



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
MINAS GERAIS - *Campus FORMIGA*
CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA



**4CASTING – PROTÓTIPO DE UM SISTEMA PARA
COMUNICAÇÃO ENTRE ARTISTAS E
CONTRATANTES DO CENTRO OESTE MINEIRO**

Lucas Garcia Tavares

Orientadora: Prof^a. Ms^a. Denise Ferreira Garcia Rezende

Formiga - MG

2021

LUCAS GARCIA TAVARES



**4CASTING – PROTÓTIPO DE UM SISTEMA PARA
COMUNICAÇÃO ENTRE ARTISTAS E
CONTRATANTES DO CENTRO OESTE MINEIRO**

Relatório do Projeto Orientado de Curso do aluno

Lucas Garcia Tavares apresentado ao Curso Técnico

Integrado em Informática do Instituto Federal de Educação,

Ciência e Tecnologia de Minas Gerais – Campus Formiga,

como requisito parcial para obtenção do diploma de Técnico

em Informática.

Orientadora: Prof^a. Ms^a. Denise Ferreira Garcia Rezende

Formiga – MG

2021

LUCAS GARCIA TAVARES



4CASTING – PROTÓTIPO DE UM SISTEMA PARA COMUNICAÇÃO ENTRE ARTISTAS E CONTRATANTES DO CENTRO OESTE MINEIRO

Relatório do Projeto Orientado de Curso do aluno **Lucas Garcia Tavares** apresentado ao Curso Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais – Campus Formiga, como requisito parcial para obtenção do diploma de Técnico em Informática.

Formiga, 30 de março de 2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Ms^a. Denise Ferreira Garcia Rezende
IFMG – Campus Formiga

Prof^a. Ms^a. Patrícia Aparecida Proença Ávila
IFMG – Campus Formiga

Prof^o. Dr^o. Manoel Pereira Júnior
IFMG – Campus Formiga

Dedico este trabalho aos lutadores ignorados pela pátria, aos pensadores ignorados pela ciência e aos humanos em sua melhor forma.

Ou seja, dedico este trabalho aos artistas.

Todos eles.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao IFMG – Campus Formiga, ao corpo docente (especificamente a parte que realmente contribuiu com minha formação pessoal e profissional), pois graças a esses consegui concluir esta etapa, e hoje sei que poderei conseguir traçar novos caminhos que jamais imaginei.

A minha orientadora Prof.^a. Ms.^a Denise Ferreira Garcia Rezende, por toda dedicação em me orientar nesta fase conclusiva, além de sua paciência, e sobretudo humanidade.

Agradeço ao Prof^o. Ms. Gregório Hernández, por todo empenho que teve em colaborar com esse projeto com suas vivências como Técnico e Ator de Teatro e também agradeço pela sua enorme influência artística na minha formação. Também meus agradecimentos às professoras Ana Paula Carraro e Thaís Lopes Reis, por serem as mais incríveis professoras que tive no IFMG, assim como Gregório e Denise foram.

Agradeço aos colegas e amigos, mas em especial, agradeço à Luíza Oliveira Garcia, Danielle Silva Leal, Ana Beatriz Pacheco, Lívia Maria Muniz, Ana Luísa do Couto, Rian Wagner, Ryan William Fonseca, João Marcos Lopes e Bernardo Augusto Corrêa. Tenho orgulho de ter tido colegas e amigos tão incríveis, e tenho certeza que um futuro brilhante os espera. Sou extremamente grato pelas vivências e lições que me proporcionaram. Também agradeço aos exímios e extremamente talentosos artistas (e amigos) Igor Ferreira, Lakis Farias e Natasha Villar, que contribuíram com suas opiniões e imagem para este projeto. Todos estes me ensinaram que sozinho se anda mais rápido, mas juntos, vamos mais longe.

Agradeço também ao assistente de alunos Clerson Calixto Ribeiro e a pedagoga Cristina Mara Vilela Silva, por sempre zelar por nós, discentes. Eles são partes importantes da minha formação e também da minha permanência no curso.

Eu não acredito em arte.

Acredito em artistas.

Marcel Duchamp

RESUMO

Neste projeto orientado de curso (POC), apresenta-se um protótipo de um sistema *web*, intitulado 4Casting (lê-se “*For Casting*”). O sistema tem como objetivo realizar a conexão entre artistas e contratantes do meio artístico, com foco no público da região Centro Oeste do Estado de Minas Gerais, Brasil. Por meio do 4Casting, o artista pode procurar e se candidatar a oportunidades de trabalho em sua área. Já o contratante pode divulgar oportunidades e com isso, selecionar o artista que mais se adequa ao seu projeto. No desenvolvimento desse projeto, a organização do fluxo de trabalho foi realizada por meio do sistema de gestão visual Kanban. O protótipo foi construído utilizando a linguagem de programação PHP, associada ao HTML e ao CSS.

Palavras-chave: Artes; Comunicação; Tecnologia.

ABSTRACT

In this orientated graduation project, is presented a prototype of a web system, entitled 4Casting. The system itself aims to make a connection between artists and employers from the artistic environment, focused on the public of the midwest region of the state of Minas Gerais, Brazil. Through 4Casting, artists can search and apply to work opportunities. The employer, on his turn, can publicize opportunities and therefore select the artist that best suits his project . In the development of this project, the workflow control was made by the visual management system Kanban. The prototype was built using the programmation language PHP, associated with HTML and CSS.

Palavras-chave: Arts; Communication; Technology.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

POC	Projeto Orientado de Curso
HTML	(<i>HyperText Markup Language</i>) Linguagem de Marcação de HiperTexto
CSS	(<i>Cascading Style Sheets</i>) Folhas de Estilo em Cascata
PHP	(<i>Hypertext Preprocessor</i>) Pré-Processador de Hipertexto
SQL	(<i>Structured Query Language</i>) Linguagem de Consulta Estruturada
DCSU	Diagrama de Caso de Uso
CSU	Caso de Uso
UML	(<i>Unified Modeling Language</i>) Linguagem de Modelagem Unificada
CRUD	(<i>Create, Retrieve, Update, Delete</i>) Criação, Consulta, Atualização e Deleção
PDF	(<i>Portable Document Format</i>) Formato Portátil de Documento
CTA	(<i>Call To Action</i>) Chamada Para Ação
CPF	Cadastro de Pessoa Física
CNPJ	Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica
UI/UX	(<i>User Experience/User Interface</i>) Experiência de Usuário/Interface de Usuário

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Interface</i> gráfica da <i>homepage</i> do site Elenco Digital	15
Figura 2 – <i>Interface</i> gráfica do módulo usuário do site Elenco Digital	16
Figura 3 – <i>Interface</i> gráfica da <i>homepage</i> do site OOPPAH!	17
Figura 4 – <i>Interface</i> gráfica da <i>homepage</i> da seção OOPPAH!Play	18
Figura 5 - Quadro KanBan no Aplicativo Notion	23
Figura 6 – 1º Gráfico de respostas da pesquisa de opinião	24
Figura 7 – 2º Gráfico de respostas da pesquisa de opinião	24
Figura 8 – 3º Gráfico de respostas da pesquisa de opinião	25
Figura 9 – Diagrama de Casos de Uso	26
Figura 10 – Modelo Lógico do Banco de Dados	28
Figura 11 – Logo do sistema 4Casting	29
Figura 12 – <i>Interface</i> gráfica da primeira seção da <i>homepage</i>	31
Figura 13 – <i>Interface</i> gráfica da segunda e terceira seções da <i>homepage</i>	32
Figura 14 – <i>Interface</i> gráfica da quarta e quinta seções da <i>homepage</i>	33
Figura 15 - Interface gráfica da página de <i>login</i> do artista	34
Figura 16 – Trecho da interface gráfica da página de cadastro do artista	34
Figura 17 – Interface gráfica da <i>home</i> do artista	35
Figura 18 – Trecho da interface gráfica do perfil do artista	36
Figura 19 – Interface gráfica da página de oportunidades	37
Figura 20 – Interface gráfica da página de <i>login</i> do contratante	38
Figura 21 – Trecho da interface gráfica da página de cadastro do contratante	38
Figura 22 – Interface gráfica da <i>home</i> do contratante	39
Figura 23 – Trecho da interface gráfica do perfil do contratante	40
Figura 24 – Interface gráfica da página de oportunidades	41
Figura 25 - Interface gráfica da página de cadastro de oportunidades	42
Figura 26 – Trecho da interface gráfica da página de candidatos	42
Figura 27 – Trecho da interface gráfica da página de detalhamento de candidato	43

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1 SISTEMAS SIMILARES	14
2.1.1 ELENCO DIGITAL	14
2.1.2 OPPAH!	16
2.3 TECNOLOGIAS UTILIZADAS	18
2.3.1 MODELAGEM E GESTÃO DO SISTEMA	18
2.3.2 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA	19
2.3.3 PERSISTÊNCIA DE DADOS	20
3 ANÁLISE DE REQUISITOS E PROJETO DO SISTEMA	21
3.1 PESQUISA DE OPINIÃO	22
3.2 DIAGRAMA DE CASO DE USO	24
3.3 BANCO DE DADOS	26
3.5 NOME, LOGO E CORES DO SISTEMA	28
3.6 TESTES REALIZADOS	29
4 FUNCIONAMENTO DO SISTEMA	30
4.1 HOMEPAGE GERAL	30
4.2 MÓDULO ARTISTA	32
4.2.1 LOGIN E CADASTRO DO ARTISTA	33
4.2.2 HOMEPAGE DO ARTISTA	34
4.2.3 PERFIL DO ARTISTA	35
4.2.4 PÁGINA DE OPORTUNIDADES	37
4.3 MÓDULO CONTRATANTE	38
4.3.1 LOGIN E CADASTRO DO CONTRATANTE	38
4.3.2 HOMEPAGE DO CONTRATANTE	39
4.3.3 PERFIL DO CONTRATANTE	40
4.3.4 PÁGINA DE OPORTUNIDADES	41

4.3.5 CADASTRO DE OPORTUNIDADES	43
4.3.6 PÁGINA DE CANDIDATOS	43
4.3.7 PÁGINA DE DETALHAMENTO DO CANDIDATO	44
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
APÊNDICE A - QR CODE DE ACESSO AO FORMULÁRIO	51
APÊNDICE B - RESPOSTAS DA PESQUISA DE OPINIÃO	52
APÊNDICE C - EXEMPLO DO CURRÍCULO GERADO	55

1 INTRODUÇÃO

A arte sempre esteve presente na nossa sociedade, desde que os primeiros seres humanos surgiram. Através dos séculos, a arte e os artistas não apenas fizeram parte da história da humanidade, mas como ajudaram a contá-la. E até hoje, ela se faz viva, mesmo após tantos acontecimentos históricos, guerras, pestes e infinitas adversidades que a raça humana teve de enfrentar (GOMBRICH, 1950). Mesmo após milhares de anos de existência, a arte ainda é considerada de extrema importância, dado seu valor histórico, político, sociológico, e até mesmo psicossocial, já que é vista como atenuante do sofrimento psíquico e forma terapêutica (FREUD, 2015).

Dada a sua importância e presença na contemporaneidade, após o advento da internet e também da revolução tecnológica pela qual passamos, diversas aplicações foram criadas a fim de auxiliar os artistas e o mercado das artes como um todo. Se destacam inclusive, sistemas e/ou portais *web* que gerenciam audições artísticas e divulgação de empregos e oportunidades na área. No entanto, observou-se que a maioria dessas tecnologias, acaba focando ou sendo melhor difundida em grandes polos de arte, como as capitais dos estados de São Paulo e Rio De Janeiro, deixando estados menores e regiões interioranas excluídos de seus públicos-alvo.

Outro ponto a considerar é que, quando é necessário que grandes produções se instalem no interior e precisem de atores, atrizes, músicos, cantores, bailarinos e etc. da região, há uma dificuldade na busca pela mão de obra requisitada. De acordo com o Técnico em Teatro Gregório Hernández Pimenta, o filme “*Bacurau*” (2019), sob direção de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles e também o filme “*O Auto da Comadecida*” (2000) sob direção de Guel Arraes são bons exemplos de casos desse tipo, onde a produção precisou de atores das específicas regiões de gravação e não tinham um recurso como o proposto pelo 4Casting.

Estes contextos justificam então a proposta deste Projeto Orientado de Curso (POC), que tem como objetivo geral desenvolver um protótipo de um sistema que possibilita a conexão entre artistas das mais diversas áreas e contratantes que precisam desses artistas para seus respectivos projetos em âmbito regional. Isso se dará através do compartilhamento de dados entre estes dois tipos de usuários, após uma seleção primária de candidatos.

Para atingir o objetivo geral deste trabalho, foram propostos os seguintes objetivos específicos:

1. Módulo Artista

- a. Criação, edição e exclusão de cadastro de artistas;
- b. Visualizar oportunidades de trabalho;
- c. Candidatar-se à vagas disponíveis;
- d. Gerar currículo artístico em formato PDF.

2. Módulo Contratante

- a. Criação, edição e exclusão de cadastro de contratantes
- b. Criação, edição e exclusão de cadastro de oportunidades de trabalho;
- c. Seleção de candidatos;
- d. Gerar currículos dos candidatos em formato PDF.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão apresentados recursos e tecnologias utilizadas na confecção desse projeto, bem como sistemas de objetivo semelhante ao 4Casting, que foram analisados e serviram inspiração para este projeto. Além disso, também serão apresentadas explicações sobre processos de audição e seleção de candidatos no meio artístico.

2.1 SISTEMAS SIMILARES

Nesta seção do relatório, alguns sistemas são apresentados. Tais sistemas serviram de inspiração e base de idealização desse projeto.

2.1.1 ELENCO DIGITAL

A plataforma web Elenco Digital é um sistema com foco em diretores e produtores do mercado artístico que procuram por profissionais capacitados para seus projetos. Nele é possível realizar cadastros de perfil e a eles, conectar materiais externos como portfólios, vídeos, álbuns e *sites* (EQUIPE ELENCO DIGITAL, 2020). Na Figura 1, temos a *homepage* que nos é apresentada ao entrar no *site*.



Figura 1 – Interface gráfica da *homepage* do site Elenco Digital

Além disso, o portal fornece uma gama enorme de serviços secundários. Nele há um módulo para contratantes (definido como diretores), um para artistas, e um terceiro módulo, que é dedicado a agentes intermediários de agências de casting. Diferente do

sistema OPPAH! que é apresentado neste trabalho, o Elenco Digital tem a maioria de suas funcionalidades gratuitamente oferecidas ao público, desde a criação do perfil (apresentado abaixo, na Figura 2) até o contato com outros usuários.

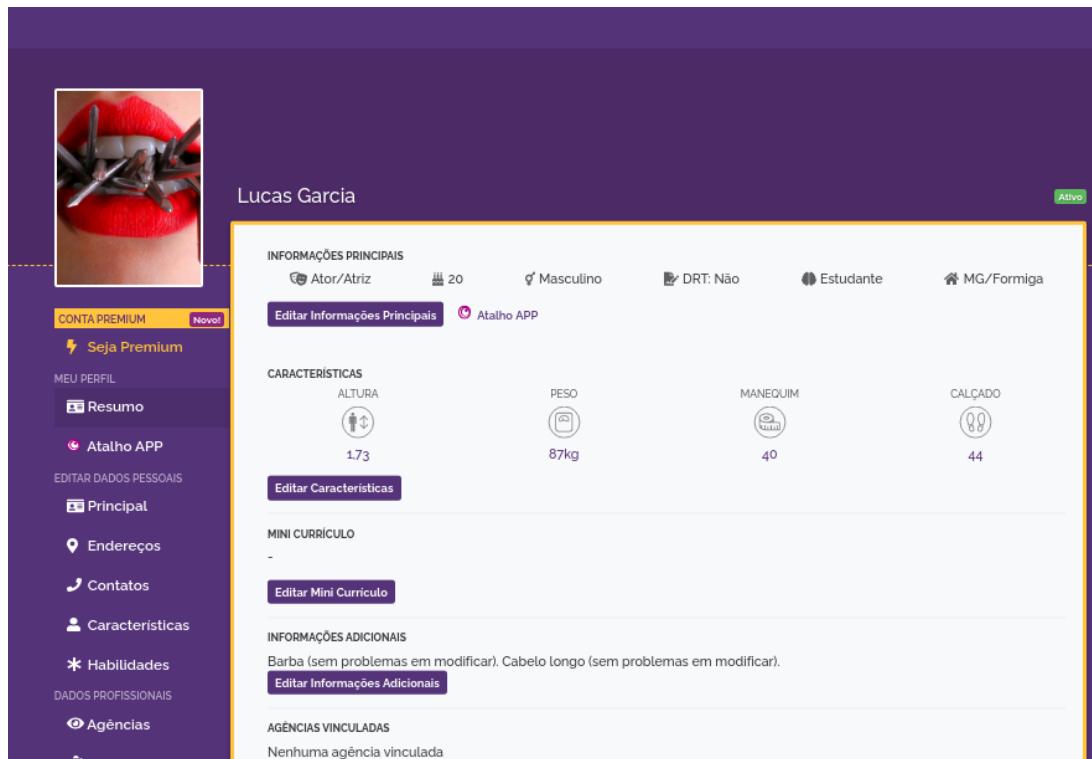


Figura 2 – Interface gráfica do módulo usuário do site Elenco Digital

Outro ponto forte da plataforma é a possibilidade de aplicar filtros de pesquisa na busca de artistas.

No *design* do site também são notadas características interessantes, como o sistema de ancoragem de páginas, que faz com que uma única página seja dotada de diversas sessões que são acessadas por *link* no menu lateral da aplicação.

Vale ressaltar que o Elenco Digital é extremamente conhecido, sendo referência no eixo artístico São Paulo - Rio De Janeiro, e conta atualmente com 113.000 (cento e treze mil) talentos, 751 (setecentos e cinquenta e uma) agências e 35 (trinta e cinco) diretores de elenco. É responsável por gerenciar o elenco das recentes grandes produções “Turma da Mônica: Laços” e as séries “3%” e “Cidade Invisível” da plataforma de streaming Netflix (EQUIPE ELENCO DIGITAL, 2020).

2.1.2 OOPPAH!

O OOPPAH! é uma plataforma que nasceu no ano de 2013, com a proposta de organizar portfólios e currículos artísticos e apresentá-los a produtores de elenco e diretores. É conhecido por ser utilizado por profissionais já bastante conhecidos no cenário artístico brasileiro, tais como os atores Mateus Solano, Thiago Fragoso e José Loreto, a atriz Regina Casé e o diretor, autor e professor de teatro Wolf Maya. A plataforma é responsável pelo gerenciamento do elenco dos filmes “*Até Que A Sorte Nos Separe*”, “*Dois Filhos de Francisco*”, “*O Palhaço*” e também pelas superproduções de teatro musical “*Annie*” (dirigido por Miguel Fallabella) e “*Hairspray*” (OOPPAH SOLUÇÕES ARTÍSTICAS LTDA, 2011).



Figura 3 - Interface gráfica da homepage do site OOPPAH!

A plataforma possibilita a conexão entre artistas e produtores, além do cadastro de portfólios, *books* fotográficos, vídeos, e outros materiais artísticos. Além disso, também é possível observar as estatísticas da sua conta, que contém os dados de quantidade de acessos ao perfil por período e também a quantidade de visualizações em fotos, vídeos e portfólios. Um outro grande diferencial do site é a possibilidade de contato direto na plataforma, já que no módulo de diretor/produtor, é possível enviar mensagens aos artistas nos quais possam estar interessados.

Um dos pontos mais fortes do OOPPAH! é o OOPPAH!Play, apresentado na Figura 4, onde artistas cadastrados têm acesso a dicas, entrevistas, palestras e cursos

exclusivos. O *site* conta ainda com suporte ao cliente, blog próprio e uma área de notícias do mercado das artes.

Por fim, vale observar que acessar as diversas funcionalidades do *site* em questão só é possível mediante assinatura paga mensalmente ou anualmente à plataforma. Visualizar o sistema é a única funcionalidade acessível a não assinantes, apesar da quantidade enorme de serviços oferecidos.

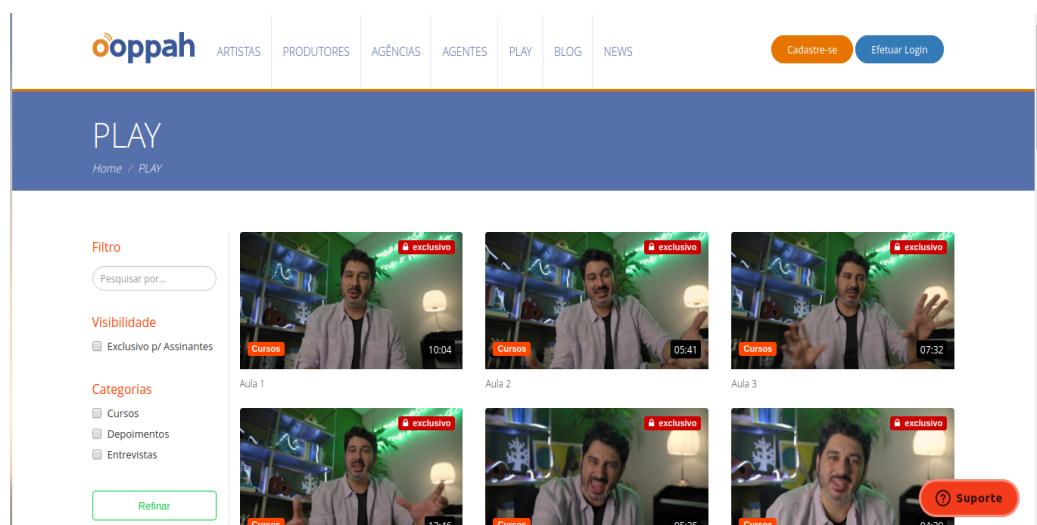


Figura 4 - Interface gráfica da homepage da seção OPPAH!Play

2.2 AUDIÇÕES E SELEÇÕES DE CUNHO ARTÍSTICO

Considerando que este projeto em sua integralidade trata de seleções e audições de cunho artístico, é necessário que informações básicas desse sejam esclarecidas, para seu melhor entendimento.

A primeira observação a se fazer, é que cada vez mais, o Brasil se torna mais referência mundial de artes, com o crescimento exponencial de seu mercado (EMPREENDEDOR WEBSITE, 2018). Nesse contexto, as audições e seleções de cunho artístico são frequentemente realizadas para encontrar profissionais adequados para projetos artísticos, como peças teatrais, telenovelas, concertos, obras cinematográficas, performances, apresentações, desfiles, entre outros (BANG, 2020).

Outro ponto importante, é a forma como essas audições costumam ocorrer. Em sua maior parte, elas se iniciam com o envio de currículos após algum produtor, empresa ou diretor abrir uma oportunidade, consistindo geralmente da divulgação de um *e-mail* para envio de material. Esses materiais (geralmente currículos ou portfólios) são selecionados, e seus respectivos artistas, são convocados para contratação, ou uma audição presencial, ou até mesmo várias outras audições (BANG, 2020). No entanto, muito trabalho é gerado na organização dessas fases de seleção, fazendo com que o mercado migre para plataformas que auxiliem nesse processo de seleção.

2.3 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

São apresentadas nessa seção, os recursos e tecnologias utilizadas na confecção do projeto.

2.3.1 MODELAGEM E GESTÃO DO SISTEMA

Denomina-se modelagem a abstração do sistema ou projeto a ser desenvolvido, bem como suas funcionalidades e necessidades. Gestão, se refere ao gerenciamento das etapas e do andamento do projeto, bem como uma visão de seu *status* em um determinado momento. Neste projeto foram utilizadas para a modelagem a UML, por meio da aplicação Dia. Em termos de gestão, foi utilizado o aplicativo NOTION, que fornece diversas ferramentas para gestão, documentação e possui estrutura para uso de metodologias ágeis. Neste caso, a principal ferramenta usada foi a metodologia ágil Kanban, já que o NOTION permite a criação de tabelas com os cartões utilizados pela metodologia. A seguir há uma descrição sucinta de cada uma das ferramentas citadas:

- I. Linguagem de Modelagem Unificada (UML): linguagem-padrão de notação utilizada em aplicações orientadas a objetos, empregada para visualização, especificação, construção e a documentação de *softwares* (BOOCH, 2005);
- II. DIA: aplicação livre e de código aberto para prototipação de fluxogramas, gráficos e diagramas UML (M. ANDRETTA, 2020);
- III. NOTION: aplicação virtual de documentação e notas. Nela é possível criar notas, separar em seções e incluir quadros de fluxo, sistema de listas de afazeres e outras ferramentas de organização de informações. (NOTION WEBSITE, 2021);

- IV. Kanban: é um sistema visual e ágil de gestão de produção que geralmente utiliza cartões e colunas como meio de organização e visualização. (ESPINHA, 2019);
- V. Google Formulários: plataforma *online* que permite a criação e gerenciamentos de formulários para diversas finalidade como pesquisas de opinião, inscrições e coleta de dados (BEGGIORA, 2020).

2.3.2 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA

Abaixo são apresentadas os recursos utilizados no desenvolvimento do 4Casting:

- I. *Visual Studio Code*: editor de código criado pela Microsoft, com otimização para criação, compatibilidade com extensões e *debug* em nuvem (VS CODE WEBSITE, 2019);
- II. *HyperText Markup Language* (HTML): linguagem de marcação de hipertexto, utilizado para estruturação de páginas e aplicações *web* (MOZILLA, 2019);
- III. *Cascading Style Sheets* (CSS): folhas de estilo em cascata, utilizados como forma de uso de estilos, cores, temas, e outras funções visuais ao projeto (HOSTINGER, 2019);
- IV. *Git*: sistema de versionamento de código fonte, responsável pela conexão com o GitLab (GIT WEBSITE, 2019);
- V. GitLab: sistema que utiliza o *git* para gerenciar repositórios de forma *online/remota* (GITLAB, [2005?]);
- VI. PHP (*Hypertext Preprocessor*): é uma linguagem de *script open source* de uso geral, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento *web* e que pode ser embutida dentro do HTML (THE PHP GROUP, 2015);
- VII. DomPDF: biblioteca do PHP que converte textos HTML em arquivos PDF (IMASTERS, 2018);
- VIII. *JavaScript*: é uma linguagem de programação leve, fundamentada em objetos com funções de primeira classe, conhecida como a principal linguagem de *script* para *web* (MOZILLA, 2021).

- IX. Vanilla Masker: é uma biblioteca feita puramente com JavaScript que permite o uso de máscaras para campos de formulário dispensando o uso de outras tecnologias (FLEURY, 2018).

2.3.3 PERSISTÊNCIA DE DADOS

- I. MySQL: sistema que utiliza a linguagem de pesquisa declarativa padrão SQL para gerenciar bancos de dados (ORACLE CORPORATION, ca. 2005);
- II. MySQL Workbench: ferramenta visual para modelagem e organização de dados e desenvolvimento de bancos de dados em linguagem SQL (ORACLE CORPORATION, ca. 2005);
- III. PhpMyAdmin: plataforma *online* que administra o MySQL por meio da *web*, permitindo assim alterar, adicionar e deletar atributos, tabelas e até bancos inteiros (BENNETCH, 2008).

3 ANÁLISE DE REQUISITOS E PROJETO DO SISTEMA

Na etapa de análise de requisitos e projeto do 4Casting, as funcionalidades foram identificadas por meio de duas fontes. A primeira fonte foi uma pesquisa de opinião realizada com o público-alvo do *site*, que é melhor descrita no tópico 3.1 deste trabalho. Já a segunda fonte, foram pesquisas na *web*, em *sites* que lidam com um público-alvo semelhante ao deste projeto, como foi descrito no tópico anterior a este. Nesta última, foi possível identificar como cada um desses sistemas atendia à seus propósitos, auxiliando no entendimento de como o protótipo poderia atender aos seus respectivos objetivos. Durante essa etapa, também ficou definido que o 4Casting seria dedicado às primeiras fases de audições e seleções, neste protótipo inicial.

No processo de desenvolvimento do protótipo foram utilizados a ferramenta *online* NOTION, que utilizava quadros baseados no sistema de cartões KANBAN para organizar as atividades a serem realizadas. Para definir tais atividades, eram realizadas reuniões semanais junto à orientadora, onde também eram definidos os detalhes de cada atividade, seu tempo de duração e demais detalhes sobre o projeto. Cada uma dessas atividades era transformada em um cartão KANBAN e inserida no quadro. Na Figura 5, é possível observar um recorte do quadro KANBAN, com três seções. A seção “*Not Started*” contém as atividades não iniciadas; a “*In Progress*” conta com as atividades sendo realizadas no momento; e, por fim, a “*Completed*”, que continha as atividades já concluídas.

Além disso, para melhor observar a arquitetura do sistema, foram confeccionados dois instrumentos. O primeiro, é o Diagrama de Caso de Uso (DSCU), que usa a linguagem UML para explicitar os requisitos e funcionalidades do protótipo. O segundo, foi o modelo lógico do banco de dados de todo o projeto, que contém as tabelas e suas relações e atributos. Os dois artefatos citados são contemplados nas seções 3.2 e 3.3 deste relatório, respectivamente.

TCC/POC

KanBan

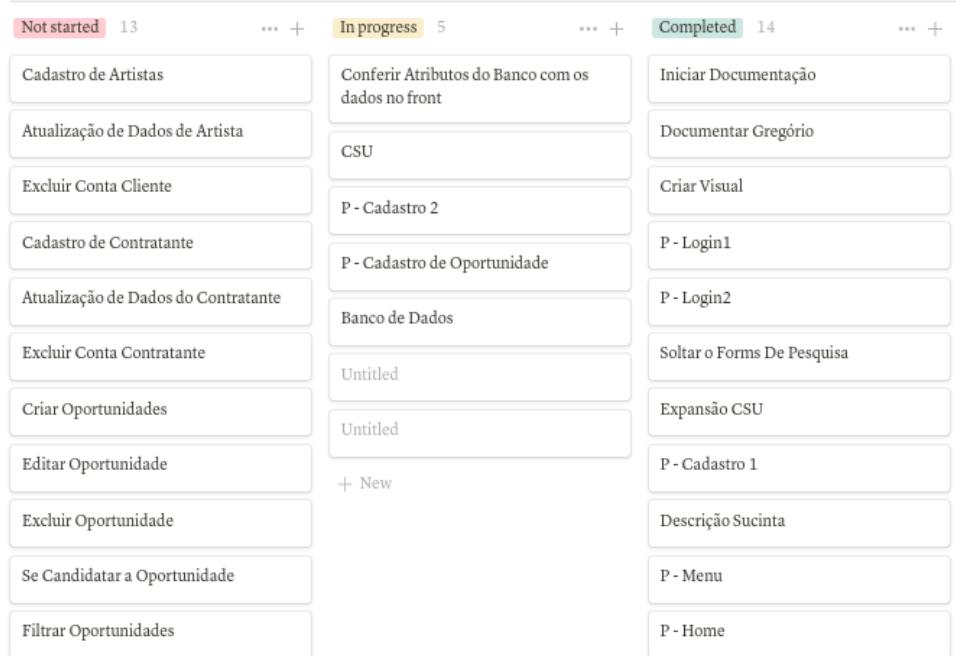


Figura 5 – Quadro KanBan no Aplicativo Notion

3.1 PESQUISA DE OPINIÃO

Para que o projeto pudesse estar mais próximo de atender às necessidades reais, foi realizada uma pesquisa utilizando o Google Formulários. O formulário gerado pode ser acessado por meio do endereço *web* <https://forms.gle/bfokiYXd87kaAe9X9> ou pelo escaneamento do QR Code presente no Apêndice A deste relatório. A pesquisa serviu para identificar melhor a necessidade de um sistema desse tipo e quais deveriam ser seus principais objetivos e funcionalidades. Foi realizada com artistas da região interiorana do estado de Minas Gerais, mais especificamente do Centro Oeste do estado. Após sua conclusão, foram obtidas respostas de 28 artistas, com idade variando entre 18 e 35 anos.

No gráfico apresentado na Figura 6 podemos observar que entre as funcionalidades, a que foi considerada de maior necessidade/importância, foi a possibilidade de encontrar oportunidades por meio do 4Casting.

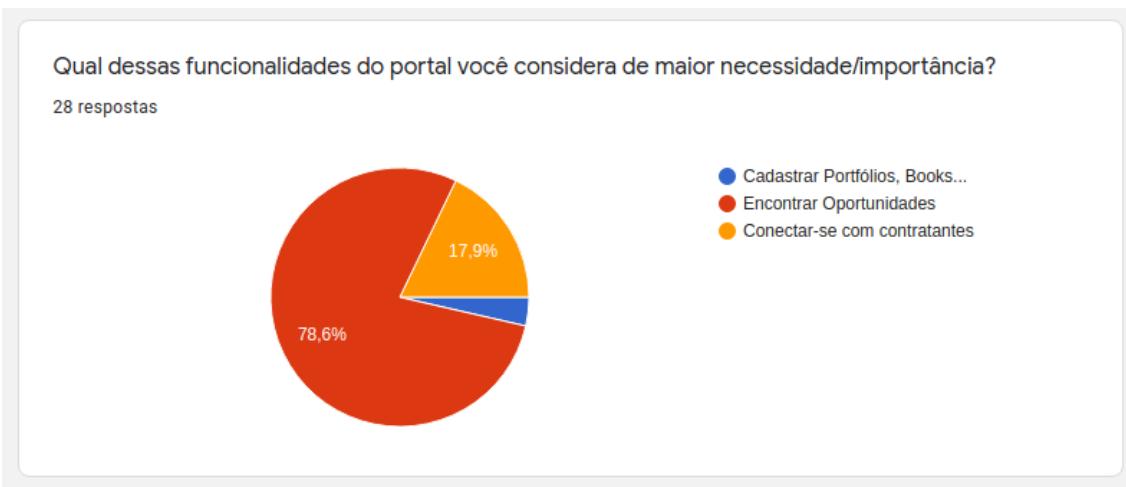


Figura 6 – 1º Gráfico de respostas da pesquisa de opinião

Na pesquisa, foi questionado também, com base na explicação dada aos participantes, qual seria a probabilidade de utilizarem a plataforma. Para isso, poderiam dar uma nota indo de 1 até 5, onde 1 significa a não utilização da plataforma, e 5, a certeza de uso da plataforma. Nesta pergunta, ao menos 96% dos participantes responderam de forma positiva (nota 3 ou superior), como é mostrado no gráfico apresentado na Figura 7.

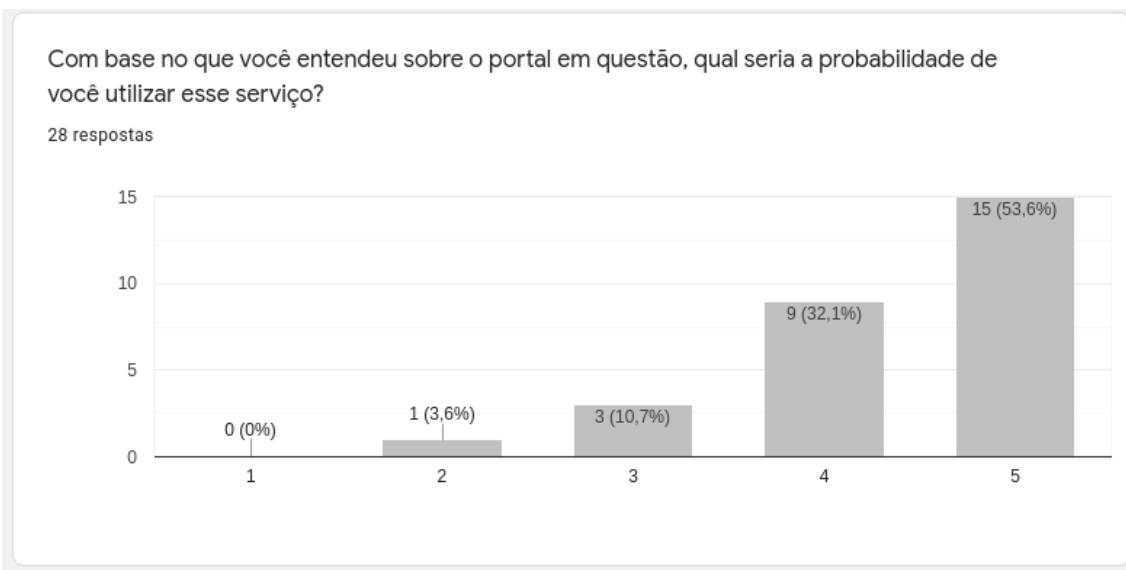


Figura 7 – 2º Gráfico de respostas da pesquisa de opinião

Por fim, para identificar se a execução do projeto realmente se fazia necessária, foi perguntado aos participantes o quanto necessário achavam que o 4Casting seria. Para isso, da mesma forma da pergunta anterior, poderiam dar uma nota indo de 1 até 5, onde 1 significa ausência de necessidade do sistema, e 5, a extrema necessidade. Nesta pergunta as respostas foram ainda mais positivas, já que 100% dos participantes consideraram o projeto muito ou extremamente necessário (notas 4 e 5, respectivamente), como é observado no gráfico da Figura 8.

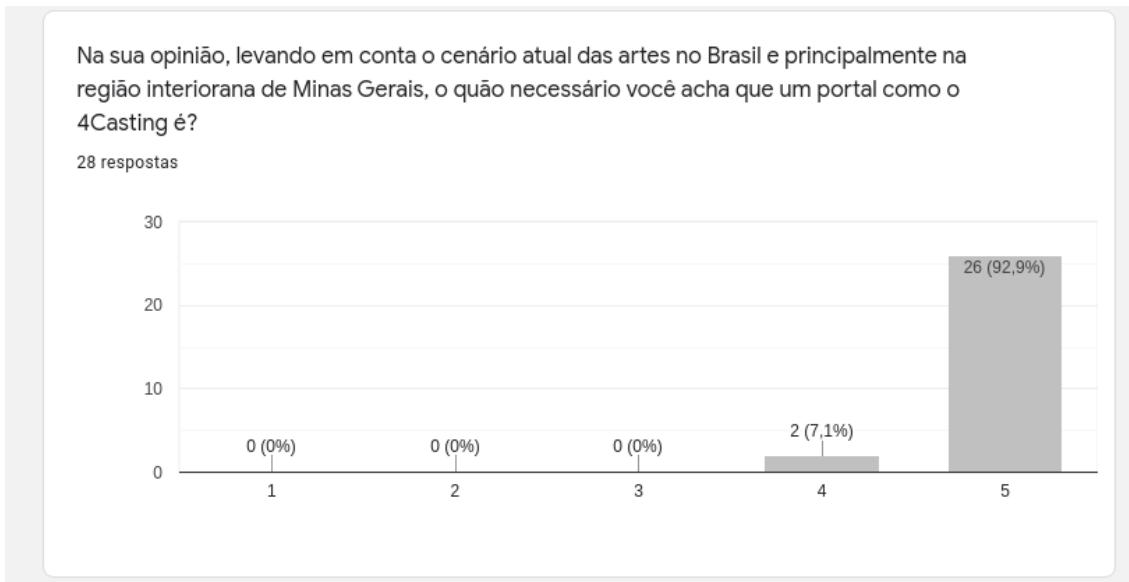


Figura 8 – 3º Gráfico de respostas da pesquisa de opinião

Outras informações também foram coletadas na pesquisa. Suas informações de forma integral são apresentadas no Apêndice B deste trabalho, que mostra as respostas obtidas ao fim da pesquisa. Os únicos dados não apresentados são os nomes dos participantes, a fim de preservar suas identidades.

3.2 DIAGRAMA DE CASO DE USO

Mediante o processo de estudo de sistemas similares em conjunto com as pesquisas realizadas, iniciou-se a modelagem das informações e dados, representadas por meio da linguagem UML.

O DCSU (Diagrama de Caso de Uso) desenvolvido para o 4Casting contempla as funcionalidades que o sistema disponibiliza, seus atores (representados por *stickmans*) e quais atividades são opcionais e quais atividades são obrigatórias. As funcionalidades são utilizadas de acordo com com seus respectivos atores (Artista ou Contratante).

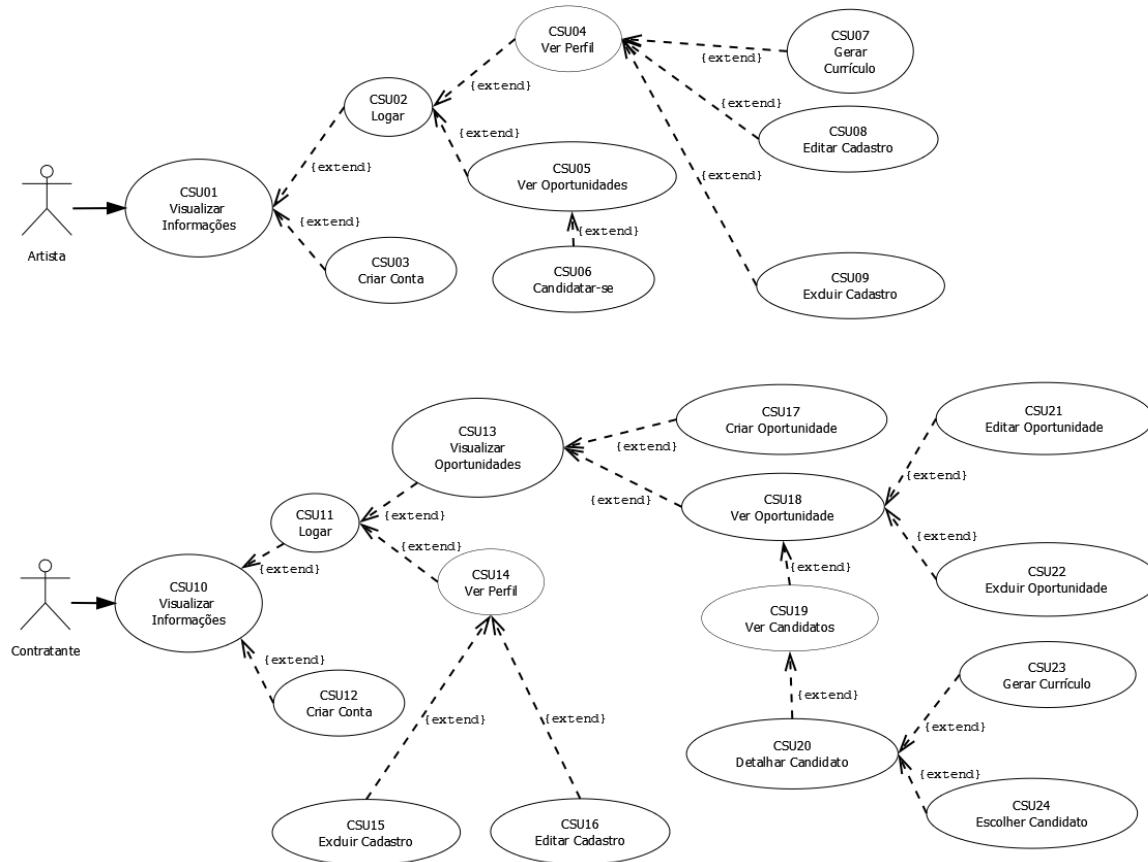


Figura 9 – Diagrama de Casos de Uso

No diagrama, as ligações feitas por setas pontilhadas com a nomenclatura “(extend)” representam atividades que não são obrigatórias. Como observado, não há atividades obrigatórias (geralmente representadas pela nomenclatura “(include)”). Sendo assim, após acessarem o site, fica a critério dos atores o uso (ou não uso) de cada funcionalidade.

Ao entrar no site, ambos os atores são capazes de visualizar as informações da página inicial. Nesta página em si, é possível realizar o *login* ou cadastrar uma conta de

uso. A partir do *login*, tanto o Contratante quanto o Artista, têm acesso às suas respectivas funcionalidades.

Se tratando do Artista, após realizar o *login*, ele poderá ver seu perfil ou visualizar as oportunidades existentes. Se optar pela primeira opção, poderá editar seu cadastro, excluí-lo, ou gerar um currículo em formato PDF, usando os dados inseridos no cadastro. Se optar pela segunda opção estará hábil a visualizar as oportunidades e se candidatar a elas, caso deseje.

Já no módulo do Contratante, após realizar o *login*, ele é capaz de ver seu perfil ou visualizar as oportunidades criadas por ele. Se optar pela primeira opção, poderá editar seu cadastro ou excluí-lo. Caso opte pela segunda, poderá criar uma nova oportunidade ou visualizar individualmente uma oportunidade. Ao visualizar individualmente, ele poderá editar a oportunidade em questão, excluí-la ou ver os artistas que se candidataram a ela. Neste último, é possível detalhar cada um dos candidatos, exibindo o perfil do artista com seus dados. Neste detalhamento é possível gerar um currículo em formato PDF do artista em questão, usando os dados inseridos no cadastro e/ou selecioná-lo para aquela oportunidade.

3.3 BANCO DE DADOS

Na Figura 10, é apresentado o modelo lógico de banco de dados, bem como suas tabelas, atributos e relacionamentos. São apresentadas quatro tabelas. A tabela “Artista” possui uma relação “*n para n*” com a tabela “Oportunidade”, que gera a tabela “Artista_has_Oportunidade” com a chave primária das duas tabelas envolvidas na relação. A tabela “Contratante” possui uma relação “*1 para n*” com a tabela “Oportunidade”. Essas relações delimitam que um artista pode se cadastrar em várias oportunidades e uma oportunidade pode ter vários artistas, e também que um contratante pode criar várias oportunidades mas uma oportunidade pode se relacionar apenas com um único contratante.

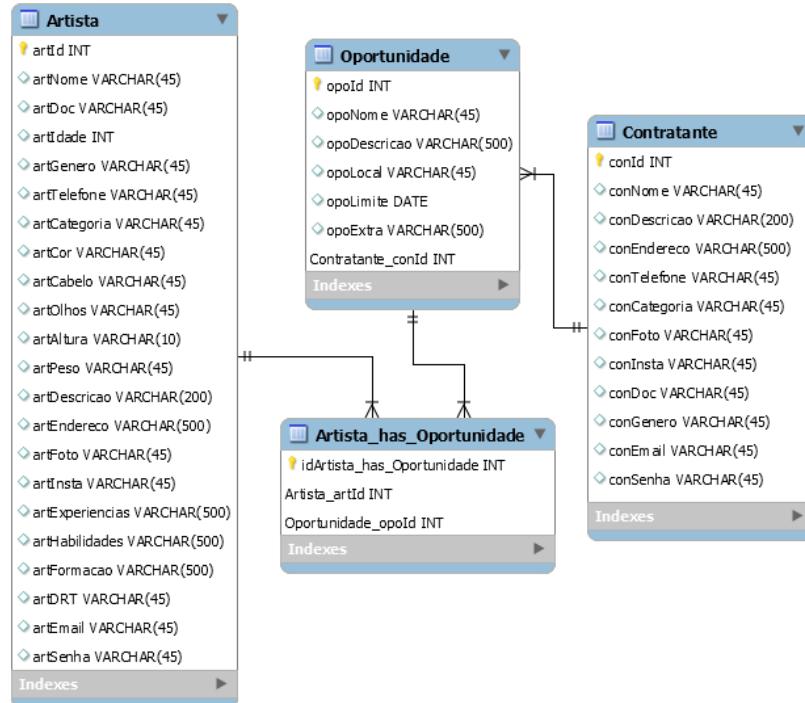


Figura 10 – Modelo Lógico do Banco de Dados

Para o Modelo Lógico de Banco de Dados apresentado foram utilizadas as nomenclaturas das tabelas e campos descritos a seguir, bem como seus respectivos mnemônicos.

a) Tabelas:

- As tabelas foram nomeadas com um título no singular iniciado por letra maiúscula e, com exceção da tabela “Artista_has_Oportunidade” que foi nomeada de forma diferente.
- As 3 primeiras letras do nome de cada tabela são usadas como mnemônico das mesmas.

b) Campos/Atributos:

- A nomenclatura dos atributos seguia o seguinte padrão: (mnemônico da tabela) + (palavra que descreve o campo) + (tipo de domínio);
- Todas as chaves primárias foram descritas pela palavra “Id”;
- Todas as chaves estrangeiras tiveram suas nomenclaturas originais preservadas.

3.5 NOME, LOGO E CORES DO SISTEMA

O protótipo foi chamado de “4Casting” (pronunciado “*ForCasting*”, na língua inglesa). Esse nome foi criado com base no som do número quatro, que é lido como “*four*” também na língua inglesa. Por sua vez, a palavra “*four*” nesse contexto, é uma alusão sonora à palavra “*for*” que significa “para” quando traduzido para a língua portuguesa. Já o “*casting*” significa “elenco” quando traduzido. Portanto, a junção dos termos em português, significaria “Para Elenco”, o que torna o nome auto explicativo no contexto dos objetivos do sistema. A logo, representada na Figura 11, foi feita em vermelho com cinza, que de acordo com a psicologia das cores (ROCKCONTENT, 2020), significam desejo, excitação, ânimo e vontade (no caso do vermelho) e seriedade e formalidade (no caso do cinza).



Figura 11 – Logo do sistema 4Casting

No sistema em si, são utilizados tons de roxo como cor principal e como cores secundárias, o vermelho e o azul. Os tons de vermelho, se referem aos artistas; os tons azuis, se referem aos contratantes; e por fim o roxo, utilizado nas páginas principais e de oportunidades, que se refere a junção das cores azul e vermelho, reforçando o conceito de conexão entre artistas e contratantes. Além destas, outras cores são utilizadas para dar destaque a funcionalidades específicas e *call to actions*.

3.6 TESTES REALIZADOS

Por se tratar de um protótipo inicial, durante o desenvolvimento do 4Casting, apenas testes manuais foram aplicados pelo próprio aluno responsável. Quando a implementação de alguma funcionalidade era finalizada, valores aleatórios eram inseridos no sistema, para verificar a existência de possíveis erros, *bugs* ou melhorias a serem aplicadas. Porém, faz-se necessário informar que testes automatizados para o *Front End* e para o *Back End* serão deixados como trabalhos futuros desse projeto.

4 FUNCIONAMENTO DO SISTEMA

Nesta seção são apresentadas a dinâmica do funcionamento do sistema, suas características e suas funcionalidades na prática. Para o 4Casting, existem dois tipos de usuários: o artista e o contratante. O protótipo possui uma *homepage*, que é a primeira tela apresentada. A partir dessa tela inicial é que se podem suceder as ações do sistema.

O protótipo foi construído com base no projeto de sistema apresentado no Capítulo 3 deste relatório, visando cumprir os objetivos apresentados na Introdução (Capítulo 1). Vale observar, que todas as páginas possuem uma barra de navegação na parte superior de cada tela, para possibilitar melhor mobilidade entre as páginas. As imagens apresentadas foram capturadas no sistema pelo autor deste projeto. Em todas as páginas foram utilizadas as linguagens HTML, CSS e PHP, sem exceção.

4.1 HOMEPAGE GERAL

A primeira página apresentada é a homepage do 4Casting. Esta página tem um *layout* que utiliza um processo de ancoragem de *links* e seccionamento de páginas. Neste tipo de estrutura todas as informações primárias estão contidas na mesma tela, mas divididas em seções, que são acessadas pelos *links* no menu de navegação (*header*).

A Figura 12 apresenta a primeira seção da página que conta com uma CTA para as próximas seções, e o menu de navegação. O menu fica fixo no topo da página durante a rolagem da tela.

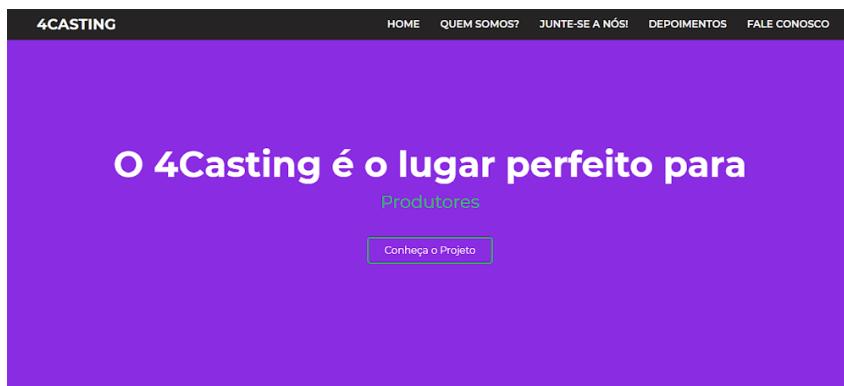


Figura 12 - Interface gráfica da primeira seção da *homepage*

Adiante, na Figura 13, apresentam-se a segunda e a terceira seções. A segunda, denominada “Sobre Nós”, possui uma breve descrição do projeto e um *link* para a seção seguinte. Abaixo desta, há uma seção “Junte-se A Nós” onde estão disponíveis os *links* para acessar as páginas de *login* e cadastro dos usuários.



Figura 13 - Interface gráfica da segunda e terceira seções da *homepage*

Por último, na Figura 14, estão representadas outras duas seções (seção 4 e 5) e o rodapé da página. Na seção 4, foram dispostos alguns depoimentos de usuários a caráter ilustrativo e fictício. Já na seção 5, estão dados (também fictícios) para contato aos administradores do 4Casting (não contemplados neste protótipo).

A última parte da página é um rodapé (*footer*) que contém informações de contato e *links* para funcionalidades do sistema.

Alguns depoimentos...



Lakis Farias

A plataforma é sensacional! Nela eu consigo obter informações de trabalhos disponíveis de forma rápida e objetiva, além de manter contato com outros artistas, produtores e agências.

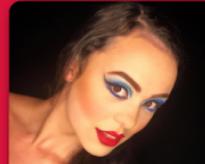
Cantora e Atriz



Iferrdo

O 4Casting é sem dúvida uma ferramenta incrível. Principalmente na nossa região facilita muito o trabalho de contratar na busca do artista ideal para algum projeto.

Diretor e Roteirista



Natasha Villar

4Casting é o aplicativo que todo artista sempre quis. Estou muito feliz por termos uma plataforma funcional desse nível e indica de olhos fechados para muitos e muitas colegas da arte!

Atriz e Bailarina



Garcia

O 4Casting é tudo que eu precisava! Sempre foi necessário algo desse porte, principalmente em âmbito regional. É um passo que arte dá aliada a tecnologia! Todos saem ganhando!

Produtor e Agente

Fale Conosco!



Av. Lobos, 1308
Formiga - MG



(37) 99920-1308



contato@4casting.com.br

Sobre

[Quem somos](#)
[Junte-se a nós](#)
[Fale Conosco](#)

Contato

contato@4casting.com.br
(37) 99920-1308
Formiga - MG

Cadastre-se

[Sou Artista](#)
[Sou Contratante](#)

Figura 14 - Interface gráfica das quarta e quinta seções da *homepage*

4.2 MÓDULO ARTISTA

Este tópico destina-se a mostrar o desenvolvimento do primeiro módulo do protótipo, a visão e as funções do usuário do tipo artista.

4.2.1 LOGIN E CADASTRO DO ARTISTA

Após acesso pela *homepage*, o usuário pode visualizar a tela apresentada na Figura 15. Para utilizar a funcionalidade desta tela, é necessário inserir os dados de *e-mail* e senha. Após inserir e confirmar a ação com o botão, o sistema realiza a validação do usuário, e caso o usuário tenha um cadastro com os dados inseridos, o acesso é concedido, e ele é levado até a *homepage* do artista.

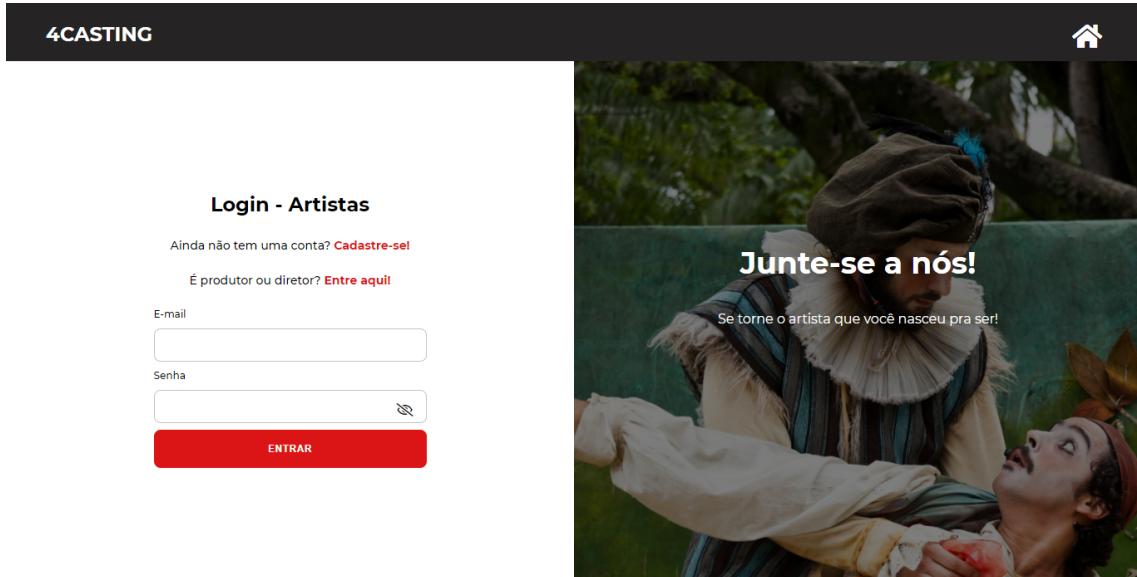


Figura 15 - Interface gráfica da página de *login* do artista

Para que o usuário possa realizar o *login*, é necessário que ele tenha feito um cadastro previamente pela tela cujo trecho superior é exibido na Figura 16.

Figura 16 - Trecho da interface gráfica da página de cadastro do artista

Nesta página de cadastro é utilizado a biblioteca JavaScript denominada Vanilla Mask nos campos de telefone e CPF/CNPJ. Isto se faz necessário para que todos os cadastros possuam a mesma estrutura na inserção destes dados, tornando seus perfis melhor padronizados, além de facilitar a inserção de dados, suprimindo a necessidade de digitar caracteres como parênteses e hífens. Para confirmar a ação, basta clicar no botão de cadastro localizado no final da página. Para voltar à *homepage*, basta clicar no ícone em formato de casa, localizado no *header*.

4.2.2 HOMEPAGE DO ARTISTA

Após o *login*, o artista é direcionado para a interface representada na Figura 17. Se trata de uma tela, dividida ao meio, onde de um lado (de cor roxa) se pode acessar a página de oportunidades, e do outro (de cor vermelha) se pode acessar o perfil do artista, usando *links* HTML.

No módulo artista, após o *login* todas as páginas contarão com esse *header*, em que o usuário pode clicar em “Home” e ser redirecionado para a *homepage* do usuário, ou em “Sair” para encerrar a sessão.

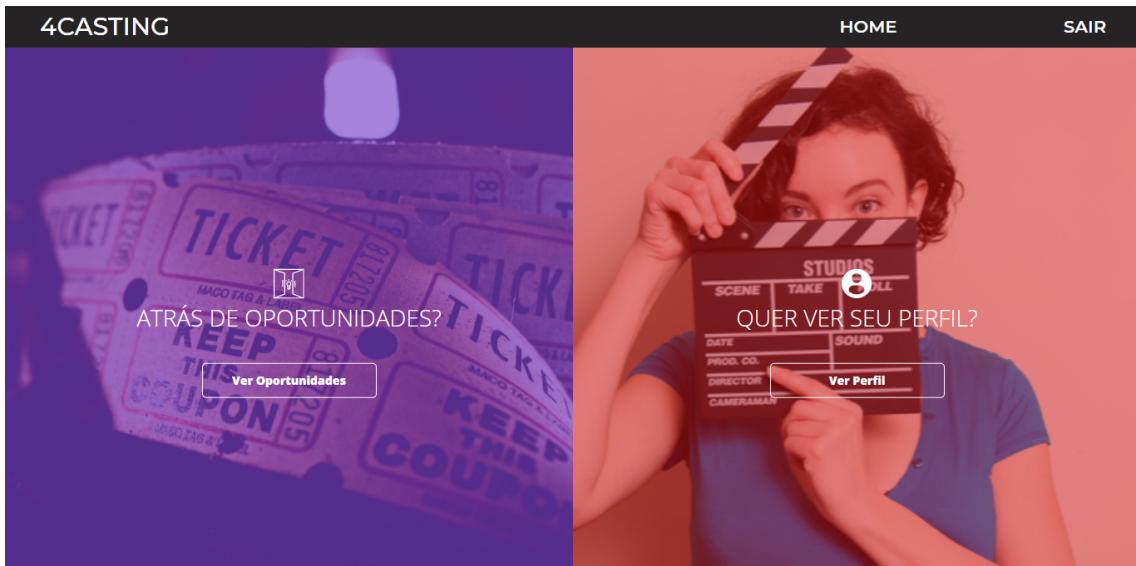


Figura 17 - Interface gráfica da *home* do artista

4.2.3 PERFIL DO ARTISTA

Ao acessar a página de perfil, é apresentada uma tela com os dados cadastrados pelo artista, como mostra a Figura 18. Além disso, acima de seus dados, existem três botões para permitir as funcionalidades, sendo um botão “Gerar PDF”, um botão “Editar Perfil” e um botão “Excluir Perfil”.

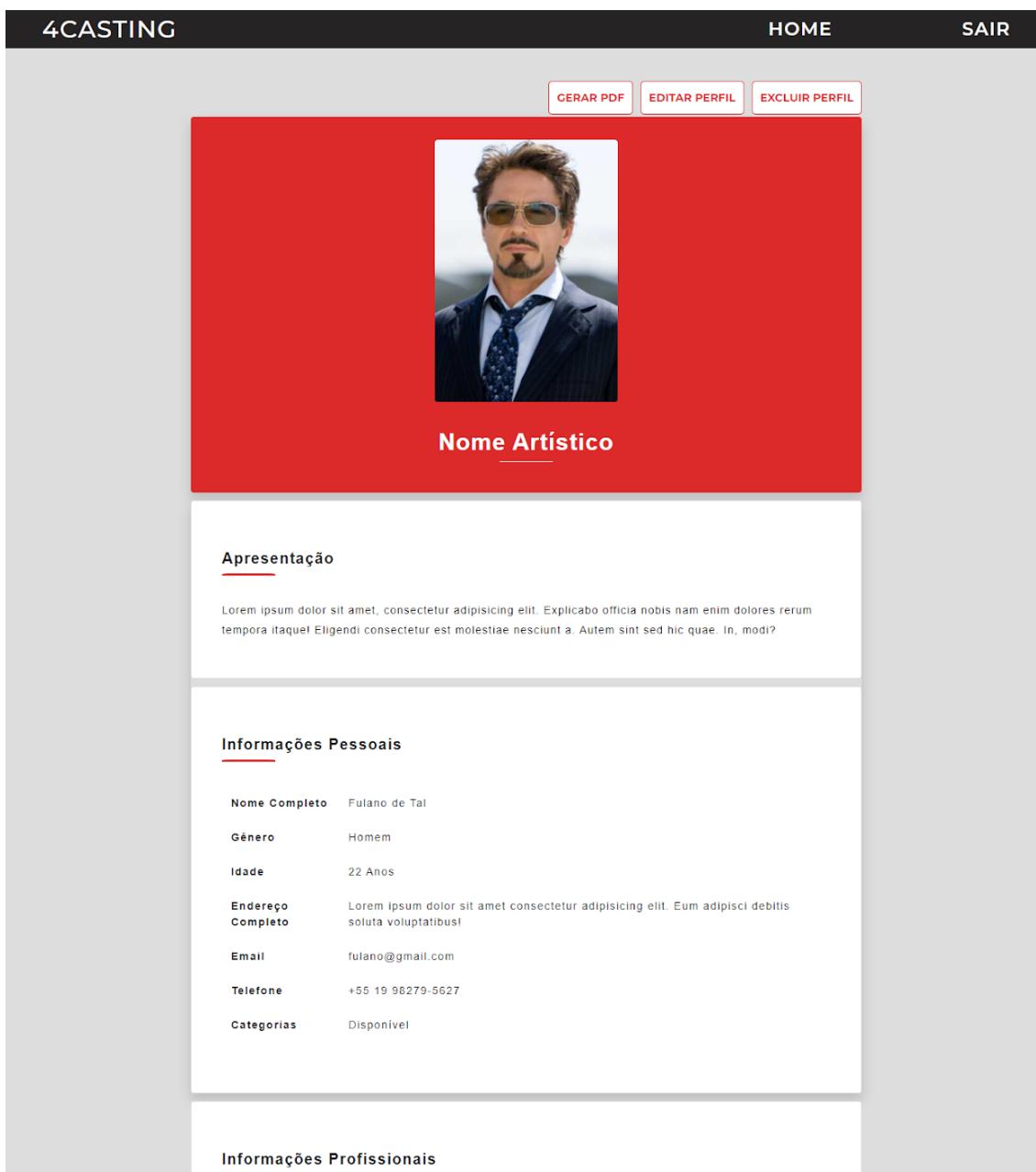


Figura 18 - Trecho da interface gráfica do perfil do artista

Ao clicar no primeiro botão, o sistema gera um arquivo em formato PDF com as informações do usuário, em uma espécie de *Curriculum Vitae* artístico. Para isso, é utilizada a biblioteca PHP intitulada DomPDF, citada na seção de tecnologias. No Apêndice C deste relatório é possível visualizar um exemplo do documento gerado.

Se optar pela segunda opção, o botão “Editar Perfil” redirecionará o artista para uma página semelhante a página de cadastro apresentada na seção 4.2.1 deste relatório,

para que seus dados possam ser editados e salvos no banco de dados. Por fim, ao optar pela opção “Excluir Perfil” o usuário tem seus dados excluídos do banco de dados.

4.2.4 PÁGINA DE OPORTUNIDADES

Na tela de oportunidades, acessada pelo artista por meio do *link* em sua *homepage*, são exibidos *cards* com as informações sobre as oportunidades disponíveis. Os *cards* contam também com um botão “Candidatar” onde o candidato demonstra interesse pela vaga ao clicar, fazendo com que o sistema associe seu perfil à oportunidade em questão no banco de dados. A tela de oportunidades está contida na Figura 19.

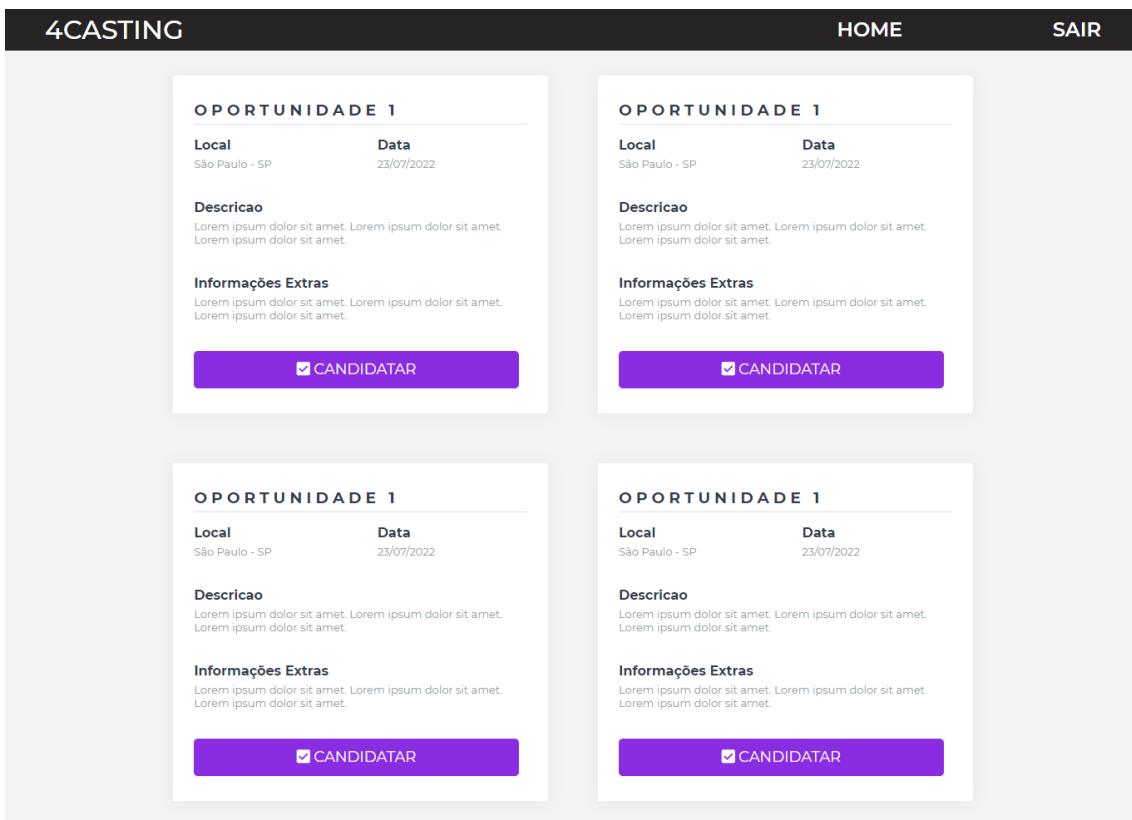


Figura 19 - Interface gráfica da página de oportunidades

4.3 MÓDULO CONTRATANTE

Este tópico destina-se a mostrar o desenvolvimento do primeiro módulo do protótipo, a visão e as funções do usuário do tipo contratante.

4.3.1 LOGIN E CADASTRO DO CONTRATANTE

Assim como no módulo artista, após acesso pela *homepage*, o usuário pode visualizar a tela apresentada na Figura 20. Para utilizar a funcionalidade desta tela, é necessário inserir os dados de *e-mail* e senha. Após inserir e confirmar a ação com o botão, o sistema realiza a validação do usuário, e caso o usuário tenha um cadastro correspondente aos dados inseridos, o acesso é concedido, e ele é levado até a *homepage* do contratante.

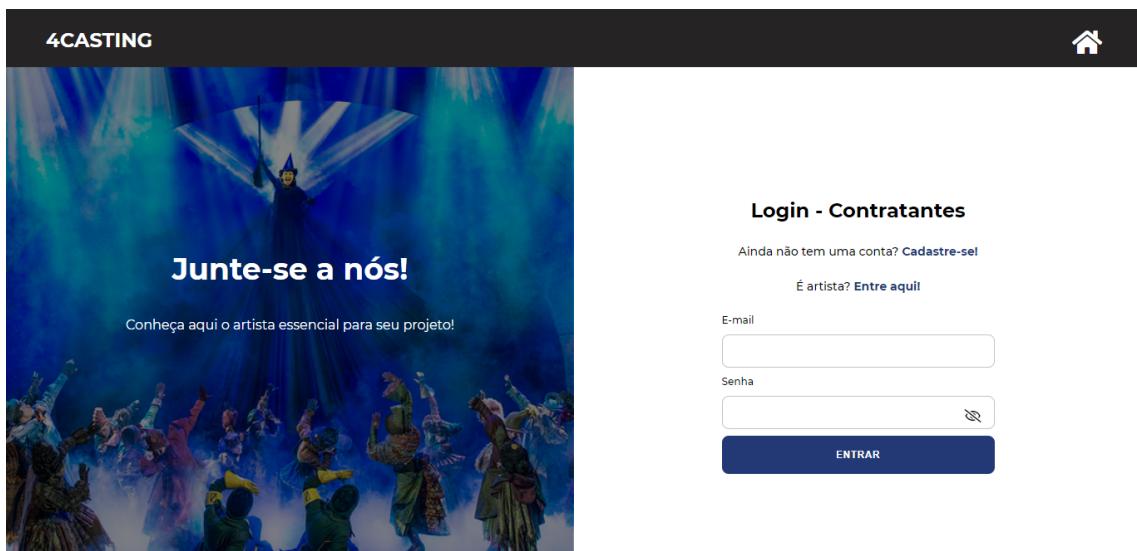


Figura 20 - Interface gráfica da página de *login* do contratante

Para que o usuário possa realizar o *login*, é necessário que ele tenha feito um cadastro previamente, por meio da tela cujo trecho superior é exibido na Figura 21.

Figura 21 - Trecho da interface gráfica da página de cadastro do contratante

Nesta página de cadastro também é utilizado a biblioteca JavaScript Vanilla Mask nos campos de telefone e CPF/CNPJ, pelas mesmas razões apresentadas no cadastro do módulo artista. Para confirmar a ação, basta clicar no botão de cadastro localizado no final da página. Para voltar à *homepage*, basta clicar no ícone em formato de casa, localizado no *header*.

4.3.2 HOMEPAGE DO CONTRATANTE

Após o *login*, o contratante é direcionado para a interface representada na Figura 22. Se trata de uma tela, dividida ao meio, onde de um lado (de cor roxa) se pode acessar a página de oportunidades criadas, e do outro (de cor azul) se pode acessar o perfil do contratante, por meio de *links* HTML.

No módulo contratante, assim como no módulo artista, após o *login* todas as páginas contarão com esse *header*, em que o usuário pode clicar em “*Home*” e ser redirecionado para a *homepage* do usuário, ou em “*Sair*” para encerrar a sessão.

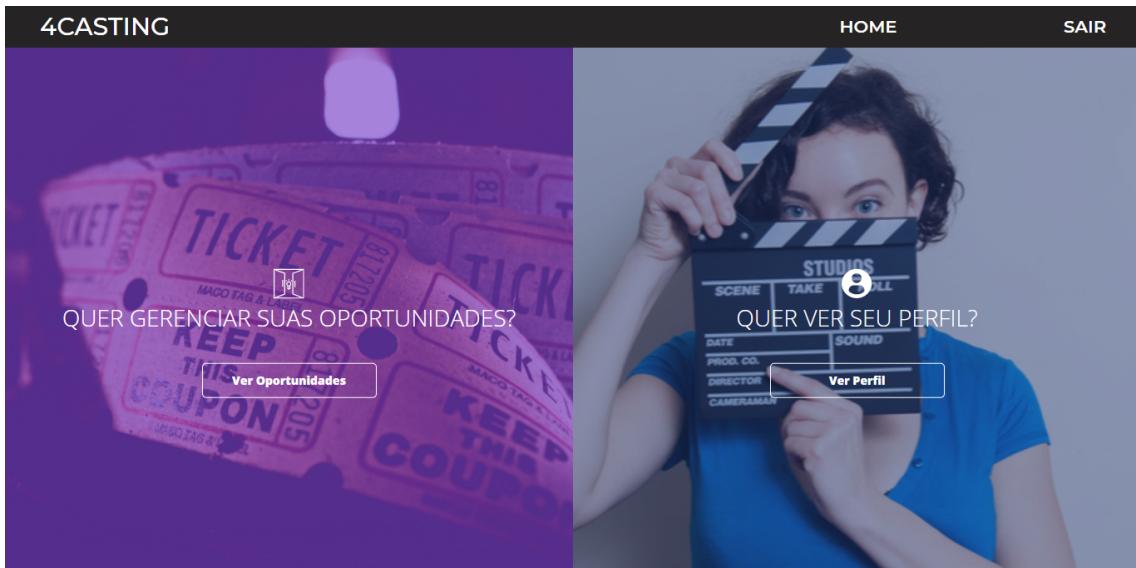


Figura 22 - Interface gráfica da *home* do contratante

4.3.3 PERFIL DO CONTRATANTE

Ao acessar a página de perfil, é apresentada uma tela com os dados cadastrados pelo contratante, como mostra a Figura 23. Além disso, acima de seus dados, existem dois botões para permitir suas funcionalidades, sendo um botão “Editar Perfil” e um botão “Excluir Perfil”.

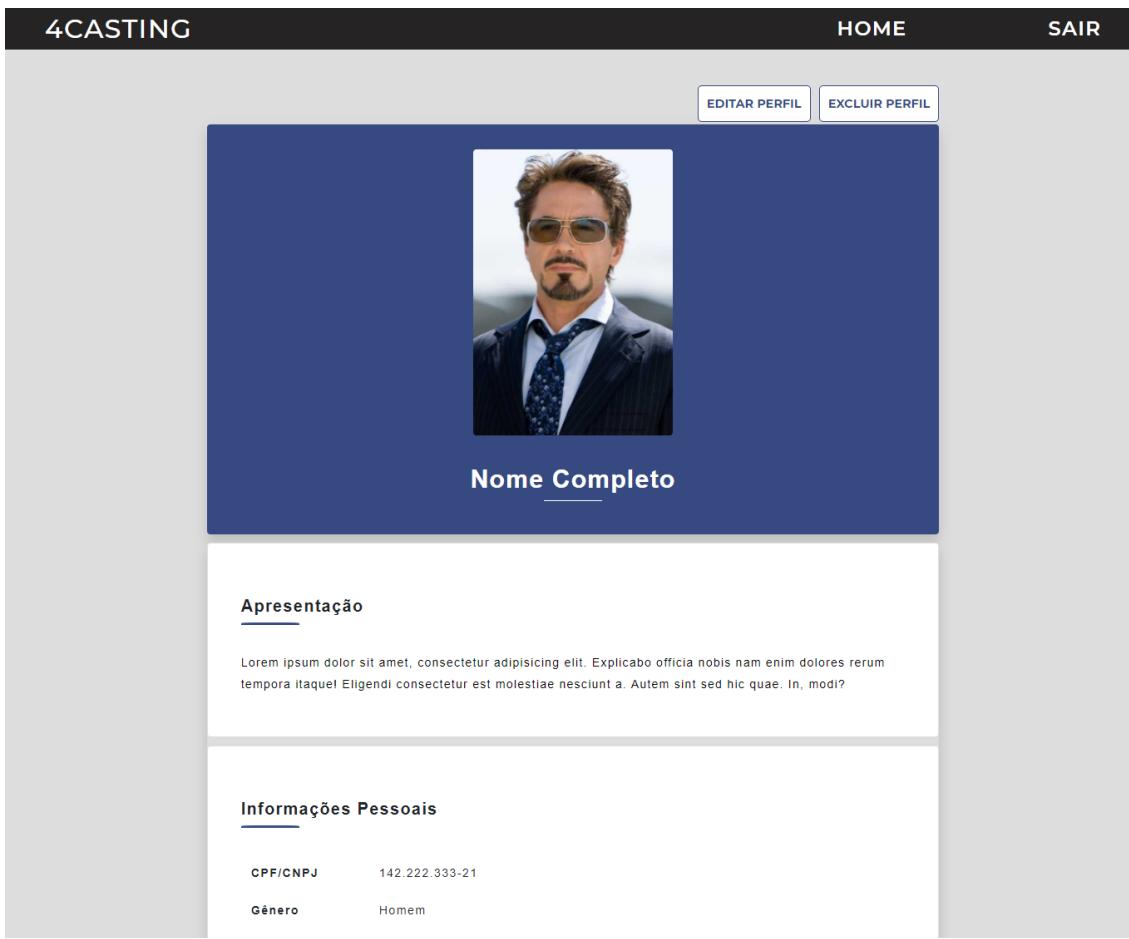


Figura 23 - Trecho da interface gráfica do perfil do contratante

Se optar pela primeira opção, o botão “Editar Perfil” redirecionará o contratante para uma página semelhante a página de cadastro apresentada na seção 4.3.1 deste relatório, para que seus dados possam ser editados e salvos novamente no banco de dados. Caso opte pela opção “Excluir Perfil” o usuário terá seus dados excluídos do banco de dados.

4.3.4 PÁGINA DE OPORTUNIDADES

Na tela de oportunidades, acessada pelo contratante por meio do *link* em sua *homepage*, são exibidos *cards* representando as oportunidades criadas por ele, para que seja possível gerenciá-las e visualizar suas informações. A tela de oportunidades está contida na Figura 24.

Na parte superior da tela, abaixo do header, há um botão “Criar Oportunidade” que redireciona o usuário à tela de cadastro de oportunidades.

OPORTUNIDADE 1

Local: São Paulo - SP | **Data**: 23/07/2022

Descrição: Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet.

Informações Extras: Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet.

CANDIDATOS | **EDITAR** | **EXCLUIR**

OPORTUNIDADE 2

Local: São Paulo - SP | **Data**: 23/07/2022

Descrição: Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet.

Informações Extras: Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet.

CANDIDATOS | **EDITAR** | **EXCLUIR**

OPORTUNIDADE 3

Local: São Paulo - SP | **Data**: 23/07/2022

Descrição: Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet.

Informações Extras: Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet.

CANDIDATOS | **EDITAR** | **EXCLUIR**

OPORTUNIDADE 4

Local: São Paulo - SP | **Data**: 23/07/2022

Descrição: Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet.

Informações Extras: Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet.

CANDIDATOS | **EDITAR** | **EXCLUIR**

Figura 24 - Interface gráfica da página de oportunidades

Os *cards* contam com três botões de funcionalidades. Ao clicar no botão “Candidatos” o usuário será levado a página de mesmo nome, onde estarão presentes os artistas que se candidataram à aquela oportunidade. Se optar pela opção “Editar”, o contratante será encaminhado à página semelhante a tela de cadastro apresentada na seção 4.3.5 deste relatório, para que os dados da oportunidade em questão possam ser editados e salvos novamente no banco de dados. Caso clique no botão “Excluir”, os dados da oportunidade referida serão excluídos da base de dados do 4Casting.

4.3.5 CADASTRO DE OPORTUNIDADES

Na página apresentada na Figura 25, é possível, a partir da inserção dos dados solicitados, cadastrar uma oportunidade no sistema.

A interface gráfica da Figura 25 é uma página web intitulada "4CASTING". No topo, há uma barra preta com o nome "4CASTING" em branco à esquerda e um ícone de casa à direita. O formulário principal, intitulado "CRIAR OPORTUNIDADE", está centralizado. Ele contém campos para "Nome" (campo com placeholder "Insira um nome para a oportunidade."), "Descrição" (campo com placeholder "Escreva uma descrição sobre a oportunidade."), "Local" (campo com placeholder "Ex: Centro - São Paulo - SP"), "Data" (campo com placeholder "dd/mm/aaaa" e ícone de calendário) e "Informações Extras" (campo com placeholder "Escreva mais informações sobre a oportunidade, duração, cachê, regime de trabalho, etc."). Um botão azul "Criar Oportunidade" está posicionado no fundo do formulário.

Figura 25 - Interface gráfica da página de cadastro de oportunidades

Para confirmar a ação, basta clicar no botão “Criar Oportunidade” localizado no final da página. Para voltar à *homepage* do contratante, basta clicar no ícone em formato de casa, localizado no *header*.

4.3.6 PÁGINA DE CANDIDATOS

Na tela de candidatos, acessada pelo contratante por meio do *link* no *card* individual de oportunidade, são exibidos *cards* representando os artistas que se candidataram à oportunidade em questão. A tela de candidatos é apresentada na Figura 26.

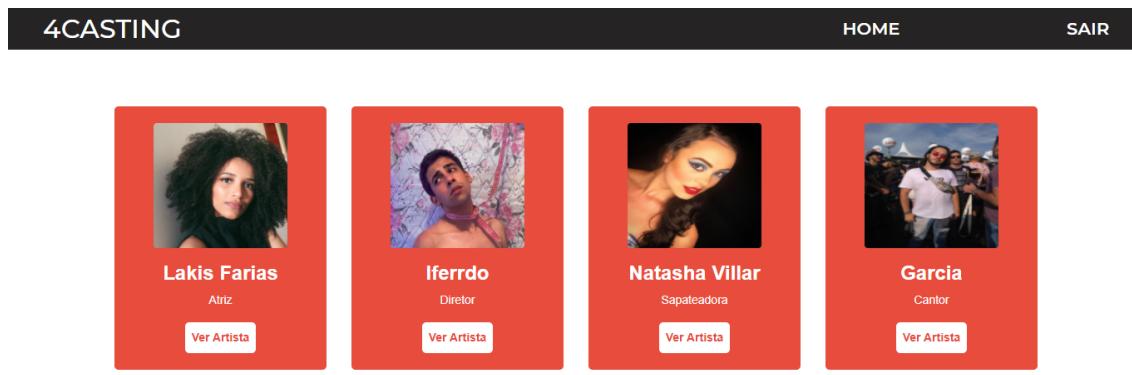


Figura 26 - Trecho da interface gráfica da página de candidatos

Nos *cards* são apresentados a foto de perfil do artista, o nome artístico, a categoria e um botão. Ao clicar no botão, intitulado “Ver Artista”, o contratante é encaminhado a uma página de detalhamento individual do artista, para que seja possível observar mais informações do candidato.

4.3.7 PÁGINA DE DETALHAMENTO DO CANDIDATO

Na tela de detalhamento do candidato, apresentada na Figura 27, é possível observar todos os dados do candidato à oportunidade.

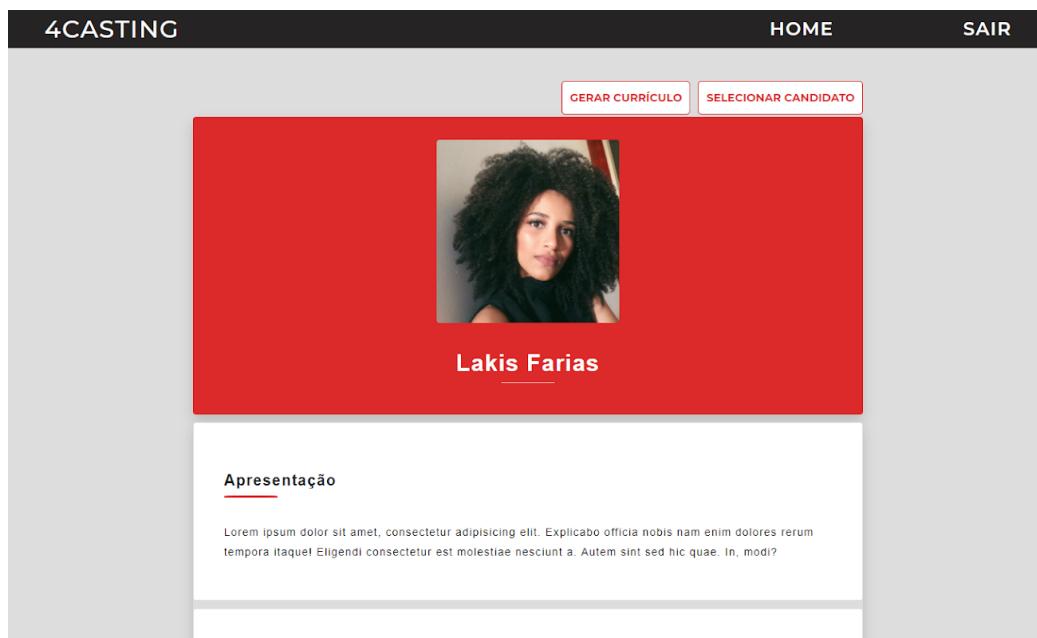


Figura 27 - Trecho da interface gráfica da página de detalhamento de candidato

A página contém, acima das informações do candidato, dois botões. No botão “Gerar Currículo”, o sistema, novamente utilizando a biblioteca PHP domPDF, gera um arquivo em formato PDF com as informações do usuário, em uma espécie de *Curriculum Vitae* artístico. É importante ressaltar que no Apêndice C deste relatório é possível observar um exemplo do documento gerado. Por fim, caso o usuário clique no botão “Selecionar Candidato” é emitido um alerta informando que o artista foi selecionado. A ação será registrada em uma nova tabela no banco de dados em trabalhos futuros.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, foi apresentado o *4Casting*, um protótipo de um sistema para comunicação entre artistas e empresas do Centro Oeste de Minas Gerais. Dito isso, vale afirmar que este POC visa, principalmente, a conexão entre esses polos, proporcionando oportunidades para ambos os lados, economizando trabalho e facilitando o acesso de artistas do interior ao mercado de trabalho.

Ainda que inicialmente simples, o projeto demandou um vasto leque de tecnologias em seu desenvolvimento. Algumas delas foram contempladas no curso Técnico Integrado em Informática, em algumas disciplinas, como: Programação Orientada a Objetos, Análise e Projeto de Sistemas, Desenvolvimento WEB I, Banco de Dados I e Banco de Dados II. Além disso, foi necessário que o discente aprofundasse seus conhecimentos além do que foi ministrado e estudasse outros assuntos para tornar possível a utilização das tecnologias citadas na seção 2 deste relatório.

O projeto teve seus objetivos atingidos, e os resultados foram satisfatórios proveitosos, tendo em vista que boa parte dos componentes curriculares do curso em questão foram utilizados e ainda fomentou pesquisas por outros recursos, ferramentas e informações que permitissem sua execução com sucesso. Conforme fora relatado, o protótipo apresentado possibilita que futuramente, alguns aspectos sejam tratados e algumas funcionalidades sejam incluídas, tais como:

- Aperfeiçoamento do *front end* do projeto, tornando o sistema responsivo, com a utilização de *frameworks*;
- Aplicação de conceitos de UX/UI para melhoria no *design* do sistema;
- Disponibilização de uma página de envio de *feedbacks* ou mensagens;
- Criação de uma tela para que o contratante possa visualizar os artistas selecionados por ele para cada oportunidade, através do registro dos selecionados em uma nova tabela no banco de dados;
- Criação de uma tela para que o artista possa visualizar as oportunidades para as quais se candidatou;
- Criação de *pop-ups* de alerta para confirmação de exclusões, edições, e outras funcionalidades;
- Criação de uma funcionalidade para criação de portfólio para cada artista;
- Criação de uma funcionalidade onde cada usuário do sistema possa avaliar outro usuário.

Conclui-se, que quando implementadas, as funcionalidades acima descritas elevarão o projeto a outro nível em termos de suprimento de necessidades do meio artístico, principalmente no que se diz respeito a disponibilização de oportunidades e contratações. Sendo assim, o POC teve seus objetivos alcançados e esse protótipo poderá servir de inspiração para que outros desenvolvedores se interessem pela criação de ferramentas que auxiliem o meio artístico, principalmente em uma região pouco amparada nesses termos, como é o caso do centro oeste mineiro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANG, Fabi. **Desvendando os Segredos da Audição: por Fabi Bang.** 3. Hotmart Web: Classe Teatral, 2020. Curso Online. Disponível em: <https://hotmart.com/product/desvendando-os-segredos-da-audicao>. Acesso em: 10 mar. 2021. Citado na página 18.

BEGGIORA, Helito. Como usar o Google Forms?: Saiba criar um formulário online. In: TECHTUDO. **Como usar o Google Forms?** : Saiba criar um formulário online. [S. l.], 18 abr. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2020/04/como-usar-o-google-forms-saiba-criar-um-formulario-online.ghtml>. Acesso em: 9 mar. 2021. Citado na página 19.

BENNETCH, Isaac. **PhpMyAdmin:** Trazendo o MySQL para a web. [S. l.], 2008. Disponível em: <https://www.phpmyadmin.net/>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página. Citado na página 21.

BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. **UML - Guia Do Usuário.** 2^a ed., Editora Campus, 2005, ISBN 978-85- 3521-784- 1. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 19.

EMPREENDEDOR WEBSITE. **Jovens investem profissionalmente no mercado das artes.** 1. Empreendedor.com, 2018. Disponível em: <https://empreendedor.com.br/noticia/jovens-investem-profissionalmente-no-mercado-das-artes/>. Acesso em: 10 mar. 2021. Citado na página 18.

EQUIPE ELENCO DIGITAL. **Central de Ajuda: Documentos, orientações e dicas sobre o uso do Sistema Elenco Digital..** [S. l.], 14 set. 2020. Disponível em: <https://elencodigital.com.br/ajuda#doc-1006-ajuda-ao-elenco>. Acesso em: 12 mar. 2021. Citado na página 15.

ESPINHA, Roberto Gil. **Kanban: o que é e tudo sobre como gerenciar fluxos de trabalho.** 2019. Disponível em: <https://artia.com/kanban/>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 19.

FLEURY, Fernando. **Vanilla Masker:** What's this. [S. l.], 11 set. 2018. Disponível em: <https://github.com/vanilla-masker/vanilla-masker>. Acesso em: 18 mar. 2021. Citado na página 20.

FREUD, Sigmund. **Freud - Arte, literatura e os artistas.** 1. ed. rev. [S. l.]: Autêntica, nov 2015. 344 p. v. Único. ISBN 8582176031. Citado na página 13.

GITLAB. **About GitLab: All GitLab Features.** [S. l.], [2005]. Disponível em: <https://about.gitlab.com/features/>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 20.

GIT WEBSITE. **Git About: Branching and Merging.** Disponível em: <https://git-scm.com/about> Acesso em: 02 de fevereiro de 2021. Citado na página 20.

GOMBRICH, Ernst. **A História da Arte.** 16. ed. rev. e atual. [S. l.]: LTC, 1950. 714 p. v. Único. ISBN 8521611854. Citado na página 13.

HOSTINGER. **O que é CSS?** Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css/>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 20.

IMASTERS. **Escrevendo arquivos PDF em PHP com domPDF.** Disponível em: <https://imasters.com.br/back-end/escrevendo-arquivos-pdf-em-php-com-dompdf>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 20.

M. ANDRETTA. **Criando Fluxogramas com o DIA.** Disponível em: <https://sites.icmc.usp.br/andretta/ensino/aulas/sme0230-1-10/aula-lab03-2.pdf>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 19.

MOZILLA. MDN Contributors. **JavaScript: Tutoriais.** [S. l.], 17 mar. 2021. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript>. Acesso em: 18 mar. 2021. Citado na página 20.

MOZILLA. MDN. **HTML: Linguagem de Marcação de Hipertexto: Tutoriais para iniciantes.** In: MOZILLA. MDN. **HTML: Linguagem de Marcação de Hipertexto: Tutoriais para iniciantes.** [S. l.], 10 set. 2019. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 20.

NOTION WEBSITE. **Notion for projects & tasks.** Disponível em: <https://www.notion.so/>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 19.

OOPPAH SOLUCOES ARTISTICAS LTDA. **OOPPAH! WEBSITE. Termos de Uso.** [S. l.], 2011. Disponível em: <https://ooppah.com.br/pages/termos-de-uso>. Acesso em: 12 mar. 2021. Citado na página 17.

ORACLE CORPORATION (Canadá). MySQL. **MySQL Documentation:** MySQL Database Service. [S. l.], ca. 2005. Disponível em: <https://dev.mysql.com/doc/>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado nas páginas 20 e 21.

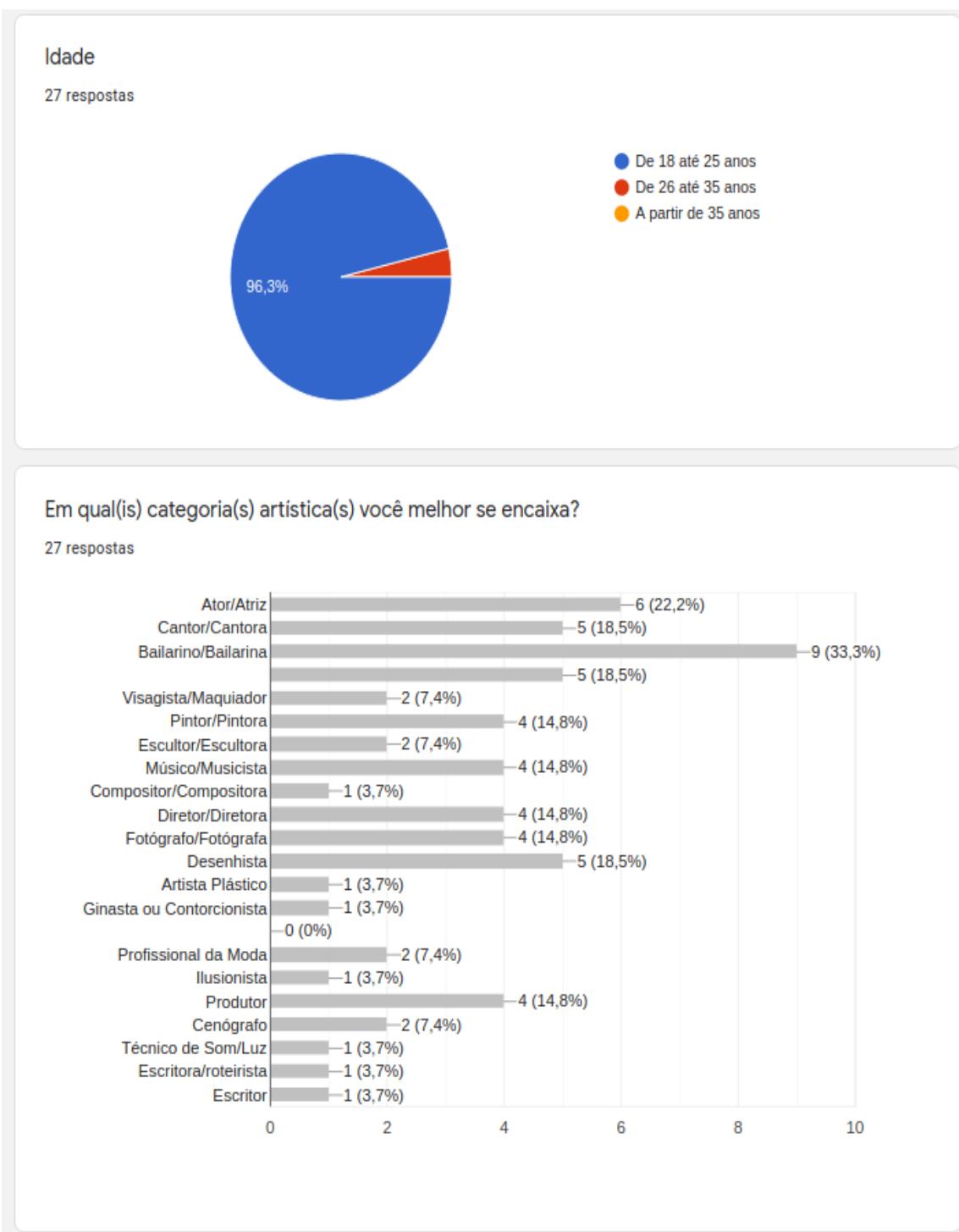
ROCKCONTENT. Blog. In: CLEMENTE, Matheus. **Psicologia das Cores:** Entenda o Significado de Cada Cor. [S. l.], 22 jul. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/psicologia-das-cores/>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 29.

THE PHP GROUP. PHP.NET. **PHP: O que é o PHP?**. [S. l.], 2015. Disponível em: https://www.php.net/manual/pt_BR/intro-whatis.php. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 20.

VSCODE. **Visual Studio Code.** Disponível em: <https://code.visualstudio.com/>. Acesso em: 8 mar. 2021. Citado na página 20.

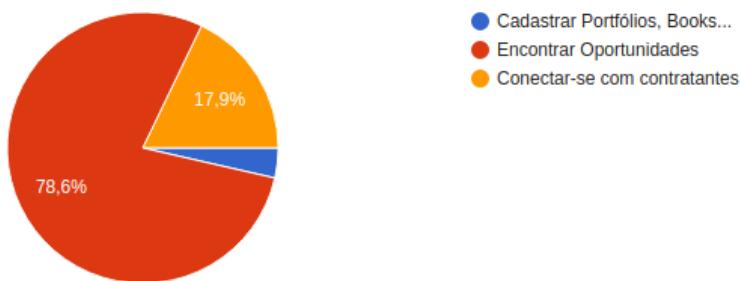
APÊNDICE A - QR CODE DE ACESSO AO FORMULÁRIO

APÊNDICE B - RESPOSTAS DA PESQUISA DE OPINIÃO



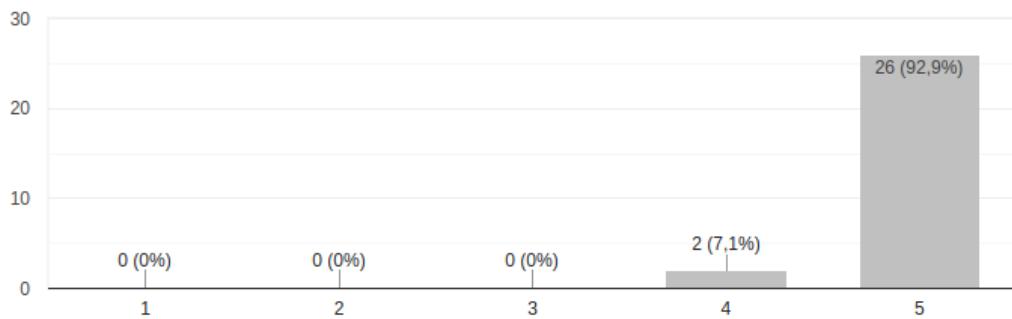
Qual dessas funcionalidades do portal você considera de maior necessidade/importância?

28 respostas



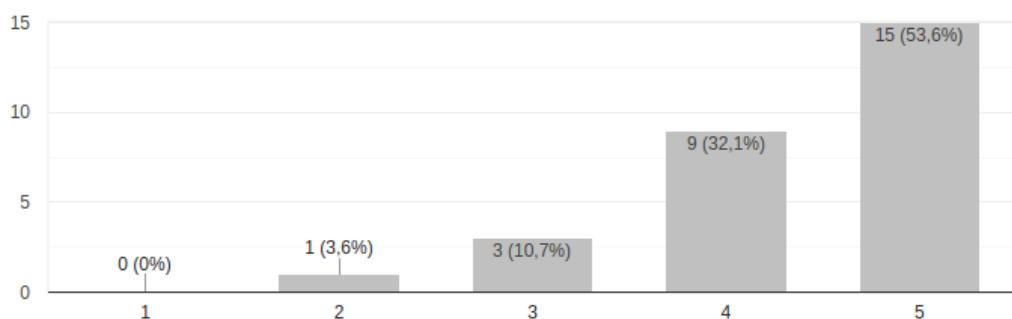
Na sua opinião, levando em conta o cenário atual das artes no Brasil e principalmente na região interiorana de Minas Gerais, o quanto necessário você acha que um portal como o 4Casting é?

28 respostas



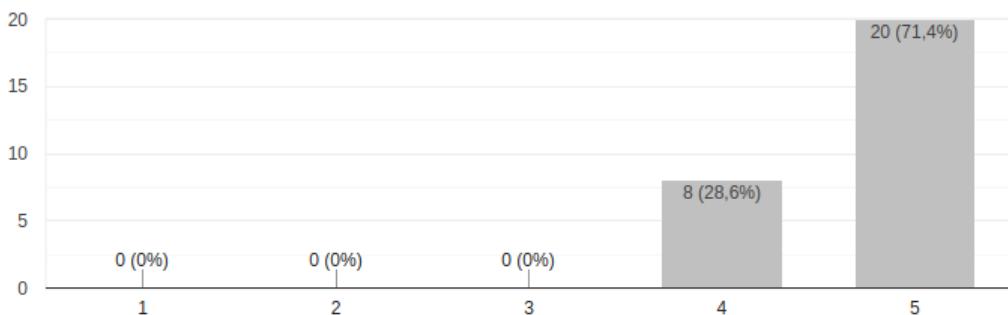
Com base no que você entendeu sobre o portal em questão, qual seria a probabilidade de você utilizar esse serviço?

28 respostas



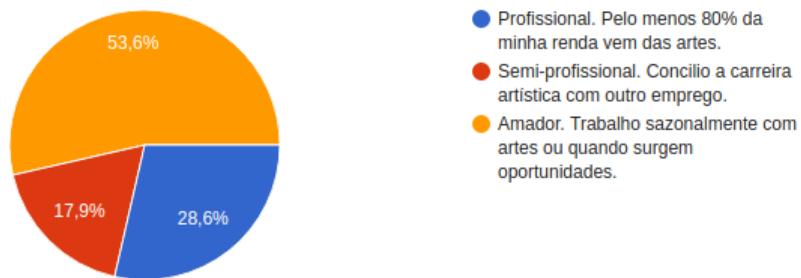
E qual seria a probabilidade de você indicar o 4Casting para outros artistas do seu meio, principalmente na região interiorana de Minas Gerais?

28 respostas



Em qual das categorias abaixo você melhor se encaixa?

28 respostas



Se caso houver alguma sugestão, crítica ou ideia, compartilhe conosco abaixo! Sua opinião é muito importante pra nós!

5 respostas

Achei a ideia incrível e vai abrir muitas oportunidades para vários artistas, principalmente para os que estão iniciando a carreira.

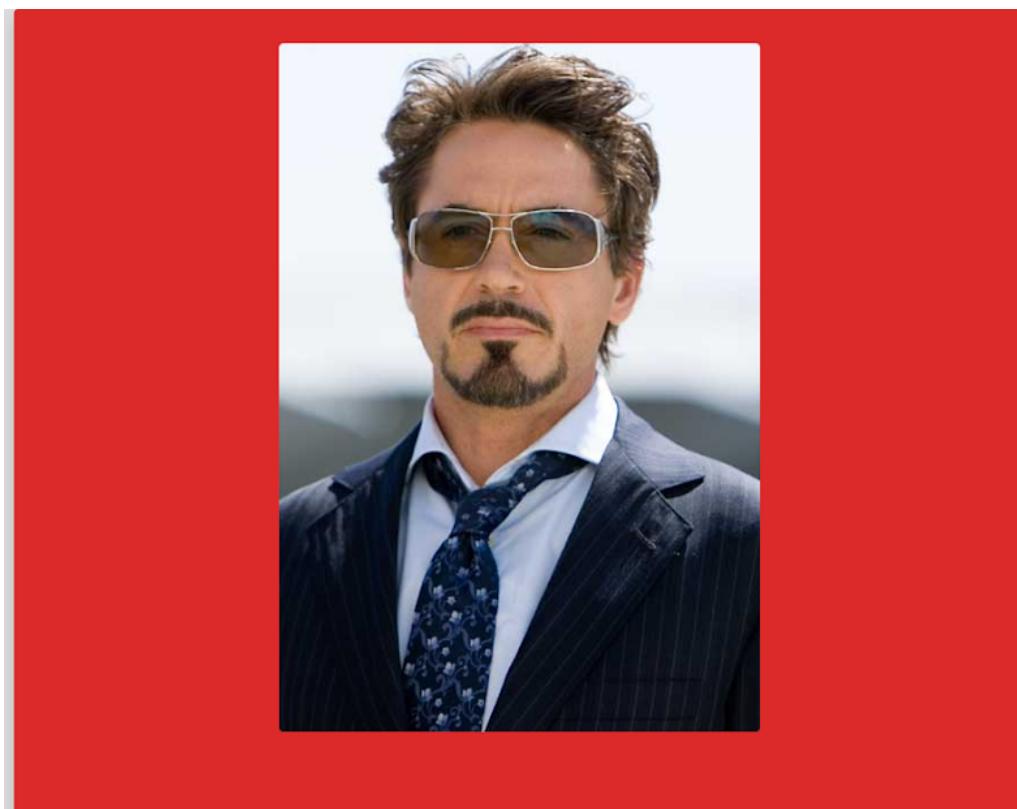
LEVA PRO BRASIL TODO, NÃO DEIXA SÓ EM MG O RS PRECISA MTO TAMBÉM, O BRASIL PRECISA

Adorei a iniciativa, parabéns ❤

Amei participar!

Sugestão: algo que link festivais patrocinadas por leis de incentivo que estão rolando.

APÊNDICE C - EXEMPLO DO CURRÍCULO GERADO



Apresentação

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Explicabo officia nobis nam enim dolores rerum tempora itaque! Eligendi consectetur est molestiae nesciunt a. Autem sint sed hic quae. In, modi?

Informações Pessoais

Nome Artístico Homem de Ferro

Nome Completo Fulano de Tal

Gênero Homem

Idade 22 Anos

Endereço Completo Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Eum adipisci debitis soluta voluptatibus!

Email fulano@gmail.com

Telefone +55 19 98279-5627

Categorias Disponível

Informações Profissionais

Possui DRT?	Não
Cor/Etnia	Branco
Cor dos Cabelos	Preto
Cor dos Olhos	Azuis
Peso	86 kg
Altura	178 cm
Categorias	Disponível
Instagram	@joão_de_barros

Formação

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Explicabo officia nobis nam enim dolores rerum tempora itaque! Eligendi consectetur est molestiae nesciunt a. Autem sint sed hic quae. In, modi?

Habilidades Artísticas

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Explicabo officia nobis nam enim dolores rerum tempora itaque! Eligendi consectetur est molestiae nesciunt a. Autem sint sed hic quae. In, modi?

Experiência Profissional

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Explicabo officia nobis nam enim dolores rerum tempora itaque! Eligendi consectetur est molestiae nesciunt a. Autem sint sed hic quae. In, modi?