

**Etec “PROFA. ANNA DE OLIVEIRA FERRAZ”**  
**ETIM em Desenvolvimento de Sistemas**

**Cauan Vinícius Bastos**  
**Matheus Henrique Mendonça Fermino**  
**Pedro Henrique Sônego**  
**Vinícius Eduardo Grillo**

**Artist Maker: site de aprendizado e ensinamento de artes visuais**

**Cauan Vinícius Bastos**  
**Matheus Henrique Mendonça Fermino**  
**Pedro Henrique Sônego**  
**Vinícius Eduardo Grillo**

**Artist Maker: site de aprendizado e ensinamento de artes visuais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a ETEC "Prof.<sup>a</sup> Anna de Oliveira Ferraz", do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, como requisito para a obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas sob a orientação do(a) Professor(a) Érica Scache Fabri.

**Araraquara**  
**2021**

**Cauan Vinícius Bastos**  
**Matheus Henrique Mendonça Fermino**  
**Pedro Henrique Sônego**  
**Vinícius Eduardo Grillo**

**Artist Maker: site de aprendizado e ensinamento de artes visuais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Etec Profa. Anna de Oliveira Ferraz como exigência parcial para obtenção do título de **Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**

Aprovado em 3 de dezembro de 2021.

Banca Examinadora:

Erica Scache Fabri

Prof.a Orientadora: Erica Scache Fabri

Renata Mirella Farina

Prof.a Avaliadora: Renata Mirella Farina

Marcelo Teixeira Torres

Prof. Avaliador: Marcelo Teixeira Torres

Dedicamos esta obra aos nossos  
professores.

## **AGRADECIMENTO**

À Prof<sup>a</sup>. Érica Scache Fabri nossa orientadora...

À Etec Prof<sup>a</sup> Anna de Oliveira Ferraz...

Aos professores Marcelo Teixeira Torres e Renata Mirella Farina.

Mais importante do que a obra de arte propriamente dita é o que ela vai gerar. A arte pode morrer; um quadro desaparecer. O que conta é a semente.

JOAN MIRÓ

## RESUMO

A ideia envolveu a criação de uma plataforma acessível por meio de um website, para aprendizado e ensinamento de artes visuais de forma majoritariamente gratuita em formato de comunidade. Como comunidade, o usuário que entrar na plataforma tem acesso a algum tipo de conteúdo, desde um tutorial básico até um curso completo feito por algum criador da comunidade. o criador é responsável por ensinar algo por meio dos métodos de tutorial, módulos e curso, sendo, respectivamente, ensino básico e simplificado, ensino intermediário e ensino avançado. os cursos conterão módulos, mas módulos poderão ser feitos e aprendidos individualmente. a comunidade ajudará na expansão de conteúdo do site, assim, não correndo o risco de possuir pouco conteúdo o suficiente ou de não ter algum em específico.

Tem-se como objetivo criar uma plataforma de fácil acesso destinada a esse nicho que se encontra necessitado no atual momento. Com ela, os usuários têm a possibilidade de aprender ou ensinar técnicas artísticas, do fundamental ao avançado, de forma majoritariamente gratuita.

Foi feito o levantamento de dados para desenvolvimento do projeto pelo uso da metodologia de pesquisa quantitativa, onde foram analisados os dados obtidos pelo público ao qual responderam ao questionário solicitado. Assim, de forma mais direta, soube-se o que é demandado pelo público nicho e geral que se encontra interessado na proposta do projeto, e a metodologia de pesquisa de problematização, foi feita a pesquisa mais avançada do problema em si, se aprofundando mais detalhadamente em cada ponto da justificativa para o projeto.

Como conclusão tem-se que os objetivos principais foram atendidos, apesar de não se conseguir fazer funcionalidades extras planejadas, após muito trabalho, a proposta do projeto foi obtida com exatidão.

**Palavras-chave:** website. Aprendizado. Ensinamento. artes visuais. comunidade.

## ABSTRACT

The idea involved the creation of a website platform, for studying and teaching visual arts for free, in a format of community. As a community, the user who joins the platform has access to some type of content, from a basic tutorial to a complete course made by some community creator. The creator is responsible for teaching something using the tutorials, modules and/or courses, with the difficulties being, respectively, basic and simple, medium, advanced. The courses contain modules, but modules can be created individually. The community will help with the content expansion of the website, so it won't get so risky about not having enough or specific content.

The aim is to create an easily accessible platform aimed at this niche that is currently in need. With it, the users has the possibility to learn or teach artistic technics, from basic to advanced, mostly for free.

Data collection for the development of the project was carried out using the quantitative research methodology, where the data obtained by the public to which they answered the requested questionnaire were analyzed. Thus, more directly, it was known what is demanded by the niche and general public who are interested in the project proposal, and the problematization research methodology, the most advanced research was carried out on the problem itself, going deeper detail at each point of the justification for the project.

As a conclusion, the main objectives were met, despite not being able to make extra planned features, after a lot of work, the project proposal was obtained exactly.

**Keywords:** Keywords. website, learning, teaching, visual arts, community.



## Lista de Quadros

<b>Quadro 1</b> – Diagrama de USE CASE .....	13
<b>Quadro 2</b> – Diagrama de Classe .....	14
<b>Quadro 3</b> – DER.....	15

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
DESENVOLVIMENTO .....	13
Quadro 1 – Diagrama de USE CASE .....	13
Quadro 2 – Diagrama de CLASSE.....	14
Quadro 3 – DER.....	15
1 DER .....	16
1.1 Planejamento e desenvolvimento .....	16
1.2 Avaliação e redesenvolvimento.....	16
2 Implementação do banco de dados.....	17
2.1 Criação de migrations .....	17
2.2 Criação de modals.....	17
2.3 Inserção de dados predefinidos .....	17
3 Desenvolvimento .....	18
3.1 Back-end e front-end básico.....	18
3.2 Sofisticação do front-end.....	18
CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO .....	19
MANUAL DO USUÁRIO.....	20
1 Cadastro ou Login .....	20
1.1 Esqueci minha senha .....	21
2 Visualização de conteúdo.....	22
2.1 Comentários.....	23
2.2 Deleção de comentários .....	23
3 Criação de conteúdo .....	24
3.1 Criação de tutoriais .....	24
3.2 Criação de cursos.....	25
3.3 Criação de módulos .....	25
4 Edição e deleção de conteúdo.....	24
4.1 Edição e deleção de tutoriais.....	25
4.2 Edição e deleção de cursos .....	26
4.3 Edição e deleção de módulos .....	26
5 Gerenciamento de perfil.....	28
5.1 Edição de apelido e foto de perfil.....	28
5.2 Visualização de conteúdo .....	29
5.3 Logout .....	29
REFERÊNCIAS .....	30
GLOSSÁRIO .....	32
ANEXOS.....	33
ANEXO A - Questionário realizado por meio das metodologias .....	33
ANEXO B - GitHub.....	33
ANEXO C - Termo de Autorização de Divulgação .....	34

<b>ANEXO D - Declaração de Autenticidade .....</b>	<b>35</b>
--	-----------

## INTRODUÇÃO

A ideia envolveu a criação de uma plataforma acessível por meio de um website, para aprendizado de artes visuais de forma majoritariamente gratuita em comunidade. Como comunidade, o usuário que entrar na plataforma tem acesso a algum tipo de conteúdo, desde um tutorial básico até um curso completo feito por algum criador da comunidade do website, sendo o criador o responsável por ensinar por meio dos métodos: tutorial (ensinos básicos simplificados: “Como desenhar uma flor maravilha”), curso (pacote de módulos para um ensino profissionalizante:” Desenhando plantas”) e módulo (ensino intermediário, que pode ou não ser parte de um curso: “como desenhar flores”). A comunidade será para melhor expansão disso, assim, ela não correrá o risco de não possuir conteúdo o suficiente ou de não ter algum em específico.

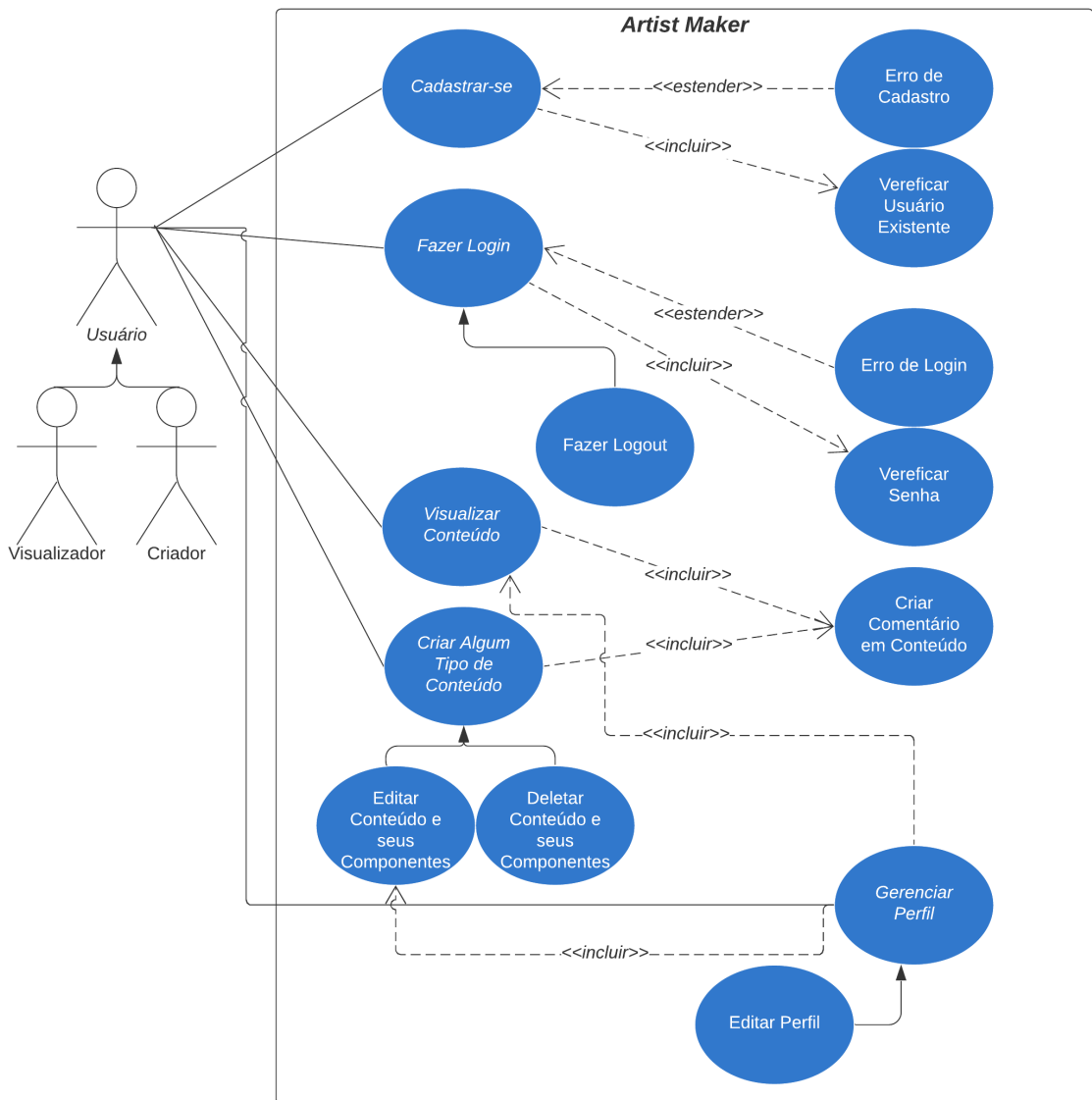
A justificativa para esse tema é que tal conteúdo é de difícil acesso, pelo menos gratuito. É possível achar conteúdo desse tipo na internet, mas o conteúdo encontrado muitas vezes é escasso, impreciso ou pago. Com a criação dessa plataforma, o conteúdo se tornará extremamente amplo e de fácil acesso, com o foco nesse nicho e gratuito.

Tendo-se como objetivo facilitar o acesso de todas as pessoas que possuem interesse em aprender/aprimorar ou disseminar seus conhecimentos sobre técnicas de desenvolvimento de arte visuais em uma plataforma online.

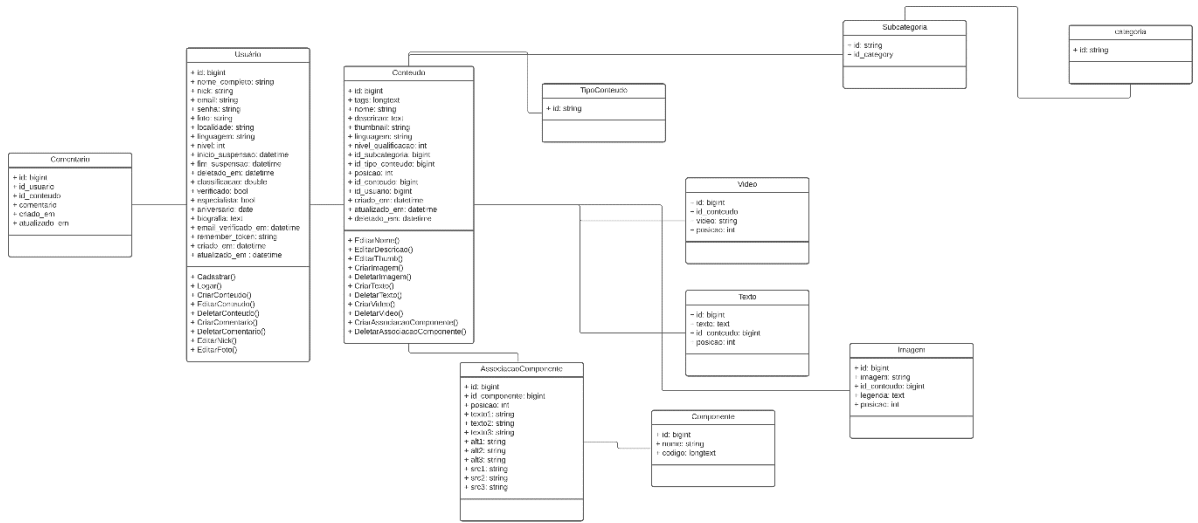
Pelas metodologias de pesquisa utilizadas, foi feito o levantamento de dados para desenvolvimento do projeto. Com a metodologia de pesquisa quantitativa, foram analisados os dados obtidos pelo público ao qual respondeu o questionário solicitado. Assim, de forma mais direta, se saber o que é demandado pelo público nicho e geral que se encontra interessado na proposta do projeto. Com a metodologia de pesquisa de problematização, foi feito a pesquisa mais avançada do problema em si, se aprofundando mais detalhadamente em cada ponto da justificativa para o projeto.

# DESENVOLVIMENTO

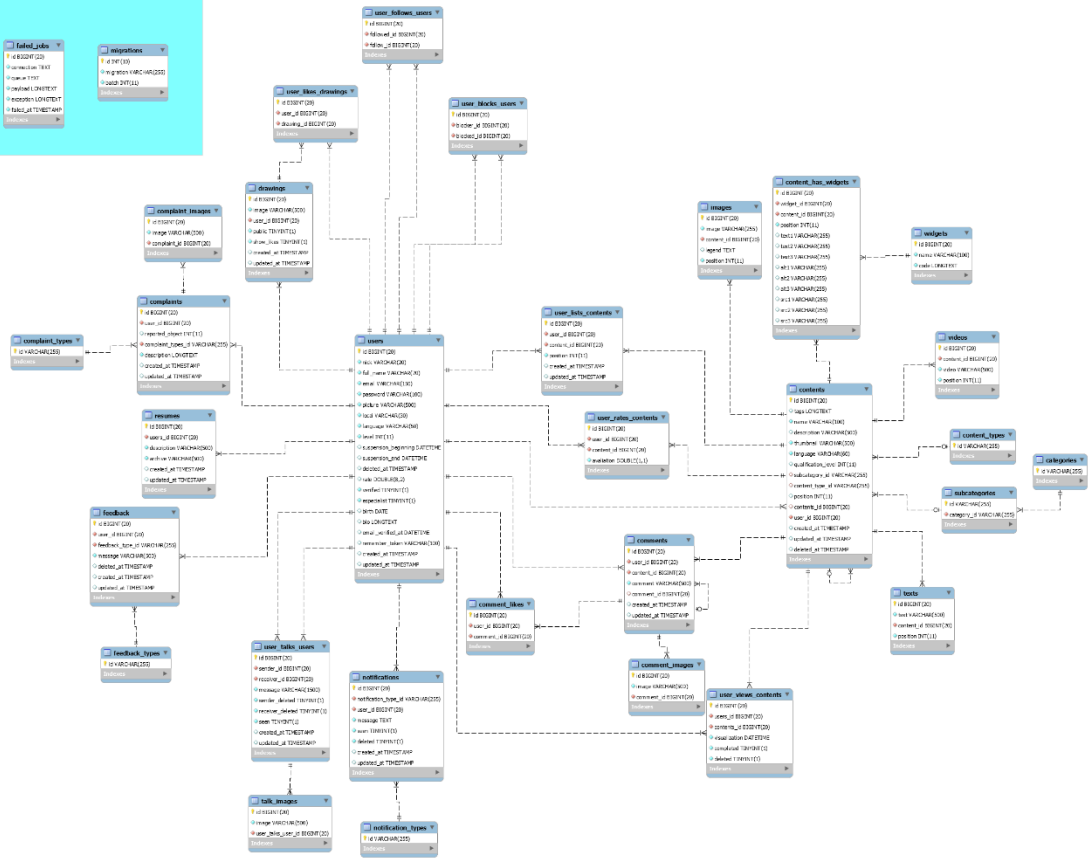
Quadro 1 - Diagrama de USE CASE



## Quadro 2 - Diagrama de Classe



# Quadro 3 - DER



## **1 DER**

O DER foi desenvolvido como parte do projeto para a formulação do banco de dados. Foi essencial para o início do desenvolvimento do TCC em si, pois possibilitou a elaboração sobre o funcionamento do projeto e o relacionamento das entidades.

### **1.1 Planejamento e desenvolvimento**

O DER foi planejado com grande antecedência graças a orientadora de TCC para que a equipe, após o PTCC, desse início ao desenvolvimento do projeto. O desenvolvimento foi executado a partir do aplicativo Notion, onde se foi estruturado cada função em específico e seu relacionamento no projeto, após isso, foi passado ao MySQL Workbench, onde se foi montado de fato.

### **1.2 Avaliação e redesenvolvimento**

Após o desenvolvimento, foi necessária uma pré-avaliação por meio dos professores do curso para que não houvesse erros no DER antes de partir para o banco de dados. Foi constatado que havia algumas falhas na estruturação, portanto uma reelaboração foi necessária. Com isso, o DER foi redesenvolvido e aprovado, e a equipe partiu para o banco de dados.



## **2 Implementação do banco de dados**

O desenvolvimento do banco de dados foi feito a partir do framework Laravel de acordo com o DER. As etapas seguidas foram a criação de migrations, models e a inserção de dados simulatórios predefinidos.

### **2.1 Criação de migrations**

As migrations foram utilizadas a partir do Laravel para a estruturação de como se queria que ficasse o banco de dados em si. Nelas foram descritas com exatidão como ficariam as tabelas, seus conteúdos e relacionamentos.

### **2.2 Criação de models**

Os models foram criados para que o Laravel saiba como lidar e manipular os dados do banco de acordo com cada coisa em específico. A partir disso, pode se pegar cada informação com facilidade, podendo ser utilizadas como variáveis.

### **2.3 Inserção de dados predefinidos**

A inserção de dados predefinidos descritos como seeders, são utilizados para que o Laravel soubesse inserir os dados no banco, sem que precisasse ser feito manualmente. O que acabou facilitando a detecção de bugs, otimizando a produtividade.

## **3 Desenvolvimento**

O desenvolvimento projeto em si foi auxiliado com os frameworks Laravel e Bootstrap, a equipe foi dividida em diferentes etapas para maior produtividade (back-end e front-end).

### **3.1 Back-end e front-end básico**

Após a implementação do banco, o desenvolvimento do projeto se seguiu para as rotas, controllers e as views básicas, programando a parte funcional do projeto, sem se importar para a aparência.

### **3.2 Sofisticação do front-end**

Finalizado o back-end, a sofisticação do front-end com auxílio do Bootstrap foi implementada, deixando o projeto com uma aparência com uma aparência satisfatória e limpa, finalizando o projeto.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO**

Tem-se como considerações finais que os objetivos dos quais sustentaram a ideia do projeto, após muito esforço, foram atendidos com grande grau de satisfação por meio da equipe.

Por fim, o desenvolvimento do projeto foi cheio de desafios e percalços ao longo do processo de desenvolvimento, mas com disciplina e muita dedicação, conseguiu-se vencer tais obstáculos, entregando o trabalho conforme prometido inicialmente na ideia do TCC.

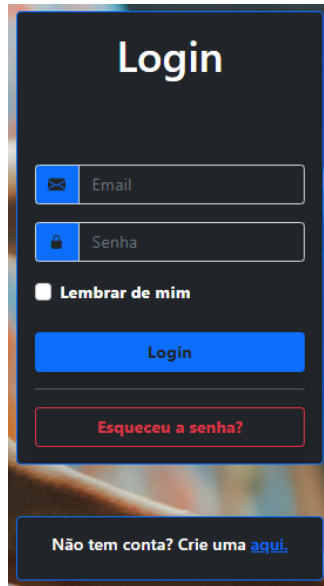
## Manual do Usuário

### 1 – Cadastro e Login

A imagem mostra duas telas de interface de usuário para login e cadastro. No topo, há dois botões: 'Login' (em azul) e 'Cadastre-se' (em verde). Abaixo, há duas colunas de formulários. A coluna da esquerda, intitulada 'Login', contém campos para 'Email' e 'Senha', uma opção 'Lembrar de mim' com uma caixa de seleção desmarcada, um botão 'Login' em azul, um link 'Esqueceu a senha?' em vermelho e um link 'Não tem conta? Crie uma aqui.' em azul. A coluna da direita, intitulada 'Cadastro', contém campos para 'Nome completo', 'Apelido', 'Email', 'Senha' e 'Confirmar senha', um botão 'Cadastrar' em azul e um link 'Já possui conta? Faça login aqui.' em azul.

Ao se entrar no site, o usuário encontra as opções de se fazer cadastro ou login. Para realizar o cadastro, será necessário inserir seu nome, apelido, e-mail e senha – a senha precisando ser confirmada novamente por questões de segurança – após isso, o usuário é redirecionado a página home do site, que agora pode usufruir de todos os benefícios de um usuário. Para se realizar o login, o usuário necessita apenas de seu e-mail e senha colocados no cadastro, após isso, pode usufruir de seus benefícios como usuário.

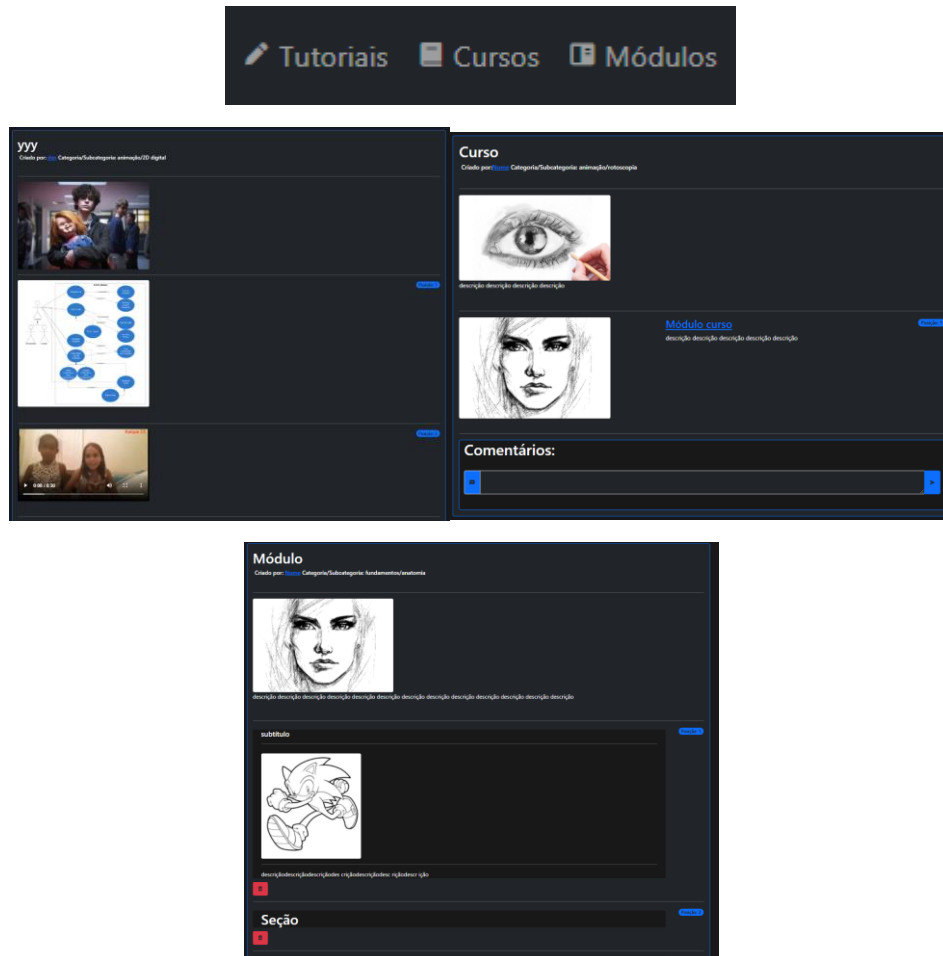
## 1.1 – Esqueci minha senha



The image shows a mobile login screen with a dark background. At the top, the word "Login" is displayed in white. Below it are two input fields: "Email" with an envelope icon and "Senha" with a lock icon. A checkbox labeled "Lembrar de mim" is positioned below the password field. A blue "Login" button is centered below the checkbox. At the bottom of the form area, there is a red-outlined button labeled "Esqueceu a senha?". Below the form area, there is a separate dark box with the text "Não tem conta? Crie uma [aqui.](#)" in white.

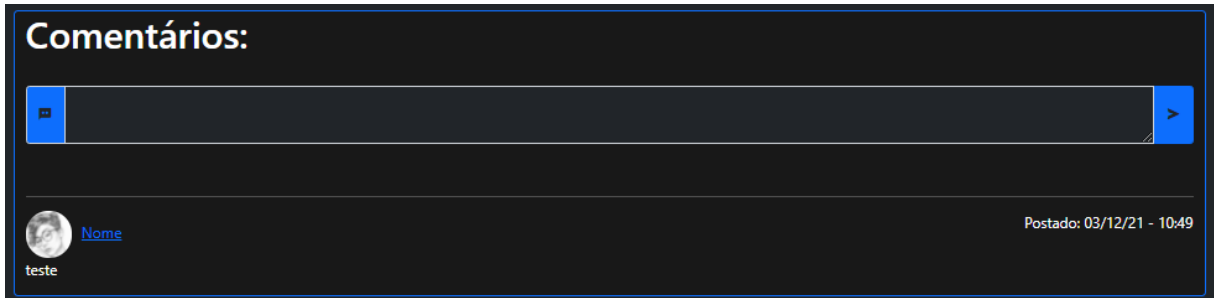
Caso o usuário já cadastrado esqueça de sua senha, ele poderá usar o recurso “Esqueci minha senha” presente na tela de login. Nela, irá inserir seu e-mail, do qual receberá uma mensagem para recuperar a senha.

## 2 – Visualização de conteúdo



Ao se entrar no site, sendo cadastrado ou não, o usuário poderá visualizar o conteúdo presente no site, a página de apresentação, fora as opções de cadastro e login, também tem botões de tutoriais, cursos e módulos, que redirecionam o usuário a cada conteúdo respectivo entrando no site como visitante, após entrar no site, o usuário pode alternar entre cada conteúdo por meio da navbar presente.

## 2.1 – Comentários



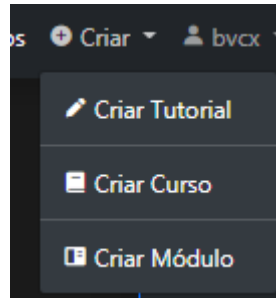
Caso o usuário tenha feito login, ele poderá interagir com o conteúdo do site fazendo comentários. Cada conteúdo possui uma seção de comentários, da qual se poderá ser utilizada para fazer os comentários.

## 2.2 – Deleção de comentários



Caso o usuário queira, poderá excluir seu comentário, para isso, basta apenas clicar no ícone de descarte – lixo – presente no respectivo comentário.

### 3 – Criação de conteúdo



Caso seja de interesse do usuário criar algum conteúdo no site, ele encontrará, dentre as opções presentes na navbar a opção de criar, nela poderá criar cada tipo de conteúdo presente no site.

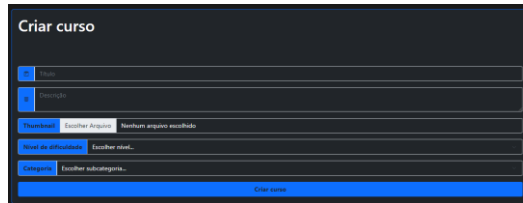
#### 3.1 – Criação de tutoriais

A imagem mostra o formulário de criação de um tutorial. O formulário tem o título 'Criar tutorial' e contém os seguintes campos: 'Título' (campo de texto), 'Thumbnail' (campo de upload de arquivo com o texto 'Escolher Arquivo' e 'Nenhum arquivo escolhido'), 'Nível de dificuldade' (campo de seleção com o texto 'Escolher nível...') e 'Categoria' (campo de seleção com o texto 'Escolher subcategoria...'). Um botão azul 'Criar tutorial' está localizado na base do formulário.

Para se criar um tutorial, basta apenas clicar em “Criar Tutorial” presente na opção de criar. Criando o tutorial, o usuário deve inserir seu título, thumbnail, nível de dificuldade e categoria. Após isso, poderá complementar seu tutorial acrescentando texto, imagem ou vídeo.



### 3.2 – Criação de cursos

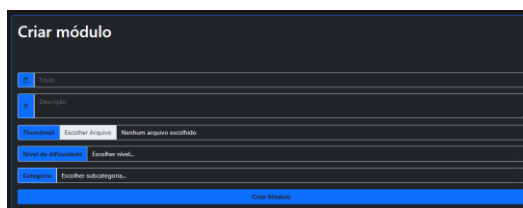


The screenshot shows a form titled "Criar curso" with the following fields and options:

- Título:** A text input field for the course title.
- Descrição:** A text input field for the course description.
- Thumbnail:** A field with a "Selecionar arquivo" button and a note "Nenhuma imagem escolhida".
- Nível de dificuldade:** A field with a "Selecionar nível..." button.
- Categoria:** A field with a "Selecionar subcategoria..." button.
- Botão de Ação:** A prominent blue button labeled "Criar curso" at the bottom right.

Para se criar um curso, basta apenas clicar em “Criar Curso” presente na opção de criar. Criando o curso, o usuário deve inserir seu título, descrição, thumbnail, nível de dificuldade e categoria. Após isso, poderá complementar seu tutorial acrescentando módulos.

### 3.3 – Criação de módulos



The screenshot shows a form titled "Criar módulo" with the following fields and options:

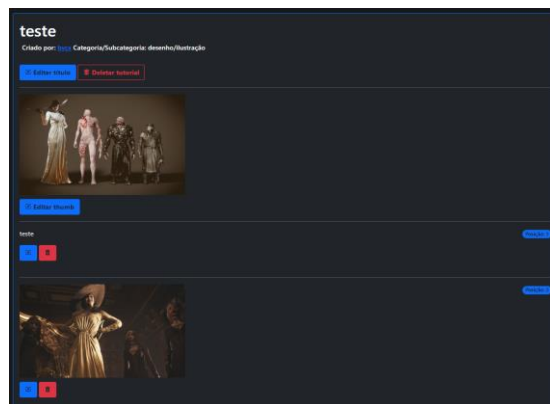
- Título:** A text input field for the module title.
- Descrição:** A text input field for the module description.
- Thumbnail:** A field with a "Selecionar arquivo" button and a note "Nenhuma imagem escolhida".
- Nível de dificuldade:** A field with a "Selecionar nível..." button.
- Categoria:** A field with a "Selecionar subcategoria..." button.
- Botão de Ação:** A prominent blue button labeled "Criar Módulo" at the bottom right.

Para se criar um módulo, basta apenas clicar em “Criar Módulo” presente na opção de criar, ou dentro de algum curso. Criando o módulo, o usuário deve inserir seu título, descrição, thumbnail, nível de dificuldade e categoria. Após isso, poderá complementar seu tutorial acrescentando componentes.

## 4 – Edição e deleção de conteúdo

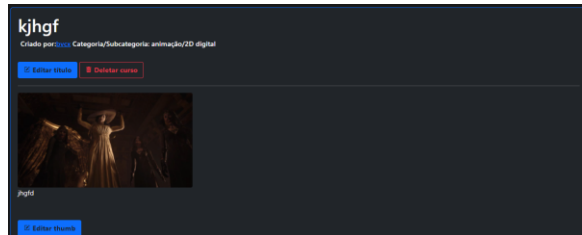
O usuário também poderá editar seu conteúdo, cada tipo de conteúdo, contendo suas respectivas formas, será editado de forma diferente.

### 4.1 – Edição e deleção de tutoriais



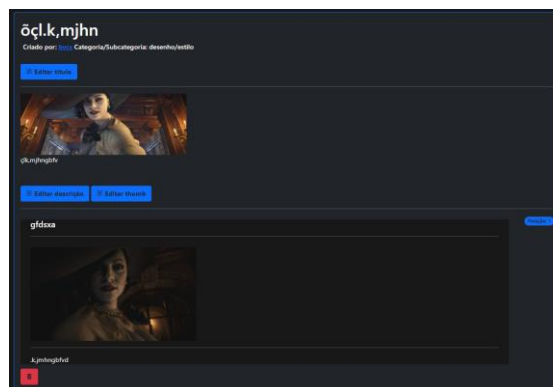
Dentro de seu tutorial criado, o usuário será capaz de editar seu título, thumbnail, e seus componentes, tais como também será capaz de excluí-los ou excluir o próprio tutorial.

## 4.2 – Edição e deleção de cursos



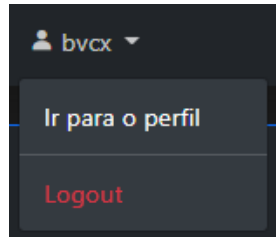
Dentro de seu curso criado, o usuário será capaz de editar seu título, descrição, thumbnail, e seus módulos, tais como também será capaz de excluí-los ou excluir o próprio curso.

## 4.3 – Edição e deleção de módulos



Dentro de seu módulo criado, dentro ou não de um curso, o usuário será capaz de editar seu título e thumbnail – componentes não inclusos -, tais como também será capaz de excluí-los, incluindo seus componentes ou excluir o próprio módulo.

## 5 – Gerenciamento de perfil



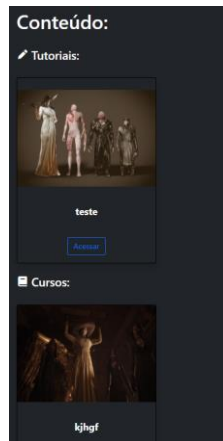
O usuário também poderá gerenciar seu perfil ao clicar em “Ir para o perfil” dentro da representação de seu perfil na navbar que está com seu nome.

### 5.1 – Edição de apelido e foto de perfil



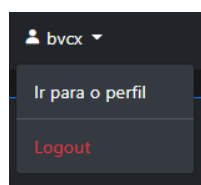
Dentro de seu perfil, o usuário terá a opção de editar sua foto e seu apelido. Basta apenas clicar em seus respectivos botões.

## 5.2 – Visualização de conteúdo criado



Dentro de seu perfil, o usuário será capaz de visualizar seu conteúdo criado na plataforma, separado para cada tipo respectivamente.

## 5.3 – Logout



Dentro as opções de perfil na navbar, o usuário poderá fazer logout de sua conta. Basta apenas clicar na opção presente na representação de seu perfil na navbar, abaixo de “Ir para seu perfil”

## REFERÊNCIAS

WikiHow, c2021. Organização de conteúdo. Disponível em: <<https://www.wikihow.com/>>. Acesso em: 18 de maio 2021.

Pinterest, c2021. Organização de conteúdo. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/>>. Acesso em: 18 de maio 2021.

Instagram, c2021. Visualização de postagens. Disponível em: <<https://www.instagram.com/>>. Acesso em: 18 de maio 2021.

Teams, c2021. Organização de conteúdo. Disponível em: <<https://teams.microsoft.com/>>. Acesso em: 18 de maio 2021.

Me Salva! c2021. Organização de conteúdo. Disponível em: <<https://www.mesalva.com/>>. Acesso em: 18 de maio 2021.

Como Desenhar, c2021. Organização de conteúdo. Disponível em: <<https://comodesenhar.net/>>. Acesso em: 19 de maio 2021.

Domestika, c2021. Tipos de conteúdo. Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt>>. Acesso em: 19 de maio 2021.

Udemy, c2021. Tipos de conteúdo. Disponível em: <<https://www.udemy.com/>>. Acesso em: 19 de maio 2021.

UP Cursos, c2021. Tipos de conteúdo. Disponível em: <<https://upcursosgratis.com.br/>>. Acesso em: 19 de maio 2021.

SOLZA, Ana Lia Silva. et al. Apostila de PTCC: Planejamento de Trabalho de Conclusão de Curso. Revisão 3. Editora: Centro Paula Souza, 2015.

DESCHAMPS, Filipe – PHP vale a pena? (minha opinião sincera). Youtube. Disponível em: <<https://youtu.be/H43fXodv6WY>>. Acesso em: 20 de maio de 2020.

DESCHAMPS, Filipe – PHP vale a pena? [PARTE 2]. Youtube. Disponível em: <<https://youtu.be/4oefYWasYUA>>. Acesso em: 20 de maio de 2020.

DESCHAMPS, Filipe – PHP vale a pena? [PARTE 3]. Youtube. Disponível em: <<https://youtu.be/bU-CWDmzLBM>>. Acesso em: 20 de maio de 2020.

## GLOSSÁRIO

**TCC** (Trabalho de Conclusão de Curso).

**PTCC** (Planejamento de Trabalho de Conclusão de Curso).

**Laravel:** Laravel é um framework PHP para o desenvolvimento de sistemas web que utilizam o padrão MVC.

**MySQL Workbench:** MySQL Workbench é uma ferramenta de banco de dados.

**Migrations:** Migrations trabalha na manipulação da base de dados: criando, alterando ou removendo.

**Models:** Classes responsáveis pela leitura, escrita e validação de qualquer dado.

**Seeders:** Ferramenta para incluir dados falsos no banco de dados.

**Views:** Páginas que representam o front-end.

**Back-end:** Parte funcional de uma aplicação.

**Front-end:** Parte visual (aparência) de uma aplicação.



## Anexos

**Anexo A** – Questionário realizado por meio das metodologias:



Questionário TCC  
2021 - Etec Prof.<sup>a</sup> Ar

**Anexo B** – GitHub:

([https://github.com/TCCCMPV/Projeto\\_TCC\\_ArtistMaker/tree/desenvolvimento](https://github.com/TCCCMPV/Projeto_TCC_ArtistMaker/tree/desenvolvimento)).

Diário de TCC:



Diario\_TCC.docx

## Anexo C – Termo de Autorização de Divulgação



### TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO

Nós, alunos abaixo assinados, regularmente matriculados no curso **Técnico em Desenvolvimento de Sistemas** na qualidade de titulares dos direitos morais e patrimoniais de autores do texto apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso com o título “**Artist Maker**” apresentado na **ETEC “Profª Anna de Oliveira Ferraz”**, autorizamos o Centro Paula Souza a reproduzir integral ou parcialmente o trabalho escrito e/ou disponibilizá-lo em ambientes virtuais.

Araraquara, 3 de dezembro de 2021.

Nome	RG	Assinatura
Cauan Vinícius Bastos	58.229.150-1	<i>Cauan Vinícius Bastos</i>
Matheus Henrique Mendonça Fermino	59.755.766-4	<i>Matheus H. M. Fermino</i>
Pedro Henrique Sônego	59.180.795-6	<i>Pedro H. Sônego</i>
Vinicius Eduardo Grillo	59.691.548-2	<i>Vinicius E. Grillo</i>

## Anexo D – Declaração de Autenticidade



### DECLARAÇÃO DE AUTENTICIDADE

Nós, alunos abaixo assinados, regularmente matriculados no curso **Técnico em Desenvolvimento de Sistemas** na **ETEC “Profª Anna de Oliveira Ferraz”**, declaramos ser os autores do texto apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso com o título **“Artist Maker”**.

Afirmamos, também, ter seguido as normas da ABNT referente às citações textuais que utilizamos, dessa forma, creditando a autoria a seus verdadeiros autores (Lei n.9.610, 19/02/1998).

Através dessa declaração damos ciência da nossa responsabilidade sobre o texto apresentado e assumimos qualquer encargo por eventuais problemas legais, no tocante aos direitos autorais e originalidade do texto.

Araraquara, 3 de dezembro de 2021.

Nome	RG	Assinatura
Cauan Vinícius Bastos	58.229.150-1	
Matheus Henrique Mendonça Fermino	59.755.766-4	
Pedro Henrique Sônego	59.180.795-6	
Vinicius Eduardo Grillo	59.691.548-2	