

**ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF. ARMANDO JOSÉ FARINAZZO  
CENTRO PAULA SOUZA**

**Abner de Paula**

**Bruno Victor Gonsalves de Souza**

**João Paulo Ribeiro dos Santos**

**Matheus Henrique da Silva**

**DIVULGA ARTE - SISTEMA WEB DE VENDAS E DIVULGAÇÃO DE  
ARTES**

**Fernandópolis**

**2019**

**Abner de Paula**

**Bruno Victor Gonsalves de Souza**  
**João Paulo Ribeiro dos Santos**  
**Matheus Henrique da Silva**

**DIVULGA ARTE - SISTEMA WEB VENDAS E DIVULGAÇÃO DE  
ARTES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção da Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio e Técnico em **Informática para Internet**, no Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação, à Escola Técnica Estadual Professor Armando José Farinazzo, sob orientação do Professor **Luís Antonio Soares**.

**Fernandópolis**  
**2019**

**Abner de Paula**  
**Bruno Victor Gonsalves de Souza**  
**João Paulo Ribeiro dos Santos**  
**Matheus Henrique da Silva**

**DIVULGA ARTE - SISTEMA WEB DE VENDAS E DIVULGAÇÃO DE  
ARTES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção da Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de Técnico em Informática para Internet, no Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação, à Escola Técnica Estadual Professor Armando José Farinazzo, sob orientação do Professor **Luís Antonio Soares**.

Examinadores:

---

Prof. Luis Antonio Soares

---

Prof. Lucas Paschoalinoto

---

Prof. Gustavo Tadeu Moretti de Souza

**Fernandópolis**  
**2019**

## DEDICATÓRIA

Á Deus, em primeiro lugar, somente através da ajuda e de Vossa Inteligência Infinita que este trabalho foi concluído de forma satisfatória, aos pais, esta é a prova de que todo seu investimento e dedicação valeram a pena, e especialmente aos professores que nos auxiliaram na germinação das ideias e durante todo o processo de desenvolvimento deste presente projeto.

## **Agradecimentos**

Agradecemos ao auxílio a todos os professores envolvidos em nosso trabalho de conclusão de curso, aos amparos que tivemos em todas as dificuldades e principalmente na compreensão de cada um. Tendo por fim um trabalho finalizado com sucesso.

## EPÍGRAFE

“A arte desafia a tecnologia, e a tecnologia inspira a arte”.  
John Lasseter.

## RESUMO

Hoje em dia no Brasil o mercado artístico anda muito desvalorizado por conta de vários motivos entre eles, o mau investimento do governo no mercado artístico, pois com o suporte que o governo poderia oferecer aos artistas seria de grande ajuda, já que muito deles tem que se deslocar para fazer um curso, pois onde mora não tem uma escola preparada ou com o estudo específico para esta área, muitos deles também tem que trabalhar para manter seus gastos isso acaba atrapalhando bastante e muitas vezes fazendo até mesmo desistirem de seu sonho. Portanto queremos com o nosso site Divulga Arte melhorar a visibilidade do mercado artístico, e dar suporte para artistas que querem vender seus produtos e facilitar a comunicação entre empresas e artistas, transformando o perfil do artista em seu próprio portfolio de divulgação. Também queremos fazer dessa plataforma, um suporte para artistas individuais.

Palavras-chave: Mercado artístico, Suporte para artista, Divulgação, Produto.

## ABSTRACT

Nowadays in Brazil, the art market is very undervalued due to various reasons among them, or the government's bad investment in the art market, as support for the government could offer artists a lot of help, as many of them are move to take a course, because where there is no school prepared or with a specific study for this area, many of them also have to work to maintain their expenses, this ends up greatly and often making the same give up your dream. Therefore, we want our Divulga Arte site to improve the visibility of the art market and support artists who want to sell their products and facilitate communication between companies and artists by transforming the artist profile into their own outreach portfolio. We also want to make this platform a support for individual artists.

Keywords: Artistic Market, Artist Support, Disclosure, Product.



## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1- PÁGINA PRINCIPAL DO WEBSITE ARTSTATION .....	20
FIGURA 2-PÁGINA INICIAL DO WEBSITE BLOMBÔ.....	21
FIGURA 3-PÁGINA INICIAL DO DEVIANART .....	21
FIGURA 4-MIX DE MARKETING. ....	23
FIGURA 5-ANÁLISE SWOT .....	24
FIGURA 6-LOGOMARCA .....	25
FIGURA 7-TIPOGRAFIA DO SITE DIVULGA ARTE .....	26
FIGURA 8-MODELO CANVAS DE NEGÓCIO.....	28
FIGURA 9-DIAGRAMA DE ATORES DO SISTEMA.....	34
FIGURA 10-USE CASE- VISÃO GERAL- SISTEMA <b>ERRO! INDICADOR NÃO</b> <b>DEFINIDO.</b>	
FIGURA 11-USE CASE- VISÃO GERAL- USUÁRIO.....	38
FIGURA 12-DIAGRAMA ENTIDADE DE RELACIONAMENTO.....	40
FIGURA 13-DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA - CADASTRAR <b>ERRO! INDICADOR NÃO</b> <b>DEFINIDO.</b>	
FIGURA 14-DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA - CARREGAR .....	47
FIGURA 15-DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA - LISTAR.....	48
FIGURA 16-DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA - LOGAR.....	49
FIGURA 17-DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA - INATIVAR.....	50
FIGURA 18-FEED DO DIVULGA ARTE .....	51
FIGURA 19-TELA DE CADASTRO.....	52
FIGURA 20-TELA DE LOGIN.....	53
FIGURA 21-FERRAMENTAS AUXILIARES DO PROJETO. ....	54
FIGURA 22-QUESTIONARIO ONLINE .....	64

## LISTA DE GRÁFICO

GRÁFICO 1-VOCÊ TEM CONHECIMENTO SOBRE UM SITE DE DIVULGAÇÃO E VENDAS DE ARTE EM UM MEIO MAIS ABRANGENTE? .....	30
GRAFICO 2-VOCÊ GOSTA DE ARTE?.....	30
GRÁFICO 3-VOCÊ JÁ COMPROU ARTE, ROUPAS OU CAPINHAS DE CELULARES PERSONALIZADAS COM IMAGENS OU DESENHOS DO SE GOSTO PELA INTERNET .....	31
GRÁFICO 4-COM QUE FREQUÊNCIA FAZ COMPRAS ONLINE PELA INTERNET? .....	31
GRÁFICO 5-VOCÊ ACHA VIÁVEL A CRIAÇÃO DE UM WEBSITE DE DIVULGAÇÃO DE ARTE?.....	32
GRÁFICO 6-POR QUAIS MEIOS VOCÊ COSTUMA CONSUMIR ARTE? .....	32

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 1-LISTA DE CASOS DE USO DO PROJETO.: .....	36
QUADRO 2-DICIONÁRIO DE MENSAGENS DO PROJETO: .....	36
QUADRO 3-DICIONÁRIO DE ATRIBUTOS DE CLASSE USUÁRIO. ....	44
QUADRO 4- DICIONÁRIO DE ATRIBUTOS DA CLASSE PUBLICAÇÃO.....	45
QUADRO 5-DICIONÁRIO DE ATRIBUTOS DA CLASSE POSTAGEM. ....	45
QUADRO 6-DICIONÁRIO DE ATRIBUTOS DA CLASSE PRODUTO.....	45
QUADRO 7-DICIONÁRIO DE ATRIBUTOS DA CLASSE COMENTAR. ....	46

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

4 P's – Produto, Preço, Praça e Promoção.

ABNT- Associação Brasileira de Normas Técnicas

PDF-Portable Document Format

CANVAS – Business Model Canvas (Quadro do Modelo de Negócios).

CD- Compact Disc (disco compacto).

CSS - Cascading Style Sheets (Folhas de Estilo em Cascata).

HTML – Hypertext Markup Language (Linguagem de Marcação de Hipertexto).

DAO – Data Access Object (Objeto de Acesso aos Dados).

DER – Diagrama de Entidade Relacionamento.

HTML – Hypertext Markup Language (Linguagem de Marcação de Hipertexto).

O.O. – Orientação a Objeto.

PC – Personal Computer (Computador Pessoal).

RGB – Red, Green e Blue (Vermelho, Verde e Azul).

JSP – Java Server Pages (Serviços de Página Java).

SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas.

SGBD – Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados.

SQL – Structure Query Language (Linguagem de Consulta Estruturada).

SWOT – Strengths, Weaknesses, Opportunities e Threats (Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças).

UML – Unified Modeling Language (Linguagem de Modelagem Unificada).

Web- *world wide web*

*URL- uniform resource locator*

*IP- internet protocol*

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	16
CAPÍTULO I .....	17
1.0 Fundação Teórica .....	17
1.1.1 Significado de Arte .....	18
1.1.2 Profissional de Artes e Design .....	18
1.1.3 Artes Plásticas.....	18
1.1.4 Desenho Industrial.....	18
1.2. Pesquisa de Softwares Similares .....	19
1.2.1. ARTSTATION .....	19
1.2.2 Blombô .....	20
1.2.3. DevianArt.....	21
1.3. Plano de Marketing .....	22
1.3.1 Apresentação do <i>WebSite</i> .....	22
Figura 4-Mix de Marketing.....	23
1.3.2. Análise SWOT .....	24
1.3.3 Identidade visual .....	25
1.3.3.1 Cores.....	25
1.3.3.2 Tipografia .....	26
1.3.3.3 Canvas .....	27
CAPÍTULO II .....	29
2.0 Levantamento de requisito .....	29
2.1. Questionário de viabilidade do software.....	29
CAPÍTULO III .....	29
3.0 Modelagem de Requisitos.....	33
3.1 Diagrama de Atores do Sistema .....	33

3.2. Lista de caso de uso.....	34
3.2.1. Dicionário de Mensagens.....	36
3.3 Diagrama de Casos de Uso.....	37
3.4. Diagrama de Entidade e Relacionamento.....	40
CAPÍTULO IV.....	42
4.0. Análise Orientada a Objeto.....	42
4.1. Diagrama de Classes.....	42
4.1.1. Dicionário de Atributo.....	43
4.2 Diagramas de sequência.....	45
Capítulo VI.....	54
6.0 Tecnologias utilizadas.....	54
6.1 Tecnologias utilizadas para documentação.....	55
6.2 Tecnologias utilizadas para programação.....	56
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
GLOSSÁRIO.....	58

## INTRODUÇÃO

Atualmente a divulgação de arte anda desvalorizada no Brasil, pois segundo nossas pesquisas a maioria das pessoas gostam e se interessam pela arte, porem a muitas delas não tem conhecimento de um site que faça a divulgação de arte digital em um meio mais abrangente. A arte já fazia parte desse mundo desde a época das cavernas tendo uma constante evolução junto à humanidade.

Segundo Cristina Jacó em linhas gerais, a atividade artística sofreu e continua sofrendo grandes influências tecnológicas ao longo da história da humanidade. A arte está tão ligada aos avanços tecnológicos quanto a qualquer outra área do conhecimento humano. (Cristina Jacó, 2011).

Sendo assim, hoje em dia a arte não está ligada, apenas por pinturas feitas de quadros ou esculturas, mas pode estar muito mais misturada com a tecnologia abrangendo cada vez mais pessoas para essa área. Um exemplo disso são as ferramentas usadas para criar artes como o photoshop, Corel DRAW, Adobe Fireworks entre outros.

O site divulga arte tem como objetivo ajudar os artistas que procuram um meio de divulgar sua arte para as pessoas, comentando e compartilhando as postagens para outras pessoas deixando assim o site mais interativo. Tanto o artista quanto o cliente iram fazer seu cadastramento online como usuário comum, porem poderão fazer as postagens de suas artes sendo para venda ou não, caso haja uma postagem indevida será marcada com uma tag que impedira de ser listada no feed, só no perfil do usuário.



## **CAPÍTULO I**

### **1.0 Fundamentação Teórica**

A Fundamentação teórica nada mais é do que uma parte da pesquisa científica que trabalha com revisões de texto, livros, artigos, e todo material referente ao assunto abordado.

A fundamentação teórica também pode ter o nome de pesquisa bibliográfica, ela trabalha a leitura referente ao que está sendo estudado e na capacitação de interpretar, para poder ficar dentro do assunto e poder discutir, dialogar com autores da própria área.

A fundamentação teórica também é importante porque serve de orientação para a análise e interpretação dos dados coletados para a pesquisa, uma vez que estes devem ser interpretados à luz do referencial teórico já existente.

A importância da fundamentação teórica é que ela tem como objetivo a orientação para análise e interpretação das informações pesquisadas, e esses devem ser interpretados de referencial teórico que já existe. (Significados,2019).

### **1.1 Pesquisas Relacionadas**

Pesquisa é um conjunto de ações que visam a descoberta de novos conhecimentos em uma determinada área.

### **1.1.1 Significado de Arte**

Conjunto de princípios, meios, recursos pelos quais se consegue atuar nas faculdades sensíveis de alguém, causando-lhe impressão de beleza. (Silveira Bueno,2019).

### **1.1.2 Profissional de Artes e Design**

O profissional de artes e design tem de ser criativo, curioso e ter facilidade de mostrar sentimentos e emoções e ter um certo senso estético. Ele deve habilidade para manusear variadas ferramentas e modelos de expressão, de pincéis até instrumentos musicais e programas de computador. (Guilherme Dearo, 2019).

### **1.1.3 Artes Plásticas**

As artes plásticas representam o que existe no mundo real e no mundo imaginário por meio de desenhos, pinturas, esculturas entre outros. A matéria que o artista trabalha é papel, tinta, gesso, argila, madeira e metais, programas de computador e também outros tipos ferramentas tecnológicas. (Guilherme Dearo, 2019).

### **1.1.4 Desenho Industrial**

O designer industrial atua em dois tipos de áreas diferentes são ela a programação visual e criar objetos e a de design gráfico. Na primeira área, o profissional cria e projeta eletrodomésticos, moveis, acessórios, joias, equipamentos industriais e maquinas. Na segunda área é projeção de imagens, criar logotipos,

logomarcas faz também projetos gráfico para livros, revista jornais entre outros (Guilherme Dearo, 2019).

## **1.2. Pesquisa de Softwares Similares**

Foram realizadas buscas em sites com intuito de verificar se há outros com funcionalidades parecidas ao proposto projeto Divulga Arte. Nas próximas subseções estão listados três sistemas.

### **1.2.1. ARTSTATION**

O *website* ARTSTATION oferece uma maneira simples, mas poderosa, de mostrar seu portfólio e ser visto pelas pessoas certas na indústria. É super-rápido e elegante. Mostram imagens, vídeos, cenas 3D do Marmoset e Sketchfab, 360 panoramas e muito mais. Através do site o artista realiza seu cadastro em seguida pode comprar sua edição PRÓ ou Livre os Blogs permitem que compartilhe trabalhos em andamento, artigos e seja visto. O Google Analytics permite ver quem está verificando o portfólio, pode vender ativos digitais e impressões. (ARTSATON, 2019).

As vantagens do *website* são que os artistas podem se interagir com outros artistas de todo o mundo, e participar de desafios entre eles por meio do site e combinarem até um emprego em sua área de conhecimento artístico.

A figura 1 exibe a página inicial principal do *website* ARTSTATION. No topo pode se notar o menu, onde estão localizadas pesquisas sobre categorias, como por exemplo impressões, marketplaces, empregos, desafios.

**Figura 1- Página principal do website ArtStation**



**Fonte: ArtStation, 2019.**

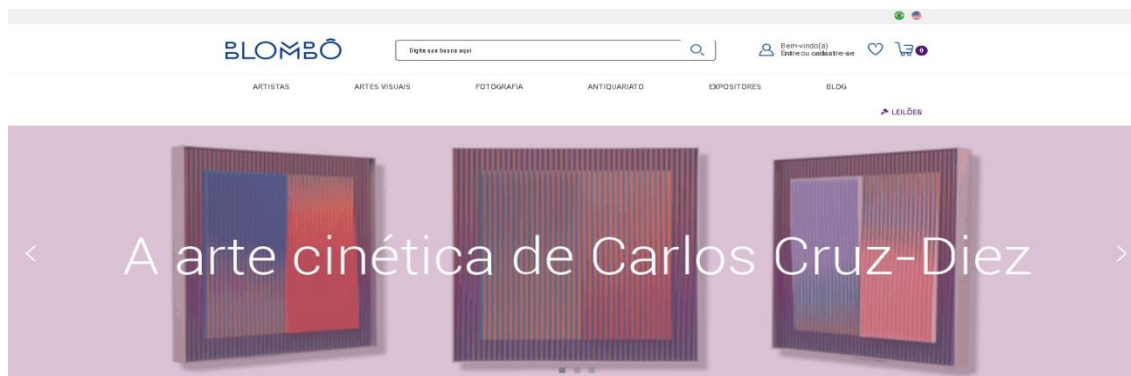
### **1.2.2 Blombô**

A Blombô é uma plataforma online de compra e venda de obras de arte. Um marketplace com variedade e credibilidade que prioriza a seleção das obras expostas: das artes plásticas à fotografia, do antiquariato ao design. (Blombô,2019).

O site é voltado para iniciantes, iniciados, comerciantes, colecionadores, pesquisadores e curiosos. Para brasileiros e estrangeiros. Para aqueles que têm interesse em vender, comprar, ou apenas conhecer um pouco mais sobre o mercado de arte e seus principais nomes.

A figura 2 mostra a página inicial do *website Blombô*. No topo da página, nota-se o menu do sistema com as opções de pesquisas, cadastro, leilões etc. Abaixo mostra-se um menu carrossel sobre a “Arte cinética” de Carlos Cruz-Diez.

**Figura 2-Página inicial do website Blombô**



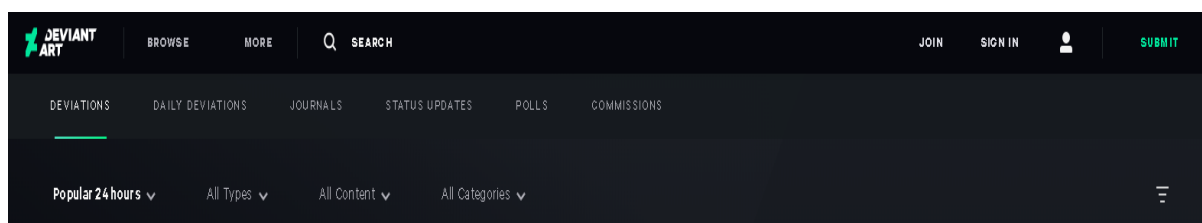
**Fonte: Blombô, 2019.**

### 1.2.3. DevianArt

DevianArt, Inc é uma empresa virtual estadunidense, formando uma rede social que permite aos artistas iniciantes ou mesmo consagrados exporem seus trabalhos artísticos, promovê-los, compartilhá-los. (DevianArt, 2019).

A figura 3 apresenta a página do *website DevianArt*. Pode se notar que no topo possui as possibilidades de pesquisas, login, cadastro, características de tipo de imagens entre outros.

**Figura 3-Página inicial do DevianArt**



**Fonte: DevianArt, 2019.**

### **1.3. Plano de Marketing**

O plano de marketing tem como objetivo fazer um planejamento do que será feito no Marketing de uma empresa a fim de alcançar as metas estabelecidas. O planejamento deve ser dirigido para a marca, ou algo oferecido por ela, esse planejamento coordena as ações estratégicas do negócio.

Portanto, o plano de Marketing pode ser considerado uma ferramenta de gestão para a empresa se manter competitiva no mercado em que está inserida por meio de estratégias competitivas de Marketing. Por isso o plano de marketing é uma ferramenta muito importante para empresa se manter competitiva no mercado, por meio de estratégias. (Lucas Gabriel,2019).

#### **1.3.1 Apresentação do *WebSite***

A apresentação do website *Divulga Arte* é baseada no Mix de Marketing chamado de os “4 Ps” que são os quatro elementos essenciais em um negócio. Os 4ps são divididos em Produto, Preço, Praça e Promoção, essa é a ligação entre os quatros elementos que são utilizados para desenfadar as necessidades e desejos do cliente. Essa ferramenta é um grande passo para construir uma estratégia de marketing, para que o planejamento e a execução trabalhem no mesmo ritmo e para que atinja o objetivo.

Através disso, o Produto que será disponibilizado no site tem como objetivo satisfazer os gostos e as necessidades dos usuários. De outro modo, o Preço será atribuído de acordo com o que o usuário selecionou e personalizou o produto desejado. A Praça tem como objetivo de qual forma o cliente entrará em contato com o produto distribuído pela internet. E por fim, a Promoção é que os

anúncios e redes sociais que informam o apreço e excelência do produto, atingindo o público alvo.

A figura 4 apresenta os elementos que formam o Mix de Marketing de acordo com a viabilidade do sistema Divulga Arte.

**Figura 4-Mix de Marketing.**



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O principal objetivo do Divulga Arte é dar mais visibilidade e facilidade aos artistas no mercado artístico, e também aos usuários clientes que gostam de arte podendo comprar o produto personalizado por ele mesmo com o seu próprio gosto. Assim para influenciar o crescimento, desenvolvimento e visões abrangentes da evolução da arte no país em todos os meios, deixando o mundo, as cidades, os lugares, as pessoas mais elegantes.

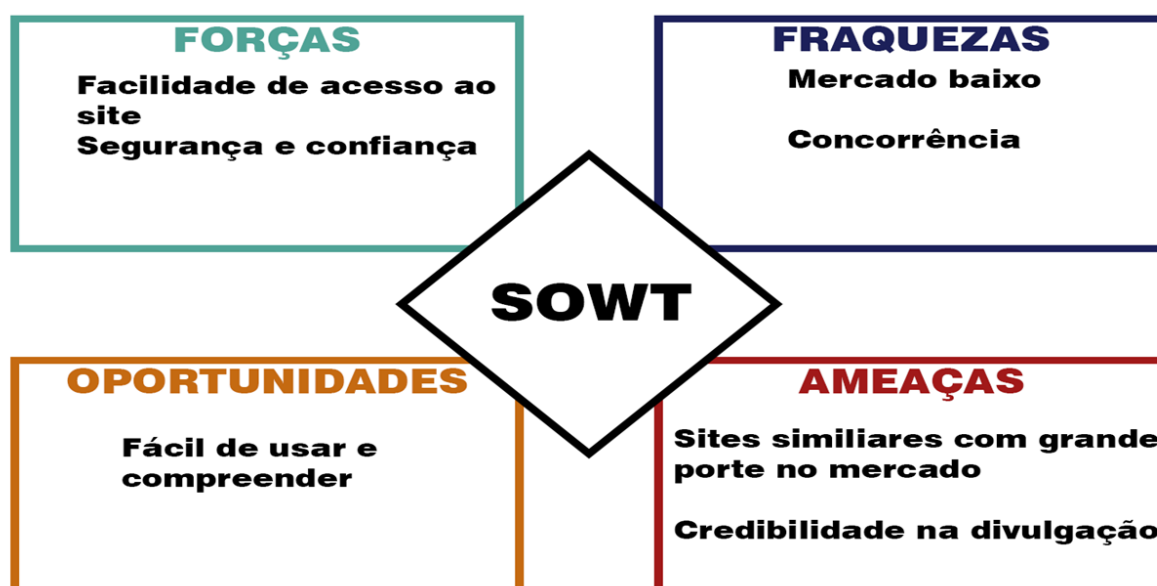
Desse modo, um fator positivo é a disponibilização desse sistema pela internet é em relação aos concorrentes, já que aparentemente alguns são semelhantes, porém, todavia apresentam propostas adversas de como será personalizado os diferentes produtos. De maneira breve, os oponentes oferecem os serviços de personalização dos produtos, de forma básica, através de plano Premium mensal.

Contudo, o presente projeto conta com um serviço totalmente seguro, facilitado e qualitativo e abrangentes diferenças de personalização do tal produto, aliás, a interação acontece entre vários usuários, por meio dos pedidos feitos.

### 1.3.2. Análise SWOT

É uma ferramenta de análise estratégica. As siglas iniciais SWOT significam Strengths (forças), Weakness (fraquezas), Opportunities (oportunidades) e Threats (ameaças). Contribuindo na análise do negócio e do mercado, ou seja, fatores internos e externos. A SWOT permite, portanto, localizar falhas, definir estratégias e tomar decisões de forma embasada. (Líder. Jr,2019)

Figura 5-Análise SWOT



Fonte: Dos próprios autores, 2019.



### 1.3.3 Identidade visual

Identidade visual nada mais é que a criação de elemento gráfico e visuais que tem como intenção mostra a identificação da marca algo que represente o que a marca é, ou como ela pensa.

Bom para explicar melhor segundo Ana Júlia, é algo ou característica que uma pessoa tem ou empresa que faz com que ela seja lembrada, uma “marca registrada”. Um exemplo disso “Nossa quando esse filme de terror, lembrei de bruno ele gosta de terror”. (Ana Julia,2018).

A logomarca do Divulga Arte tem com elemento visual principal uma letra A de arte, a logo foi feita de forma abstrata. Representado assim como se a logo fosse feita pelo um pincel para trazer mais proximidade com á arte.

#### Figura 6-Logomarca



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

#### 1.3.3.1 Cores

Segundo Gustavo Mota é necessário ter muito cuidado na hora de escolher as cores pra uma logomarca, pois dependendo da cor escolhida ela pode trazer uma imagem boa pra empresa ou uma imagem ruim. Um exemplo claro disso, um dono de uma lanchonete uma boa cor para ser escolhida por ele seria o

vermelho, pois ele estimula o apetite. Por isso as cores devem ser muito bem escolhidas pois é uma ótima jogada de marketing. (Gustavo Mota,2016)

### 1.3.3.2 Tipografia

Segundo a definição dada pelo Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, a tipografia é definida como um conjunto de procedimentos artísticos e técnicos que engloba diversas fases da produção gráfica. (Felipe Araújo,2019 )

A tipografia escolhida par o Divulga Arte foi Lobster 1.4, a figura ilustrada mostrar a fonte utilizada.

Figura 7-Tipografia do site Divulga Arte

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*  
*Z*  
*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456*  
*789*

Fonte: Dos próprios autores.

### 1.3.3.3 Canvas

O Canvas é uma ferramenta utilizada para modelo de negócios nele é possível fazer uma análise e um planejamento do que está sendo criado, adaptado e remodelado. Esse modelo é feito através de um quadro colorido que contém nove blocos que são Proposta de valor, Proposta de valor, Canais, Relacionamento com clientes, Atividade-chave, Recursos principais, Fontes de receita, Estrutura de custos. (ESDRAS MOREIRA, 2019).

Figura 8-Modelo Canvas de negócio



Fonte: Dos próprios autores.

## **CAPÍTULO II**

### **2.0 Levantamento de requisito**

Levantamento de requisitos é uma das partes mais importantes para o desenvolvimento do sistema. Ou seja, entender as necessidades do cliente e o que ele precisa para desenvolver as regras do seu negócio.

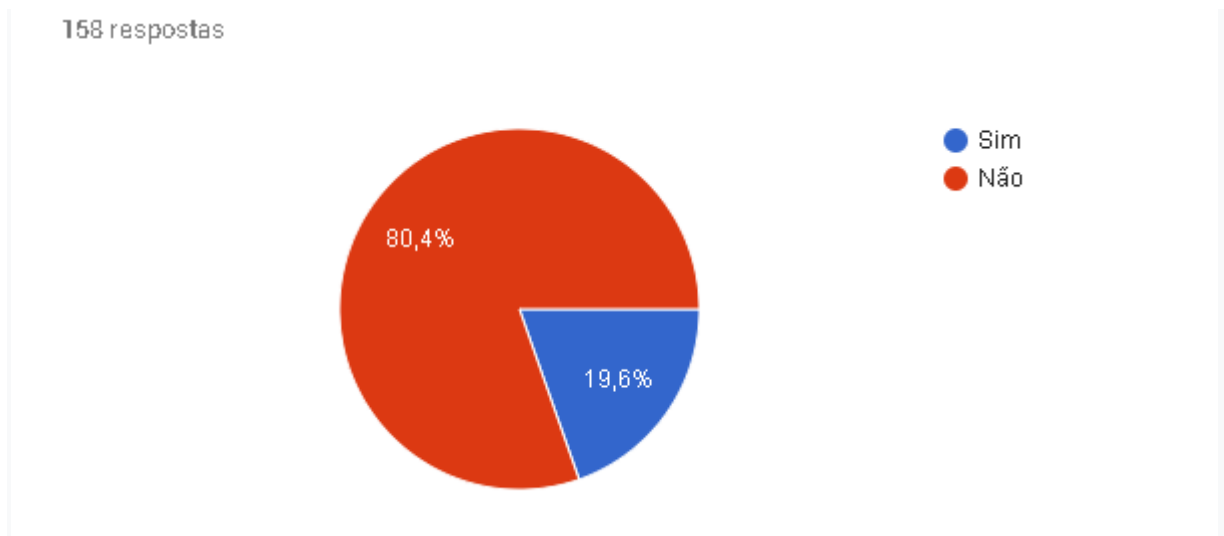
A análise de requisitos determina “o que” o seu software deve fazer para que seja possível o seu desenvolvimento. Sendo feito tudo isso por meio de entrevistas onde o engenheiro tenta compreender as funcionalidades do sistema e os serviços que o software fornece. (GUEDES, 2019 p.21).

#### **2.1. Questionário de viabilidade do software**

Para idealizar melhor sobre a relação e a repercussão do sistema, foi realizada uma pesquisa para saber se realmente vai ser útil ao público-alvo.

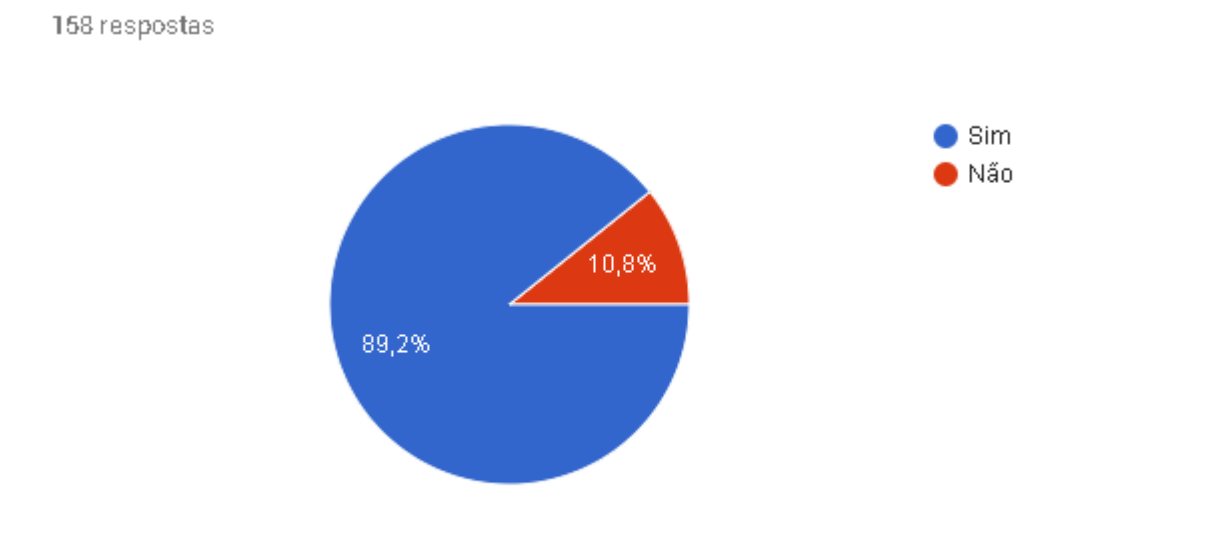
Este foi respondido por 144 pessoas, na Escola Técnica Estadual Professor José Armando Farinazzo, foi respondido em geral pelos alunos dos diferentes cursos da ETEC, o que certificou que o software terá viabilidade para as divulgações e vendas facilitadas e seguras.

**Gráfico 1-Você tem conhecimento sobre um site de divulgação de arte em um meio mais abrangente?**



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

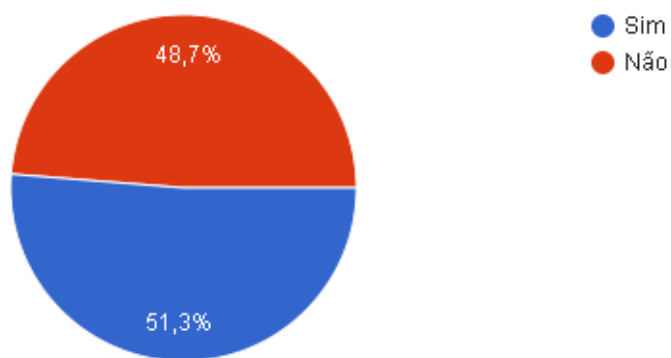
**Gráfico 1-Você gosta de Arte?**



Dos próprios autores, 2019.

### Gráfico 2-Você já comprou arte, roupas ou capinhas de celulares personalizadas com imagens ou desenhos do se gosto pela internet

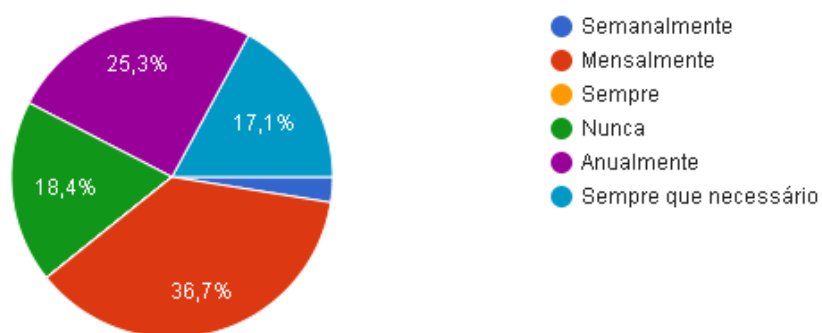
158 respostas



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

### Gráfico 4-Com que frequência você consome arte pela internet?

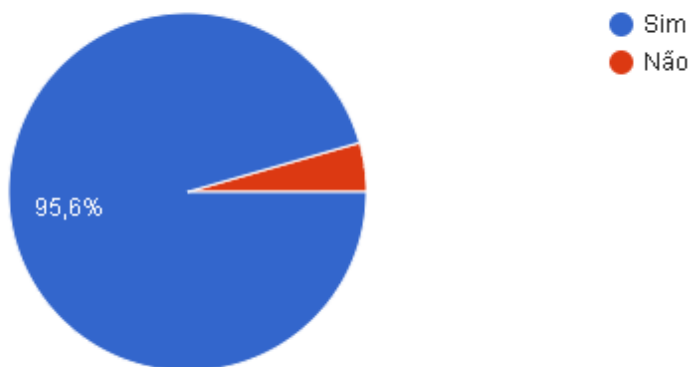
158 respostas



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

### Gráfico 5-Você acha viável a criação de um website de Divulgação de arte?

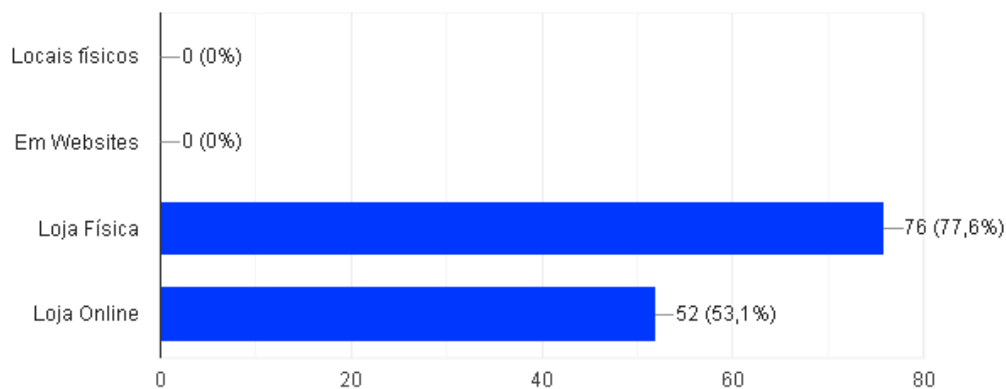
158 respostas



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

### Gráfico 6-Por quais meios você costuma consumir arte?

98 respostas



Fonte: Dos próprios autores, 2019.



## **CAPÍTULO III**

### **3.0 Modelagem de Requisitos**

O artifício de moldar um software fundar-se em um levantamento de informações, para estabelecer as funções que o mesmo irá realizar. É neste momento que o usuário mostra suas necessidades, para que o engenheiro analise e determine a parte funcional e não-funcional do sistema, apartando o que for irrelevante. Através dessa modelagem, o profissional será capaz de compreender e auxiliar o cliente, para satisfazer os objetivos exigidos, evitando modificações durante o desenvolvimento (GUEDES, 2009, p21).

### **3.1 Diagrama de Atores do Sistema**

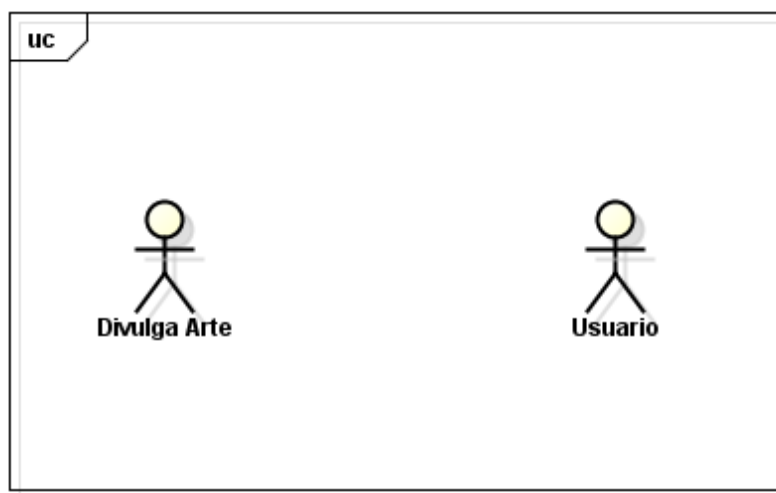
O diagrama documenta o ponto de vista do usuário, ou seja, mostra as funcionalidades que sistema possui e mostra interação das funcionalidades com os usuários do sistema. Nesse tipo de diagrama não é aprofundado com detalhes o que o sistema faz.

Este artefato é comumente derivado da especificação de requisitos, que por sua vez não faz parte da UML. Pode ser utilizado também para criar o documento de requisitos. (Ele é uma derivação da especificação de requisitos, que por sua vez não participa da UML. Ele também é utilizado para criação de documentação de requisitos). (Leandro, 2012).

Diagramas de Casos de Uso são compostos basicamente por quatro partes:

- Cenário: Sequência de eventos que acontecem quando um usuário interage com o sistema.
- Ator: Usuário do sistema, ou melhor, um tipo de usuário.
- Use Case: É uma tarefa ou uma funcionalidade realizada pelo ator (usuário)
- Comunicação: é o que liga um ator com um caso de uso.

**Figura 9-Diagrama de Atores do Sistema**



Fonte: Elaborado pelos autores, 2019.

### **3.2. Lista de caso de uso**

Um caso de uso é um conjunto de atividades que produz algum resultado final. Cada caso de uso descreve como o sistema reage a um evento que adiciona o sistema. Por exemplo, em um sistema de biblioteca um evento acionador poderia ser alguém pegando um livro emprestado, alguém devolvendo um livro ou um livro com a data de devolução vencendo. Com esse tipo de modelagem orientada ao evento, tudo no sistema pode ser considerado como uma reação a

algum evento acionador. Quando não há nenhum evento, o sistema está em repouso, aguardando parcialmente que o próximo evento o acione. Quando ocorre um evento adicionado, o sistema (E a pessoa que esteja usando) reage, executa as ações definidas no caso de uso e, em seguida, retoma ao estado de espera. (DENNIS; HALEY.W, 2019 p.122).

**Quadro 1-Lista de Casos de Uso do projeto.**

Nº	Ator	Entrada	Caso de Uso	Saída
1	Usuário	Dados usuario	Cadastrar usuario	msg1
2	Divulga Arte	id usuário	Carregar usuario	Pagina inicial
3	Usuario	Dados usuario	Listar usuario	Pagina inicial
4	Usuario	Dados usuario	Alterar usuario	Pagina usuario
5	Usuario	id usuario	Inativar usuario	Pagina usuario
6	Divulga Arte	comentarios	Carregar comentarios	Pagina postagem
7	Divulga Arte	comentarios	Listar comentarios	Pagina postagem
8	Usuario	id comentar	Cadastrar comentario	Pagina postagem
9	Usuario	Dados postagem	Cadastrar postagem	Pagina postagem
10	Usuario	id postagen	Inativar postagem	Pagina postagem
11	Usuario	Dados postagem	Alterar postagem	Pagina postagem
12	Divulga Arte	id postagens	Carregar postagem	Pagina postagem
13	Usuario	--	Listar postagem	Pagina inicial
14	Usuario	Dados produto	Cadastrar produto	Pagina produto
15	Divulga Arte	id produto	Carregar produto	Pagina inicial produto
16	Usuario	Dados produto	Listar produto	Pagina inicial produto
17	Usuario	id produto	Inativar produto	msg2
18	Usuario	Dados publicacao	Cadastrar publicacao	msg5
19	Divulga Arte	id publicacao	Carregar publicacao	msg5
20	Usuario	Dados publicacao	Listar publicacao	msg5
21	Usuario	id publicacao	inativar publicacao	msg5
22	Usuario	id publicacao	Cadastrar publicacao	msg2
23	Usuario	Dados usuario	Logar Usuario	Pagina inicial

### 3.2.1. Dicionário de Mensagens

O dicionário de Mensagens é a informação que será exibida para o usuário de acordo com o quadro 2, conforme o número indicado na saída do mesmo. Em sumo, demonstra as ações concluídas com sucesso do Ator. O quadro 3 mostra as mensagens que serão expostas na tela.

#### Quadro 1-Dicionário de Mensagens do Projeto:

Nº	Mensagens	Siglas
1	Usuario Cadastrado com sucesso	msg1
2	Produto Desativado com sucesso	msg2
3	Postagem inativada com sucesso	msg3
4	Publicacao inativada com sucesso	msg4
5	pagina inicial publicacao	msg5
6	Usuario inativado	msg6
7	Postagem inativada	msg7

### 3.3 Diagrama de Casos de Uso

O diagrama de Casos de Uso auxilia no levantamento dos requisitos funcionais do sistema, descrevendo um conjunto de funcionalidades do sistema e suas interações com elementos externos e entre si.

Em resumo, os diagramas de Casos de Uso:

- Auxiliam na comunicação entre o cliente e os analistas.

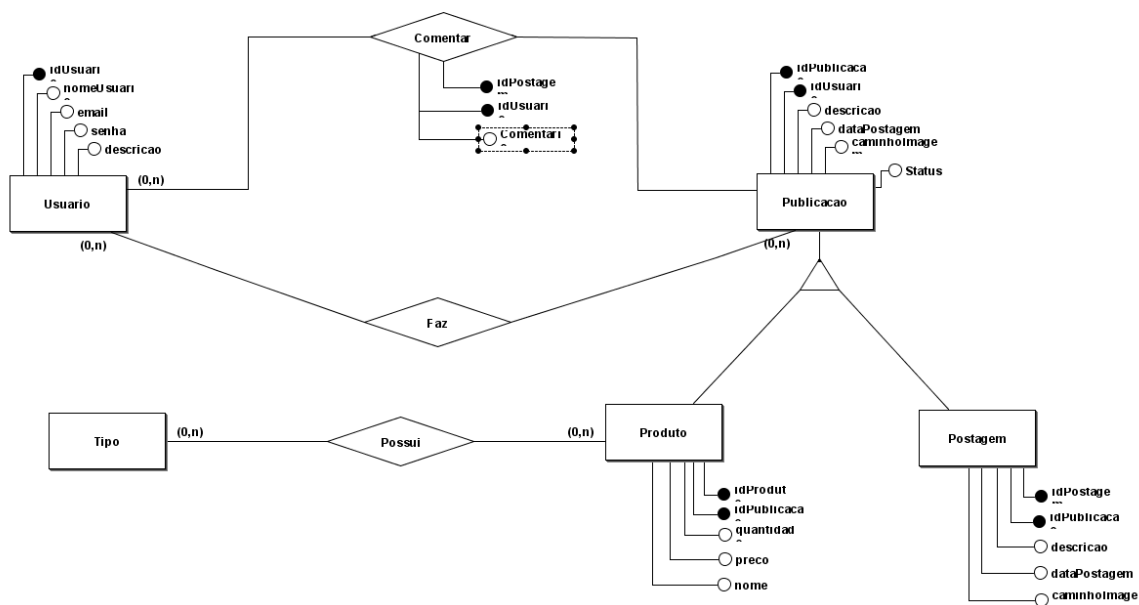
- Apresentam as principais funcionalidades do sistema com foco no cliente.
- Descrevem cenários de interação entre as partes internas/externas de um sistema, com foco no usuário.
- É muito utilizado na fase de levantamento de requisitos.



### 3.4. Diagrama de Entidade e Relacionamento

O Diagrama de Entidade e Relacionamento (ER) é um tipo de fluxograma que ilustra como “entidades”, por exemplo, pessoas, objetos ou conceitos, que se relacionam entre si dentro de um sistema. Os Diagramas ER são mais utilizados para projetar ou depurar banco de dados relacionais nas áreas de engenharia de software, sistemas de informações empresariais, educação e pesquisa (Lucidchart, 2019). A figura exibe o Diagrama de Entidade Relacionamento do *website* Divulga Arte.

Figura 11-Diagrama entidade de relacionamento



Fonte: Elaborado pelos autores, 2019.



## **CAPÍTULO IV**

### **4.0. Análise Orientada a Objeto**

Análise orientada a objeto nada mais é do que uma solução para os problemas da criação de software por meio de projetos bem esquematizados.

O maior foco da análise orientada a objeto é uma espécie de mapeamento como uma forma de solução para um processo de negócio. Porém quanto mais completo e mais complexo o sistema estiver maior será o custo de sua manutenção. (Marcelo, 2009).

#### **4.1. Diagrama de Classes**

Segundo Guedes o Diagrama de classe é um dos mais utilizados e também um dos mais importantes da UML. É utilizado com o suporte pra grande maioria dos outros demais diagramas. Ele define a estrutura das classes do sistema, determinando assim os atributos e métodos que cada classe deve ter, e também estabelecer como as classes se relacionam e trocam informações entre elas. (GUEDES, 2019 p.31).

#### 4.1.1. Dicionário de Atributo

Segundo Guedes as classes definem presentemente os atributos, propriedades apresentando as características e o desempenho do sistema que diferenciam de um objeto para outro, devido as tais variações (GUEDES, 2011, p.45).

O dicionário de atributos abstração definitiva, citar as funções dos atributos, e seus estabelecidos comandos específicos dos mesmos.

O quadro 4 representa, na devida ordem, os atributos referentes a Classe Usuário e a definição da mesma. Desse modo, a aplicabilidade fica mais clara resultando o fácil entendimento, até mesmo para pessoas inexperientes no assunto.

#### Quadro 2-Dicionário de Atributos de Classe Usuário.

Classe Usuario	
Atributos	Descrição
idUsuario	Codigo de identificação do Usuario
nomeUsuario	Nome do Usuario
email	Email do Usuario
senha	Senha do Usuario
descrição	Descrição da preferencia do Usuario

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Em sequência, os próximos quadros são baseados no Quadro 4.

Com tudo, no Quadro 5 mostra a Classe Publicação.

### Quadro 3- Dicionário de Atributos da Classe Publicação

Classe Publicação	
Atributos	Descrição
id Postagem	Código de identificação da Postagem
descrição	Descrição da postagem do Usuário
data Postagem	Data da postagem feita pelo Usuário
caminho Imagem	Destino da Imagem

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Conforme o tal padrão, sobrevém o Quadro 6 apresentando a Classe Postagem.

### Quadro 4-Dicionário de Atributos da Classe Postagem.

Classe Postagem	
Atributos	Descrição
id Usuário	Código de identificação do Usuário
nome Usuário	Nome do Usuário
email	Email do Usuário
senha	Senha do Usuário
descrição	Descrição das preferências do Usuário

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

No decorrer, apresenta logo abaixo no Quadro 7 a Classe Produto.

### Quadro 5-Dicionário de Atributos da Classe Produto.

Classe Produto	
Atributos	Descrição
id Postagem	Código de identificação da Postagem
descrição	Descrição do Produto Usuário
data Postagem	Data da postagem do Produto
caminho Imagem	Destino da imagem Produto
quantidade	Quantidade Produto
preço	Valor do Produto
nome	Identificação do Produto
status	Disponível/Indisponível

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

E por último o Quadro 9 da Classe Comentar

#### Quadro 7-Dicionário de Atributos da Classe Comentar.

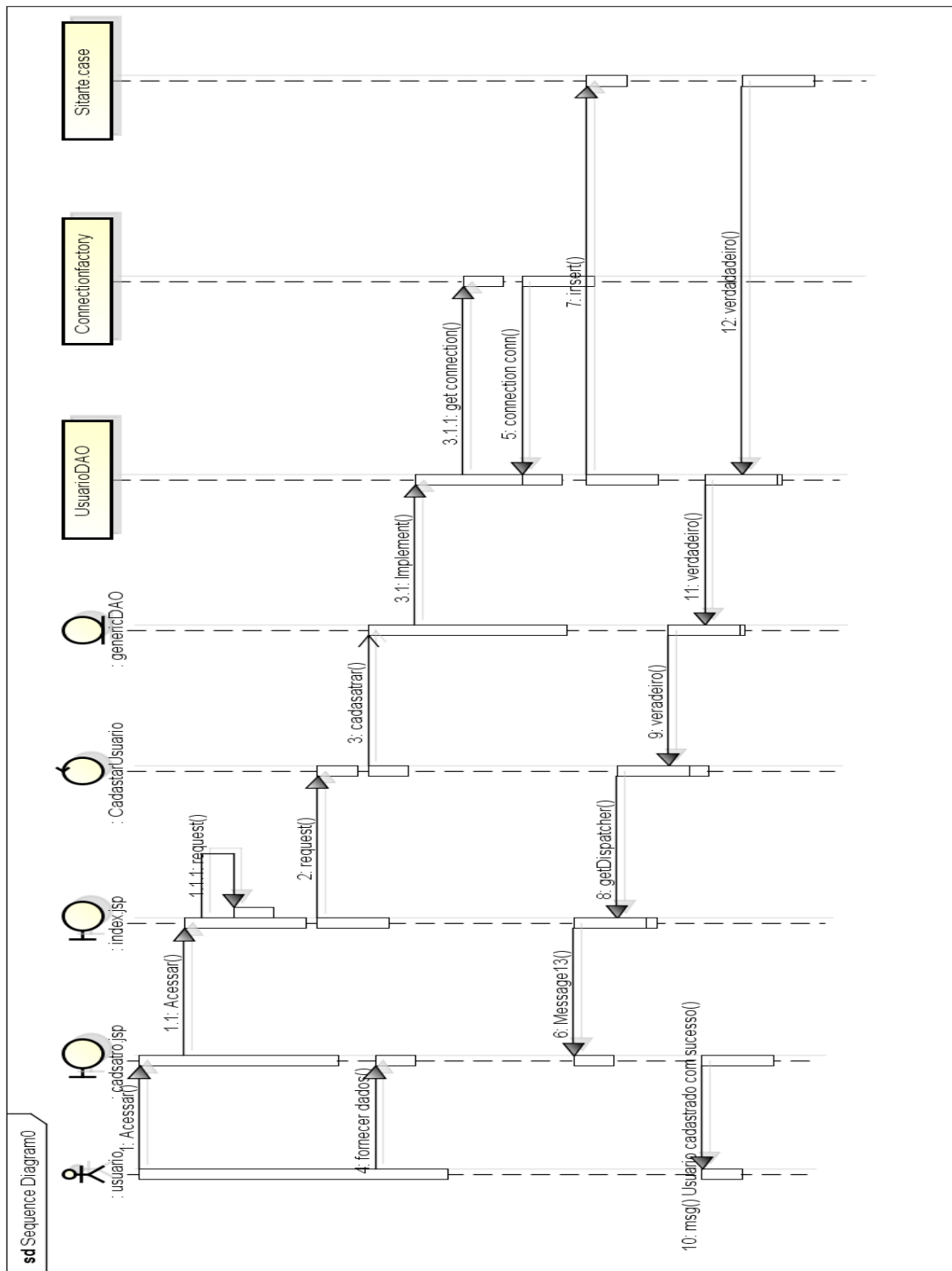
Classe Comentar	
Atributos	Descrição
idComentar	Codigo de identificacao do Comentario
id Postagem	Descrição da Postagem
idUsuario	Data do Usuario
Comentario	Comentario do Usuario

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

## 4.2 Diagramas de sequência

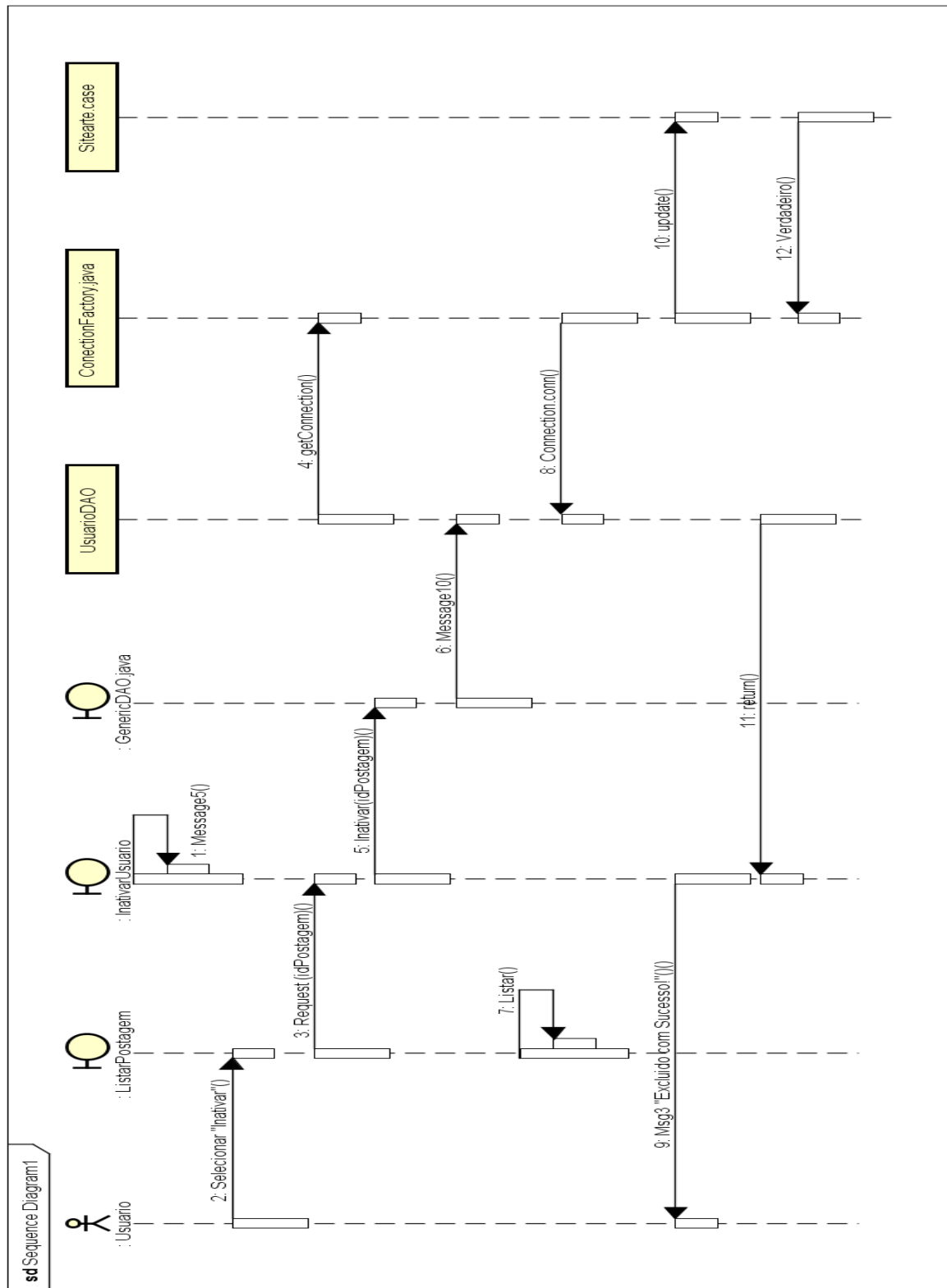
O diagrama de sequência é um modelo constituído a partir do diagrama de caso de uso que faz parte da modelagem em UML, esse modelo incide em processos e objetos que vivem simultaneamente, ou seja, designa a ordem das ações do sistema como as mensagens que são trocadas entre eles e que são mostradas para os usuários e os métodos serem disparados. (Lucidchart, 2019).

Figura 12—Diagrama de Sequência - Cadastrar



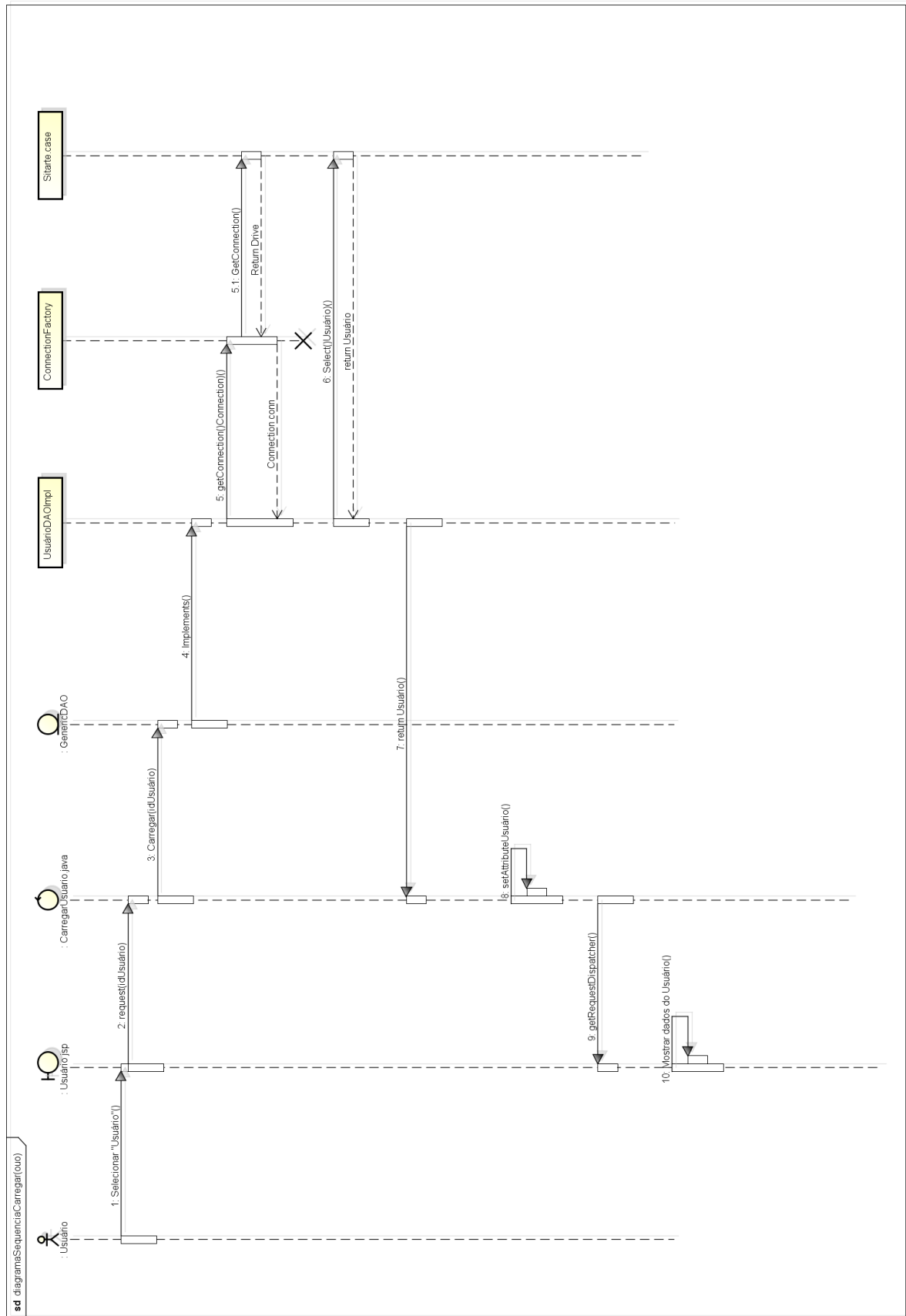
Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Figura 13—Diagrama de Sequência - Inativar



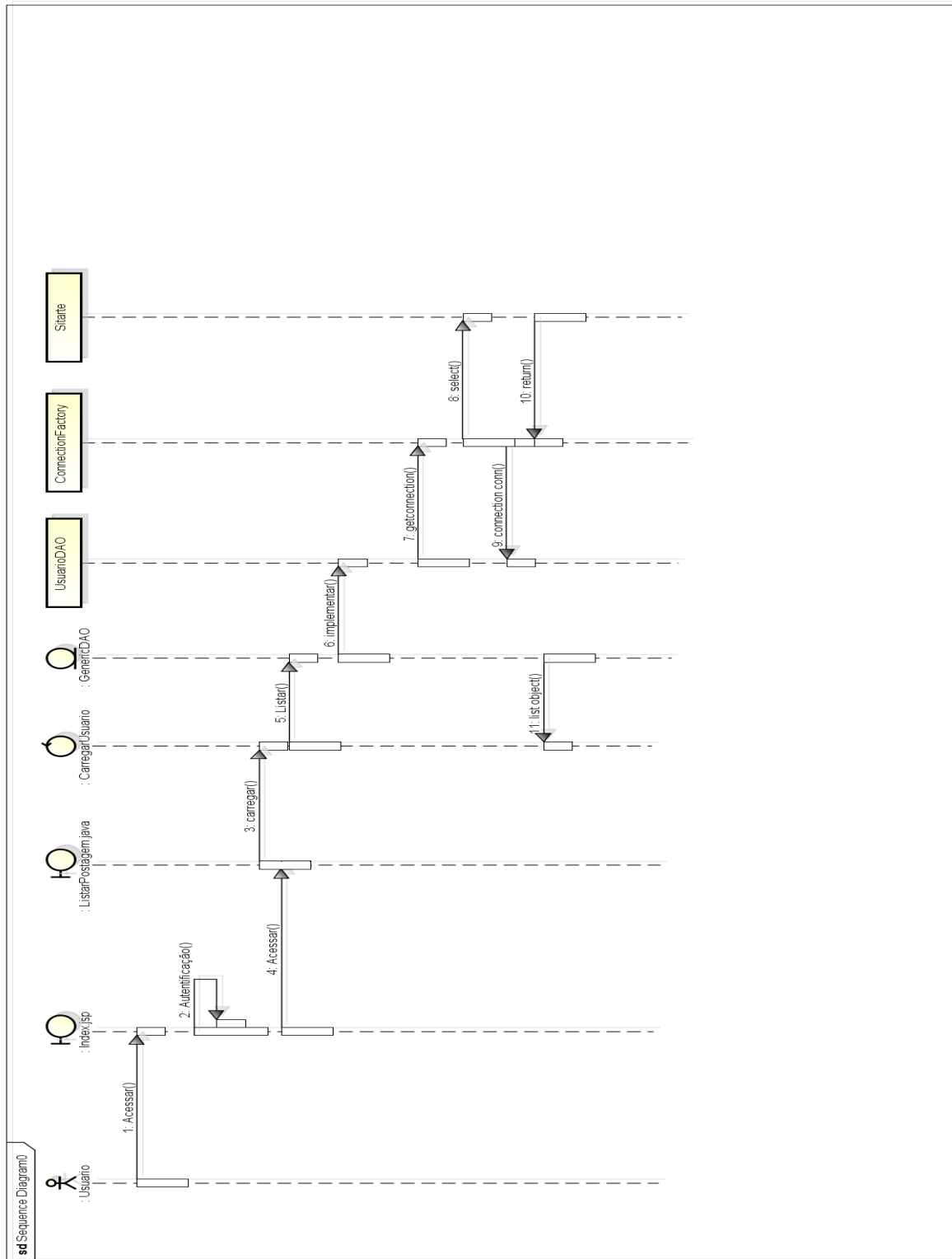
Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Figura 12-Diagrama de Sequência - Carregar



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

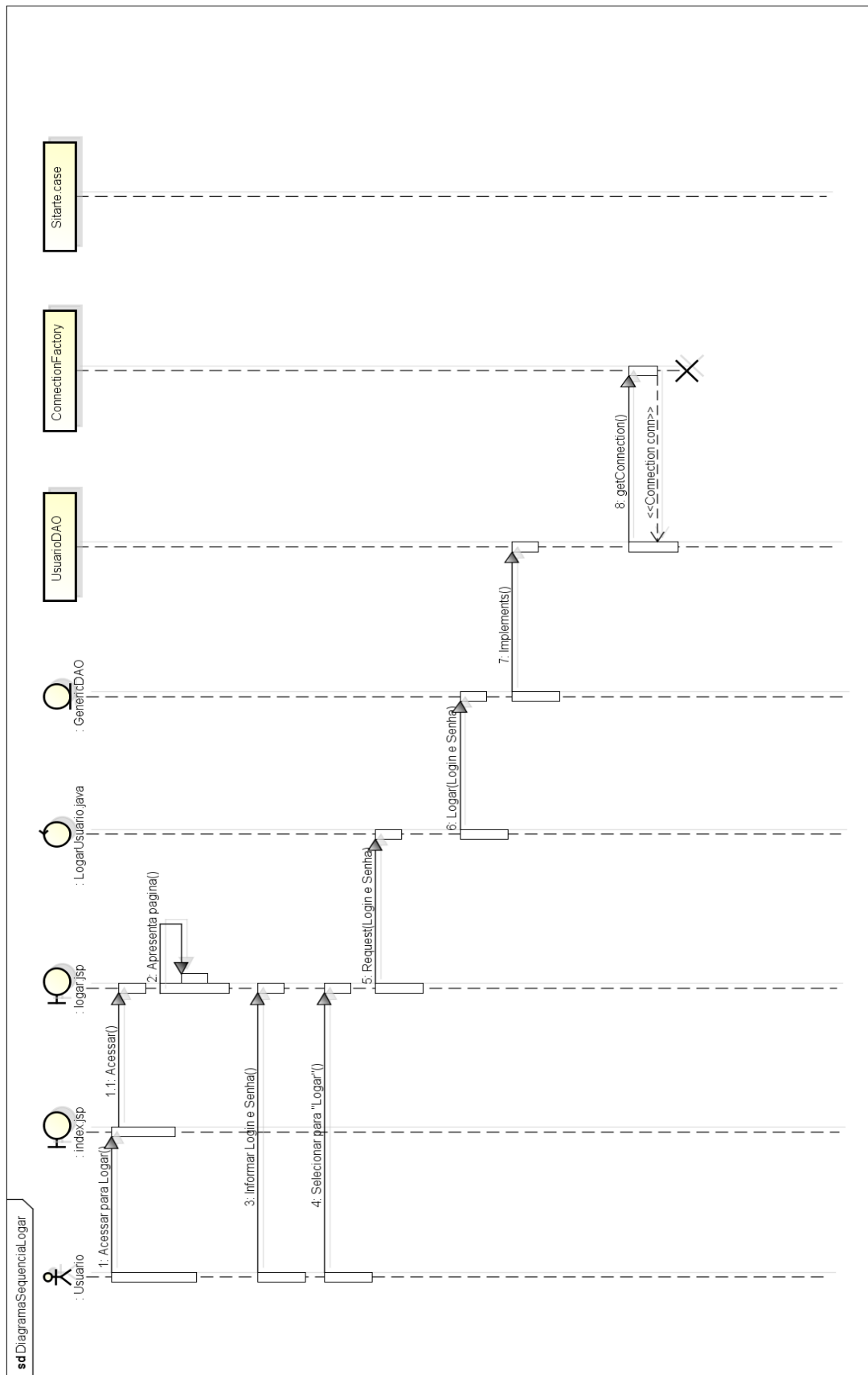
Figura 13-Diagrama de Sequência - Listar



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

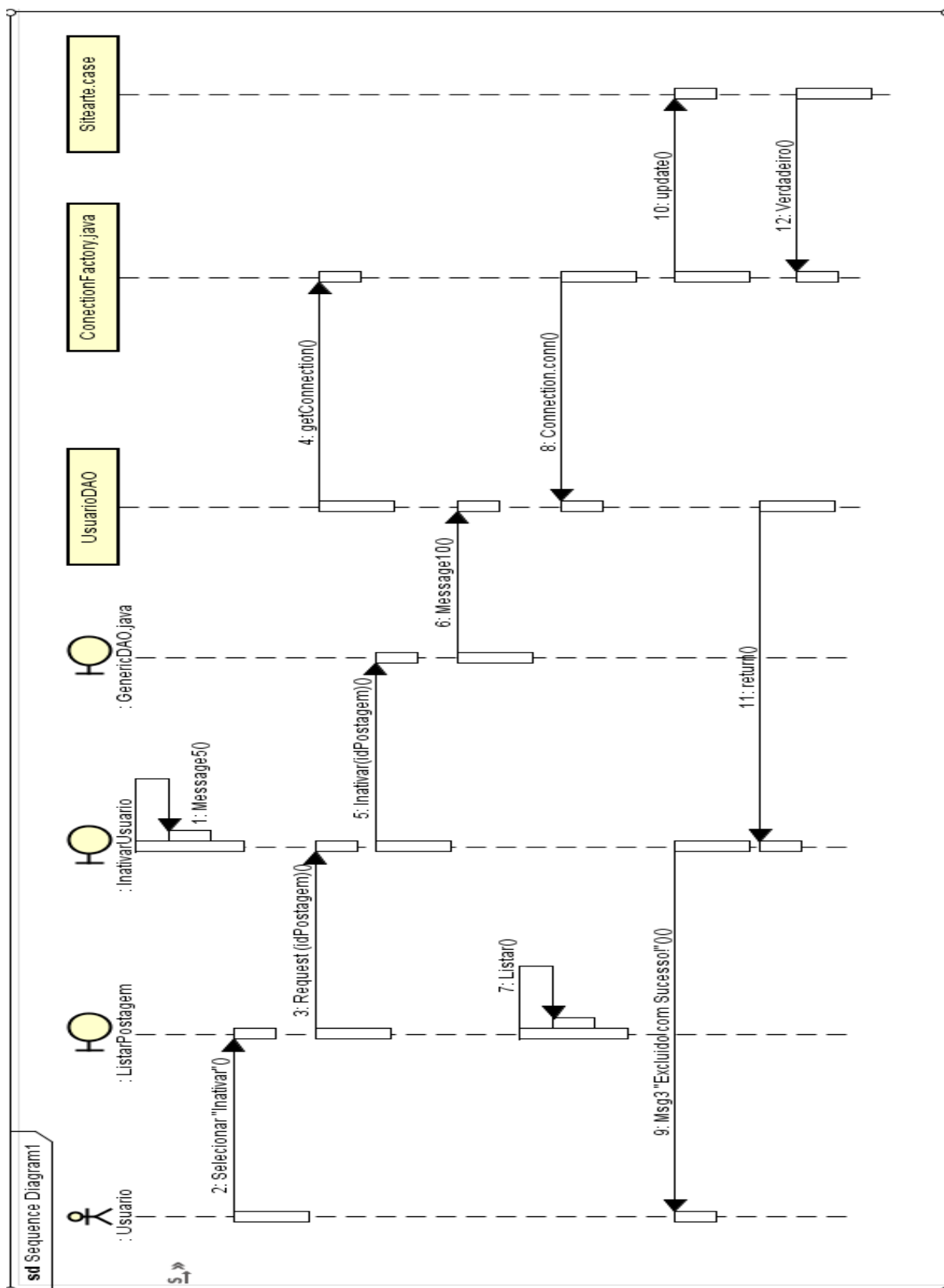


Figura 14-Diagrama de Sequência - Logar.



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Figura 15-Diagrama de Sequência - Inativar



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

## CAPITULO V

### 5.0 Protótipos de telas

Os protótipos de tela tem como finalidade mostrar como as telas do website são visualmente assim como também mostrar o que cada uma delas faz.

A figura 18 exibe o feed do sistema web Divulga Arte, na parte superior podemos notar que há alguns botões Inicio, Loja, Sobre, além de ter as postagens de artes feitas pelo o usuário essa tela é possível ser acessada após fazer o cadastro ou o login.

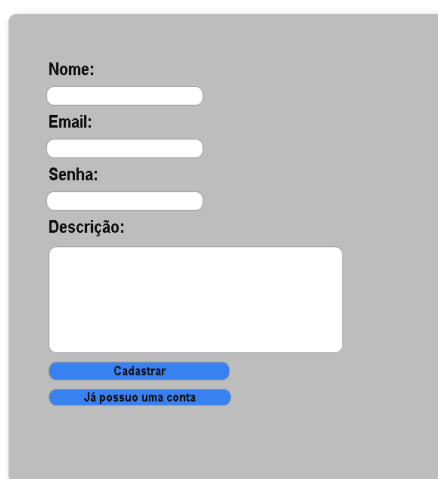
Figura 16-feed do Divulga Arte



Fontes: Dos próprios Autores,2019.

A figura 19 apresenta a tela para realização do cadastro, nela terão de ser preenchidos os dados pedidos e após isso apertar no botão “cadastrar”, também é possível ser notado um boto chamado “já possuo conta” esse botão é no caso de o usuário já ser cadastrado, que o enviara para tela de login.


**Figura 17-Tela de Cadastro**

A imagem mostra uma interface de usuário para o cadastro de um usuário. O formulário é composto por quatro campos de entrada: 'Nome:', 'Email:', 'Senha:' e 'Descrição:'. Cada campo de texto tem um botão 'Cadastrar' e um botão 'já possuo uma conta' localizados na base do formulário. O fundo da tela é cinza escuro.

Fontes: Dos próprios Autores, 2019.

Na próxima como mostrado na figura 20, é a tela para realização do login nela serão preenchidos os campos de Login e senha, também há o botão de “Logar” para quando já tiver preenchidos os dados e um botão de “não possuo uma conta ainda” que te redireciona para tela de cadastro.

**Figura 18-tela de Login**



The image shows a login form on a grey background. It contains two input fields: one for 'Email:' and one for 'Senha:'. Below the fields are two buttons: a blue button labeled 'Logar' and a blue button labeled 'Não possui uma conta ainda'.

Fontes: Dos próprios Autores, 2019.

## CAPÍTULO VI

### 6.0 Tecnologias utilizadas

No desenvolvimento do projeto Divulga arte foram utilizadas as ferramentas digitais ilustradas na figura, como mostrados o logotipo de cada ferramenta digital, como o CorelDraw, Netbeans, Astah community, PostgreSQL, BrModelo, Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint Adobe, também sendo utilizado para armazenamento OneDrive, Microsoft Word e Google Chrome.

Figura 19-Ferramentas auxiliares do projeto.



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

## **6.1 Tecnologias utilizadas para documentação**

Foram utilizadas para formatação da documentação ferramentas disponibilizadas exclusivamente pela Microsoft com o seu pacote Office como Microsoft Word, Microsoft Excel, fazendo as funções de formatar textos, criar planilhas e gráficos criados para o projeto. Com a documentação pronta é feita uma conversão do documento para o formato PDF (Portable Document Format) fazendo com que o documento seja compatível com outros dispositivos de forma o documento fique na forma original. E para as pesquisa e elaboração foi utilizado o navegador Google Chrome.

## **6.2 Tecnologias utilizadas para programação**

Par a estruturação do software foi utilizado o programa Netbeans que é um IDE (ambiente de desenvolvimento integrado), no programa contem editor Java que é compatível com a estrutura das aplicações que foi utilizado pra programação Backend, já para parte visual do site foi utilizado o Visual Studio Code que facilita a programação do FrontEnd. E para gerenciamento do banco de dados foi utilizado o PostgreSQL.

### **6.3 Tecnologias utilizadas para criação e edição de imagens**

Para criação da logomarca do Divulga Arte foi utilizada a ferramenta CorelDraw que tem com funcionalidades edição de imagem e desenho gráfico. Para complementar teve auxilio do Adobe Photoshop que é um tipo de editor de imagens bidimensionais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Divulga Arte contém uma forma de ajudar e encontrar uma utilidade funcional para artistas, pessoas comuns etc, para facilitar na divulgação e postagem de uma arte ou imagem. Com a finalidade divulgar e postar arte, o projeto conseguiu alcançar todas as expectativas públicas em geral tendo em conta a aceitação, em pesquisa, foi de 95%. Embora novas ideias necessitem ser analisadas e avaliadas para programar, como por exemplo, abrir um mercado dentro do próprio sistema online para vendas de arte. Trazendo em vista todo o conhecimento adquirido após a conclusão do projeto, alcança tal relevância, tanto para o público quanto para os desenvolvedores. Portanto, planeja-se de dar continuidade ao Divulga Arte, pois o software preza a se evoluir durante os períodos futuros levando a arte para todos os lugares possíveis, de uma maneira ajudando de certa forma a ampliação de parcerias com empresas, artistas e etc. Resumidamente, o desenvolvimento do projeto foi muito importante para envolver todo o conhecimento do grupo durante os três módulos de curso e também, vale destacar-se, a dedicação dos professores em auxiliar para a conclusão do mesmo.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**Análise orientada a objeto.** Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/artigo-engenharia-de-software-2-analise-orientada-a-objetos/9150>>. Acesso em: set.2019.

ARÁUJO. F. **Tipografia.** Disponível em: <<https://www.infoescola.com/design-grafico/tipografia/>>. Acesso em: set.2019.

ARSTATION. **Pesquisa sobre a função do site.** Disponível em: <<https://www.artstation.com/>>. Acesso em: agos.2019.

BOMBLÔ. **Pesquisa sobre a função do site.** Disponível em: <[https://blombo.com/?gclid=EAlalQobChMlyPOA2Lak5QIVhoiRCh3hegZ8EAAYASA AEglGwfD\\_BwE](https://blombo.com/?gclid=EAlalQobChMlyPOA2Lak5QIVhoiRCh3hegZ8EAAYASA AEglGwfD_BwE)>. Acesso em: agos.2019.

(Canvas)<<https://introduceti.com.br/blog/saiba-tudo-sobre-o-canvas-uma-poderosa-ferramenta-de-gestao/>>. Acesso em: set.2019.

CRISTINA MELO, ANA. **Desenvolvendo aplicações com UML 2.2 do conceitual à implementação 3ª edição – Levantamento de requisitos.** São Paulo: Editora Brasport, 2014.

DEVIAN. **Pesquisa sobre a função do site.** Disponível em: <<https://www.deviantart.com/>>. Acesso em: agos.2019.

**Diagrama de atores de sistemas.** Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>>. Acesso em: set.2019.

DEARO. G. **Pesquisas relacionadas a profissões:** Disponível em: <<https://guiadoestudante.abril.com.br/blog/pordentrodasprofissoes/conheca-as-13-profissoes-da-area-de-artes-e-design/>>. Acesso em: agos.2019.

**Fundação Teórica Capítulo I.** Disponível em:

<<https://www.significados.com.br/fundamentacao-teorica/>>. Acesso em: agos.2019.

JACÓ. C. **A evolução da tecnologia da arte.** Disponível em:

<<https://imasters.com.br/design-ux/a-evolucao-tecnologica-da-arte>>. Acesso em: agos.2019.

LUCAS. G. **Plano de marketing.** Disponível em:

<<https://rockcontent.com/blog/como-fazer-um-bom-plano-de-marketing/>>. Acesso em: set.2019.

LÍDER JR. **Análise de swot.** Disponível em: <[https://liderjr.com/blog/guia-marketing-estrategico/?gclid=EAIaIQobChMI7caX5JSn5QIVhwiRCh2D0QWuEAAYASAAEgKB yfD\\_BwE](https://liderjr.com/blog/guia-marketing-estrategico/?gclid=EAIaIQobChMI7caX5JSn5QIVhwiRCh2D0QWuEAAYASAAEgKB yfD_BwE)>. Acesso em: set.2019.

Lucidchart – **O que é um diagrama de sequência.** Disponível em:

<<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-de-sequencia-uml>>. Acesso em: set.2019.

MOTA. G. **Os significados das cores para logomarcas.** Disponível em:

<<https://blog.wedologos.com.br/design-grafico/logo/significado-das-cores-para-logomarcas/>>. Acesso em: set.2019.

**Pesquisa relacionada.** Disponível em: <<https://www.significados.com.br/pesquisa/>>.

Acesso em: agos.2019.

RAMOS. J. A. **Identidade Visual.** Disponível

em:<<https://rockcontent.com/blog/identidade-visual/>>. Acesso em: set.2019.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. Biblioteca Comunitária. Regras de empréstimo. Disponível em: Acesso em: jun. 2011

SILVEIRA BUENO. **Significado de arte: Minidicionário escolar da língua portuguesa.** São Paulo: FDT/Lisa, 1996. página 44.

VENTURA. P. **Diagrama de Classes**. Disponível em:  
<<https://www.ateomomento.com.br/uml-diagrama-de-classes/>>. Acesso em:  
set.2019.

## GLOSSÁRIO

Glossário é um tipo de dicionário específico para palavras e expressões pouco conhecidas, seja por serem de natureza técnica, regional ou de outro idioma.

**1. Arte:** É a atividade humana ligada a manifestações de ordem estética, feita por artistas a partir de percepção, emoções e ideias, com o objetivo de estimular esse interesse de consciência em um ou mais espectadores, e cada obra de arte possui um significado único e diferente.

**2. Artes Plásticas:** É a designação dada ao conjunto constituído pela arquitetura, a escultura, as artes gráficas e o artesanato artístico.

**3. Corel Draw:** É um programa para fazer design gráfico. Serve para fazer desenhos artísticos, publicitários, logotipos, capas de revistas, confecções de cartazes de ilustrações para internet, etc.

**4. CSS:** É uma "folha de estilo" composta por "camadas" e utilizada para definir a apresentação (aparência) em páginas da internet que adotam para o seu desenvolvimento linguagens de marcação (como XML, HTML e XHTML).

**5. Desenho Industrial:** É a "... forma plástica ornamental de um objeto ou o conjunto ornamental de linhas e cores que possa ser aplicado a um produto.". Assim, o desenhista industrial ou designer é o profissional responsável pela concepção de um produto, objeto, ou ainda, de uma marca.

**6. Diagrama de Classe:** É uma representação estática utilizada na área da programação para descrever a estrutura de um sistema, apresentando suas classes, atributos, operações e as relações entre os objetos.

**7. Divulgação:** É a ação e o efeito de divulgar (difundir, promover ou publicar algo para disponibilizá-lo e colocar ao alcance do público).

**8. Entidades:** São classificados como físicos ou lógicos, de acordo sua existência no mundo real.

**9. Hardware:** É a parte física de um computador, é formado pelos componentes eletrônicos, como por exemplo, circuitos de fios e luz, placas, utensílios, correntes, e qualquer outro material em estado físico, que seja necessário para fazer com o que computador funcione.

**10. HTML:** É a sigla de HyperText Markup Language, expressão inglesa que significa "Linguagem de Marcação de Hipertexto".

**11. Java:** É uma linguagem de programação e plataforma computacional lançada pela primeira vez pela Sun Microsystems em 1995.

**12. Layout:** É uma palavra inglesa, muitas vezes usada na forma portuguesa "leiaute", que significa plano, arranjo, esquema, design, projeto.

**13. Marketing:** É o processo social no qual ocorrem trocas para criar valor às partes envolvidas, com base no ferramental que envolve decisões de produto, preço, comunicação e distribuição.

**14. Netbeans:** É um ambiente de desenvolvimento integrado, ou IDE, para a criação de programas de computador em um número de diferentes línguas.

**15. Sistema Web:** É um sistema de informática projetado para utilização através de um navegador (Firefox, Chrome, Internet Explorer, Safari, dentre outros), na Internet, sem necessidade de instalar nenhum programa ou softwares em seus computadores.

## **APÊNDICE**

### **APÊNDICE – Questionário Online.**

Para que fique claro o método de avaliação do público foi implantado um questionário online para que todos os alunos da ETEC de Fernandópolis respondessem em um link que foi enviado por e-mail Microsoft. O questionário foi criado pela ferramenta google forms que disponibilizou o questionário virtual que tiveram 158 respostas.

**Figura 20-Questionario Online**

## Divulga Arte - Sistema web de divulgação de artes de forma fácil.

---

TCC - Informática Para Internet 2019

---

### 1. Faixa etária: \* \*

- Menores de 18 anos
- Entre 18 e 25 anos
- Entre 25 e 35 anos
- Maiores de 35 anos

### 2. Gênero: \*

- Feminino
- Masculino

Fonte: Dos próprios autores, 2019.



3. Você tem conhecimento sobre um site de divulgação de arte em um meio mais abrangente? \*

Sim

Não

4. Você gosta de Arte? \*

Sim

Não

5. Você já fez a divulgação de arte em algum site na internet? \*

Sim

Não

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

6. Com que frequência você consome arte pela internet? \*

Semanalmente

Mensalmente

Sempre

Nunca

7. Você acha viável a criação de um website de Divulgação de arte? \*

Sim

Não

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

## 8. Por quais meios você costuma consumir arte? \*

Locais físicos

Em Websites

## 9. Deixe uma sugestão.

Texto de resposta longa

---

Fonte: Dos próprios autores, 2019.