito importante no desenho realista que tenta se aproximar da realidade, isto é, observar, contemplar, analisar e sentir cores, texturas, contrastes, formas, diferenças e semelhanças, sendo que quanto mais refinadas essas atitudes e a percepção desses detalhes, melhor é o resultado de um desenho realista. Além disso, nenhum desenho se inicia sem um ponto de referência, o que faz com que o artista desenvolva uma percepção e compreensão mais abrangente sobre a realidade, conseguindo enxergar padrões, formas e linhas.

Uma característica bastante comum aos artistas desse estilo é o anseio pela perfeição. A busca constante pelos melhores resultados pode ter um impacto positivo, trazendo determinação, dedicação e foco. No desenho realista, quanto mais há aprofundamento nas técnicas e na observação, mais se percebe a importância e necessidade do estudo, seja em anatomia, perspectiva, teoria das cores, composição etc. Os melhores artistas são os que entendem os fundamentos e estão em constante aprendizado. Há sempre coisas novas a se aprender com a realidade, a natureza e o ser humano, assim a prática do desenho realista leva a uma caminhada repleta de aprendizado, inclusive autodidata, em que o desenhista consegue perceber a sua evolução no papel com o passar do tempo.

Sendo assim, é necessário ter paciência e amor ao processo mais que o resultado. Nenhum desenhista consegue se manter muito tempo desenhando se não amar desenhar. Assim como qualquer outra habilidade, o desenho leva tempo e muita prática e os resultados são consequência desse esforço. A inspiração e o emocional também estão muito ligados e, normalmente, são mais aguçados nos artistas.

Desenhar também aumenta a atividade cerebral. De acordo com os resultados de um teste, publicados no periódico The Arts in Psychotherapy, o ato de desenhar aumentou o fluxo oxigenado para a área do córtex pré-frontal – ligado ao sistema de recompensa cerebral – em comparação aos momentos em que não estavam. Esse aumento foi bem similar ao que ocorre quando alguém sorri, dança ou come chocolate, proporcionando sensações de prazer e satisfação.

Ademais, é possível perceber que o desenho à mão ajuda a sanar o medo de errar, desenvolve o lado direito do cérebro, ligado à parte intuitiva, perceptiva e imaginativa da mente humana, eleva a autoestima de quem desenha, já que trabalha a confiança e o desenvolvimento contínuo de habilidades, melhora a percepção visual e a coordenação motora, amplia os conhecimentos sobre arte, melhora os relacionamentos (quando há troca de conhecimento com outras pessoas) e trabalha a criatividade. Algumas dessas vantagens, foram até mesmo divulgadas pela Academia Brasileira de Arte (ABRA).

Observação \*

Anseio pela perfeição \*

Atenção aos detalhes – valorização dos objetos e seus detalhes \*

Percepção sobre a realidade

Estudo

Paciência

Amor ao processo mais que o resultado

Busca de inspirações - referências

# Escopo

O projeto será formado pelo desenvolvimento de um site, que conterá informações sobre a arte do desenho realista, a visão e os valores associados à essa arte e pertencentes a desenvolvedora e responsável pelo projeto. Na aplicação web será possível a leitura e visualização do conteúdo explicativo, conhecer sobre a responsável pelo projeto, visualizar e se inspirar em desenhos realistas e interagir avaliando-os. Desta forma, é possível alinhar as expectativas e limitar o projeto da seguinte forma:

## Entregáveis:

* Aplicação web local;
* Visualização e avaliação/votação dos desenhos apresentados no site (após a realização do login) e consulta de votos em ranking;

## Não Entregáveis:

* Site hospedado em servidor ou na nuvem;
* Postagem de conteúdo pelo usuário no site; \*

# Objetivo do projeto

O objetivo do projeto é trazer conhecimento sobre a arte do desenho realista, a minha visão e os valores importantes para mim e associados a essa habilidade, através de um site, onde será possível encontrar todas essas informações. Assim, será possível compreender melhor a magnitude e beleza dessa arte, sob a minha percepção.

# **Principais requisitos**

O projeto será formado por uma aplicação web local com módulo de cadastro e login destinado aos interessados pela arte do desenho realista e com acesso ao site. Além dos módulos de cadastro e login, o site contará com um formulário de contato e votação e ranking dos desenhos apresentados no site. Os dados de cadastro e login, assim como do formulário de contato e da votação de desenhos poderão ser consultados a partir do armazenamento em um banco de dados, também local.

## Product Backlog:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **BACKLOG: \*Nome do Projeto\*** | | | | |
| Requisito | Descrição | Classificação | Tamanho | Prioridade |
| Consolidação da ideia (tema) | Escolha e consolidação do tema. Organização da ideia e planejamento das etapas. | Essencial | 5 | 1 |
| Protótipo do Site | Desenvolvimento do protótipo do site (principais telas – index, login, cadastro, portal) utilizando a ferramenta Figma. | Essencial | 8 | 1 |
| Site | Criação do site seguindo o protótipo desenvolvido no Figma – programação no VSCode (IDE) em HTML, CSS e JS.  - Tela Index  - Tela Cadastro  - Tela Login  - Tela Portal  - Necessário ter variáveis, funções, operações matemáticas, condicionais, repetições e vetores. | Essencial | 13 | 2 |
| Tela de Cadastro | Criação da tela de cadastro (site) seguindo o protótipo desenvolvido no Figma – programação no VSCode (IDE) em HTML, CSS e JS.  - Cadastro dos usuários  - Validações dos campos em JS. | Essencial | 13 | 2 |
| Tela de Login | Criação da tela de login (site) seguindo o protótipo desenvolvido no Figma – programação no VSCode (IDE) em HTML, CSS e JS.  - Acesso login por meio de usuário (e-mail) e senha  - Validações dos campos em JS. | Essencial | 13 | 2 |
| Tela Index | Criação da tela index (site) seguindo o protótipo desenvolvido no Figma – programação no VSCode (IDE) em HTML, CSS e JS.  - Home, Explorar, Sobre, Contato. | Essencial | 13 | 2 |
| Tela Portal | Criação da tela portal (site) seguindo o protótipo desenvolvido no Figma – programação no VSCode (IDE) em HTML, CSS e JS.  - Home... | Essencial | 13 | 2 |
| Integração entre o site e o banco de dados | Integração entre o site (local) e o banco de dados (local), através da API NodeJS. | Essencial | 21 | 3 |
| Requisitos populados na ferramenta de gestão - Organização | Requisitos organizados na ferramenta de gestão ClickUp. | Essencial | 3 | 1 |
| Documentação do Projeto | Criação, desenvolvimento e atualização constante do projeto para consulta e organização. | Essencial | 5 | 1 |
| Conceitos trabalhados em socioemocional (valores) no projeto | Acrescentar os conceitos trabalhados em socioemocional (valores) ao projeto. | Essencial | 3 | 1 |
| Projeto armazenado no GitHub | Organização em repositório e atualização constante do projeto. | Essencial | 3 | 1 |
| Modelagem do Banco de Dados | Desenvolvimento da modelagem lógica do banco de dados, levando em conta as entidades (tabelas), atributos (colunas) e os relacionamentos entre as tabelas.  - Plataforma: Workbench | Essencial | 5 | 2 |
| Criação das tabelas no banco de dados (script) | Criação e execução de scripts (.sql) para criação das tabelas e composição do banco de dados (MySQL). | Essencial | 5 | 3 |
| Criação de scripts de inserção de registros nas tabelas | Criação e execução de scripts (.sql) para inserção de registros nas tabelas criadas e composição do banco de dados (MySQL). | Essencial | 5 | 3 |
| Criação de scripts de consulta de dados | Criação e execução de scripts (.sql) para consulta dos dados inseridos nas tabelas para composição do banco de dados (MySQL). | Essencial | 8 | 3 |
| Métricas aplicadas aos dados | Adicionar ao projeto métrica aplicada aos dados.  - Votação e ranking no site. | Essencial | 13 | 3 |
| Definição de nome para o projeto | Definir um nome para o projeto. | Importante | 3 | 4 |
| Logo do Projeto | Criação de logo para o projeto. | Importante | 5 | 4 |
| Definição da paleta de cores - padronização | Definicação da palenta de cores para padronização do site. | Desejável | 5 | 5 |
| Carrossel de imagens na Home (index) | A criação de um carrossel de imagens chamativo para a home (index). | Desejável | 13 | 5 |
| Formulário de Contato (index) conectado ao e-mail | Conectar o formulário de contato à um e-mail que receberá as mensagens. | Desejável | 21 | 5 |
| Postagem de desenhos no site (portal) | Postagem de imagens de desenhos no site (portal) e votação / avaliação desses desenhos. | Desejável | 21 | 5 |
| Modo escuro (portal - configurações) | Configuração para modo escuro para o portal do site. | Desejável | 13 | 5 |
| Animações no site com CSS | Criação de animações no site, utilizando propriedades do CSS para tornar o site mais interativo e chamativo. | Desejável | 13 | 5 |
| Alteração de e-mail e senha (portal - configurações) | Configuração para alteração de e-mail e senha. | Desejável | 21 | 5 |

# Ferramenta Escolhida

Sabendo que a utilização de uma boa ferramenta de gestão de projeto gera uma maior organização, acompanhamento, aprimoramento e controle do projeto, incluindo seus requisitos, optei pelo ClickUp. Este, pode ser definido como uma plataforma de trabalho baseada em nuvem e um gerenciador de tarefas, que fornece todas as ferramentas e recursos para conclusão do projeto de forma eficiente, visível e acessível.

Entre os motivos que me fizeram optar pela ferramenta, estão:

* Alta personalização;
* Centralização das informações do projeto em um só local;
* Possibilidade de simplificação dos projetos e fluxos de trabalho em etapas;
* Disponibilidade de diversos tipos de visualizações (lista, grantt, mapa mental, board etc.);
* Criação de tarefas e subtarefas que podem ser categorizadas conforme urgência e status;
* Gerenciamento do tempo, a partir da inclusão de prazos de término de cada tarefa e visualização de calendário;
* Geração de relatórios prontos para uso – Dashboards.

Imagem da ferramenta de gestão: ClickUp.

# Marcos do Projeto

* Início do Projeto: 27/10/2022;
* Consolidação da ideia: 01/11/2022;
* Finalização do site: 18/11/2022;
* Integração do site com o banco de dados: 25/11/2022;
* Apresentação: 28/11/2022 (estimativa).