

Modelo de Resumo Expandido

RESUMO

Para este projeto, criou-se um aplicativo Android denominado QR Eventos, cujo objetivo é melhorar a efetividade em galerias e mostras de artes visuais. Esse aplicativo gera um QR Code associativo para usuários e seus trabalhos cadastrados nele. Através desse aplicativo, também é possível cadastrar eventos, e visualizar os que já estiverem cadastrados, por meio de uma lista que os apresenta de forma crescente (do mais recente ao mais antigo). O QR Eventos disponibiliza recurso de leitura de QR Codes, permitindo, assim, que os visitantes dos eventos tenham acesso à exibição dos dados cadastrados do autor e/ou obra. Dessa maneira, é possível consultar as informações das obras de arte expostas de forma mais concreta (já que são cadastradas pelos próprios autores), independentemente do espaço físico disponível no local do evento. Devido a todas as funcionalidades citadas, o QR Eventos constitui-se em um aplicativo com grande capacidade de expansão nas galerias e mostras de artes de modo geral.

Palavras-chave: Arte, QR code, Exposição.

ABSTRACT

For this project, an Android application called QR Eventos was created, and its objective is improve effectiveness in galleries and arts shows. This application generates an associative QR Code for users and their art works registered in it. It is also possible to register events, and view those that have been already registered, through a list that presents the events in an ascending order (from the most recent to the least recent ones). QR Events offers a QR Codes reading feature, allowing event visitors to have access to display the author and/or art work registered data. Thus, it is possible to consult the information of the exposed art works in a more concrete way (since they are registered by the authors themselves), regardless of the physical space available at the event site. Due to all the mentioned functionalities, the QR Events is an application with great capacity of expansion in the galleries and art shows in general.

Keywords: Art, QR code, Exposition.

1. Introdução

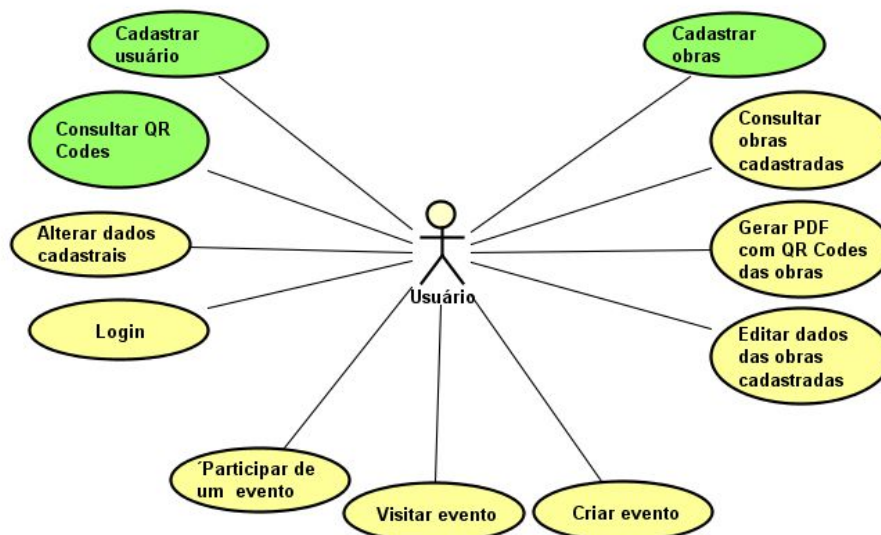
O mote gerador para a criação do aplicativo QR Eventos nasceu da dificuldade observada na primeira mostra de Artes Visuais “Eu, artista”, exposição de artes que ocorreu no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Campus Santa Cruz. Durante o evento os integrantes deste projeto observaram os problemas encontrados pelos expositores em se comunicar com os visitantes, pois quando esses artistas não podiam se fazer presentes no espaço da exposição, o visitante ficava escasso de qualquer informação detalhada que vinhesse a querer sobre as obras. Com base nesses dados quantitativos colhidos nas mostras de artes realizadas nos anos de 2017, 2018 e 2019 resolvemos dividir a criação do aplicativo em duas partes, a aplicação Android e o web service.

O aplicativo QR eventos visa gerenciar e maximizar as mostras de artes visuais, trazendo mais conforto e praticidade para os visitantes, artistas e curadores participantes. Uma vez cadastrado no aplicativo o usuário poderá se exercer funções de visitante, artista ou curador de evento. Como curador da exposição pode criar eventos que ficarão online na tela de início do aplicativo, uma vez que um artista visualize esse evento ele pode solicitar participação e associar obras anteriormente cadastradas no perfil ao evento, após a validação de participação o curador poderá salvar em formato de PDF os QR codes correspondentes a cada obra inclusa em seu evento. Como visitante que tenha como interesse apenas visualizar as obras conta com a função do leitor de QR codes, com ela é possível obter todos os dados (foto, nome, largura, altura, data de criação e preço) das obras expostas, facilitando assim quando o autor daquela obra não se fizer presente no espaço de exposição. O QR Code é um código de barras bidimensional, que rege a capacidade de armazenar caracteres, letras e números (GIARDELLI, 2016), sendo assim auto suficiente para comportar os dados das obras e dos usuários cadastrados.

2. Metodologia

A abordagem utilizada para o desenvolvimento deste trabalho foi quantitativa, tivemos como base as mostras dos anos anteriores realizadas no campus e a partir disso notamos a necessidade de tornar os vários processos da elaboração das mostras de artes visuais, menos fatídica, economizando tempo de todos os envolvidos, foram realizadas pesquisas com curadores, profissionais, que criam eventos e artistas até chegar em uma solução tecnológica capaz de dirimir a inicial problemática. Assim com todo o processo foram desenvolvidos alguns requisitos tornando capaz de fazer tudo através do aplicativo QR Eventos, que foi dividido em duas etapas de desenvolvimento, a aplicação android e o web service.

Figura 1 - Diagrama de caso de uso.



Fonte: Própria

O Android é utilizado para interligar o servidor ao usuário via internet. Ao abrir o aplicativo o usuário se depara com a tela de iniciar sessão vide Figura 2a, onde ele poderá tanto fazer login quanto efetuar seu cadastro (caso ainda não seja cadastrado), no cadastro suas informações são salvas no banco de dados para futuros usos vide Figura 2b. Ao efetuar o login o usuário será redirecionado a tela principal que contém todos os eventos já cadastrados, organizados do mais recente ao mais antigo, e ao canto inferior direito possui um menu com as opções de ler um QR code, cadastrar uma obra, criar um evento ou ver minhas obras vide Figura 2c. O aplicativo também conta com uma tela de perfil, onde está presente todas as informações cadastradas pelo usuário, sendo possível a edição de ambas incluindo a foto de perfil.

Figura 2a

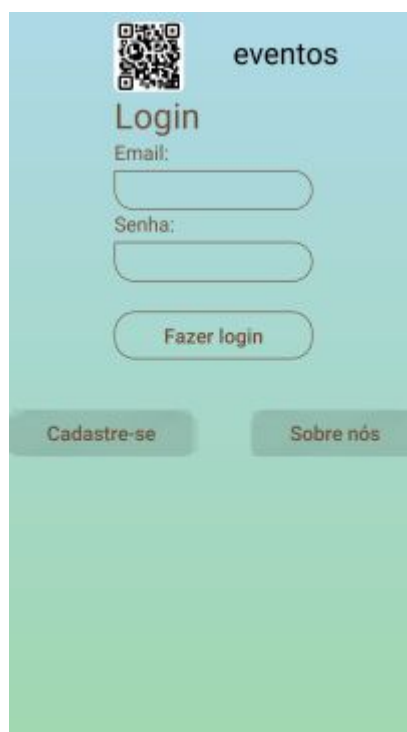


Figura 2b



Figura 2c



Fonte: Própria

De acordo com o W3C (World Wide Web Consortium) um Web Service pode ser entendido como: um sistema de software projetado para suportar a interoperabilidade entre máquinas sobre rede, no caso do nosso aplicativo é utilizado para coletar os dados da aplicação android e salvar no banco de dados, foi necessário a utilização da linguagem PHP que permite criar sites WEB dinâmicos (BARRETO, M. V. S CURSO DE LINGUAGEM PHP. 2000), onde construímos classes e métodos necessários para as obras cadastradas e utilizamos a plataforma XAMPP que é um pacote de serviços web pré-configurado desenvolvido pelo o Apache Friends, projeto sem fins lucrativos para promover o servidor web apache, contendo o servidor HTTP Apache, o MySQL, o PHP e o Perl (BOECHAT, G. C APOSTILA DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I E II PHP. 2014), de maneira mais sucinta, na nossa aplicação é para simular um servidor web, com finalidade de testes.

Na parte da aplicação Android foi utilizado como principal ferramenta a plataforma de desenvolvimento Android Studio (Android Dev Summit, October 23-24), software que utiliza a linguagem Java, onde foi criada toda a interface gráfica do projeto, já no Web Service as plataformas de desenvolvimento utilizadas foram: Netbeans e o MYSQL Workbench. que conta com a linguagem SQL Structured Query Language, é a linguagem utilizada pelos Banco de Dados Relacionais (BDR) modernos (MACEDO, D. INTRODUÇÃO A LINGUAGEM SQL. 2011).

3. Resultados e Discussões

Estamos preparando o ambiente para a realização dos testes beta, e conseguimos obter bons resultados nos testes alfa. Nosso aplicativo já é capaz de efetuar cadastro, o usuário pode acessar a sua conta por meio do login, criar evento, participar de evento, efetuar o cadastro de obras, gerar o PDF das obras cadastradas, também é possível editar os dados das obras e os dados pessoais de perfil, o aplicativo realiza a leitura do QR code das obras, e lista os eventos recentes com a ordem que foram criados. De modo geral nossa aplicação está finalizada e atende todos os requisitos que foram elicitados.

4. Considerações Finais

O QR eventos é um aplicativo com grandes capacidades de expansão no meio artístico, devido a facilidade que ele visa proporcionar na interatividade do usuário com a obra de arte, fazendo a ligação com as informações que só o autor poderia proporcionar aos visitantes, o que é bastante útil

em exposições de artes de maneira geral. Nosso grupo conseguiu alcançar todas as metas estipuladas desde o ano de 2017 para a aplicação sair do modo que gostaríamos.

Agradecimentos

AGRADECEMOS AO NOSSO ORIENTADOR QUE NOS APOIOU E MANTEVE A CALMA EM TODO O PERCURSO DO DESENVOLVIMENTO DA NOSSA APLICAÇÃO, AGRADEÇO TAMBÉM AO MEU NAMORADO QUE ME INCENTIVOU E A MINHA FAMÍLIA QUE SEMPRE ESTEVE PRESENTE NESSA JORNADA.

Referências

NÚCLEO DE ARTES CAMPUS IFRN SANTA CRUZ, 2017, BARRETO, M. V. S CURSO DE LINGUAGEM PHP. 2000,
MACEDO, D. INTRODUÇÃO A LINGUAGEM SQL. 2011, BOECHAT, G. C APOSTILA DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I E II PHP.
2014, Claro, D. B. PROGRAMAÇÃO EM JAVA. 2013.