

**CENTRO PAULA SOUZA**  
**Etec de Heliópolis Arquiteto Ruy Ohtake**  
**Ensino Médio com Habilitação Profissional**  
**De Técnico em Informática Para Internet**

Felipe Sousa da Silva  
Jose Carlos Henriques da Silva  
Ramon Messias Sousa

**Rivieth**

**São Paulo**  
**2024**

Felipe Sousa da Silva  
Jose Carlos Henriques da Silva  
Ramon Messias Sousa

## **Rivieth**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à banca da Escola Técnica  
Estadual de Heliópolis Arquiteto Rui Ohtake  
– São Paulo, como parte das exigências  
para obtenção do diploma de Ensino Médio  
com Habilitação Profissional de Técnico em  
Informática Para Internet.

**Professor (es). Orientador (es):**  
**Profº Marcos Autilio Oliveira de Souza**  
**Prof.º Jesus Marcos Tomaz**

**São Paulo**  
**2024**

Felipe Sousa da Silva  
Jose Carlos Henriques da Silva  
Ramon Messias Sousa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca da  
Escola Técnica Estadual de Heliópolis Arquiteto Rui Ohtake  
– São Paulo, como parte das exigências para obtenção do  
diploma de Ensino Médio com Habilitação Profissional de  
Técnico em Informática Para Internet.

Aprovado em: 04\_\_/12\_\_/2024\_\_

**Banca Examinadora**

---

Profº Esp. Jesus Marcos Tomaz  
Instituição: Etec de Heliópolis

---

Profº Esp. Marcos Aútilio de Souza  
Instituição: Etec de Heliópolis

---

Rubinaldo Freitas  
Instituição: Ciiclo Estrategia & Gestao

---

Maria Jose Coelho  
Instituição: PEE (São Paulo educação e  
ventos)

---

Roseane Menezes  
Instituição: Etec Heliópolis

Dedicamos este trabalho ao nosso coletivo, cujo empenho, dedicação e perseverança nos permitiram superar dificuldades e alcançar nossos objetivos. Agradecemos pelo apoio mútuo e pela constante busca por soluções, que foram essenciais para o nosso sucesso. Cada conquista reflete a união e o esforço de todos.

## **AGRADECIMENTO**

Agradecemos pela força, sabedoria e perseverança que nos permitiram superar cada obstáculo e realizar este trabalho. Agradecemos também às nossas famílias, pelo amor, paciência e incentivo ao longo da jornada, e aos nossos professores, especialmente ao professor Marcos Autilio, pela orientação, confiança e apoio, que foram essenciais para nosso progresso e sucesso.

“O que não me mata, me fortalece. Mas há coisas que nos matam lentamente e, mesmo assim, resistimos a elas. A resistência não é sinônimo de força, mas de adaptação à dor”

(Friedrich Nietzsche)

## RESUMO

A Rivieth é uma rede social inovadora criada para valorizar e conectar artistas independentes da região de Heliópolis, enfrentando desafios como a falta de visibilidade e o difícil acesso ao mercado. Inspirada em plataformas como Twitter, Pinterest e LinkedIn, a Rivieth busca oferecer um espaço inclusivo para a divulgação de trabalhos artísticos, promoção de conexões profissionais e fortalecimento da comunidade criativa. O principal objetivo da plataforma é conectar artistas às empresas que procuram talentos, promovendo empregabilidade e novas oportunidades no campo das artes. Os usuários poderão publicar seus trabalhos em diferentes formatos, como imagens, vídeos e textos, enquanto empresas terão acesso a ferramentas de busca avançada para encontrar profissionais de acordo com seus interesses e estilos artísticos específicos. Um recurso inovador da Rivieth será a funcionalidade “Promote”, que permitirá aos artistas pagarem para ampliar a visibilidade de suas postagens. Inspirado em modelos de plataformas como o TikTok, esse recurso aumentará o alcance das obras e as chances de atrair novas oportunidades. Embora ainda em desenvolvimento, o “Promote” reflete o compromisso da Rivieth em se adaptar às tendências do mercado digital e atender às demandas de seus usuários. Além disso, a plataforma contará futuramente com a aba “Comunidade”, um espaço para discussões abertas, troca de experiências e interação social. Esse recurso fortalecerá os laços entre os membros da rede e fomentará o engajamento dentro da plataforma, criando um ambiente colaborativo e dinâmico. O desenvolvimento da Rivieth será guiado por princípios de acessibilidade, inclusão e inovação tecnológica. A interface será projetada para ser intuitiva e eficiente, utilizando ferramentas modernas que garantam uma experiência agradável e prática. A plataforma também terá como foco democratizar o acesso à arte e valorizar talentos muitas vezes marginalizados, contribuindo para o crescimento cultural e social. Ao combinar criatividade, networking e oportunidades profissionais, a Rivieth pretende transformar desafios enfrentados por artistas independentes em possibilidades concretas. Por meio da tecnologia, ela busca promover inclusão social, fortalecer a cultura local e criar um espaço que valorize o potencial humano. Com isso, a Rivieth posiciona-se como uma solução estratégica para conectar artistas e empresas em uma rede diversificada e acessível, ampliando o impacto da arte e da cultura em sua região.

**Palavras-chave:** Rede social; artistas independentes; Heliópolis; inclusão digital; promoção artística; networking; comunidade criativa.

## ABSTRACT

Rivieth is an innovative social network created to value and connect independent artists from the Heliópolis region, addressing challenges such as lack of visibility and limited access to the market. Inspired by platforms like Twitter, Pinterest, and LinkedIn, Rivieth aims to offer an inclusive space for showcasing artistic works, promoting professional connections, and strengthening the creative community. The platform's main objective is to connect artists with companies seeking talent, fostering employability and new opportunities in the arts sector. Users will be able to publish their work in various formats, such as images, videos, and texts, while companies will have access to advanced search tools to find professionals based on their specific interests and artistic styles. An innovative feature of Rivieth will be the "Promote" functionality, which allows artists to pay to increase the visibility of their posts. Inspired by models from platforms like TikTok, this feature will expand the reach of artworks and increase the chances of attracting new opportunities. Although still under development, "Promote" reflects Rivieth's commitment to adapting to digital market trends and meeting user demands. Additionally, the platform will eventually include the "Community" tab, a space for open discussions, experience sharing, and social interaction. This feature will strengthen bonds among network members and foster engagement within the platform, creating a collaborative and dynamic environment. Rivieth's development will be guided by principles of accessibility, inclusion, and technological innovation. The interface will be designed to be intuitive and efficient, using modern tools to ensure a pleasant and practical experience. The platform will also focus on democratizing access to art and valuing talents often marginalized, contributing to cultural and social growth. By combining creativity, networking, and professional opportunities, Rivieth aims to transform the challenges faced by independent artists into tangible possibilities. Through technology, it seeks to promote social inclusion, strengthen local culture, and create a space that values human potential. In doing so, Rivieth positions itself as a strategic solution for connecting artists and companies within a diverse and accessible network, amplifying the impact of art and culture in the region.

**Keywords:** Social network, independent artists, Heliópolis, digital inclusion, artistic promotion, networking, creative community.

## RESUMEN



Rivieth es una red social innovadora creada para valorar y conectar a artistas independientes de la región de Heliópolis, enfrentando desafíos como la falta de visibilidad y el difícil acceso al mercado. Inspirada en plataformas como Twitter, Pinterest y LinkedIn, Rivieth busca ofrecer un espacio inclusivo para la divulgación de obras artísticas, la promoción de conexiones profesionales y el fortalecimiento de la comunidad creativa. El principal objetivo de la plataforma es conectar a los artistas con empresas que buscan talentos, fomentando la empleabilidad y nuevas oportunidades en el campo de las artes. Los usuarios podrán publicar sus trabajos en diferentes formatos, como imágenes, videos y textos, mientras que las empresas tendrán acceso a herramientas de búsqueda avanzada para encontrar profesionales según sus intereses y estilos artísticos específicos. Una característica innovadora de Rivieth será la funcionalidad “Promote”, que permitirá a los artistas pagar para aumentar la visibilidad de sus publicaciones. Inspirado en modelos de plataformas como TikTok, este recurso ampliará el alcance de las obras y aumentará las posibilidades de atraer nuevas oportunidades. Aunque aún está en desarrollo, “Promote” refleja el compromiso de Rivieth de adaptarse a las tendencias del mercado digital y satisfacer las demandas de sus usuarios. Además, la plataforma incluirá en el futuro la pestaña “Comunidad”, un espacio para discusiones abiertas, intercambio de experiencias e interacción social. Este recurso fortalecerá los lazos entre los miembros de la red y fomentará el compromiso dentro de la plataforma, creando un ambiente colaborativo y dinámico. El desarrollo de Rivieth se guiará por principios de accesibilidad, inclusión e innovación tecnológica. La interfaz será diseñada para ser intuitiva y eficiente, utilizando herramientas modernas que garanticen una experiencia agradable y práctica. La plataforma también se enfocará en democratizar el acceso al arte y valorar talentos muchas veces marginados, contribuyendo al crecimiento cultural y social. Al combinar creatividad, networking y oportunidades profesionales, Rivieth pretende transformar los desafíos que enfrentan los artistas independientes en posibilidades concretas. A través de la tecnología, busca promover la inclusión social, fortalecer la cultura local y crear un espacio que valore el potencial humano. De esta manera, Rivieth se posiciona como una solución estratégica para conectar artistas y empresas en una red diversa y accesible, amplificando el impacto del arte y la cultura en la región.

**Palabras clave:** Red social, artistas independientes, Heliópolis, inclusión digital, promoción artística, redes de contacto, comunidad creativa.

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - CANVAS da empresa	20
Tabela 2 – Realizar Cadastro	26
Tabela 3 – Manter Perfil	26
Tabela 4 – Manter Postagem	27
Tabela 5 – Curtir Postagem	27
Tabela 6 – Comentar Postagem	27
Tabela 7 – Manter Comunidade	27
Tabela 8 – Abrir Denuncia	27
Tabela 9 – Manter Mensagem	27
Tabela 10 – Acessar Página	27
Tabela 11 – Manter Usuários	27
Tabela 12 – Acessar Comunidade	27
Tabela 13 – Manter Postagem de Usuário	27
Tabela 14 – Manter Postagens da Comunidade	27

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Gráfico do questionário	5
Figura 2 Gráfico do questionário	5
Figura 3 Gráfico do questionário	6
Figura 4 Gráfico do questionário	6
Figura 5 Mapa de Empatia	13
Figura 6 Mapa de Atores	15
Figura 7 Organograma	17
Figura 8 Logotipo e Logomarca da empresa	18
Figura 9 DFD de nível 0	21
Figura 10 Modelo de Entidade e Relacionamento	22
Figura 11 Diagrama de Entidade e Relacionamento	23
Figura 12 Diagrama de Casos de Uso	24
Figura 13 Diagrama de Atividade – cadastro	38
Figura 14 Diagrama de atividade – login	39
Figura 15 Diagrama de atividade - Mantém Perfil	40
Figura 16 Diagrama de atividade - Curte Postagem	41
Figura 17 Diagrama de atividade - Usuário visualiza perfil de outro usuário	42
Figura 18 Diagrama de atividade - Mantém Mensagem	43
Figura 19 Diagrama de atividade - Recuperar Senha	44
Figura 20 Logo XAMPP	45
Figura 21 Logo MySQL	45
Figura 22 Logo Visual Studio Code	46
Figura 23 Logo HTML5	46
Figura 24 Logo CSS3	47
Figura 25 Logo PHP	47
Figura 26 Logo JavaScript	48
Figura 27 Logo Canva	48
Figura 28 Logo Figma	49
Figura 29 Tela de Login	50
Figura 30 Tela Inicial	51
Figura 31 Perfil do Usuário	51
Figura 32 Página de comunidades	52
Figura 33 Página de Login	57
Figura 34 Página de Cadastro	57
Figura 35 Página Inicial	58
Figura 36 Página de Explorar	58
Figura 37 Página de Perfil	59
Figura 38 Área de postagem	59
Figura 39 Área de Quem seguir	60
Figura 40 Área de customização de tema	61
Figura 41 Área do menu inferior	62
Figura 42 Área de pesquisa de usuários	62
Figura 43 Área do menu lateral	63
Figura 44 Área de configuração de conta	64
Figura 45 Área de edição de perfil	64
Figura 46 Área de postagem	65

**LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 CANVAS da empresa	11
Tabela 2 Realizar cadastro	24
Tabela 3 Cadastro	25
Tabela 4 Manter Perfil	26
Tabela 5 Curtir postagem	27
Tabela 6 Comentar postagem	28
Tabela 7 Abrir denúncia	29
Tabela 8 Manter comunidade	30
Tabela 9 Manter mensagens	31
Tabela 10 Acessar pagina	32
Tabela 11 Manter usuários	33
Tabela 12 Acessar comunidades	34
Tabela 13 Manter postagens de usuários	35
Tabela 14 Manter postagens da comunidade	36
Tabela 15 Cadastro	37
Tabela 16 Login	38
Tabela 17 Mantém Perfil	39
Tabela 18 Curte Postagem	40
Tabela 19 Usuário visualiza perfil de outro usuário	41
Tabela 20 Mantém Mensagem	42
Tabela 21 Recuperar Senha	43

## **LISTA DE ABREVIATURAS e SIGLAS**

DER	Diagrama de Entidade e Relacionamento
MER	Modelo de Entidade e Relacionamento
UML	Linguagem de Modelagem Unificada
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso

## SUMÁRIO

<b>SUMÁRIO</b>	<b>4</b>
<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>1</b>
<b>2 DESENVOLVIMENTO</b>	<b>1</b>
2.1 A importância da valorização artística	1
2.2 Impactos Socioeconômicos	2
2.3 Movimento de valorização artística	3
2.3.1 Gráficos	4
<b>2.4 Metodologia</b>	<b>5</b>
<b>2.5 Problematização</b>	<b>7</b>
<b>2.6 Análise essencial</b>	<b>8</b>
<b>2.7 Macro mundo</b>	<b>8</b>
2.7.1 Micromundo	9
2.7.2 Lugar vivencial	10
<b>3 PLANEJAMENTO DO PROJETO</b>	<b>11</b>
<b>3 .1 Parte Identificação da Empresa:</b>	<b>11</b>
3.1.1 CANVAS	11
3.1.2 Mapa de Empatia	12
3.1.3 Pesquisa ODS	13
3.1.4 Mapa de Atores	14
3.1.5 Missão, Visão e Valores	15
3.1.6 Organograma	16
3.1.7 Logotipo e Logomarca	17
<b>3.2 Levantamento de dados</b>	<b>18</b>
3.2.1 Lista de eventos	18
<b>3.2 Parte Lógica do Desenvolvimento da Solução</b>	<b>20</b>
3.3.1 DFD de nível 0	20
3.3.2 MER/DER	21
3.3.3 UML	23
3.3.4 Documentação de Casos de Uso	24
3.2.4 Diagrama de Atividade	37

3.3.5 Ferramentas utilizadas	44
<b>4 RESULTADOS DE PROJETO</b>	<b>49</b>
<b>4.1 Prototipagem de média fidelidade</b>	<b>49</b>
<b>4.2 Roteiro do pitch</b>	<b>51</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>53</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>54</b>
<b>APÊNDICE</b>	<b>56</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta os resultados alcançados com o desenvolvimento de uma plataforma digital voltada para artistas da comunidade de Heliópolis, projetada para promover a visibilidade e o apoio a suas produções culturais. A rede social criada possibilitou que moradores da região se cadastrarem, compartilhassem suas obras e se conectarem com outros artistas, apoiadores e patrocinadores, fomentando um ambiente colaborativo e inclusivo. A plataforma conta com funcionalidades como upload de obras, agendamento de eventos e exposições, além de perfis personalizados, proporcionando aos artistas uma vitrine digital para suas criações. Esses recursos facilitaram o engajamento da comunidade artística, fortalecendo a identidade cultural local e ampliando as oportunidades de trabalho e reconhecimento. Durante o desenvolvimento do projeto, pesquisas realizadas com a comunidade, incluindo entrevistas via Google Forms, foram essenciais para identificar e atender às principais necessidades do público-alvo. A iniciativa foi fundamentada nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 8, voltado para trabalho decente e crescimento econômico, e 10, que busca a redução das desigualdades. Com a conclusão deste trabalho, a plataforma demonstra seu potencial para promover inclusão, gerar oportunidades e reduzir desigualdades sociais e econômicas enfrentadas pelos artistas da periferia. Este projeto não só destacou a riqueza cultural da comunidade de Heliópolis, mas também mostrou como a tecnologia pode ser uma ferramenta poderosa para transformação social e fortalecimento da cultura local.



## **2 DESENVOLVIMENTO**

Para o desenvolvimento deste trabalho, realizamos pesquisas sobre o contexto artístico e cultural da comunidade de Heliópolis, antes de focarmos nas necessidades específicas dos artistas locais. Com o apoio da ONG UNAS, organização reconhecida por sua atuação em projetos sociais e culturais na região de Heliópolis, conseguimos compreender melhor as demandas da comunidade e a viabilidade de criar uma plataforma digital. Nosso projeto consiste no desenvolvimento de um site para divulgação e promoção do trabalho de artistas da região, facilitando o compartilhamento de suas obras, o agendamento de eventos e a criação de perfis personalizados. A plataforma visa ampliar as oportunidades para os artistas e fortalecer a identidade cultural local.

### **2.1 A importância da valorização artística**

Heliópolis é uma das maiores comunidades urbanas do Brasil, reconhecida por sua riqueza cultural e resiliência. Contudo, muitos artistas que residem nessa região enfrentam desafios estruturais que limitam sua visibilidade e dificultam o acesso a oportunidades profissionais. Entre músicos, pintores, dançarinos e grafiteiros, esses talentos locais, frequentemente, não dispõem dos recursos necessários para promover seus trabalhos ou conquistar espaço no mercado. De acordo com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 8, “Trabalho Decente e Crescimento Econômico”, e 10, “Redução das Desigualdades”, é essencial criar plataformas que conectem pessoas em situação de vulnerabilidade a oportunidades de emprego e renda (ONU, 2015). Nesse contexto, a Rivieth apresenta-se como uma solução inovadora e transformadora para os artistas de Heliópolis. A plataforma atua como um espaço digital multifuncional, proporcionando: a) Publicação de trabalhos: A Rivieth permite que os usuários compartilhem fotos, vídeos e textos sobre suas criações, ampliando seu alcance para além das fronteiras de Heliópolis. Dessa forma, barreiras geográficas e sociais são superadas, possibilitando maior visibilidade. b) Conexão com empresas e empregadores: Através de filtros de busca baseados em estilo, técnica ou meio de expressão, empresas podem localizar artistas para projetos específicos,

promovendo a geração de empregos e a valorização econômica da produção artística local) Fortalecimento de comunidades: A aba “Comunidade” facilita a interação entre artistas, promovendo trocas de ideias e parcerias. Essa rede de apoio é crucial para o crescimento coletivo e para a inovação no setor cultural.d) Promoção de talentos: O recurso Promote, a ser implementado futuramente, permitirá que artistas impulsionem suas publicações de maneira acessível, alcançando maior visibilidade e ampliando suas chances de reconhecimento profissional. A contribuição da Rivieth para Heliópolis transcende a esfera artística, alcançando impactos sociais significativos. O reconhecimento e a valorização de artistas locais fomentam a autoestima, fortalecem o senso de pertencimento e inspiram as novas gerações a enxergarem a arte como uma carreira viável e promissora. Além disso, a plataforma contribui para a desconstrução de preconceitos associados às periferias, promovendo uma imagem positiva e destacando o papel central de Heliópolis na diversidade cultural brasileira.

## **2.2 Impactos Socioeconômicos**

A falta de oportunidades para artistas de regiões periféricas, como Heliópolis, vai além da ausência de reconhecimento cultural. Ela afeta diretamente a economia local e perpetua desigualdades estruturais. Em comunidades marcadas pela escassez de recursos e pela exclusão, os talentos muitas vezes não têm acesso a plataformas que possibilitem a divulgação de seus trabalhos e a conexão com mercados externos. Nesse contexto, a Rivieth apresenta-se como uma iniciativa que contribui não apenas para a valorização cultural, mas também para o desenvolvimento econômico sustentável. A possibilidade de artistas promoverem suas criações, estabelecerem conexões com empregadores e participarem de redes colaborativas contribui para o fortalecimento da economia criativa local, gerando renda e novas perspectivas de carreira. Ademais, ao conectar artistas com empresas interessadas em contratar talentos diversificados, a Rivieth atua como um elo estratégico entre a comunidade e o mercado, promovendo uma circulação de recursos financeiros que beneficia diretamente a região de Heliópolis.

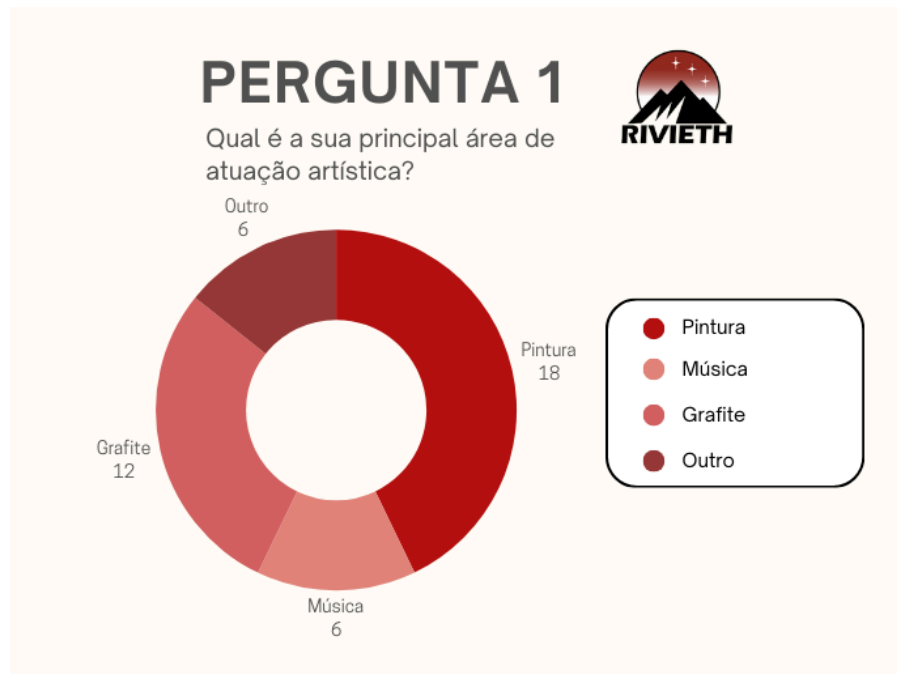
### **2.3 Movimento de valorização artística**

Apesar da importância da arte como ferramenta de transformação social e econômica, os desafios persistem. Barreiras culturais, preconceitos sociais e a desvalorização da produção artística periférica ainda são obstáculos que limitam o pleno potencial de comunidades como Heliópolis. Movimentos de resistência à valorização artística podem ser comparados a outros retrocessos sociais, como o movimento antivacina, que ameaça conquistas da ciência. Assim como ocorre na saúde, onde a desinformação e a falta de acesso comprometem o bem-estar da população, no campo cultural, a ausência de plataformas inclusivas e de políticas públicas voltadas à promoção artística perpetua desigualdades. Na prática, essa resistência à arte periférica manifesta-se na escassez de investimentos e no preconceito contra artistas locais, que frequentemente são desvalorizados ou ignorados pelo mercado convencional. A Rivieth surge como uma resposta direta a essas barreiras, oferecendo uma plataforma onde os talentos de Heliópolis possam ser vistos, valorizados e remunerados adequadamente.

A proposta da plataforma é transformar a visão da sociedade sobre a arte produzida em periferias, rompendo com estigmas históricos e promovendo uma valorização que vai além da estética, reconhecendo o impacto social e econômico da arte como um todo. Com isso, a Rivieth não apenas conecta artistas ao mercado, mas também contribui para um processo de ressignificação cultural, essencial para a construção de uma sociedade mais justa e inclusiva.

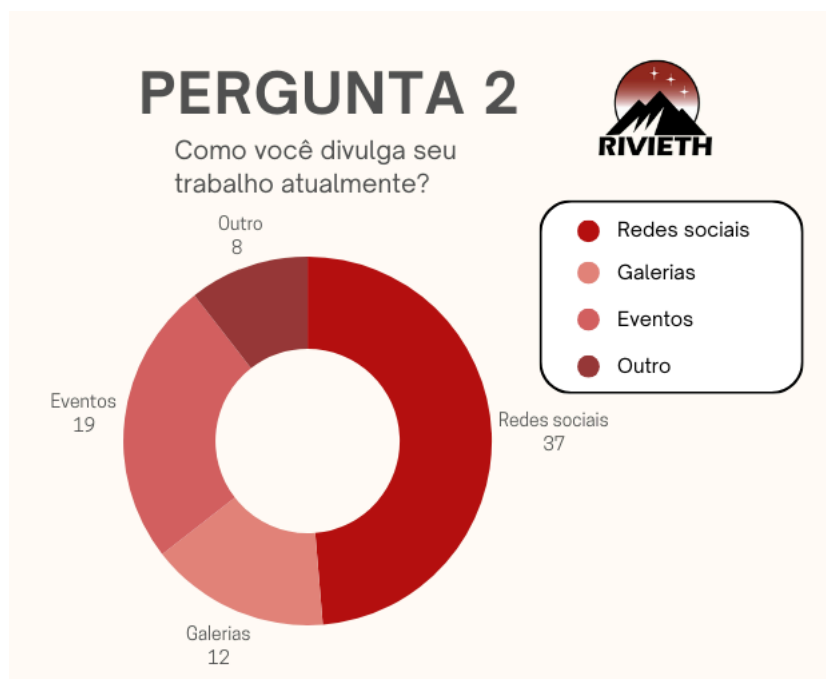
## 2.3.1 Gráficos

Figura 1 Gráfico do questionário



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Figura 2 Gráfico do questionário



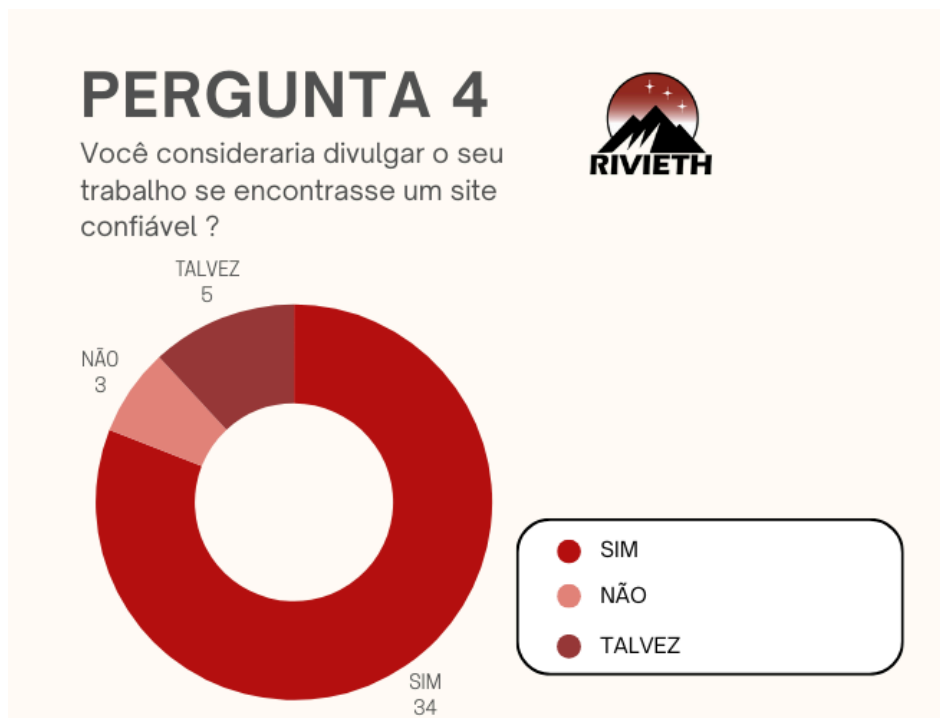
Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Figura 3 Gráfico do questionário



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Figura 4 Gráfico do questionário



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024)

## 2.4 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada por meio do Google Forms e pesquisa social com a UNAS presencialmente, abrangendo artistas em início de carreira e artistas já estabelecidos e ver suas opiniões.

### Relatório de pesquisa

**Interesse no nosso projeto:** A maioria dos artistas entrevistados considera útil ter uma rede social para promover seu trabalho e visibilidade, especialmente como uma plataforma confiável para alcançar um público mais amplo.

**Importância da Presença Online:** Artistas em início de carreira destacaram a relevância de uma plataforma digital para superar desafios como falta de visibilidade, reconhecimento e oportunidades. Artistas estabelecidos também indicaram que a presença online é fundamental, atribuindo notas altas à importância disso.

**Experiência com Plataformas Digitais:** Muitos artistas já utilizam plataformas digitais para divulgação, embora enfrentam dificuldades para alcançar visibilidade devido à competitividade e falta de recursos.

### Funcionalidades requisitadas

**Promoção da Arte:** O site deve ajudar a aumentar a visibilidade dos artistas, permitindo que suas obras cheguem a um público maior.

**Conexão entre Artistas:** A plataforma deve fomentar o networking, possibilitando que artistas conheçam e interajam com outros profissionais.

**Apoio a Novos Talentos:** Uma funcionalidade focada em novos artistas foi mencionada como necessária para ajudar iniciantes a superar os desafios de entrada no mercado.

**Segurança e Confiabilidade:** A maioria dos entrevistados considera a confiabilidade da plataforma essencial para que possam divulgar suas obras e eventos de forma segura e confiável.

## 2.5 Problematização

A comunidade de Heliópolis possui uma rica diversidade cultural e artística, mas os artistas locais enfrentam dificuldades para promover suas produções e alcançar maior visibilidade. Muitos deles têm acesso limitado a plataformas que permitem divulgar seus trabalhos, conectar-se com apoiadores ou acessar recursos para expandir suas carreiras. Isso resulta em uma subutilização de talentos locais e na ausência de uma rede de apoio consistente para fomentar o desenvolvimento cultural e econômico da comunidade.

Além disso, a desigualdade socioeconômica e a falta de reconhecimento impedem que esses artistas alcancem uma audiência mais ampla e tenham acesso a oportunidades que poderiam fortalecer a identidade cultural da região e reduzir as barreiras enfrentadas por aqueles em contextos de vulnerabilidade.

## 2.6 Análise essencial

A Rivieth é uma plataforma digital inclusiva que visa conectar e dar visibilidade aos artistas de Heliópolis, uma das maiores periferias de São Paulo. Com o objetivo de transformar a realidade cultural e econômica da comunidade, a Rivieth oferece um ambiente gratuito e acessível, permitindo que artistas locais mostrem seus trabalhos, conectem-se com contratantes e participem de eventos e projetos.

## 2.7 Macro mundo

O projeto visa desenvolver uma plataforma digital inclusiva e inovadora para artistas não visibilizados da comunidade de Heliópolis, uma das maiores periferias de São Paulo, conhecida por sua rica produção cultural, mas também por altos índices de pobreza e falta de acesso a oportunidades no mercado criativo. Na região, muitos artistas enfrentam dificuldades para divulgar seu trabalho, conectar-se com potenciais contratantes ou mesmo para encontrar espaços adequados de exposição e venda de suas obras. Nesse contexto, a plataforma surge como uma solução para centralizar essas demandas, oferecendo um ambiente digital que conecta artistas, contratantes e a comunidade. A ferramenta tem o objetivo de aumentar a visibilidade desses criadores, facilitar a negociação de serviços criativos e fortalecer os laços culturais e econômicos de Heliópolis.

Além disso, Heliópolis enfrenta desafios estruturais, como o desemprego e a informalidade no trabalho, que afetam diretamente os artistas locais. Sem recursos financeiros suficientes para investir em plataformas pagas ou divulgar suas obras de forma eficaz, muitos permanecem à margem de eventos e projetos de maior escala. A plataforma proposta busca ser um espaço gratuito e acessível, permitindo que esses artistas apresentem suas habilidades e estabeleçam conexões significativas com o mercado e com a própria comunidade.

O principal objetivo do projeto é criar uma vitrine digital que seja ao mesmo tempo um espaço de networking, divulgação e engajamento social. O impacto esperado é expressivo, não só na valorização do trabalho dos artistas de Heliópolis, mas também no estímulo à economia criativa da região e no fortalecimento do orgulho comunitário. A plataforma permitirá que artistas aumentem sua renda, contratem serviços colaborativos e participem de projetos que elevem a cultura local.

Ao integrar tecnologia, criatividade e comunidade, o projeto contribuirá para transformar a maneira como a arte de Heliópolis é percebida, tanto internamente quanto externamente.



### 2.7.1 Micromundo

A plataforma começa com artistas criando perfis simples onde podem carregar fotos de suas obras, adicionar descrições curtas e inserir links para redes sociais ou contatos. Cada artista tem um espaço limitado inicialmente, com até 10 imagens e um campo de texto para contar sua história e inspiração.

No dia a dia, contratantes acessam a plataforma buscando talentos por categoria, como música, grafite, dança ou literatura, e podem filtrar por localização para encontrar artistas próximos. Esses contratantes têm acesso direto ao botão de contato no perfil dos artistas, facilitando negociações ou convites para eventos.

A comunidade, por sua vez, interage principalmente pelo feed, onde artistas postam novidades sobre projetos, participações em eventos ou atualizações de portfólio. As pessoas podem curtir, comentar e compartilhar essas postagens, aumentando a visibilidade dos trabalhos.

Periodicamente, a plataforma destaca eventos locais, como feiras culturais, oficinas e exposições, enviando notificações personalizadas para usuários interessados na área artística correspondente. Artistas também podem marcar suas localizações atuais para que o público saiba onde encontrá-los, seja em uma feira ou em um espaço fixo, como um ateliê.

Essas interações no dia a dia buscam criar um ciclo contínuo de conexões, onde artistas ganham visibilidade, contratantes encontram talentos e a comunidade fortalece os laços culturais com base na valorização do trabalho local.

### 2.7.2 Lugar vivencial

A plataforma se manifesta tanto no ambiente digital quanto no impacto físico e emocional em Heliópolis. A plataforma funciona como um ponto de encontro virtual que reflete a vida cotidiana da comunidade, conectando histórias, talentos e oportunidades. Na tela de um celular ou computador, os usuários entram em um espaço acolhedor, com uma interface colorida e inspirada na cultura de Heliópolis, usando elementos visuais que remetem ao grafite, ao artesanato local e à música de rua. O layout é intuitivo, com destaque para a arte em si: imagens vibrantes, vídeos curtos e um mapa interativo que localiza eventos e artistas em tempo real.

Além do ambiente virtual, a plataforma cria um reflexo físico: as pessoas começam a se encontrar nos eventos divulgados, como feiras culturais e exposições em praças ou escolas. Pequenos negócios locais passam a colaborar com os artistas, contratando grafiteiros para decorar fachadas, músicos para apresentações ou escritores para oficinas.

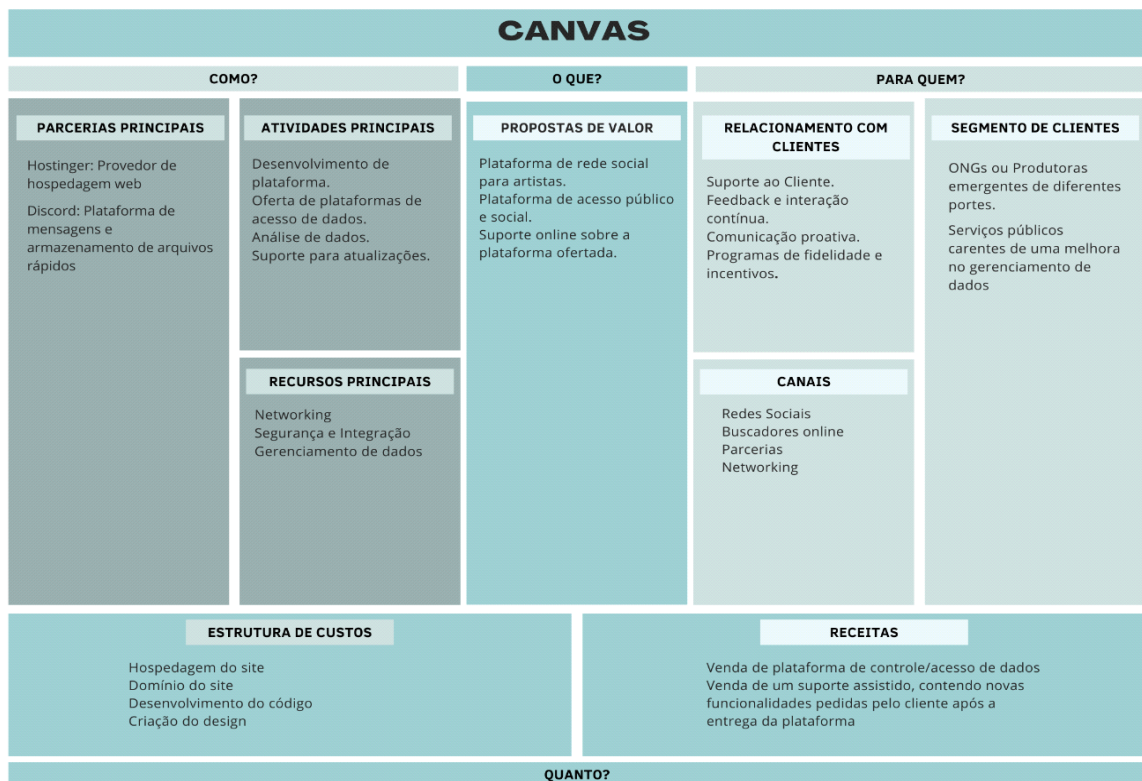
### 3 Planejamento do Projeto

#### 3.1 – Parte Identificação da Empresa

##### 3.1.1 - CANVAS

“O Canvas é um esquema visual que possibilita as pessoas co-criarem modelos de negócios analisando nove elementos que toda empresa ou organização possuem: proposta de valor, parcerias chaves, atividades chaves, recursos chaves, relacionamento com clientes, segmentos de clientes, canais de distribuição, estrutura de custos e fluxo de receitas.” (Osterwalder , 2000)

Tabela 1 CANVAS da empresa

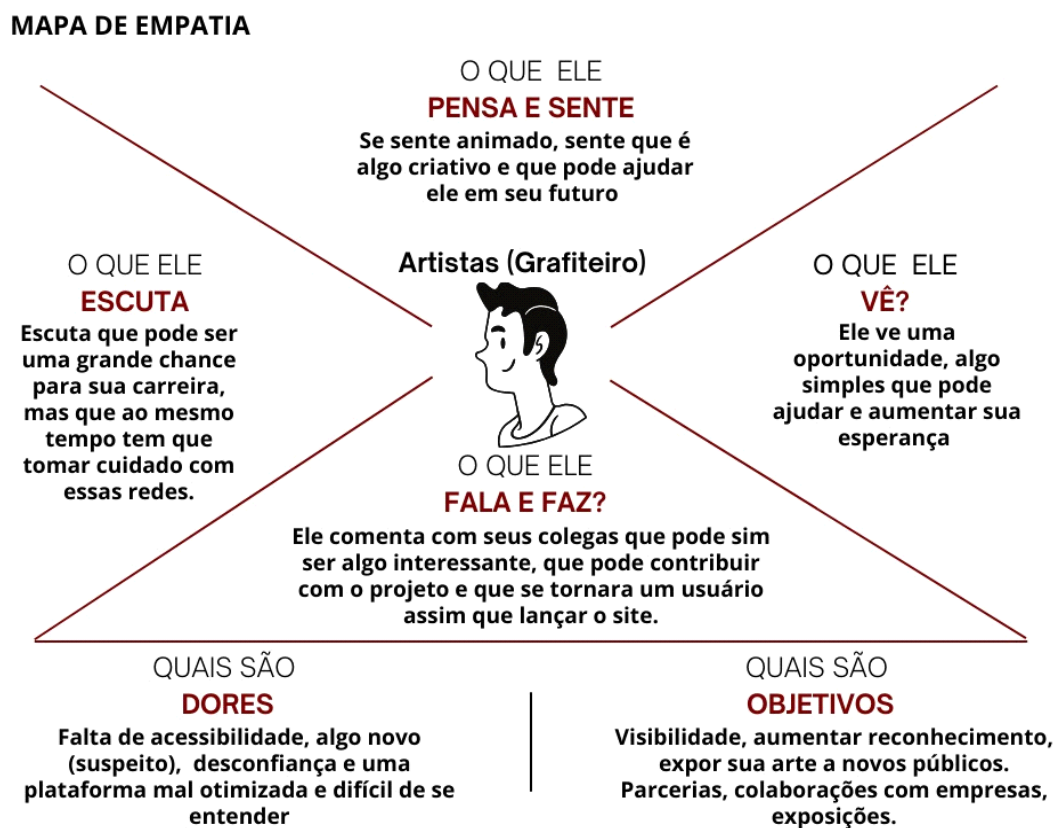


Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

### 3.1.2 - Mapa de Empatia

“É uma ferramenta que nos leva a pensar sobre os usuários que queremos servir e não sobre o produto que queremos construir. Efetivamente, a proposta é se colocar no lugar do cliente e fazer uma imersão no seu cotidiano a fim de compreender os impactos emocionais e suas percepções sobre um produto ou serviço. ” (Gray, 2015)

Figura 5 – Mapa de Empatia



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

### 3.1.3– Pesquisa ODS

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 8 e 10 visam, respectivamente, promover o trabalho decente e o crescimento econômico, e reduzir desigualdades sociais e econômicas. Ambos são fundamentais para transformar a realidade de comunidades como Heliópolis, oferecendo aos moradores ferramentas para acessar oportunidades e reduzir as disparidades estruturais que enfrentam.

A plataforma Rivieth dialoga diretamente com essas metas, propondo soluções para os desafios enfrentados por artistas em situação de vulnerabilidade:

**Promoção do trabalho decente:** A plataforma conecta artistas locais a empregadores, facilitando acesso ao mercado e fomentando a geração de renda por meio da economia criativa.

**Redução das desigualdades:** Ao dar visibilidade a talentos periféricos, a Rivieth ajuda a superar barreiras sociais e culturais que frequentemente excluem esses artistas do reconhecimento profissional.

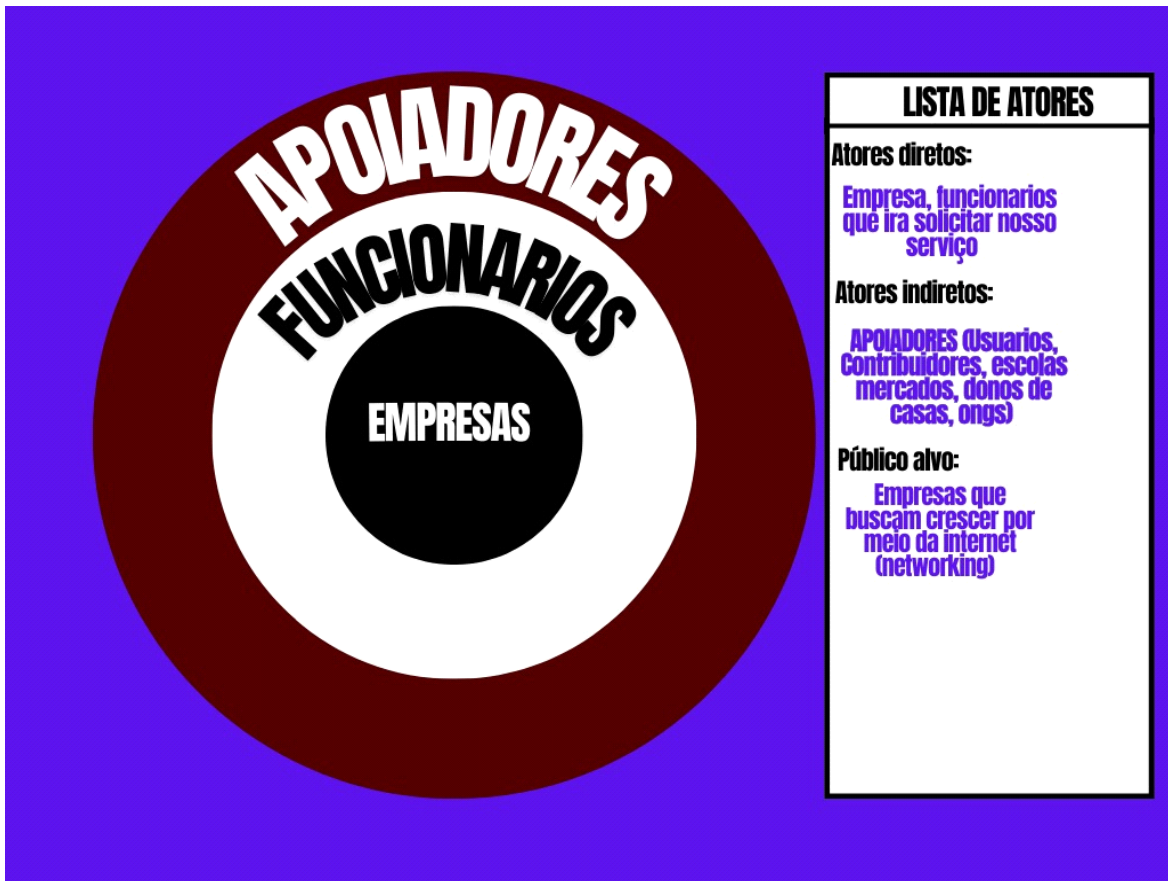
**Empoderamento social e cultural:** A plataforma fortalece o papel da arte como ferramenta de transformação social, ampliando o alcance das vozes de Heliópolis para além das fronteiras da comunidade.

Assim, a Rivieth contribui significativamente para um desenvolvimento sustentável, promovendo inclusão e valorização artística, em consonância com os princípios dos ODS 8 e 10.

### 3.1.4-Mapa de Atores

”Seja no corpo humano, em uma empresa, em uma organização ou no governo de um país, as partes envolvidas estão interligadas e se influenciam mútua e diretamente. É um sistema. Com um empreendimento não é diferente! ”

Figura 6 Mapa de Atores



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

### 3.1.5- MISSÃO, VISÃO E VALORES:

#### **Missão**

Oferecer soluções digitais inovadoras, como plataformas de divulgação e gestão, para artistas e empreendedores locais, impulsionando o crescimento de suas atividades e ampliando suas oportunidades de visibilidade e colaboração.

#### **Visão**

Ser reconhecidos como parceiros estratégicos e confiáveis na criação de soluções digitais, ajudando artistas e empreendedores a alcançar visibilidade, expandir seu alcance e otimizar seus processos, sempre com foco em inovação e segurança.

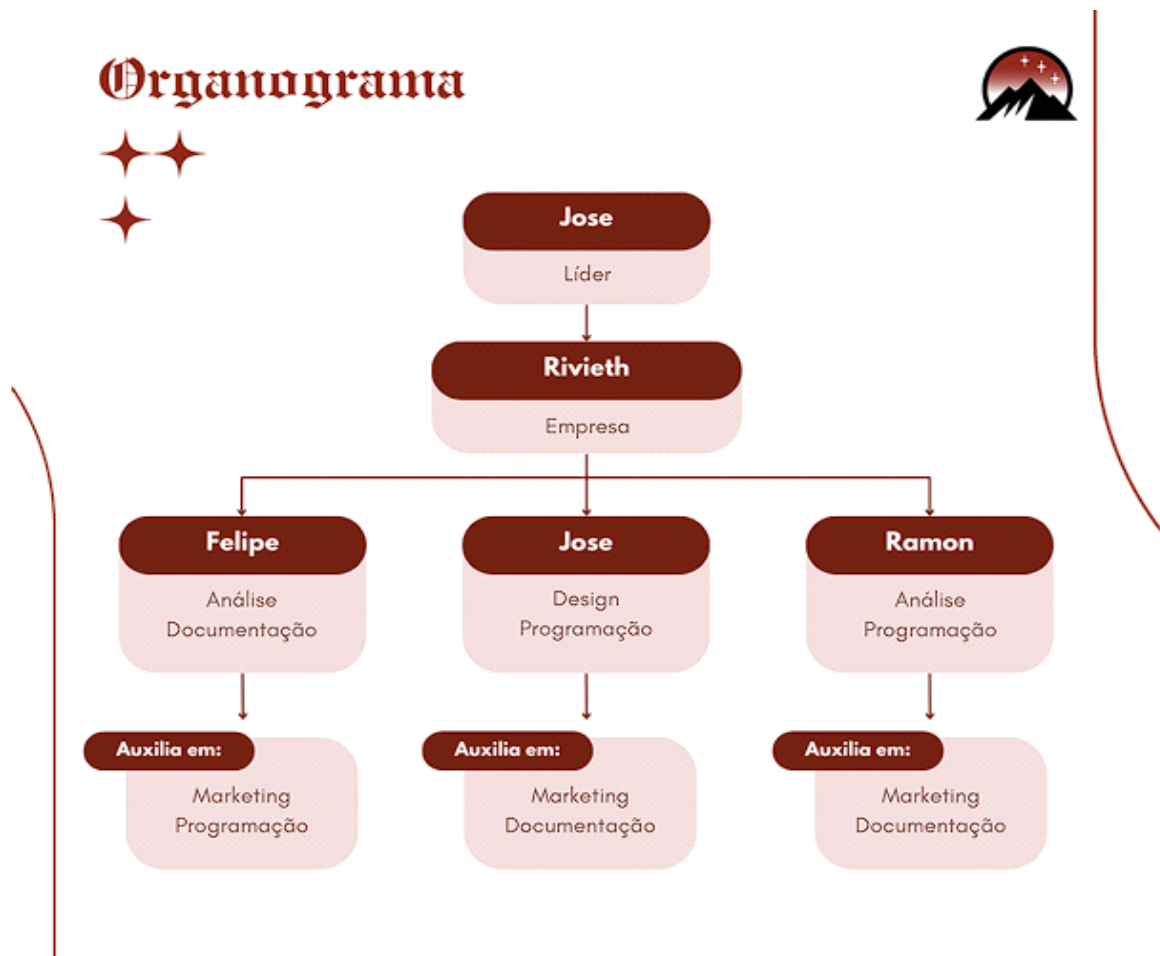
#### **Valores**

- Inovação
- Transparência
- Digitalização de soluções
- Respeito
- Inclusão
- Colaboração
- Sustentabilidade

### 3.1.6- Organograma

“Organograma é um gráfico que representa visualmente a estrutura organizacional de uma instituição ou empresa. O principal propósito deste modelo estrutural é apresentar a hierarquização e as relações entre os diferentes setores da organização”.

Figura 7 Organograma

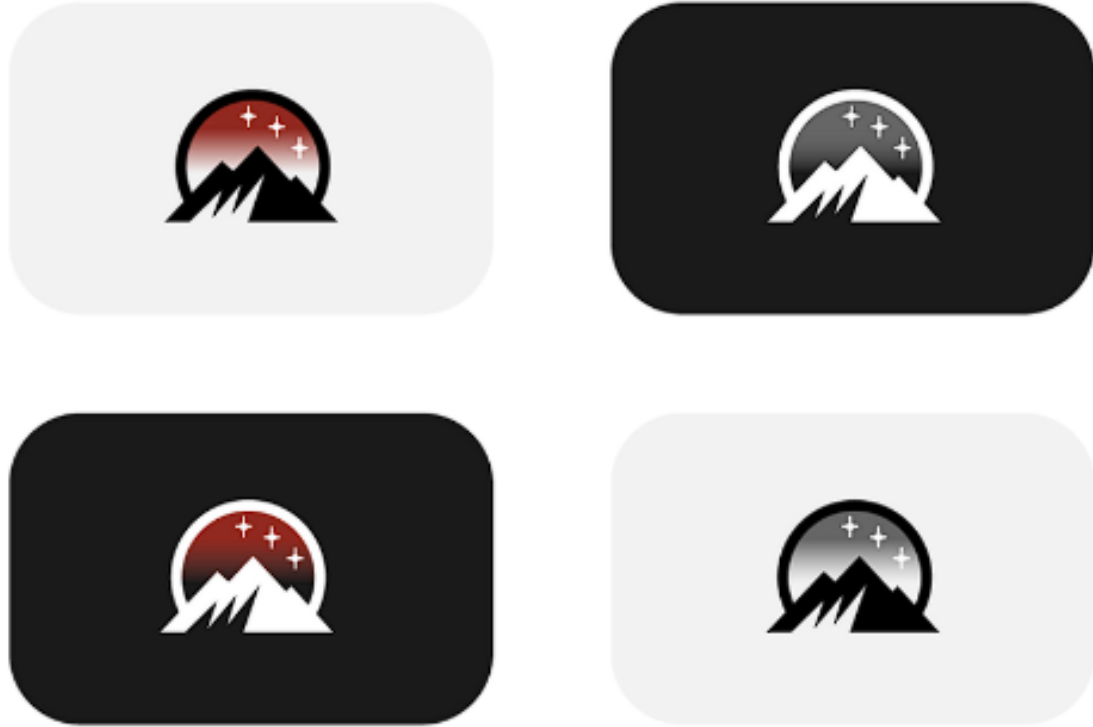


Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).



### 3.1.7 - Logotipo e Logomarca

Figura 8 Logotipo e Logomarca da empresa



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

## 3.2 - LEVANTAMENTO DE DADOS

### Relatório de Requisitos

“O relatório dos requisitos é um artefato que é necessário para auxiliar o plano de gerenciamento de requisitos, relatando quais as decisões de projeto acerca dos requisitos foram tomadas no decorrer do projeto, decisões que ajudarão a analisar, documentar e gerenciar os requisitos. ”

### Requisitos Funcionais

- RF001- O sistema permitirá o cadastro de usuários com informações básicas como nome completo, e-mail, telefone e profissão.
- RF002- O sistema permitirá o cadastro do perfil de empresas ou organizações.
- RF003- O sistema deverá permitir que os usuários criem e editem seus perfis, adicionando informações como foto, resumo profissional, experiências e habilidades.
- RF004- O sistema permitirá que o usuário crie, edite e exclua postagens, artigos e promoções em seu perfil.
- RF005- O sistema deverá permitir que os usuários visualizem e sigam perfis de outros usuários
- RF006- O sistema deve permitir que os usuários criem e editem comunidades.
- RF007- O sistema deverá permitir que os usuários curtam e comentem em postagens.
- RF008- O sistema permitirá que o usuário denuncie práticas inadequadas praticadas por outros usuários.
- RF009- O sistema permitirá que o administrador exclua perfis e postagens inadequadas com a política da plataforma.

### Requisitos Não Funcionais

- O sistema deve assegurar a segurança dos dados dos usuários.
- O sistema deve ter tempo de resposta abaixo de três segundos.
- A interface deve ser intuitiva e de fácil navegação.

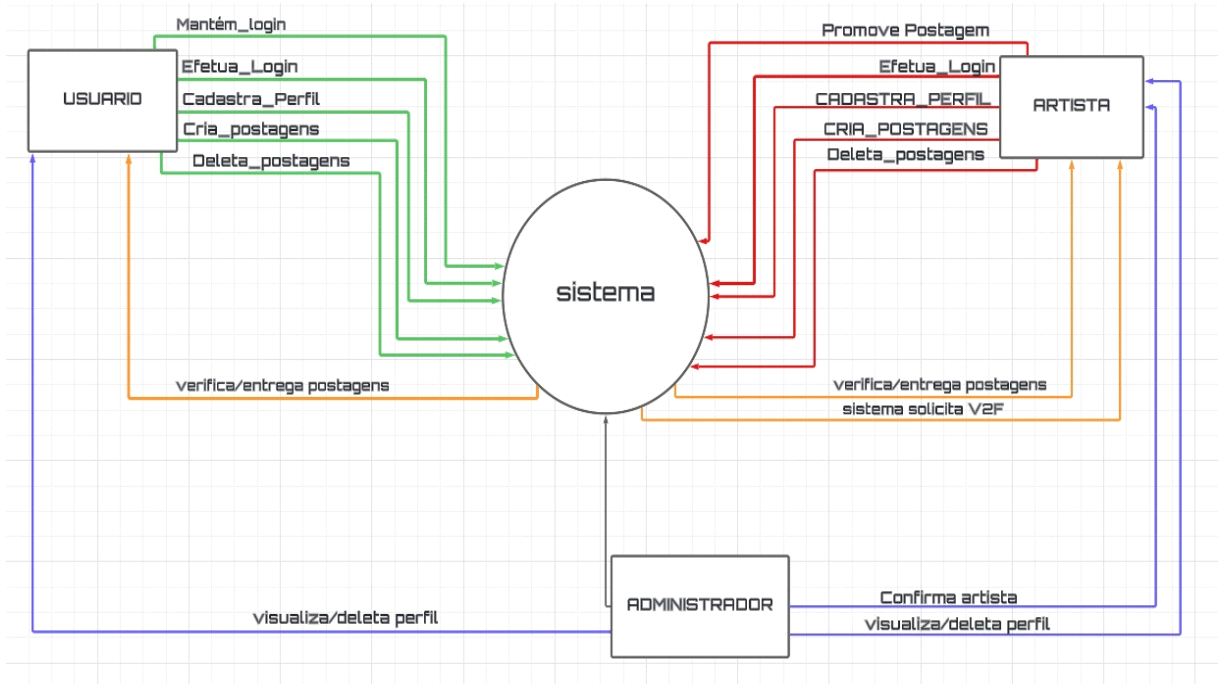
### 3.2.1 - Lista de eventos

1. Usuário realiza cadastro.
2. Usuário mantém perfil.
3. Usuário acessa página principal.
4. Usuário mantém postagens.
5. Usuário curte postagens 6. Usuário comenta nas postagens.
6. Usuário mantém mensagens para outros usuários.
7. Usuário mantém comunidades.
8. Usuário mantém postagens na comunidade.
9. Usuário abre denúncias.
10. Usuário desconecta de seu perfil.
11. Administrador mantém usuários.
- 12. Administrador mantém postagens dos usuários.**

## 3.2 - Parte Lógica do Desenvolvimento da Solução

### 3.3.1- DFD de nível 0

Figura 9 DFD de nível 0

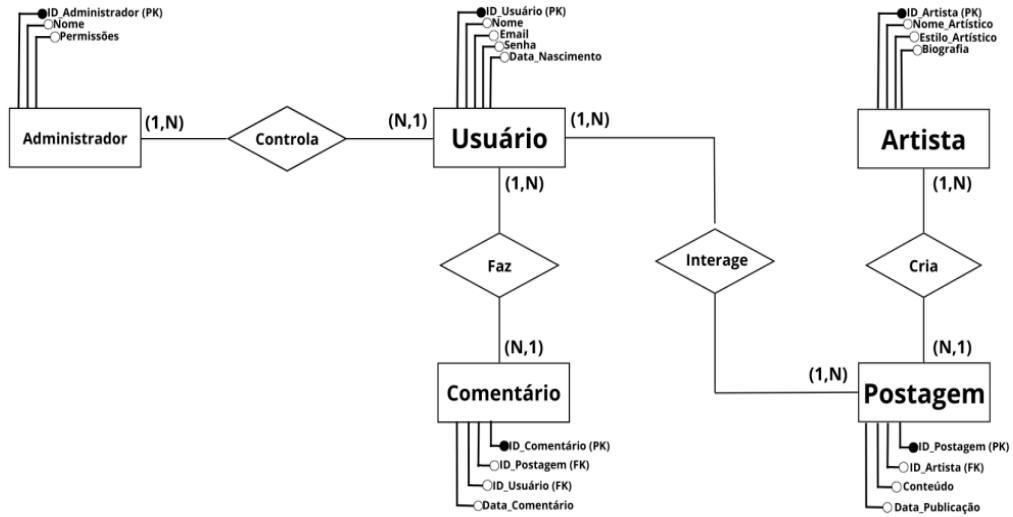


Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

### 3.3.2- MER/DER

“Enquanto o MER é um modelo conceitual, o Diagrama Entidade Relacionamento (Diagrama ER ou ainda DER) é a sua representação gráfica e principal ferramenta. Em situações práticas, o diagrama é tido muitas vezes como sinônimo de modelo.”

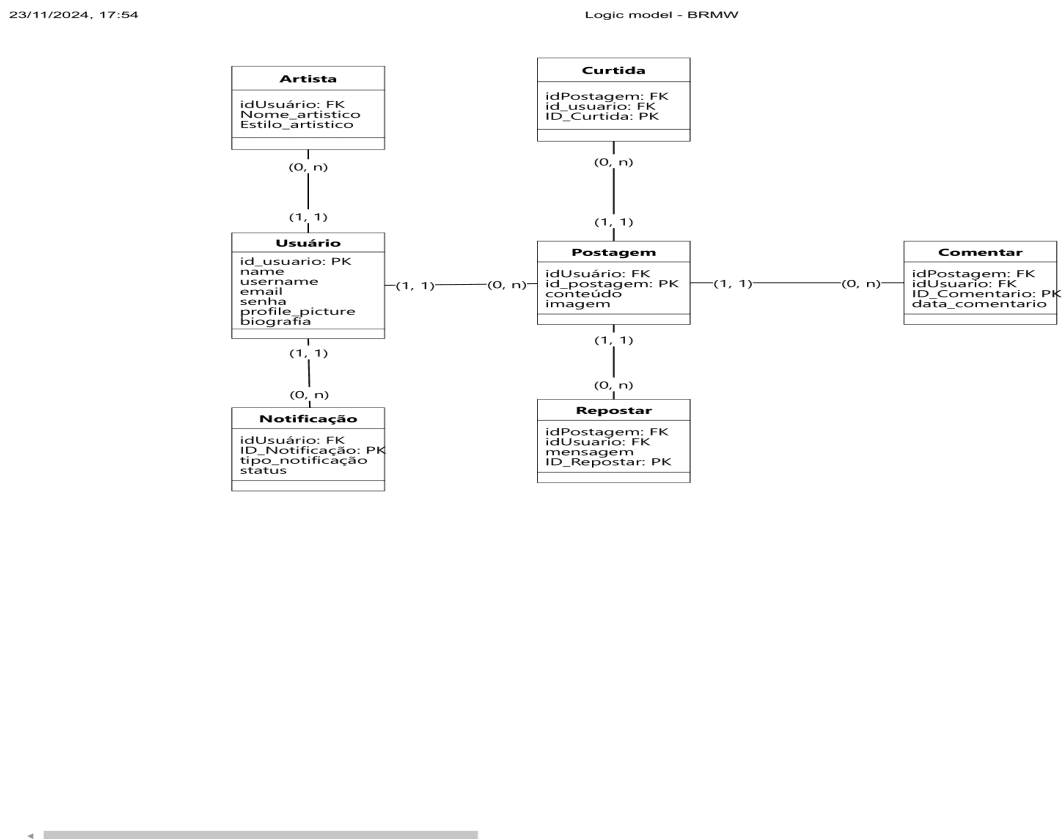
Figura 10 Modelo de Entidade e Relacionamento



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

“O Modelo Entidade Relacionamento (também chamado Modelo ER, ou simplesmente MER), como o nome sugere, é um modelo conceitual utilizado na Engenharia de Software para descrever os objetos (entidades) envolvidos em um domínio de negócios, com suas características (atributos) e como elas se relacionam entre si (relacionamentos). ”

Figura 11 Diagrama de Entidade e Relacionamento



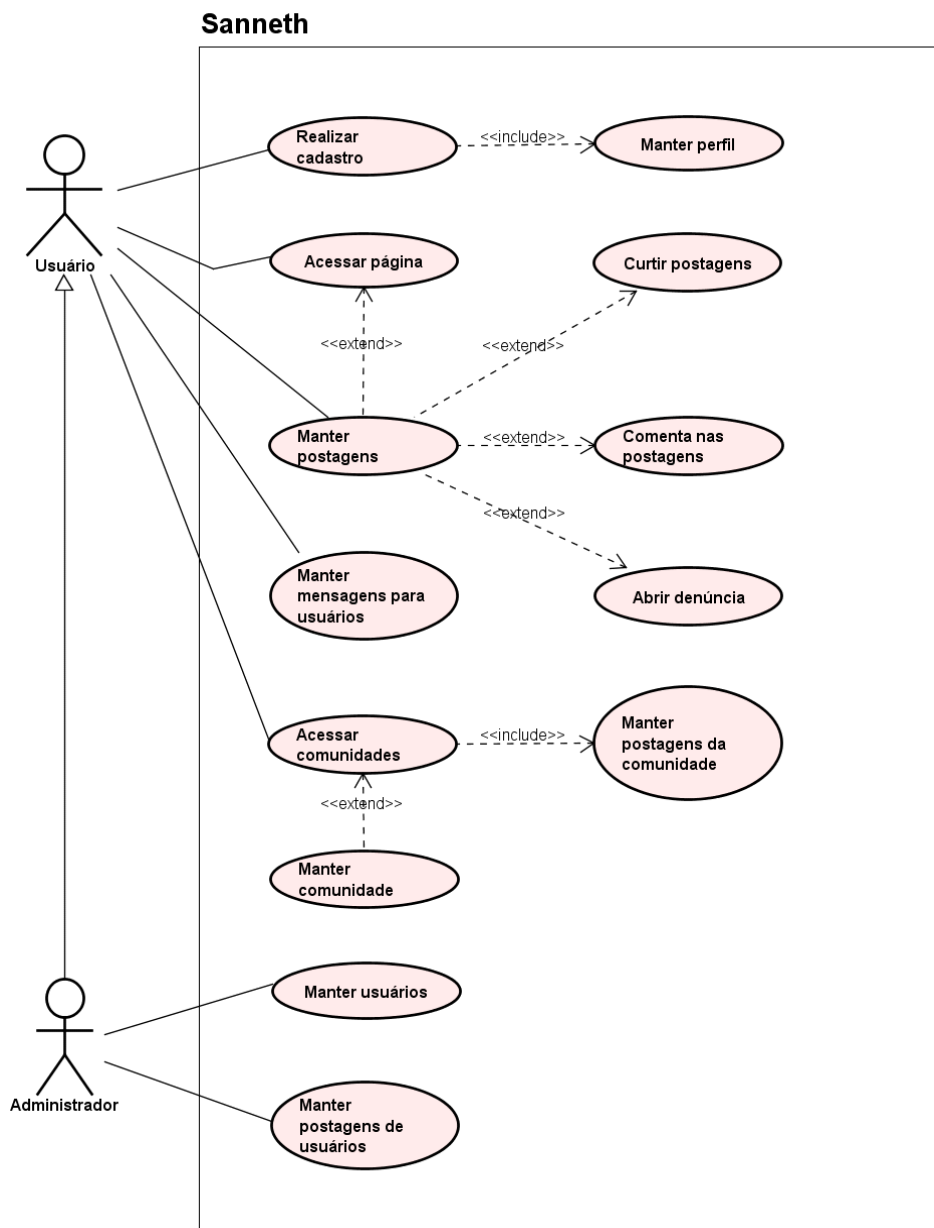
Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

### 3.3.3- UML

#### Diagrama de Casos de Uso

“É um diagrama que mostra um conjunto de casos de uso, atores e seus relacionamentos. Abrange a visão estática de caso de uso de um sistema.” (Booch; Rumbaugh; Jacobson, 2010, pg 155)

Figura 12 Diagrama de Casos de Uso



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

## 3.3.4- Documentação de Casos de Uso

Tabela 2 Realizar cadastro

- Realizar cadastro

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Realizar Cadastro
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Atores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário ou artista, ou ainda o administrador, realiza o seu cadastro na plataforma para que possa futuramente realizar o login e acessar os recursos da rede social.
Pré-condições	As informações do usuário ou administrador não devem estar previamente cadastradas na plataforma.
Pós-Condições	Permitir que o usuário ou administrador realize o login na plataforma.
<b>Fluxo Principal</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Usuário ou Administrador informa os dados necessários para o cadastro.	
	2. Sistema verifica dados.
	3. Sistema autoriza cadastro.
	4. Sistema guarda dados.
	5. Sistema redireciona usuário para a tela de login.
Restrições/Validações	As informações do cadastro devem ser salvas corretamente no sistema para garantir a integridade e o acesso futuro do usuário ou administrador.



Tabela 3 Manter perfil

- Manter perfil

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Manter perfil
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artistas
Atores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário ou administrador poderá inserir, alterar, consultar ou excluir informações do seu perfil ou excluir Perfil.
Pré-condições	O usuário ou administrador deverá estar logado.
Pós-Condições	O perfil deve estar visível para outros usuários ou administradores.
<b>Fluxo Principal – Inserir</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Insere informações a adicionar no perfil	
2. Confirma inserção de informações	
	3. Guarda informações
	4. Exibe perfil
<b>Fluxo Alternativo – Alterar perfil</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Escolhe informações a serem alteradas	
2. Confirma alterações	
	3. Guarda informações
	4. Atualiza publicação
<b>Fluxo Alternativo – Consultar perfil</b>	
1. Clica no perfil	
	2. Exibe perfil
<b>Fluxo Alternativo – Excluir</b>	
1. Escolhe a opção "Excluir perfil"	
	2. Sistema faz pergunta "Tem certeza em excluir o perfil?"
3. Usuário/Artista confirma a exclusão	
4. Usuário/Artista insere senha e confirma	5. Sistema exclui perfil

Tabela 4 Manter postagens

- Manter postagens

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Manter Postagens
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Atores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário ou administrador poderá criar, alterar, consultar ou excluir uma postagem
Pré-condições	O usuário ou administrador deverá estar logado no sistema
Pós-Condições	A publicação deve estar visível para outros usuários ou administradores
<b>Fluxo Principal – Criar postagem</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Informa dados para criar publicação.	
2. Confirma criação da publicação.	
	3. Guarda informações.
	4. Exibe publicação.
<b>Fluxo Alternativo – Alterar publicação</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Escolhe publicação que deseja alterar.	
2. Escolhe informações a serem trocadas.	
3. Confirma alteração.	
	4. Guarda informações.
	5. Atualiza publicação.
<b>Fluxo alternativo – Consultar postagem</b>	
1. Escolhe publicação a ser consultada.	
	2. Exibe publicação.
<b>Fluxo alternativo – Excluir postagem</b>	
1. Escolhe publicação a ser excluída.	
	2. Exclui publicação.
<b>Restrições/Validações</b>	As informações da publicação devem ser guardadas no sistema e caso ela seja excluída devem ser excluídas.

Tabela 5 Curtir postagem

- Curtir postagem

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Curtir postagem
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Atores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário poderá curtir postagens dele e de outros usuários
Pré-condições	O usuário tem que estar logado na conta
Pós-Condições	O usuário irá adicionar uma curtida na postagem.
<b>Fluxo Principal – Criar postagem</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Usuário curte postagem	
	2.Sistema verifica postagem
	3.Guarda informações
	4. Atualiza "curtida" na postagem
	5. É exibido ao usuário a atualização das curtidas

Tabela 6 Comentar postagem

- Comentar postagem

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Comentar postagem
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Atores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário poderá comentar postagens dele e de outros usuários
Pré-condições	O usuário tem que estar logado na conta
Pós-Condições	O usuário irá adicionar um comentário na postagem.
<b>Fluxo Principal – Criar postagem</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Usuário clica na postagem	
	2. Sistema o direciona para dentro da postagem
3. Usuário faz um comentário dentro da postagem	
	4. Sistema verifica mensagem
	5. Sistema guarda informações
	6. Atualiza comentários da postagem
	7. Exibe mensagem a todos os outros usuários que entrarem na postagem.
<b>Restrições/Validações</b>	Caso o dono da postagem bloqueie comentários não será possível enviar mensagens na postagem
	Máximo de caracteres que uma mensagem poderá ter será 400.

Tabela 7 Abrir denúncia

- Abrir denúncia

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Abrir denúncia
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Atores Secundários	Administradores
Resumo	O usuário ou administrador poderá criar e consultar informações de suas denúncias.
Pré-condições	O usuário deverá estar logado.
Pós-Condições	A denúncia deverá ficar visível para os administradores.
<b>Fluxo Principal – Criar denúncia</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Insere informações.	
2. Confirma criação.	
	3. Guarda informações.
	4. Cria denúncia.
<b>Fluxo Alternativo – Consultar denúncia</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Escolhe denúncia que deseja consultar.	
	2. Mostra informações.
<b>Restrições/Validações</b>	As informações da denúncia devem ser guardadas no sistema.

Tabela 8 Manter comunidade

- Manter comunidade

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Manter comunidade
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Atores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário ou administrador poderá criar, alterar, consultar, privar ou excluir uma comunidade.
Pré-condições	O usuário ou administrador deverá estar logado.
Pós-Condições	A comunidade deve estar visível para outros usuários ou administradores.
<b>Fluxo Principal – Criar comunidade</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Informa dados para criar comunidade.	
2. Confirma criação.	
	3. Guarda informações.
	4. Exibe comunidade
<b>Fluxo Alternativo – Alterar comunidade</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Escolhe comunidade que seja alterada.	
2. Confirma alterações.	
	3. Guarda informações.
	4. Atualiza comunidade.
<b>Fluxo alternativo – Excluir comunidade</b>	
1. Escolhe comunidade a ser excluída.	
	2. Exclui comunidade.
<b>Fluxo alternativo – Privar Comunidade</b>	
1. Escolhe comunidade que seja privada	
2. Confirma privatização	
	3. Guarda informações.
	4.
	5. Priva comunidade

Tabela 9 Manter mensagens

- Manter mensagens

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Manter mensagens
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Atores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário ou administrador poderá criar, enviar mensagens, consultar ou fechar chats.
Pré-condições	O usuário deverá estar logado. O outro usuário tem que ter chat publico
Pós-Condições	O chat deve ficar visível para os participantes.
<b>Fluxo Principal – Criar chat</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Escolhe usuário com quem deseja criar um chat.	
	2. Cria chat.
<b>Fluxo Alternativo – Enviar mensagens</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Usuário envia mensagem	
	2. Entrega mensagem
	2. Armazena mensagem no banco de dados
3. Visualiza mensagem	
<b>Fluxo Alternativo – Consultar chat</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Escolhe chat que deseja consultar.	
	2. Mostra informações do chat.
<b>Fluxo alternativo – Fechar chat</b>	
1. Escolhe chat a ser fechado.	
	2. Fecha chat.

Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Tabela 10 Acessar pagina

- Acessar página

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Acessar página
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Atores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário irá para a página principal vendo postagens de outros usuários
Pré-condições	O usuário precisa estar logado na plataforma
Pós-Condições	Permitir que o usuário tenha acesso a todas as postagens não privadas da página inicial
<b>Fluxo Principal</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Usuário clica na aba "home."	
	2. Sistema atualiza aba antes de direcionar.
	3. Sistema verifica aba.
	4. Redireciona o usuário para a aba.
<b>Restrições/Validações</b>	Caso o sistema encontre um conteúdo "pesado" ele irá bloquear o conteúdo até que o usuário permita a visualização.

Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).



Tabela 11 Manter usuários

- Manter usuários

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Manter usuários
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Administrador
Autores Secundários	
Resumo	O administrador poderá alterar, consultar ou excluir informações do perfil ou excluir Perfil de usuários
Pré-condições	O administrador irá acessar perfil do usuário
Pós-Condições	O administrador irá alterar, consultar ou excluir perfil / informação do usuário.
<b>Fluxo Alternativo – Alterar perfil</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Escolhe informações a serem alteradas	
2. Confirma alterações.	
	3. Guarda informações.
	4. Atualiza publicação.
<b>Fluxo alternativo – Consultar perfil</b>	
3. Clica no perfil.	
	4. Exibe perfil.
<b>Fluxo alternativo – Excluir</b>	
3. Escolhe informações a serem excluídas.	
	4. Exclui informações.
	5. Exibe perfil.
4. Clica em "Excluir perfil"	
	5. sistema faz pergunta "Tem certeza em excluir perfil do usuário?"
6. administrador confirma a exclusão	7. sistema exibe mensagem "para excluir seu perfil inserir senha administrativa".
8. administrador insere senha e confirma	9. Sistema exclui perfil
Restrições/Validações	As informações do perfil devem ser guardadas no sistema.
	Qualquer alteração de perfil irá ser relatada no sistema relatando data horário e qual conta administrativa que fez as alterações.

Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Tabela 12 Acessar comunidades

- Acessar comunidades

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Acessar comunidade
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Autores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário irá poder acessar comunidades que não seja dele
Pré-condições	O usuário precisa estar logado na plataforma
	A comunidade tem que ser pública
Pós-Condições	Acessa a comunidade visualizando-a
<b>Fluxo Principal</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Usuário clica na aba comunidades	2. Sistema exibe diversas comunidades para o usuário
3. Usuário clica em "acessar comunidade"	4. Sistema exibe a comunidade para o usuário
	5. Caso comunidade ser privada sistema exibe "você não tem permissão de acessar essa comunidade"
<b>Restrições/Validações</b>	Caso o usuário esteja com restrição de perfil ou idade ele não terá fácil acesso a certas comunidades.

Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Tabela 13 Manter postagens de usuários

- Manter postagens de usuários

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Manter postagens de usuários
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Administrador
Resumo	O administrador poderá criar, alterar, consultar ou excluir uma postagem de qualquer usuário.
Pré-condições	O administrador terá que acessar postagem do usuário
Pós-Condições	O administrador irá alterar, consultar ou excluir postagem do usuário.
<b>Fluxo Alternativo – Alterar publicação</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. Escolhe publicação que deseja alterar.	4. Guarda informações.
2. Escolhe informações a serem trocadas.	5. Atualiza publicação.
3. Confirma alteração.	
<b>Fluxo alternativo – Consultar postagem</b>	
1. Escolhe publicação a ser consultada.	2. Exibe publicação.
<b>Fluxo alternativo – Excluir postagem</b>	
1. Escolhe publicação a ser excluída.	2. Exclui publicação
<b>Restrições/Validações</b>	As informações da publicação devem ser guardadas no sistema e caso ela seja excluída deve constar no sistema data horário e conta administrativa que excluiu.

Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Tabela 14 Manter postagens da comunidade

- Manter postagens da comunidade

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Manter postagens da comunidade
Caso de Uso Geral	Rede Social
Ator Principal	Usuário/Artista
Atores Secundários	Administrador
Resumo	O usuário ou administrador poderá criar, alterar, consultar ou excluir uma postagem
Pré-condições	O usuário ou administrador deverá estar logado no sistema
Pós-Condições	A publicação deve estar visível para outros usuários ou administradores
<b>Fluxo Principal – Criar postagem</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
5. Informa dados para criar publicação.	
6. Confirma criação da publicação.	
	7. Guarda informações.
	8. Exibe publicação.
<b>Fluxo Alternativo – Alterar publicação</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
6. Escolhe publicação que deseja alterar.	
7. Escolhe informações a serem trocadas.	
8. Confirma alteração.	
	9. Guarda informações.
	10. Atualiza publicação.
<b>Fluxo alternativo – Consultar postagem</b>	
5. Escolhe publicação a ser consultada.	
	6. Exibe publicação.
<b>Fluxo alternativo – Excluir postagem</b>	
3. Escolhe publicação a ser excluída.	
	4. Exclui publicação.
<b>Restrições/Validações</b>	As informações da publicação devem ser guardadas no sistema e caso ela seja excluída devem ser excluídas.

Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

### 3.2.4 - Diagrama de Atividade

“ É um diagrama que mostra o fluxo de controle e dados de uma atividade para outra; os diagramas de atividades abrangem a visão dinâmica do sistema” (Booch; Rumbaugh; Jacobson, 2010, pg 190)

**Figura 13 Diagrama de Atividade – cadastro**

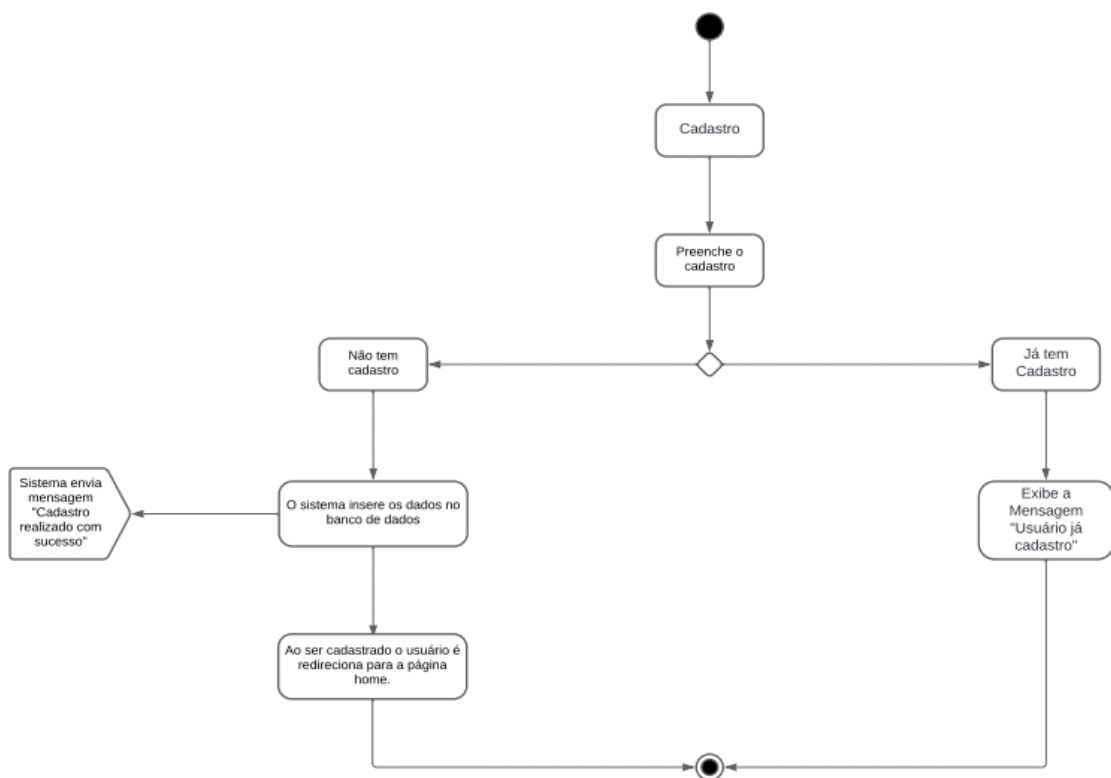


Figura 14 Diagrama de atividade – login

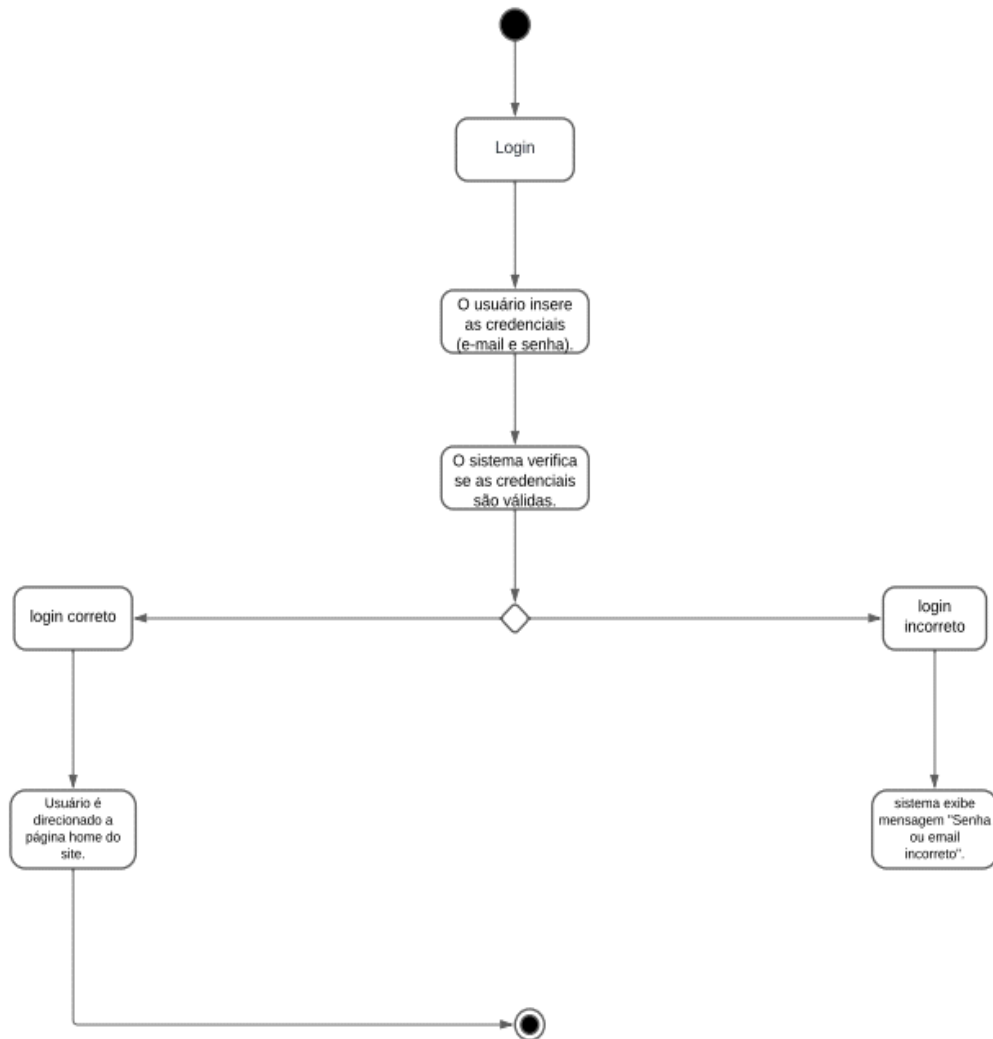


Figura 15 Diagrama de atividade - Mantém Perfil

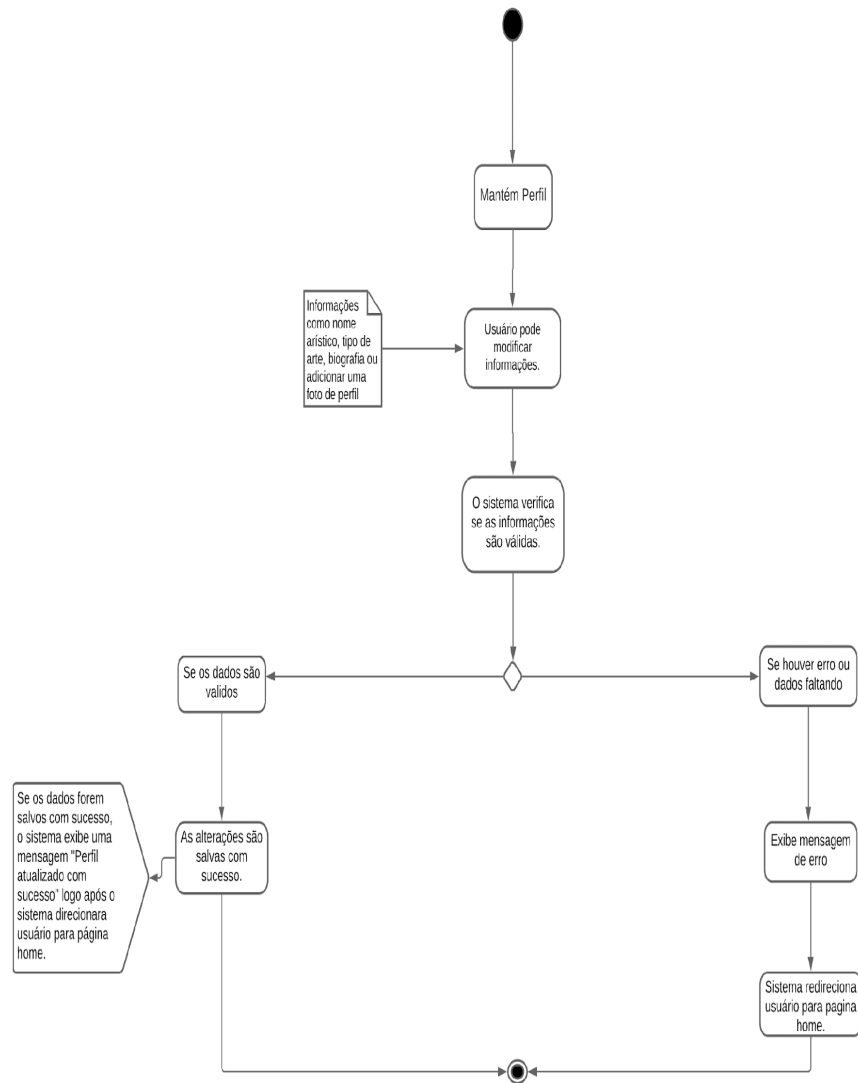


Figura 16 Diagrama de atividade - Curte Postagem

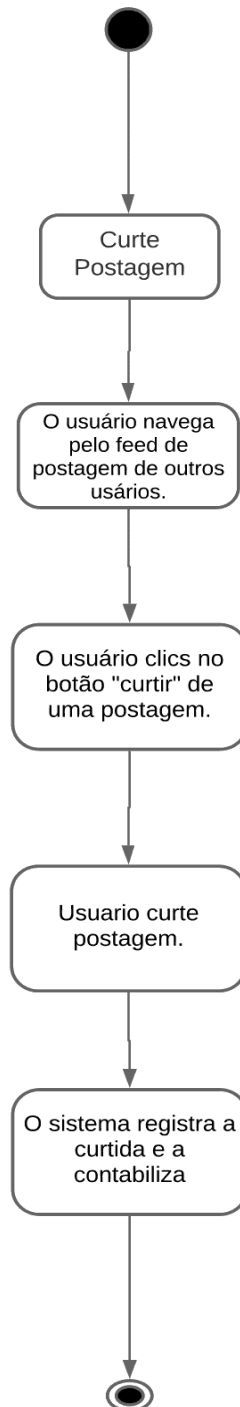




Figura 17 Diagrama de atividade - Usuário visualiza perfil de outro usuário

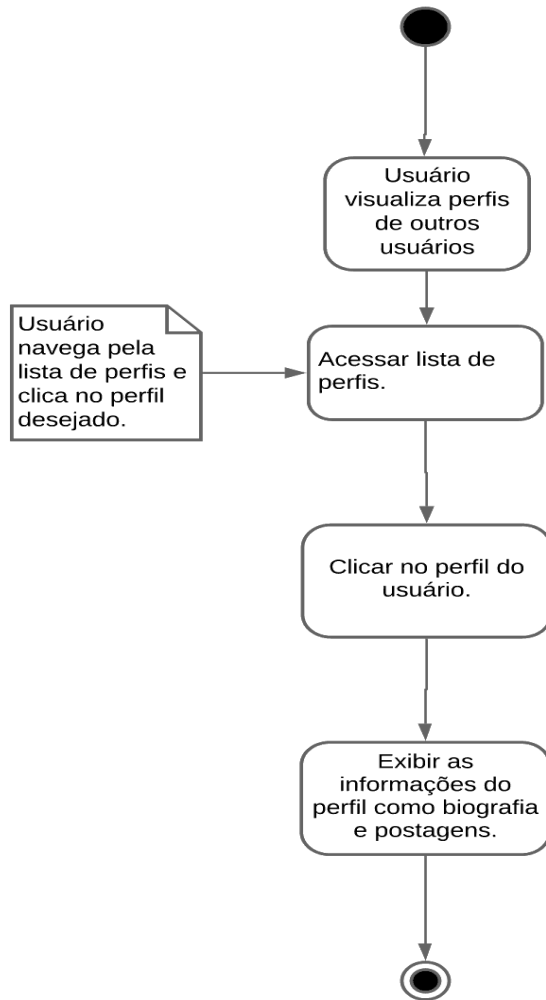


Figura 18 Diagrama de atividade - Mantém Mensagem

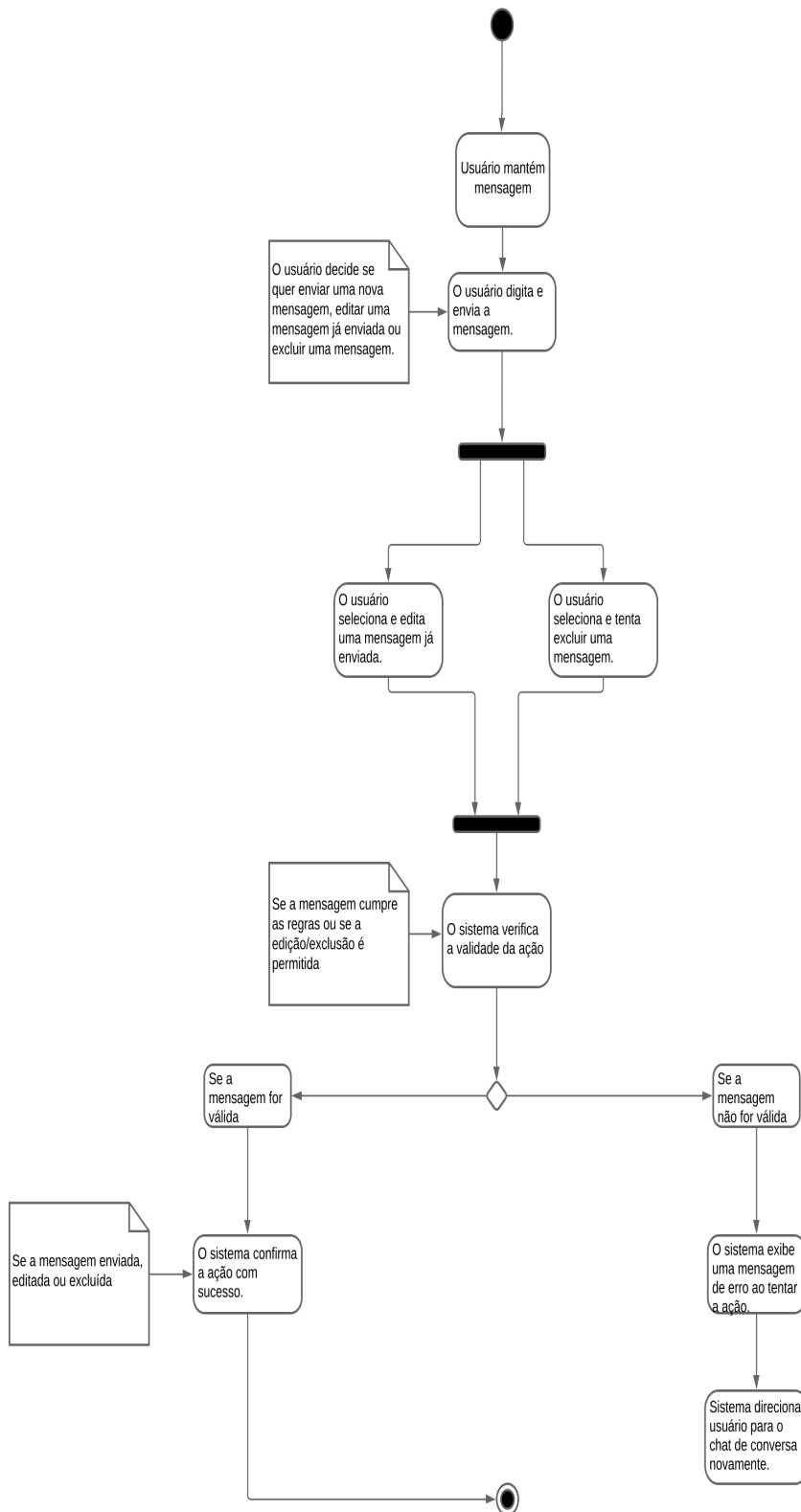
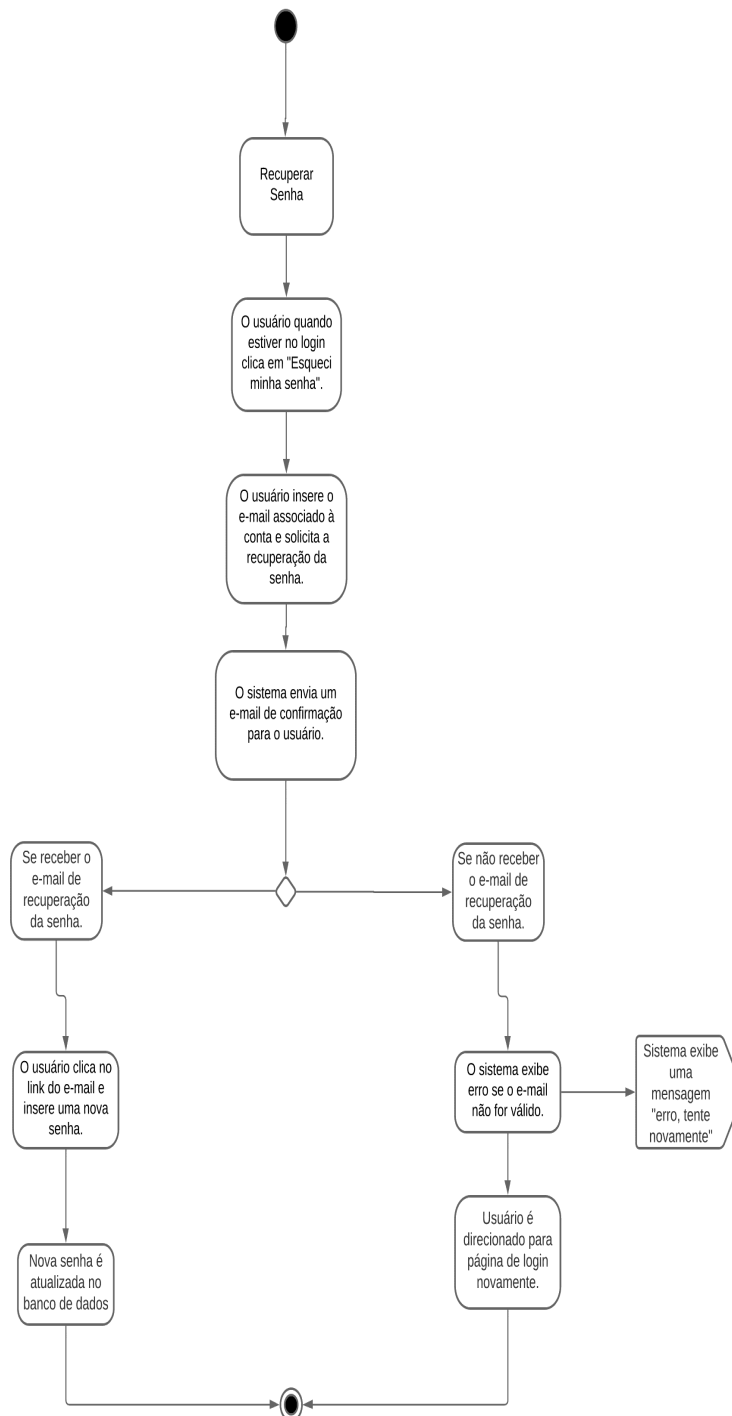


Figura 19 Diagrama de atividade - Recuperar Senha



### 3.3.5 - FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para a criação do Website foi necessário a utilização das seguintes ferramentas:

O XAMPP é uma ferramenta que permite criar e testar sites localmente, com Apache, MySQL, PHP e Perl, sem precisar de servidores externos. Ideal para desenvolvedores e estudantes.

**Figura 20 Logo XAMPP**



**Fonte: (Wikipédia, 2024).**

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional, usado para armazenar e gerenciar dados de aplicações de forma rápida e eficiente. Ele é amplamente utilizado em websites e aplicativos para organizar e consultar informações.

**Figura 21 Logo MySQL**



**Fonte: (Scriptcase, 2024).**

O Visual Studio Code é uma poderosa ferramenta de edição de código que permite escrever, depurar e desenvolver aplicações de forma eficiente e criativa.

**Figura 22 Logo Visual Studio Code**

Fonte: (Microsoft, 2024).

HTML5 é a versão mais recente da linguagem de marcação usada para criar e estruturar conteúdo na web, oferecendo novos elementos e APIs para tornar as páginas mais interativas e multimídia.

**Figura 23 Logo HTML5**



Fonte: (Wikipédia, 2024).

CSS3 é a versão mais atual da linguagem de estilo usada para definir o layout e a aparência de uma página web, com novos recursos como animações, transições e design responsivo, melhorando a experiência do usuário.

Figura 24 Logo CSS3



Fonte: (Wikipédia, 2024).

PHP é uma linguagem de programação server-side usada para criar sites dinâmicos e interativos, processando dados no servidor e gerando conteúdo HTML. É amplamente utilizada para desenvolvimento de sistemas web e integração com bancos de dados.

Figura 25 Logo PHP



Fonte: (Wikipédia, 2024).

JavaScript é uma linguagem de programação client-side que permite criar páginas web interativas e dinâmicas. Com ele, é possível manipular elementos HTML, responder a eventos e se comunicar com servidores sem recarregar a página.

**Figura 26 Logo JavaScript**



Fonte: (blog.tecsinapse, 2024).

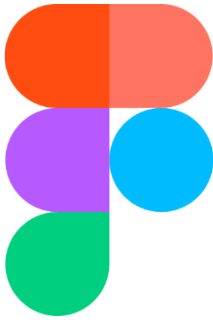
O Canva é uma plataforma de design gráfico online que tem como objetivo democratizar o acesso ao design, permitindo que qualquer pessoa crie e compartilhe suas criações de forma simples e intuitiva, independentemente de sua experiência em design.

**Figura 27 Logo Canva**

Fonte: (Canva, 2024).

O Figma é uma ferramenta de design colaborativo online usada para criar interfaces, protótipos e layouts. Permite que equipes trabalhem juntas em tempo real, facilitando a criação, edição e feedback em uma única plataforma.

**Figura 28 Logo Figma**



Fonte: (flaticon, 2024).

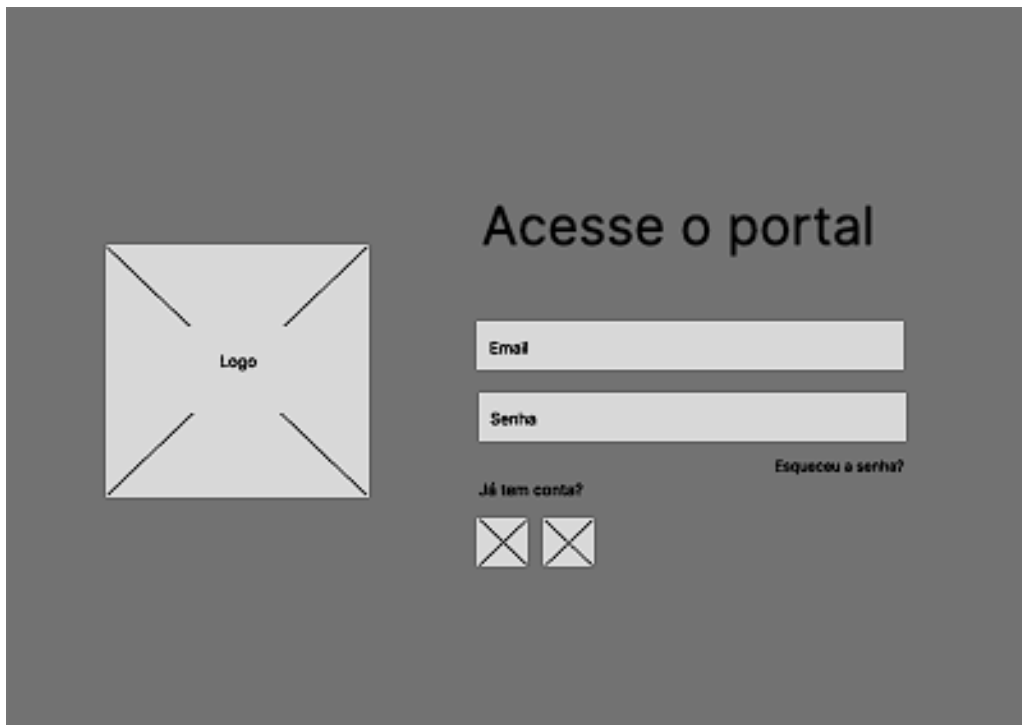


## 4 RESULTADOS DE PROJETO

### 4.1 Prototipagem de média fidelidade

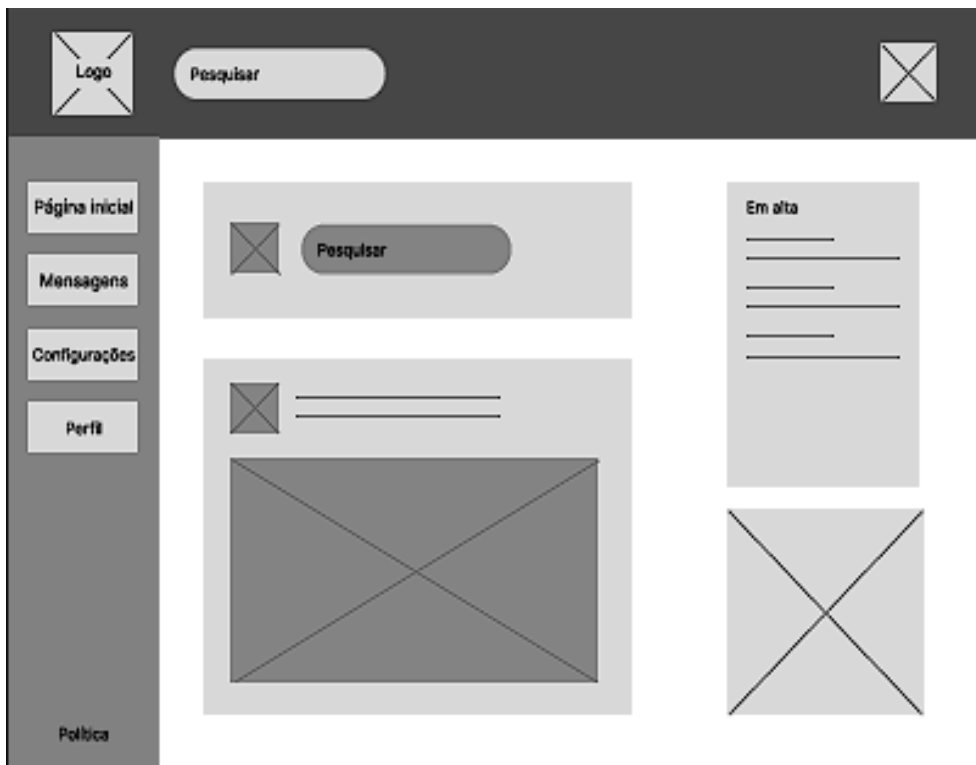
“Esse tipo de protótipo é um pouco mais refinado que o de baixa fidelidade, mas ainda não necessita de uma preocupação estética. Também conhecido como wireframe, é utilizado quando o foco é validar a arquitetura da informação e a interatividade com os elementos da interface.”

Figura 29 Tela de Login



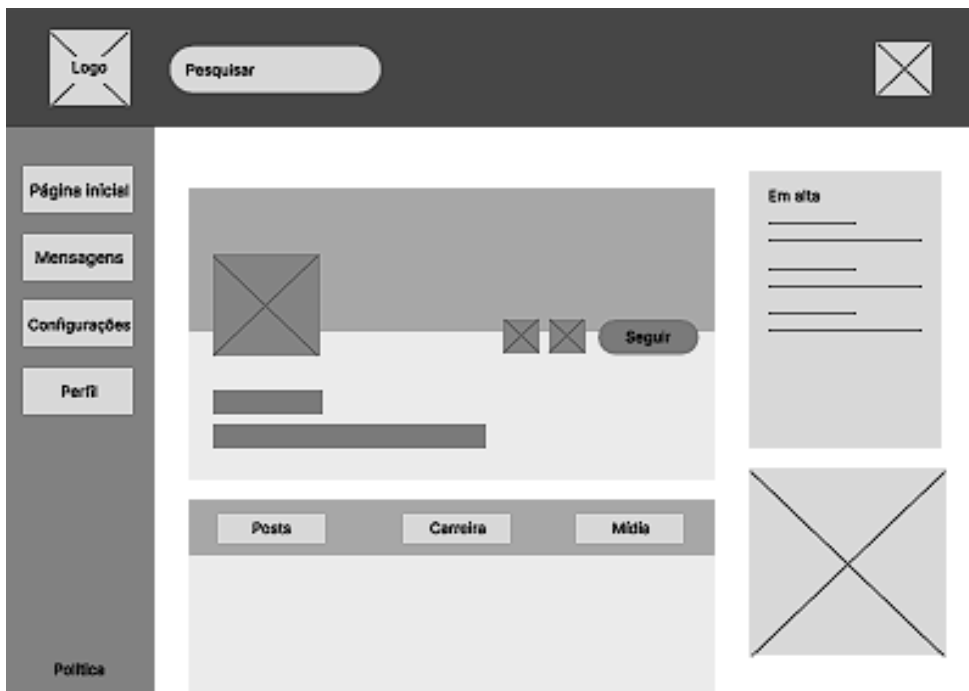
Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Figura 30 Tela Inicial



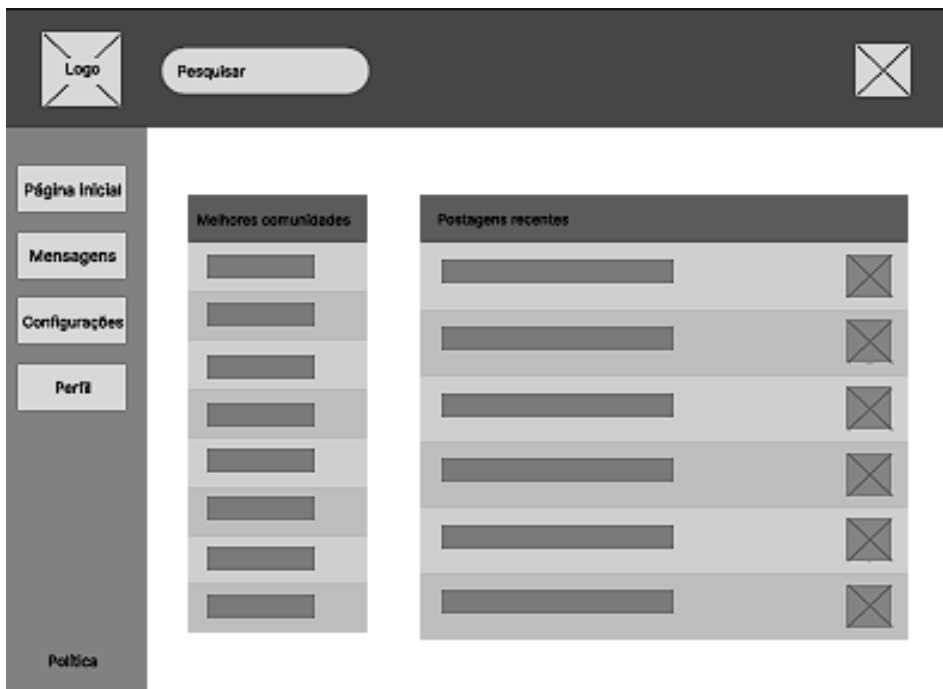
Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Figura 31 Perfil do Usuário



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

Figura 32 Página de comunidades



Fonte: (Dos próprios criadores, 2024).

## 4.2 Roteiro do pitch

“Você é artista e sente que sua arte não está recebendo a atenção que merece? Em Heliópolis, muitos artistas talentosos estão escondidos à sombra da falta de visibilidade ou monetário CONOSCO AS COISAS IRAM MUDAR!”

“Apresentamos a RIVIETH, uma rede social criada para conectar artistas de todos os tipos com seus fãs e a comunidade. É o lugar onde você pode divulgar sua arte, expressar seus sentimentos, conversar diretamente com seus seguidores, e construir sua própria rede de contatos e VISIBILIDADE”

.

“Like Twitter, Pinterest, and LinkedIn coming together in one place, RIVIETH is the meeting point for those who want to be seen, heard, and properly recognized.”

“Ha llegado el momento de dar visibilidad al talento de Heliópolis. ¡Únete a nuestra red y comparte tu arte con el mundo!

Logo da plataforma na tela com um call-to-action: "Cadastre-se agora e faça sua arte brilhar!”

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conclusão deste trabalho reafirma a relevância da Rivieth como uma solução tecnológica inovadora para promover a visibilidade e a valorização de artistas independentes da comunidade de Heliópolis. Ao longo do desenvolvimento da plataforma, buscou-se não apenas atender às necessidades funcionais, como o cadastro de perfis, compartilhamento de obras e conexão com contratantes, mas também proporcionar uma experiência acessível e inclusiva, por meio de recursos intuitivos e ferramentas modernas. Essas características foram cuidadosamente planejadas para assegurar que os usuários possam divulgar suas criações, interagir com a comunidade artística e ampliar sua visibilidade de forma confiável e eficiente. A plataforma oferece uma interface amigável e ferramentas que fortalecem o engajamento, como o recurso "Promote", promovendo um ambiente dinâmico e focado na valorização da arte. A escolha de tecnologias como PHP, HTML, CSS e ferramentas de design como Canva e Figma foi estratégica para construir um sistema robusto e escalável, preparado para atender tanto às demandas atuais quanto às futuras expansões. Essa estrutura tecnológica garante que a Rivieth se adapte facilmente a novos cenários e incorpore avanços tecnológicos, assegurando sua relevância e eficácia no longo prazo. A implementação de funcionalidades como perfis personalizados e filtros avançados para busca de talentos artísticos eliminou barreiras comuns enfrentadas por artistas periféricos, como a falta de visibilidade e de acesso ao mercado. Além disso, a integração de ferramentas que facilitam a conexão entre artistas e empregadores promoveu maior transparência e oportunidades profissionais, incentivando o crescimento da economia criativa local. Dessa forma, a Rivieth contribui para o fortalecimento da identidade cultural de Heliópolis, além de inspirar novas gerações a enxergarem a arte como uma carreira viável e promissora. Por fim, o desenvolvimento da plataforma reflete o compromisso com a inclusão, inovação e sustentabilidade. A Rivieth não apenas atende às demandas do cenário artístico local, mas também se posiciona como um exemplo prático de como a tecnologia pode ser utilizada para transformar comunidades, promovendo soluções modernas, funcionais e acessíveis. Acredita-se que, com aprimoramentos futuros, como a integração com marketplaces de arte e análises de dados para otimização de conexões, a plataforma possa expandir ainda mais seu impacto, consolidando-se como referência na valorização artística e inclusão digital. Este trabalho demonstra, portanto, que iniciativas como a Rivieth são indispensáveis para promover mudanças significativas no setor artístico e cultural, elevando os padrões de visibilidade e conectividade para artistas periféricos.

## REFERÊNCIAS

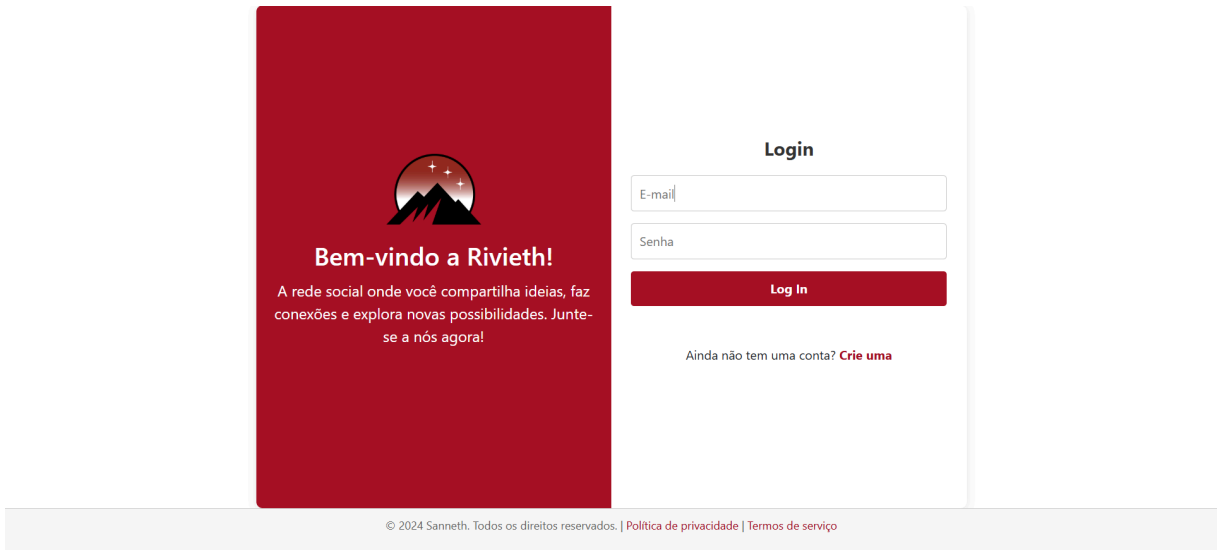
1. SOUZA, Ivan de. PhpMyAdmin: saiba o que é e aprenda como instalar e criar um banco de dados nele. 2020. Rockcontent. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/phpmyadmin/>. Acesso em: 21 nov. 2024.
2. HANASHIRO, Akira. VS Code: o que é e por que você deve usar?. 2021. Treinaweb. Disponível em: <https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>. Acesso em: 21 nov. 2024.
3. ZYTKOWSKI, Junior. Laragon: ambiente de desenvolvimento simplista e completo. 2018. Medium. Disponível em: <https://medium.com/@juniorzytkowski/laragon-ambiente-de-desenvolvimento-simplista-e-completo-402b0a110b26>. Acesso em: 21 nov. 2024.
4. FILADELPHO, Ruan. O que é Canva?: conheça mais sobre a ferramenta de design. 2022. Hostgator. Disponível em: <https://www.hostgator.com.br/blog/o-que-e-canva/>. Acesso em: 21 nov. 2024.
5. LOMBARDI, Talita. O que é o Astah? 2015. Startupsstars. Disponível em: <https://startupsstars.com/2015/10/o-que-e-o-astah-posttecnico-por-bruno-seabra/>. Acesso em: 21 nov. 2024.
6. FERREIRA, Kellison. O que é PHP. 2019. Rockcontent. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-php/>. Acesso em: 21 nov. 2024.
7. MELO, Diego. O que é HTML? 2021. Tecnoblog. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-html-guia-para-iniciantes/>. Acesso em: 21 nov. 2024.
8. Gonzalez, Ariane. O que é CSS? Guia básico para iniciantes. 2022. Hostinger Tutoriais. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>. Acesso em: 21 nov. 2024.
9. PEREIRA, João Vitor; SILVÉRIO, Rafaela Petelin. Guia de JavaScript: o que é e como aprender a linguagem mais popular do mundo?. 2023. Alura. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/javascript>. Acesso em: 21 nov. 2024.
10. CAMARGO, Robson. O que é Canvas? 2019. Blog. Disponível em: <https://robsoncamargo.com.br/blog/O-que-e-Canvas>. Acesso em: 21 nov. 2024.
11. OLIVEIRA, Danielle. MER e DER: definições, banco de dados e exemplos. 2023. Alura. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/mer-e-der-funcoes>. Acesso em: 21 nov. 2024.
12. TEIXEIRA, Rafael Fialho. Golden circle (círculo dourado). 2024. Deskmanager. Disponível em: <https://deskmanager.com.br/blog/golden-circle/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

13. CONTENT, Redator Rock. O que é mapa de empatia?: e como ele pode ajudar em sua estratégia?. 2022. Zendesk. Disponível em: <https://www.zendesk.com.br/blog/o-que-e-mapa-empatia/>. Acesso em: 21 nov. 2024.
14. Meryenn. Mapa de Atores. 2019. Medium. Disponível em: <https://medium.com/@meryennmsf/uxtools-mapa-de-atores-780430c17aef>. Acesso em: 21 nov. 2024.
15. GRISOSTI, Jeniffer. O que é um organograma empresarial? 2024. FlashApp. Disponível em: <https://flashapp.com.br/blog/tendencias/organograma-empresarial-exemplos>. Acesso em: 21 nov. 2024.
16. REGO, Antoniel da Silva. Requisitos Funcionais e Não Funcionais. 2024. Estratégia. Disponível em: <https://www.estrategiaconcursos.com.br/blog/requisitos-funcionais-nao-funcionais-cef-ti/>. Acesso em: 21 nov. 2024.
17. PAULO, Dalbson. Lista de Eventos. 2012. Slideshare. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/slideshow/lista-de-eventos/15658213>. Acesso em: 21 nov. 2024.
18. PEDRO, Wagner. O que é UML? 2022. Tecnoblog. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-uml/>. Acesso em: 21 nov. 2024.
19. VENTURA, Plínio. Entendendo o Diagrama de Atividades da UML. 2016. Ateomomento. Disponível em: <https://www.ateomomento.com.br/uml-diagrama-de-atividades/>. Acesso em: 21 nov. 2024.
20. ANALYTICS, Aquarela Advanced. O que é um dicionário de dados. 2017. Aquarela. Disponível em: <https://aquare.la/o-que-e-um-dicionario-de-dados-de-data-analytics/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

## APÊNDICE

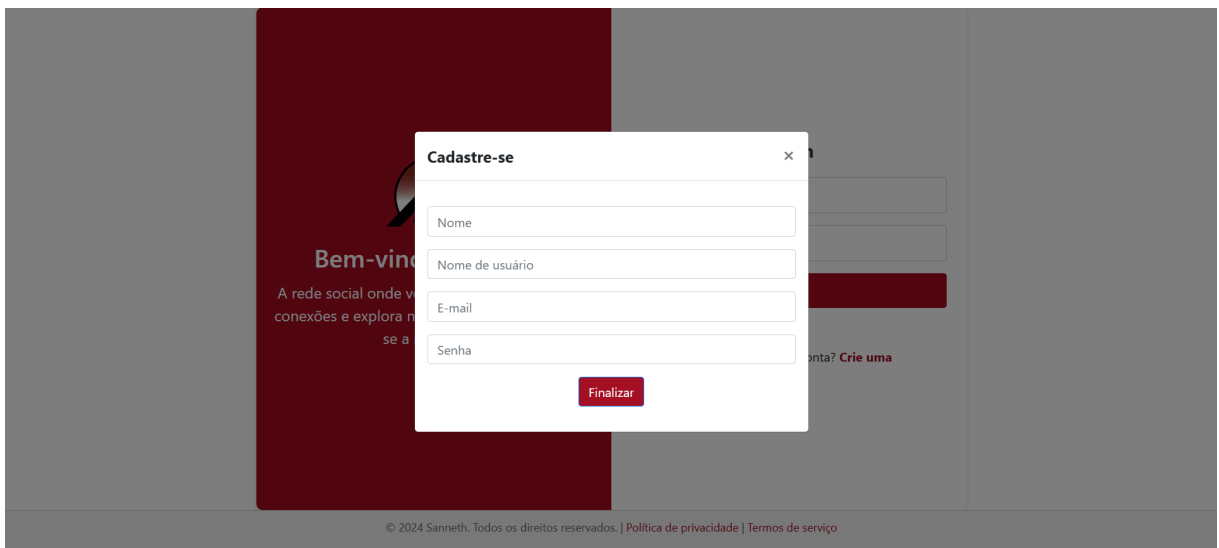
“Após realizar o cadastro o usuário vai efetuar o login. “

Figura 33 Página de Login



“Essa é a página de cadastro, onde o usuário precisa preencher corretamente o formulário. “

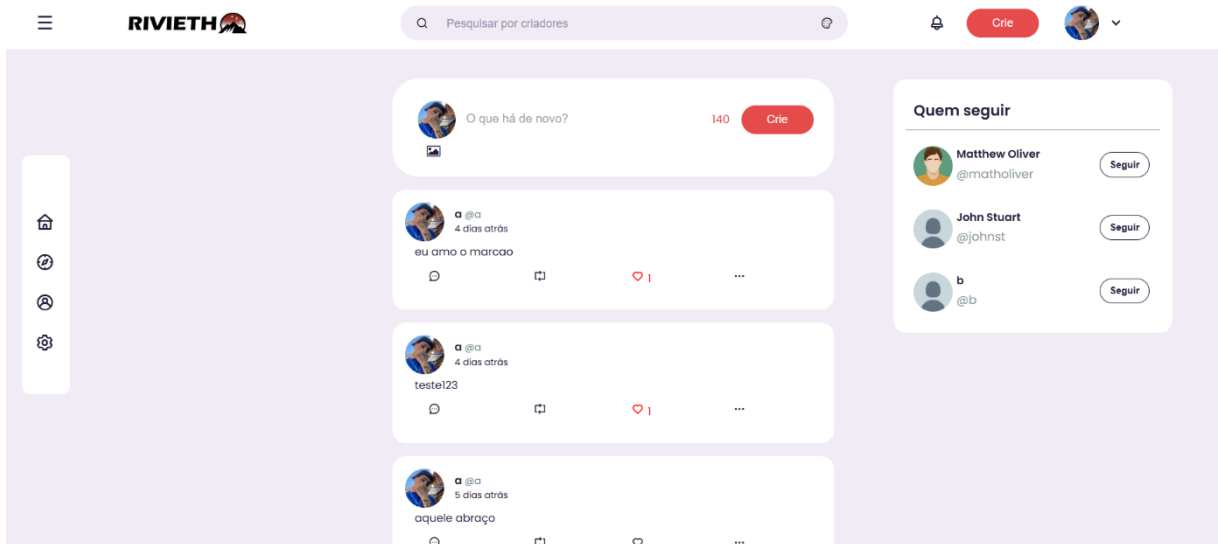
Figura 34 Página de Cadastro





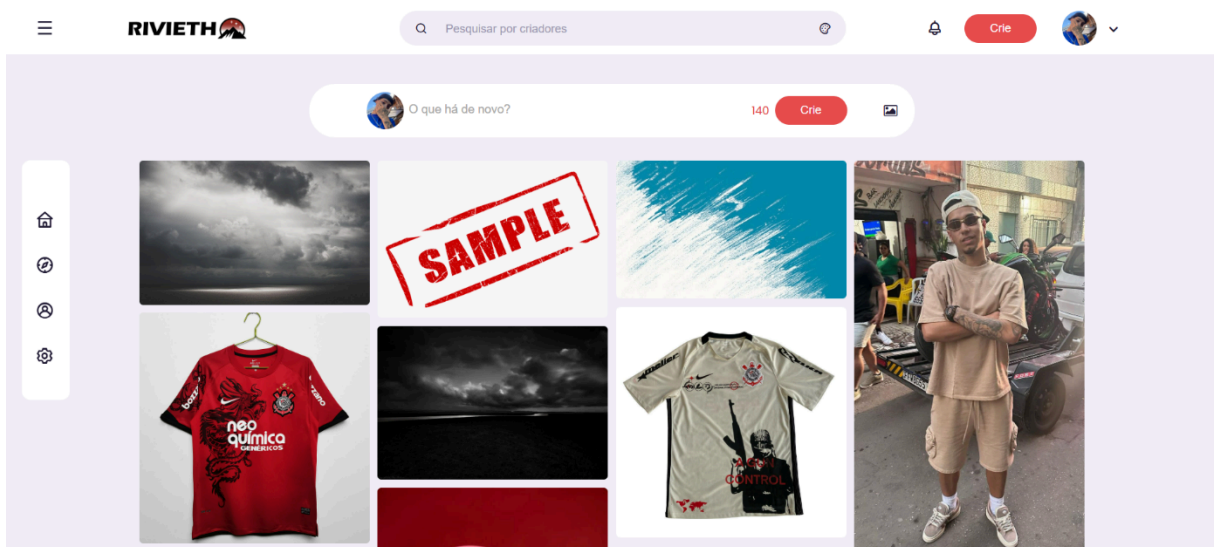
“Essa é a página inicial, onde são exibidas as principais funcionalidades do sistema, como as postagens e a busca de usuários. “

Figura 35 Página Inicial



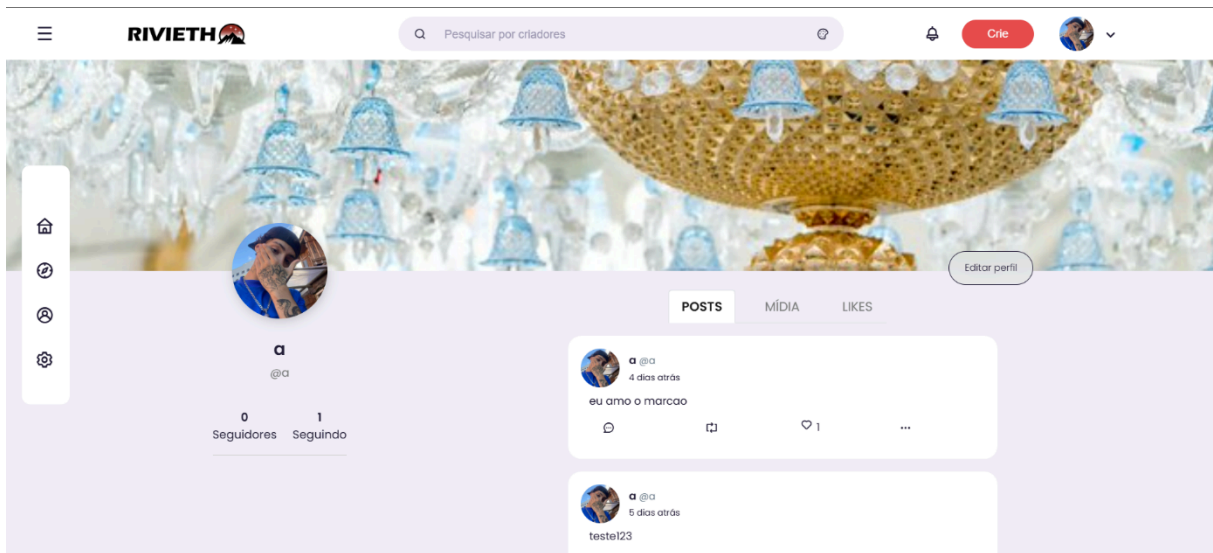
“Essa é a página de explorar, onde o usuário pode realizar as principais funcionalidades do site, e explorar as diversas artes enviadas ao sistema. “

Figura 36 Página de Explorar



“Essa é a página de perfil, onde o usuário pode alterar seu perfil, filtrar suas postagens e realizar as principais funcionalidades do sistema. “

Figura 37 Página de Perfil



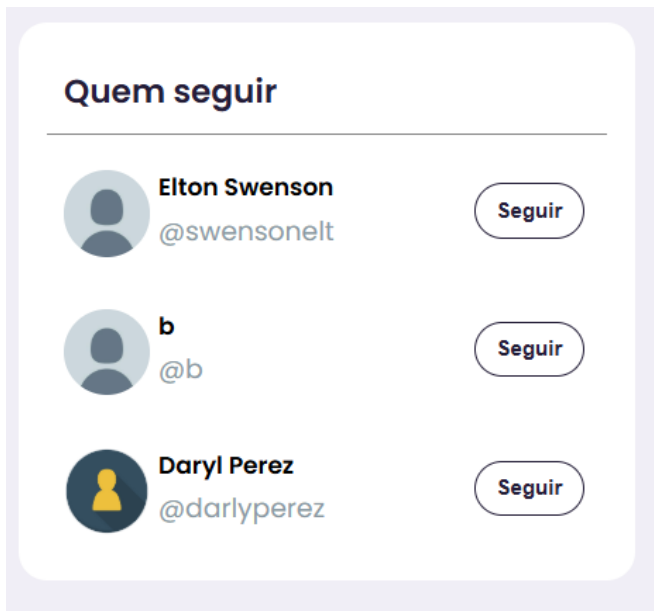
“Essa é a área de postagem, onde o usuário pode interagir com a postagem e fazer uma nova“

Figura 38 Área de postagem



“Essa é a área de quem seguir, onde o usuário pode conhecer novos usuários através de botões. “

Figura 39 Área de Quem seguir



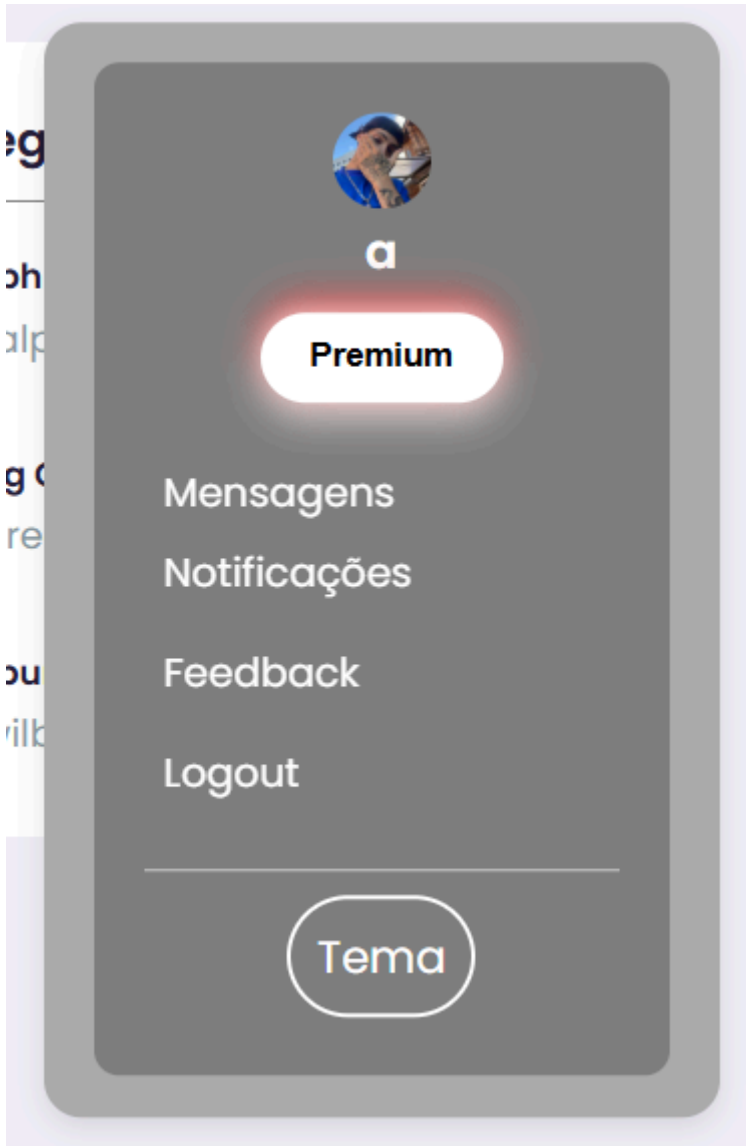
“Essa é a área de customização de tema, onde o usuário pode alterar as cores e o visual da página. “

Figura 40 Área de customização de tema



“Essa é a página de cadastro, onde o usuário precisa preencher corretamente o formulário.”

**Figura 41** Área do menu inferior



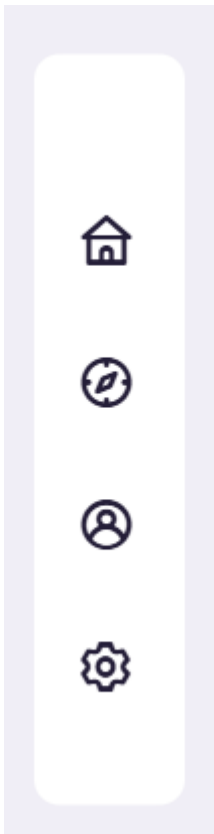
“Essa é a área de pesquisa de usuários, onde o usuário pode encontrar novos outros usuários.”

**Figura 42** Área de pesquisa de usuários



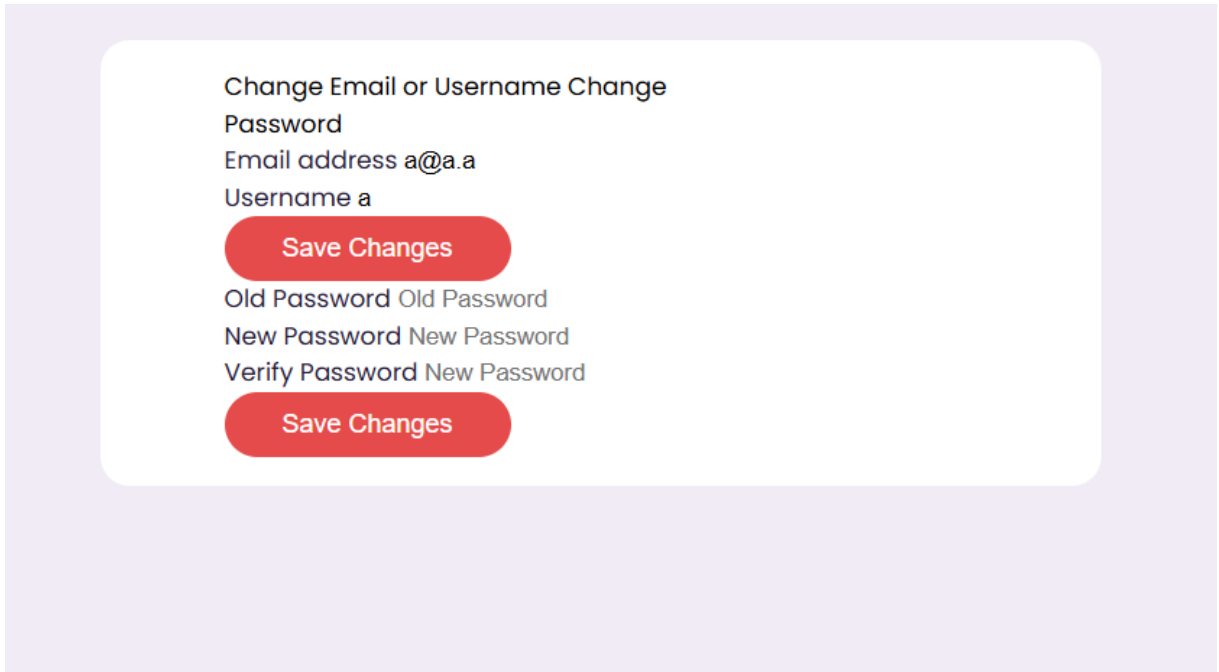
“Essa é a área do menu lateral, onde o usuário pode navegar entre as páginas principais do sistema. “

**Figura 43 Área do menu lateral**



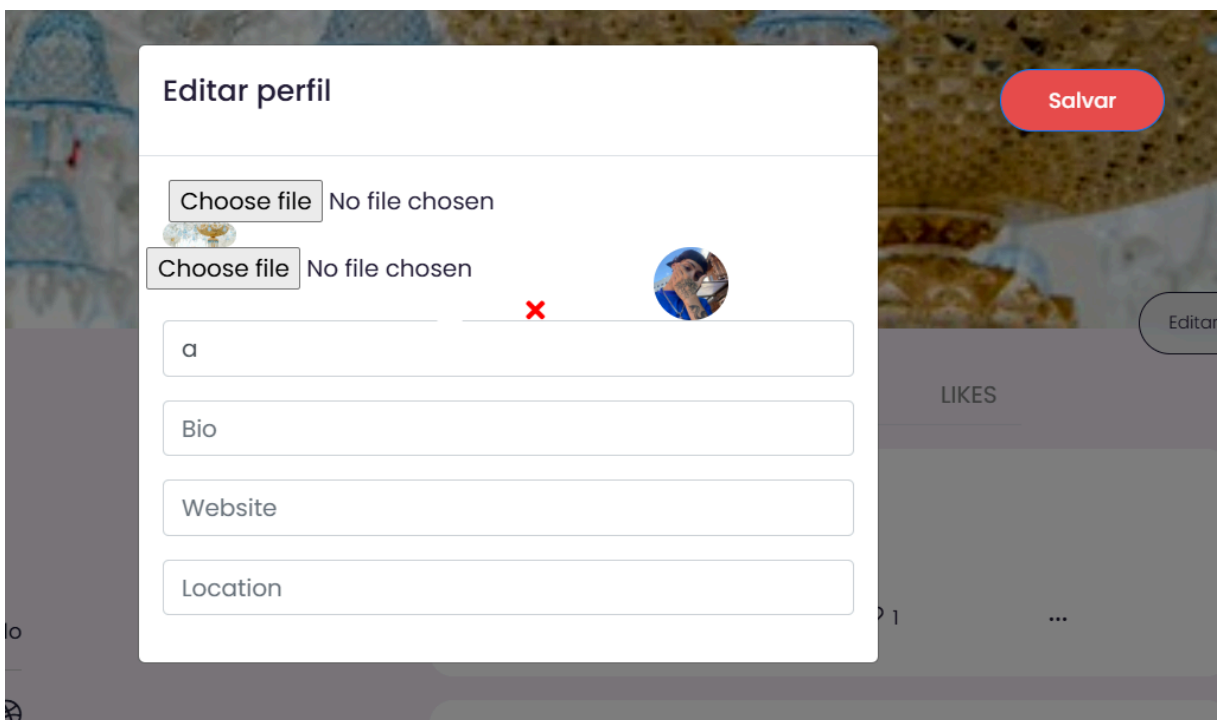
“Essa é a área de configuração de conta, onde o usuário pode alterar as principais informações de sua conta. “

**Figura 44** Área de configuração de conta



“Essa é a área de edição de perfil, onde o usuário pode alterar informações básicas de seu perfil, como nome e foto. “

**Figura 45** Área de edição de perfil



“Essa é a área de postagem, onde o usuário pode fazer a principal função do sistema, a postagem de arte, bem como texto, imagem e posteriormente vídeos e áudios. “

**Figura 46** Área de postagem



“Essa é a página de notificações, onde o usuário pode visualizar as notificações de interações de outros usuários com o mesmo. “

**Figura 47** Página de notificações

