



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA BAIANO -
CAMPUS GUANAMBI**

**ANA BEATRIZ DA SILVA CRUZ
CAILANE QUÉREN LEAL DOS SANTOS
DIANA JÉSSICA OLIVEIRA AMARAL
FÁBIO DE PAULA JESUS GONDIM**

KAHLO: SISTEMA DE EXPOSIÇÃO ARTÍSTICA

GUANAMBI – BA

2023

ANA BEATRIZ DA SILVA CRUZ
CAILANE QUÉREN LEAL DOS SANTOS
DIANA JÉSSICA OLIVEIRA AMARAL
FÁBIO DE PAULA JESUS GONDIM

KAHLO: SISTEMA DE EXPOSIÇÃO ARTÍSTICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal Baiano *Campus* Guanambi como parte dos requisitos da disciplina de PCC para a conclusão do curso Técnico de Informática para *Internet* integrado ao Ensino Médio.

Orientador(a) | Mestre: João Paulo
Barbosa Glória

Coorientador(a) | Professor: Hugo
Deleon

GUANAMBI – BA

2023

RESUMO

A falta de uma devida divulgação artística é um problema enfrentado por artistas de uma maneira geral, sendo eles veteranos no ramo ou não, visto que a desvalorização da arte é uma das maiores questões sofridas pelos mesmos. Por este motivo, o presente trabalho tem o objetivo de documentar a criação da plataforma Kahlo, software proposto para a exposição de obras de arte e eventos institucionais que acontecem no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano. Para isso, houveram inúmeras buscas relacionadas às problemáticas, além da pesquisa de campo referente à aceitação da plataforma no *Campus*. Para a construção da mesma, foi utilizado o *Framework* Django juntamente às linguagens Python, HTML e CSS, seguindo a linearidade da metodologia tradicional, por meio dos diagramas e da documentação. Concretizando assim, em um ambiente favorável para a comunicação entre artistas e admiradores da arte. Posteriormente, foram registradas propostas de melhorias para o projeto, a fim de que ele beneficie ainda mais os usuários. Essas se baseiam em abranger os eventos artísticos ocorridos nos demais *Campus* de Institutos Federais Baianos, adicionar *placeholder* para indicar o limite mínimo de caracteres para gerar uma senha, notificações para o usuário no momento da realização de certas ações no sistema e ainda, a funcionalidade dos grupos.

Palavras Chave: Arte; Artistas; Plataforma; Divulgação;

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 9 |
| 2. JUSTIFICATIVA..... | 10 |
| 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... | 12 |
| 3.1. As manifestações artísticas..... | 12 |
| 3.1.1. Dança..... | 12 |
| 3.1.2. Teatro..... | 13 |
| 3.1.3. Arte Digital..... | 14 |
| 3.2 O papel sociocultural da arte na sociedade e sua expansão..... | 15 |
| 3.3. Divulgação da arte..... | 18 |
| 3.4. Metodologia e técnicas de organização..... | 18 |
| 3.4.1. Metodologia Tradicional..... | 18 |
| 3.4.2. Python e Django..... | 19 |
| 3.4.3. Figma..... | 20 |
| 4. MATERIAIS E MÉTODOS..... | 21 |
| 4.1. Levantamento e análise de requisitos..... | 22 |
| 4.2 Etapas de desenvolvimento do software..... | 23 |
| 4.2.1. Metodologia Tradicional..... | 23 |
| 4.2.2. Análise e modelagem do sistema..... | 23 |
| 4.2.3. Prototipação..... | 24 |
| 4.2.4. Codificação..... | 24 |
| 4.2.5. Testes..... | 25 |
| 4.3. Equipamentos e recursos..... | 25 |
| 5. RESULTADOS..... | 27 |
| 5.1. Formulário para levantamento de requisitos..... | 28 |
| 5.2. Diagramas..... | 28 |
| 5.2.1. Diagrama de Caso de Uso..... | 28 |
| 5.2.2. Questionário de validação..... | 28 |
| 5.2.3. Diagrama de Entidade-relacionamento..... | 30 |

| | |
|--|-----------|
| 5.2.4. Projeto Lógico..... | 31 |
| 5.2.5. Diagrama de Classes..... | 31 |
| 5.3. Prototipagem..... | 32 |
| 5.4. Implementação..... | 32 |
| 5.5. Validação..... | 33 |
| 6. CONCLUSÃO..... | 34 |
| BIBLIOGRAFIA..... | 35 |
| APÊNDICE A - FORMULÁRIO PARA LEVANTAMENTO DE REQUISITOS..... | 40 |
| APÊNDICE B - DOCUMENTO DE VISÃO..... | 44 |
| APÊNDICE C - PROTOTIPAGEM DE TELAS..... | 56 |
| APÊNDICE D - FORMULÁRIO PARA LEVANTAMENTO DE REQUISITOS..... | 59 |
| APÊNDICE E - TELAS DO SISTEMA..... | 63 |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 - Obra digital por Tallyson Alves..... | 15 |
| Figura 2 - Der ungläubige Thomas (1601), por Caravaggio..... | 16 |
| Figura 3 - Arte digital realizada por uma inteligência artificial..... | 17 |
| Figura 4 - Diagrama de Caso de Uso..... | 29 |
| Figura 5 - DER..... | 30 |
| Figura 6 - Projeto Lógico..... | 31 |
| Figura 7 - Diagrama de Classes..... | 32 |
| Figura 8 - Feed (sistema)..... | 33 |
| Figura 9 - Formulário 3..... | 41 |
| Figura 10 - Formulário 4..... | 41 |
| Figura 11 - Formulário 5..... | 42 |
| Figura 12 - Formulário 6..... | 42 |
| Figura 13 - Formulário 7..... | 43 |
| Figura 14 - Formulário 8..... | 43 |
| Figura 15 - Diagrama de caso de uso..... | 49 |
| Figura 16 - Diagrama de classes..... | 51 |
| Figura 17 - Diagrama DER..... | 52 |
| Figura 18 - Diagrama Lógico..... | 52 |
| Figura 19 - Tela Inicial..... | 56 |
| Figura 20 - Tela Cadastro..... | 57 |
| Figura 21 - Tela Login..... | 57 |
| Figura 22 - Feed..... | 58 |
| Figura 23 - Perfil de usuário..... | 58 |
| Figura 24 - Pergunta sobre utilização do sistema..... | 59 |
| Figura 25 - Pergunta sobre interface do sistema..... | 59 |
| Figura 26 - Pergunta sobre sidebar..... | 60 |
| Figura 27 - Pergunta sobre chats..... | 60 |

| | |
|---|----|
| Figura 28 - Pergunta sobre posts..... | 61 |
| Figura 29 - Pergunta sobre a implementação do sistema..... | 61 |
| Figura 30 - Pergunta sobre a experiência ao utilizar o sistema..... | 62 |
| Figura 31 - Tela inicial..... | 63 |
| Figura 32 - Tela de cadastro..... | 63 |
| Figura 33 - Tela de Login..... | 64 |
| Figura 34 - Feed..... | 64 |
| Figura 35 - Perfil..... | 65 |
| Figura 36 - Comentários..... | 65 |
| Figura 37 - Deletar publicação..... | 66 |
| Figura 38 - Editar Perfil..... | 66 |
| Figura 39 - Lista de seguidores..... | 67 |
| Figura 40 - Lista de pesquisa..... | 67 |
| Figura 41 - Lista de conversas..... | 68 |
| Figura 42 - Caixa de texto para criação de chat..... | 68 |
| Figura 43 - Chat..... | 69 |
| Figura 44 - Logout..... | 69 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1 - Tabela dos elementos utilizados..... | 25 |
| Tabela 2 - Mapeamento dos Problemas..... | 44 |
| Tabela 3 - Requisitos funcionais..... | 46 |
| Tabela 4 - Requisitos não funcionais..... | 47 |
| Tabela 5 - Elementos de Hardware..... | 53 |
| Tabela 6 - Elementos de Software..... | 53 |
| Tabela 7 - Envolvidos..... | 55 |
| Tabela 8 - Glossário..... | 55 |

1. INTRODUÇÃO

Sempre estamos consumindo arte de alguma maneira, seja ouvindo uma música que nos agrada, seja assistindo novelas na televisão. Entretanto, conceituá-la como algo conciso é uma tarefa difícil. Segundo Nietzsche, a arte é um retrato da nossa realidade, e para ele, viver é constante no sentido de construir e desconstruir sem uma teologia pré-definida, e o mesmo serve para a arte. Na perspectiva do artista, sua obra sempre estará em processo de construção, assim, ele consegue captar o que a vida realmente é, incorporando a sua essência através do processo de criação das suas obras (NIETZSCHE apud BRANDÃO, 2020, p. 6).

Considerando a grande demanda de tempo que os artistas dedicam ao desenvolvimento de suas obras, torna-se ainda mais evidente a desvalorização das mesmas. Nesse sentido, faz-se necessário uma busca pela valorização e pela divulgação de jovens e pequenos artistas no início de suas jornadas artísticas. Pensando nisso, o Instituto Federal Baiano realiza o FAMIF- Festival de Arte & Música do IF Baiano, evento que conta com diversas apresentações de dança, música, declamação de poesia, teatro e artes virtuais, com o intuito de integrar seus alunos a movimentos culturais e artísticos.

No entanto, no que tange à divulgação e conservação das apresentações, nota-se que a instituição não divulga a totalidade das mesmas ao público. Dessa forma, muitas delas se “perdem” em meio ao conjunto, não podendo ser relembradas ou assistidas.

Pensando nisso, propõe-se KAHLO - um sistema que contribua para a divulgação da arte a partir da reunião de pessoas que tanto procuram compartilhar um pouco das suas produções, quanto daqueles que têm interesse nas mais variadas formas de arte. Especifica-se ainda, o intuito de propiciar um sistema que divulgue conhecimento acerca de outras produções artísticas, promover a comunicação entre usuários e possibilitar o armazenamento dos arquivos de mídia do festival artístico promovido pelo Instituto Federal Baiano- *Campus Guanambi*. Servindo, portanto, como uma espécie de rede social em que artistas possam divulgar suas obras.

2. JUSTIFICATIVA

A arte sempre foi para a humanidade uma forma pela qual o homem pôde e ainda pode se expressar no espaço e no tempo a fim de que o autor traga, na essência de suas obras, a “verdade humana” que, em teoria, deveria ser pautada na beleza que é a expressão artística nas suas mais variadas formas. Logo, arte e sociedade sempre estiveram profundamente relacionadas, e essa primeira sempre foi instrumento para retratar um momento histórico, o subjetivismo do homem ou até mesmo uma forma de denúncia social (BULHÕES, 2012).

Entretanto, com o passar do tempo, a arte deixou de ser sinônimo de beleza e de admiração e passou, na atualidade, devido a um processo de desvalorização, a ser enquadrada como um simples *hobby*. Por mais que a geração atual compreenda uma sociedade que propõe diferentes formas de arte, o aviltamento de produções artísticas é fruto do desinteresse de seus antecessores que aplicaram novos valores à arte (TEIXEIRA; TRAVAGLIA, 2019).

Contudo, diversas problemáticas vieram à tona. Em exemplo disso, uma pesquisa do ano de 2013 por parte do Ministério da Cultura, mostra que 75% (setenta e cinco) dos brasileiros não possuem o hábito de frequentar ou jamais foram a um museu. Outro problema que rodeia o âmbito da arte se fixa no fato de que a concentração de acervos culturais disponíveis se encontra predominantemente em determinadas regiões elitizadas, enquanto outras não possuem nenhuma disponibilidade destes conjuntos artísticos (JORNALISMO JÚNIOR, 2022).

Dados de 2010 presentes em uma pesquisa do IPHAN, exprimem que 72,3% dos municípios brasileiros não possuem nenhum estabelecimento destes, enquanto 70% das cidades do Rio de Janeiro os apresentam em suas conjunturas. Com isso, vê-se a problemática da falta de valorização e investimento na arte e em suas vertentes. Em complemento, a Rede Nossa São Paulo obteve o conhecimento de que 41% dos indivíduos entrevistados por eles afirmaram que a razão pela qual não frequentam espaços culturais é o preço exigido para realização de tal atividade. Nisto, tem-se portanto, a constatação da segregação ao acesso artístico (JORNALISMO JÚNIOR, 2022).

Junto a isso tem-se que mesmo em momento de globalização, obras que poderiam ser divulgadas para a comunidade por meio da *Internet*, ficam encadeadas e sem a devida valorização que merecem, o que faz com que os artistas se vejam sem reconhecimento nos espaços por influências do descaso social para com a arte, e também por questões econômicas e sociais.

Visto as problemáticas, visa-se a criação de um sistema por meio dos preceitos de desenvolvimento *web*, que possibilite a integração entre os artistas que buscam se expressar e ganhar visibilidade e dos indivíduos admiradores das vertentes da arte. Pretende-se ainda, preservar os documentos de mídia dos eventos realizados no Instituto Federal Baiano - Campus Guanambi por meio da contingência destes. Dessa forma, pretende- se garantir um acesso à arte mais bem distribuído, gratuito e diversificado.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1. As manifestações artísticas

Conceituar arte como algo claro e definitivo é uma tarefa muito difícil. Todas as respostas encontradas até hoje são divergentes e contraditórias, pois a maioria delas tenta englobar tudo que a arte representa em um só conceito, ainda que exista diversas concepções da mesma. Embora até esse momento não exista um conceito absoluto, é indiscutível que personalidades como Van Gogh, Beethoven, e Leonardo da Vinci, são de fato artistas, da mesma forma que histórias em quadrinhos e cartazes publicitários também são consideradas obras de arte, as quais se enquadram em sua determinada categoria (COLI, 2017).

Atualmente, a classificação da arte mais aceita foi criada pelo crítico de cinema Ricciotto Canudo em seu livro “Manifesto das sete artes” (1923). Nele, Canudo categorizou a arte em sete tipos: música, dança, pintura, escultura, teatro, literatura e cinema, onde as quatro principais - pintura, literatura, música e escultura, deram origem às demais. Vale ressaltar também que atualmente essas manifestações não são únicas, dado que os avanços tecnológicos foram responsáveis por originar mais quatro classificações, a fotografia, as histórias em quadrinhos (HQ), os Jogos eletrônicos e a arte digital. A seguir serão citados algumas manifestações para um maior aprofundamento sobre as categorias (ARTEREF, 2019; AIDAR, [s.d]).

3.1.1. Dança

De alguma forma, tudo está atrelado ao movimento. Afinal, desde sempre acontece a dança cosmológica que envolve as rotações interplanetárias, os ciclos do crescimento das vegetações, e até mesmo a própria evolução dos *Homo sapiens*. Logo, percebe-se que os seres humanos também acompanham e participam desta “dança da vida”, pois a mesma é tida como uma das manifestações artísticas mais antigas da humanidade. Algumas pinturas rupestres comprovam que a mesma é praticada desde a pré-história, sendo utilizada como uma forma das pessoas se expressarem sem nenhuma estrutura pré-definida, caracterizando-se por movimentos impulsivos visando a comunicação e a sobrevivência. Entretanto, com o passar do tempo houve mudanças nas maneiras de interação entre os sujeitos, agora a dança era utilizada como uma "expressão corporal", empregada em tribos

com o objetivo de aclamar deuses, agradecê-los pelas conquistas alcançadas e rogar aos mesmos: chuvas, boas colheitas, vitória em batalhas, entre outros. Vale ressaltar também que é nesta fase que acontece a utilização de tambores e outros instrumentos para a criação de ritmos (BEZERRA, /s.d./; OSSONA, 1988; VIANNA, 2005).

Com o tempo, as tribos foram evoluindo para nações e esta mudança refletiu diretamente na dança que agora era algo mais teatral, cultural e artístico. Sabendo que cada nação tem sua cultura e suas particularidades, forma-se toda pluralidade da dança contemporânea. Segundo José (2011), a dança que conhecemos hoje não pode ser restrita a um único código ou a um modelo ideal, pois ela é tida como um "Estudo de casos", sendo assim, um conceito para a mesma é inexistente, afinal ela pode ser um pouco de tudo, o que vai muito além de movimentos rítmicos e harmônicos. A dança moderna pode ser aquilo que qualquer pessoa quer que ela seja (OSSONA, 1988; JOSÉ, 2011).

3.1.2. Teatro

Etimologicamente falando, a palavra Teatro vem do grego *theatron*, que significa “lugar onde se vai para ver” ou “lugar onde se vê”. Entretanto, apesar de sua etimologia, não é correto afirmar que o mesmo é uma invenção grega, afinal, segundo Ortolan (2020), o ser humano sempre teve tendências cênicas, como a de se transvestir e se personificar com o intuito de contar histórias e transmitir emoções. O autor explica ainda sobre a existência de três teorias sobre a origem teatral, a “Tese do Ritual ou da festa religiosa”, a “Tese do contador de Histórias”, e a “Tese da imitação”. Nelas o autor relaciona o surgimento do teatro a rituais e/ou festas religiosas onde ocorriam glorificações a deuses, a comemorações por bens recebidos, às pessoas e seu próprios instintos narrativos, e por fim a imitação relacionada a fenômenos naturais, aos animais e aos acontecimentos da vida cotidiana. Deste modo, tais ideias comprovam que assim como outras manifestações artísticas, as artes cênicas têm sua origem na pré-história. Afinal, desde aquela época os sujeitos se comunicam mediante a imitações e a reprodução de histórias visando para relatar uns aos outras situações que aconteciam em seus cotidianos (CEBULSKI, 2012; SARDO, 2013, p. 276).

O teatro contemporâneo apresenta muitas distinções das que eram apresentadas na antiguidade, pois, atualmente, além de ser considerada uma forma de comunicação, ela também pode ser tida como uma manifestação artística possuindo de muitas vertentes com características próprias. Tais diferenças podem ser notadas na trajetória do teatro através dos tempos. A exemplo disso vê-se o teatro da Grécia antiga, marcado por rituais a Deuses

mitológicos, principalmente a Dionísio deus do vinho, da fertilidade, da diversão, e do próprio teatro. Nessas festividades alguns elementos eram fundamentais para caracterização eram, o coro formado por narradores que por meio de danças e canções contavam histórias, os atores que diferente do coro se apresentavam de maneira individual e interpretavam inúmeros personagens em uma só peça. Vale ressaltar que mulheres não poderiam se apresentar, a máscara também era um elemento muito importante para o teatro grego e elas eram utilizadas para a personificação do personagem. E por fim, tem-se a dramaturgia que consiste na arte de escrever textos para serem utilizados como base para as apresentações. Fazendo uma analogia entre o mesmo e o teatro medieval percebem-se algumas dessemelhanças, afinal, a origem dos espetáculos mediélicos estão intimamente relacionados com a realização de celebrações de festas religiosas como a páscoa e o natal. Nelas ocorriam a abordagem de temas como passagens bíblicas, as biografias de santos e alguns milagres, mistérios, e sermões, dessa forma, as mudanças sofridas pelo teatro dependem no contexto histórico em que estão inseridas (SARDO, 2013, p. 276; AIDAR, *[s.d.]*; DIANA, *[s.d.]*).

3.1.3. Arte Digital

No ano de 1989, época em que ocorria a revolução digital, houve o incorporamento da arte computacional no ciberespaço, estabelecendo internacionalmente o mundo da arte digital que se conhece atualmente, principalmente em países da Europa e Estados Unidos. Dessa maneira surge o termo arte digital, que pode ser compreendido como uma relação entre a arte, a ciência e a tecnologia, o que consolida novos espaços para a divulgação artística, resultado das transformações contemporâneas nas maneiras de se comunicar. Contudo, é imprescindível ressaltar que o mais importante não é a maneira que essas obras são compartilhadas ou o instrumento utilizado para sua confecção, mas sim o conteúdo a ser divulgado pelas mesmas, dessa forma, para conceituar arte digital devem ser consideradas diligências importantes de tal estudo, pois, nem todas estas obras feitas a partir de tecnológicas podem ser consideradas como tal, afinal a mesma se define por técnicas e formatos relacionadas a época tecnológica em que se está inserida (RODRIGUES, 2012; GASPERETTO, 2016; ABRA, *[s.d.]*).

Figura 1 - Obra digital por Tallyson Alves



Fonte: Autor (2023)

3.2 O papel sociocultural da arte na sociedade e sua expansão

A arte sempre foi a maneira pela qual a humanidade utilizou para transmitir o seu legado, seja através dos sentimentos pessoais do autor, seja através da representação de momentos históricos marcantes. Como forma de expressão, foi artifício do homem primitivo do período Paleolítico para se comunicar, chegando à Grécia Antiga e passando por nomes como o de Sócrates (469/470-399 a.C.), que a definiu erroneamente como algo sem importância, mas que, em contrapartida, existia para ser apreciada (GREENBERG, 1996).

Segundo Kultermann (1990), a concepção de arte bela da Antiguidade perdurou por bastante tempo, e na Idade Média, obteve uma valorização social que a torna exclusiva de uma das instituições mais antigas e mais poderosas da época: a Igreja Católica.

Figura 2 - *Der ungläubige Thomas* (1601), por Caravaggio



Fonte: Google Art & Culture (2022)

No que mais tarde seria intitulado de Idade Moderna, a arte ainda preserva seus traços greco-latino e chega até grandes gênios como Leonardo da Vinci (1452-1519), que contribuiu não somente com sua influência, mas também com uma nova concepção de arte que envolvia agora uma forma de conhecimento e filosofia, valorizando assim não mais somente a beleza, mas também a originalidade (KULTERMANN, 1990).

Para Leote (2006), o século XX foi palco da aliança entre a arte e a tecnologia por meio do Impressionismo, Neo-impressionismo e *Art nouveau*, mesmo que essa relação já estivesse presente desde as pinturas rupestres e das novas técnicas aplicadas por Michelangelo em seus trabalhos.

Na atualidade, todas as expressões de arte estão sendo colocadas sob discussão de maneira que se entenda de qual forma pode se enquadrar as mais variadas mestrias de produção artística, principalmente quando associadas às novas tecnologias. Dessa forma, surgem nomeações como “arte eletrônica”, “arte digital” e também “ciberarte”, de maneira que tais derivações expressem a aproximação entre arte e inovação/tecnologia, sendo esse relacionamento fruto principalmente da invenção da fotografia e do surgimento do cinematógrafo dos irmãos Lumière (LEOTE, 2006).

Figura 3 - Arte digital realizada por uma inteligência artificial



Fonte: Midjourney (2022).

Para Bulhões (2012), a arte ainda atrai muitas pessoas para bienais e grandes mostras em nível mundial, e da mesma forma, artistas procuram ampliar a abrangência de seus trabalhos por meio da *internet* de modo que eles possam amplificar as relações para além do simples espaço geográfico e físico.

Com a globalização na contemporaneidade, a arte está presente em todos os lugares, contudo, ainda sofre uma desvalorização brusca em suas mais diversas áreas. A concepção do que seria arte na atualidade tem sido palco de discussões e o pouco conhecimento e pesquisa sobre, tem levado a arte a ser rebaixada para um simples *hobby*, ao passo que, como afirma Teixeira e Travaglia (2019), a própria educação artística é uma disciplina desvalorizada se comparada às outras. Nesse âmbito, também entra a visão de Bulhões (2012), que define a arte como mais do que aquilo que se vê em telas de museus, mas também está presente em camisetas, objetos de uma feira de artesanato, a pintura corporal e o grafite.

Em vista disso, é possível atentar que tanto arte quanto tecnologia sempre estiveram conjugadas por fronteiras comuns, principalmente como forma de divulgação. Dessa forma, quanto mais o cotidiano das pessoas e a natureza das mesmas é imbuída das mais variadas formas de tecnologias, é mais natural que a arte se desenvolva e seja divulgada, refletindo a realidade da época em que se vive.

3.3. Divulgação da arte

É perceptível que em meio a este mundo globalizado, a TI (Tecnologia da Informação) contribui expressivamente para a mudança dos cenários organizacionais, principalmente no que diz respeito ao desempenho do processamento da estrutura e dos fluxos de informação. Partindo desta análise se percebe que cada vez mais as organizações buscam meios que façam com que os computadores, as redes, a inteligência artificial, e outras tecnologias da informação possam trazer-lhes um destaque em um mercado que se encontra cada dia mais competitivo (FADEL & MORAES, 2005).

Sendo o meio artístico atuante deste mercado, e portanto, elemento presente na era da tecnologia da informação, se põe em notoriedade a necessidade de uma relação deste com as novas tecnologias. Deste modo, atentar-se ao desempenho da arte e do artista diante deste mundo contemporâneo caracterizado por conter um espaço tecnológico intenso, seja quando expõem seus trabalhos de arte, propagam suas idéias ou na criação artística, é necessário. E é atrativo compreender como estes âmbitos distintos conseguem se relacionar de forma bastante íntima, e como a Ciência da Informação colabora na formação cultural e na construção do conhecimento na sociedade (QUERINO & FERREIRA, 2015).

Tal afirmação é comprovada quando se põe em foco que a prática da obra de arte é constituída por duas vertentes: a prática do artista e a recepção do público. Essa relação atravessa a obra e une os dois lados da produção. Assim, o artista e público são aliados de um mesmo mundo: o da arte (SIMÃO, 2005).

Contudo, vê-se a importância desta relação e deste compartilhamento, e em um mundo globalizado, a *Internet* se torna um excelente lugar para pôr em prática tal sistema relacional, que pode ser construído com o auxílio de metodologias, seja tradicional ou ágil.

3.4. Metodologia e técnicas de organização

No que tange à metodologia, preza-se na construção de *softwares*, documentação e organização do grupo, a implementação da metodologia tradicional, que possibilita o desenvolvimento do sistema de maneira fluída.

3.4.1. Metodologia Tradicional

As metodologias tradicionais, também denominadas como pesadas ou orientadas a documentação, surgiram em um contexto de desenvolvimento de *software*, do qual se configurava de forma distinta do atual e se baseava apenas em um mainframe e em terminais não tão precisos. Naquela época, o custo de fazer alterações e correções era muito alto, pois o acesso aos computadores era limitado e não haviam tecnologias de apoio ao desenvolvimento de *software* modernas como as de hoje em dia. Por isso, o *software* era todo planejado e documentado antes de ser implementado (SOARES, 2004).

Contudo, a mesma passou por modernizações e neste processo, diversos benefícios foram a ela atrelados. Dentre eles, estão a segurança, pois os procedimentos são previamente estabelecidos, o fichamento das etapas, já que nela, as ações devem ser registradas conforme forem realizadas, e ainda, uma maior agilidade e controle de prazos, dentre outros (ARNOLD, 2022).

3.4.2. Python e Django

Python é uma linguagem de programação de alto nível que aceita o paradigma de Programação Orientada a Objetos (POO) e que se interpreta na forma de *scripts* executáveis dentro de um ambiente operacional sem a necessidade de compilação. Por sua escrita simplista, esta linguagem acolhe estilos de paradigmas, tanto estrutural quanto funcional (MANZANO, 2018).

Seguindo a popularidade do Python, surge logo um *framework* denominado Django, que é escrito e baseado nesta linguagem e que tem como finalidade a criação de aplicações *Web*, bem como a intenção de tornar mais rápido o desenvolvimento destas. O conhecimento deste se deu pelo fornecimento de soluções para a maioria dos problemas tradicionais na hora do desenvolvimento *Web*, além das dezenas de tarefas já prontas que ele oferece para reutilização, como a autenticação de usuário, mapas de site, gerenciamento de conteúdo e muitas outras (ARAGÃO et al. 2020).

Esta ferramenta possui uma arquitetura bem simples de padrão *MVT*, que comprehende a ligação entre três componentes distintos: *models*, *views* e *template*. A primeira camada é responsável pela intermediação entre o *software* e o banco de dados do projeto, a segunda define como os dados serão apresentados, já a última se trata de uma camada de apresentação que estrutura e estiliza o conteúdo a ser exibido para o usuário final.

Além deste padrão, o django também apresenta um ciclo de pedido-resposta, e o fluxo de funcionamento deste funciona da seguinte forma: No navegador, o usuário faz uma

requisição; a requisição passa por uma rota - a *URL*, que direciona-o para a *view* correta. A *view*, por sua vez, processa essa requisição. Caso necessite consultar o banco de dados para esse processamento, ela utiliza o *model*, que é o intermediador entre essas duas camadas (*views* e BD). Com os dados já coletados, o *model* vai organizá-los, abstraí-los e assim, retornar para a *views*, que vai gerar um conteúdo (como a resposta para usuário deve ser apresentada). Por sua vez, o *template* vai maquiar, dar vida ao conteúdo, e por fim, exibi-lo para o usuário final (FERNANDES, 2018).

Dentre as inúmeras características da linguagem Python, pode-se citar sua clareza, objetividade, e principalmente, o fato de ser de *software* livre, pois graças ao trabalho de muitos colaboradores, é possível utilizá-la gratuitamente. Devido à sua inteligibilidade e clareza, o Python como primeira linguagem de programação se torna muito interessante, pois mesmo sendo descomplicada, se mostra muito poderosa, podendo ser usada para gerenciar sistemas e construir projetos (MENEZES, 2010).

Para o desenvolvimento destes, utiliza-se lado a lado com o Django, os recursos oferecidos pelo Visual Studio Code, um editor de código-fonte que pode ser executado tanto no sistema operacional Windows, quanto no Linux, e que pode dar suporte a qualquer outra linguagem de programação. Além deste, também é bastante utilizada a plataforma de *design*, Figma, para essa construção.

3.4.3. Figma

É de conhecimento geral, que o *design* é um dos elementos fundamentais num aplicativo, já que é a primeira coisa com a qual o usuário faz contato, por isso precisa-se saber escolher e organizar as fontes corretas na hora de sua criação. Desse modo, surge o Figma com o ambiente próprio para esse desenvolvimento (MOURA et. al, 2020).

O Figma é uma plataforma de *design* de *interface* que atua em qualquer sistema operacional que executa um navegador da *web*, já que está alojado e faz tudo na nuvem. Um de seus principais objetivos é permitir parcerias entre a equipe do projeto ou com outros desenvolvedores, mesmo que estejam limitados por uma distância geográfica, por meio de um espaço colaborativo (MENDES et. al, 2019).

É uma ferramenta aberta que suporta grande parte dos sistemas operacionais e que conta com uma comunidade ativa que desenvolve várias soluções para *design* de *interface*.

como, sistemas de *plugins* (abrangem o funcionamento da plataforma), *design* e guias de estilo. (OLIVEIRA, 2022).

Além disso, o Figma também possui uma *interface* bem organizada e de entendimento inteligível, o que torna-o fácil de ser utilizado, e com sua prototipagem é possível que as telas planejadas e desenhadas numa fase anterior 'saiam do papel' e se assemelhem mais ao resultado final da aplicação, a partir de sua análise e proposta de produção (NASCIMENTO et. al, 2020).

Por permitir que o *designer* explore todos os seus recursos diretamente pelo navegador, sem precisar instalar outro componente, o Figma se mostra uma plataforma extremamente prática. Ademais, possui compartilhamento bem simplificado de projetos, permitindo a criação de grupos dando margem para que todos os componentes possam editar o conteúdo em tempo real e simultaneamente. Outro recurso do Figma, é a capacidade de exportar CSS diretamente do arquivo de *design* criado, o que auxilia bastante na criação de um *layout* (MOURA et. al, 2020).

Fatores como, compatibilidade, preço e complexibilidade tornam o Figma mais eficiente em comparação aos outros editores gráficos, pois o fato de ser *online* possibilita que não haja uma limitação de compatibilidade com outros sistemas operacionais; possui uma versão acadêmica gratuita, que pode ser utilizada por toda a equipe; e permite que pessoas sem conhecimento em linguagem HTML e CSS tenham facilidade com a ferramenta (MENDES et. al, 2019).

Uma das vantagens do Figma é que ele tem uma API (uma das maneiras de tornar o design acessível a todos) com bastante documentação e maturidade que permite ao usuário construir seu aplicativo, e uma comunidade grande o suficiente para lidar com os diferentes problemas que podem aparecer ao utilizá-la. Essas APIs permitem que desenvolvedores e usuários criem *plugins* para estender a plataforma em termos de atualização de tarefas complexas, ler, escrever, modificar e gerar conteúdo no documento, e integração de serviços externos. Além disso, possibilita a conexão dos *designers* com outros aplicativos e utilização dos mesmos para expandir sua visão (MARTIN; OLLÉ, 2020).

4. MATERIAIS E MÉTODOS

No desenvolvimento do sistema em questão, dividiu-se os materiais e os métodos em etapas. São elas:

1. Levantamento e análise de requisitos;
2. Processo de construção do *software*;
3. Equipamentos e recursos;

4.1. Levantamento e análise de requisitos

No que tange ao levantamento de requisitos, a começar pelo delineamento da pesquisa, esse está concernido no planejamento da pesquisa de modo mais amplo que envolve a previsão e interpretação de dados, bem como o ambiente. No delineamento, dá-se realce aos procedimentos e análise dos dados (GIL, 2002).

No presente trabalho, o delineamento é caracterizado como levantamento. Para Gil (2002), o levantamento se caracteriza pelo questionamento direto com as pessoas de uma amostra significativa dos participantes de um grupo Universo e, posteriormente, uma análise quantitativa dos dados. Nesse sentido, o tipo de pesquisa também pode ser dado como quantitativa, que pode ser realizada a partir de entrevistas e na análise de dados estremos baseados em números e gráficos.

No que diz respeito ao Universo de participantes, constituiu-se no conjunto de pessoas que estudam no Instituto Federal Baiano - *Campus* Guanambi, no ano de 2023. Nesse sentido, utilizou-se como critério de inclusão a necessidade que os questionados fossem alunos de alguma das turmas de ensino médio integrado, subsequente ou superior do instituto, independente do período ou curso correspondentes. Quanto ao local de pesquisa, o lugar selecionado foi referente onde o projeto está sendo, o Instituto Federal Baiano - *Campus* Guanambi, na cidade de Guanambi, no distrito de Ceraíma, no interior da Bahia.

Como instrumentos para coleta de dados, foi feito o uso do Google Documents para a escrita e formulação das perguntas que foram aplicadas na pesquisa de campo, e mais tarde foram redigidas no Google Formulário. Assim sendo, o procedimento de coleta de dados ocorreu por meio do envio desse formulário do Google Formulário para os líderes de turmas a fim de que eles os disponibilizasse aos alunos e também aos discentes conhecidos pelos integrantes da equipe para que os mesmos os enviassem aos seus colegas de turma. No que tange o procedimento de análise de dados, decidiu-se fazer o uso da análise preditiva, pois essa se trata de uma modalidade de processamento e interpretação de dados que fornece

contribuições na hora do processo de tomada de decisão, verificando as melhores alternativas para que os objetivos almejados pela equipe fossem alcançados.

Com sua implementação, a equipe adquiriu conhecimento a partir da análise do conjunto de dados obtidos e por meio desses, concretizou parte da validação do desenvolvimento do projeto Kahlo, que se baseou primeiramente nas ideologias dos integrantes do grupo acerca da problemática vivenciada por diversos artistas e posteriormente no levantamento de perspectivas dos discentes do Instituto Federal Baiano - *Campus Guanambi* sobre a aceitação e implementação da plataforma, reunidas por meio das respostas fornecidas durante a aplicação do formulário.

4.2 Etapas de desenvolvimento do software

4.2.1. Metodologia Tradicional

Para o desenvolvimento do *software*, implementou-se o uso da metodologia tradicional. Com ela, foi possível realizar o seguimento de uma linha de produção estruturada e sequencial.

Inicialmente estabeleceu -se em grupo, por meio de reuniões via Meet - Plataforma de reuniões disponibilizada pelo Google - e reuniões presenciais, a ordem de entregas, os prazos, e as delegações de funções a cada integrante da equipe. A partir disto, foram precedidas as etapas de diagramação, prototipação, codificação, desenvolvimento da pesquisa de campo e da realização dos testes, sendo que, dois integrantes do grupo ficaram responsáveis por toda a parte de documentação e diagramação e os outros dois se responsabilizaram pela prototipação e codificação. A pesquisa de campo, a implementação dos testes para validação e o registro dos *feedbacks* garantidos por meio dos mesmos, contudo, foram realizadas em conjunto, por todos os membros da equipe.

4.2.2. Análise e modelagem do sistema

No que concerne à modelagem do projeto, procurou-se fazer o uso dos ideais da UML (Linguagem de Modelagem Unificada), uma linguagem rica para a modelação de solução de *softwares*. Nesse sentido, apeteceu-se a criação dos diagramas utilizados como base para a codificação. Estes são: o diagrama de classe, o de caso de uso, o lógico e o de

entidade-relacionamento. Para que estes fossem elaborados, recorreu-se à utilização dos programas: StarUML, BRModelo, e o Mysql Workbench, além da utilização do Google Documents para a escrita do Documento de Visão, em que estão contidos quesitos necessários para a modelagem e consequentemente, para a concretização do projeto.

4.2.3. Prototipação

Nessa etapa utilizou-se a ferramenta Figma para realizar a prototipagem das interfaces do sistema, de maneira que esse desenvolvimento fosse feito no próprio navegador do sistema operacional do computador sem a necessidade de baixar um complemento para a utilização da plataforma, e que os arquivos, bem como, tudo que o que estivesse sendo feito, ficasse armazenado na nuvem do próprio computador.

Decidiu-se fazer o uso desta ferramenta, justamente pelos recursos oferecidos pela mesma como, a facilidade e criação de *layout* e a exportação de CSS que a mesma proporciona ao usuário, pois dessa forma todas as ideias podem ser concretizadas de forma fácil e gratuita. As telas produzidas compõem a plataforma KAHLO, indo desde a página de *login* e cadastro até as camadas mais internas do sistema.

4.2.4. Codificação

Para a construção dessa plataforma de exposição artística, está sendo feito o uso do Django - *framework* de desenvolvimento *web* baseado na linguagem de programação Python e no paradigma de linguagem POO, uma Programação Orientada a Objetos que aproxima o manuseio das estruturas de um programa, ao manuseio das coisas do mundo real.

No sistema há uma página de cadastro, uma para *login* e outra para *logout*, ou seja, tudo o que envolve a autenticação do usuário, já que este necessitará executá-la para o acesso à plataforma. No que diz respeito à construção de tais páginas, foi necessário a implementação de códigos nas páginas de *urls*, *views* e *models* do projeto. Além disso, há também uma página onde o usuário pode fazer suas postagens e até mesmo ver a de outros, o que foi possibilitado por meio da implementação de regras de negócio nas *views* do projeto, e uma página de perfil, na qual, eles podem editar seus dados.

Ademais, confeccionou- se espaços para poemas, músicas, artes visuais e outros, para que o sistema possua uma variedade de escolhas, visto que a arte não comprehende somente uma dessas categorias. Assim como nas outras páginas, manipulou-se as *views* e as *urls* do

projeto, por meio de códigos específicos. Houve ainda, a criação de um chat onde os usuários podem se comunicar e trocar opiniões em si.

4.2.5. Testes

A fim de validar o sistema e obter considerações acerca do que foi anteriormente projetado, a equipe em questão optou por selecionar seis dos 70 discentes do Instituto Federal Baiano - *Campus Guanambi*, que anteriormente responderam ao formulário de levantamento de requisitos. A seleção foi realizada entre os estudantes dos três cursos que majoritariamente responderam, sendo eles: informática para *Internet*, agropecuária e ADS - Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Foram escolhidos dois estudantes de cada um dos cursos acima citados, os quais puderam experienciar o uso do sistema e, após isso, puderam registrar suas considerações sobre o sistema por meio de um novo questionário, este que, possuía questionamentos acerca do Kahlo. A partir disso, a equipe realizou uma análise das respostas dadas e a por meio delas, registrou a validação do sistema finalizado.

4.3. Equipamentos e recursos

Os equipamentos eletrônicos utilizados no desenvolvimento deste projeto foram os aparelhos celulares e *notebooks* dos integrantes.

Por meio destes, e pelos recursos a serem citados, a equipe desenvolveu o Projeto Kahlo.

Tabela dos recursos e equipamentos utilizados no desenvolvimento do Projeto Kahlo.

Tabela 1 - Tabela dos elementos utilizados

| Elemento usado: | Serviço fornecido: |
|------------------------|---|
| <i>Notebook</i> | Aparelho eletrônico utilizado no desenvolver da documentação, codificação do projeto e ainda, nas reuniões via Google Meet. |

| | |
|--------------------|---|
| Celular | Aparelho eletrônico utilizado para o desenvolvimento da documentação e comunicação entre os integrantes do grupo. |
| Microsoft | Sistema gerador de <i>softwares</i> . |
| Windows | Sistema operacional de interface gráfica utilizado. |
| Visual Studio code | Editor de código-fonte |
| Docx do Google | Editor de texto em que foi escrita a documentação. |
| Python | Linguagem de programação na qual foi programado o projeto. |
| JavaScript | Linguagem de programação utilizada nas páginas <i>web</i> . |
| CSS | Linguagem de marcação empregada no seguinte projeto juntamente com HTML a fim de personalizá-lo. |
| HTML | Linguagem de marcação utilizada na construção das páginas <i>Web</i> do sistema. |
| MYSQL | Sistema de gerenciamento de banco de dados. |
| BRModelo | Ferramenta de <i>desktop</i> aplicada nos banco de dados relacionais nas etapas conceitual, lógico e físico. |

| | |
|------------------------------|--|
| StarUML | Ferramenta CASE utilizada para o desenvolvimento dos diagramas de Classe e de Casos de Uso modelados pela UML. |
| Figma | Plataforma de <i>design</i> para prototipagem das interfaces do sistema. |
| cmd. exe (Prompt de comando) | Usado para ser o interpretador de linha de comando do <i>windows</i> . |
| Django | Framework para desenvolvimento do projeto, do qual utiliza a linguagem Python e o padrão MVT (modelo-view-template). |
| Chrome | Navegador de <i>Internet</i> usufruído. |
| Google Meet | Plataforma <i>web</i> utilizada para comunicação entre os integrantes do grupo. |
| Google Acadêmico | Repositório de artigos acadêmicos usados como meio de pesquisa para as citações da fundamentação teórica. |
| GitHub | Plataforma para hospedagem de código-fonte e arquivos. |

Fonte: Autor (2023)

5. RESULTADOS

Nos tópicos a seguir, consta os resultados obtidos a partir do que consta nos materiais e métodos, e também seguindo a metodologia definida anteriormente.

5.1. Formulário para levantamento de requisitos

Como maneira de obter informações para levantamento de requisitos, o questionário/formulário (APÊNDICE A) foi criado e enviado para líderes das turma obtendo os resultados registrados no APÊNDICE D.

5.2. Diagramas

A partir da elaboração do levantamento de requisitos por meio do formulário (APÊNDICE A), foi possível realizar a criação dos diagramas para, logo depois, iniciar o processo de codificação.

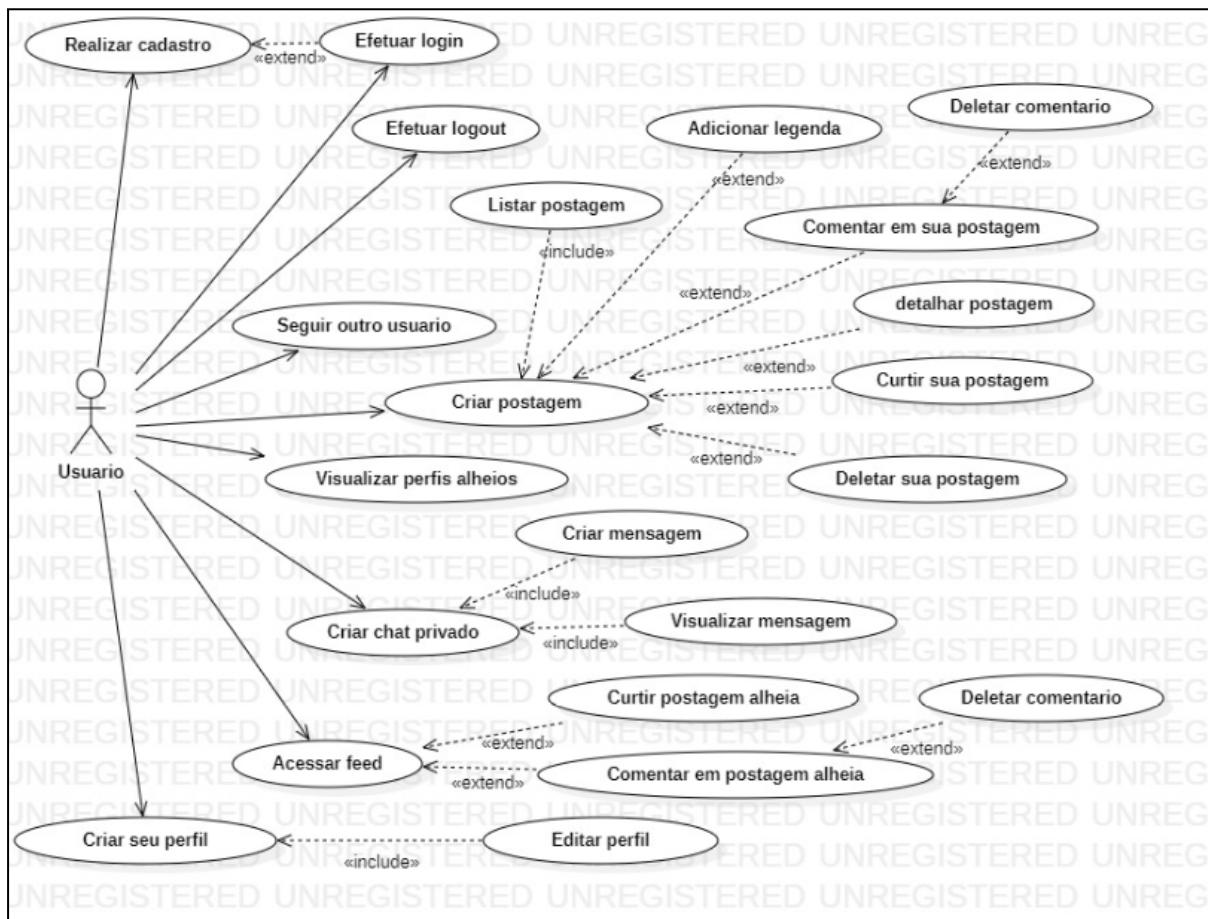
5.2.1. Diagrama de Caso de Uso

O diagrama abaixo explica a maneira de funcionamento do sistema, de modo a considerar os atores e suas ações no mesmo, como: cadastro, editar perfil e cadastrar postagens no grupo.

5.2.2. Questionário de validação

Com o intuito de validar o sistema, um questionário (APÊNDICE D) foi desenvolvido e enviado para seis dos estudantes que anteriormente participaram do levantamento de requisitos realizado por meio de um formulário (APÊNDICE A), para que esses proporcionassem um *feedback* a equipe.

Figura 4 - Diagrama de Caso de Uso

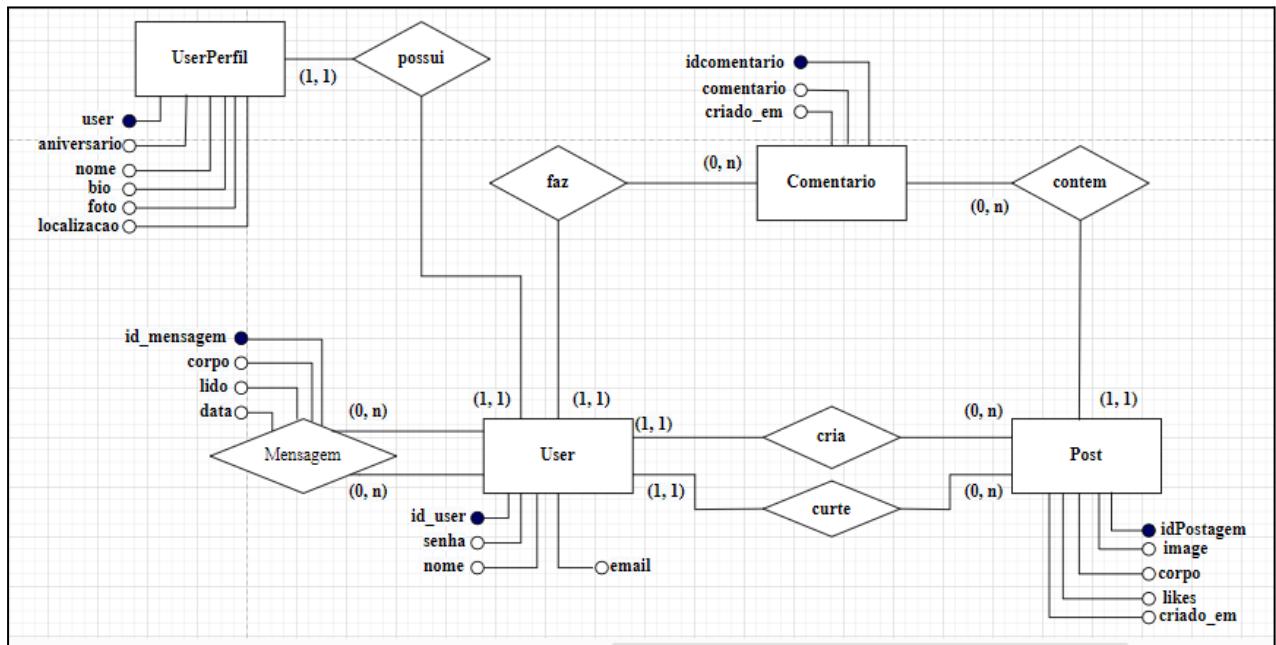


Fonte: Autor (2023)

5.2.3. Diagrama de Entidade-relacionamento

O seguinte diagrama especifica as entidades presentes no sistema e descreve as relações que essas estabelecem entre si a fim de ajudar na elaboração do sistema codificado.

Figura 5 - DER

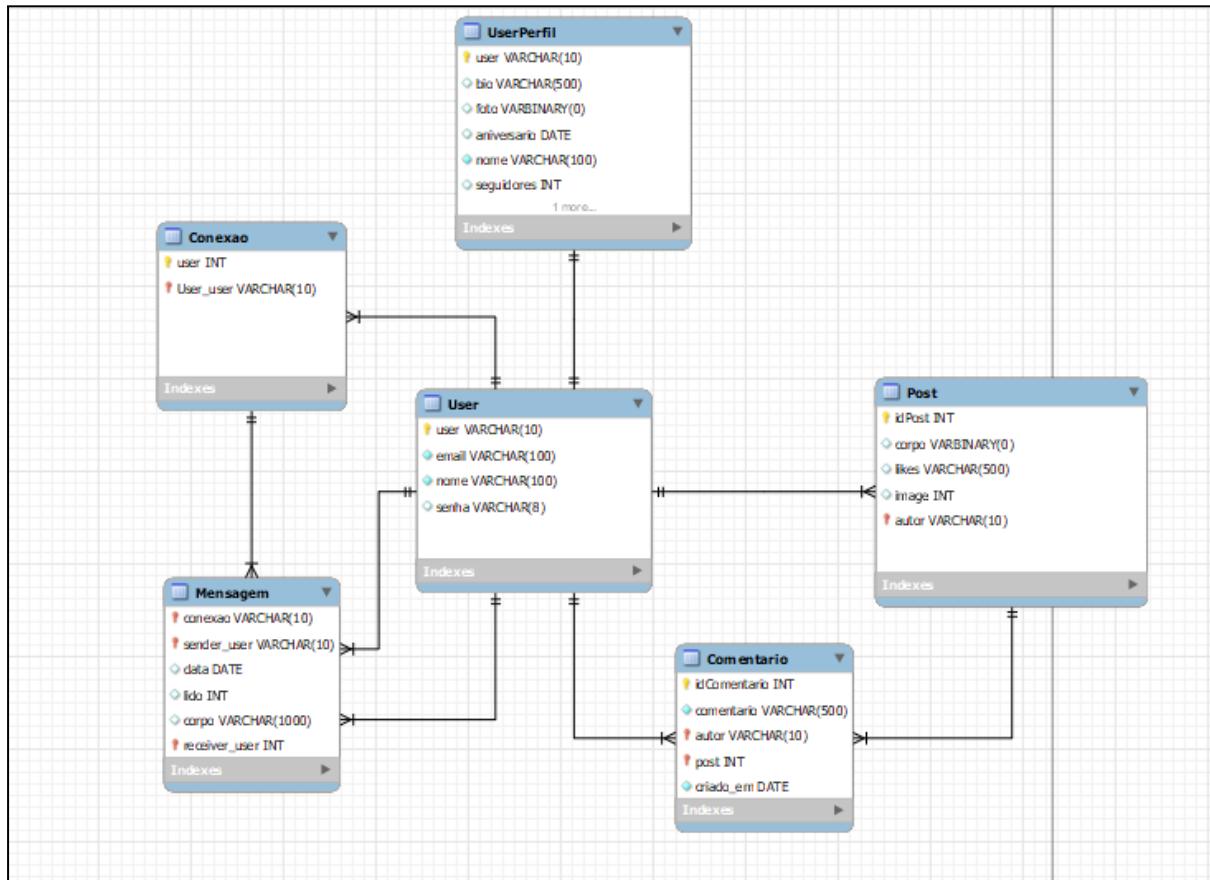


Fonte: Autor (2023)

5.2.4. Projeto Lógico

Este, apresenta as informações do DER de forma mais detalhada, mostrando as chaves primárias e estrangeiras e os tipos dos atributos com seus respectivos tamanhos em *Bytes*.

Figura 6 - Projeto Lógico

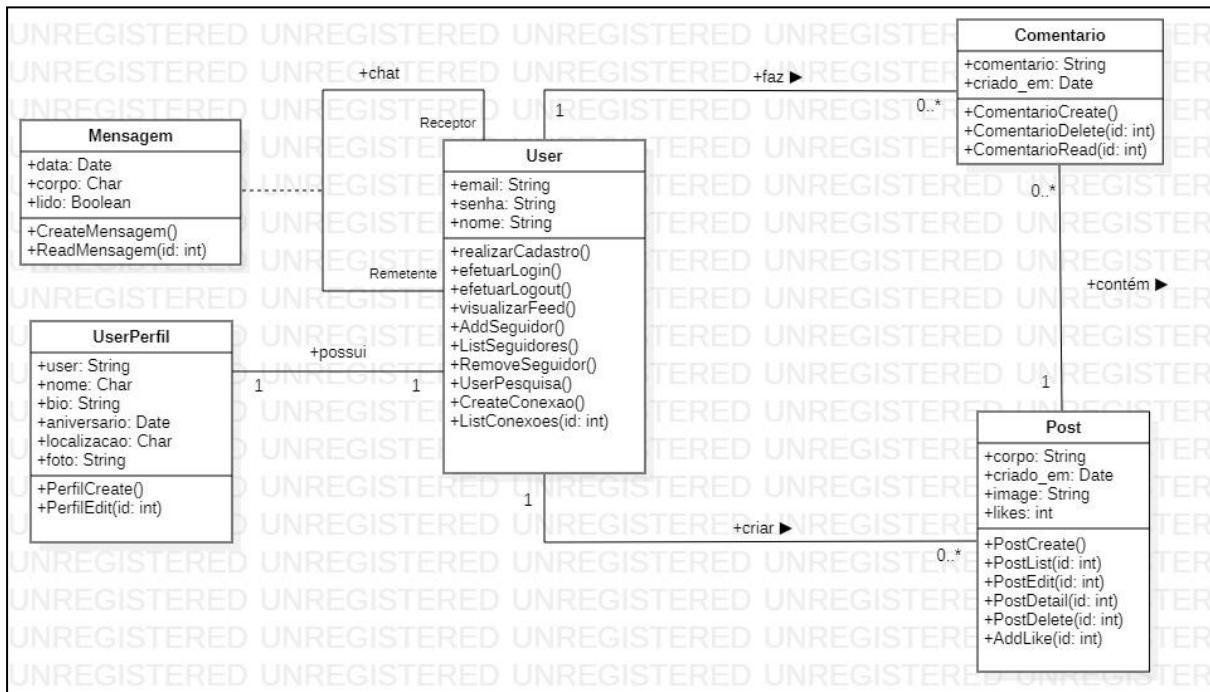


Fonte: Autor (2023)

5.2.5. Diagrama de Classes

No diagrama de classes, tem-se uma junção dos demais diagramas. O mesmo se encontra organizado por meio de classes que se relacionam entre si, demonstrando portanto, um panorama estrutural do projeto.

Figura 7 - Diagrama de Classes



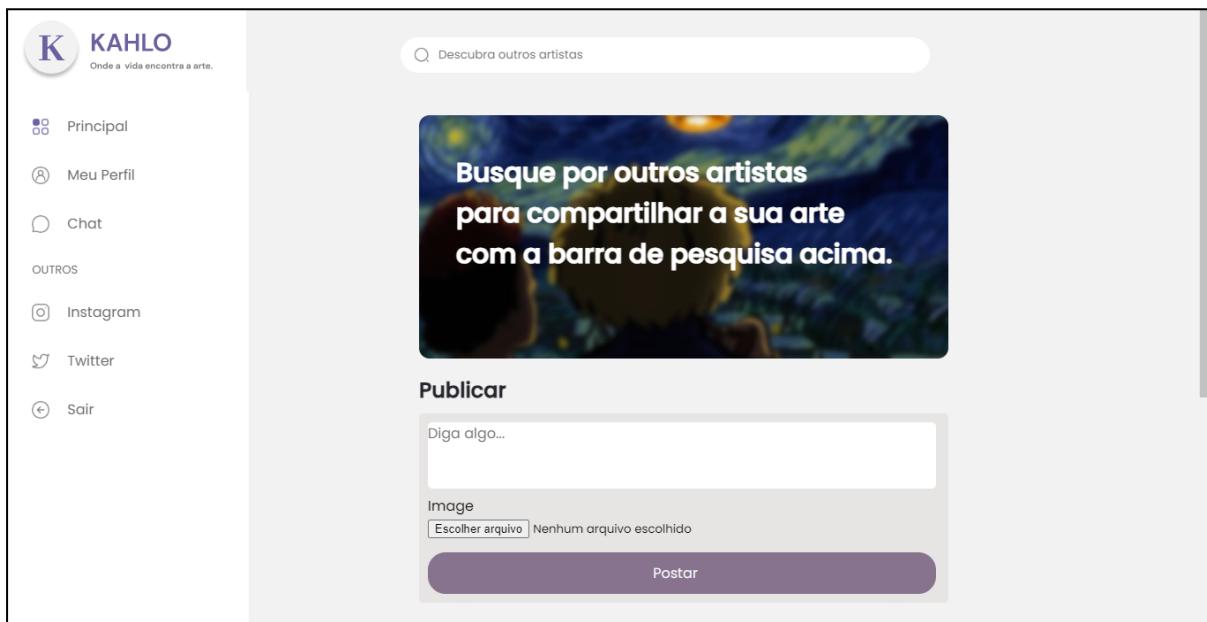
Fonte: Autor (2023)

5.3. Prototipagem

Após o desenvolvimento dos diagramas e dos requisitos foi feita a prototipagem das telas do sistema para que, logo após, o sistema pudesse ser prosseguido com base no que está nas figuras do APÊNDICE C.

5.4. Implementação

Na sequência das etapas citadas, realizou-se a implementação dos diagramas e também dos *templates* realizados na prototipagem. Assim sendo, a codificação foi capaz de dar funcionalidade ao presente projeto.

Figura 8 - *Feed* (sistema)

Fonte: Autor (2023)

5.5. Validação

Em relação a validação, os resultados se mostraram satisfatórios, visto que, os *feedbacks* sobre o mesmo foram oportunos. Os discentes que o testaram, majoritariamente o julgaram como de alta facilidade de utilização. No que diz respeito ao visual e criatividade presentes na interface do mesmo e a experiência ao utilizar o sistema, houve um retorno de respostas dividido entre bom e ótimo. A *sidebar* e os *chats* foram aprovados pela totalidade dos indivíduos, já as funcionalidades dos posts foram avaliadas como ótimas por quatro desses e os outros dois a avaliaram como boas. A implementação do mesmo foi votada por todos como algo positivo para os artistas e apreciadores da arte e foram coletadas ainda, sugestões de melhorias. Por meio das informações anteriormente citadas que se encontram registradas no apêndice, houve, portanto, a validação do projeto Kahlo.

6. CONCLUSÃO

Dado o exposto acerca da conjuntura do projeto Kahlo, conclui-se que, em conformidade com o que exprimem os tópicos abordados neste documento, que constam a apresentação introdutória do projeto, os objetivos propostos e a problemática que levou os integrantes a projetarem o mesmo, esta que, por sua vez, se justifica na falta de valorização dos artistas e, consequentemente, de suas produções artísticas.

Dando continuidade, apresentam ainda, a metodologia e as etapas organizadas e realizadas em seguimento aos preceitos desta, em que se descreve o processo documental, de diagramação e codificação, bem como a validação por meio dos testes e propostas de melhorias, das quais todas estas foram efetuadas pela equipe em conjunto, de maneira fluida e alinhada, obteve-se um resultado satisfatório, que pode ser percebido com base nos apêndices e no sistema, tanto no que tange o aprendizado proporcionado do discentes da equipe e a evolução acadêmica dos mesmos, quanto sobre o resultado do sistema e a sua possibilidade de propiciar uma facilidade e valorização aos artistas futuramente.

Cabe citar que pretende-se ainda, como proposta de melhoria para o projeto em questão, abranger os demais *Campus* de Institutos Federais Baianos no registro de arquivos de mídia de eventos artísticos ocorridos nos mesmos, anexar a funcionalidade de criação de grupos, para que nesses, os usuários possam formar comunidades de interesses artísticos e ainda, como sugeriram os discentes participantes dos testes para validação, realizar a adição de um *placeholder* que informe sobre o número mínimo de caracteres que a senha deve conter e também de notificações para o usuário acerca de atividades realizadas por ele no sistema, como no momento do cadastro, por exemplo. Por meio dessas, visa-se proporcionar que o sistema Kahlo ofereça ainda mais benefícios para os artistas e apreciadores da arte.

BIBLIOGRAFIA

AIDAR, Laura. **Tipos de Arte.** Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/tipos-de-arte/>>. Acesso em: 1 mar. 2023

AIDAR, Laura. **História do teatro.** Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/historia-do-teatro/>> Acesso em: 18 jul. 2023.

ARAGÃO, Anderson et al. **Desenvolvimento de sistemas Web orientado a reuso com Python, Django e Bootstrap.** Porto Alegre, RS: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&lr=lang_pt&as_sdt=0%2C5&q=ARAG%C3%A3O%2C+Anderson+et+al.+Desenvolvimento+de+sistemas+Web+orientado+a+reuso+com+Python%2C+Django+e+Bootstrap&btnG=>. Acesso em: 11 de outubro de 2022.

ARNOLD, Daniela; **Metodologia ágil x metodologia tradicional: quais as diferenças?** Gestão De Projetos. SP, 2022. Disponível em: <<https://blog.voomp.com.br/pos-graduacao/gestao-de-projetos-pos/metodologia-agil-x-metodologia-tradicional-quais-as-diferencias#>>. Acesso em: 19 de dez. de 2022

ARTE DIGITAL: UMA DAS PRINCIPAIS REPRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS CONTEMPORÂNEA. ABRA, [s.d.]. Disponível em: <<https://abra.com.br/artigos/arte-digital-uma-das-principais-representacoes-artisticas-contemporaneas>>. Acesso em: 18 jul. 2023.

ARTEREF. **Conheça os tipos de arte e aprenda a diferenciá-los.** Arteref, 2019. Disponível em: <<https://arteref.com/arte-no-mundo/tipos-de-arte/>>. Acesso em: 1 de mar. 2023

BEZERRA, Juliana. **História da Dança.** Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/historia-da-danca/>> Acesso em: 20 mai. 2023

BRANDÃO, R. E; **A arte como expressão da vida como vontade de poder em Friedrich Nietzsche.** Griot : Revista de Filosofia, [S. l.], v. 20, n. 2, p. 190–201, 2020. DOI: 10.31977/grirfi.v20i2.1726. Disponível em: <<https://www3.ufrb.edu.br/seer/index.php/griot/article/view/1726>> Acesso em: 1 nov. 2022.

BULHÕES, Maria Amélia. **Transterritórios: campo da arte e internet.** DOI 10.5216/vis.v8i1.18207. Visualidades, Goiânia, v. 8, n. 1, 2012. DOI: 10.5216/vis.v8i1.18207. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18207>> Acesso em: 8 de outubro de 2022.

DIANA, Daniela. Teatro Medieval. **Toda Matéria**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/teatro-medieval/>. Acesso em: 18 jul. 2023

CEBULSKI, Márcia Cristina. **Introdução à História do Teatro no Ocidente dos gregos aos nossos dias**, 2012. Disponível em: <<http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/910/5/INTRODU%C3%87%C3%83O%20%C3%80%20HIST%C3%93RIA%20DO%20TEATRO%.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2023.

COLI, Jorge. **O que é arte**. Brasiliense, 2017. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=zGgvDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT_2&dq=o+que+%">](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=zGgvDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT_2&dq=o+que+%) Acesso em: 20 de dezembro de 2022.

ECA- USP, Jornalismo Júnior; Sala 33. LEAL Larissa; 29 abr 2022. Disponível em: <<https://jornalismojunior.com.br/sala33-brasilonde-a-arte-nao-tem-lugar/>>. Acesso em 05 de junho de 2023.

FADEL, Bárbara; MORAES, Cássia Regina Bassan de. **As ondas da inovação tecnológica**, 2005. FACEF Pesquisa-Desenvolvimento e Gestão 8 (1), 2005. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=AS+ONDAS+DE+IN%20VA%C3%87%C3%83O+TECNOL%C3%93GICA>. Acesso em: 10 de outubro de 2022.

FERNANDES, João Miguel. **Desenvolvimento de API para aplicação cloud**. Braga, PT: Biblioteca da Universidade do Minho, 2018. Disponível em: <<https://repository.sduum.uminho.pt/handle/1822/79752>>. Acesso em: 31 de outubro de 2022.

FERNANDES, João Miguel. **Utilização dos templates e modelos do Django para desenvolver aplicações Web de elevado desempenho**. Braga, PT: Biblioteca da Universidade do Minho, 2018. Disponível em: <<https://repository.sduum.uminho.pt/bitstream/1822/79752/1/Joao%20Miguel%20Goncalves%20Fernandes.pdf>>. Acesso em: 31 de outubro de 2022.

GASPARETTO, Débora Aita. **Arte digital no Brasil e as (re) configurações no sistema da arte**. 2016. <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/150958>>. Acesso em: 17 jul. 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4º Edição. São Paulo: Editora Atlas, 2002.

GREENBERG, Clement. **Arte e Cultura**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

JOSÉ, A. M. S. **Dança contemporânea: um conceito possível?** In: COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 5., São Cristóvão. Anais eletrônicos... São Cristóvão: EDUCON, 2011. Disponível em: <<http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%209/PDF/Microsoft%20Word%20-%20DANcA%20CONTEMPORNEA%20UM%20CONCEITO%20POSSiVEL.pdf>>. Acesso em: 28 abr. 2023.

KULTERMANN, Udo. **The History of Art History**. Alemanha: Abaris Books, 1993.

LEOTE, Rosangella. **Interfaces na relação Arte e Tecnologia**. Território das Artes, São Paulo: EDUC, 2006. Disponível em: <http://www.hrenatoh.net/curso/textos/rosangela_interfacesartestecnologias.pdf> Acesso em: 04 de Outubro de 2022.

MANZANO, Augusto. **Introdução à linguagem Python**. São Paulo, SP: Novatec Editora Ltda, 2018. Disponível em: <[Fe6DDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=info:nmhsg9YigSkJ:scholar.google.com/&ots=QHrW9KvLWH&sig=bDcqHAVFZiVJIAO9mek5kNLA1Fc#](https://scholar.google.com/ots=QHrW9KvLWH&sig=bDcqHAVFZiVJIAO9mek5kNLA1Fc#)> Acesso em: 10 de outubro de 2022.

MARTIN, Rodrigo; OLLÉ, Rodrigo. **Agilizando los cambios de UI-UX sobre el ambiente productivo mediante Figma**. Buenos Aires, ARG: Faculdade de Informática, 2020. Disponível em: <<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/118231>> Acesso em: 25 de nov. de 2022.

MENDES, Fernando et al. **Projeto da Interface de Usuário da Ferramenta Notas do Ambiente Core com Usabilidade e Microinteração**. Hortolândia, SP: IFSP - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www.hto.ifsp.edu.br/portal/images/thumbnails/images/IFSP/Cursos/Coord_Arquivos/TCCs/2019/TCC_Fernando_de_Brito_Mendes.pdf> Acesso em 24 de nov. de 2022.

MENEZES, Nilo Ney Coutinho. **Introdução a programação com Python**. São Paulo, SP: Novatec, 2010. Disponível em: <<https://s3.novatec.com.br/capitulos/capitulo-9788575222508.pdf>>. Acesso em: 10 de outubro de 2022.

MOURA, João Víctor da Costa et al. **Utilização de aplicativo para abordar as características gerais das aves paraibanas**. Esperança, PB: IFPB - Campus de Esperança, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufac.br/index.php/SAJEBTT/article/view/3183/2548>> Acesso em: 28 de nov. de 2022.

NASCIMENTO, Karla A. Silva do et al. **Ferramenta de Prototipagem para Criação de Aplicativo para o Ensino na Saúde.** Fortaleza, CE: Centro Universitário Christus (Unichristus), 2020. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/12658/12521>> Acesso em: 28 de nov. de 2022.

OLIVEIRA, George Moreno de. **Desenvolvimento e avaliação do plugin para o Figma para Documentação de Acessibilidade para Interfaces - DAI.** 79 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Digital) - Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Quixadá, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/65589/1/2022_tcc_gmdeoliveira.pdf>. Acesso em 27 de nov. de 2022.

ORTOLAN, Edson Tadeu. **História do teatro.** Clube de Autores, 2020. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=j5PtDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=hist%C3%B3ria+do+teatro&ots=nJ6Mkati8l&sig=0tnLV8xSFkfm_ehFx0f840bvQ2E#v=onepage&q&f=true> Acesso: 28 de jun. de 2023

OSSONA, Paulina. **A educação pela dança.** Grupo Editorial Summus, 1988. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=34Tw8fX-HJUC&oi=fnd&pg=PA11&dq=dan%C3%A7a&ots=-iSnZuIA4f&sig=hqmobQVY8jwjpJwhAw9Jx09Enys>>. Acesso em: 28 abr. 2023.

QUERINO, Rubens Estevão Costa de Moraes; FERREIRA, Marta Araujo Tavares. **Arte e informação: o papel das redes de informação na comercialização, divulgação e realização da arte contemporânea,** 2015. Perspectivas em Ciência da Informação 20, 116-136, 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pci/a/xtkyNw8w3C5nCrWySLtc6bb/abstract/?lang=pt>> Acesso em: 8 de outubro de 2022.

RODRIGUES, Marcelo Andrade. **Arte digital.** 2012. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. <<https://run.unl.pt/handle/10362/8734>> Acesso em: 17 jul. 2023.

SARDO, Fábio et al. **Por Toda Parte.** 1. ed. São Paulo, SP: EDITORA FTD S.A, 2013.

SIMÃO, Vinhosa LUCIANO. **Da prática da arte à prática do artista contemporâneo,** 2005. Revista Concinnitas 2 (8), 142-157, 2005. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/download/55329/35452>> Acesso em: 10 de outubro de 2022.

SOARES, Michel dos Santos; **Comparação entre Metodologias Ágeis e Tradicionais para o Desenvolvimento de Software, 2004.** INFOCOMP Journal of Computer Science, 3(2), 8–13. Disponível em: <<https://infocomp.dcc.ufla.br/index.php/infocomp/article/view/68>>. Acesso em: 19 de dez de 2022.

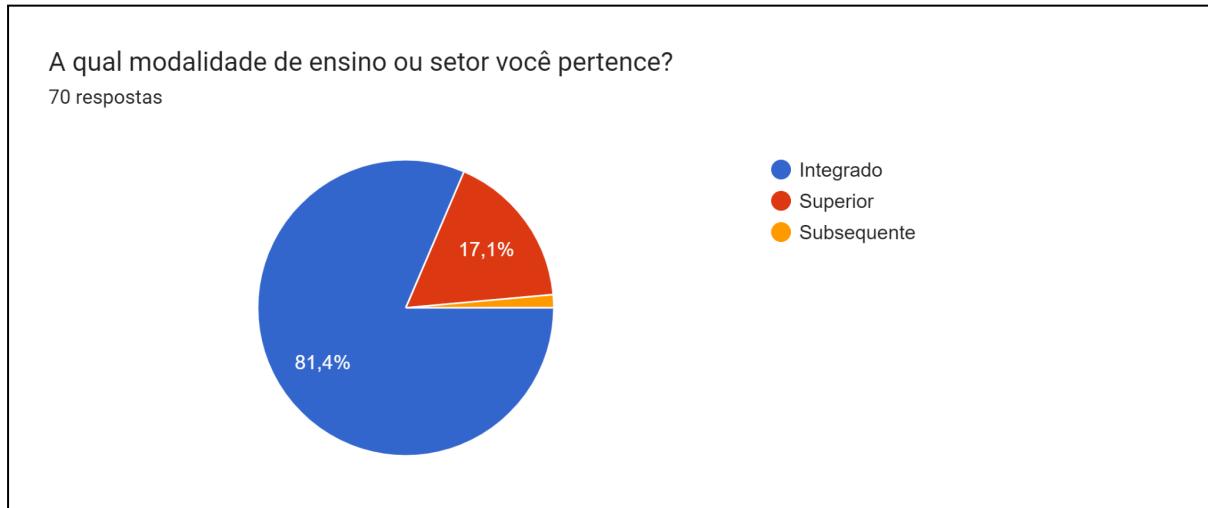
TEIXEIRA, Amanda B. R. F.; TRAVAGLIA, Zuleica Vaño. **Desvalorização da arte na sociedade atual.** Colégio Luterano de São Paulo, São Paulo. 2019. Disponível em: <<http://www.hottopos.com/convenit31/169-176Amanda.pdf>> Acesso em: 4 de outubro de 2022.

VIANNA, Klauss. **A dança.** Summus Editorial, 2005. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=1T6l5hPlSPEC&oi=fnd&pg=PA11&dq=dan%C3%A7a&ots=00HoA-a3LR&sig=XacS0JUfpvCxGxadvur3GMHg5HU>>. Acesso em: 28 abr. 2023.

APÊNDICES

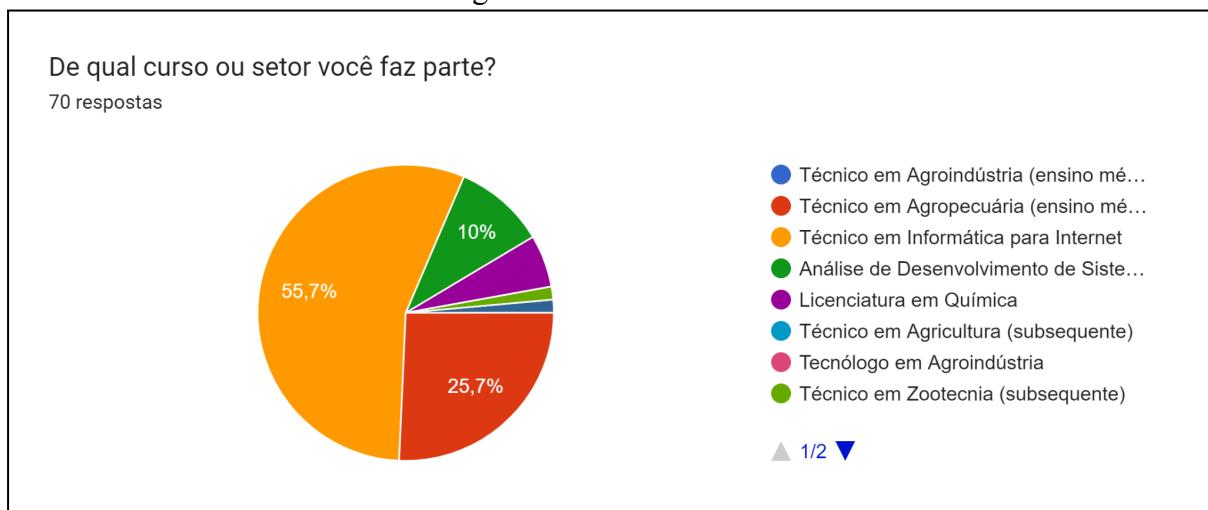
APÊNDICE A - FORMULÁRIO PARA LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Figura 15 - Formulário 1



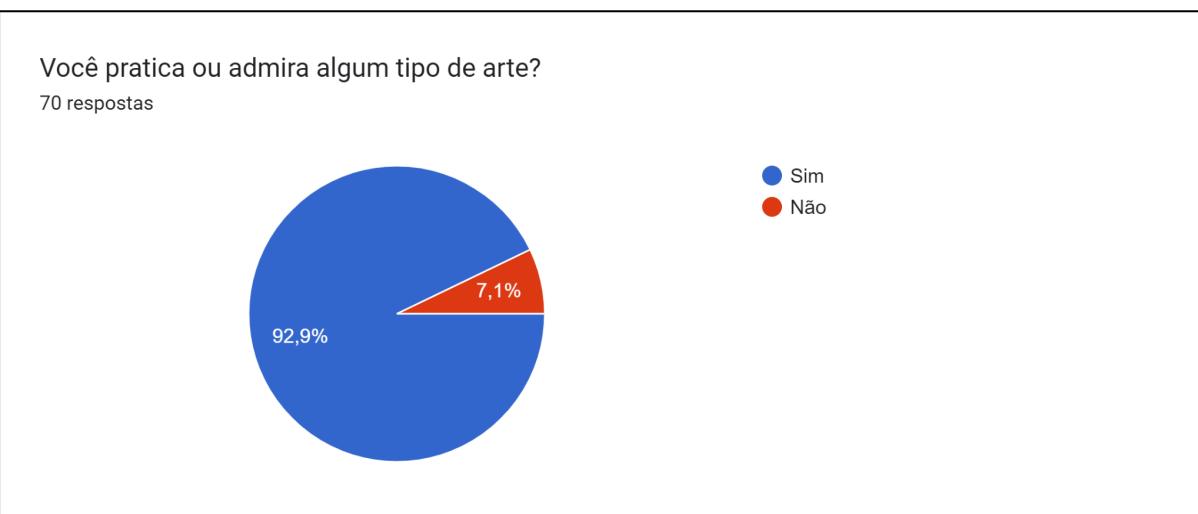
Fonte: Autor (2023)

Figura 10 - Formulário 2



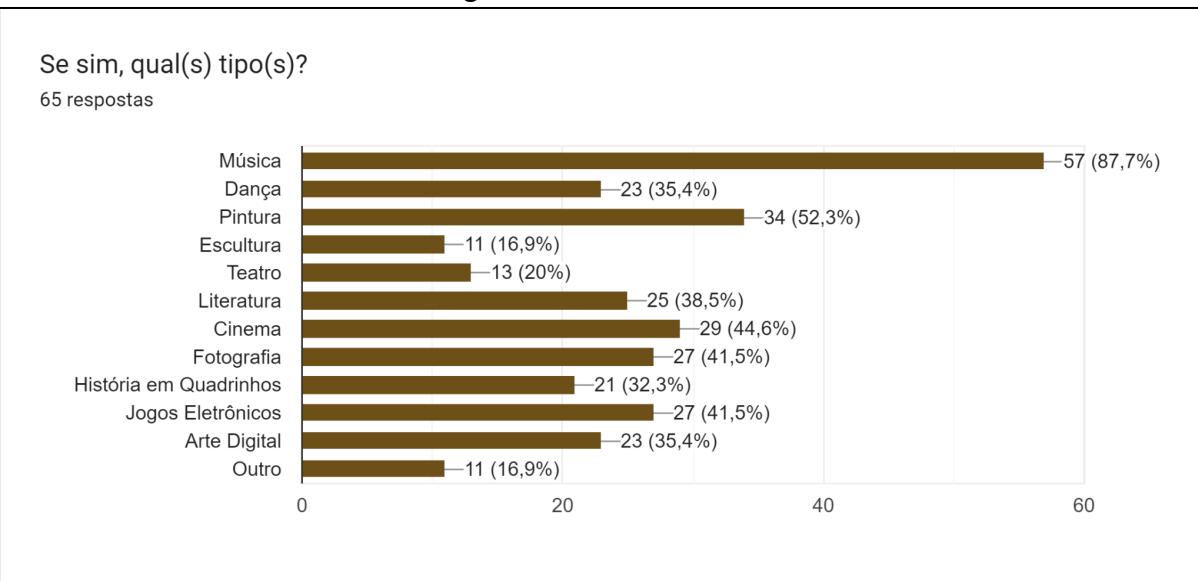
Fonte: Autor (2023)

Figura 9 - Formulário 3



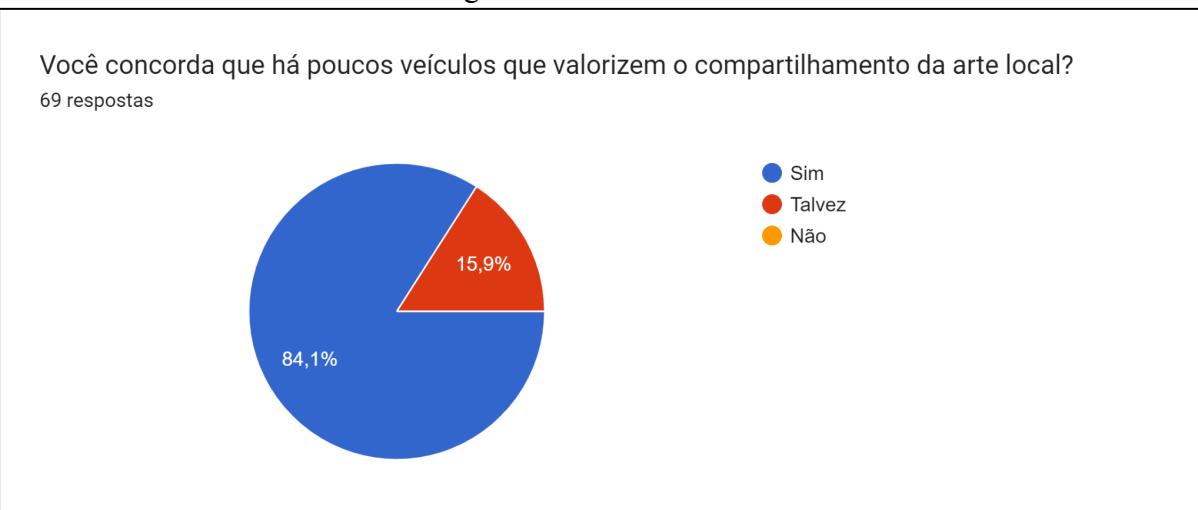
Fonte: Autor (2023)

Figura 10 - Formulário 4



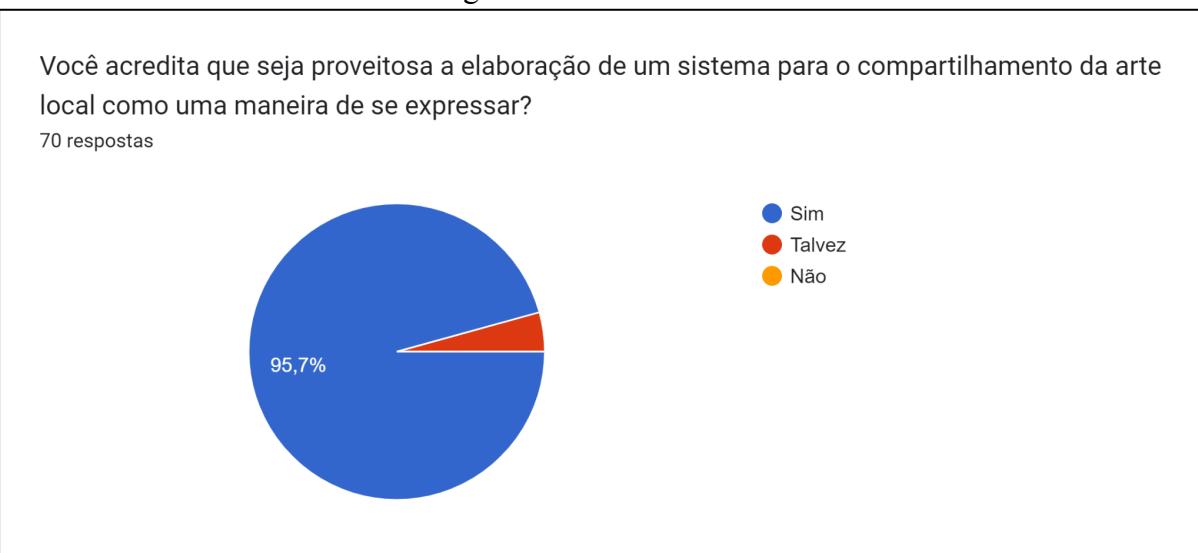
Fonte: Autor (2023)

Figura 11 - Formulário 5



Fonte: Autor (2023)

Figura 12 - Formulário 6

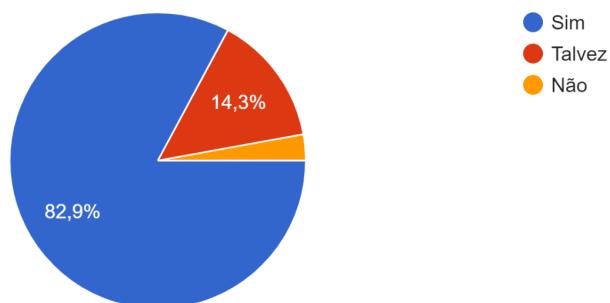


Fonte: Autor (2023)

Figura 13 - Formulário 7

Você acha dinâmico a possibilidade de entrar em contato com artistas locais e outros usuários do sistema via chats privados?

70 respostas

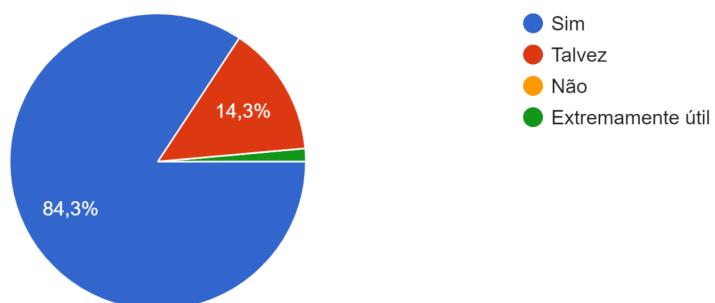


Fonte: Autor (2023)

Figura 14 - Formulário 8

Você acha que é interessante a criação de grupos dentro do sistema KAHLO para a união de usuários com interesse em comum?

70 respostas



Fonte: Autor (2023)

APÊNDICE B - DOCUMENTO DE VISÃO

1. OBJETIVO

O objetivo deste documento se baseia em descrever as etapas seguidas durante o desenvolvimento do *software* Kahlo. Este, é um sistema de exposição artística, no qual os usuários podem compartilhar suas produções artísticas e ter contato com diversos artistas e eventos do âmbito, de modo que há, portanto, uma valorização da arte nas suas mais variadas vertentes.

2. VISÃO GERAL DO CONTEXTO

Apesar de não ter um conceito definitivo, a arte tem sido utilizada como uma maneira que a humanidade encontrou para fuga da realidade. Muitos artistas utilizam-na para expressar os seus sentimentos por intermédio de histórias, músicas, danças, livros, poemas, pinturas, desenhos, entre outros. Seja por *hobby*, seja como uma fonte rentável, por gerações a arte tem como principal aliada a divulgação artística, e sem ela não haveria reconhecimento tanto de autores, quanto de suas respectivas obras.

2.1. Quais os meios de divulgação/ postagens?

Atualmente, um dos principais meios de divulgação é a *internet*, mas especificamente em redes sociais como Instagram, Twitter, Pinterest, TikTok, entre outros. Além dela, ainda existem a televisão, rádio, *outdoor* e os cartazes.

3. MAPEAMENTO DOS PROBLEMAS

Tabela 2 - Mapeamento dos Problemas

| Código | Problema | Detalhamento |
|--------|-------------------------------|---|
| PR001 | A desvalorização de artistas. | Um dos maiores problemas enfrentados pela grande maioria dos artistas é a falta de valorização de suas obras. Isso ocorre porque o trabalho artístico ainda é visto como algo improdutivo, inferior e sem importância quando relacionado a outros trabalhos ou formações. |

| | | |
|-------|--|---|
| PR002 | Divulgação de arte e falta de engajamento. | De modo geral, muitos artistas enfrentam grandes dificuldades na hora de divulgar as suas obras, pois muitas redes sociais não estão focadas na divulgação dessas artes e isso acaba ocasionando na falta de engajamento das mesmas. Afinal, as artes acabam não sendo entregues aos usuários por não terem a devida valorização. |
| PR003 | As dificuldades enfrentadas por pequenos artistas. | Todos os artistas enfrentam muitos problemas rotineiramente, entretanto, quando iniciantes, estes problemas são intensificados por conta do processo de aprendizagem que ainda estão atravessando. |

Fonte: Autor (2023)

4. VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO PROPOSTA

Visto isso, focando-se em apresentar uma solução para os problemas anteriormente citados, desenvolvendo um *software* com o intuito de incentivar a divulgação e a valorização de produções artísticas. Contudo, com base no que foi pensado pelo integrantes do grupo para resolução de tal problemática, o sistema denominado pela equipe como Kahlo, apresentará as seguintes funcionalidades:

4.1. Cadastro no sistema

Os usuários podem se cadastrar no sistema informando seus *e-mails*, nomes de usuário e suas respectivas senhas;

4.2. Logar no sistema

Os usuários podem realizar o *login* por meio do nome de usuário e senha;

4.3. Logout

O usuário pode realizar *logout* no sistema.

4.4. Visualização de perfis

O usuário consegue visualizar o seu respectivo perfil e os de demais usuários.

4.5. Realização de postagens

O sistema permite que o usuário realize uma postagem de sua arte no *feed* e adicione uma legenda.

4.6. Existência de um *feed*

O sistema contém um *feed* no qual podem ser visualizadas postagens de outros usuários.

4.7. Adicionar curtidas e comentários

No sistema, é possível curtir e comentar postagens alheias, bem como suas próprias.

4.8. Criação de *chats*

Os usuários podem enviar mensagens para outros usuários em *chats* privados.

4.9. Seguir Usuários

Os usuários são capazes de se seguir e de verificar seus respectivos seguidores;

5. REQUISITOS FUNCIONAIS

Tabela 3 - Requisitos funcionais

| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | | |
|------------------------------|--|---------------------|--------------------|--------------------|
| ID | Descrição do Requisito | Complexidade | Criticidade | Dependência |
| 001 | O sistema deve permitir que o usuário realize um cadastro contendo: <i>e-mail</i> , nome de usuário e senha; | Baixa | Alta | |
| 002 | O sistema deve permitir que o usuário possa realizar <i>login</i> usando nome de usuário e senha; | Baixa | Alta | 001 |
| 003 | O sistema deve permitir que o usuário possa realizar <i>logout</i> ; | Baixa | Média | 001 002 |
| 004 | O sistema deve permitir que o usuário crie um perfil e edite as informações deste; | Média | Média | 001 002 |
| 005 | O sistema deve permitir que os usuários consigam visualizar o seu perfil e os perfis alheios; | Média | Média | 001 002 |

| | | | | |
|-----|--|-------|-------|--------------------------|
| 006 | O sistema deve permitir que o usuário realize postagens, podendo conter imagens ou texto. Além disso, será possível adicionar uma legenda às suas publicações, bem como listar e detalhar seus <i>posts</i> ; | Alta | Alta | 001 002 |
| 007 | O sistema deve possuir um <i>feed</i> para a visualização de publicações de outros usuários; | Média | Alta | 001 002 006 |
| 008 | O sistema deve permitir que o usuário consiga curtir e comentar suas postagens e as postagens de outros usuários no sistema. Essas informações são armazenadas, e o usuário pode deletar sua curtida e comentário em ambos as situações; | Alta | Baixa | 001 002 006 007 |
| 009 | O sistema deve permitir que o usuário que troque mensagens em <i>chats</i> privados com outros usuários. Nesses <i>chats</i> serão armazenados a data e hora do envio da mensagem; | Alta | Média | 001 002 |
| 010 | O sistema deve permitir que um usuário siga outro usuário; | Alta | Média | 001 002 005 |

Fonte: Autor (2023)

6. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Tabela 4 - Requisitos não funcionais

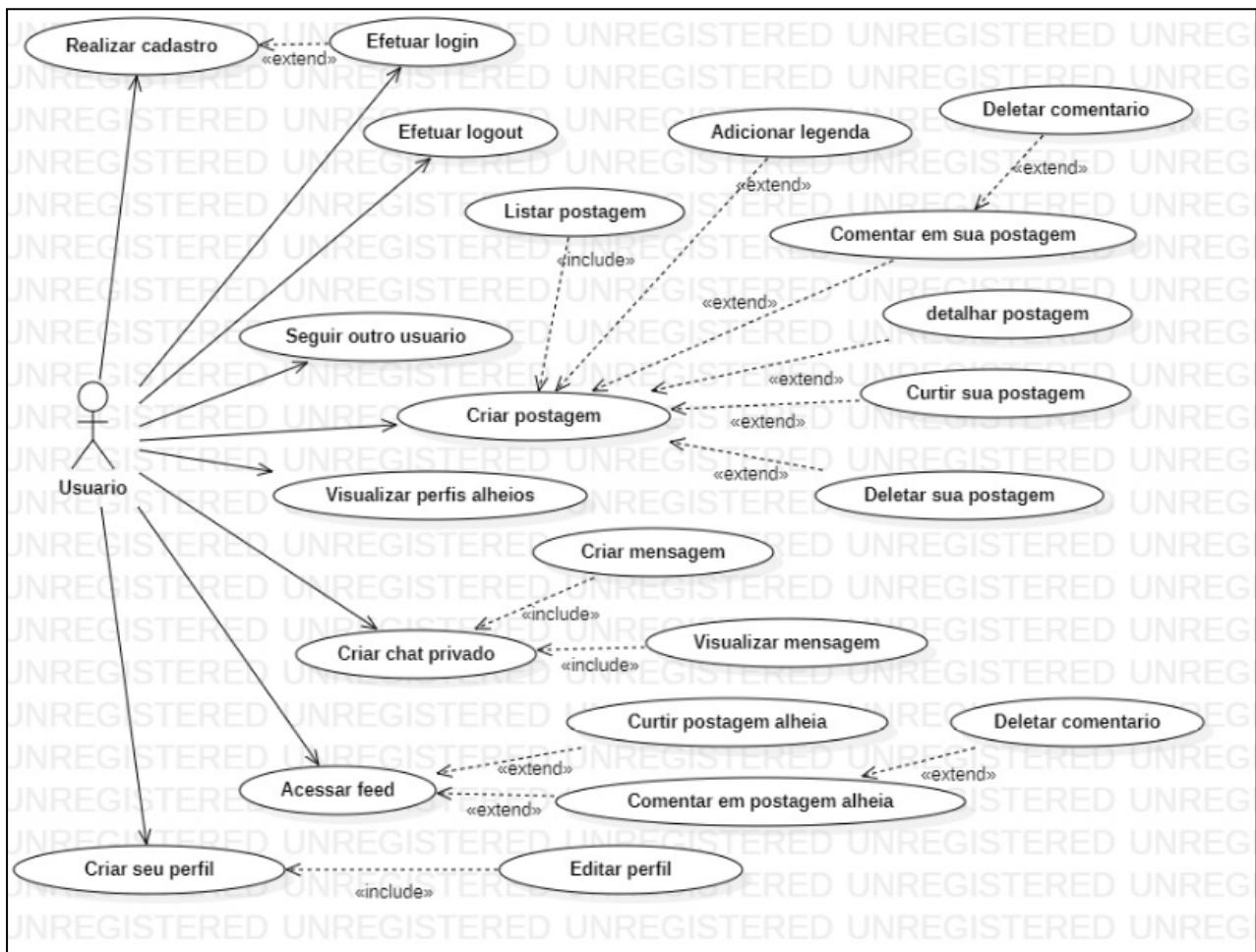
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | | |
|----------------------------------|-------------------------------|---------------------|--------------------|--------------------|
| ID | Descrição do Requisito | Complexidade | Criticidade | Dependência |
| | | | | |

| | | | | |
|-----|--|------------|-------|-----|
| 001 | A interface do sistema deve ser amigável para com os usuários, garantindo facilidade no uso; | Baixa | Média | 002 |
| 002 | O sistema deve ser elaborado em Python com ajuda do <i>framework</i> Django; | Média/Alta | Média | |
| 003 | O sistema deve ser disponível na sua versão <i>desktop</i> ; | Alta | Média | 002 |
| 004 | O sistema deve ser ágil, dando respostas rápidas às requisições dos usuários; | Média | Baixa | |
| 005 | O sistema deve ser seguro quanto ao seu <i>login</i> e senha; | Média | Alta | |

Fonte: Autor (2023)

7. DIAGRAMA DE CASO DE USO

Figura 15 - Diagrama de caso de uso



Fonte: Autor (2023)

8. DESCRIÇÃO DO CASO DE USO

1 - O usuário entra em uma tela inicial onde há informações sobre o sistema e possui as opções de “Fazer login” e “Cadastre-se”;

2 - Clicando em cadastro, o usuário é levado para um formulário, onde deve preencher os seguintes campos: *e-mail*, nome de usuário e senha. Após isto, o usuário deve selecionar o botão "Cadastrar-se";

3 - Clicando em *login*, o usuário é levado para um formulário onde deve preencher dois campos. Um com seu nome de usuário e outro com sua senha. Estes já anteriormente cadastrados. Após o preenchimento, este deve selecionar o botão "Entrar";

4 - Após realizar o cadastro ou *login*, o usuário é levado para a tela principal do sistema na qual estão *posts* de usuários, dispostos de forma ordenada por toda tela, como um *feed*;

5 - Caso o usuário clique na opção “Comentar” em algum *post*, será direcionado a uma página com o *post* ampliado, o nome do usuário que o compartilhou, a legenda deste, a data de postagem da mesma e as opções de “Curtir” e “Comentar”;

6 - Se o *post*, comentário ou curtida for de autoria do usuário, este é capaz de excluir, pressionando o botão “Deletar”;

7 - Na parte superior (*top bar*), há uma parte para pesquisa, na qual o usuário pode usar para pesquisar o nome de outros usuários, e acessar os perfis dos mesmos, clicando em seu respectivo nome;

8 - No *feed*, o usuário pode realizar a postagem de suas obras por meio de uma caixa de texto, na qual poderá adicionar uma legenda ou um escrito (fica a seu critério), e um botão para escolher arquivos de imagem. Ao fazer isso, a postagem pode ser enviada por meio do botão “Postar”;

9 - No esquerdo da tela de *feed*, o usuário pode ainda, acessar o seu perfil por meio do botão “Meu Perfil”;

10 - Na aba perfil, o usuário pode editar suas informações clicando na opção “Editar Perfil”, alterando nome, biografia (bio), aniversário, localização, foto e guardar as informações, clicando no botão “Salvar”.;

11 - Ainda nesta página, o usuário consegue visualizar suas publicações dispostas de maneira ordenada da mais a menos recente. Além disso, ele pode verificar seus seguidores pressionando no botão de mesmo nome (“Seguidores”), bem como, visualizar os comentários em suas postagens;

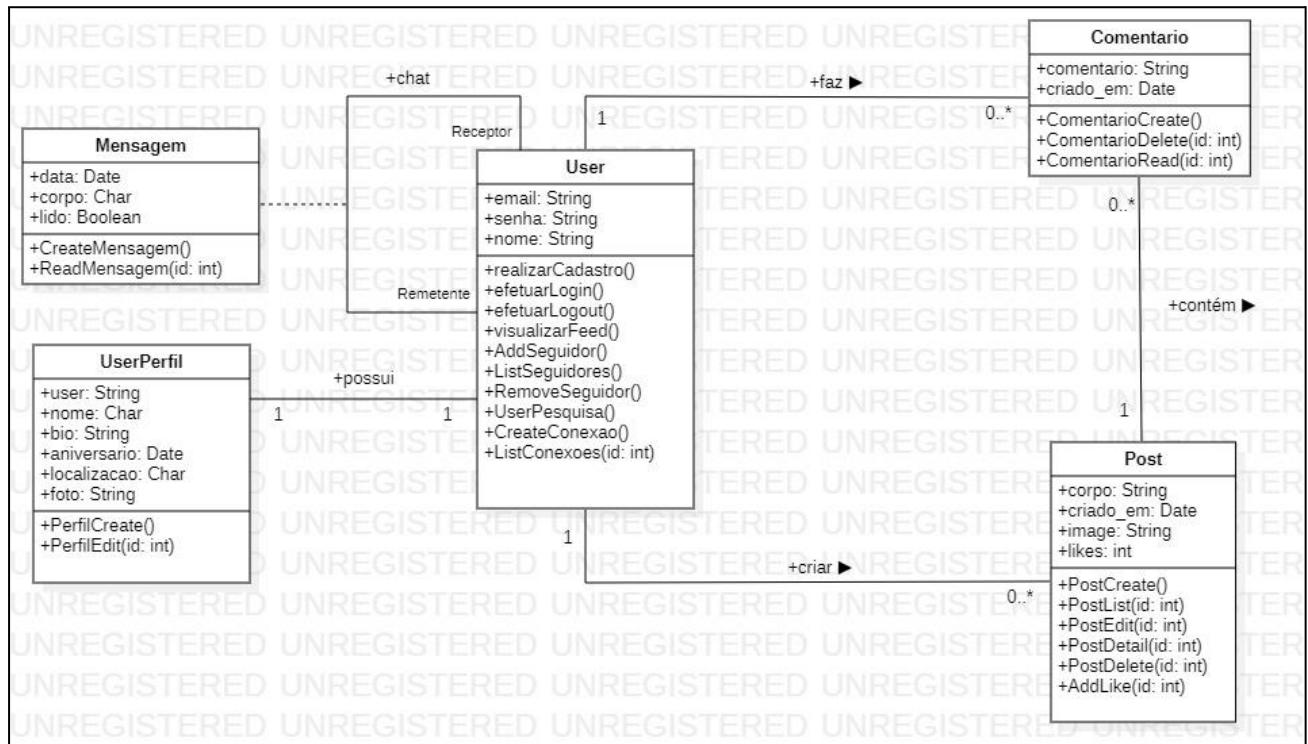
12 - Na *sidebar* do *feed*, o usuário consegue acessar a opção “Chat”, na qual é direcionado para uma lista de conversas e um botão para pesquisa, denominado “Começar uma conversa”;

13 - Para acessar uma conversa privada, basta clicar na opção com o nome dos dois usuários em comunicação. Dentro dessa aba, as mensagens podem ser enviadas mediante uma caixa de texto e um botão “Mandar Mensagem”. As mensagens enviadas são dispostas no lado direito da tela e as recebidas, no lado esquerdo;

14 - O usuário pode realizar *logout* com a opção “Sair” posicionado no canto esquerdo da tela, mais especificamente, na *sidebar*.

9. DIAGRAMA DE CLASSES

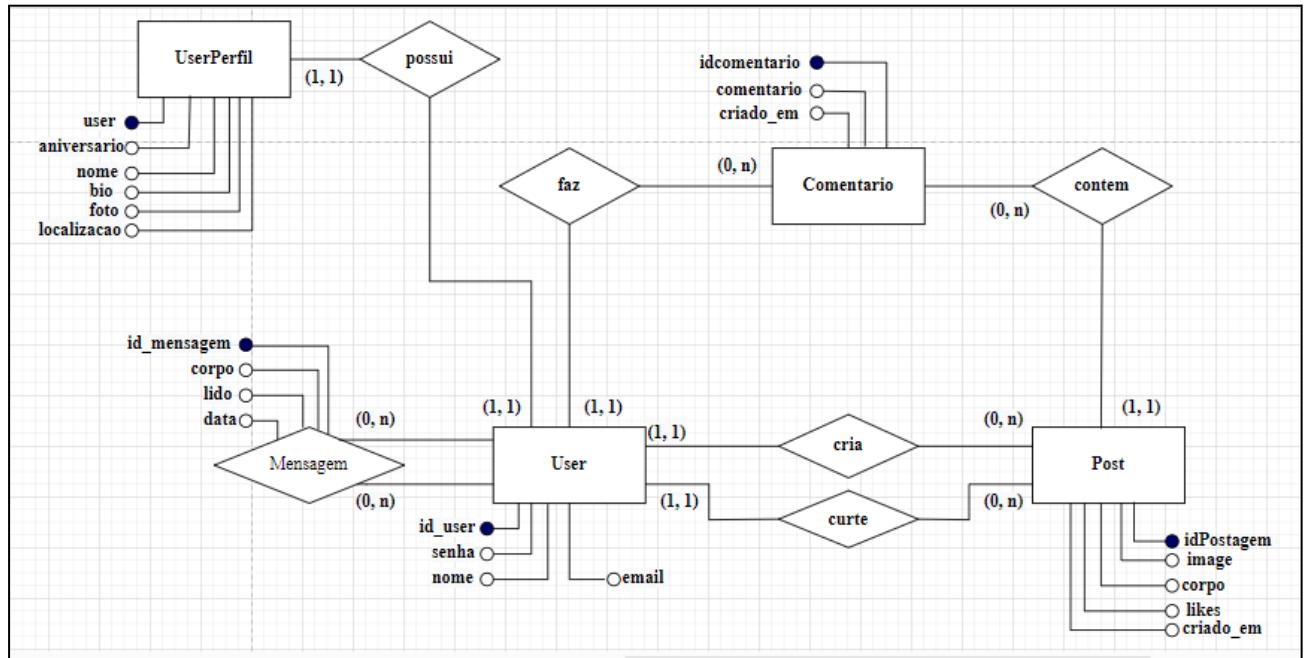
Figura 16 - Diagrama de classes



Fonte: Autor (2023)

10. DIAGRAMA DE ENTIDADE-RELACIONAMENTO (DER)

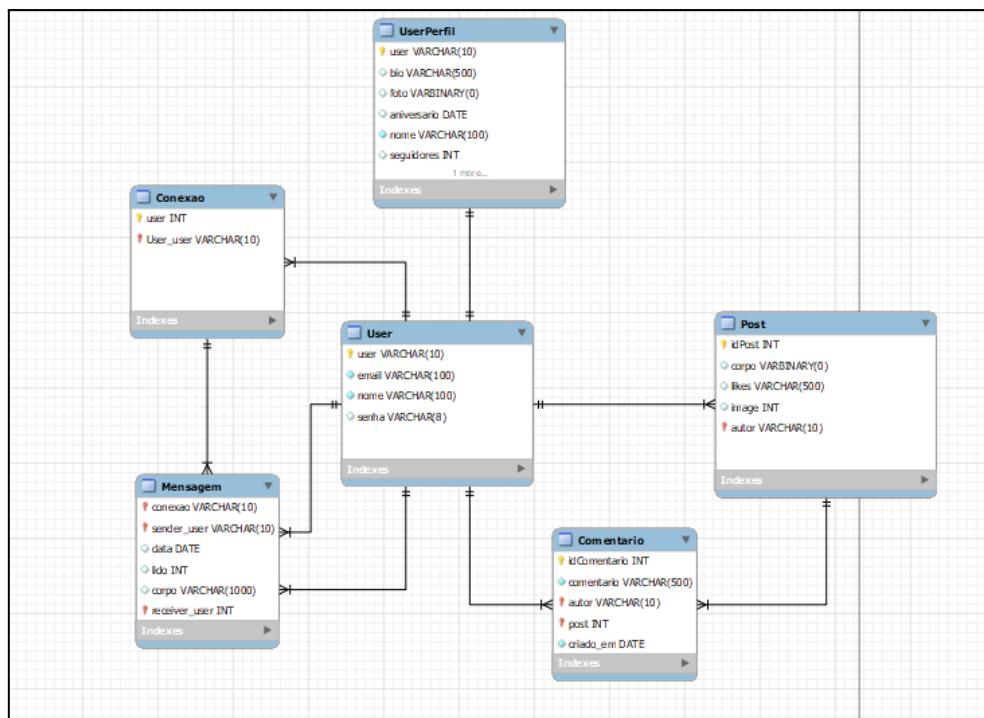
Figura 17 - Diagrama DER



Fonte: Autor (2023)

11. PROJETO LÓGICO

Figura 18 - Diagrama Lógico



Fonte: Autor (2023)

12. DEFINIÇÃO DA ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

a. ARQUITETURA DE HARDWARE

Abaixo estão descritos os elementos de *Hardware* que foram usados na concepção do sistema.

Tabela 5 - Elementos de *Hardware*

| Elemento | Serviço fornecido: |
|------------------|---|
| <i>Notebook</i> | Aparelho eletrônico utilizado no desenvolver da documentação, codificação do projeto e ainda, nas reuniões via Google Meet. |
| Aparelho celular | Aparelho eletrônico utilizado para o desenvolvimento da documentação e comunicação entre os integrantes do grupo. |

Fonte: Autor (2023)

b. ARQUITETURA DE SOFTWARE

Segue abaixo a tabela dos elementos de *Software* que foram utilizados no desenvolvimento do seguinte projeto.

Tabela 6 - Elementos de *Software*

| Elemento | Serviço fornecido |
|--------------------|---|
| Microsoft | Empresa de <i>softwares</i> para computadores e serviços. |
| Windows | Sistema operacional de interface gráfica utilizado. |
| Visual Studio code | Editor de código-fonte |
| Docx do Google | Editor de texto em que foi escrita a documentação. |

| | |
|------------------------------|--|
| Python | Linguagem de programação na qual foi programado o projeto. |
| JavaScript | Linguagem de programação utilizada nas páginas <i>web</i> . |
| CSS | Linguagem de marcação empregada no seguinte projeto juntamente com HTML a fim de personalizá-lo. |
| HTML | Linguagem de marcação utilizada na construção das páginas <i>Web</i> do sistema. |
| MYSQL | Sistema de gerenciamento de banco de dados aplicada. |
| BRModelo | Ferramenta de <i>desktop</i> aplicada nos banco de dados relacionais nas etapas conceitual, lógico e físico. |
| StarUML | Usado para o desenvolvimento dos diagramas de Classe e de Casos de Uso modelados pela UML. |
| Figma | Plataforma de design para prototipagem das interfaces do sistema. |
| cmd. exe (Prompt de comando) | Usado para ser o interpretador de linha de comando do Windows. |
| Django | <i>Framework</i> para desenvolvimento do projeto, do qual utiliza a linguagem Python e o padrão <i>MVT</i> (<i>model-view-template</i>). |

| | |
|------------------|---|
| Chrome | Navegador de <i>Internet</i> usufruído. |
| Google Meet | Usado para comunicação entre os integrantes do grupo. |
| Google Acadêmico | Repositório de artigos acadêmicos usados como meio de pesquisa para as citações da fundamentação teórica. |
| GitHub | Plataforma para hospedagem de código-fonte e arquivos. |

Fonte: Autor (2023)

13. ENVOLVIDOS

Tabela 7 - Envolvidos

| Função/Papel | Descrição |
|--------------|---|
| Usuário | <p>Responsável por:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizar postagens de suas produções artísticas; ● Curtir, comentar postagens alheias; ● Deletar somente suas postagens e comentários; ● Visualizar postagens de perfis alheios e <i>feed</i>. ● Criar seu perfil e editá-lo; ● Criar <i>chats</i> privados com outros usuários; ● Seguir outros usuários. |

Fonte: Autor (2023)

14. GLOSSÁRIO

Tabela 8 - Glossário

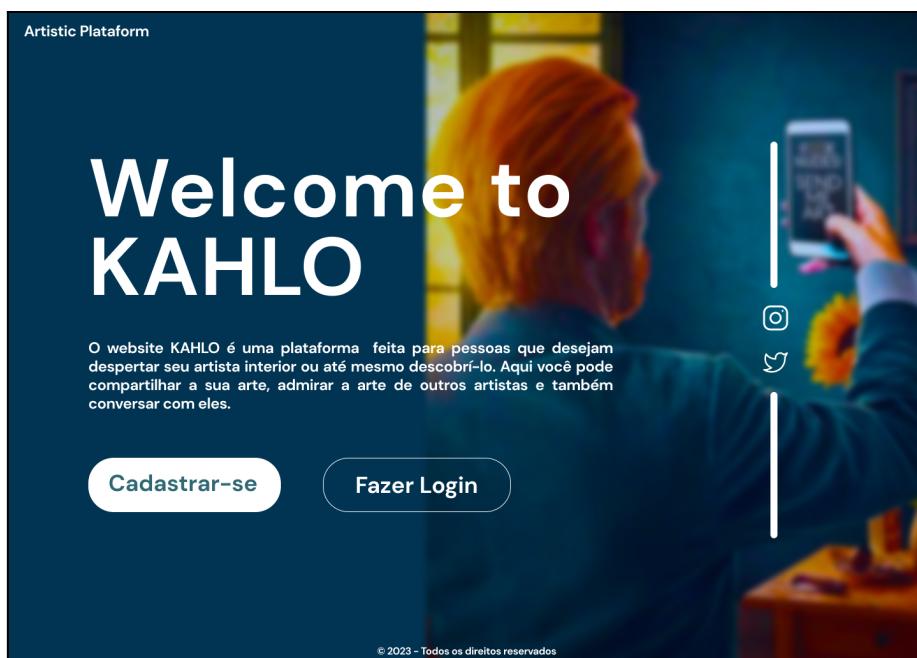
| Termo | Descrição |
|-------|-----------|
| | |

| | |
|-----------|---|
| Kahlo | Sobrenome referente a Frida Kahlo, famosa pintora mexicana. |
| IF Baiano | Sigla referente aos Institutos Federal Baianos, que são instituições públicas de Educação, Ciências e Tecnologia localizadas na em diversas cidades da região baiana. |

Fonte: Autor (2023)

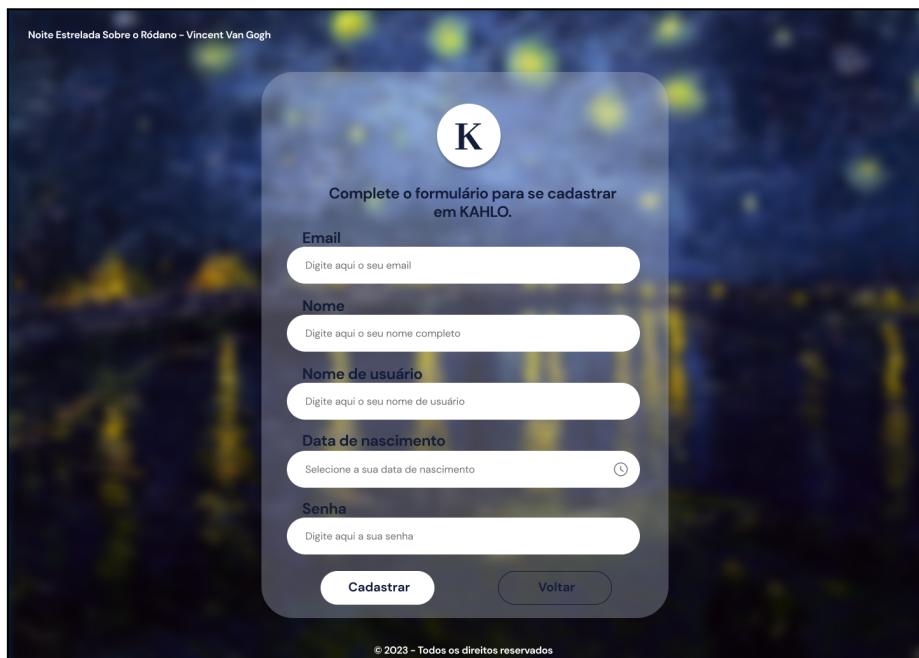
APÊNDICE C - PROTOTIPAGEM DE TELAS

Figura 19 - Tela Inicial



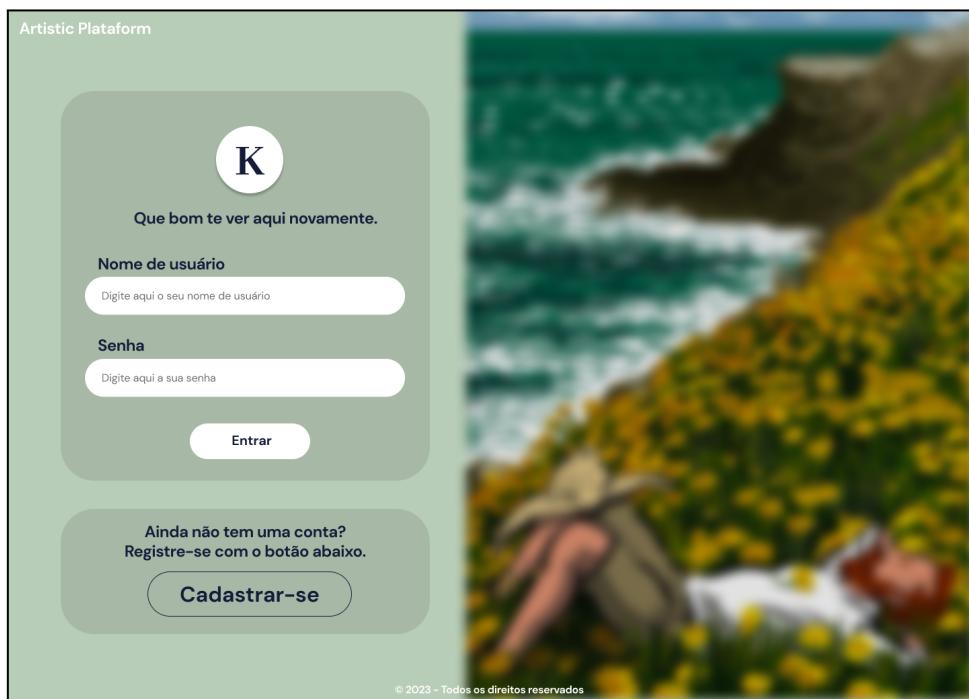
Fonte: Autor (2023)

Figura 20 - Tela Cadastro



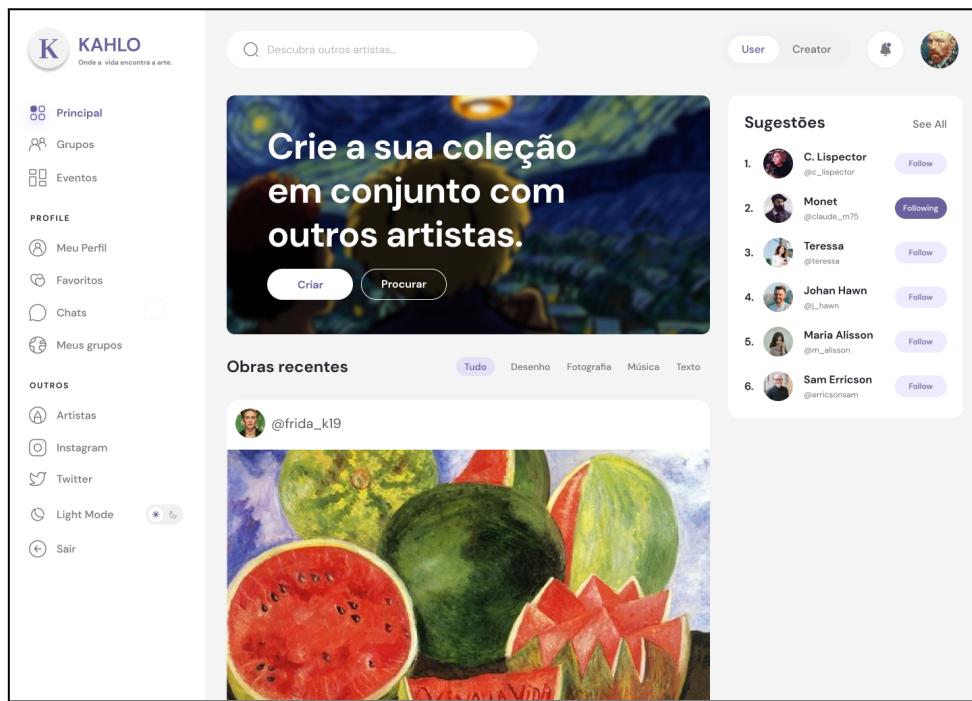
Fonte: Autor (2023)

Figura 21 - Tela Login



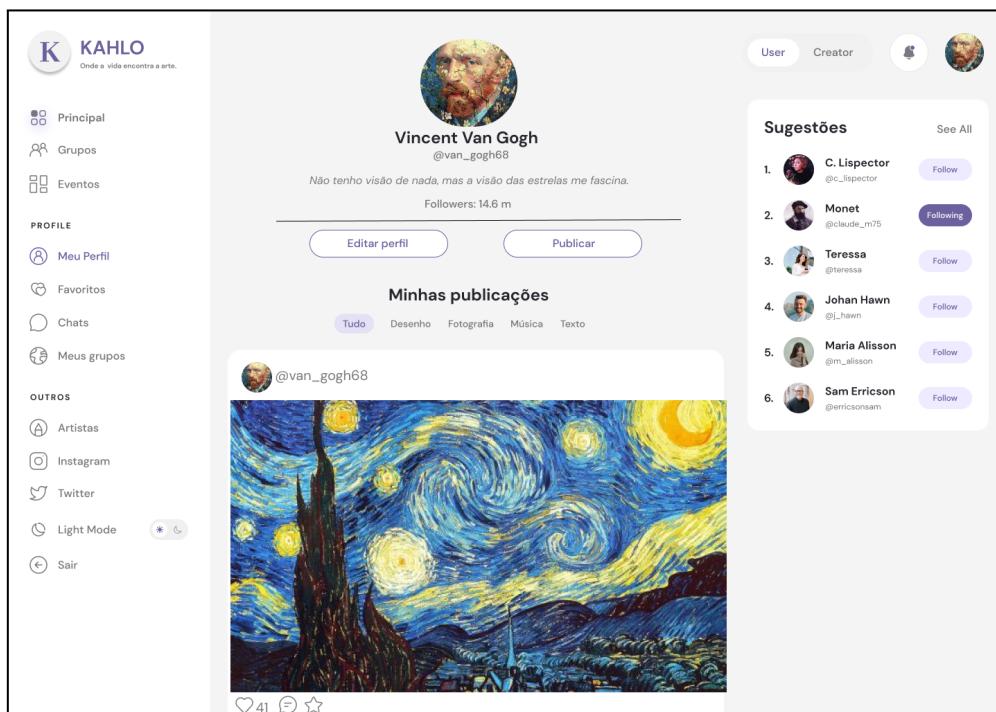
Fonte: Autor (2023)

Figura 22 - Feed



Fonte: Autor (2023)

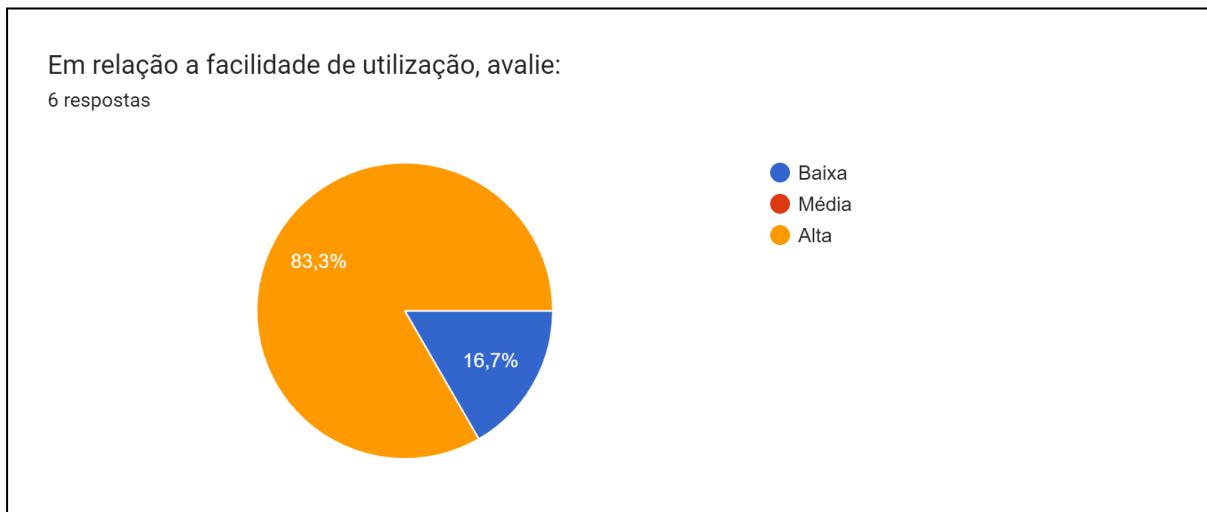
Figura 23 - Perfil de usuário



Fonte: Autor (2023)

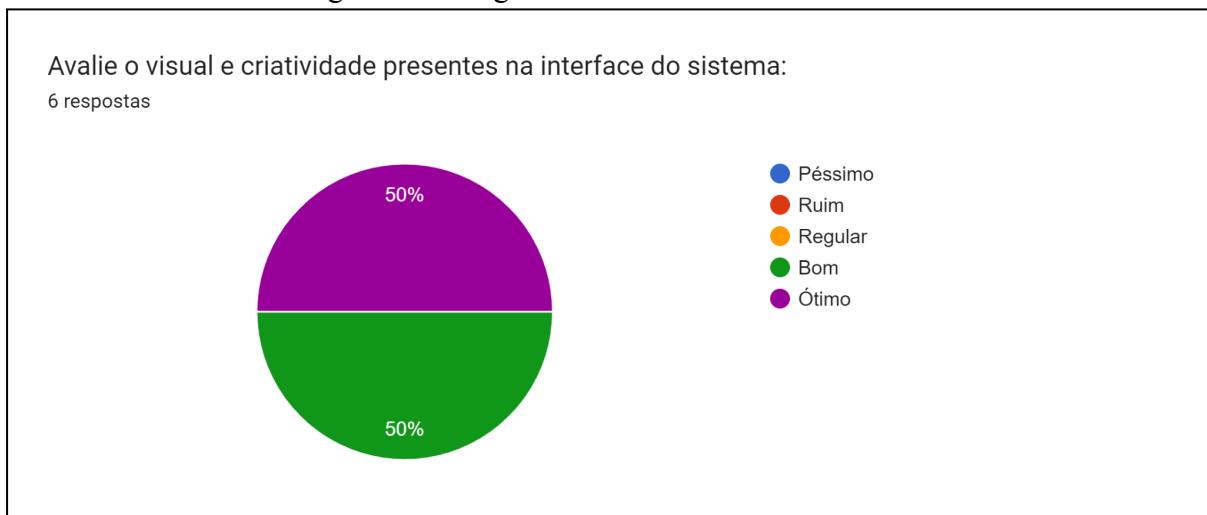
APÊNDICE D - FORMULÁRIO PARA LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Figura 24 - Pergunta sobre utilização do sistema



Fonte: Autor (2023)

Figura 25 - Pergunta sobre interface do sistema

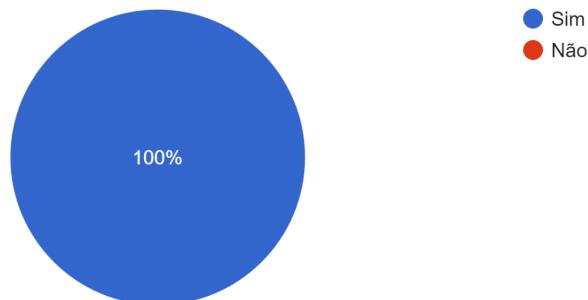


Fonte: Autor (2023)

Figura 26 - Pergunta sobre *sidebar*

Você acha que a sidebar (barra lateral que da acesso às funcionalidades do sistema) é eficiente para acessar todas as abas do site?

6 respostas

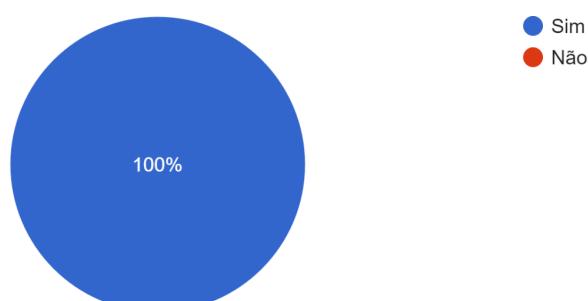


Fonte: Autor (2023)

Figura 27 - Pergunta sobre *chats*

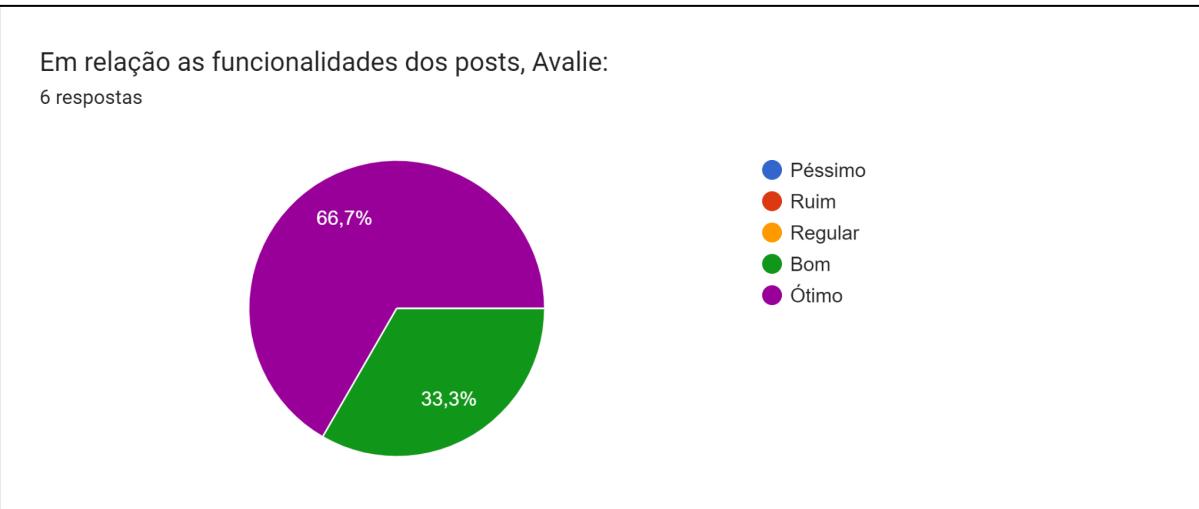
Em relação aos chats, você acha que os mesmos estabelecem uma comunicação favorável?

6 respostas



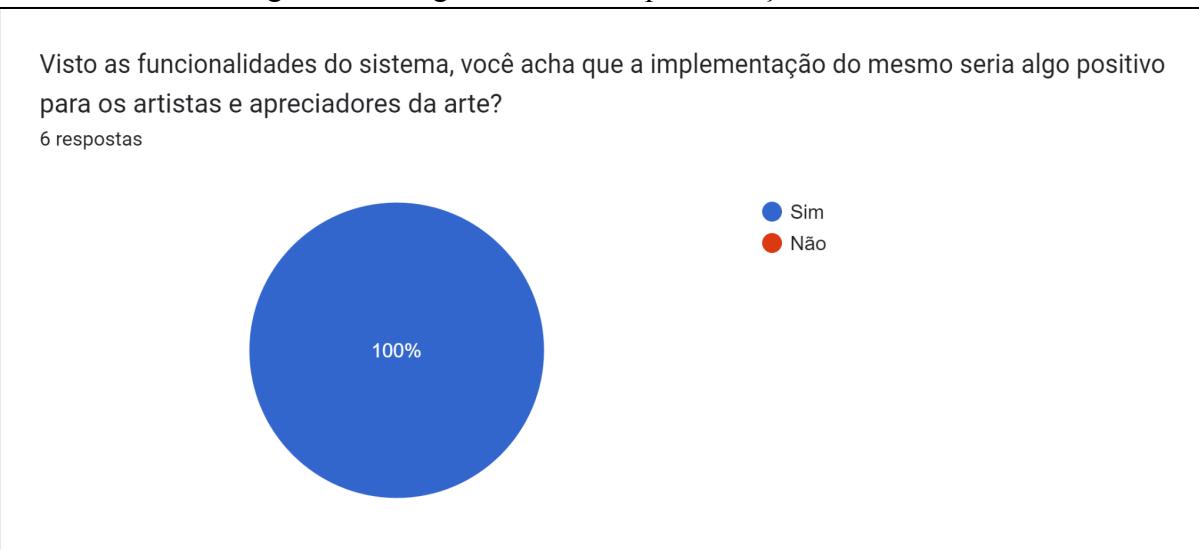
Fonte: Autor (2023)

Figura 28 - Pergunta sobre *posts*



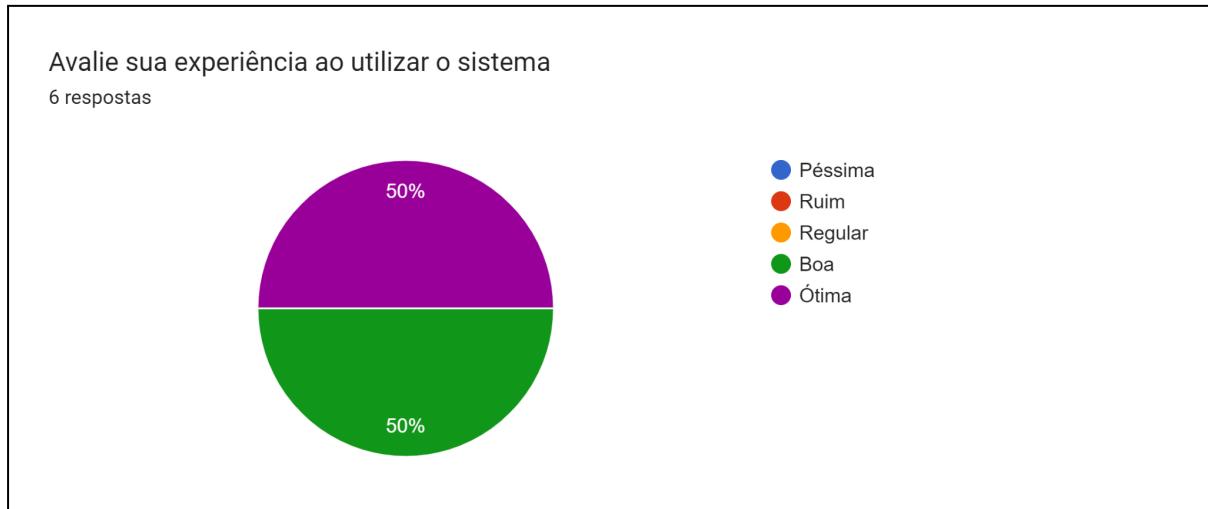
Fonte: Autor (2023)

Figura 29 - Pergunta sobre a implementação do sistema



Fonte: Autor (2023)

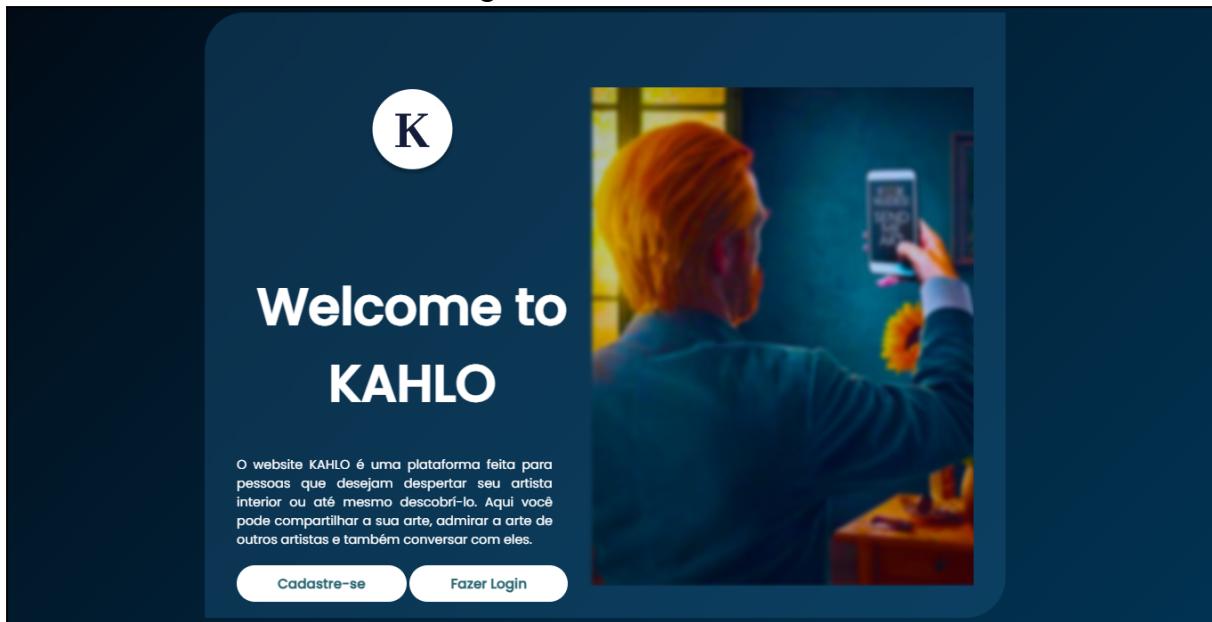
Figura 30 - Pergunta sobre a experiência ao utilizar o sistema



Fonte: Autor (2023)

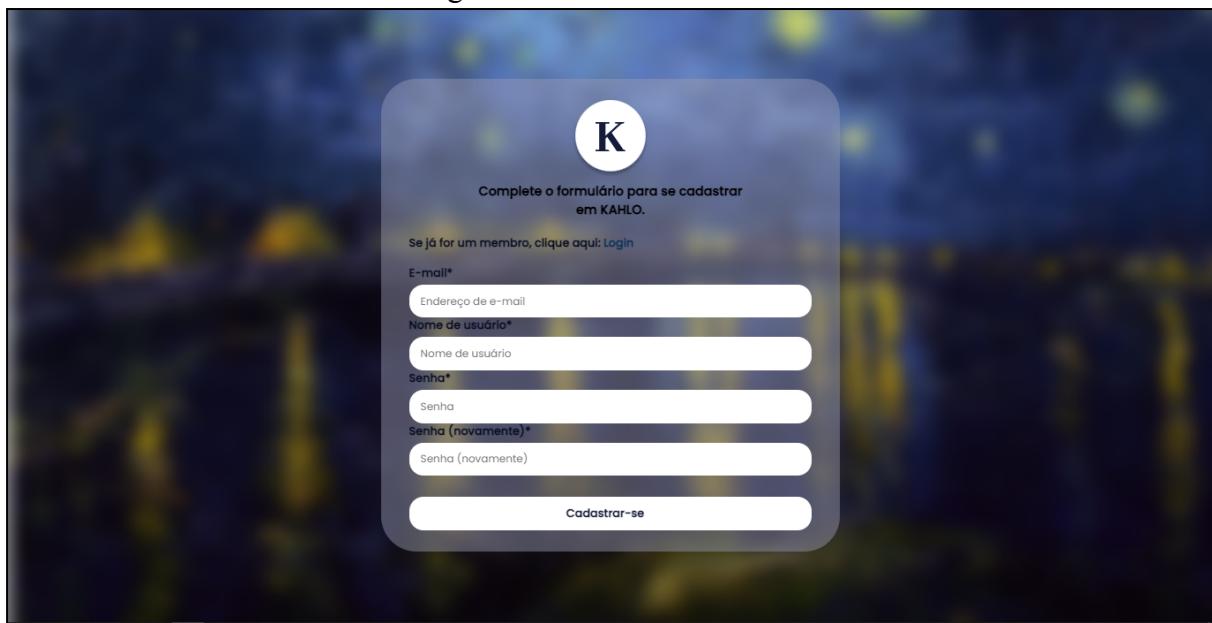
APÊNDICE E - TELAS DO SISTEMA

Figura 31 - Tela inicial



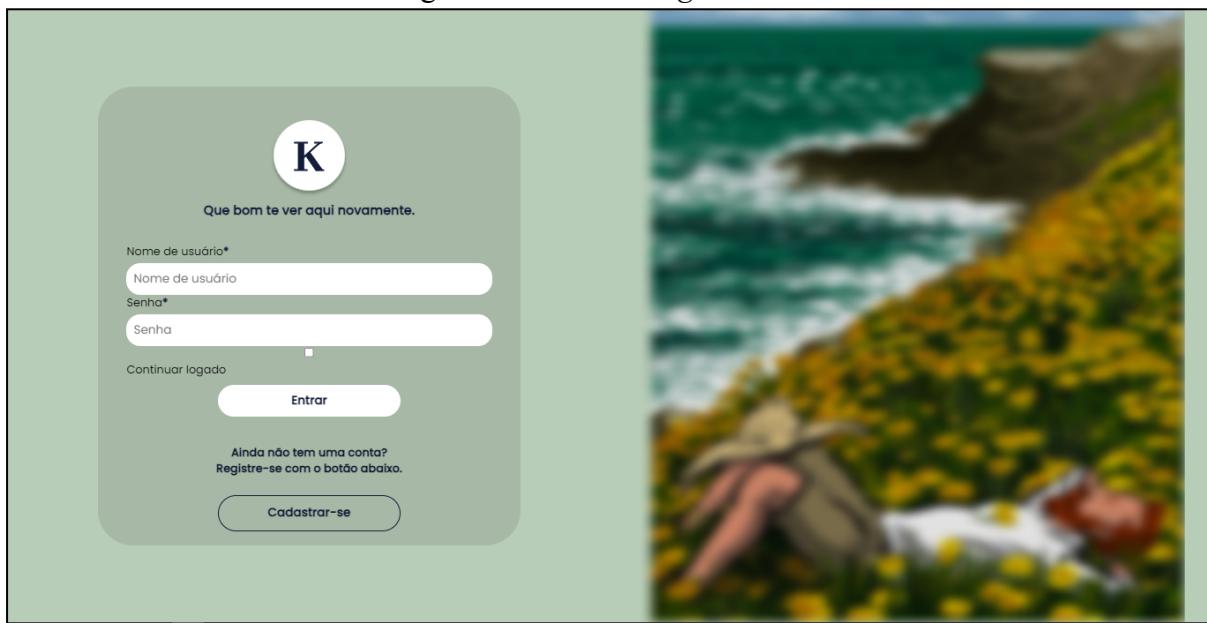
Fonte: Autor (2023)

Figura 32 - Tela de cadastro



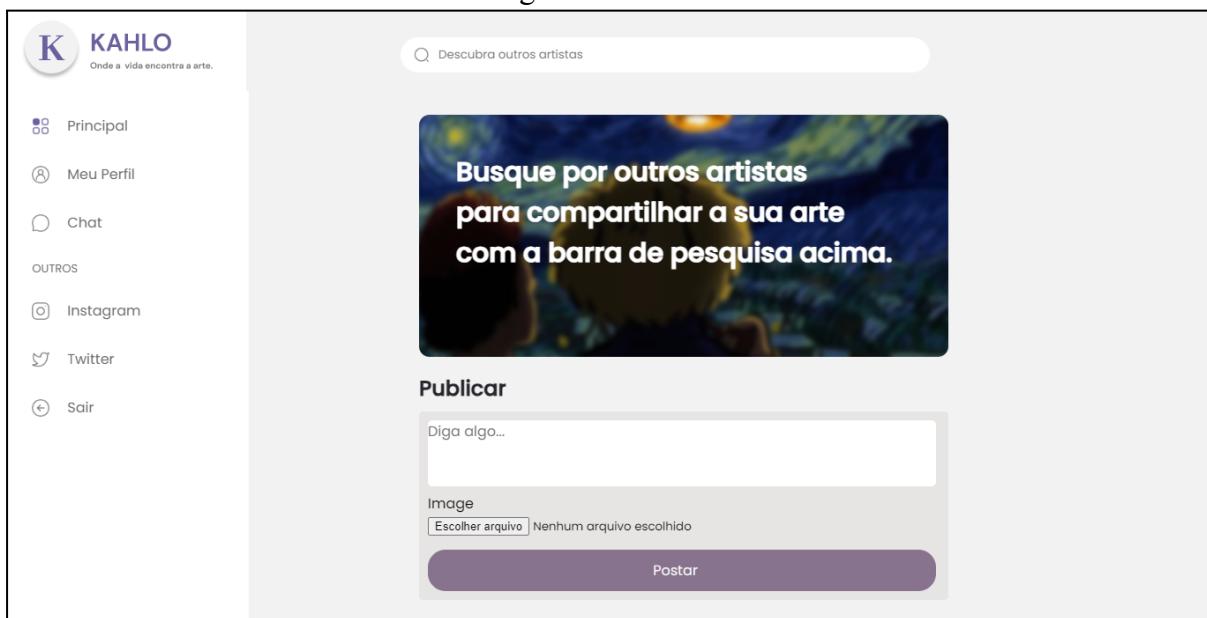
Fonte: Autor (2023)

Figura 33 - Tela de *Login*



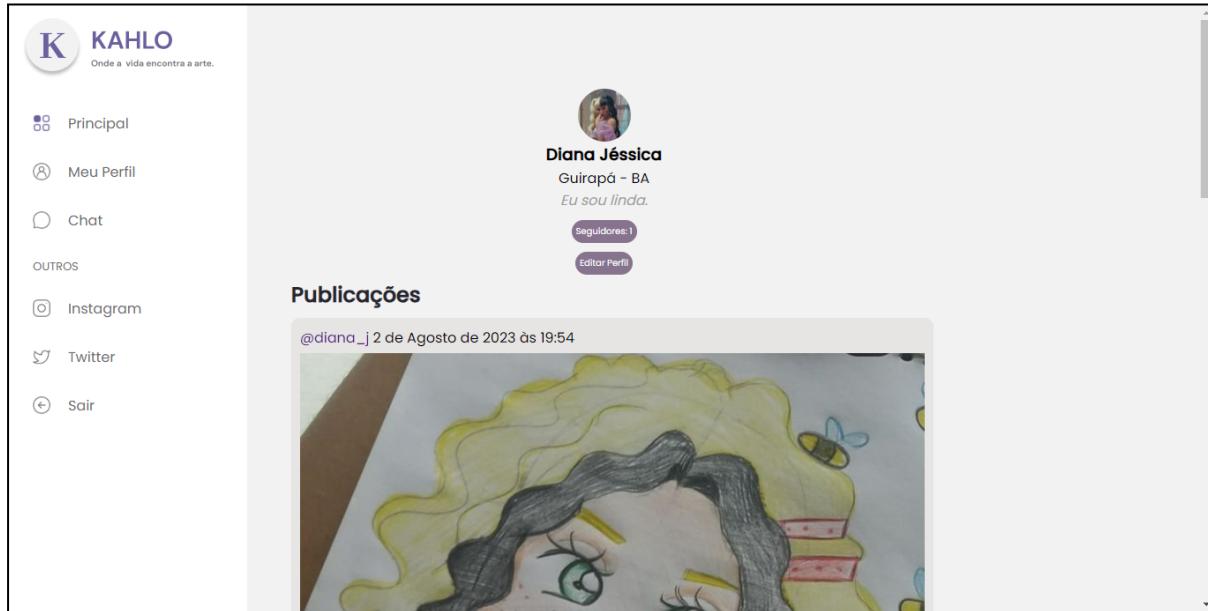
Fonte: Autor (2023)

Figura 34 - *Feed*



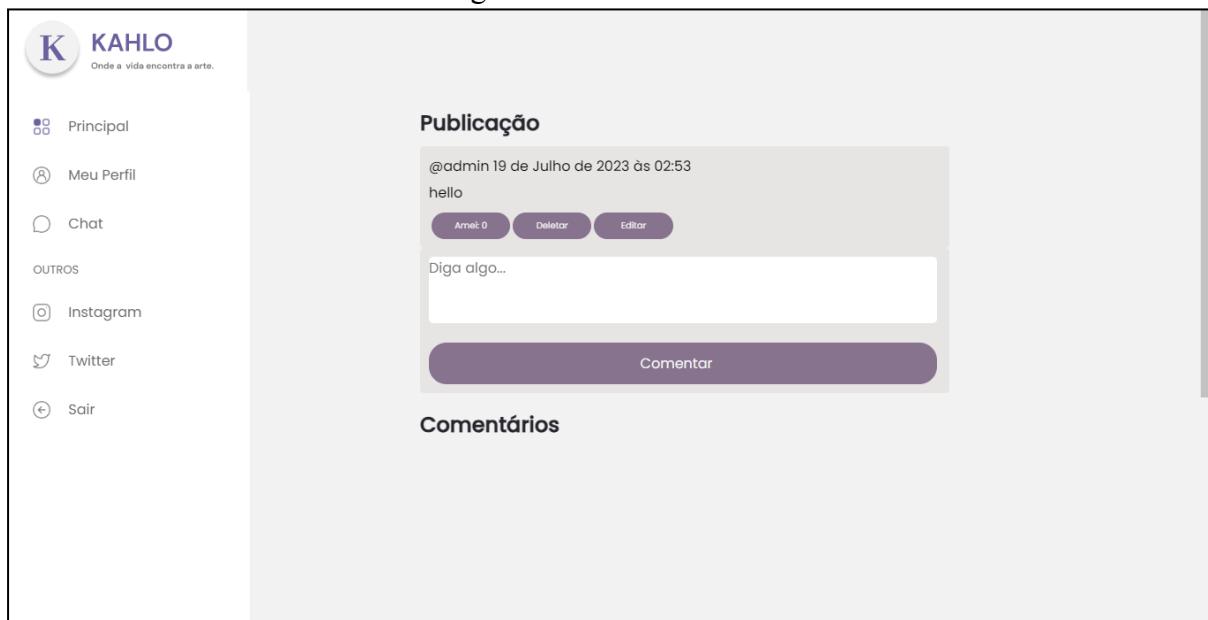
Fonte: Autor (2023)

Figura 35 - Perfil



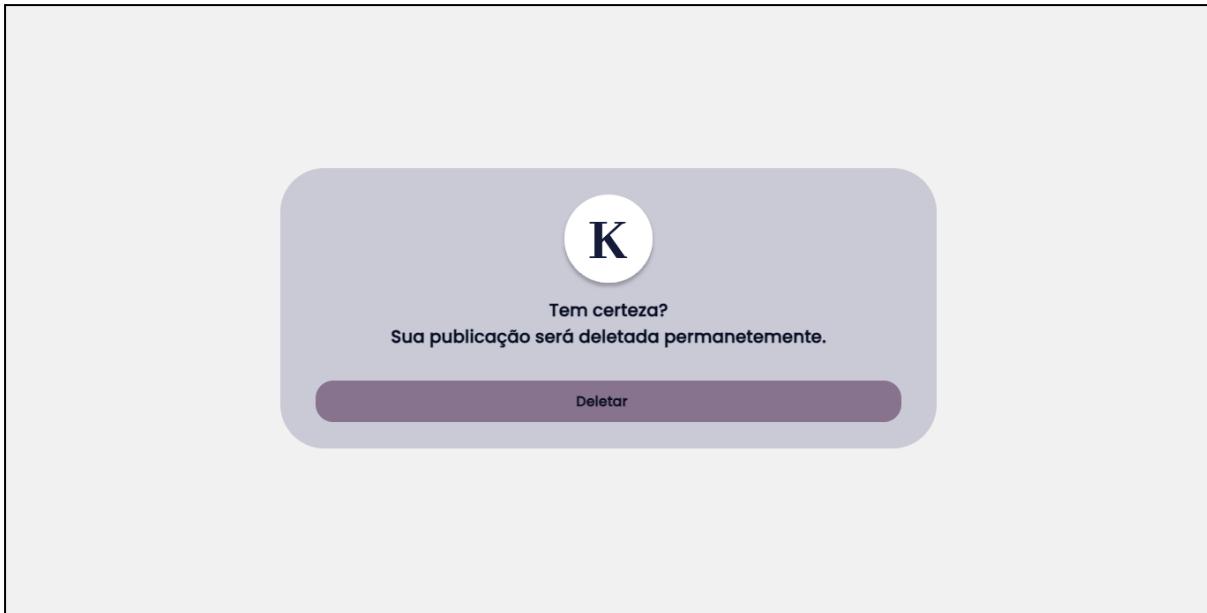
Fonte: Autor (2023)

Figura 36 - Comentários



Fonte: Autor (2023)

Figura 37 - Deletar publicação



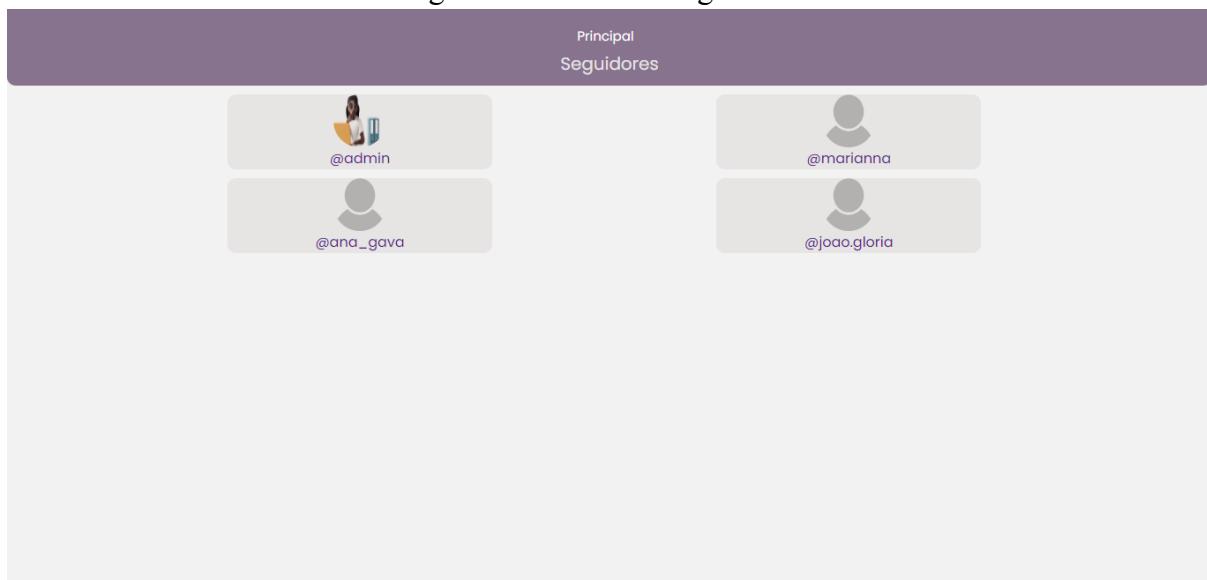
Fonte: Autor (2023)

Figura 38 - Editar Perfil



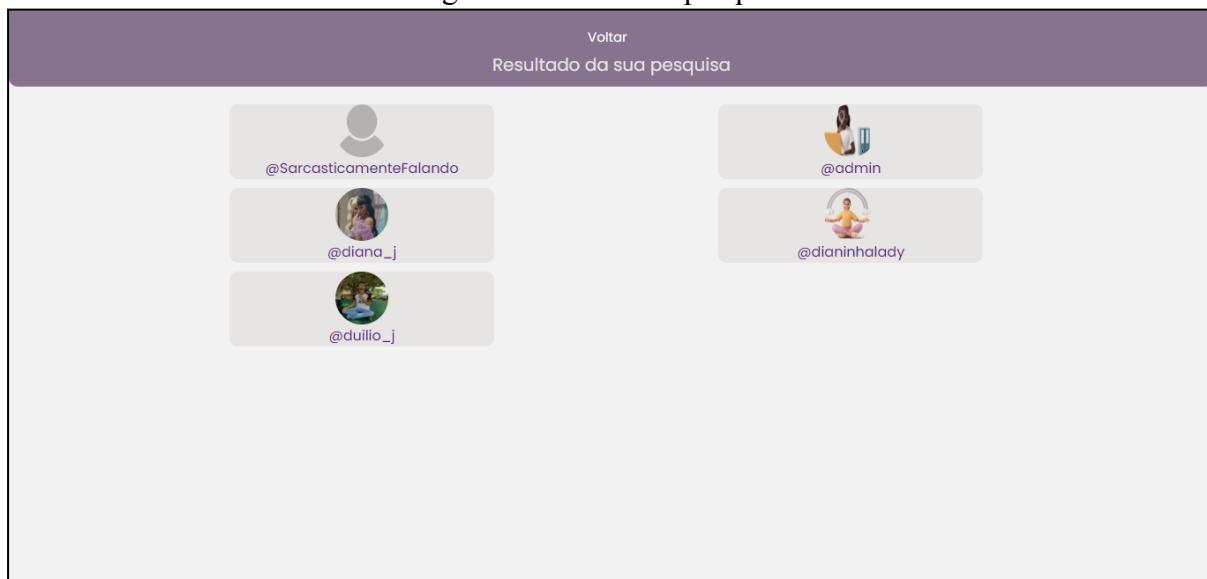
Fonte: Autor (2023)

Figura 39 - Lista de seguidores



Fonte: Autor (2023)

Figura 40 - Lista de pesquisa



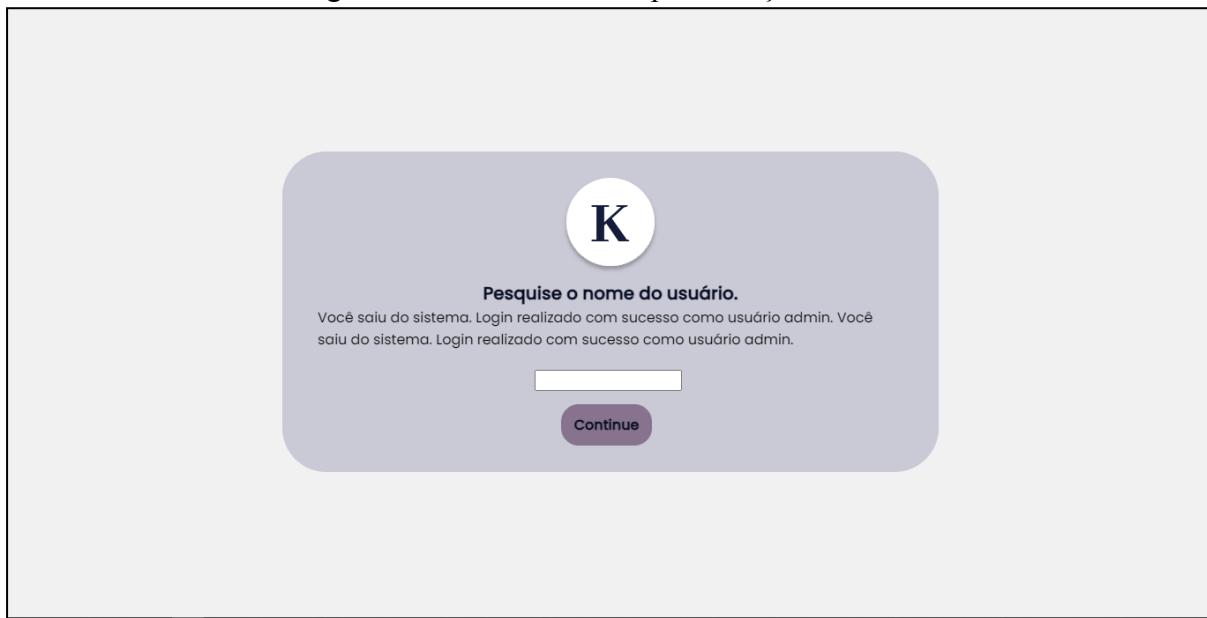
Fonte: Autor (2023)

Figura 41 - Lista de conversas



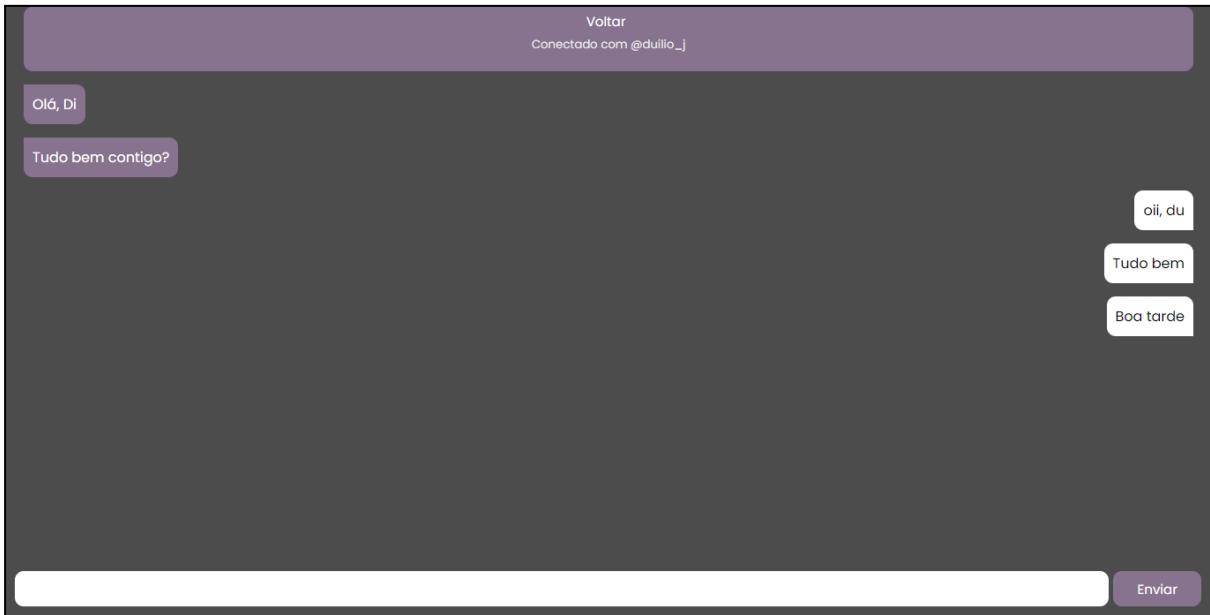
Fonte: Autor (2023)

Figura 42 - Caixa de texto para criação de *chat*



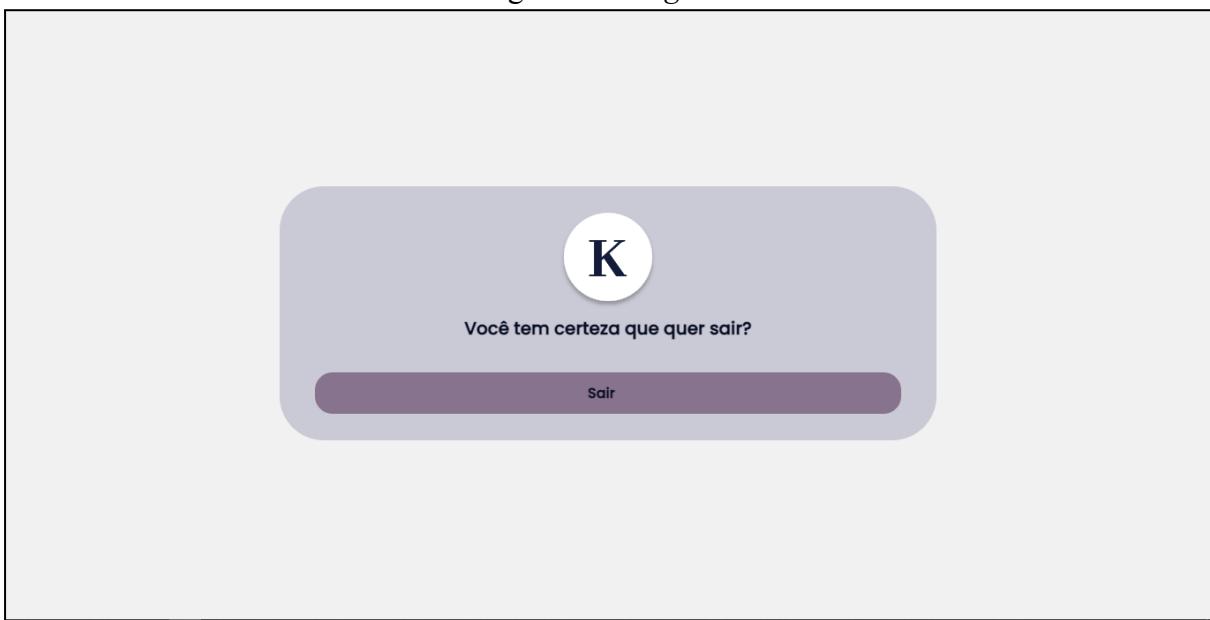
Fonte: Autor (2023)

Figura 43 - Chat



Fonte: Autor (2023)

Figura 44 - Logout



Fonte: Autor (2023)