
Ana Beatriz Benites de Oliveira
Diogo de Souza Pereira Barbosa
Felipe Augusto Coelho Bertolo
Ian Lucas Sueta
Jeremias Costa Brito
Kauê Hugo de Lima Silva
Luís Guilherme Santana dos Santos

ANIMESAN
Relatório Técnico

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec de Araçatuba, orientado pelo Prof. Dr. Rodrigo Albino, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

RESUMO

O presente trabalho buscou o desenvolvimento de uma página que apresente sinopses, resenhas, avaliações e opiniões sobre obras relacionadas à cultura oriental, em especial, mangás e *animês*. Seu objetivo é atender os milhões de apreciadores lusófonos destas mídias, servindo como uma fonte de pesquisa, onde a consulta ao banco de dados do site aumenta o alcance do usuário às obras do seu interesse. Estas duas mídias orientais conquistaram o interesse majoritário do mundo ocidental, e, em conformidade com a mudança do eixo econômico global do Atlântico Norte para a região Ásia-Pacífico, uma propagação maior desta cultura torna-se eminente. A página dispõe de um sistema de avaliação e opiniões poderão ser escritas em uma sessão de comentários. A página será útil para a comunidade lusófona, tendo em vista que o acesso às informações básicas de determinadas obras é dificultoso, uma vez que todos os catálogos com esta temática estão em língua estrangeira. Criar uma página da Internet com este objetivo no idioma português resolverá esta questão. E a maior acessibilidade a este amplo conteúdo variado potencializa o crescimento do interesse nele, abrindo grandes oportunidades para as grandes editoras de livros e os canais de *streaming*. Logo, a página servirá como uma ponte entre entusiastas e novatos deste gênero às obras e aos meios que a comercializam. Para que o projeto *AnimeSan* se realizasse, foram utilizadas as linguagens de programação HTML, CSS, JS, PHP e SQL, as quais aplicaram-se, respectivamente, a estruturação dos elementos do site, a definição do arranjo visual, as funcionalidades e interface da página, a aplicação factual das utilidades do projeto e o banco de dados. O *Animesan* é um projeto dinâmico que apresenta vários desígnios: uma perspectiva benéfica ao público, um site utilitário às editoras, e um veículo cosmopolita para a maior disseminação da cultura oriental.

PALAVRAS-CHAVE: animês, mangás e avaliação.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 DESENVOLVIMENTO	5
2.1 Objetivo Geral	5
2.2 Objetivo Específico	5
2.3 Resultados Esperados	6
2.4 Materiais e Métodos	6
2.4.1 Cronograma	7
2.5 Resultados e Discussões	7
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	16
REFERÊNCIAS.....	17

1. INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo principal desenvolver um site onde os falantes da língua portuguesa possam buscar informações sobre obras pertencentes às mídias dos *animês* e *mangás*.

A sociedade ocidental nunca esteve tão próxima do mundo oriental. Isto não se deve apenas à globalização, mas ao impressionante crescimento econômico dos estados nacionais do Extremo Oriente. Um dos resultados do prestígio internacional proporcionado por esse crescimento foi a massiva difusão dos mangás e animês na cultura ocidental. De acordo com Marcos Ramone, jornalista do Universo HQ, a introdução destas duas mídias no Brasil iniciou-se nas décadas de 1970 e 1980 (RAMONE, 2015); o que coincide com o milagre econômico japonês e a abertura da China continental ao capitalismo. Diante disso, é impossível não citar o aspecto visual marcante destas duas mídias, fator muito atrativo ao público mais jovem. Estas duas mídias também possuem um rico repertório de gêneros

Os países lusófonos, mais especificamente, Brasil e Portugal, possuem um grande público interessado nestas duas mídias. Porém, grande parte desse público não tem acesso a um site que disponha de sinopses, resenhas, avaliações e opiniões relacionadas a estas mídias no idioma português. Sites que apresentam as qualidades citadas anteriormente, como *MyAnimeList* e *AniList*, expõem todo o seu conteúdo em língua inglesa, uma realidade que prejudica a comunidade lusófona. Existe o recurso de utilizar o Google Tradutor, mas, ainda assim, há a barreira cultural no que concerne às opiniões e aos comentários. Também existe a diferença entre os interesses, opiniões e avaliações dos falantes da língua inglesa e portuguesa, fator que evidencia ainda mais o problema.

O *AnimeSan* atende o público lusófono, que ao acessando pesquisará as obras de seu interesse, avaliará de acordo com sua opinião, e comentará conforme seus pensamentos. Portanto, o *AnimeSan* é o único site que pode representar com eficiência a opinião dos falantes de português sobre os *animês* e *mangás*. E a eficácia do *AnimeSan* aumentará em conformidade com a quantidade de dados fornecidos pelo próprio público.

E a coleta de dados é o atributo mais importante do *AnimeSan*. Dado que o site, caso fique popular, armazenará a avaliação da maioria, o projeto tem o potencial de tornar-se fonte de pesquisa das grandes editoras nacionais. Um dos maiores problemas das editoras brasileiras é conhecer o interesse de seu público. Isso gera uma frustração bilateral, tanto para o público quanto para as editoras: o consumidor não encontra no mercado o que procura e a editora não vende o que publica. O presente trabalho é uma solução para este problema, por apresentar um sistema avaliativo.

“É crucial manter o catálogo sempre disponível, desde o início percebemos que isso garante a captação de novos leitores”, explica Junior Fonseca, responsável pela NewPOP Editora.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Objetivo Geral

O objetivo do *AnimeSan* é o contato cosmopolita da cultura dos mangás e animês ao público brasileiro. O projeto aspira por uma maior integração de sua sociedade conterrânea a estas duas mídias mediante sinopses, diálogo e leitura.

2.2 Objetivo específico

O *AnimeSan* busca a aproximação da comunidade lusófona à mídia do *mangás* e *animês*, sobretudo, as características culturais exclusivamente orientais inseridas dentro dos diversos conteúdos destas duas mídias. O *AnimeSan* apresenta uma verdadeira biblioteca digital de informações básicas e sinopses a respeito de uma ampla variedade de obras adaptadas à animação japonesa, em conjunto de um sistema de pesquisa baseado nos títulos. Há também subdivisões das categorias que se baseiam nos gêneros literários e de enredo das obras cadastradas, função que pode facilitar a busca do usuário.

2.3 Resultados Esperados

O projeto *AnimeSan* reúne três expectativas: uma maior divulgação de informações desenvolvidas da cultura japonesa de animês e mangás; a elaboração de uma biblioteca digital organizada em catálogos compreensíveis; e a criação de uma comunidade ativa que contenha uma página de debates e discussões. O projeto detém o objetivo de ligar a comunidade lusófona a estas duas mídias cosmopolitas,

isto é, globais; estas obras, por inúmeros meios, concernem aos dilemas e questões problemáticos presentes no Primeiro Mundo contemporâneo. Todos os objetivos do AnimeSan vinculam-se à cosmovisão dos países de Primeiro Mundo e à propagação de duas mídias inovadoras e empreendedoras.

2.4 Materiais e Métodos

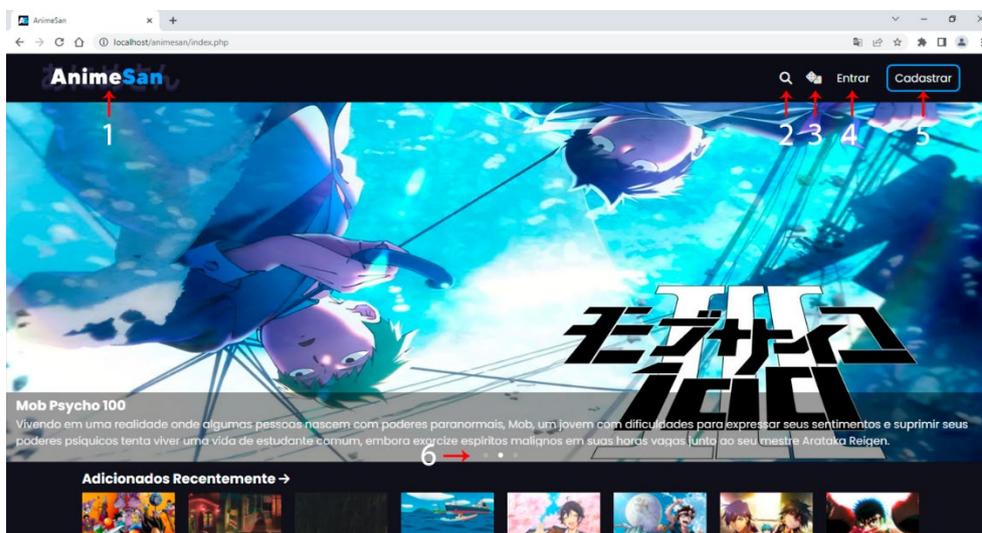
O website AnimeSan foi desenvolvido por meio das linguagens de programação HTML, CSS, PHP, JavaScript e MySQL. O HTML é a sigla em inglês para Hyper Text Markup Language, que, em português, significa linguagem para marcação de hipertexto (SILVA, 2008, pg. 26). A linguagem HTML foi utilizada na estruturação da página do AnimeSan. Para a elaboração do arranjo visual do AnimeSan, foi utilizada a linguagem CSS. O termo CSS, proveniente de Cascading Style Sheets, que significa Folhas de Estilos em Cascata, é uma linguagem de estilo (ou formatação) fantástica para construção do layout de suas páginas ou sites (JOBSTRAIBIZER, 2009, pg. 6). Cada funcionalidade específica do site foi feita em JavaScript. A ampla maioria dos sites modernos usa JavaScript e todos os navegadores modernos – em computadores de mesa, consoles de jogos, tablets e smartphones – incluem interpretadores JavaScript, tornando-a a linguagem de programação mais onipresente da história (FLANAGAN, 2013, Capítulo 1). Para a criação do banco de dados foi utilizado o servidor MySQL, o melhor para esta função. De acordo com André Milani (2006), O MySql é um servidor e gerenciador de banco de dados (SGBD) relacional, de licença dupla (sendo uma delas o software livre), hoje utilizado em aplicações de grande porte e mais vantajoso do que seus concorrentes. Por fim, a conectividade com o banco de dados é possível mediante a linguagem PHP. Como explica Juliano Niederauer (2013), o PHP é uma linguagem completamente direcionada à Internet que possibilitou o desenvolvimento de sites realmente dinâmicos.

2.4.1 Cronograma

ETAPAS DO CRONOGRAMA	PERÍODO
Definição do Grupo	20/02/2022
Definição do Tema	10/03/2022
Desenvolvimento da Pesquisa	15/03/2022
Entrega do Relatório Mensal - Março	25/03/2022
Apresentação do Projeto	22/04/2022
Entrega do Relatório Mensal - Abril	29/04/2022
Desenvolvimento da parte prática	13/05/2022
Entrega do Relatório Mensal -Maio	27/05/2022
Montagem do Pré-Projeto - Documentação	10/06/2022
Finalização do Pré-Projeto - Documentação	17/06/2022
Entre do Relatório Mensal de Junho e Apresentação do Projeto	28/06/2022
Apresentação	26/08/2022
Verificação e parecer da aprovação do Projeto	23/09/2022
Apresentação	28/10/2022
Entrega do Relatório Técnico e Apresentação Final	30/11/2022

2.5 Resultado e Discussões

Figura 1 – Home, parte superior

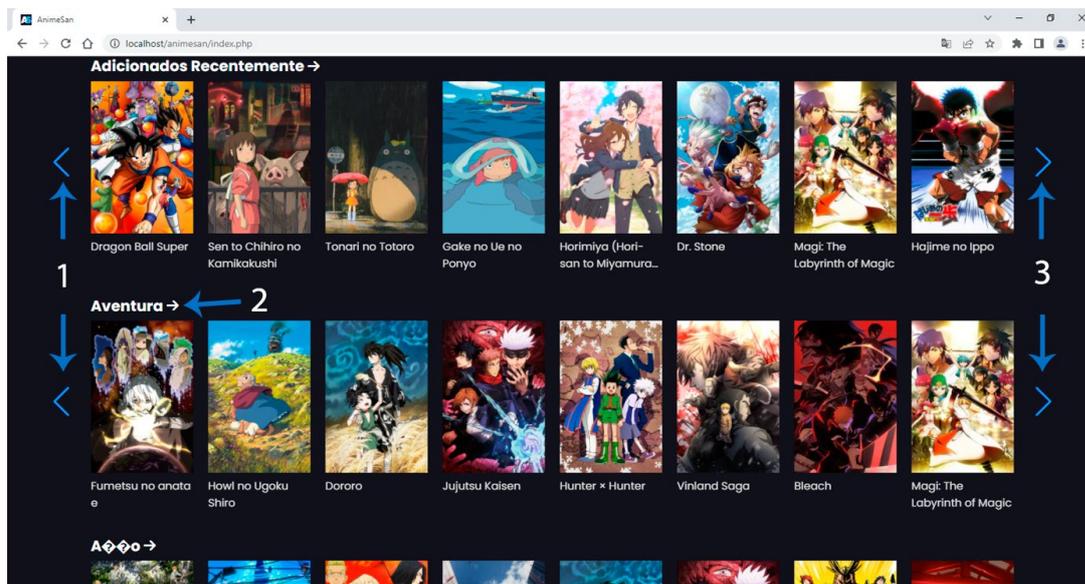


Fonte: Do próprio autor, 2022.

É apresentado ao usuário a parte superior da página Home, que possui cinco funcionalidades – setas foram inseridas na imagem a fim de facilitar a localização de cada funcionalidade. Abaixo estão descritas as funcionalidades na ordem numérica das setas:

- Botão AnimeSan: redireciona o usuário ao index (diretório);
- Botão de Pesquisa: abre a caixa de pesquisa;
- Botão Randômico: redireciona usuário a uma sinopse aleatória;
- Botão de Login: abre a página de login;
- Botão de Cadastro: abre a página de cadastro;
- Botão de Navegação de Banners: move os *banners* do *carousel*.

Figura 2 – Home, parte inferior



Fonte: Do próprio autor, 2022.

Ainda na página home, é possível visualizar os cartazes oficiais de várias obras enfileiradas em categorias específicas de ordem alfabética. Todas estas obras podem ser acessadas com um simples clique. Além disso, a imagem acima apresenta as seguintes funcionalidades identificadas pelas setas em ordem numérica:

- Botão de Navegação-Esquerdo: apresenta mais obras à esquerda;

- Botão de Redirecionamento por Categoria: redireciona o usuário para uma página com obras do gênero selecionado;
- Botão de Navegação-Direito: apresenta mais obras à direita.

Figura 3 – Página de cadastro



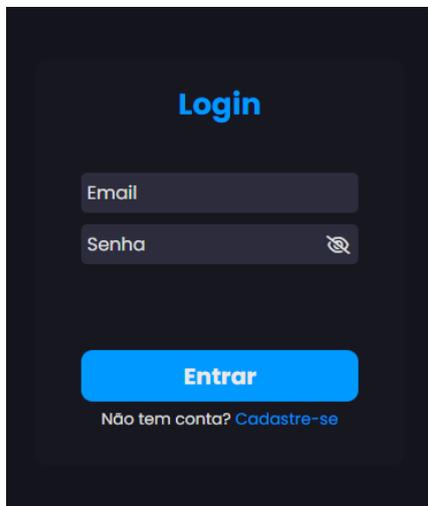
O formulário de registro apresenta os seguintes elementos:

- Um cabeçalho azul com o texto "Formulário de Registro".
- Quatro campos de entrada de texto: "Nome de Usuário", "Email", "Senha" e "Confirmar Senha".
- Ícones de olho desativado ao lado dos campos "Senha" e "Confirmar Senha", indicando que o conteúdo é ocultado.
- Um botão azul "Cadastre-se" na base do formulário.
- Um link "Já tem conta? Entre" em azul, localizado abaixo do botão "Cadastre-se".

Fonte: Do próprio autor, 2022.

O AnimeSan dispõe de um sistema de perfis de usuários; logo, há uma página reservada ao processo de cadastramento dos usuários ao site. Há quatro exigências para o cadastramento de um perfil. Todos os campos de texto presentes na Figura 3 representam respectivamente (de cima para baixo) às exigências, as quais são: a inserção de um nome, a vinculação a um e-mail, a criação de uma senha e a confirmação do e-mail. Em seguida, o cadastro é encerrado com o clique no botão Cadastrar-se. Caso o usuário já tenha um perfil cadastrado (conta), existe (abaixo do botão Cadastre-se) um atalho em azul – Entre – que redirecionará o usuário à página de login.

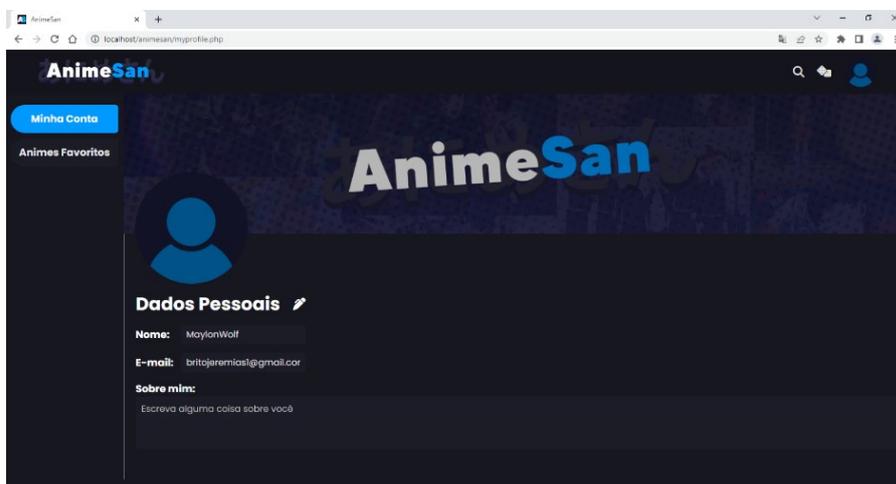
Figura 4 – Página de login



Fonte: Do próprio autor, 2022.

A página de login é o local onde o usuário já cadastrado conecta-se ao seu perfil. São exigidos o e-mail e senha. Após inserir as exigências dos dois campos, o usuário já cadastrado apenas precisará clicar no botão Entrar e será automaticamente conectado à conta. Caso o usuário não tenha uma conta, existe (abaixo do botão Entrar) um atalho em azul – Cadastre-se – que redirecionará o usuário à página de cadastro.

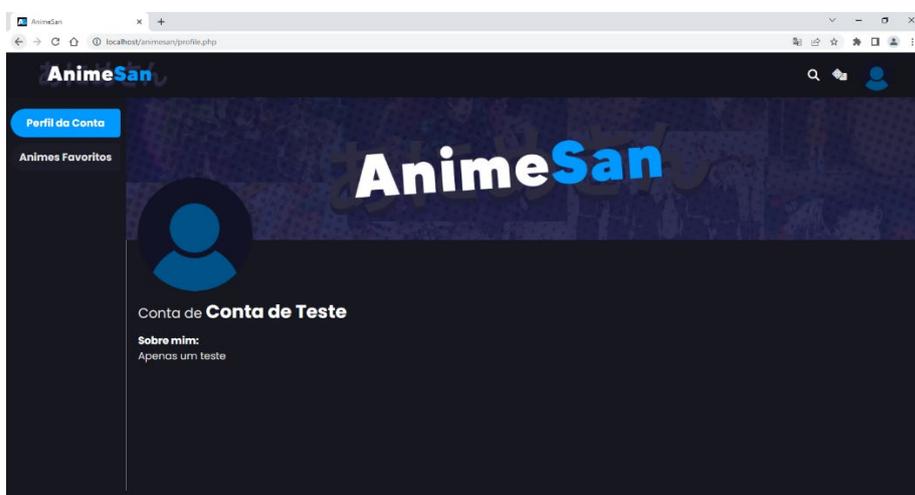
Figura 5 – Página do perfil de usuário



Fonte: Do próprio autor, 2022.

A página do perfil de usuário contém a imagem, nome, e-mail e descrição dos usuários cadastrados no site. No canto superior direito há o botão Animes Favoritos, que redireciona o usuário a uma lista que obras selecionadas como “favorito” pelo usuário. O ícone da caneta é um botão que permite o usuário editar sua conta.

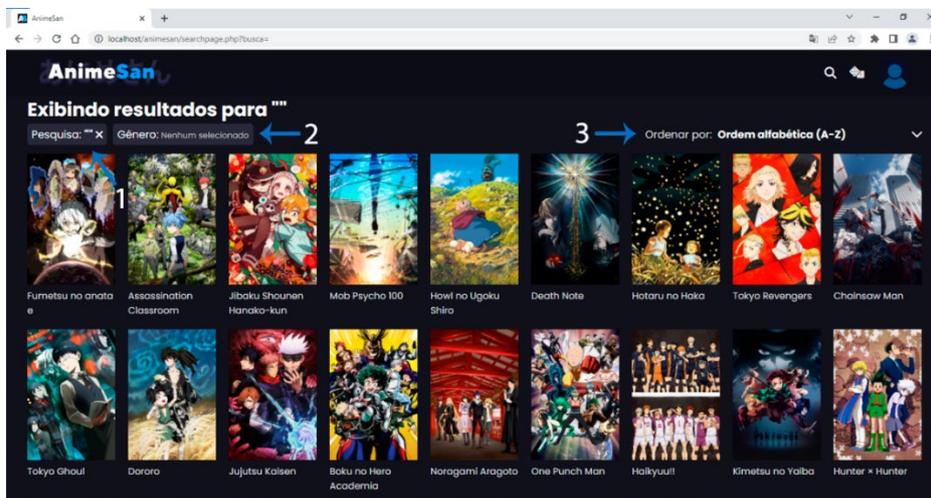
Figura 6 – Página de visualização de outra conta



Fonte: Do próprio autor, 2022.

A Figura 6 apresenta a página de uma conta cadastrada no ponto de vista de outro usuário (por isso nota-se a ausência do botão editar).

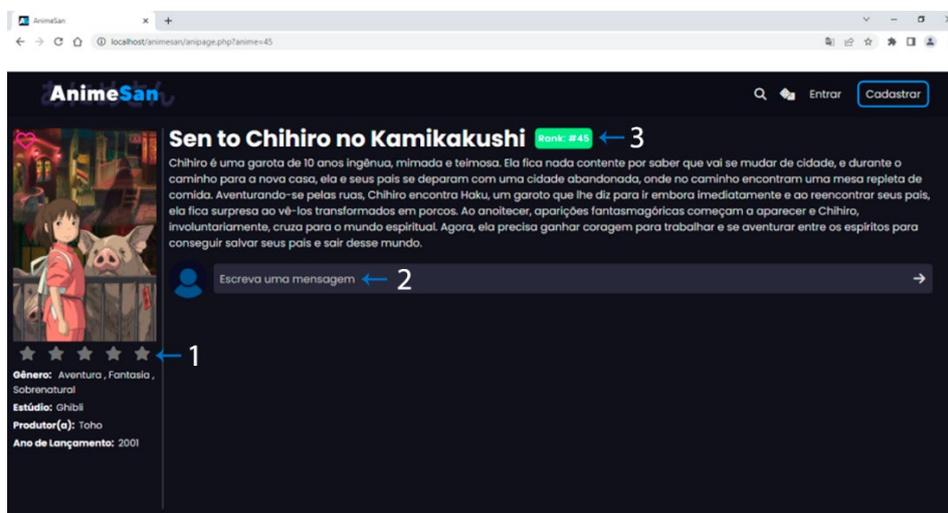
Figura 7 – Página dos resultados da pesquisa



Na descrição da Figura 1, foi apresentado o botão de pesquisa – que abre a caixa de pesquisa. Por meio dessa funcionalidade é possível procurar qualquer obra que esteja catalogada no banco de dados do AnimeSan. Na Figura 5 estão destacadas as seguintes funcionalidades:

- Tags: fichamentos das obras catalogadas. Redireciona o usuário para uma página
- Ordenação Alfabética: abre uma barra com todos os fichamentos em ordem alfabética

Figura 8 – Anipage, “página de animê”



Fonte: Do próprio autor, 2022.

A página de animê é o cerne do projeto AnimeSan. Aqui o usuário pode acessar informações, avaliações, dados, a sinopse e os comentários sobre qualquer obra incluída no banco de dados do AnimeSan. No canto superior esquerdo da imagem é possível ver a silhueta de um coração; trata-se do botão favorito, que permite o usuário salvar suas obras favoritas em uma lista. Além do sistema de favoritos, na imagem acima estão as seguintes funções:

- Avaliação com estrelas: permite que o usuário cadastrado avalie a obra com o sistema de estrelas;
- Caixa de comentários: campo de texto onde o usuário pode comentar sobre a obra.
- Rank: posicionamento da obra no placar definido pelas avaliações dadas pelos usuários

Figura 9 – Página de cadastro de animês

A imagem mostra a interface de usuário para o cadastro de animês. O formulário contém os seguintes campos:

- NOME: Nome do Anime
- ANO LANÇAMENTO: Ano de Lançamento do Anime
- GENERO 1 a 5: Seletores de gênero
- ESTUDIO: Estúdio do anime
- PRODUTOR: Produtor(a) do Anime
- SELECIONE UMA IMAGEM: Seleção de imagem
- SINOPSE: Sinopse do Anime

Na barra superior, há links para Home (1), Anime (2), Profile (3) e Denúncias (4). Um botão Logout (5) está no canto superior direito. Na base do formulário, há botões para Limpar (6) e Enviar (7).

Fonte: Do próprio autor, 2022.

A página de cadastro de animês é o primeiro CRUD (página ou área gerencial) no qual o administrador cadastra as obras no catálogo do AnimeSan. É possível ver na Figura 7 onze campos de texto onde são inseridos o nome, ano de lançamento, cinco gêneros, estúdio, produtora, imagem e sinopse das obras. Além dos campos de texto existem as seguintes funcionalidades:

- Botão Home: redireciona o administrador para a página home;
- Botão Anime: redireciona o administrador para a página dos animês cadastrados;
- Botão Profile: redireciona o administrador para a página dos perfis cadastrados;
- Botão Denúncias: redireciona o administrador para a página de denúncias registradas por usuários;
- Botão Logout:
- Botão Limpar: remove todos os textos inseridos nos onze campos presentes na imagem;
- Botão Enviar: Cadastra a obra e todas as suas informações.

Figura 10 – Página de animês catalogados

ID	NOME	GÊNEROS	PATH	AVALIAÇÃO	FAVORITOS	1	2
VISUALIZADOR							
ID	NOME	GÊNEROS	PATH	AVALIAÇÃO	FAVORITOS	EDITAR	EXCLUIR
1	Fumetsu no anata e	Aventura, Drama, Sobrenatural	/img/bd/img/anime/900c1d4f01013ed4f2fe039a0b1e2835Anatae.jpg	3.67	2		
2	Assassination Classroom	Escolar, Ação, Comédia	/img/bd/img/anime/32b4f7cd5de8b487b0e4e4ecb0d8fb2cAssassinationClassroom.jpg	0	1		
3	Jibaku Shounen Hanako-kun	Comédia, Escolar, Sobrenatural	/img/bd/img/anime/4589e361b6750e28d3a731920ff71c99hanako-kun.jpg	0	0		
4	Mob Psycho 100	Ação, Comédia, Sobrenatural	/img/bd/img/anime/61deecd60f88dcf827e60097e145cc68MobPsycho.jpg	0	0		
5	Howl no Ugoku Shiro	Aventura, Drama, Fantasia, Romance	/img/bd/img/anime/768502d20e0a4fb2b64b0d1b6a76ce6eCasteloAnimado.jpg	0	0		
6	Death Note	Sobrenatural, Suspense, Poderes	/img/bd/img/anime/7e26cfb68b2b6a4ad1c2daa00889392DeathNote.jpg	0	1		
7	Hataru no Haka	Drama, Histórico, Militar	/img/bd/img/anime/9b83269e95a915a10d135a155756205dTumuloDosVagatumes.jpg	0	0		
8	Tokyo Revengers	Ação, Drama, Sobrenatural	/img/bd/img/anime/34961ee090553520ea29a99ef3bfa7aaTokyoRevengers.jpg	0	0		
9	Chainsaw Man	Ação, Sobrenatural	/img/bd/img/anime/07f5d0bd0b821c1cf62a0294287469bChainsawMan.png	0	0		
10	Tokyo Ghoul	Psicológico, Terror, Sobrenatural	/img/bd/img/anime/0248e9c0d2a0158946aacc21e610907TokyoGhoul.jpg	3.00	1		
11	Dororo	Ação, Aventura, Histórico, Sobrenatural	/img/bd/img/anime/b49d4088530554150034517bcf80c46Dororo.jpg	0	0		

Fonte: Do próprio autor, 2022.

A página de animês catalogados é segunda área gerencial onde os administradores do AnimeSan operam sobre as obras listadas. O administrador pode visualizar o ID (nome), gênero, link (hiperligação) dos cartazes das obras, avaliação e número de favoritos. Há duas funcionalidades indicadas na Figura 8:

- O Botão Editar: permite o administrador editar todas as informações da obra
- Botão Excluir: exclui a obra do banco de dados do AnimeSan.

Figura 11 – Página de perfis catalogados

ID	NOME	E-MAIL	PATH	DENÚNCIAS
VISUALIZADOR				
1	lcontal2a	contal3@gmail.com	/img/bd/img/user/foto/foto_1_lcontal2a_derj.jpg	0 1
2	contal	contal@gmail.com	/img/bd/img/user/foto/contal_douma_oni.jpg	5 2
3	MaylonWolf	britojeremias@gmail.com	/img/bd/img/user/foto/_semfoto.jpg	0
4	Doggoshikage_Kira	doggoshikagekira@gmail.com	/img/bd/img/user/foto/foto_4_Doggoshikage_Kira_doggoshikage.jpg	0
5	Lyzaran	diogodesouzap.barbosa@gmail.com	/img/bd/img/user/foto/foto_5_Lyzaran_teste.jpg	0
6	contar2	contar2@gmail.com	/img/bd/img/user/foto/_semfoto.jpg	0

Fonte: Do próprio autor, 2022.

A página de animês catalogados é a terceira e última área gerencial do projeto AnimeSan. Permite aos administradores visualizar o ID (nome), e-mail, link (hiperligação) das imagens dos perfis e o número de denúncias. A seta 1, na figura 9, indica um perfil com 0 (nenhuma) denúncia; enquanto a seta 2 indica um perfil [de testes] com cinco denúncias.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto AnimeSan alcançou parcialmente sua proposta inicial, a qual era criar um site onde usuários lusófonos pudessem encontrar e acessar informações, discussões e sinopses de animês e mangás. Embora o site apresente estes três dados, destaca-se uma atenção maior à mídia do animê. No entanto, o estado final do projeto permite uma futura catalogação que também incluía a mídia do mangá, visto que o projeto contém um sistema de cadastramento ao banco de dados eficiente.

O processo de realização do projeto AnimeSan constituiu uma grande satisfação. As mídias dos animês e mangás são paixões verdadeiras da equipe do projeto AnimeSan e a missão cosmopolita de disseminar o conteúdo das mídias destas duas obras é genuína. O valor cultural sempre esteve presente no desenvolvimento do projeto AnimeSan.

Quando as dúvidas surgiram, as soluções sempre vieram graças ao trabalhoso estudo da questão e o auxílio dos professores e colegas da escola. Tal qual a escola cumpriu seu papel civilizatório e social, o projeto AnimeSan propende a contribuir cultural e literariamente à sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLANAGAN, David. Introdução ao JavaScript. In: FLANAGAN, David. **JavaScript: O Guia Definitivo**. Sexta edição. São Paulo: Mariana Belloli, 2-13. Disponível em: <<https://scholar.google.com.br>>. Acesso em: 20out. 2022

FONSECA, Junior; GARCIA, Fábio. **Por que mangá no Brasil esgota tão facilmente?**, 2021. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/anime-manga/manga-esgotado-reimpressao-brasil>>. Acesso em: 10ago. 2022

JOBSTRAIBIZER, Flávia. **Criação de site com o CSS**. São Paulo: Digerato, 2009. 144 p.

MILANI, André. **MySql – Guia Programador**. Disponível em: <<https://scholar.google.com.br>>. Acesso em: 22out. 2022

NIEDERAUER, Juliano. **Desenvolvendo Websites com PHP**. Disponível em: <<https://scholar.google.com.br>>. Acesso em: 25jul. 2022

SILVA, Maurício S. **Criando sites com HTML**. São Paulo: Novatec Editora, 2008. 432 p.