

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO
ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL DE TÉCNICO EM
DESENVOLVIMENTO DE SISTMAS

BIBLIOTECA BRASIL

Yago Santos de Almeida¹

Logan Terrel Frigeri-Williams²

Nilton Cesar Fernandes de Assis Filho³

Resumo: Este artigo tem como objetivo documentar a dificuldade de autores independentes brasileiros e propor uma solução na divulgação de suas obras e formas de conseguir *feedbacks* para novas obras, além de divulgar suas redes para fins de monetização.

Palavras-chave: autores, obras, divulgação, independentes.

1. INTRODUÇÃO

As obras independentes brasileiras enfrentam sérias dificuldades de divulgação, o que limita seu alcance e reconhecimento. A falta de apoio da mídia, de investimentos e de espaços específicos faz com que muitos artistas permaneçam invisíveis ao grande público. Isso impacta diretamente a valorização da cultura nacional, dificultando a diversidade e a inovação no mercado cultural.

Vendo que na internet os locais utilizados estão dispersos, a Biblioteca Brasil cria um lugar específico para resenhas e o recebimento de *feedbacks* destas obras,

¹ yagosantosdealmeidaa@gmail.com

² logantfw@gmail.com

³ nc2940980@gmail.com

permitindo um ambiente seguro. O site tem o intuito de auxiliar os autores e desenvolvedores, com a divulgação de suas obras, criando uma conexão entre autores e obra, e para indivíduos que buscam um lugar para encontrar um local com vasta biblioteca de obras brasileiras.

Atualmente, é comum de se ver obras aparecendo e ficando populares, sejam elas obras literárias, cinematográficas, jogos eletrônicos, músicas etc. Quem demonstra interesse por tais obras as vezes procura por opiniões ou informações na internet, ou então quem produz acaba recebendo feedback de suas obras em diferentes sites e redes sociais.

1.1. CENÁRIO

Isso se deve ao fato pouco investimento e pouco retorno por conta de não ter visibilidade. A pouca estrutura para esse tipo de obra, e as obras ou projetos não recebendo patrocínios ou apoio das próprias editoras brasileiras agravam essa situação. Um exemplo era a *Loading*, um canal brasileiro focado em *animes* que recebia patrocinadores não focados em *mangás*, como a *Cacau Show* e a *Kalunga*, mas não recebia apoio da *Level Up*, *Jambô*, *Piticas*, que são editoras literárias.

A indústria de *animes*, *mangás* e *quadrinhos* no Brasil é muito recente, diferente de músicas ou novelas que já se consolidaram na cultura nacional, isso em si influencia no quesito investimento, já que as grandes revistas brasileiras podem acabar com o pé atrás no investimento por conta de não saber se vai dar retorno. Muitas obras que são criadas em território nacional acabam tendo que monetizar de forma elevada por conta de muitos serem independentes e, como o Brasil enfrenta uma crise econômica, muitos acabam não tendo dinheiro para uma compra. No Japão, muitos que querem começar na área de *mangás* têm um lugar para começar, pois em quase todas as situações sempre vão ter vagas no ramo. No Brasil, por mais que você se forme e queira trabalhar no ramo, acaba tendo uma grande chance de você terminar desempregado ou simplesmente não arranjar trabalho na área.

Segundo reportagem da CNN (2024), entre os 10 livros mais acessados na *Amazon*, apenas 2 são de autores nacionais, enquanto 8 são estrangeiros. Essa disparidade pode gerar a falsa impressão de que a literatura brasileira é de menor qualidade, o que contrasta com o sucesso internacional de obras clássicas nacionais, como

Memórias Póstumas de Brás Cubas, elogiada por autores estrangeiros como Courtney Henning Novak. Esse cenário evidencia os desafios que a literatura brasileira independente enfrenta para alcançar maior visibilidade e reconhecimento dentro do próprio país, apesar de sua qualidade e relevância cultural.

Em uma pesquisa de 2023, a *Game Brasil* mostra que 82,1% dos brasileiros afirmam jogarem jogos digitais por diversão. Além disso nota-se que ao longo dos anos há um crescimento na indústria de jogos digitais no Brasil. A *Abragames* também no ano de 2023 mostra que de 2014 para 2023, o número de estúdios de jogos foi de 133 para 1042, a maioria sendo localizada na região Sudeste do país.

Apesar deste crescimento na quantidade de estúdios, a internacionalização ainda foi pequena. Os dados da pesquisa mostram que apenas 58% desenvolvedoras venderam internacionalmente, enquanto 10% têm representantes ou relações públicas fixas contratadas no exterior. No quesito de exposição ao mercado internacional, a participação de empresas brasileiras em eventos internacionais é majoritariamente como visitante/ouvinte, chegando a 35% ao ano.

Quando se trata da demanda por jogos no Brasil, de 2022 a 2023 no Brasil manteve um crescimento de 3% em 2022, contrastando com a queda global de 5,3% devido a fatores como a inflação em alguns países, falta de componentes hardware, entre outros motivos, segundo dados da *Newzoo*.

No mercado mundial, os jogos ocupam o segundo lugar entre os negócios de entretenimento no mundo e o Brasil é considerado o 5º em população *online*, com uma estimativa de 103 milhões de jogadores.

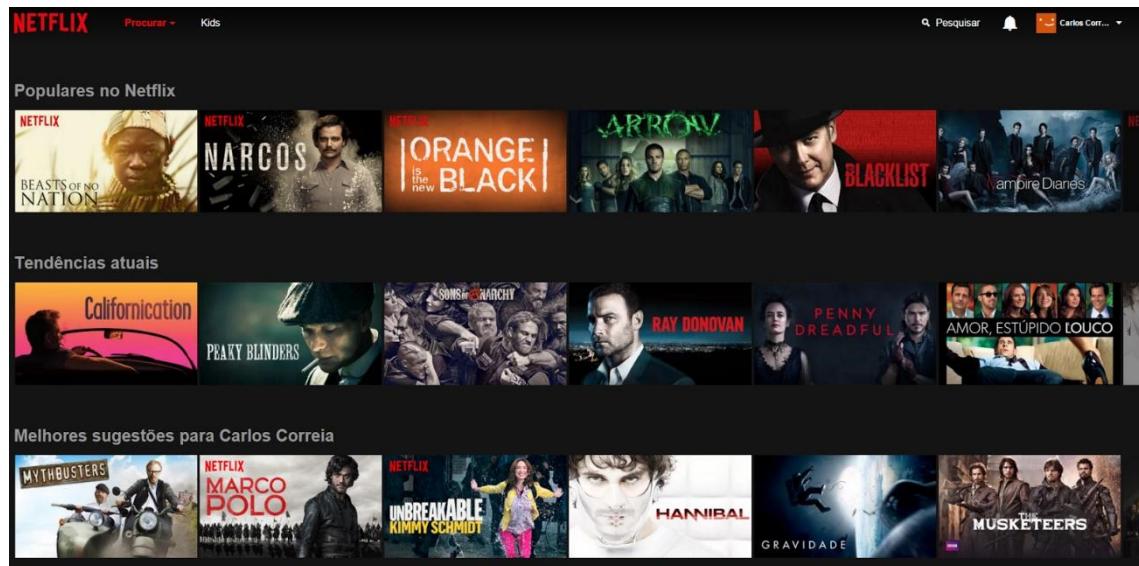
1.2 Sites semelhantes

O site pode encontrar semelhanças com outros já criados *Comikey MangáPlus*; *Metacritic Steam OLX Netflix IMDB*

O site disponibiliza uma demonstração da obra para fins de análise da comunidade, como, por exemplo, a capa de sua obra e uma pequena descrição que poderá ser vista com o intuito de o usuário tirar suas conclusões, se vale ou não o seu tempo, assim como o *Comikey* e o *MangáPlus*.

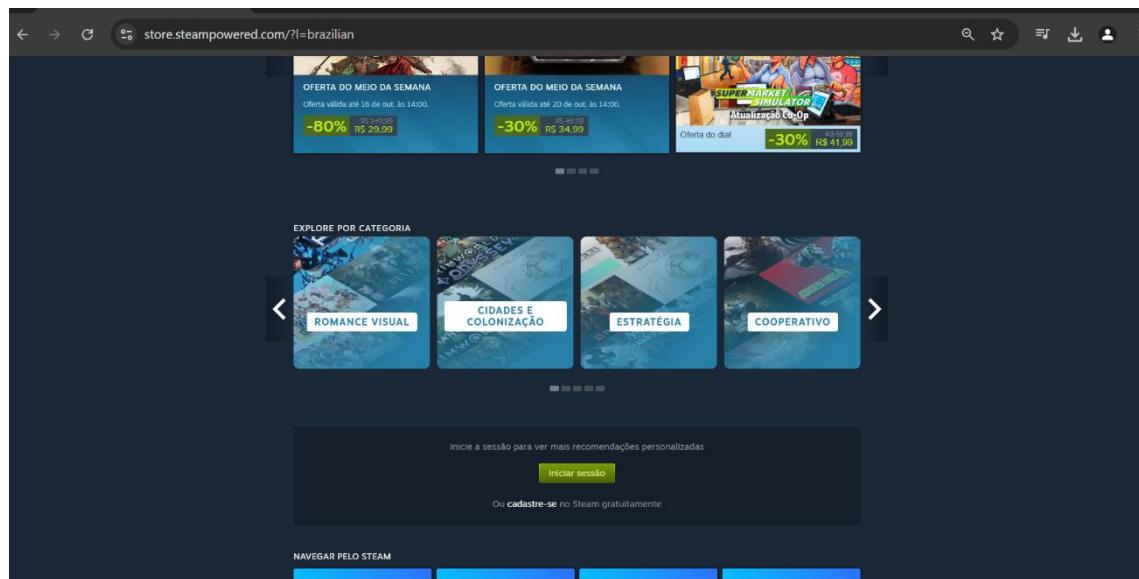
As obras estão disponíveis em forma de catálogo, dividindo-as entre suas semelhantes para facilitar a busca por um tema em específico ou obras que podem ser de temas iguais, caso a pessoa goste de uma categoria em particular, assim como outros fazem, como *Netflix*, *OLX* e *Steam*.

Figura 1: Catalogo Netflix



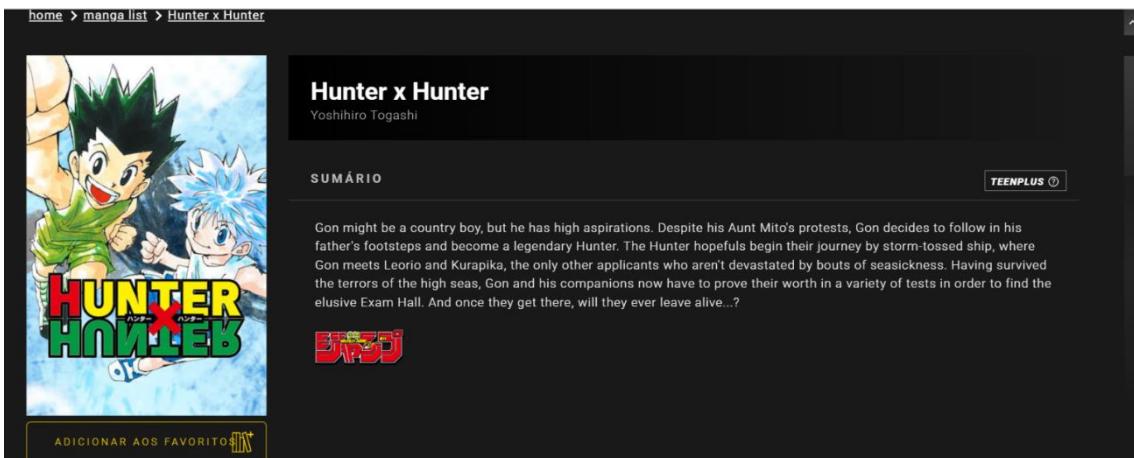
Fonte: Netflix, 2025

Figura 2 Catalogo de jogos



Fonte: Steam, 2025

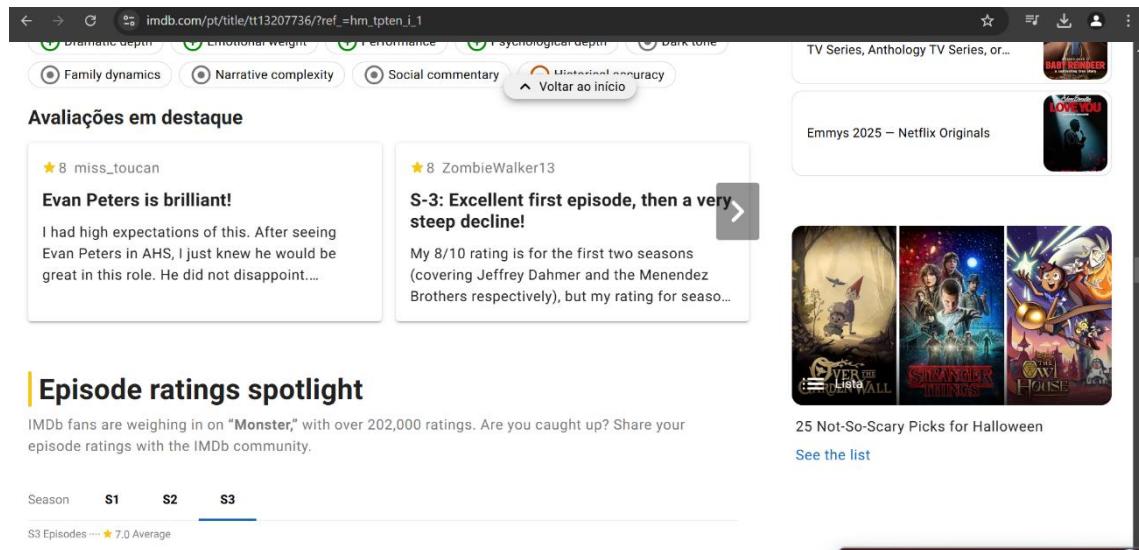
Figura 3 tela de Obra e suas informações



Fonte: Mangáplus, 2025

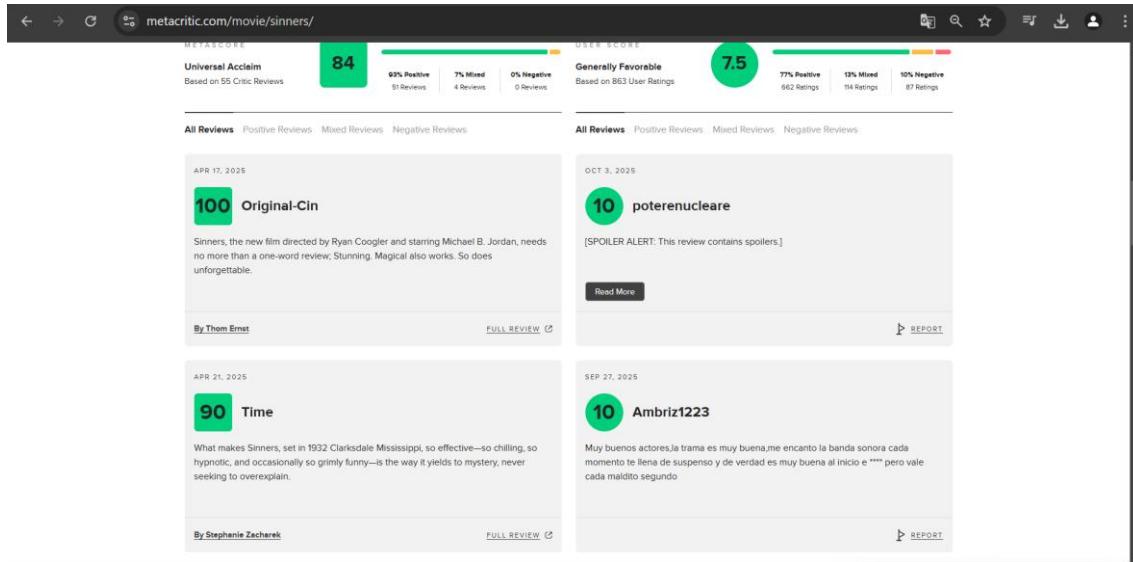
Para fortalecer a interação entre autores e obras, o site disponibiliza uma área de comentários, onde os usuários vão poder opinar sobre certas obras e realizar críticas construtivas com o intuito de ajudar o autor a melhorar o produto, como o *IMDb* e o *Metacritic*.

Figura 4 Setor de avaliação e comentários



Fonte: IMDb, 2025

Figura 5 Seção de comentários



Fonte: Metacritic, 2025

1.3 Diferencial

Diferente de outros *sites* de leitura, como o *Comikey* e o *MangáPlus*, este não disponibiliza a obra inteira; o objetivo é fornecer uma demonstração da obra, visto que disponibilizá-la inteiramente não traria nenhum benefício para o autor, já que muitos usuários, quando encerram sua experiência, acabam nem buscando informações ou outras obras deste autor.

O *site* conta com um catálogo que tem o intuito de servir como uma divulgação de produto, onde o autor pode compartilhar sua obra para o público, e simultaneamente as obras são divididas em suas categorias para que não tenha confusão na hora da busca por um título em específico, sendo uma fusão de estilos apresentados por sites como a *Netflix*, *OLX* e *Steam*.

Vários *sites* disponibilizam uma forma de avaliar uma obra, dando uma nota para ela; o maior problema é a divergência entre os usuários e os profissionais, assim como no *Metacritic* e no *IMDB*, visto que dependendo de seu status sua avaliação pode valer mais que outras. O *site* disponibiliza uma forma de avaliação em que todas as opiniões têm o mesmo peso, além de que os autores podem visualizar os comentários e respondê-los para entender as críticas construtivas, também conta com um sistema em que os administradores podem filtrar comentários em que o intuito é apenas a ofensa, com as obras tendo um sistema de curtidas.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Usabilidade

Usabilidade é um termo utilizado para descrever implementações de recursos em *softwares* pensando no usuário final, como um bom desempenho ou uma interface intuitiva ou outros fatores que atendam às necessidades do usuário. Neste caso, a usabilidade foi utilizada para criamos uma interface fácil e simples de se navegar pelo site, com caminhos curtos, uma barra de pesquisa para guiar o usuário ao conteúdo desejado, uma estrutura clara, bem-organizada e coerente onde cada página é separada por um menu superior com um bom desempenho, possuindo uma aparência agradável tanto em computadores.

2.2 Ambientes, Ferramentas e Linguagens

O *Visual Studio Code* é um editor de código fonte aberto criado pela *Microsoft* e lançado em 2015. Para confecção do site, se utilizou da ferramenta *Visual Studio Code* para o desenvolvimento do código do *site*, no código fonte e visual das páginas.

O BrModelo é uma ferramenta de código aberto utilizada para ensino de modelagem de banco de dados e lançada em 2005. Ele foi utilizado para a modelagem e confecção do modelo de banco de dados do *site*.

O *Java Script* é uma linguagem de programação desenvolvida por Brendan Eich, utilizada para criação de página *web* e implementação de elementos na própria como um motor, que foi lançado em 1995. Se utilizou desta linguagem para a criação das páginas *web* e seu funcionamento gera, como validações ou cálculos.

O HTML é uma linguagem de marcação desenvolvida por Tim Berners-Lee, utilizada em *sites* e páginas *web* com o intuito de estruturar o próprio e dar um significado aos elementos. Ele foi utilizado para criar a estrutura básica do site.

PHP é uma linguagem de programação *open-source*, criada por Rasmus Lerdorf, que tem o intuito de criar e desenvolver a interface de um *site* ou página *web* *focada no dinamismo*, lançada em 1994. A própria foi utilizada pra a criação da interface do *site* junto com o HTML.

O CSS é uma linguagem de marcação de hipertexto desenvolvida pelo World Wide Web Consortium (W3C), ela é usada para a estilização de elementos escrito em linguagem HTML, como alteração de cor da fonte de texto, mudança de fundo, espaçamento de parágrafos, utilização de diferentes layouts, etc; separando o conteúdo visual do *site* lançada em 1996. A linguagem foi utilizada para a formatação e organização dos elementos adicionados em HTML,

O XAMPP é um pacote, desenvolvido pela organização Apache Friends, que possui os principais servidores de código aberto do mercado digital, como o *FTP* e o *MySQL*, ele é utilizado para rodar estes sistemas localmente, facilitando e agilizando o desenvolvimento. Ele foi utilizado para criar a conexão local do *Apache* com o banco de dados do *site*.

O *HeidMySql* é uma ferramenta gratuita de código aberto, criado por David Axmark, Allan Larsson e Michael “Monty” Widenius, em que seu foco principal é o gerenciamento e criação de bancos de dados. Ele foi utilizado para a criação do banco de dados do site, criar uma conexão com o servidor e gerenciamento do banco.

O *Photoshop* é um *software*, desenvolvido por Thomas e John knoll, que foca na edição de imagens virtualmente. Ele foi utilizado para a edição de imagens que se encontram no *site*, como a logo.

Word é um programa de computador, desenvolvido por Richard Brodie e Charles Simoyi, que tem o foco na criação, edição e organização de documentos por texto. Ele foi utilizado para a criação e edição da parte teórica e explicação do *site* e seus elementos.

Power Point O é um programa, desenvolvido pelo trio Robert Gaskins, Tom Rudkin e Dennis Austin, criado com o intuito de ajudar no desenvolvimento de apresentações em formato de *slide*. Ele foi utilizado para a apresentação do *site*, mostrando tanto a parte teórica quanto o código fonte.

2.3 Biblioteca Brasil

2.3.1 Logo

A logo foi desenvolvida com o objetivo de representar a identidade brasileira de forma clara e simbólica. A arara foi escolhida por ser um animal típico do Brasil, associado à diversidade e à riqueza cultural.

As cores do projeto foram escolhidas com base na paleta que representa o Brasil, além de utilizar diferentes tonalidades buscando uma visão mais suave e que busca criar um ambiente mais calmo para os usuários, como o roxo.

Figura 6 Logo Biblioteca Brasil



Fonte: Yago, 2025

2.3.2 Principais Telas

Figura 7 Tela login Biblioteca Brasil



Fonte: Logan, 2025

A figura 7 se refere a tela em que os usuários podem realizar o processo de *login* de uma conta no site e acessar os conteúdos, onde todos os usuários podem ser autores. O processo conta com a opção de inserir o *email* que foi utilizado no cadastro e inserir a senha criada no processo de cadastro.

Figura 8 Tela principal Biblioteca Brasil.

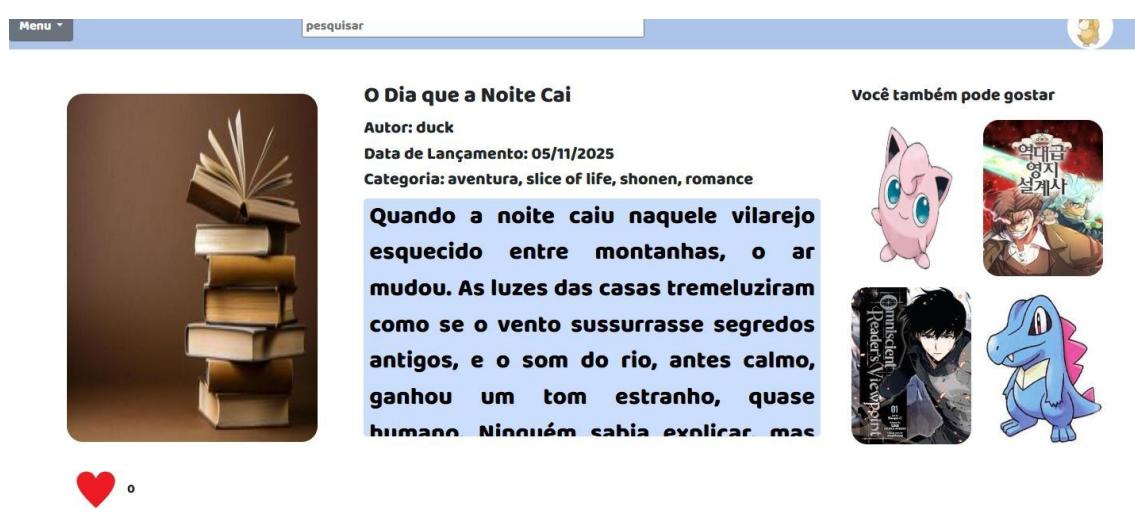


Fonte: Logan, 2025

A figura 8 se refere à tela principal do site, para onde os usuários são direcionados após realizar o cadastro ou *login*; é onde estão os principais conteúdos postados. A

tela conta com as obras organizadas em fileiras horizontais uma sobre outra de forma aleatória, no lado direito se encontra as obras mais recentes organizadas em uma coluna única, logo acima se encontra o ícone de perfil onde caso clique o usuário será direcionado para a tela de perfil, ao lado se encontra o campo de pesquisa de outras obras para facilitar a busca por uma obra específica, adjacente ao campo se encontra a opção de categorias, onde pode filtrar as obras por sua categoria, como terror por exemplo, abaixo se encontra as opções de acessar todos os perfis em que o usuário segue, para caso queira ver se o autor divulgue uma nova obra, abaixo se encontra a opção de sair onde os membros podem realizar o *logout* de suas contras.

Figura 09 Tela obra Biblioteca Brasil, 2025



Fonte: Logan, 2025

A figura 9 remete a tela obra de uma obra onde os usuários podem visualizar as obras de outros usuários. Ela conta com as opções do nome da obra, a data da sua publicação, uma sinopse sobre a tal obra sendo além de uma ou mais categorias da própria, possui o *status* da obra, como pendente ou completa.

2.4 Levantamento de Requisitos

Usuário		
---------	--	--

Código do Requisito	Descrição	Grau de Importância
RF001	Cadastrar uma nova conta.	Essencial.
RF002	Entrar com uma conta já existente.	Essencial.
RF003	Personalizar seu perfil.	Desejável.
RF004	Redefinir a senha a partir do e-mail.	Essencial.
RF005	Registrar um e-mail de recuperação.	Essencial.
RF006	Recuperar o acesso a conta a partir do telefone. Essencial.	
RF007	Ver e avaliar obras.	Essencial.
RF008	Comentar em obras.	Importante.
RF009	Manter seus próprios comentários.	Essencial.
RF010	Seguir outros perfis.	Desejável.
RF011	Gerenciar seu perfil.	Essencial.
RF012	Publicar obra.	Essencial.
RF013	Manter obra.	Essencial.
RF014	Escolher entre os temas claro e escuro. Desejável.	
RF015	Gerenciar seu perfil.	Essencial.
RF016	Seguir outros perfis.	Importante.
RF017	Privar acesso a informações do seu perfil. Importante.	

RF018	Comentar em obras próprias ou de terceiros. Desejável.	
-------	--	--

Administrador	Descrição	Grau de Importância
Código do Requisito		
RF001	Gerenciar contas.	Essencial.
RF002	Gerenciar as obras presentes.	Essencial.
RF003	Gerenciar comentários em obras. Essencial.	
RF004	Acessar os dados de outras contas. Essencial.	
RF005	Escolher entre os temas claro e escuro. Desejável.	
RF006	Cadastrar uma nova conta.	Essencial.
RF007	Entrar com uma conta já existente.	Essencial.
RF008	Atualizar os status de obras.	Importante.
RF009	Comentar em obras próprias ou de terceiros. Desejável.	
RF010	Manter suas obras.	Essencial.
RF011	Gerenciar comentários em suas obras.	Essencial.
RF012	Ver e avaliar outras obras.	Importante.

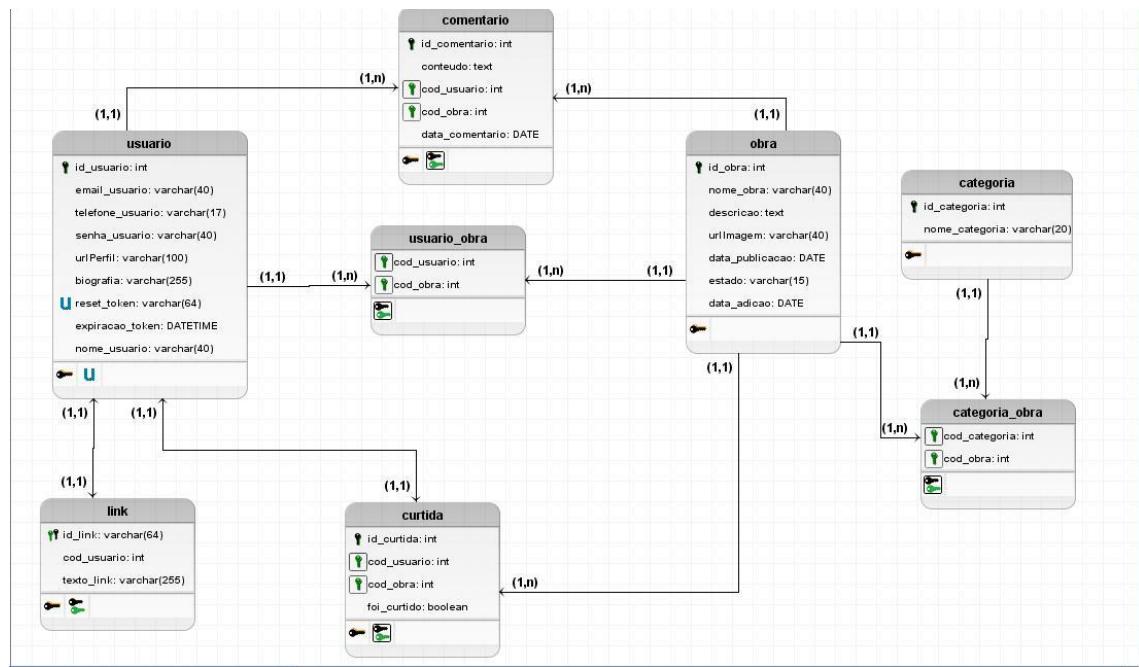
RF013	Manter seus próprios comentários.	Essencial.
RF014	Personalizar seu perfil.	Desejável.
RF015	Redefinir a senha a partir do e-mail.	Essencial.
RF016	Registrar um e-mail de recuperação.	Essencial.
RF017	Recuperar o acesso a conta a partir do telefone. Essencial.	
RF018	Pesquisar por obras e perfis.	Essencial.
RF019	Privar acesso a informações do seu perfil. Importante.	
RF020	Seguir outros perfis.	Desejável.
RF021	Gerenciar seu perfil.	Essencial.
RF022	Publicar obras.	Essencial.

Requisitos do Sistema		
Código do Requisito	Descrição	Grau de Importância
RF001	Exibir os lançamentos recentes.	Desejável
RF002	Catalogar as obras por meio de categorias. Importante.	
RF003	Exibir uma mensagem de confirmação antes do	Importante.

	autor e do usuário atualizar suas obras.	
RF004	Exibir uma mensagem de confirmação antes do autor e do usuário atualizar seus comentários. Desejável.	
RF005	Exibir uma mensagem de confirmação antes do autor e do usuário atualizar seus perfis.	Desejável.
RF006	Expor obras disponíveis.	Essencial.
RF007	Temas claro e escuro disponíveis para a visualização.	Desejável.
RF008	Pesquisa por obras.	Importante. Essencial
RF009	Enviar notificações de o usuário segue.	Desejável.

2.5 DER (Diagrama de Entidade e Relacionamento)

Figura 9 Diagrama de Entidade e Relacionamento da Biblioteca Brasil



Fonte: Logan, 2025.

2.6 Caso de Uso

Figura 10 Caso de uso da biblioteca Brasil



Fonte: Yago, 2025.

CONCLUSÃO

Desse modo, a Biblioteca Brasil alcança plenamente seu propósito: iluminar vozes independentes, abrir espaço para novos olhares e fortalecer uma cadeia criativa que pulsa cultura. Ao reunir obras que antes ecoavam em cantos isolados, torna-se farol e ponte — visibilidade, diversidade e arte em movimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDREI, L. O Que é HTML: O Guia Definitivo para Iniciantes. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos> . Acesso em: 10 abr. 2025.
- BARRETO, D. 36 Tipos de Sites: Veja a Lista Completa. Blog Site Bem FeitoDennis Barreto, 15 Jan. 2023. Disponível em: <https://sitebemfeito.com.br/blog/tipos-de-sites/> . Acesso em: 20 mar. 2025.
- BASTOS, R. Q. O que é usabilidade de site? Como implementar com qualidade [Guia].Disponível em:<https://www.godaddy.com/resources/br/artigos/usabilidade-do-site> . Acesso em: 10 abr. 2025.
- BECKER, A. HeidiSQL - MariaDB/MySQL, MSSQL, PostgreSQL, SQLite and Interbase/Firebird made easy. Disponível em: <https://www.heidisql.com/> . Acesso em: 10 abr. 2025.
- CARLOS, E. O Que é PHP e Para Que Serve? Guia Simples e Completo. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico> . Acesso em: 10 abr. 2025.
- COODESH, E. O que é usabilidade? Disponível em: <https://coodesh.com/blog/dicionario/o-que-e-usabilidade/> . Acesso em: 10 abr. 2025.
- DA SILVA FILHO, Antonio Mendes. Usabilidade de Software. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/usabilidade-de-software/10246> . Acesso em: 23 out. 2025.
- DA SARJETA, C. Machado de Assis NÃO é inferior a Shakespeare! O vira-latismo do brasileiro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ofmSXnoS7FE> . Acesso em: 20 mar. 2025.
- DE BARROS LIMA PAUL E VALÉRIA BUSSOLA MARTINS APOIO: PIBIC MACKENZIE, A. C. O MANGÁ NO BRASIL: DA SUA INTRODUÇÃO NO MERCADO À APLICABILIDADE DOCENTE. Disponível em: <http://eventoscopq.mackenzie.br/index.php/jornada/jornada/paper/download/20/18#:~:text=%2D%2055%25%20leem>

%20tanto%20mang%C3%A1s%20quanto,quadrinhos%20tradicionais%20para%20le
r%20mang%C3%A1s. . Acesso em: 20 mar. 2025.

GONÇALVES, D. [Resultados] Pesquisa com Leitores de Mangá. Disponível em: <https://esoumdesenho.wordpress.com/2018/09/26/resultados-pesquisa-com-leitores-de-manga/> . Acesso em: 20 mar. 2025.

IMDb: Classificações, avaliações e onde assistir os melhores filmes e séries. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/> . Acesso em: 13 fev. 2025.

KIMELBLAT, H. O que é um site? Tudo o que você precisa saber. Blog do Wix, 18 jun. 2023. Disponível em: <https://pt.wix.com/blog/o-que-e-site> . Acesso em: 20 mar. 2025.

KIMELBLAT, H. Quais são os tipos de sites mais populares? Blog do Wix, 12 jan. 2025. Disponível em: <https://pt.wix.com/blog/site-ideal-para-voce> . Acesso em: 20 mar. 2025.

LAFUENTE, L. Quem criou o Photoshop? Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/produto/152264-criou-photoshop.htm> . Acesso em: 10 abr. 2025.

LINK NACIONAL. Guia completo com 28 tipos de sites que você deve conhecer. Link Nacional, 16 jul. 2019. Disponível em: https://www.linknacional.com.br/blog/ tipos-de-sites/?srsltid=AfmBOorhRYUvAQWkp0DflBxZBYa4Css1Tdov7WBdLm_WPtEgRj1UJae . Acesso em: 20 mar. 2025.

LOPES, M. O que é Photoshop e como aprender a usar. Disponível em: <https://ebaconline.com.br/blog/o-que-e-photoshop> . Acesso em: 10 abr. 2025.

MARQUES, V. Países que mais assistem anime no mundo e o Brasil é um deles. Disponível em: <https://animeflix.com.br/web-stories/paises-que-mais-assistem-anime-no-mundo-brasil-e-um-deles/> . Acesso em: 20 mar. 2025.

METACRITIC. Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews. Disponível em: <https://www.metacritic.com/> . Acesso em: 13 fev. 2025.

O que é HTML e suas tags? Parte 1: estrutura básica. Disponível em: https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-html-suas-tags-parte-1-estrutura-basica?srsltid=AfmBOop118hCBhkfAQqplQUfcavWL_iewZ2HTJnjHFpnaEK69CxVVhx4 . Acesso em: 10 abr. 2025.

O que é JavaScript? Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn_web_development/Core/Scripting/What_is_JavaScript . Acesso em: 10 abr. 2025.

O que é Leitura Digital? Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/o-que-e/portugues/o-que-e-leitura-digital.htm> . Acesso em: 20 mar. 2025.

PEREIRA, A. A origem do CSS, um pouco da história. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/a-origem-do-css-um-pouco-da-historia/15195> . Acesso em: 10 abr. 2025.

PINHEIRO, R. Conheça 5 tipos de websites. Disponível em: <https://rockcontent.com.br/blog/tipos-de-websites/> . Acesso em: 20 mar. 2025.

PRESAS, J. Quais os 7 principais tipos de site e qual o mais indicado para o seu negócio? Disponível em: <https://pontodesign.com.br/quais-os-7-principais-tipos-de-site-e-qual-o-mais-indicado-para-o-seu-negocio/> . Acesso em: 20 mar. 2025.

PROVIDELLO, W. Visual Studio Code: A Importância de uma Poderosa Ferramenta de Desenvolvimento. Disponível em: <https://www.dio.me/articles/visual-studio-code-a-importancia-de-uma-poderosa-ferramenta-de-desenvolvimento> . Acesso em: 10 abr. 2025.

PUBLISHNEWS. Mangás mostram consistência de vendas no Brasil. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2024/09/19/mangas-mostram-consistencia-de-vendas-no-brasil> . Acesso em: 20 mar. 2025.

ROD, D. O que é um catálogo. Disponível em: <https://rediredi.com.br/blog/o-que-e-um-catalogo/> . Acesso em: 20 mar. 2025.

SANTANA, B. O Que é Site? Entendendo seus Componentes e Categorias. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-site> . Acesso em: 20 mar. 2025.

SANTANA, B. O que é CSS e como ele funciona: guia básico para iniciantes. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css> . Acesso em: 10 abr. 2025.

TERHOCH, N. Entenda a diferença entre site estático e dinâmico + a melhor opção! Disponível em: <https://www.godaddy.com/resources/br/artigos/site-estatico-e-site-dinamico> . Acesso em: 20 mar. 2025.

VALERIO, Gabriele. Entendendo as 6 métricas de usabilidade e como ajudar seu usuário. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/usabilidade-a0ea0f966376> . Acesso em: 23 out. 2025.

VS Code - O que é e por que você deve usar? Disponível em: <https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>. Acesso em: 10 abr. 2025.