

**ETEC**

**PARQUE BELÉM**

**Ensino Médio com Habilitação Profissional Técnica em Informática  
para Internet**

**Vitor Alexandre Osuna Arevalo**

**Pedro Henrique da França**

**Matheus Letieri Colombo**

**Tiago Herdeiro Quadrado**

**Vitor Lamin Nascimento**

**JUSTIFICATIVA DA ESCOLHA DO TEMA PARA O TRABALHO DE  
CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)**

**São Paulo**

**2025**

**Vitor Alexandre Osuna Arevalo**

**Pedro Henrique da França**

**Matheus Letieri Colombo**

**Tiago Herdeiro Quadrado**

**Vitor Lamin Nascimento**

**JUSTIFICATIVA DA ESCOLHA DO TEMA PARA O TRABALHO DE  
CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)**

Justificativa para a escolha do tema do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado ao Curso Técnico em Informática para Internet da ETEC Parque Belém, orientado pelo professor Carlos Roberto Tobo, como requisito para obtenção de menção.

**São Paulo**

**2025**

## RESUMO

A escolha do tema “Mitologia Japonesa” propõe uma significativa reflexão sobre sua relevância e aplicação nos dias atuais, tanto no cotidiano, quanto no espaço virtual, abordando sua pertinência sob diferentes perspectivas socioculturais. Com o apoio de pesquisas e consultas em materiais base para esse tema, o grupo elabora esse documento com o objetivo de prevenir dúvidas sobre sua escolha como tema de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Algumas obras e conceitos serão levados em consideração, como “*O Herói de Mil Faces*”, de *Joseph Campbell*, uma obra que fala sobre os mitos como expressões universais da experiência humana, desenvolvendo a ideia do "monomito" e a jornada do herói; e “*O Mito do Eterno Retorno*”, de *Mircea Elíade*, uma produção que ressalta como os mitos dão sentido ao mundo e como sociedades tradicionais usam o mito para legitimar rituais, ações e sistemas sociais. O trabalho também discute temas como a forma na qual a mitologia japonesa pode influenciar valores, comportamentos e visões de mundo em uma sociedade, sua aparição em mídias modernas, como jogos e animes, e a importância de discutir a cultura e mitologia japonesa dentro de um curso técnico de informática, além de outros assuntos pertinentes à justificativa.

**Palavras-chave:** Mitologia Japonesa. Sociedade. Justificativa. Obras. Mito. Pertinência.

## Abstract

The choice of the theme "Japanese Mythology" proposes a significant reflection on its relevance and application in contemporary times, both in daily life and in virtual spaces, addressing its pertinence from different sociocultural perspectives. Based on research and consultations with materials focused on the subject, this document is developed with the aim of supporting and justifying its selection as the theme of a Final Course Project (TCC). Some works and concepts will be considered, such as *The Hero with a Thousand Faces*, by Joseph Campbell, which discusses myths as universal expressions of human experience, developing the idea of the "monomyth" and the hero's journey; and *The Myth of the Eternal Return*, by Mircea Eliade, which emphasizes how myths give meaning to the world and how traditional societies use them to legitimize rituals, actions, and social systems. This work also addresses how Japanese mythology can influence values, behaviors, and worldviews in society, its presence in modern media such as games and anime, and the importance of discussing Japanese culture and mythology within a technical informatics course, among other relevant topics related to the justification.

**Keywords:** Japanese Mythology. Society. Justification. Works. Myth. Relevance.

# Sumário

<u>RESUMO</u>	8
<u>Abstract</u>	9
<u>1. INTRODUÇÃO</u>	6
<u>2. DESENVOLVIMENTO</u>	7
<u>    2.1. RELEVÂNCIA</u>	7
<u>        2.1.1. A INFLUÊNCIA DA MITOLOGIA JAPONESA NOS VALORES, COMPORTAMENTOS E VISÕES DE UMA SOCIEDADE</u>	7
<u>        2.1.2. A FORMA COMO A MITOLOGIA JAPONESA APARECE EM MÍDIAS MODERNAS E SEU IMPACTO GLOBAL</u>	8
<u>        2.1.2.5. CONCLUSÃO SOBRE AS OBRAS</u>	10
<u>        2.1.3. A IMPORTÂNCIA DE PRESERVAR MITOLOGIAS E TRADIÇÕES CULTURAIS EM TEMPOS DE GLOBALIZAÇÃO DIGITAL</u>	11
<u>        2.1.4. A MANEIRA COMO O CONHECIMENTO SOBRE A MITOLOGIA JAPONESA PODE AJUDAR NO ENTENDIMENTO DE NARRATIVAS USADAS EM PRODUÇÕES DIGITAIS?</u>	11
<u>        2.1.5. CONCLUSÃO DA JUSTIFICATIVA NO QUESITO RELEVÂNCIA</u>	12
<u>    2.2. PERTINÊNCIA</u>	12
<u>        2.2.1. POR QUE ESTUDAR MITOLOGIA JAPONESA EM UM CURSO DE INFORMÁTICA PODE SER RELEVANTE?</u>	13
<u>        2.2.2. COMO UM SITE PODE SER UMA FERRAMENTA EFICAZ PARA DIVULGAR MITOS DA CULTURA JAPONESA DE FORMA ACESSÍVEL E MODERNA?</u>	13
<u>        2.2.3. COMO A CRIAÇÃO DE UM SITE PODE ESTIMULAR O INTERESSE DE JOVENS POR TEMAS CULTURAIS COMO A MITOLOGIA?</u>	15
<u>        2.2.4. CONCLUSÃO DA JUSTIFICATIVA NO QUESITO PERTINÊNCIA</u>	15
<u>    2.3. VIABILIDADE</u>	15
<u>        2.3.1. MATERIAIS DE APOIO</u>	16
<u>        2.3.2. RECURSOS UTILIZADOS</u>	17
<u>        2.3.3. TEMPO DE EXECUÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO PROJETO</u>	18
<u>        2.3.4. O PROJETO É VIÁVEL?</u>	18
<u>3. CONCLUSÃO</u>	18
<u>REFERÊNCIAS</u>	20

## 1. INTRODUÇÃO

A mitologia japonesa é um conjunto de histórias tradicionais, crenças e contos populares que explicam a origem do mundo, dos deuses e dos imperadores japoneses. Com uma vasta riqueza cultural, ela aborda temas como a criação do universo, os conflitos entre divindades, o papel dos espíritos e a relação entre humanos e forças sobrenaturais, influenciando diretamente a formação da cultura, dos costumes e da visão de mundo no Japão.

No contexto atual, marcado pela globalização e pelo avanço das tecnologias digitais, a mitologia japonesa se faz presente em diversas mídias modernas, como jogos eletrônicos, animes, filmes e redes sociais. Essa presença mostra como elementos tradicionais podem interagir com a informática e uma de nossas principais missões é **utilizar elementos da própria internet para transmitir a cultura japonesa**, como a criação de sites em HTML, CSS e Javascript, além da criação de vídeos animados para melhor entendimento de certos mitos.

Veremos no desenvolvimento o objetivo de justificar a escolha da mitologia japonesa como tema de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) na área da Informática. A proposta parte de que o tema, além de ser culturalmente relevante, também é presente no cotidiano de muitos jovens e usuários da internet, mostrando-se pertinente, inovador e viável para discussão dentro de um curso técnico.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Este é o ponto em que se evidencia a importância da escolha da mitologia japonesa como tema do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), por meio da abordagem de tópicos que revelam sua relevância na formação cultural e na construção de valores dentro da sociedade contemporânea.

### 2.1. RELEVÂNCIA

A definição de **relevância**, de acordo com o Dicionário Michaelis, se dá por “*Aquilo que tem importância ou relevo num contexto determinado*”, dito isso, esse tópico irá abordar a justificativa da escolha pela sua relevância num contexto social, cultural e metodológico, abrangendo seus principais benefícios e vantagens.

#### 2.1.1. A INFLUÊNCIA DA MITOLOGIA JAPONESA NOS VALORES, COMPORTAMENTOS E VISÕES DE UMA SOCIEDADE

A **mitologia**, como um todo, é extremamente importante na construção de valores sociais, pois possuem uma analogia a conceitos reais do cotidiano global. Podemos notar um ótimo exemplo dessa coesão social no mito japonês da Origem Divina do Japão. Esse mito centra na deusa **Amaterasu**, a deusa do sol, e seu descendente, **Jimmu Tennō**, o primeiro imperador lendário do Japão. A deusa é a principal divindade do **xintoísmo** e representa a luz, ordem e prosperidade. Já seu descendente, Jimmu Tennō, simboliza a harmonia e a obediência à vontade divina.

Esse mito é extremamente importante por diversos fatores, seus principais são:

- **A legitimação do imperador**, pois a narrativa de que Jimmu Tennō é descendente direto da deusa reforçou a ideia de que o Japão era uma nação divina e que possuía uma forte autoridade imperial.

- **A Identidade Nacional**, pois o mito criou um senso de unidade cultural e étnica, em períodos de crise, como a Restauração Meiji, em que ele foi citado a fim de fortalecer o nacionalismo.
- **Valores Sociais**, pois a reverência a Amaterasu e ao imperador promoveu valores como lealdade, hierarquia e harmonia coletiva.

Alguns casos práticos dessa importante coesão social são a construção de santuários dedicados a Amaterasu, como o **Grande Santuário de Ise**, sendo o local mais sagrado do xintoísmo; e a prática de festivais e rituais, um exemplo seria o **Niiname-sai**, que reforça a ideia de que para o Japão ser uma terra próspera, a obediência à ordem divina é necessária.

Este conto da deusa Amaterasu é apenas um dos diversos contos mitológicos japoneses que possuem uma grande influência na maneira como o ser humano reflete sobre seus problemas e seu dia a dia.

Além também de que muitas ações de figuras mitológicas podem ser utilizadas para se espelhar em atitudes cotidianas, pois as narrativas moldam a maneira de pensar daqueles que a leem.

## **2.1.2. A FORMA COMO A MITOLOGIA JAPONESA APARECE EM MÍDIAS MODERNAS E SEU IMPACTO GLOBAL**

A mitologia japonesa tem se manifestado amplamente em mídias modernas, como jogos eletrônicos, filmes, animes e mangás, tornando sua mensagem acessível a diversos públicos. Joseph Campbell, autor de “*O Herói de Mil Faces*”, argumenta que, em sociedades secularizadas, os mitos migram para o cinema, a literatura e a cultura pop, isso se torna ainda mais presente atualmente, no auge da tecnologia e dos efeitos especiais, auxiliando, principalmente, o cinema e os jogos digitais.

### **2.1.2.1. GHOST OF TSUSHIMA**

O jogo *Ghost of Tsushima*, desenvolvido pela *Sucker Punch Productions*, se passa durante a invasão mongol do Japão no século XIII e apesar de não interagir diretamente a deuses ou mitos, ele incorpora elementos espirituais e folclóricos japoneses que dialogam com a mitologia. Um exemplo são as lendas secundárias, que fazem referência a histórias tradicionais japonesas envolvendo espadas lendárias, guerreiros imortais e práticas espirituais.

Além disso, jogo também valoriza o código de honra samurai (*bushidō*), que possui fortes raízes culturais e religiosas no país. Com o extremo sucesso do jogo, o seu impacto global foi evidente, aumentando o interesse de seus jogadores por essa parte da cultura japonesa.

#### **2.1.2.2. SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE**

*Sekiro*, um jogo publicado pela *FromSoftware*, uma famosa empresa de jogos estilo *soulslike*, se destaca, pois traz uma abordagem ainda mais mística e conectada à mitologia japonesa. A história se passa em uma versão fictícia do Japão feudal e é repleta de criaturas sobrenaturais inspiradas na mitologia japonesa, como *oni*, *tengu*, carpas místicas e imortais, além de referências a práticas ritualísticas e conceitos budistas, como o ciclo de vida e morte.

Além disso, o jogo também explora o tema da imortalidade através de um ritual divino, algo comum na mitologia japonesa, onde personagens são capazes de reviver ou viver eternamente através de bênçãos ou maldições ligadas a entidades espirituais. Após sua explosão de vendas global, a cultura japonesa foi enriquecida e passada novamente para públicos de diferentes nações, evidenciando que sua presença é mais importante e pertinente do que se imagina.

#### **2.1.2.3. NARUTO**

*Naruto*, um anime baseado em um mangá criado por *Masashi Kishimoto*, é outro importante exemplo da mitologia japonesa nas mídias, já que a obra cita diversos elementos fictícios inspirados no folclore japonês. Alguns exemplos são as Bestas

com Caudas, inspiradas nos *youkais* e divindades animais da mitologia. O mais famoso é a *Kurama*, a Raposa de Nove Caudas, baseada no *Kitsune*, um espírito raposa com poderes mágicos e grande sabedoria.

Outros exemplos são a prática de *Jutsus*, espécies de rituais fictícios ninjas, alguns deles possuem nomes de deuses da mitologia, como *Amaterasu*, *Susanoo* e *Tsukuyomi*, sendo algumas das técnicas mais poderosas da obra. Seu sucesso foi tão grande que muitas pessoas, só de ouvir os nomes destes deuses japoneses já relacionam diretamente ao mangá, sem saberem sua verdadeira origem, mostrando que muitas pessoas possuem o conhecimento da mitologia japonesa atualmente.

#### **2.1.2.4. A VIAGEM DE CHIHIRO**

Vencedor do Oscar de Melhor Animação, o filme dirigido por Hayao Miyazaki é uma obra-prima que mergulha no mundo espiritual da mitologia japonesa. A história se passa em um mundo de espíritos e deuses, onde Chihiro encontra figuras como *kami* (espíritos naturais), *youkais*, e entidades ligadas à natureza, como o deus do rio. A ambientação lembra muito os *onsen* (banhos termais) e santuários xintoístas, lugares sagrados de purificação. Através de uma narrativa visualmente rica, o filme mostra elementos profundos da cultura japonesa para o público mundial, despertando curiosidade e empatia pelo folclore japonês.

#### **2.1.2.5. CONCLUSÃO SOBRE AS OBRAS**

Com o sucesso de todas as obras citadas anteriormente, podemos notar o quanto forte a mitologia japonesa pode se tornar, seja pelas menções à sua história, ou pelas qualidades técnicas, como gráficos e efeitos, que também auxiliam na transmissão da mensagem. A presença da mitologia em obras prova sua força como ferramenta educativa e cultural em meio à era da informação.

### **2.1.3. A IMPORTÂNCIA DE PRESERVAR MITOLOGIAS E TRADIÇÕES CULTURAIS EM TEMPOS DE GLOBALIZAÇÃO DIGITAL**

Apesar de a internet ter se tornado uma fonte fácil e infinita de conhecimento, é inegável que muitos jovens atualmente não se interessem muito por tradições e culturas antigas, podendo ser consideradas “obsoletas”, mesmo que as obras ainda conquistem os corações do público que as consomem. Sabemos que a mitologia, seja japonesa ou de qualquer outra nacionalidade, não é apenas um conjunto de histórias sem nexo e obsoletas, são mitos que contam muito sobre a reflexão de diversas ações, podendo ser encaixadas no cotidiano, como visto anteriormente.

Com isso, é de suma importância que a manifestação dessa cultura se mantenha viva e crescente nos dias atuais, como tem sido visto na criação de obras destinadas a diferentes públicos. Dessa maneira, criações de jogos, materiais de informação e outros meios são priorizados, e a nossa proposta entra nesse quesito. Criar um site visualmente agradável, com elementos interativos e animações pode ser muito útil na propagação do folclore japonês, além de que não possuímos muitas plataformas que ensinam sobre essa área da cultura japonesa, ressaltando ainda mais a nossa importância na elaboração deste trabalho.

### **2.1.4.A MANEIRA COMO O CONHECIMENTO SOBRE A MITOLOGIA JAPONESA PODE AJUDAR NO ENTENDIMENTO DE NARRATIVAS USADAS EM PRODUÇÕES DIGITAIS?**

Como mencionado anteriormente, muitas pessoas conhecem algumas nomenclaturas de certo tema, nesse caso, a mitologia japonesa, mas não sabem

sua verdadeira origem, não possuindo a experiência completa que teriam se conhecessem tais conceitos. O exemplo dado foi da obra de Masashi Kishimoto, Naruto, em que temos a presença de deuses da mitologia japonesa e muitas pessoas, incluindo até mesmo alguns integrantes do grupo, antes da pesquisa, não sabiam que esses conceitos não vêm apenas de um mangá, mas sim de uma obra milenar de muito tempo atrás. Apreciar uma obra sabendo de seus conceitos completos nos ajuda a termos uma experiência completa, entendendo referências que não saberíamos caso não conhecessemos tais conceitos.

### **2.1.5. CONCLUSÃO DA JUSTIFICATIVA NO QUESITO RELEVÂNCIA**

Agora que entendemos a justificativa da escolha da mitologia japonesa, nos concentrando em sua relevância, pudemos concluir que a mitologia japonesa não é apenas algo que deve ser deixado para trás. É uma cultura. Com valores e riquezas que devem ser mantidos para as próximas gerações e o grupo trabalhará em prol disso. Podemos seguir para os próximos quesitos agora.

## **2.2. PERTINÊNCIA**

Sabemos sua importância social, mas qual relação o curso de informática deve possuir com a mitologia para que o tema se encaixe nessa área do curso? Nesse tópico, abrangeremos certos pontos que justificam a pertinência do tema ao TCC para o Curso de Informática para Internet.

## **2.2.1.POR QUE ESTUDAR MITOLOGIA JAPONESA EM UM CURSO DE INFORMÁTICA PODE SER RELEVANTE?**

Com a crescente global da tecnologia, é inegável que um dos principais meios de informação atualmente é a internet, com sua riqueza de funcionalidades, é possível criar diversas maneiras de tornar uma mensagem acessível. Podemos nos basear também nas Teorias da Comunicação, principalmente, no **Modelo de Lasswell**, criado por Harold Lasswell, um sociólogo que defende seu modelo com base em perguntas “Quem? Diz o quê? Através de que canal? A quem? Com que efeito?”

O Modelo de Lasswell é uma base que devemos refletir antes de criar algo no intuito de transmitir uma mensagem, ele é de suma importância, principalmente para uma estruturação e organização antes da elaboração de um projeto. A internet se tornou um meio tão acessível de conhecimento que utilizar o modelo de Harold não se torna tão complicado. Refletir sobre a maneira como o conteúdo sobre a mitologia japonesa é transmitido, além de outros fatores, como o público-alvo do site, é essencial para tornarmos a mensagem cada vez mais fácil antes de publicarmos.

## **2.2.2.COMO UM SITE PODE SER UMA FERRAMENTA EFICAZ PARA DIVULGAR MITOS DA CULTURA JAPONESA DE FORMA ACESSÍVEL E MODERNA?**

Como já defendido anteriormente, a internet é um dos principais meios para transmitir uma mensagem ou conteúdo, por isso, optar por sites informativos e interativos é uma ótima ideia. Porém, apesar de sua conexão com a internet, para a transmissão da mitologia japonesa, não basta apenas a montagem de um site massivo com toneladas de textos contando sua história. Ele deve ser visualmente agradável, possuir uma identidade visual própria, e, o principal, ser atrativo para o público.

Juntando a parte do design e da propagação do folclore japonês, o curso de informática para internet se torna um dos mais pertinentes para transmitir esse

conteúdo por meio dos sites, visto que, podem se tornar uma ferramenta eficaz com todas as suas funcionalidades a fim de ensinar sobre a mitologia japonesa.

### **2.2.3. COMO A CRIAÇÃO DE UM SITE PODE ESTIMULAR O INTERESSE DE JOVENS POR TEMAS CULTURAIS COMO A MITOLOGIA?**

A proposta de apresentar a mitologia japonesa em formato digital visa também dialogar com o público jovem, que está imerso em um ambiente tecnológico. Sites bem estruturados, com elementos visuais envolventes, interatividade e linguagem acessível, despertam curiosidade e facilitam o aprendizado. Quando o conteúdo é cultural e educativo, como a mitologia japonesa, a plataforma digital se transforma em uma ponte entre tradição e o mundo atual, além de estimular conhecimentos de matérias do curso, como Interface Web I e II, Artes Digitais e Usabilidade, Design de Interfaces e Acessibilidade Digital.

### **2.2.4. CONCLUSÃO DA JUSTIFICATIVA NO QUESITO PERTINÊNCIA**

Diante dos pontos abordados, fica evidente que a escolha da mitologia japonesa como tema para um Trabalho de Conclusão de Curso na área de Informática para Internet não é apenas relevante, como também pertinente ao curso, evidenciando que, além de sua importância na construção de uma sociedade, a criação de sites pode se tornar um dos principais meios para transmitir esse conhecimento. A combinação entre cultura tradicional e ferramentas tecnológicas permite a criação de projetos inovadores, que valorizam o patrimônio cultural ao mesmo tempo em que exploram os recursos técnicos adquiridos ao longo do curso. Partindo para o último quesito, vamos para viabilidade.

## **2.3. VIABILIDADE**

Nesta seção, abordaremos os aspectos que tornam o projeto não apenas relevante, mas também possível de ser realizado dentro das limitações e recursos disponíveis ao longo do curso. Ao falarmos de viabilidade, consideramos fatores como os conhecimentos adquiridos nas disciplinas técnicas, o tempo disponível para desenvolvimento, os recursos tecnológicos acessíveis, e a aplicação prática das habilidades em HTML, CSS, Javascript e outras ferramentas da área.

### **2.3.1. MATERIAIS DE APOIO**

Para garantir a qualidade e a fidelidade das informações presentes no projeto, é fundamental utilizar fontes confiáveis e relevantes. No que diz respeito à mitologia japonesa, foram selecionadas algumas obras essenciais que servem como base teórica e inspiração para o conteúdo:

**Clássicos Japoneses Sobrenaturais** – Uma coletânea que reúne contos e lendas tradicionais do Japão, apresentando personagens míticos, criaturas espirituais e histórias que ajudam a entender o imaginário coletivo japonês.

**Os Mitos Japoneses: Um Guia para Deuses, Heróis e Espíritos** – Uma obra que oferece uma visão abrangente sobre os principais mitos do Japão, abordando suas divindades, símbolos e significados culturais.

**O Herói de Mil Faces, de Joseph Campbell** – Embora não trate especificamente da mitologia japonesa, este livro é fundamental para compreender a estrutura mitológica universal. Campbell propõe o conceito da "jornada do herói", um modelo narrativo presente em diversas culturas, incluindo a japonesa, e que pode ser usado como base para organizar e apresentar os mitos em nosso projeto.

Além dos livros, também serão considerados materiais complementares como artigos acadêmicos, vídeos explicativos e sites especializados, desde que apresentem conteúdo bem fundamentado. Esses recursos contribuirão para o desenvolvimento de um site informativo e visualmente atrativo, baseado em fontes seguras e de valor cultural.

### **2.3.2. RECURSOS UTILIZADOS**

Para a construção do projeto, serão utilizados diversos recursos tecnológicos e criativos que aliam a proposta cultural à formação técnica dos alunos do curso de Informática para Internet. Esses recursos serão fundamentais para garantir a funcionalidade, acessibilidade e atratividade do conteúdo, tornando o site uma ferramenta eficaz de divulgação da mitologia japonesa.

#### **Tecnologias de desenvolvimento web:**

**HTML:** será utilizado para estruturar o conteúdo do site, organizando os textos, imagens e seções de forma clara e acessível.

**CSS:** responsável por estilizar o site, garantindo uma identidade visual coerente com a temática japonesa, com uso de cores, fontes, ilustrações e layout que transmitam a estética da cultura japonesa.

**Javascript:** será aplicado para criar interações dinâmicas no site, como menus animados, carrosséis de conteúdo, efeitos visuais e outros elementos que melhorem a experiência do usuário, além também de animações.

#### **Recursos criativos:**

**Criação de vídeos explicativos:** serão desenvolvidos vídeos curtos abordando mitos e personagens da mitologia japonesa, com uma linguagem acessível e visualmente atraente, servindo como complemento ao conteúdo textual do site.

**Animações em stopmotion:** o projeto também contará com animações feitas por meio da técnica de stopmotion, trazendo contos e lendas à vida de forma artística. Essa abordagem proporciona uma experiência imersiva e lúdica ao público, além de valorizar a criatividade e a experimentação audiovisual dos integrantes do grupo.

### **2.3.3. TEMPO DE EXECUÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO PROJETO**

O desenvolvimento deste projeto está previsto para ser concluído até o final do ano letivo, o que permite uma distribuição equilibrada entre pesquisa, documentação e construção prática. O tempo disponível será dividido em duas grandes etapas:

- **Primeira metade do ano:** dedicada à pesquisa, planejamento e documentação do projeto. Nesta fase, o grupo aprofundará o conhecimento sobre a mitologia japonesa, fará o levantamento de referências confiáveis, estudará os recursos técnicos necessários e organizará toda a base teórica e estrutural do site.
- **Segunda metade do ano:** voltada para a execução prática, que incluirá o desenvolvimento do site utilizando HTML, CSS e Javascript, além da criação dos conteúdos visuais, como vídeos e animações em stopmotion.

### **2.3.4. O PROJETO É VIÁVEL?**

Diante de todos os pontos apresentados — como a disponibilidade de materiais de apoio confiáveis, a utilização de ferramentas e recursos compatíveis com o curso de Informática para Internet, e um cronograma bem definido para a execução — podemos afirmar que o projeto é totalmente viável. Ele se encaixa dentro dos requisitos propostos para a conclusão do curso e ainda permite a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo da nossa formação.

## **3. CONCLUSÃO**

Ao longo deste trabalho, foi possível compreender a importância da mitologia japonesa como elemento formador de valores, comportamentos e visões de mundo. Exploramos como esses mitos influenciam a cultura japonesa e como continuam

presentes em mídias modernas, como jogos, animes, filmes e, mais especificamente, em plataformas digitais, como sites.

Também discutimos a pertinência do tema dentro do curso de Informática para Internet, destacando como a criação de um site interativo pode ser uma ferramenta eficaz para transmitir e preservar a cultura japonesa. O projeto permite unir conhecimento técnico e sensibilidade cultural, demonstrando como a tecnologia pode ser usada para tornar o conhecimento acessível, dinâmico e atrativo.

Com o suporte de materiais teóricos, ferramentas de desenvolvimento web e estratégias de comunicação, o projeto se mostra não apenas relevante, mas também plenamente viável dentro do tempo disponível. Além disso, ele representa uma oportunidade de aplicar, de forma prática, tudo o que foi aprendido durante o curso, contribuindo tanto para a nossa formação acadêmica quanto para a valorização de uma cultura rica e fascinante.

## REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. Pensamento, 2007.

Acesso em 10 de abril de 2025.

ELIADE, Mircea. O Mito do Eterno Retorno. Martins Fontes, 1991.

Acesso em 11 de abril de 2025.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Mitologia\\_japonesa#:~:text=A%20mitologia%20japonesa%20explica%20o,-Ninigi%20ou%20Hono-Ninigi.](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mitologia_japonesa#:~:text=A%20mitologia%20japonesa%20explica%20o,-Ninigi%20ou%20Hono-Ninigi.)

Acesso em 16 de abril de 2025 às 18:45.

<https://www.scielo.br/j/aval/a/HxHgTGD9TDSqgG9y66HC4fR/#:~:text=Ter%20pertin%C3%Aancia%20significa%20dar%20respostas,e/ou%20da%20sociedade%20nacional.>

Acesso em 16 de abril de 2025 às 19:34.

<https://www.todamateria.com.br/teorias-da-comunicacao/>

Acesso em 16 de abril de 2025 às 21:02.