

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC DE HORTOLÂNDIA
Técnico em Informática**

**Kauã Eduardo Silva
Kethelyn Cecilia Natal Dos Santos
Adryan Alexandre Gonçalves Galvão
Kaylaine Júlia Ferreira da Silva**

DRAWSTAR: Galeria de arte digital.

Hortolândia

2023

**Kauã Eduardo Silva
Kethelyn Cecilia Natal Dos Santos
Adryan Alexandre Gonçalves Galvão
Kaylaine Júlia Ferreira da Silva**

DRAWSTAR: Galeria de arte digital.

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentando ao Curso Técnico
em Informática da Etec de
Hortolândia orientado pelo Prof.
Juliana Godoy de Sa, como
requisito parcial para obtenção
do título de técnico em
informática

Hortolândia

2023

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
SITUAÇÃO PROBLEMA	4
JUSTIFICATIVA	5
HIPÓTESE	5
OBJETIVO GERAL	6
EMBASAMENTO BIBLIOGRÁFICO DO TEMA	6
1.1 A vida antes da arte	6
1.2 A sua evolução	6
1.3 Arte digital	7
METODOLOGIA	8
PESQUISA DE CAMPO	14
CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES	17
CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS	19

INTRODUÇÃO

Muitos acreditam que a arte é algo passado, que ficou nas Pinturas Rupestres¹ há anos, o que pode até parecer ser nos dias atuais. Pois normalmente aqueles que realmente tem o contato ou as informações da arte, são aqueles que possuem esses acessos em sala de aula, com o entendimento da própria matéria. Por outro lado, vem também daqueles que possuem os reais interesses na arte, seja elas quais são.

Quais são, pois existe uma diversidade enorme do que é arte, sendo bem abrangente, como já tido por muitos. "A arte é uma forma de o ser humano expressar suas emoções, sua história e sua cultura através de alguns valores estéticos, como beleza, harmonia, equilíbrio." ESCOLA, Equipe Brasil. "Arte"; *Brasil Escola*. Com isso, sendo representada em inúmeras formas, exemplos claros disso, em desenhos, pinturas, esculturas, em todo o cinema, nas danças e em músicas, o que é muito interessante por sinal, pois à música desperta no ser humano sentimentos únicos como felicidade e até deixá-los emocionados em lágrimas.

As suas evoluções, de muitos anos atrás para os dias de hoje, tornaram-se essenciais e de extrema importância em nossa sociedade, com a tecnologia evoluindo junto dela, se torna necessário meios em que torne essa conexão de acesso a arte que se pode estar dentro das telas que acessamos todos os dias mais fácil.

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), tem como inspiração uma galeria de arte digital. Nomeado como "DrawStar", um protótipo², visando nas dificuldades encontradas diariamente por pessoas que criam esboços, desenhos e por outro lado aquelas que procuram por eles, com objetivo de ajudar e dar mais visibilidade aqueles que desenharam e que possuem interesse em mostrar aquilo que fazem, para pessoas reais interessadas em ilustrações e esboços, além disso, se torna um facilitador também para a interação de ambos.

SITUAÇÃO PROBLEMA

Partindo de como já é observado no dia a dia em relação a pessoas que gostam do que fazem, mas possuem uma dificuldade em mostrar isso a outras pessoas por conta da falta de visibilidade em outras ferramentas em que não possuem essa função como principal utilização.

Será se já foi parado para pensar na quantidade de pessoas que tenham interesse em terem acesso a conteúdo voltado somente a arte e aquilo que a arte transmite? Com isso, é se pensado na seguinte problemática: Fulano x é uma pessoa extremamente talentosa, que possui desenhos digitais incríveis, mas não utiliza das suas redes sociais para amostra delas, pois não acha que a plataforma forneça as reais ferramentas para isso e também acredita que o algoritmo da rede em si, não seja voltada para isso. De um outro lado fulano y um admirador nato pela arte, desenhos e conhecendo a fundo

¹Pinturas Rupestres: É o termo que denomina as representações artísticas pré-históricas realizadas em paredes, tetos e outras superfícies de cavernas ou mesmo sobre superfícies rochosas ao ar livre.

²Protótipo: É uma versão inicial, reduzida proporcionalmente, da solução de sistema ou de parte de uma solução de sistema construída em um curto período de tempo e aprimorada em várias iterações para testar e avaliar a eficácia do design global utilizado para resolver um problema específico.

os desenhos digitais e busca quase todos os dias por eles, mas não os encontra por onde busca.

Visando nesta situação é possível chegar as seguintes conclusões: Quão insatisfeitas são as pessoas de ambos os lados pelo não acesso prático ao que querem ver e utilizar? Para isso, é possível um espaço aberto em que ambas as pessoas conseguem se conectarem via os mesmos interesses e que traga a conexão entre esses dois lados através da possibilidade de interação e demonstração de interesse?

JUSTIFICATIVA

Hoje o Instagram é uma das principais fontes de divulgação e/ou exposições de artes, sejam elas desenhos, imagens, fotos ou outros tipos de criações feitas por determinado indivíduo, mas o objetivo do mesmo não é voltado a isso. Com isso muitas pessoas que desenhavam e tinham dificuldades em mostrar isso aos demais interessados, sendo tanto por falta de conhecimento, de por onde fazer? Como fazer? E até em quem quer ver? E tanto quanto por não terem uma plataforma específica que faça uma conexão mais fácil entre ambos. O artista e o interessado.

O DrawStar foi realizado para atender a isso, um projeto que junte aqueles que gostem de desenhar com aqueles que tenham admiração pela mesma arte, trazendo o foco a arte digital, aquela que encontra através de telas, para facilitar o acesso e conexão entre as pessoas que buscam por ela.

HIPÓTESE

O protótipo DrawStar foi projetado para que todas aquelas pessoas que procuram por uma forma de mostrar suas próprias criações, possam ter um espaço para que isso aconteça, sendo um ambiente em que é possível entregar suas mostras digitais e de um outro lado aqueles que se interessam pela arte, encontrem elas de maneira visível, prática e facilitadora. Nele, é possível essa conexão que já foi um pouco mais difícil entre pessoas que buscam pelos mesmos interesses com somente um acesso e lugar.

OBJETIVO GERAL

Criar um projeto como protótipo, com interface digital de interação viável sendo fácil, prática e eficiente, com aparência de que suas pequenas funções sejam agradáveis. Com o que sua função principal seja mostrar aqueles interessados a artes de maneira digital.

EMBASAMENTO BIBLIOGRÁFICO DO TEMA

De acordo com Laura Aidar (2019) “A arte possui um caráter estético e está intimamente relacionada com as sensações e emoções dos indivíduos. Como exemplo, podemos citar a pintura, a dança, a música, o cinema, a literatura, a arquitetura, etc.”. Com esta definição, entendeu-se que a arte é muito abrangente e podendo despertar diversas sensações e emoções nas pessoas.

Neste projeto é trago como todo o tema central a arte nas telas, aquela que é acessível na área da tecnologia, a arte digital.

1.1 A vida antes da arte

De fato, pensar em como as coisas eram antes da arte é extremamente difícil, pois desde que entendeu-se, ela sempre esteve presente em tudo. O mais próximo e mostrado até então entendido como arte foi em diferentes épocas, de princípio a época da pré-história, a Idade da Pedra (25 000 – 8000 a.C.), o momento em que a sociedade ainda estava se desenvolvendo, principalmente na área da agricultura, por tanto neste período a arte era se expressada em forma de pinturas realizadas em estruturas rochosas.

1.2 A sua evolução

Com a invenção da escrita, a arte tomou um grande passo à frente no fator de se expressar, pois às manifestações artísticas se tornaram presentes na maioria das culturas em todas as regiões possíveis da época por sua conta.

Saindo um pouco do surgimento da escrita, na Idade Antiga e entrando já na Idade Média, o momento em que as religiões e os grupos religiosos sofreram influência direta por conta disso, logo entraram com formas de criar por diversas artes por mais simples que seja.

Já na arte moderna tem-se o conhecimento de uma grande expansão cultural, mais especificamente na Europa, com o Renascimento³, um momento de mudanças em toda a área da arte. Vendo pelos dias de hoje, a

³ Renascimento: Período artístico que foi marcado por mudanças em diferentes áreas, na pintura, arquitetura e música.

arte tem como grande motivo de manifesto a presença política em nossa sociedade, como a discriminação e falta de oportunidade que a minoria vive, muitas pessoas usam da arte para se expressar, seja ela de forma física ou digital.

1.3 Arte digital

Surgiu da arte contemporânea, no momento em que os movimentos modernistas⁴ na época se quebraram. Se tornando maior quando chegaram à população os primeiros hardwares junto da vontade de criar e se expandir neste novo meio.

Arte digital qualquer tipo de manifestação artística produzida através de meios eletrônicos, como o uso de softwares e hardwares avançados que permitem a criação, a edição, o redimensionamento e outras modificações dentro do ambiente virtual. (MENDONÇA, 2019, p.1).

Se tornando presente a partir desde momento, com hardwares e softwares que disponibilizam a opção de criações, edições e entre outras modificações presentes no meio digital. Algumas são, animações, a web art⁵, as pinturas e até fotografias. Podendo serem vistas na própria plataforma de visualização.

⁴ Movimentos modernistas: Foi um movimento artístico e cultural que surgiu no começo do século XX. Seu objetivo era romper com o "tradicionalismo", experimentando novas técnicas de criação artística.

⁵ Web art: É uma das mais recentes manifestações no campo das artes eletrônicas. É entendida como a fusão entre a arte-comunicação e a arte digital.

METODOLOGIA

HTML

HTML (HyperText Markup Language) é a linguagem de marcação usada para criar páginas da web. É uma linguagem que define a estrutura e o conteúdo de uma página da web, permitindo que os navegadores da web interpretem e exibam corretamente o conteúdo aos usuários. O HTML é importante porque é a base fundamental da web. Todas as páginas da web são construídas usando HTML, fornecendo a estrutura e organização do conteúdo. Ele permite que os desenvolvedores definam a hierarquia dos elementos, como títulos, parágrafos, listas e links. Além disso, o HTML também oferece suporte a recursos multimídia, como imagens, áudio e vídeo.



CSS

CSS (Cascading Style Sheets) é uma linguagem de estilo usada para definir a aparência e o layout de documentos HTML. É importante porque permite separar o conteúdo do design, tornando o código mais organizado, flexível e fácil de manter. Com o CSS, é possível controlar cores, fontes, espaçamento, posicionamento e outros aspectos visuais de um site, proporcionando uma experiência visualmente agradável e consistente para os usuários.

FlexBox

Flexbox é um modelo de layout CSS que permite criar designs responsivos e flexíveis para elementos em uma página da web. Ele organiza os elementos em um contêiner flexível, permitindo o ajuste automático de tamanho, alinhamento e distribuição dos itens, independentemente do tamanho da tela ou dispositivo. O Flexbox é importante porque simplifica o processo de criação de layouts complexos, facilita o posicionamento e a reorganização de elementos e melhora a adaptabilidade das páginas para diferentes dispositivos e tamanhos de tela. Isso resulta em uma melhor experiência do usuário e maior eficiência no desenvolvimento web.

JavaScript

JavaScript é uma linguagem de programação utilizada para criar e controlar elementos interativos em sites e aplicativos web. Ela permite adicionar funcionalidades dinâmicas, como animações, validações de formulários, manipulação de eventos e atualizações de conteúdo em tempo real. JavaScript é importante porque é amplamente suportado pelos navegadores web modernos e é a principal linguagem de programação para o desenvolvimento front-end. Ela permite que os desenvolvedores criem experiências interativas e responsivas para os usuários, melhorando a usabilidade e a interatividade dos sites.

Figma

O Figma é uma plataforma de design colaborativo baseada na nuvem. Ele permite que equipes trabalhem juntas de forma eficiente na criação de interfaces de usuário, protótipos e designs interativos. O Figma é importante porque oferece recursos poderosos, como edição em tempo real, compartilhamento fácil de projetos e comentários integrados, o que agiliza o processo de design e facilita a colaboração entre designers, desenvolvedores e stakeholders.

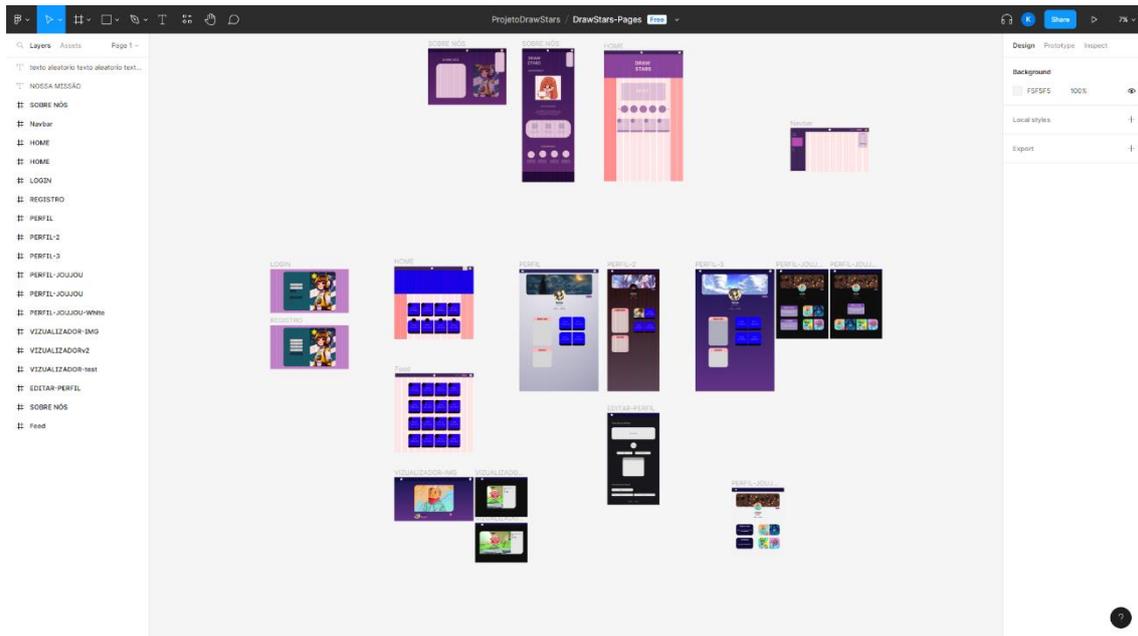
Bootstrap

Bootstrap é um framework web que simplifica o desenvolvimento de sites e aplicativos responsivos, fornecendo componentes prontos e estilos pré-definidos. É bom utilizar porque acelera o processo de criação, garante a consistência visual e torna os projetos compatíveis com dispositivos móveis.

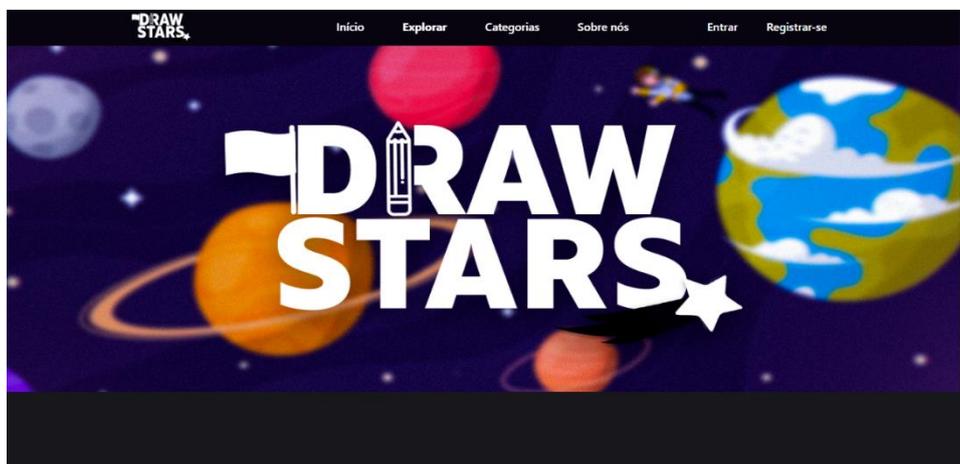
JQuery

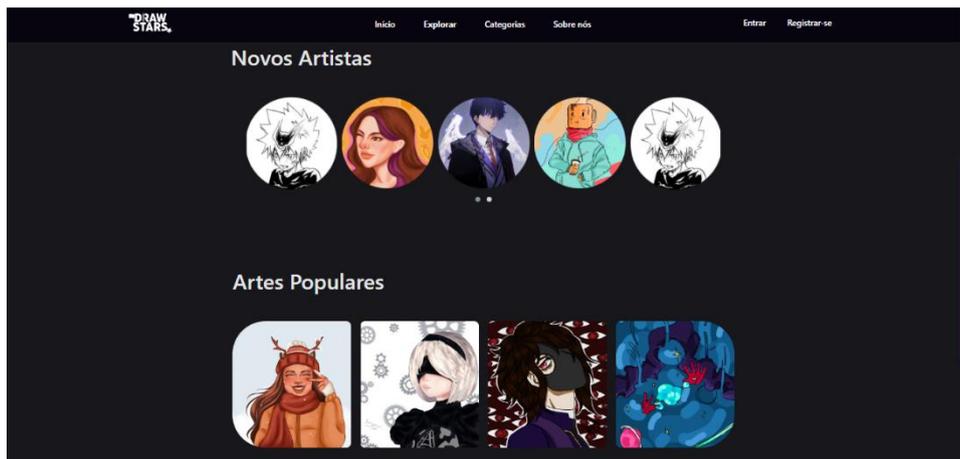
jQuery é uma biblioteca de JavaScript popular que simplifica a manipulação de elementos HTML, a criação de animações e efeitos visuais, e a interação em páginas da web. Ele oferece recursos para selecionar elementos, manipular seu conteúdo e responder a eventos, além de lidar com diferenças entre navegadores.

Por meio da utilização do software Figma, foi feito o desenvolvimento prévio do designer de cada página.

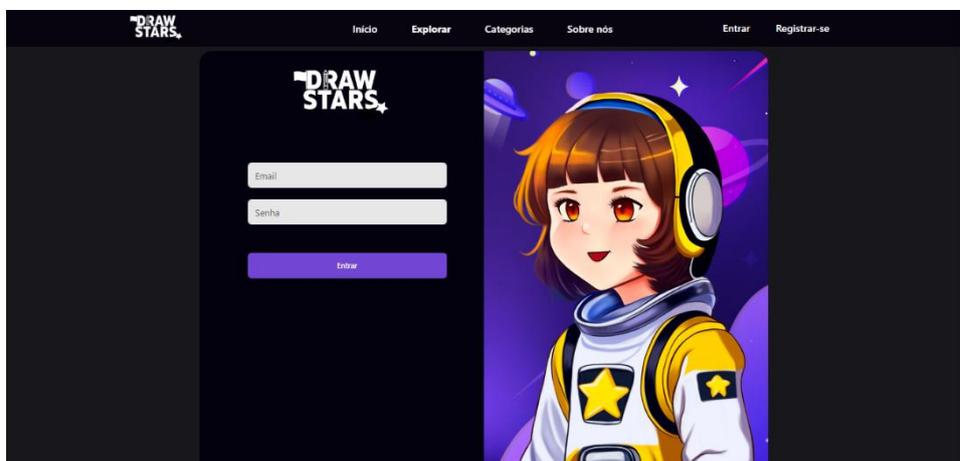


No index foi utilizado HTML, CSS, Flexbox e o JQuery. Sendo o HTML utilizado para a construção das páginas web, enquanto o CSS, Flexbox para posicionar, redimensionar e modificar os elementos dessas páginas e o JQuery para fazer o carroussel.

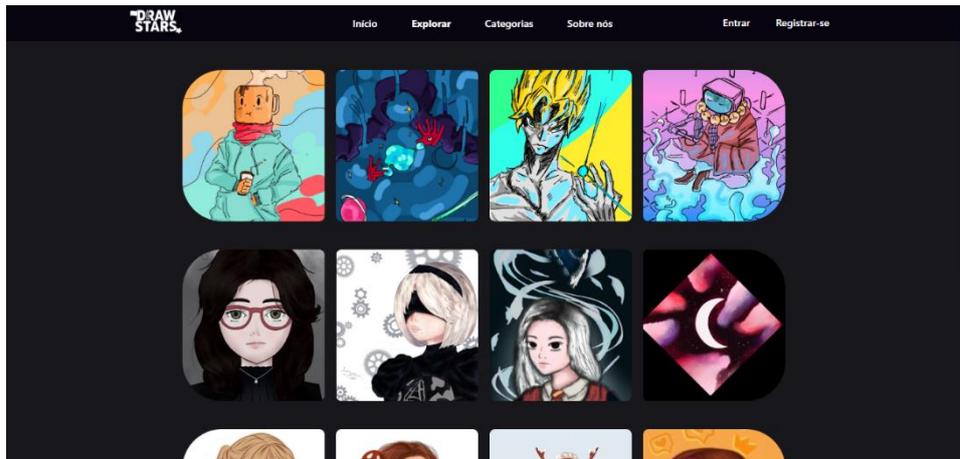




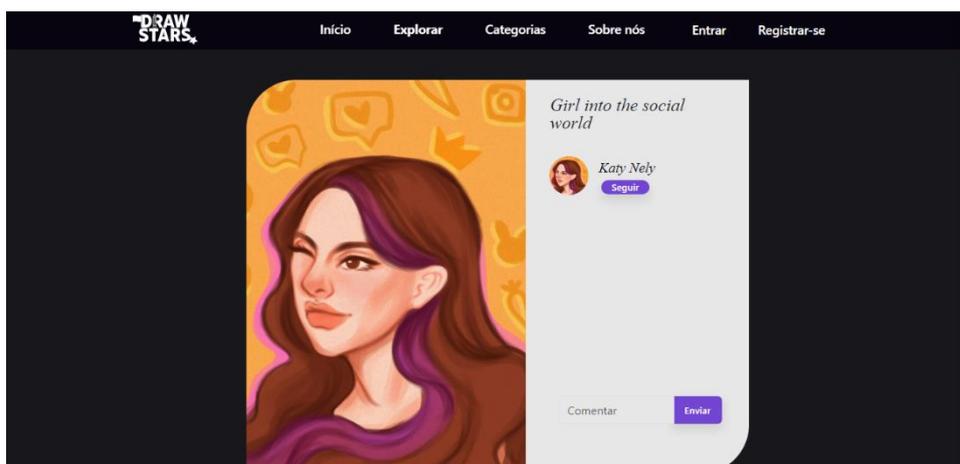
Nesta duas páginas de Entrar e de se registrar-se foi utilizado como anteriormente o HTML, CSS e Flexbox, além da utilização do framework Bootstrap, que foi usado para a criação dos campos de preenchimento.



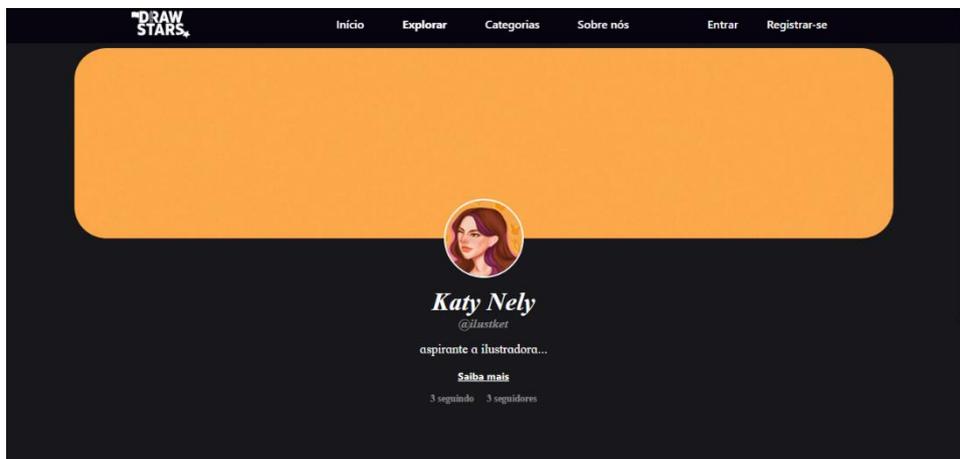
Nesta página de Feed foi usado HTML, CSS e Flexbox para posicionar, centralizar e redimensionar os elementos.



Nas páginas para visualizar as artes digitais foi novamente usado o Bootstrap, para criar o campo de comentário e o botão enviar, o CSS foi utilizado para posicionar, redimensionar, criar algumas animações e estilizar o botão de seguir, já o Flexbox foi usada para centralizar os elementos.



Nos perfis foi utilizado CSS para redimensionar, posicionar, criar algumas animações e estilizar alguns elementos, Flexbox para posicionar e nesta página foi utilizada a linguagem JavaScript, ele foi usado para a criação do “saiba mais”, para que ao ser clicado irá aparecer mais informações sobre o perfil.



Nesta página de edição de perfil foi utilizado HTML para a construção Web, CSS para posicionar, redimensionar, criar algumas animações e estilizar, Flexbox para posicionar, JavaScript foi utilizado para modificar o Input, para conseguir mostrar as imagens que foram selecionadas, assim criando o “Alterar Capa” e “Alterar Foto” e o Bootstrap foi usado para criar os campos de preenchimento.



PESQUISA DE CAMPO

Foram realizadas perguntas em formato de pesquisa de campo, com o público-alvo os alunos da escola estadual Etec Hortolândia, de início fundamental no desenvolvimento do DrawStar, com o intuito de buscar por pessoas interessadas, visando nisso as seguintes perguntas foram objetivas e focadas em respostas para o desenvolvimento de todo o projeto.

A primeira pergunta, “você gosta de arte?”

1. Você gosta de artes? (0 ponto)



Foi focada em encontrar o maior número de pessoas que gostem e possivelmente possuíram interesse neste projeto.

Com resultados, bem positivos a nossas expectativas a pesquisa seguiu de maneira mais confiante em resultados.

A maioria dos participantes que participaram da pesquisa, se demonstrou gostar de arte, logo o intuito da próxima pergunta em questão “você sabe ou já ouviu falar o que é arte digital?”

2. Você sabe ou já ouviu falar o que é arte digital? (0 ponto)



Pergunta objetiva diretamente a quantas pessoas que gostam de arte, sabem de fato o que é arte digital, o foco maior deste protótipo.

Um resultado mais positivo do que espero, pois, muitas pessoas possuem o conhecimento do que é a arte digital.

“Você trabalha ou gostaria de trabalhar com arte digital?” A pergunta de número três faz uma continuação de interesses vindo da segunda questão, por se tratar de

levantar o questionamento da quantidade de número de pessoas que participam da pesquisa, trabalham com arte, não trabalham, mas gostariam ou não trabalham e não possuem o interesse de trabalhar.

3. Você trabalha ou gostaria de trabalhar com arte digital? (0 ponto)

● Sim, trabalho.	0
● Não, mas gostaria.	15
● Não, e não tenho interesse.	12



Os resultados foram de forma meio termo para a hipótese levantada no projeto. Todas as pessoas participantes não trabalham com a arte, a grande maioria gostaria de iniciar os trabalhos e por outro lado alguns não tenham interesse no assunto.

A questão de completo a pergunta anterior “Se sim, no que trabalha?”.

4. Se sim, no que trabalha? (0 ponto)

3

Respostas

Respostas Mais Recentes

De fato, de ambos esta teve o resultado mais negativo e irrelevante para o projeto, pois nenhum participante trabalha com a arte, o que não traz resultados que agregam a hipótese levantada.

Para a questão de número cinco foi levantado a seguinte questão “Você já viu um site que divulga e auxilia o trabalho de artistas que trabalham com a arte digital?”

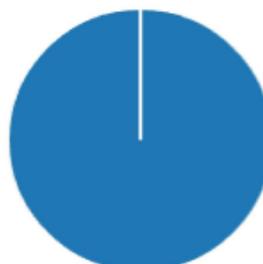
5. Você já viu um site que divulga e auxilia o trabalho de artistas que trabalham com a arte digital? (0 ponto)



Com resultados, claros e objetivos ao que era buscado, o maior percentual da pesquisa não conhecem nenhum projeto que levante divulgação a arte digital, que é o que o protótipo tem o intuito de trazer as seguintes pessoas.

Trazendo margens positivas a hipótese do projeto, a próxima pergunta foi crucial a respostas.

6. Você acha útil um site para quem trabalha na área que possa divulgar seu portfólio, ajudando a ingressar no mercado de arte digital? (0 ponto)



Em que todo o público, optou por ser viável um site que possa divulgar, ajudando na expansão da arte na vida das pessoas. Nesta questão pode-se levantar os seguintes questionamentos, a maioria das pessoas que tem acesso à internet buscam e tenham interesse pela facilidade de encontrar a arte, seja ela digital ou não, nela. Com isso, o protótipo criado teria bastante visibilidade e buscas por este público-alvo.

A sétima e última questão faz referência ao interesse das pessoas em um site voltado totalmente a arte e de fato busca por saber o que os interessados gostariam de encontrar no projeto. “O que você gostaria que tivesse neste site?”

O que você gostaria que tivesse no nosso site?

5
Respostas

Respostas Mais Recentes

"Uma parte de portfólio pra nossas artes e um chat para possíveis ..."

"Todos os tipos de artes "

"Facilidade de acesso e campos de hashtag para artes específicas"

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi desenvolver um protótipo que auxiliasse artistas a exporem seus trabalhos na internet, desenvolvemos assim um protótipo de uma galeria de arte digital denominada DrawStars, com a principal finalidade de facilitar a interação entre artistas e apreciadores de arte. Após a análise da situação problema, identificou-se a dificuldade enfrentada por artistas de todos os níveis em expor suas criações e a frustração daqueles que buscam por obras de arte e não encontram aquelas que os interessam.

O projeto baseou-se principalmente na falta de plataformas específicas que ofereçam uma conexão prática e eficiente entre artistas e interessados em arte, apontando o Instagram como uma das principais fontes de exposição, embora assim ele não seja voltado para esse propósito. O DrawStars surge como uma alternativa, proporcionando um ambiente digital de interação, com foco na arte digital.

A principal hipótese do projeto foi confirmada ao desenvolver o protótipo, permitindo que os artistas mostrem as suas criações de forma prática e visível, ao mesmo tempo em que os interessados encontram facilmente obras de arte que despertam seu interesse. O DrawStars possibilitou essa conexão entre pessoas com os mesmos interesses, tornando-se um espaço aberto de interação focado na arte.

O protótipo DrawStar cumpre com seu objetivo de criar um ambiente digital que promove interação entre artistas e os apreciadores de arte. O projeto demonstrou ser viável, fornecendo uma plataforma onde os artistas podem mostrar suas criações e os interessados podem encontrar facilmente artes digitais que despertam seu interesse. Com isso, espera-se contribuir para o fortalecimento e a valorização da arte digital na sociedade contemporânea, ampliando o acesso e a visibilidade dessa forma de expressão artística.

REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. O que é Arte? Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/o-que-e-arte/>. Acesso em: 29 mai. 2023

ESCOLA, Equipe Brasil. "Arte"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/arte.htm>. Acesso em 30 de maio de 2023.

MENDONÇA, Camila. Arte Digital, 2019. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/arte-digital>. Acesso em 30 de maio de 2023.

Portal Educação. Períodos da História da Arte. Disponível em: <https://blog.portaleducacao.com.br/historia-da-arte-quis-os-periodos/>. Acesso em 30 de maio de 2023.

Cultura e Arte, Ao Redor. O Artista e os Obstáculos da Profissão, Ano 2020. Disponível em: <https://www.aoredor.blog.br/post/o-artista-e-os-obst%C3%A1culos-da-profiss%C3%A3o>. Acesso em 30 de maio de 2023.

OKUBO, Beatriz. O que é HTML e para que serve? Ano 2022. Disponível em: <https://br.godaddy.com/blog/o-que-e-html-e-para-que-serve/>. Acesso em 04 de junho de 2023.

AMOASEI, Juliana. Flexbox CSS: Guia Completo, Elementos e Exemplos. Ano 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/css-guia-do-flexbox>. Acesso em 04 de junho de 2023.

Pereira, Ana Paula. O que é CSS? Ano 2009. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/programacao/2705-o-que-e-css-.htm>. Acesso em 04 de junho de 2023.

ALURA. Guia de JavaScript: o que é e como aprender a linguagem mais popular do mundo? Ano 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/javascript#:~:text=t%C3%A3o%20utilizada%20atualmente!,O%20que%20%C3%A9%20JavaScript%3F,a%20mais%20popular%20no%20mundo>. Acesso em 04 de junho de 2023.

LIMA, Guilherme. Bootstrap: O que é, Documentação, como e quando usar. Ano 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/bootstrap>. Acesso em 04 de junho de 2023.

