

CENTRO PAULA SOUZA
EPEC PROFESSOR ADHEMAR BATISTA HEMERITAS
Curso Técnico em Informática para Internet

Luiza Lopes Gueiros de Souza
Maria Fernanda Baptista Secco
Nicole Brito dos Santos
Sara Estevam de Oliveira

MOVIMENTOS ARTÍSTICOS VISUAIS: Acessibilidade Digital para
Deficientes Auditivos

SÃO PAULO
2024

Luiza Lopes Gueiros de Souza
Maria Fernanda Baptista Secco
Nicole Brito dos Santos
Sara Estevam de Oliveira

**MOVIMENTOS ARTÍSTICOS VISUAIS: Acessibilidade Digital para
Deficientes Auditivos**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática para Internet da Etec Prof. Adhemar Batista Heméritas, orientado pelo Prof. Alexandre Aguiar como requisito parcial para obtenção do título de Curso Técnico de Informática para Internet.

SÃO PAULO
2024

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho a todos os professores, coordenadores, funcionários da instituição, pais e familiares que nos apoiaram na nossa vida acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão aos nossos pais, familiares, e, em especial, a Bianca Brito, Camilly Brito e Eric Estevam, que nos auxiliaram com os problemas técnicos do site. Agradecemos também aos amigos e irmãos que nos apoiaram e estiveram ao nosso lado ao longo de nossa trajetória acadêmica, desde o ensino médio até a conclusão deste curso.

Estendemos nossos agradecimentos aos professores Alexandre Aguiar, Claudia Bianchi, Felipe Martins e Valter Silva, cujos conselhos, orientações e ensinamentos foram essenciais para que pudéssemos finalizar este trabalho.

Esse trabalho é fruto do esforço coletivo de todas as integrantes, mas também reflete o carinho, o apoio e os sacrifícios de nossas famílias, que, ao longo de nossas vidas, nos proporcionaram o suporte necessário para que pudéssemos cumprir nossas responsabilidades acadêmicas e pessoais. Sem o amor incondicional e a fé de nossos pais e irmãos, muitas das nossas conquistas não seriam possíveis. A todos eles, nossa eterna gratidão.

Por fim, agradecemos a Deus, que nos guiou, fortaleceu, iluminou e acalmou nossas ansiedades, permitindo-nos concluir este trabalho com dedicação e empenho.

“Inclusão é simplesmente fazer tudo pensando nas pessoas que existem. E não considerando pessoas que você gostaria que existissem.”

Claudia Werneck

RESUMO

O projeto Vanguarda da Arte surgiu da percepção de que muitos sites sobre arte não oferecem recursos adequados de acessibilidade para pessoas com deficiência auditiva, já que o público-alvo deles era voltado para deficientes visuais. Com o objetivo de suprir essa lacuna, foi desenvolvido um website inclusivo e informativo que explora a importância e as características dos movimentos artísticos visuais ao longo da história. O principal diferencial será a integração de um sistema de tradução para a Linguagem Brasileira de Sinais (LIBRAS), permitindo que pessoas com deficiência auditiva possam navegar pelo site e compreender os temas de maneira prática e acessível. Além de explorar as origens dos movimentos artísticos visuais, os principais artistas e obras famosas, o Vanguarda da Arte também tem a intenção de tornar o conhecimento sobre arte um patrimônio disponível a um público mais amplo. O projeto visa ser um espaço educativo que celebra a diversidade, proporciona aprendizado e ressalta a arte como um patrimônio cultural universal, valorizando a inclusão de todos os públicos.

Palavras-chave: Movimentos Artísticos; Acessibilidade Digital; Deficiência Auditiva; Site; VLibras.

ABSTRACT

The Vanguarda da Arte project arose from the perception that many art websites do not offer adequate accessibility resources for people with hearing impairments, as their target audience was aimed at visually impaired people. With the aim of filling this gap, an inclusive and informative website was developed that explores the importance and characteristics of visual artistic movements throughout history. The main difference will be the integration of a translation system for the Brazilian Sign Language (LIBRAS), allowing people with hearing impairments to navigate the website and understand the topics in a practical and accessible way. In addition to exploring the origins of visual artistic movements, the main artists and famous works, Vanguarda da Arte also intends to make knowledge about art a heritage available to a wider audience. The project aims to be an educational space that celebrates diversity, provides learning and highlights art as a universal cultural heritage, valuing the inclusion of all audiences.

Key-words: Artistic Movements; Digital Accessibility; Hearing Impairment; Website; VLibras.

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Mapa Mental da Metodologia	10
Figura 2 – Cronograma Geral	11
Figura 3 – Logotipo Vanguarda da Arte	14
Figura 4 – Logotipo Branco	14
Figura 5 – Logotipo Branco e Verde	15
Figura 6 – Cores do Projeto	17
Figura 7 – Mona Lisa	18
Figura 8 – As Meninas	19
Figura 9 – O Balanço	20
Figura 10 – A Liberdade Guiando o Povo	21
Figura 11 – Os Quebradores de Pedra	22
Figura 12 – Mulher com Sombrinha	23
Figura 13 – O Grito	24
Figura 14 – Guernica	25
Figura 15 – A Persistência da Memória	26
Figura 16 – Abaporu	27
Figura 17 – Visual Studio Code	28
Figura 18 – HTML	29
Figura 19 – Tag <div>	30
Figura 20 – Tag <p>	30
Figura 21 – Código para Link e Imagem	30
Figura 22 – CSS	31
Figura 23 – Código no CSS da <div>	32
Figura 24 – Código CSS	32
Figura 25 – JavaScript	33
Figura 26 – Código JavaScript	34
Figura 27 – Acessibilidade no Site	35
Figura 28 – Perceptível	35
Figura 29 – Operável	36
Figura 30 - Compreensível	37
Figura 31 – Robusto	37
Figura 32 – Níveis de Conformidade	38

Figura 33 – Acessibilidade Digital	39
Figura 34 – Plataforma Vlibras	40
Figura 35 – Vlibras	41
Figura 36 – Protipação Menu	42
Figura 37 – Prototipação Páginas Movimentos	43
Figura 38 – Prototipação Página Museus	44
Figura 39 – Prototipação Perguntas Frequentes	45
Figura 40 – Prototipação Fale Conosco	46
Figura 41 – Menu	47
Figura 42 – Menu Dropdown	47
Figura 43 – Banner	48
Figura 44 – Texto e Imagem	48
Figura 45 – Footer	49
Figura 46 – Movimentos Artísticos	49
Figura 47 – Principais Pintores	50
Figura 48 – Card	51
Figura 49 – Card Expansivo	51
Figura 50 - Curiosidades	52
Figura 51 – Página Curiosidades	53
Figura 52 – Imagem das Obras	53
Figura 53 – Vlibras no Site	54
Figura 54 – Gráfico Faixa Etária	55
Figura 55 – Gráfico Público	56
Figura 56 – Gráfico Acessibilidade	57
Figura 57 – Gráfico Movimentos Artísticos	58
Figura 58 – Gráfico Artistas	59
Figura 59 – Gráfico Obras	60

LISTAS DE ABREVEATURAS E SIGLAS

CSS Cascading Style Sheets

HTML Hypertext Markup Language

IBGE Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

Libras Língua Brasileira de Sinais

TDICs Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

UFPB Universidade Federal da Paraíba

WCAG Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo da Web

W3C World Wide Web Consortium

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
1.1 Problema de Pesquisa	8
1.2 Objetivo Geral	8
1.3 Objetivo Específico	9
1.4 Justificativa	9
2. METODOLOGIA.....	10
2.1 Cronograma.....	10
3. DESENVOLVIMENTO	12
3.1 Organização do Trello.....	12
3.2 Logotipo	13
3.3 Escolha das Cores do Projeto	16
3.4 Movimentos Artísticos Visuais	17
3.4.1 Renascimento	18
3.4.2 Barroco.....	19
3.4.3 Rococó	20
3.4.4 Romantismo	21
3.4.5 Realismo	22
3.4.6 Impressionismo.....	23
3.4.7 Expressionismo	24
3.4.8 Cubismo	25
3.4.9 Surrealismo	26
3.4.10 Modernismo	27
3.5 Desenvolvimento do Site	28
3.5.1 Editor de código-fonte utilizado – Visual Studio Code	28
3.5.2 Desenvolvimento do Site – HTML	28
3.5.3 Desenvolvimento do Site – CSS	30

3.5.4 Desenvolvimento do Site – JavaScript	33
3.6 Acessibilidade Digital	34
3.6.1 Perceptível	35
3.6.2 Operável.....	36
3.6.3 Compreensível.....	36
3.6.4 Robusto.....	37
3.6.5 Níveis de conformidade.....	38
3.6.6 Importância WCG	38
3.6.7 Acessibilidade Digital no Brasil	39
3.6.8 Acessibilidade para Deficientes Auditivos	40
3.7 Prototipação	42
3.7.1 Prototipação Página Home	42
3.7.2 Prototipação Página Movimentos Artísticos	43
3.7.3 Prototipação Página Museus	43
3.7.4 Prototipação Página Perguntas Frequentes.....	44
3.7.5 Prototipação Página Fale Conosco	45
3.8 Projeto Prático.....	46
3.8.1 Página Home	47
3.8.2 Página Movimentos Artísticos.....	49
3.8.3 Página Museus	50
3.8.5 Página Obras	53
3.8.6 Ferramenta VLibras	54
3.9 Pesquisa de Campo e Análise de Dados.....	54
4. CONCLUSÃO	61
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62

1. INTRODUÇÃO

Diante da crescente desvalorização da arte na sociedade contemporânea, este projeto busca destacar os movimentos artísticos visuais, assegurando acessibilidade para pessoas com deficiência auditiva. A proposta consiste na execução de um site que aborda, como tema principal, dez movimentos artísticos visuais relevantes da história, integrando um tradutor de Libras para garantir que esse público tenha pleno acesso a essas informações valiosas.

A arte, em suas diversas formas, é uma poderosa ferramenta de expressão, capaz de criticar sociedades, expor sentimentos ou simplesmente reproduzir cenas e paisagens. Apesar de ser tão deslumbrante e parte fundamental das histórias e culturas ao redor do mundo, observa-se um declínio em sua apreciação. Meios de comunicação que tratem desse tema de maneira acessível e envolvente tornaram-se raros, assim como pessoas interessadas em obras de arte e museus.

Considerando sua rica bagagem histórica, é válido destacar uma de suas partes mais influentes: os movimentos artísticos visuais. Esses movimentos moldaram o percurso da arte e foram essenciais para construir a diversidade de técnicas e estilos que existem atualmente. Destacar esses movimentos é, portanto, um passo primordial para resgatar e valorizar a arte em um contexto onde ela é cada vez menos apreciada.

Para promover esse conhecimento, o projeto propõe a criação de um website que funcione como uma fonte confiável e dinâmica de informações sobre os principais movimentos artísticos visuais. O site apresentará pinturas emblemáticas, informações sobre os autores por trás delas e indicará museus de destaque para aqueles que desejam explorar a arte de uma forma mais profunda.

Além disso, é crucial considerar a inclusão de mais pessoas nesse processo de aprendizado. Por isso inserir o tradutor de Libras, um recurso voltado para a deficiência auditiva, se tornou um dos pilares desse projeto, é uma forma eficaz de proporcionar que essas informações estejam ao alcance de um público mais amplo, promovendo a inclusão e o acesso igualitário ao conhecimento artístico. Como destacado por Bellini e Truz (Jornal do Campus, 2015), “Apesar de não ser de conhecimento geral, pessoas com deficiência auditiva não sabem, necessariamente, ler e escrever na Língua Portuguesa.” Essa realidade reforça a importância de recursos que facilitem o acesso à informação de forma visual e interativa.

1.1 Problema de Pesquisa

Para relatar este trabalho de maneira eficaz, foi realizada uma pesquisa bibliográfica na qual foram consultados 13 sites dedicados a movimentos artísticos visuais. Dentre eles, nenhum apresentava sistemas de Libras. Os que ofereciam recursos de acessibilidade eram voltados a deficientes visuais, disponibilizando vídeos e áudios.

Sites visitados:

- Toda matéria: nenhuma acessibilidade;
- Kuadros: nenhuma acessibilidade;
- Artools: nenhuma acessibilidade;
- Ndmais: nenhuma acessibilidade;
- InfoEscola: acessibilidade visual (sistema de áudio);
- Google Arts & Culture: nenhuma acessibilidade;
- ArteRef: nenhuma acessibilidade;
- WikiArt: nenhuma acessibilidade;
- Portal ESPM Jornalismo: nenhuma acessibilidade (apenas um vídeo sem legenda);
- Arte Sempre: nenhuma acessibilidade (apenas um vídeo com legenda);
- Brasil Escola: acessibilidade visual (baixa visão);
- Boemi: nenhuma acessibilidade;
- Wikipédia: acessibilidade visual (baixa visão).

A partir dessa análise, observa-se a necessidade de maior presença de sites com recursos de acessibilidade para deficientes auditivos, já que muitos não oferecem sistemas para esse público.

1.2 Objetivo Geral

Desenvolver um site que ressalte a importância e as características dos movimentos artísticos visuais na história da arte, integrando acessibilidade digital para deficientes auditivos.

1.3 Objetivo Específico

O desenvolvimento do site terá alguns tópicos principais, sendo eles:

- Criar um site informativo e acessível sobre 10 movimentos artísticos visuais fundamentais;
- Integrar um sistema de Libras para promover a inclusão de deficientes auditivos;
- Oferecer conteúdo de qualidade que destaque obras emblemáticas e seus autores;
- Trazer indicações de museus em São Paulo;
- Incentivar a valorização da arte através de uma abordagem educativa, criativa e inclusiva.

1.4 Justificativa

O tema foi escolhido com base na percepção da escassez de websites dedicados aos movimentos artísticos visuais que implementam acessibilidade digital para deficientes auditivos. Esse assunto é importante, pois a arte tem uma grande influência na sociedade, sendo capaz de expressar os sentimentos dos próprios pintores e críticas sociais.

Por isso, a criação de conteúdos sobre esse tema é relevante para todos, e a implementação de recursos de acessibilidade digital para deficientes auditivos é fundamental, considerando a pouca implementação de sistemas como o VLibras, que auxiliam indivíduos com essa deficiência.

2. METODOLOGIA

Para desenvolver este conteúdo foi utilizado o método de pesquisa exploratório com abordagem quantitativa. O levantamento de dados foi realizado por meio da revisão bibliográfica, utilizando fontes pertinentes e pesquisa de campo por meio de um formulário compartilhado através das mídias sociais, para obter conceitos relevantes, conforme ilustra a Figura 1.

Figura 1 - Mapa Mental da Metodologia



Fonte: Do próprio autor, 2024

2.1 Cronograma

Um cronograma é uma ferramenta essencial para a gestão de projetos, na qual tarefas e prazos são organizados e planejados. Ele estabelece um plano detalhado para o desenvolvimento das atividades, especificando datas de início e término. O principal objetivo de um cronograma é melhorar a organização, permitindo visualizar o progresso e identificar possíveis atrasos, para garantir que o projeto seja concluído dentro do prazo estabelecido.

Foi desenvolvido um cronograma para o controle das principais tarefas, evidenciando o período em que cada atividade foi realizada ao longo dos meses. Nele foi possível distribuir as tarefas entre as integrantes desse projeto com tempo limitado para não ocorrer atrasos e afetar o objetivo final.

Figura 2 - Cronograma Geral

CRONOGRAMA GERAL										
	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO
ESCOLHA DO TEMA	✓	✓								
PESQUISAS REFERENTES AO TEMA		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
PESQUISA DE CAMPO (QUANTITATIVA)			✓							
DESENVOLVIMENTO DA MONOGRAFIA		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PROTOTIPAÇÃO DO SITE					✓	✓				
DESENVOLVIMENTO DO SITE				✓	✓	✓	✓	✓	✓	
IMPLEMENTAR ACESSIBILIDADE NO SITE								✓		
ANÁLISE DE DADOS DA PESQUISA DE CAMPO								✓		
APRESENTAÇÕES PRÉVIAS							✓	✓	✓	
SLIDES PARA APRESENTAÇÃO							✓	✓	✓	

Fonte: Do próprio autor, 2024

3. DESENVOLVIMENTO

Todo trabalho acadêmico tem um alicerce sólido, que serve como base para a construção de toda a pesquisa, onde serão apresentados todos os conceitos, teorias e estudos relacionados ao tema abordado.

A imersão na leitura de artigos, livros e sites é fundamental para a compreensão do tema. Com base nisso, os tópicos a serem abordados são: os movimentos artísticos e sua influência, o funcionamento dos sites, as linguagens de marcação e estilo utilizadas na criação de páginas web, como HTML, CSS e JavaScript, e, por fim, a explicação sobre acessibilidade digital e sua importância.

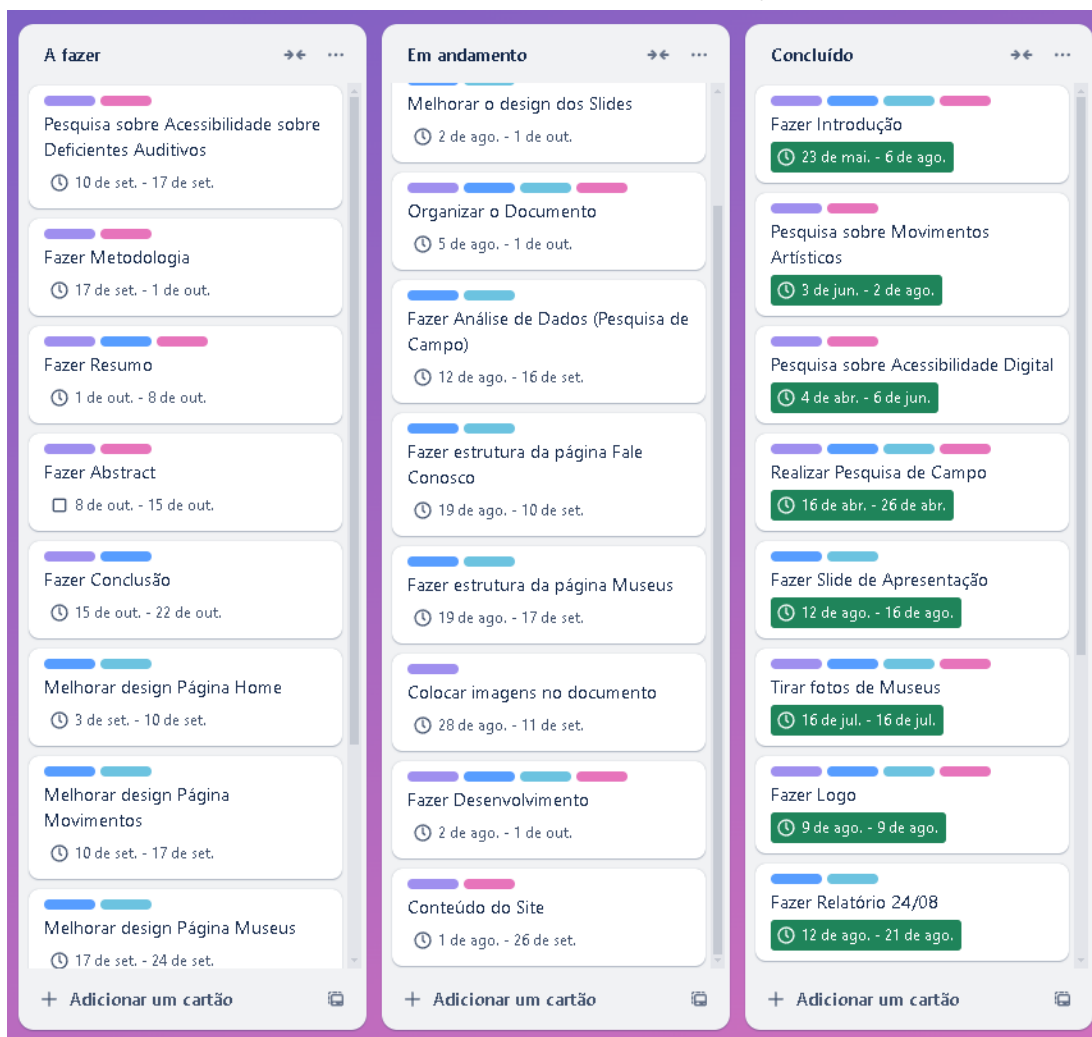
3.1 Organização do Trello

O cronograma utilizado seguiu o método “Kanban”, que adota uma abordagem ágil e flexível, diferenciando-se dos cronogramas tradicionais. O termo “Kanban” é de origem japonesa e significa “sinalização” ou “cartão”, referindo-se ao uso de cartões (post-its) para indicar e acompanhar o andamento da produção dentro da indústria. Ele utiliza um quadro visual dividido em três colunas: "A Fazer", "Em Andamento" e "Concluído", para acompanhar o progresso das atividades em tempo real. Essa abordagem permite uma adaptação rápida às mudanças e facilita a gestão contínua do fluxo de trabalho.

O método “Kanban” foi aplicado através da ferramenta “Trello”, responsável por proporcionar o gerenciamento de projetos e colaboração utilizando um sistema visual baseado em quadros, listas e cartões para ajudar equipes e indivíduos a organizar as tarefas. Abaixo, é possível ver uma ilustração que exemplifica o quadro desenvolvido no “Trello”.

Através dessa ferramenta conseguimos distribuir as tarefas de todas as etapas do projeto, deixando organizadas as atribuições propostas com um tempo determinado. Com isso, conseguimos analisar os status do projeto e seu andamento conforme o prazo final estipulado.

Quadro 1 - Quadro de Organização



Fonte: Do próprio autor, 2024

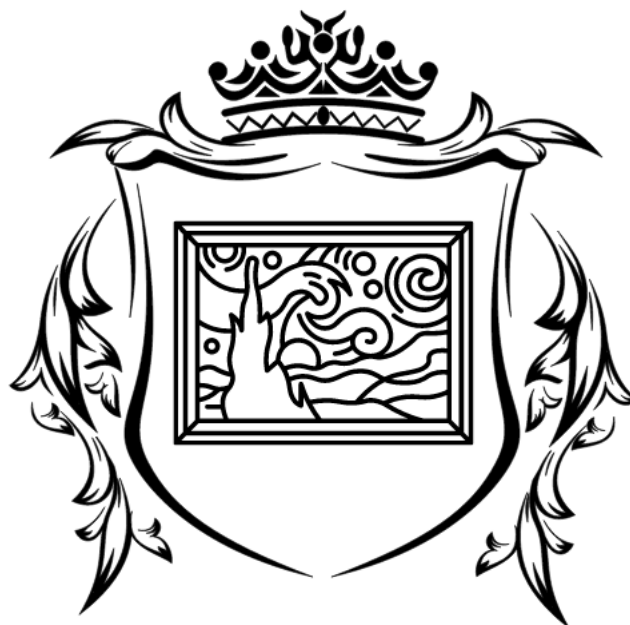
3.2 Logotipo

O logotipo, também conhecido como logomarca, é uma representação gráfica personalizada do nome de uma empresa ou de um produto/marca. Ele pode conter texto, ícones ou uma mistura dos dois, sendo concebido para ser de fácil identificação e memorização. A finalidade dele é expressar de maneira clara e marcante a essência da marca, seus princípios e sua identidade visual. Um logotipo eficaz deve ser simples, adaptável e intemporal, adaptando-se bem a diversas plataformas e dimensões.

A logomarca do projeto "Vanguarda da Arte" foi elaborada com elementos simbólicos que remetem à relevância e ao impacto dos movimentos artísticos visuais ao longo da história. Essa concepção busca representar visualmente a essência do

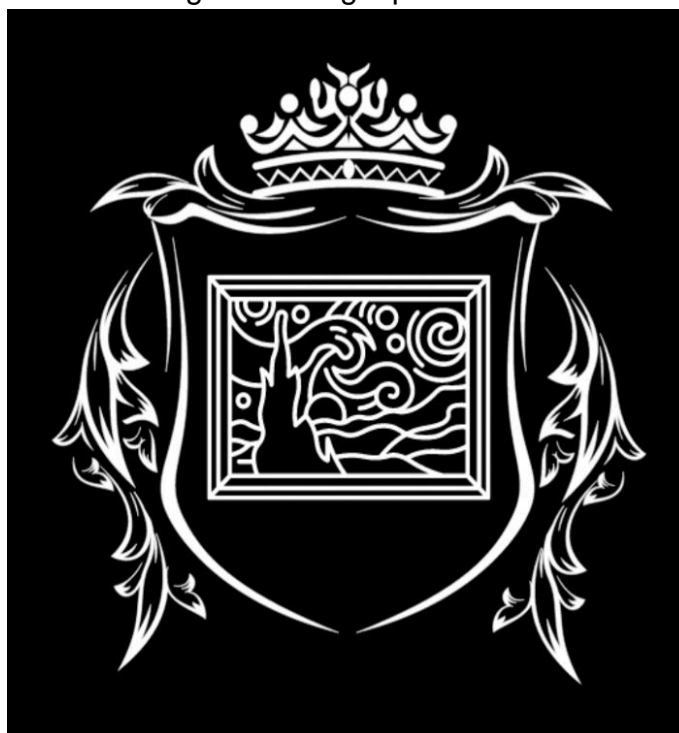
projeto, além de homenagear a riqueza e a diversidade das expressões artísticas que moldaram a cultura ao longo do tempo.

Figura 3 – Logotipo Vanguarda da Arte



Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 4 - Logotipo Branco



Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 5 - Logotipo Branco e Verde



Fonte: Do próprio autor, 2024

No site do projeto Vanguarda da Arte, foi utilizado três logotipos, sendo eles: um branco, um preto e um branco com fundo verde utilizado no menu. Apesar de ter cores distintas, o significado não é alterado.

A coroa, localizada no topo, simboliza a nobreza e a relevância da arte. Ela mostra como os movimentos artísticos têm sido essenciais para a evolução cultural e para o desenvolvimento da sociedade.

O escudo, que serve de base para o logo, representa a proteção e a preservação da arte e da cultura.

No centro do escudo, há uma versão estilizada de "A Noite Estrelada" de Vincent van Gogh, escolhida por refletir a inovação e a profundidade emocional do movimento pós-impressionista.

As folhas que envolvem o escudo representam o crescimento e a renovação contínuos que a arte traz à sociedade. Elas simbolizam a vitalidade e a inovação que o projeto busca promover, inspirando novas formas de expressão artística e cultural.

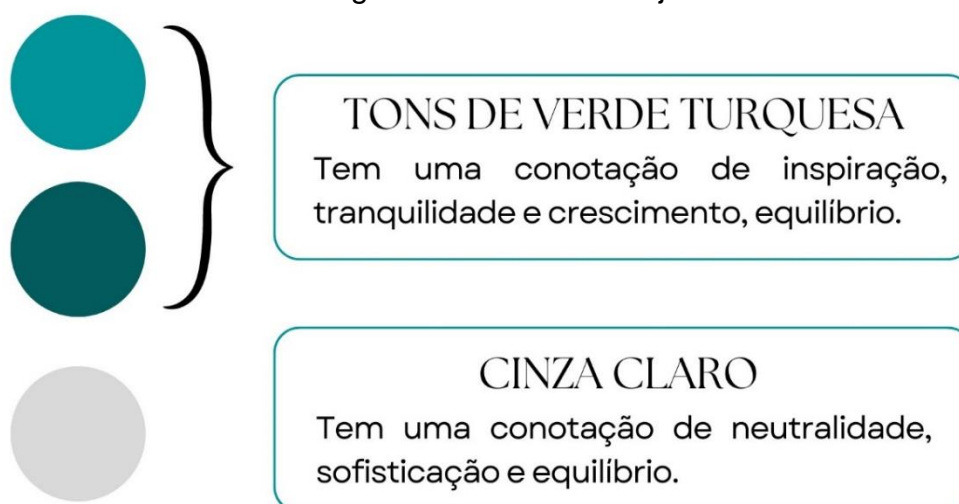
3.3 Escolha das Cores do Projeto

As cores desempenham um papel fundamental em projetos de design, comunicação e marketing, uma vez que afetam a visão e os sentimentos do público. Elas contribuem para a formação da identidade visual de uma marca, expressando sua personalidade e princípios, e despertam sentimentos específicos que podem influenciar a reação do consumidor. Uma utilização correta das cores torna os projetos mais apelativos e equilibrados, além de assegurar a legibilidade através de contrastes adequados. A regularidade na aplicação das cores fortalece a reputação profissional da marca, enquanto no marketing, podem orientar o comportamento do consumidor e estimular ações desejadas. Portanto, a seleção meticulosa das cores é crucial para aprimorar a comunicação e estreitar o vínculo com o público.

A escolha das cores para o projeto "Vanguarda da Arte" foi feita de maneira estratégica, tendo como base a psicologia das cores. Os tons de verde turquesa transmitem uma conotação de inspiração, tranquilidade, crescimento e equilíbrio. O verde, associado à natureza e renovação, reforça a ideia de desenvolvimento e frescor, enquanto o toque de turquesa adiciona modernidade e criatividade, elementos chave para uma proposta vanguardista. Esses atributos são essenciais para um projeto que busca inovar e expandir horizontes no campo artístico.

Por outro lado, o cinza claro foi escolhido por remeter neutralidade, sofisticação e equilíbrio. Essa cor proporciona uma base sólida e elegante ao projeto, permitindo que as ideias inovadoras se destaquem de forma sutil e refinada. Além disso, o cinza claro também é frequentemente associado a um senso de profissionalismo e modernidade, o que se alinha com a proposta de avançar de maneira sólida no campo da arte contemporânea.

Figura 6 - Cores do Projeto



Fonte: Do próprio autor, 2024

Dessa forma, a combinação entre esses dois tons resulta em uma identidade visual que estimula os sentidos e incorpora simbolismos significativos. O verde turquesa inspira e promove a criatividade, enquanto o cinza claro proporciona sustentação e equilíbrio, refletindo o espírito inovador e sofisticado do projeto “Vanguarda da Arte”.

3.4 Movimentos Artísticos Visuais

Os movimentos artísticos visuais representam uma característica marcante na história da arte e podem ser descritos como grupos de artistas que compartilham as mesmas ideias, estéticas e ideologias. Todas essas vertentes acabam tendo uma ligação entre si, seja para aprimorar as ideias do movimento artístico anterior ou para fazer uma oposição.

Cada um possui suas próprias características e uma data de início definida, começado com manifestos ou exposições feitas pelos artistas, um exemplo disso seria a Semana de 22, que aconteceu no Theatro Municipal de São Paulo e deu início ao Modernismo brasileiro. Seu tempo de duração pode variar de cada movimento artístico visual, e por isso a maioria não possuem uma data de encerramento definida.

De modo geral, cada movimento tinha em comum alguns questionamento sobre a arte convencional e continha uma grande crítica social para a sociedade daquela época. A seguir, estará uma lista sobre 10 movimentos artísticos com suas características e exemplos de obras que marcaram aquele movimento.

3.4.1 Renascimento

O Renascimento teve início no século XIV e estendeu-se até o século XVI e foi o período em que todos os valores da Antiguidade Clássica (greco-romana) retornaram sendo o principal objetivo nas obras dos artistas. Essa época também foi marcada por vários avanços técnicos e científicos, por isso, o Renascimento foi responsável por inaugurar a Idade Moderna.

Ao confeccionarem seus quadros, os artistas tentavam deixar o máximo de equilíbrio, perfeição, simetria e harmonia para que seus espectadores tivessem uma sensação tranquilizadora e libertadora. Alguns pintores renascentistas, são: Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Rafael Sanzio e Sandro Boticelli.

Figura 7 - Mona Lisa



Fonte: (culturagenial.com.br, 2024)

3.4.2 Barroco

O Barroco começou logo após o fim do Renascimento e possuía diversas características, entre elas: a marcante representação de assuntos religiosos, exageros e a profundidade nos detalhes em suas obras. O Barroco obteve uma grande importância em características artísticas e na sociedade daquele período.

A arte barroca era repleta de detalhes que resultava na intranquilidade de seus expectadores e causava uma singularidade e diversidade nos sentimentos e interpretações de cada indivíduo.

Alguns dos principais artistas desse movimento artístico, são: Michelangelo Caravaggio, Diego Velázquez, Peter Paul Rubens e Andrea Pozzo.

Figura 8 - As Meninas



Fonte: (wikipédia.org, 2024)

3.4.3 Rococó

O Rococó surgiu na França no século XVIII e foi uma evolução do Barroco. Trazendo características mais suaves e intimistas, o Rococó foi uma vertente que representava muita sensualidade e conteúdo eróticos como forma de escapar das preocupações cotidianas, outros temas retratados, são: mitologia, religião, referência ao teatro de época e representação da natureza.

Destacam-se nomes, como: Jean-Honoré Fragonard, François Boucher e Jean-Antoine Watteau como representantes desse período.

Figura 9 - O Balanço



Fonte: (wikipédia.org, 2024)

3.4.4 Romantismo

Tendo início no século XIX, o Romantismo foi marcado pela sua objetividade, a emoção e a subjetividade. Os artistas românticos eram influenciados pela sua imaginação, emoções e instintos para conseguirem alcançarem a perfeição e retratando obras extremamente pessoais e com muito sentimentalismo, tendo como plano de fundo: a natureza e arte, ideais abstratas e sensações concretas.

Esse período pode ser dividido em três gerações: a primeira é focada na subjetividade, exagero e sonhos; a segunda é a geração mais pessimista, tendo uma aproximação maior pela morte, a religiosidade e naturalismo; a terceira, sendo a última geração, foi uma transição para o Realismo, que criticava os vícios e problemas da sociedade. Entre seus artistas principais destacam-se: Eugène Delacroix, Caspar David Friedrich, Théodore Géricault e William Turner.

Figura 10 - A Liberdade Guiando o Povo



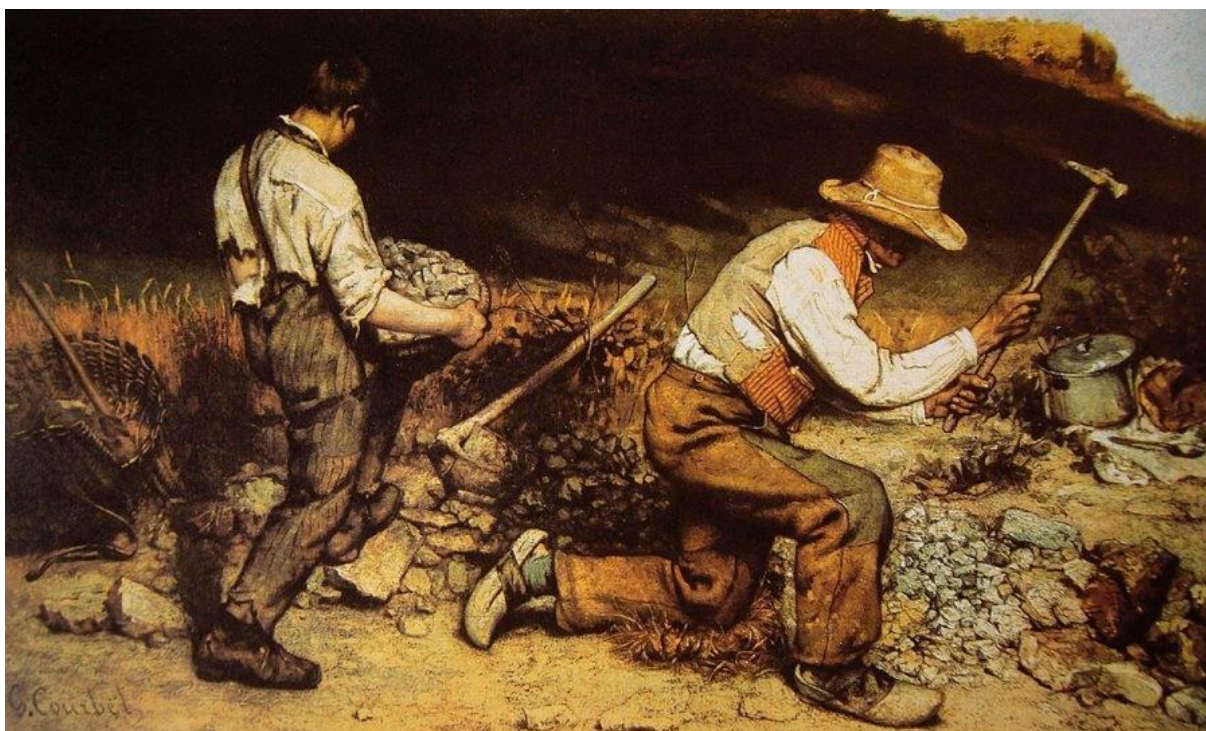
Fonte: (todamateria.com.br, 2024)

3.4.5 Realismo

O Realismo iniciou-se na metade do século XIX e foi o oposto do Romantismo, que priorizava a emoção e a subjetividade. Entre as principais características do Realismo, podemos citar a objetividade, o cientificismo e a valorização do objeto. As obras tinham que ser confeccionadas fielmente com a realidade daquela época, sem ter nenhuma alteração nelas, e com cores mais sóbrias e tranquilizadoras.

Além de não retratarem nenhuma alteração da realidade em suas obras, os pintores realistas também criticavam a estrutura social que era considerada injusta, dando voz aos oprimidos e expondo as desigualdades e injustiças através da arte. Entre os principais participantes desse movimento, destacam-se: Gustave Courbet e Jean-François Millet.

Figura 11 - Os Quebradores de Pedra



Fonte: (arteeartistas.com.br, 2024)

3.4.6 Impressionismo

O Impressionismo surgiu em Paris, no século XIX, entre o período de 1860 a 1870. Uma de suas características era retratar a realidade de maneira moderna, fugindo totalmente das influências clássicas e românticas. Para criar suas obras, os artistas impressionistas tornaram como componente principal a luz e, ao pintarem ao ar livre, tentavam retratar a realidade imediata com efeito de luz natural.

Com a invenção da primeira máquina fotográfica, foram realizadas pesquisas na área óptica sobre as combinações de cores e as formações de imagens na retina que tiveram grande influência para os artistas aprimorarem as técnicas e confeccionarem seus quadros com maior precisão.

Os principais artistas desse movimento são: Gustave Courbet, Edouard Manet, Claude Monet, Auguste Renoir, Edgar Degas, entre outros. Algumas características de seus quadros, envolvem a escolha pela paisagem e pelo trabalho ao ar livre e a valorização do estudo das sombras.

Figura 12 - Mulher com Sombrinha



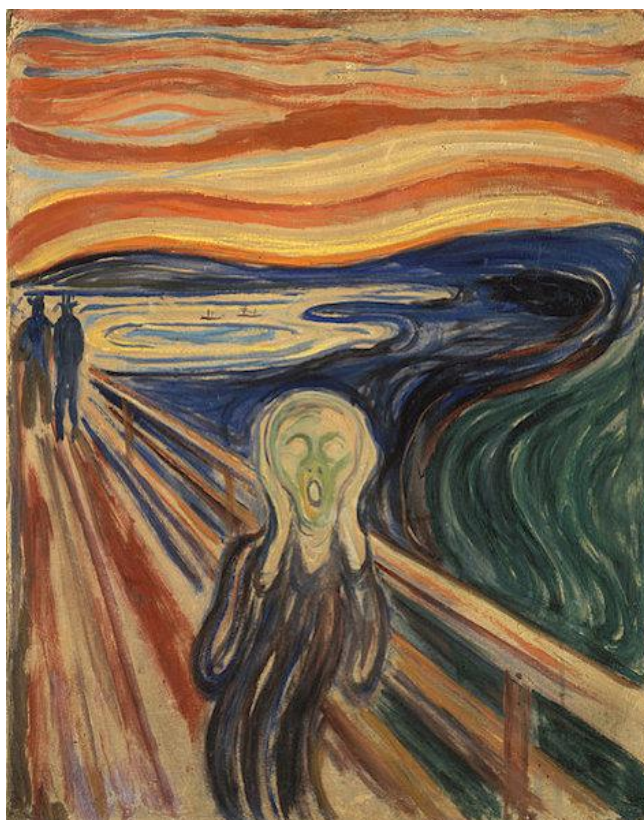
Fonte: (blog.useartools.com.br, 2024)

3.4.7 Expressionismo

O expressionismo surgiu no século XX por volta de 1910, sendo caracterizado de ser uma arte dramática e subjetiva (interpretação e opinião pessoal) para conseguir expressar os sentimentos, utilizando cores intensas e representações distorcidas para representar tais sentimentos. Algumas características do expressionismo, são: recriar o mundo, cores vibrantes, texturas espessas e ásperas, exploração do domínio psicológico e a preferência de representar temas trágicos e sombrios.

Essa vertente foi uma resposta ao impressionismo, que tinha como objetivo representar a realidade imediata e a objetividade em suas obras, agora com o expressionismo a subjetividade era umas das principais características. Alguns artistas que fizeram parte, são: Vincent van Gogh e Edvard Munch.

Figura 13 - O Grito



Fonte: (brasilecola.uol.com.br, 2024)

3.4.8 Cubismo

O movimento cubista iniciou-se com Pablo Picasso com a obra “As Senhoritas de Avignon”, em 1907, século XX, em Paris. A principal característica do cubismo era a decomposição das figuras, distanciando-se da realidade visual e criando algo que seria da própria imaginação do artista.

O cubismo pode ser dividido em dois períodos: o Analítico (1908-1911), utilizavam imagens fragmentadas para dificultar a interpretação das obras e cores escuras e sombrias; Sintético (1911-1914), prevalência de forma geométricas simples, colagens e a diminuição da fragmentação nas obras, fizeram com que houvesse mais aceitação do público e maior popularidade desse movimento artístico. Artistas que fizeram parte, foram: Pablo Picasso, Georges Braque, Juan Gris e Robert Delaunay.

Figura 14 - Guernica



Fonte: (caleidoscopio.art.br, 2024)

3.4.9 Surrealismo

O movimento surrealista surgiu na França, na década de 1920. Os pintores, ao confeccionarem suas obras, não seguiam a lógica, eles buscavam explorar criações fora da realidade e totalmente ilógicas, parecendo mais como um sonho ou um mundo distante. Artistas representante dessa vertente, são: Salvador Dalí, Louis Aragon, André Breton, Paul Éluard, Benjamin Péret e Philippe Soupault.

Além de não seguirem nenhuma lógica eles utilizavam montagens, colagens, o folclore, mitologia e até mesmo drogas para conseguirem atingir o estado desejado para realizarem suas obras.

Figura 15 - A Persistência da Memória



Fonte: (totenart.pt, 2024)

3.4.10 Modernismo

O modernismo surgiu na Europa no início século XX, com o objetivo modernizar as técnicas artísticas, a arte e a Igreja Católica, rompendo todas as ligações com o passado. Esse movimento artístico é caracterizado pela contestação das bases da arte acadêmica e da tradição oficial, pela liberdade criativa e originalidade das obras, entre outros aspectos.

No Brasil, iniciou-se com a Semana da Arte Moderna de 1922 com diversos artistas que fizeram uma exposição no hall do Teatro Municipal de São Paulo. Alguns artistas que fizeram parte dessa vertente artística, são: Anita Malfatti, Di Cavalcanti, Vicente do Rêgo Monteiro, Ferrignac, Yan de Almeida Prado, John Graz, Brecheret, Hidelgado Leão, Wilhelm Haaburg, Antônio Moya e Georg Przyrembel.

Figura 16 - Abaporu



Fonte: (mundoeducacao.uol.com.br, 2024)

3.5 Desenvolvimento do Site

Nessa sessão será abordado todo o processo de criação e desenvolvimento do projeto Vanguarda da Arte, desde a parte da escolha da plataforma para o desenvolvimento até o resultado, explicando passo a passo desse processo.

3.5.1 Editor de código-fonte utilizado – Visual Studio Code

O Visual Studio Code é um editor de texto da Microsoft, compatível com várias plataformas, e é amplamente usado no desenvolvimento de aplicações web. Ele oferece suporte especialmente para tecnologias como ASP.NET 5 e Node.js. Para desenvolvedores que trabalham em ambientes multicamadas, como sistemas Mac e Linux, é importante se familiarizar com essa ferramenta, garantindo a compatibilidade dos projetos com o Windows.

Por ser um editor de fácil acesso e manuseio, o site do projeto Vanguarda da Arte foi inteiramente desenvolvido no Visual Studio Code.

Figura 17 - Visual Studio Code



Fonte: (pt.linkedin.com, 2024)

3.5.2 Desenvolvimento do Site – HTML

HyperText Markup Language (HTML), que traduzido para o português se refere a “Linguagem de Marcação para Hipertexto”, é uma das linguagens de marcação mais conhecidas usada na área da programação. Segundo Silva (2008), a definição de Hipertexto seria: “todo conteúdo inserido em um documento para a web que tem como principal característica a possibilidade de se interligar a outros documentos da web”. O HTML é a base para a criação das páginas, ele serve como ponto de interligação dos documentos.

Nessa linguagem é feita a estruturação do site e a utilização de tags semânticas (Silva, 2008), que permitem colocar o conteúdo do site, através de códigos e links, para que seja possível a construção das páginas.

De acordo com Silva (2007), a origem dessa linguagem surgiu em 1992 devido à necessidade de interligar documentos eletronicamente. O físico Tim Bernes-Lee buscava uma forma de conectar textos e pesquisas de uma forma universal, simples e acessível. Assim surgiu a ideia de criar a web e os links, concebidos como uma vasta rede digital, e para que isso se tornasse possível, ele desenvolveu o HTML, que permitiu a criação de documentos legíveis para diferentes softwares, incluindo navegadores e leitores de tela.

Dentro do site, será no HTML que estará concentrado a parte dos conteúdos da página web, as imagens e a estrutura do site em si. Com os códigos dessa linguagem de programação, foi inserido toda a parte teórica, ou seja, o conteúdo, as imagens, deixando o site funcional, com a implementação de links para acessar outras páginas e imagens.

Figura 18 - HTML



Fonte: (wikipedia.org, 2024)

Utilizando o HTML, o website traz uma interface usual e visual. Através dessa linguagem de programação, todas as informações foram aplicadas no site, e implementando a tag <div>, utilizada para agrupar elementos, foi selecionado um determinado conteúdo para conseguir organizá-los e posteriormente estilizá-los. Além da tag <div>, foi utilizada a tag <p> para inserir os textos no site. O HTML também foi utilizado para anexar fotos e links no site.

Figura 19 - Tag <div>

```
<div class="container2">
  

  <p>
    Os movimentos artísticos visuais representam uma característica marcante na história da arte e podem ser descritos como grupos de artistas que compartilham as mesmas ideias, estéticas e ideologias. Todas essas vertentes acabam tendo uma ligação entre si, seja para aprimorar as ideias do movimento artístico anterior ou para fazer uma oposição. De modo geral, cada movimento tinha em comum alguns questionamentos sobre a arte convencional e continha uma grande crítica social para a sociedade daquela época.<br><br>
    Cada um possui suas próprias características e uma data de início definida, começado com manifestos ou exposições feitas pelos artistas, um exemplo disso seria a Semana de 22, que aconteceu no Teatro Municipal de São Paulo e deu início ao Modernismo brasileiro. Seu tempo de duração pode variar de cada movimento artístico, e por isso a maioria não possuem uma data de encerramento definida.
  </p>
</div>
```

Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 20 - Tag <p>

```
<p>O Renascimento acabou constituindo um modelo de arte em que equilíbrio e perfeição eram buscados tentando-se criar uma espécie de beleza tranquilizadora, libertadora, em que ao se entrar em contato com uma de suas obras, ao contemplá-la, saber-se-ia logo onde se estava, como os elementos e as coisas se comportariam; estabelecia-se um protocolo acolhedor em que o homem era o principal convidado e este deveria sentir-se bem, "nada pesado ou perturbador, nenhuma inquietação ou agitação" o afetaria (WOLFFLIN, 2005, p. 41).</p>
```

Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 21 - Código para Link e Imagem

```
<div class="logo">
  
  <h3 class="vanguarda">Vanguarda da Arte</h3>
</div>
```

Fonte: Do próprio autor, 2024

3.5.3 Desenvolvimento do Site – CSS

Cascading Style Sheet (CSS), são as folhas de estilo em cascata presentes na construção de um site. A definição mais clara do CSS está no World Wide Web Consortium (W3C), na homepage do site que diz: “Folha de estilo em cascata é um mecanismo simples para adicionar estilos (por exemplo: fontes, cores, espaçamentos) aos documentos web”, logo é um recurso que permite arrumar e decorar as páginas, ele é o responsável pela estilização do site.

Segundo Silva (2008), o CCS atua na estruturação dos conteúdos web e traz de volta à marcação HTML a intenção principal da linguagem, permitindo que os

desenvolvedores possam realizar todo o aspecto visual, como desenvolver o layout, as cores e posições para que fique separadamente do conteúdo (função do HTML).

Esta linguagem foi criada na década de 90, se deu início quando Tim Berners-Lee escreveu algumas funções que controlavam a apresentação dos documentos, mesmo que de forma limitada. Os navegadores seguintes, criados em 1992 e 1993 também começaram a ter essa mesma estilização do modelo criado por Tim, até esses anos só era possível controlar algumas cores e fontes. Em 1994 começou de fato o seu desenvolvimento e ele foi oficialmente lançado em dezembro de 1996 como uma recomendação oficial do W3C (Silva, 2011).

Neste projeto, o desenvolvimento do design dentro do site, todas as fontes, cores e espaçamentos serão desenvolvidos por meio do CSS.

Figura 22 - CSS



Fonte: (delta-dev-software.fr, 2024)

Como mencionado no tópico anterior, o HTML é a linguagem utilizada para inserir textos, imagens e links no site, deixando-o funcional. Já o CSS é a linguagem empregada para deixá-lo com o design agradável.

A tag <div> agrupa elementos no HTML e o CSS utiliza essa tag para construir o design. Portanto, essas duas linguagens trabalham em conjunto na construção de um website, tendo como resultado uma interface usual e agradável.

Figura 23 - Código no CSS da <div>

```

.site-img {
  width: 500px;
  margin: 0px 30px;
  border-radius: 30px;
}

.container2 {
  display: flex;
  align-items: center;
  text-align: justify;
  margin-right: 30px;
  font-size: 20px;
  margin-right: 200px;
  margin-left: 200px;
}

```

Fonte: Do próprio autor, 2024

No CSS realizou-se o manuseio da largura e tamanho das imagens, empregando as tags <width> e <height>, além do espaçamento entre linhas, utilizando <margin top>, e as cores no site com a tag <background color>.

Figura 24 - Código CSS

```

.logo {
  display: flex;
}

.logo img {
  width: 65px;
  height: 65px;
  border-radius: 50%;
  margin-left: -55px;
}

.vanguarda {
  margin-top: 19.6px;
  margin-left: 20px;
  margin-right: 130px;
  color: ■#fff;
  font-family: Cambria, Cochin, Georgia, Times, 'Times New Roman', serif;
  font-size: 20px;
}

```

Fonte: Do próprio autor, 2024

3.5.4 Desenvolvimento do Site – JavaScript

JavaScript é uma linguagem de programação que deixa o site interativo. Com essa linguagem, o website fica mais interativo e funcional para o usuário, conseguindo deixar uma melhor navegação, atualização e elementos animados e interativos. O JavaScript é umas das linguagens de programação mais utilizados no mercado, em todos os sites que possuïrem, por exemplo, um carrossel de imagens, um menu suspenso “clique para visualizar” ou mudanças dinâmicas, estão utilizando essa linguagem de programação.

Antes do surgimento do JavaScript, todos os sites possuïam o mesmo padrão, tendo um formato fixo e sem funcionalidades. Após a criação dessa linguagem, os websites tonaram-se mais interativos, dinâmicos e funcionais. Ele pode ser considerado como uma linguagem interpretada, ou seja, ele é traduzido em um código de máquina subjacente por um motor específico do JavaScript.

Figura 25 – JavaScript



Fonte: (ca.pinterest.com, 2024)

No projeto Vanguarda da Arte, o JavaScript foi utilizado para implementar a acessibilidade digital para deficientes auditivos, o VLibras. Possuindo um código pequeno e limpo, com um diferencial de possuir um link disponibilizado pelo site do Governo para conseguir aplicar a acessibilidade.

Figura 26 - Código JavaScript

```
<div vw class="enabled">
  <div vw-access-button class="active"></div>
  <div vw-plugin-wrapper>
    <div class="vw-plugin-top-wrapper"></div>
  </div>
</div>
<script src="https://vlibras.gov.br/app/vlibras-plugin.js"></script>
<script>
  new window.VLibras.Widget('https://vlibras.gov.br/app');
</script>
```

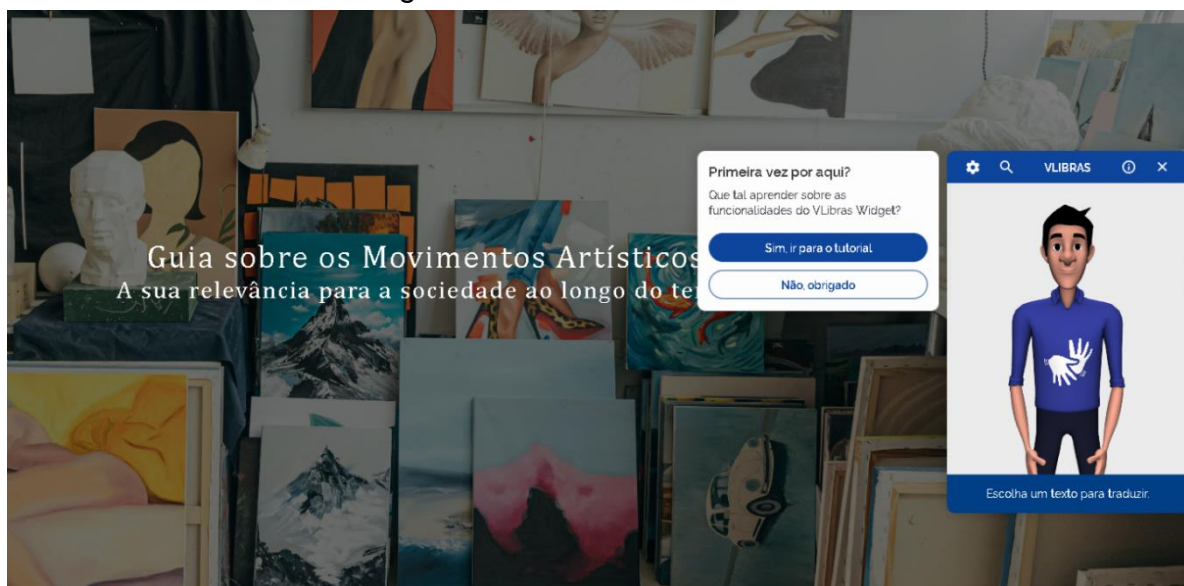
Fonte: Do próprio autor, 2024

3.6 Acessibilidade Digital

Com o surgimento da internet e das tecnologias digitais, o acesso à informação tornou-se essencial para permitir que todos os cidadãos possam participar plenamente na web, independentemente de suas habilidades físicas ou sensoriais. Para garantir que todos possam acessar qualquer informação disponível na Internet, foi criado o conceito denominado: Acessibilidade Digital, que apresenta como objetivo quebrar todas as barreiras existentes na *web*, certificando que todos os indivíduos possam utilizar as páginas da Internet sem qualquer impedimento.

Para tornar a Internet acessível a todos, a W3C criou as Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG). Essas diretrizes são uma série de recomendações para serem seguidas, que resultam em um conteúdo mais compreensivo voltados a pessoas deficientes. O WCAG estabelece quatro princípios e treze diretrizes a serem seguidos. Seus princípios são: perceptível, operável, compreensível e robusto.

Figura 27 – Acessibilidade no site



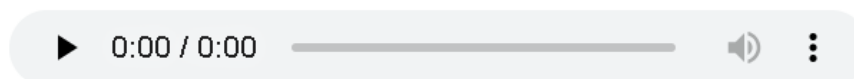
Fonte: Do próprio autor, 2024

3.6.1 Perceptível

Todas as informações da página na internet devem ser apresentadas de forma visível e perceptível aos usuários. Dentro do princípio perceptível a quatro diretrizes sendo elas: Alternativas em texto, que possibilitam modificações no texto, ou um conteúdo não textual, para facilitar a experiência e navegação do usuário, como a capacidade de regular o tamanho da fonte. Mídias com base em tempo, deve oferecer opções de áudio, vídeos, LIBRAS, legendas e descrições para os usuários. Adaptável, criar um conteúdo que pode ser apresentado de diferentes formas, sem perder informações. Discernível, precisam separar os conteúdos para os usuários identificarem quais são os planos colocados na página.

Figura 28 – Perceptível

Ouçã este artigo:



Fonte: (infoescola.com.br, 2024)

3.6.2 Operável

Todos os componentes da página devem funcionar corretamente, todos os botões e ícones devem estar funcionando plenamente e serem intuitivos. Dentro do princípio operável a cinco diretrizes, sendo elas: Acessível por Teclado, a funcionalidade deve ser disponível a partir do teclado, sem precisar de outros meios para seu funcionamento. Tempo Suficiente, disponibilizar tempo suficiente para os usuários conseguirem acesso a página, garantindo a conclusão de tarefas sem interrupções. Convulsões e Reações físicas, onde o conteúdo disponível não pode causar reações aos usuários, como conteúdos com muito flash, que podem causar desconforto. Navegável, deve fornecer alternativas para o usuário saber onde ele está e formas de ajudá-lo. Modalidades de Entrada, que faz com que o usuário possa utilizar a página na internet por outros meios de entrada sem ser pelo teclado.

Figura 29 - Operável

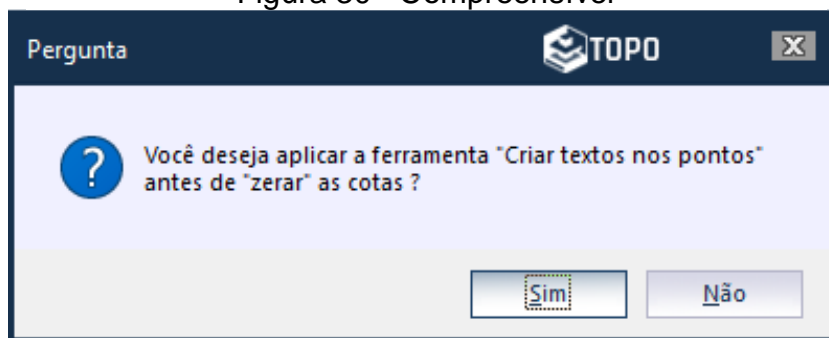


Fonte: Do próprio autor, 2024

3.6.3 Compreensível

O conteúdo e a interface devem ser compreensíveis a todos. Dentro do princípio compreensível há três diretrizes: legível, possibilitando fontes com tamanho grande, e uma linguagem de fácil entendimento. Previsível, onde todas as páginas e funcionalidades devem ser previsíveis. Assistência de Entrada, que fornece maneiras de ajudar os usuários a corrigirem e evitar erros, como exibir mensagens de confirmações e destacar em negrito os campos preenchidos incorretamente.

Figura 30 - Compreensível



Fonte: (metrica.zendesk.com.br, 2024)

3.6.4 Robusto

As informações da página precisam ser desenvolvidas de forma eficiente para que se tornem um conteúdo confiável. Dentro do princípio há somente uma diretriz, sendo ela a Compatível, que torna as experiências entre o agente e o usuário mais próximas, permitindo comprovar se a acessibilidade implementada na página está realmente auxiliando os usuários a alcançarem o que desejam. Essa diretriz garante que o conteúdo permaneça acessível e utilizável por todos, mesmo com as inovações tecnológicas e as várias necessidades do usuário.

Figura 31 - Robusto



Fonte: (medium.com.br, 2024)

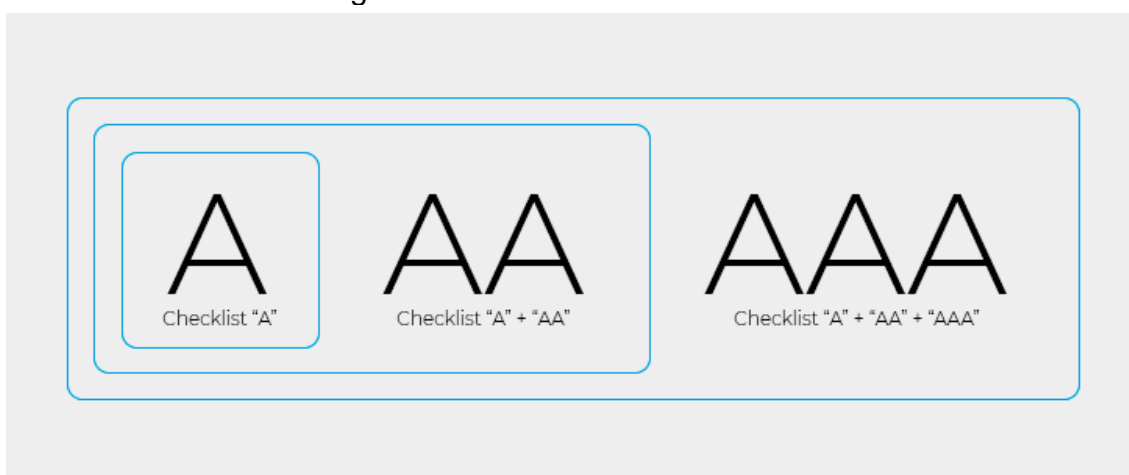
3.6.5 Níveis de conformidade

Cada um desses princípios cria uma ou mais diretrizes de acessibilidade, que possuem níveis de conformidade associados, ou seja, dependendo do processo utilizado para avaliar uma diretriz, ela pode ser classificada em um nível distinto de conformidade em relação a acessibilidade da informação. Existem três níveis de conformidade que podem ser alcançados: A, AA e AAA.

O nível A, seria o nível mais baixo, ele lida com critérios que representam as barreiras mais significativas na Acessibilidade. Se não forem seguidas, o usuário ficará impossibilitado de operar e visualizar a página. Já o AA, é o nível intermediário, a página possuirá maior acessibilidade e conseguirá atingir um público maior. Por último, o AAA, segue todas as normas dos três níveis e indica que seu website está sendo acessível para todas as pessoas.

Foram desenvolvidos softwares avaliadores que detectam erros na acessibilidade da página e, caso não tenha nenhum erro, ele classificará conforme os níveis de conformidade da WCAG.

Figura 32 - Níveis de Conformidade



Fonte: (pt.linkedin.com.br, 2024)

3.6.6 Importância WCG

A WCAG foi criada com o intuito de quebrar as barreiras digitais para garantir que as pessoas com deficiência possam acessar sites e interagir na *web*, sem qualquer dificuldade ou restrição. Por isso, seguir os quatros princípios e as treze diretrizes possui um papel significativo ao desenvolver qualquer conteúdo digital, pois incluirá pessoas deficientes e ampliará o alcance do público.

3.6.7 Acessibilidade Digital no Brasil

A acessibilidade digital tem sido um assunto bastante comentado pela sociedade e órgãos governamentais, especialmente em 2015, após a criação da Lei nº. 13.146, que instituiu a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), no qual, em seu capítulo II - Do Acesso à Informação e à Comunicação – no Art.63 é assegurado que “É obrigatória a acessibilidade nos sítios da internet mantidos por empresas com sede ou representação comercial no País ou por órgãos de governo, para uso da pessoa com deficiência, garantindo-lhe acesso às informações disponíveis, conforme as melhores práticas e diretrizes de acessibilidade adotadas internacionalmente.” (BRASIL, 2015).

Contudo, essa lei só é implementada em sites governamentais, por isso ainda possui uma porcentagem significativa de sites que não possuem acessibilidade digital. De acordo com uma pesquisa feita pela BigData Corp, em parceria com o Movimento Web para Todos, identificaram que 0,89% dos sites tiveram sucesso em todos os testes de acessibilidade aplicados, contra 0,74% da edição anterior. “Os resultados de 2021 mostraram que houve uma melhora na comparação com o ano anterior. Mas um percentual de sites aprovados em todos os testes de acessibilidade inferior a 1% do total diz que ainda estamos muito longe do ideal”, afirma Thoran Rodrigues, CEO da BigDataCorp. (MWPT, 2021).

Figura 33 - Acessibilidade Digital



Fonte: (testingcompany.com.br, 2024)

3.6.8 Acessibilidade para Deficientes Auditivos

Diante das pesquisas realizadas para a elaboração deste projeto, destaca-se a relevante importância da inclusão digital, evidenciada pelo site Vanguarda da Arte, que se dedica à acessibilidade digital para deficientes auditivos. Segundo o IBGE, 2,7 milhões de brasileiros apresentam surdez profunda e, para atender a esse público, o site integrou o sistema VLibras, uma plataforma que traduz automaticamente as informações disponíveis na página. De acordo com o site Governo Digital, a plataforma VLibras está implementada em mais de 120 mil páginas da web, realizando diariamente mais de 100 mil traduções.

Figura 34 – Plataforma VLibras



Fonte: Do próprio autor, 2024

Nesse contexto, a Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em colaboração com o Departamento de Governo Eletrônico do Ministério do Planejamento, está desenvolvendo o projeto Suíte VLibras, que visa criar diversas ferramentas para a tradução automática de conteúdos digitais para a Libras. O objetivo deste projeto é aumentar o acesso de pessoas com deficiência auditiva em ambientes digitais. O sistema VLibras opera capturando sinais executados por intérpretes humanos em vídeo, digitalizando-os para formar um dicionário de sinais que é continuamente atualizado com a colaboração de intérpretes e indivíduos surdos, sendo interpretados por um avatar tridimensional. Trata-se de um aplicativo de código aberto e de livre circulação, permitindo que os usuários o instalem gratuitamente em seus dispositivos móveis ou computadores.

A Suíte VLibras oferece diversas ferramentas, entre as quais se destacam: a Plataforma WikiLibras, que permite a criação e validação de sinais em Libras para ambientes digitais; o VLibrasVídeo, que possibilita a tradução de vídeos para a língua de sinais; o VLibras-Desktop, destinado a computadores; o VLibrasPlugin, aplicado em navegadores de internet; e o VLibras-móvel, um aplicativo para celulares. Essas iniciativas demonstram um compromisso contínuo com a promoção da inclusão digital e o acesso à informação para todos.

Figura 35 - Vlibras



Fonte: (gov.br, 2024)

3.7 Prototipação

A prototipação é um processo que tem como objetivo projetar um produto, por meio de modelos de testes, antes de iniciar a sua criação. Esses protótipos ajudam a melhorar os conceitos e definir prioridades antes de iniciar um projeto.

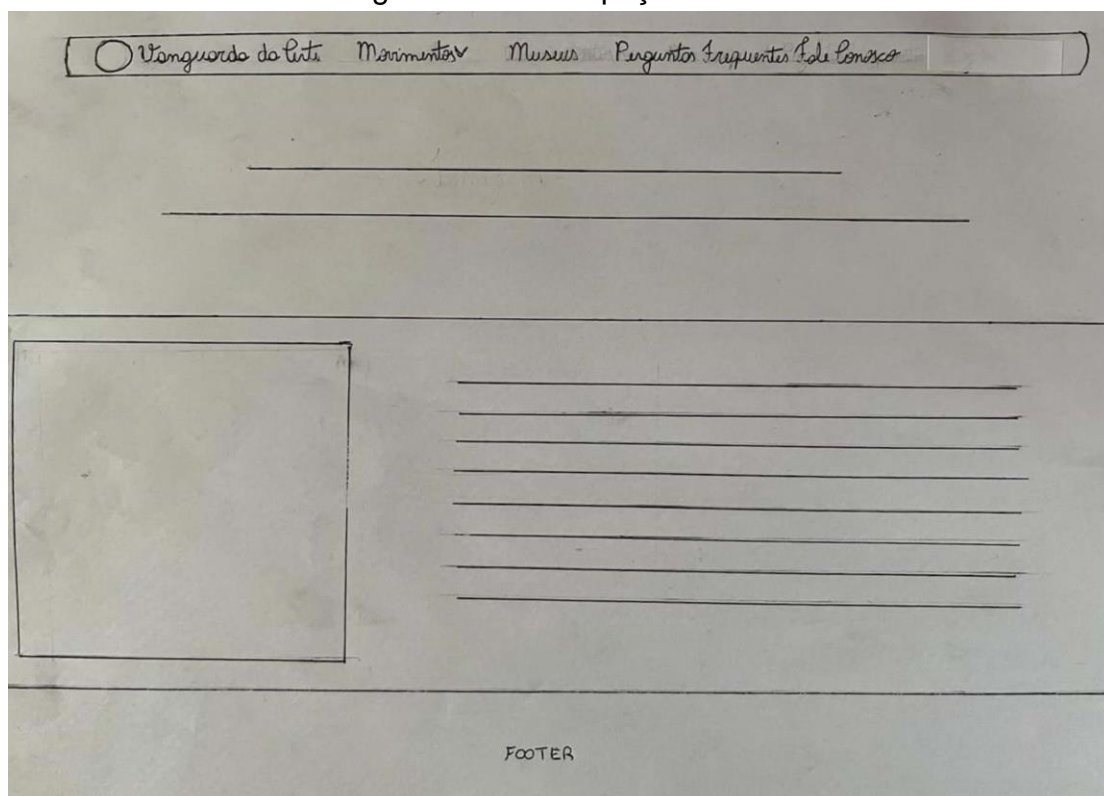
A prototipação possui diversos benefícios, dentre eles estão: avaliar as funcionalidades do sistema, compreender a experiência do usuário com o produto, validar ideias e economizar tempo e recursos. Dessa forma, esse processo permite identificar o que precisa ser melhorado antes de iniciar o projeto.

Antes de iniciar a criação do site do projeto Vanguarda da Arte, foi feita uma prototipação de como seria o website para visualizar melhor o posicionamento das imagens e textos.

3.7.1 Prototipação Página Home

De início, foi projetado o menu no centro da página, o banner com uma frase relacionada ao tema, logo abaixo, uma imagem na parte esquerda e um texto à direita, finalizando a página com um footer. Em todas as páginas, o menu e o footer seriam padronizados.

Figura 36 - Prototipação Menu

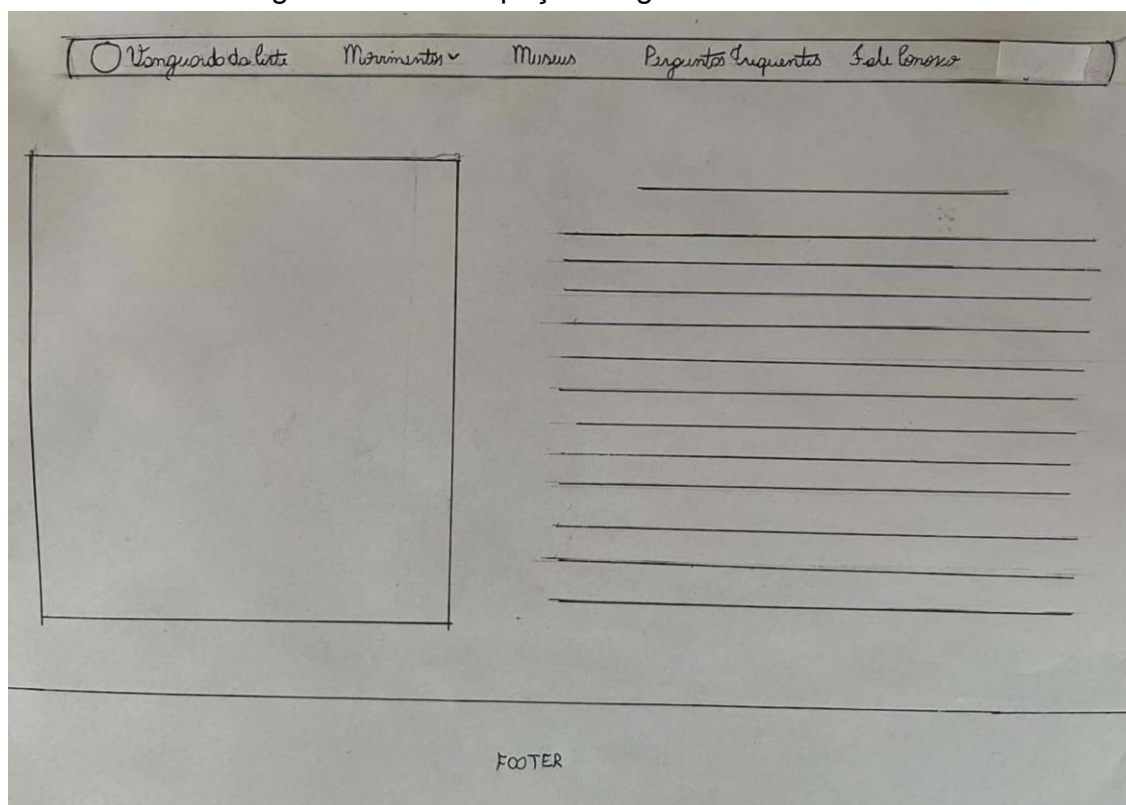


Fonte: Do próprio autor, 2024

3.7.2 Prototipação Página Movimentos Artísticos

Na prototipação de todas as 10 páginas dos movimentos artísticos, elas seriam padronizadas, com uma imagem à esquerda e um texto à direita, intercalando a posição dos dois ao longo da página.

Figura 37 - Prototipação Páginas Movimentos

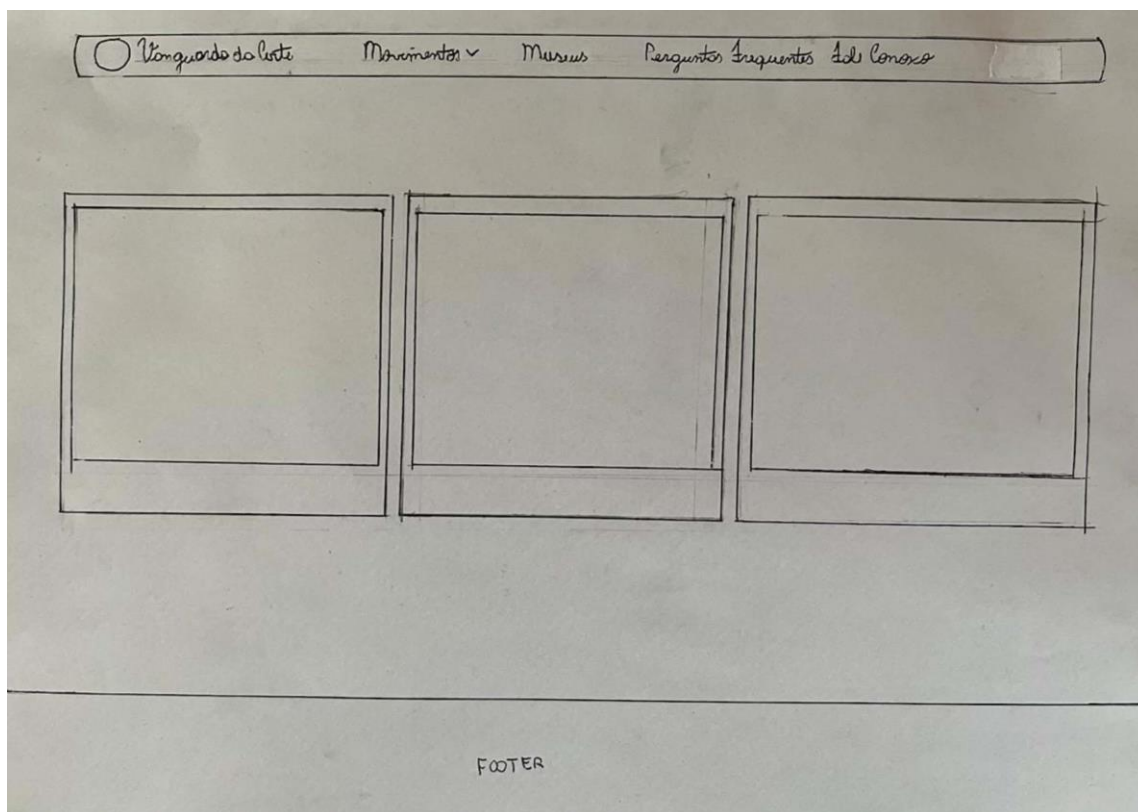


Fonte: Do próprio autor, 2024

3.7.3 Prototipação Página Museus

Esta página foi projetada para exibir três cards expansivos dispostos de forma horizontal. Cada card oferece uma visão detalhada sobre diferentes museus localizados na cidade de São Paulo, proporcionando aos usuários uma maneira prática e visualmente agradável de explorar informações sobre esses importantes centros culturais.

Figura 38 - Prototipação Página Museus

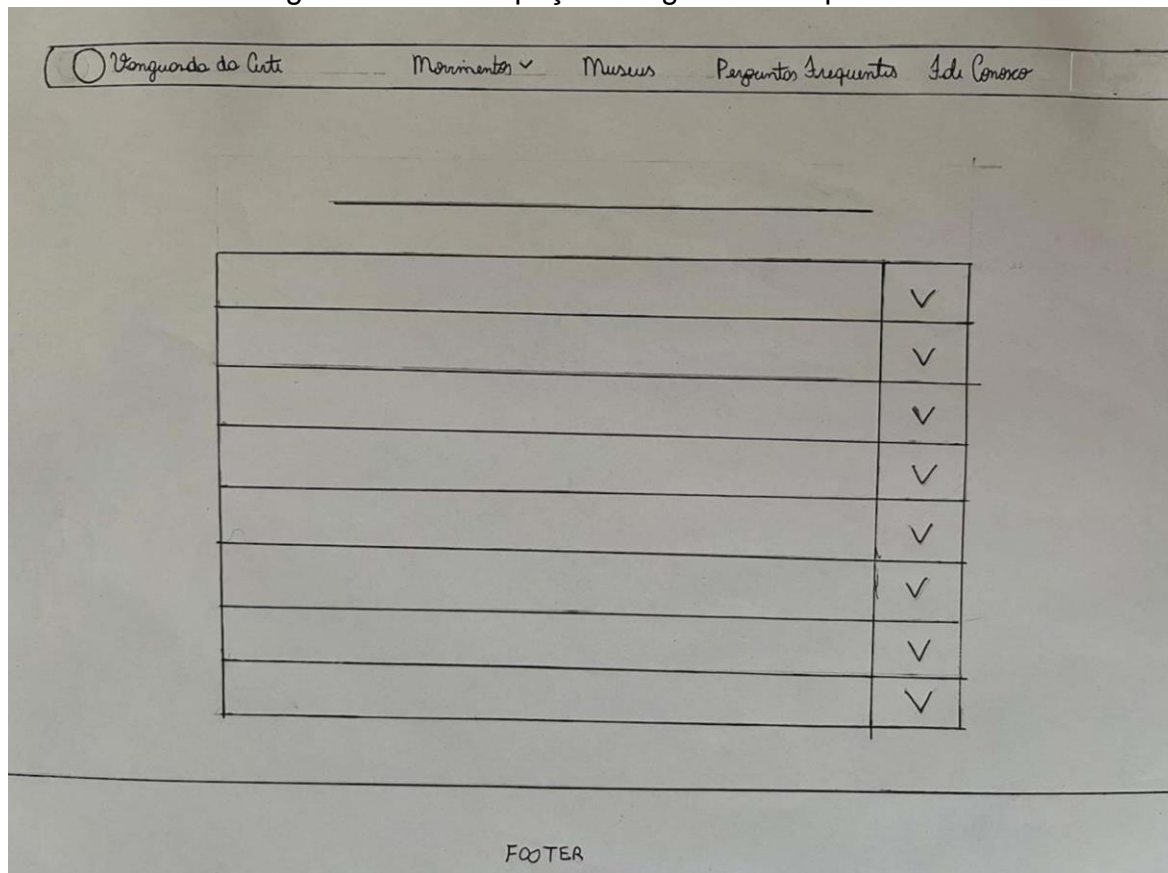


Fonte: Do próprio autor, 2024

3.7.4 Prototipação Página Perguntas Frequentes

A projeção constituiu nas perguntas frequentes dos usuários do site Vanguarda da Arte, para que fossem disponíveis em uma tabela, permitindo que outros indivíduos também pudessem visualizar as respostas caso tivessem as mesmas dúvidas.

Figura 39 - Prototipação Perguntas Frequentes

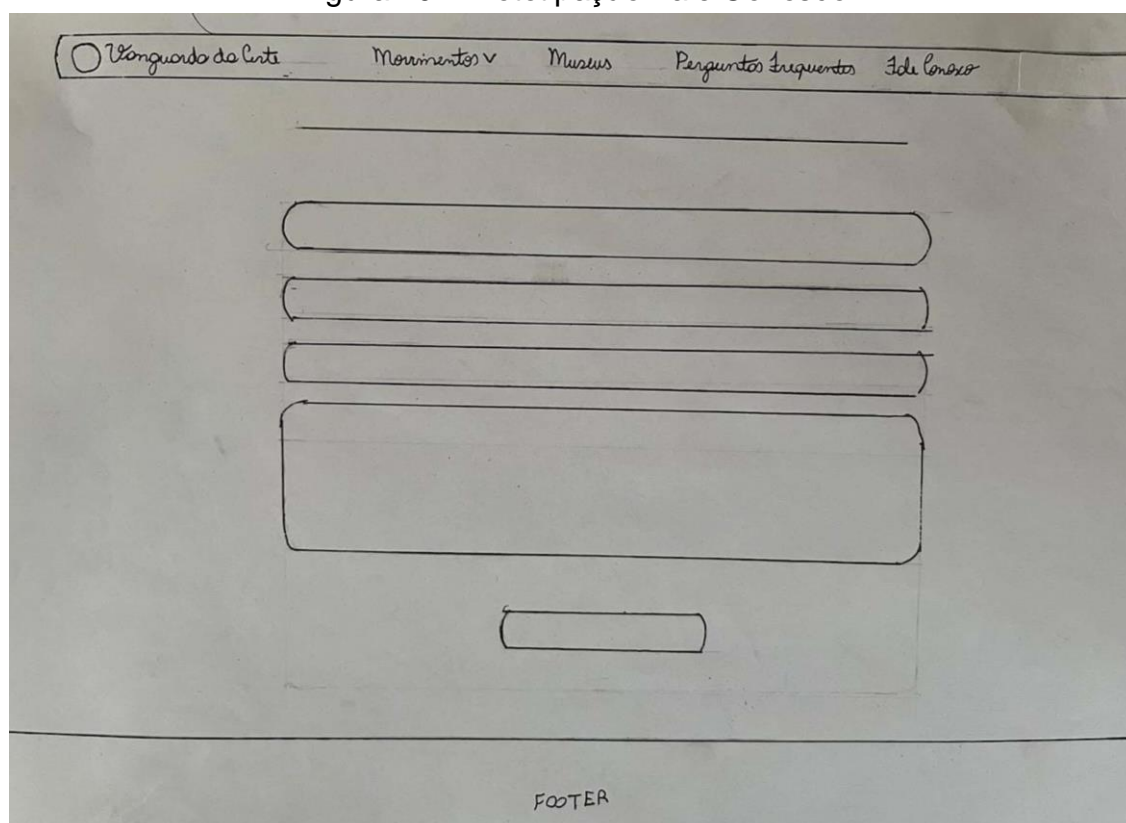


Fonte: Do próprio autor, 2024

3.7.5 Prototipação Página Fale Conosco

A última página idealizada foi a Fale Conosco. Nela, os usuários poderiam enviar mensagens em caso de dúvidas ou críticas sobre o site. A página seria composta por quatro campos a serem preenchidos: nome, telefone, e-mail e mensagem, além de conter um botão para enviar a mensagem.

Figura 40 - Prototipação Fale Conosco



Fonte: Do próprio autor, 2024

3.8 Projeto Prático

Após todas as pesquisas realizadas para a construção desse projeto, tanto para a parte teórica quanto para a prática, e após a conclusão da prototipação do site, decorreu o início da parte prática do projeto. Nessa etapa, produziu-se a parte prática todas as teorias que foram obtidas nas pesquisas. Para isso, ocorreu o desenvolvimento dos conteúdos que seriam disponibilizados no site, como imagens, cores, espaçamento e a acessibilidade digital para deficientes auditivos.

Por isso, nesse site está disponível quatorze páginas, sendo elas: Home (página principal), Movimentos Artísticos (separadas em dez páginas), Museus (principais museus em São Paulo), Curiosidades (algumas curiosidades sobre o projeto e a arte) e Obras Famosas (explicação sobre algumas obras famosas).

A página de Perguntas Frequentes e Fale Conosco, propostas na prototipação, foram substituídas, respectivamente, pelas páginas Curiosidades e Obras Famosas.

3.8.1 Página Home

A página Home contém um menu de navegação para os usuários acessarem as outras páginas, um banner com uma imagem de fundo e uma frase explicativa sobre os movimentos artísticos, além de um footer com informações sobre o projeto.

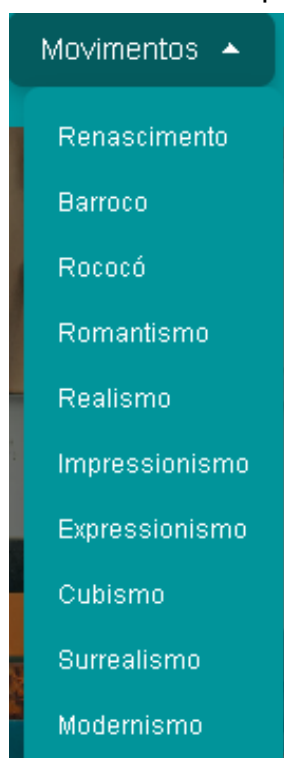
Figura 41 - Menu



Fonte: Do próprio autor, 2024

No menu, encontram-se o logo na parte esquerda e, ao lado, o nome do projeto, Vanguarda da Arte. No centro do menu estão localizadas abas para as páginas sobre cada movimento artístico (sendo composto por um menu dropdown, ou seja, um menu suspenso com uma lista de cada movimento artístico), além de páginas referentes aos museus, curiosidades e obras famosas. Em todas as páginas, o menu é padronizado.

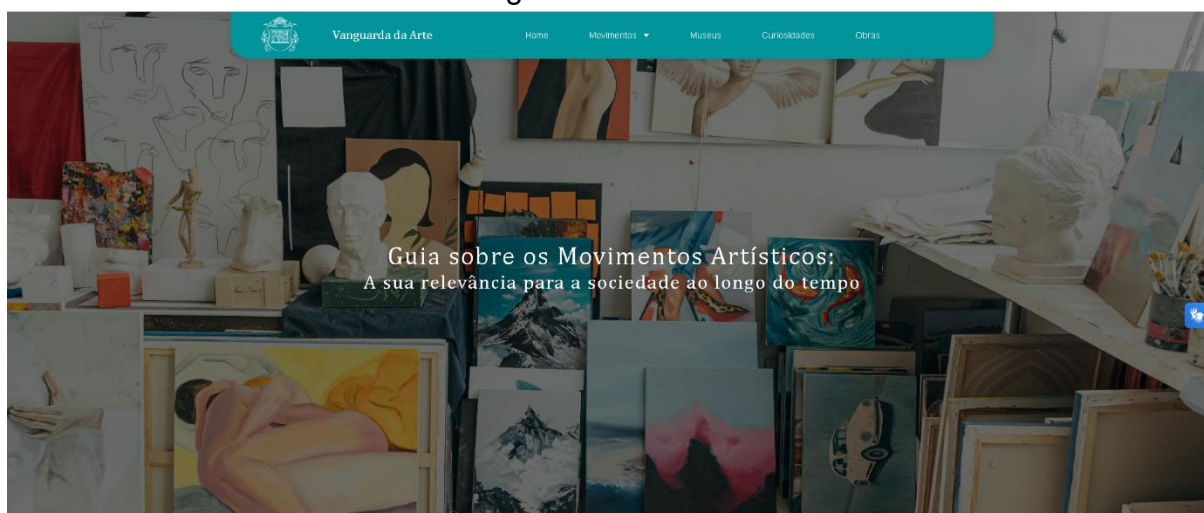
Figura 42 - Menu Dropdown



Fonte: Do próprio autor, 2024

Apenas na página Home, o menu é sobreposto a um banner, que contém uma imagem e, sobre ela, a seguinte frase: “Guia sobre os movimentos artísticos ao longo do tempo e sua relevância para a sociedade.” Esta seção da aba Home oferece uma pequena e rápida introdução ao site, explicando o que ele abordará para que os usuários fiquem cientes do tema.

Figura 43 - Banner



Fonte: Do próprio autor, 2024

Logo abaixo do banner, encontra-se uma imagem à esquerda do site e um texto informativo sobre os movimentos artísticos e sua importância para a sociedade ao longo dos séculos.

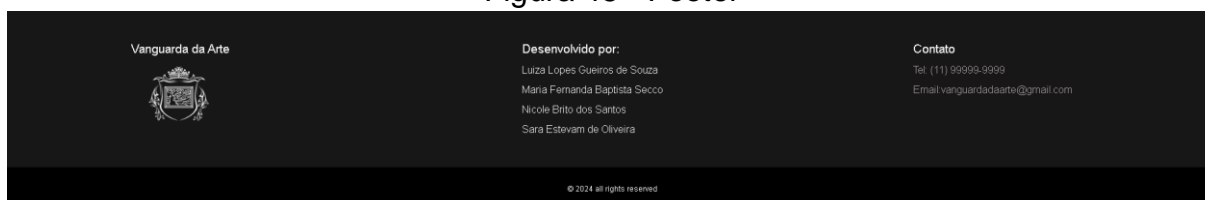
Figura 44 - Texto e Imagem



Fonte: Do próprio autor, 2024

Após essa explicação, no final da página encontra-se o footer. Na parte esquerda, está o logo; ao lado, os nomes das desenvolvedoras deste projeto; e na parte direita, informações de contato, como e-mail e telefone. Essas informações são apenas ilustrativas. O footer é padronizado em todas as páginas.

Figura 45 - Footer

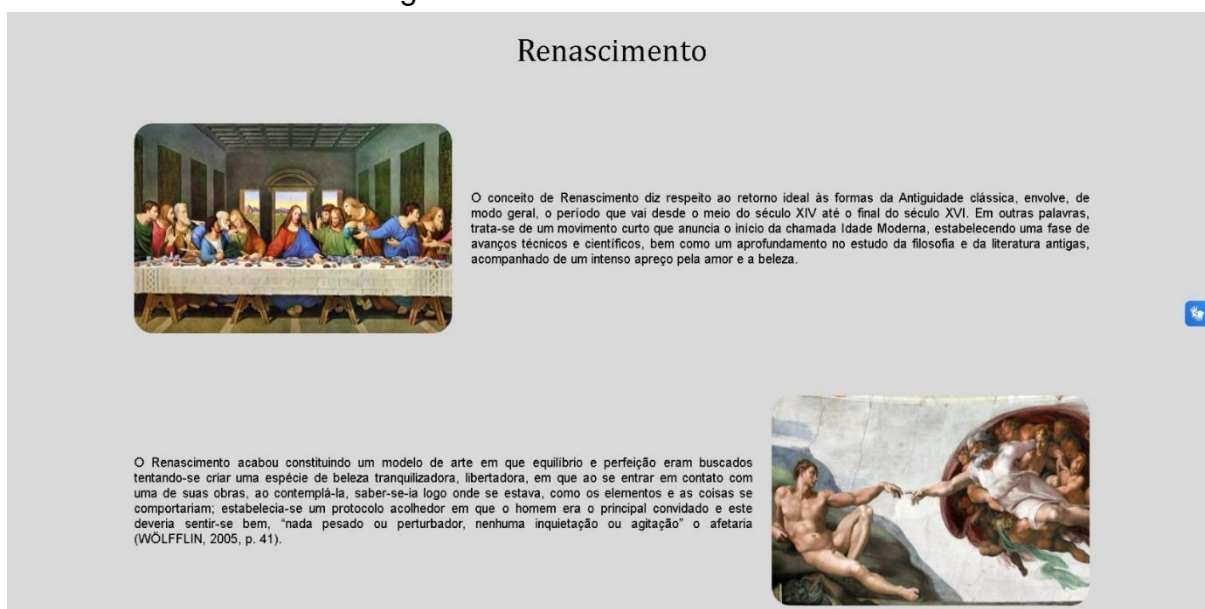


Fonte: Do próprio autor, 2024

3.8.2 Página Movimentos Artísticos

No menu dropdown, estão os dez movimentos artísticos visuais em ordem crescente, com informações sobre as características, o período e os principais pintores. Todas as páginas dos movimentos artísticos seguem um padrão, com uma imagem e um texto lado a lado, alternando a posição da imagem (da esquerda para a direita) e dos textos.

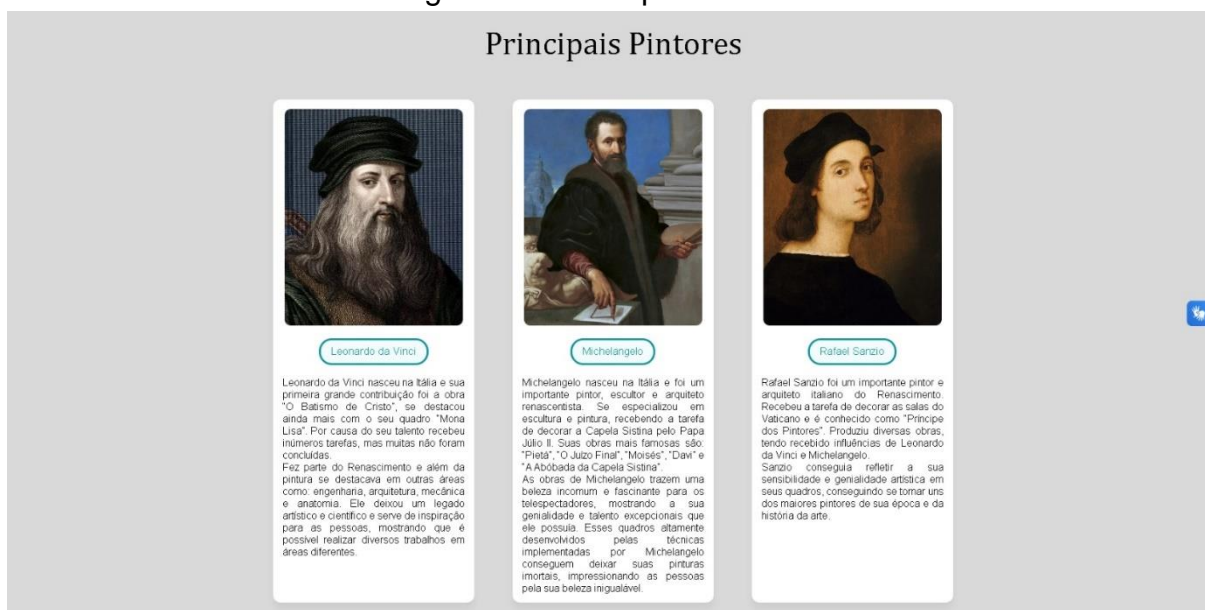
Figura 46 - Movimentos Artísticos



Fonte: Do próprio autor, 2024

Logo abaixo desse conteúdo, encontram-se três cards; em algumas páginas, há apenas dois, dispostos em uma linha horizontal. Cada card contém uma imagem e uma breve biografia de alguns dos pintores mais famosos de seu respectivo movimento artístico.

Figura 47 - Principais Pintores



Fonte: Do próprio autor, 2024

3.8.3 Página Museus

Na página Museus, o usuário encontrará informações sobre alguns museus de São Paulo. Essas informações estão organizadas em cards responsivos, que aumentam de tamanho ao passar o mouse sobre eles, permitindo que o usuário leia detalhes sobre o museu, como: endereço, horário de funcionamento, valor do ingresso e a necessidade de agendar visita. Além disso, cada card contém uma imagem da fachada do museu.

Figura 48 - Card



Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 49 - Card Expansivo

MASP

Segunda-feira:
Fechado.

Terça-feira:
10h às 20h (Entrada até às 19h).
Entrada gratuita.

Quarta-feira a domingo:
10h às 18h (Entrada até às 17h).

Endereço:
Av. Paulista, 1578 - Bela Vista, São Paulo - SP, 01310-200.

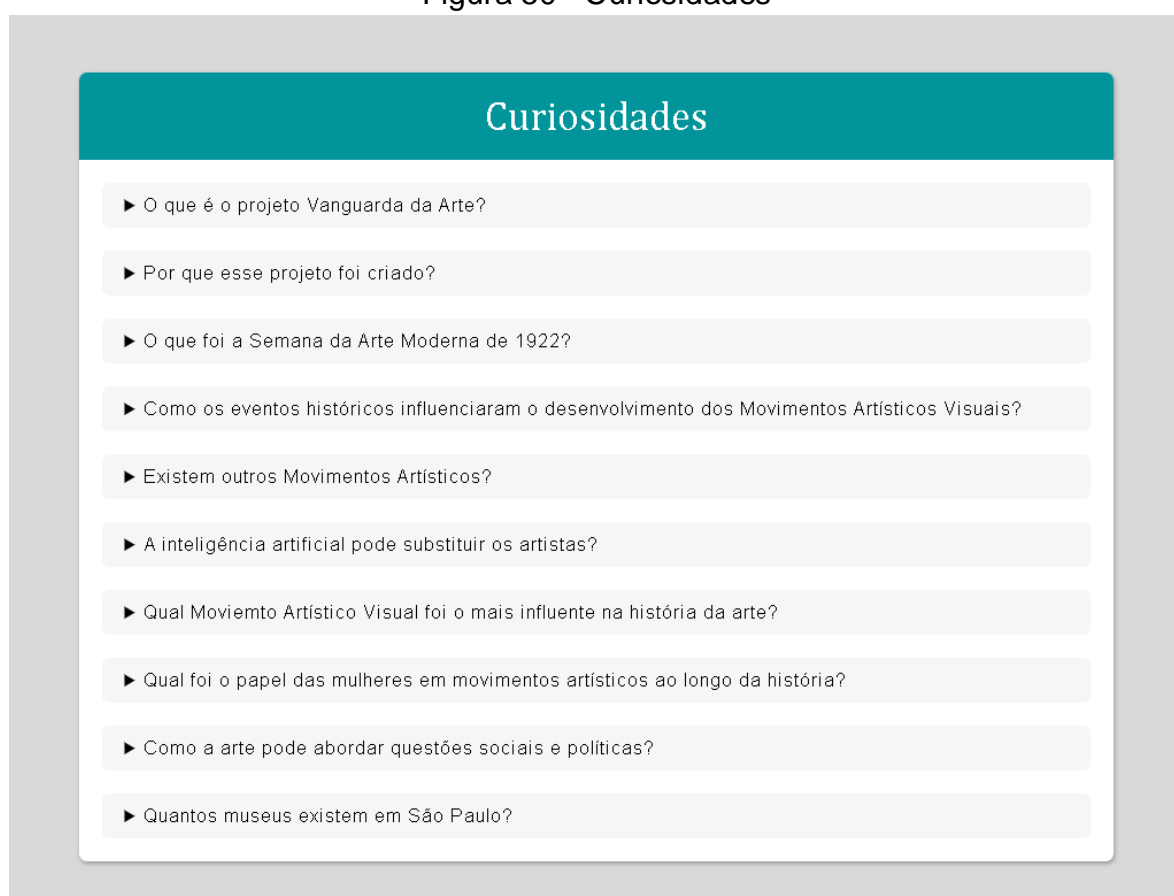
Ingressos:

- Adultos: R\$ 70,00.
- Estudantes/Professores: R\$ 35,00.
- Maiores de 60 anos: R\$ 35,00.

Fonte: Do próprio autor, 2024

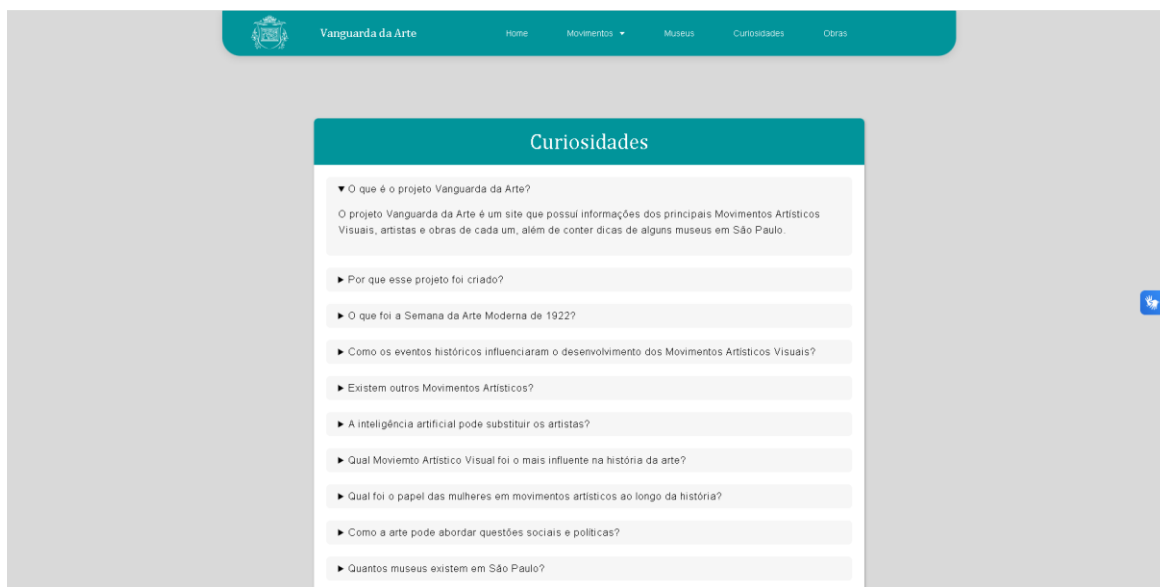
A aba Curiosidades é composta por uma tabela com 10 curiosidades, com o objetivo de despertar o interesse do usuário. Essas informações abordam diversos aspectos, como: detalhes sobre o projeto Vanguarda da Arte, questionamentos comentados pela sociedade relacionados à arte e tecnologia, curiosidades sobre alguns movimentos artísticos, entre outros. Ao clicar na pergunta, o card correspondente aumentará de tamanho e exibirá as informações. Para reduzir o tamanho, basta clicar novamente na pergunta selecionada.

Figura 50 - Curiosidades



Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 51 - Página Curiosidades



Fonte: Do próprio autor, 2024

3.8.5 Página Obras

Nesta página, está o significado de algumas obras famosas. Ela apresenta o significado de 10 obras conhecidas, cada uma separada por um card, que contém a imagem da obra e, logo abaixo, o texto com a explicação. Os cards são dispostos em duas colunas. Ao passar o mouse sobre o card, ele se expandirá um pouco.

Figura 52 - Imagem das Obras



Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 53 - VLibras no Site



Fonte: Do próprio autor, 2024

3.8.6 Ferramenta VLibras

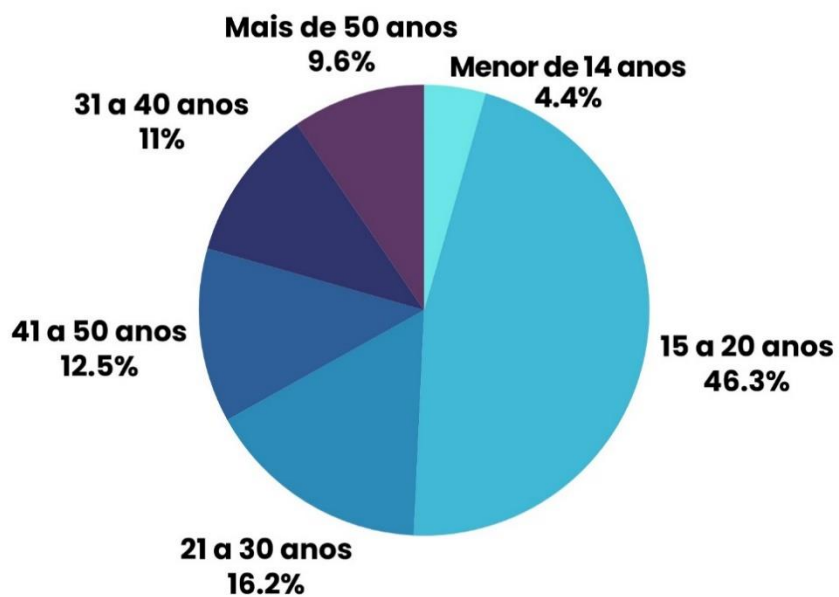
Em todas as páginas do site, está disponível a acessibilidade digital VLibras. Ela está padronizada na parte direita de todas as abas e, ao clicar no botão do VLibras, uma pequena janela será aberta com um boneco em 3D para traduzir as frases selecionadas pelos usuários.

3.9 Pesquisa de Campo e Análise de Dados

A pesquisa quantitativa desempenhou um papel crucial para direcionar as atividades do projeto. Com essa pesquisa, as respostas das pessoas se tornam números, e isso facilita a entender melhor quem estava interessado no tema e quanto essas pessoas já conheciam sobre ele. Essas informações foram essenciais para ajustar o projeto de forma que ele atendesse melhor às necessidades e interesses do público, conseguindo aplicar essas necessidades e interesses no site.

1. Qual seria sua faixa etária?

Figura 54 - Gráfico Faixa Etária



Fonte: Do próprio autor, 2024

46,3% - 15 a 20 anos;

16,2% - 21 a 30 anos;

12,5% - 41 a 50 anos;

11% - 31 a 40 anos;

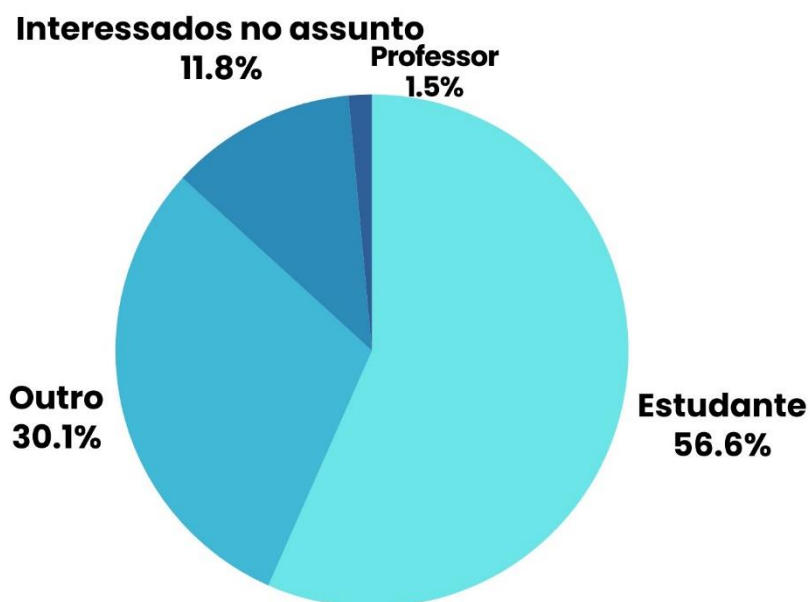
9,6% - Mais de 50 anos;

4,4% - Menos de 14 anos.

Esta pergunta tem como objetivo identificar a faixa etária do público, o que permite direcionar a linguagem utilizada no site e entender melhor o comportamento desse público.

2. Em qual público você se encaixa?

Figura 55 - Gráfico Público



Fonte: Do próprio autor, 2024

56,6% - Estudante;

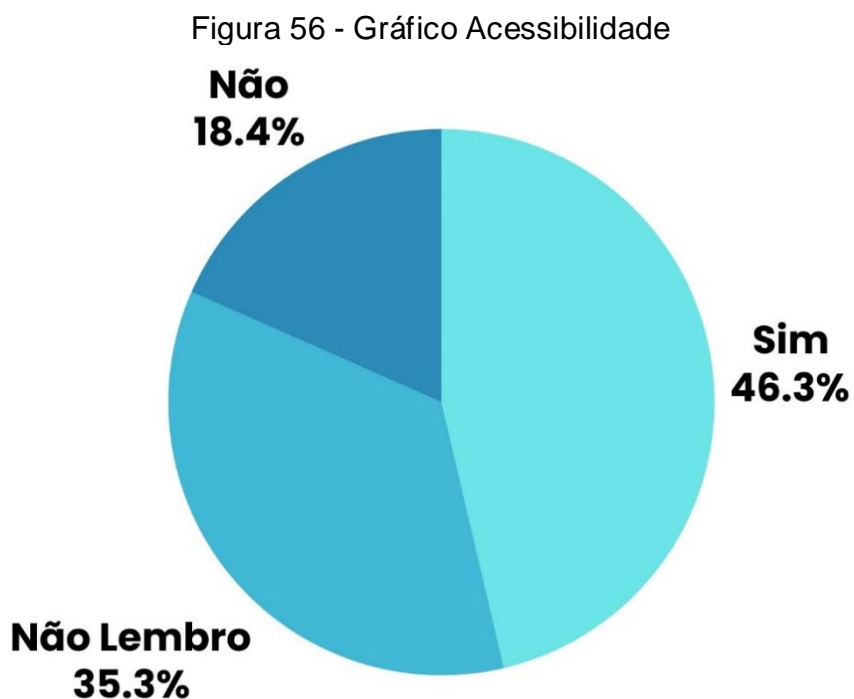
30,1% - Outro;

11,8% - Interessado em Movimentos Artísticos;

1,5% - Professor.

A segunda pergunta é essencial para traçar um perfil mais detalhado do público-alvo, proporcionando um melhor entendimento de suas características demográficas e comportamentais.

3. Você já acessou algum Site que tenha acessibilidade?



Fonte: Do próprio autor, 2024

46,3% - Sim;

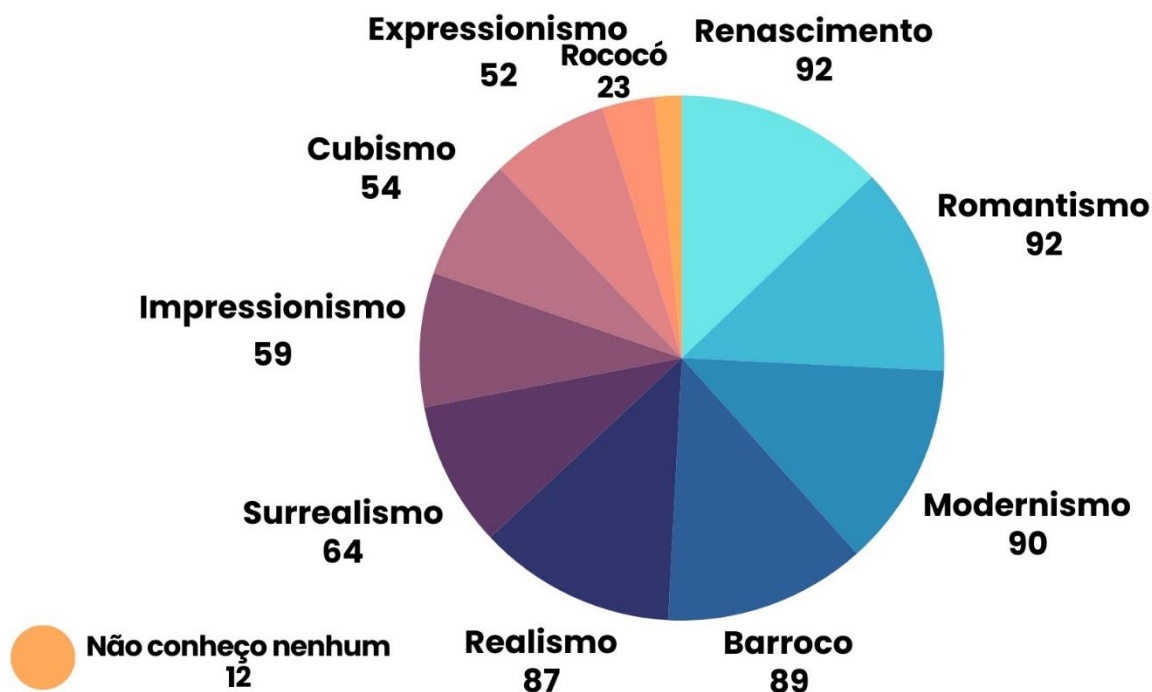
35,3% - Não Lembro;

18,4% - Não.

Esta questão visa avaliar o grau de familiaridade do público com sites acessíveis, além de validar a hipótese de que muitos sites não oferecem suportes adequados, frequentemente deixando de disponibilizar algum tipo de acessibilidade.

4. Quais Movimentos Artísticos você conhece?

Figura 57 - Gráfico Movimentos Artísticos



Fonte: Do próprio autor, 2024

67,6% - Renascimento e Romantismo;

66,2% - Modernismo;

65,4% - Barroco;

64% - Realismo;

47,1% - Surrealismo;

43,4% - Impressionismo;

39,7% - Cubismo;

38,2% - Expressionismo;

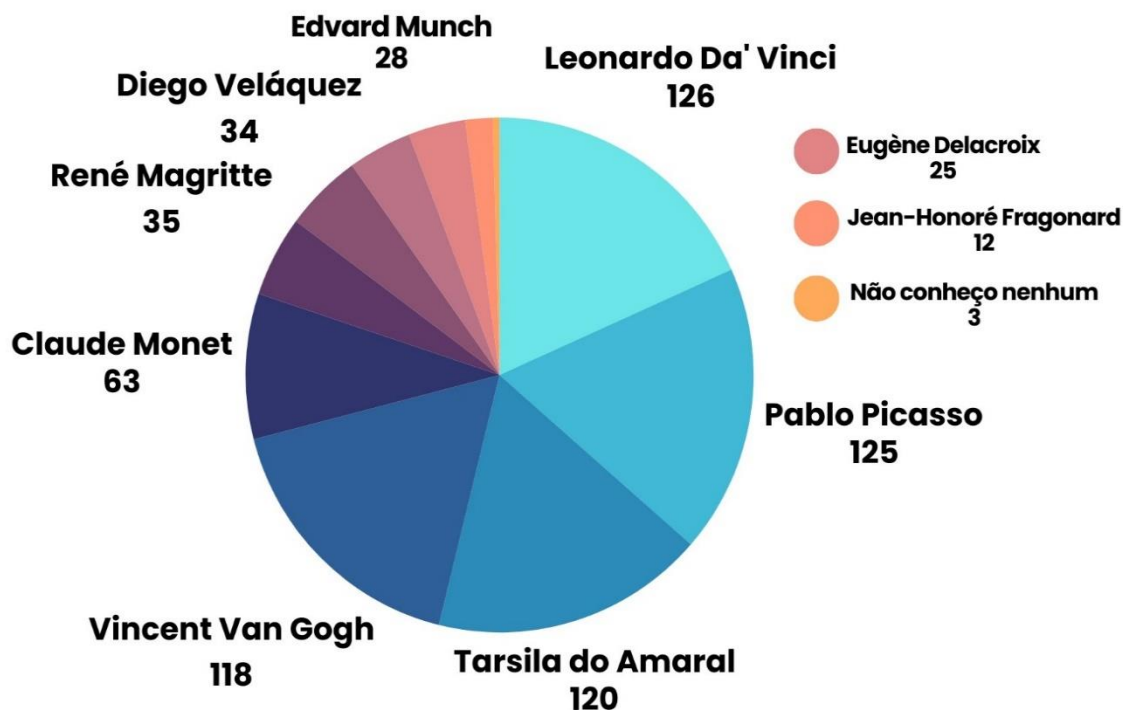
16,9% - Rococó;

8,8% - Não conheço nenhum.

Esta análise é de múltipla escolha e tem como objetivo orientar o conteúdo, identificando quais movimentos artísticos visuais são mais conhecidos pelo público.

5. Quais Artistas você conhece?

Figura 58 - Gráfico Artistas



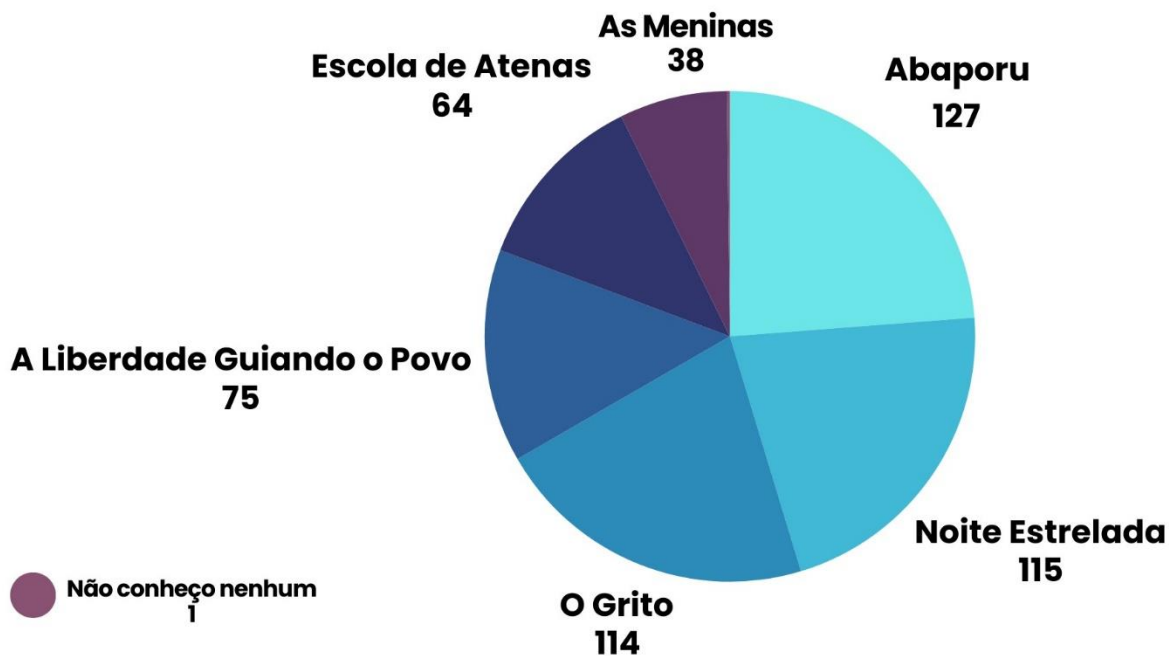
Fonte: Do próprio autor, 2024

- 92,6% - Leonardo Da'Vinci;
- 91,9% - Pablo Picasso;
- 88,2% - Tarsila do Amaral;
- 86,8% - Vincent Van Gogh;
- 46,3% - Claude Monet;
- 25,7% - René Magritte;
- 25% - Diego Velásquez;
- 20,6% - Edvard Munch;
- 18,4% - Eugène Delacroix;
- 8,8% - Jean-Honoré Fragonard;
- 2,2% - Não conheço nenhum.

A questão número 5, também de múltipla escolha, foi elaborada para identificar os pintores mais conhecidos pelo público e sugerir outros artistas que poderiam ser incluídos no site como complemento ao conteúdo.

6. Quais destas obras você conhece?

Figura 59 - Gráfico Obras



Fonte: Do próprio autor, 2024.

- 93,4% - Abaporu;
- 84,6% - Noite Estrelada;
- 83,8% - O Grito;
- 55,1% - A Liberdade Guiando o Povo;
- 47,1% - Escola de Atenas;
- 27,9% - As Meninas;
- 0,7% - Não conheço nenhum.

Por último, a questão número 6, de múltipla escolha, foi desenvolvida para avaliar o nível de conhecimento sobre quadros famosos e ajudar na seleção de obras menos conhecidas que poderiam ser adicionadas à página de obras.

4. CONCLUSÃO

O objetivo inicial foi plenamente alcançado com a criação de um site funcional e acessível, que atinge sua proposta de explorar os movimentos artísticos visuais de forma envolvente. A parte prática foi planejada para atender especialmente ao público jovem, contando com um design minimalista que alia estética e usabilidade. O resultado é um website moderno, com navegação intuitiva, que proporciona uma experiência fluida e estimulante.

Além disso, o propósito da inclusão digital foi um diferencial que reforça o sucesso do projeto. O site conta com a integração do sistema VLibras, um recurso voltado para a acessibilidade para deficientes auditivos, que amplia o acesso ao conhecimento para esse público. Dessa forma, o site vai além de sua função informativa e funcional e destaca-se por sua acessibilidade e inovação, ao oferecer uma experiência acolhedora e completa para todos os usuários, cumprindo totalmente o que foi proposto para o projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIDAR, Laura. **Modernismo**. todamateria.com.br. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/o-modernismo/>. Acesso em: 08/10/2024 às 11:11.

BELLINI e TRUZ. **Domínio da língua escrita dificulta inclusão de surdos na universidade**. Jornal do Campus, 2015. Disponível em: <https://www.jornaldocampus.usp.br/index.php/2015/10/dominio-da-lingua-escrita-dificulta-inclusao-de-surdos-na-universidade-2/#:~:text=Apesar%20de%20n%C3%A3o%20ser%20de,e%20escrever%20na%20L%C3%ADngua%20Portuguesa>. Acesso em: 05/08/2024 às 14:01.

BRASIL. **Acessibilidade**. gov.br. Disponível em: <https://www.gov.br/ds/acessibilidade>. Acesso em: 01/08/2024 às 18:09.

BRASIL - Lei nº 13.146, de 06 de julho de 2015. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em: 11/04/2024 às 16:45.

BYINGTON, Elisa. **O projeto do renascimento**. Local de publicação: Schwarcz e Companhia das Letras, 9 de junho de 2009.

Câmara dos Deputados. **Acessibilidade na câmara. Câmara dos Deputados**. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/gestao-na-camara-dos-deputados/responsabilidade-social-e-ambiental/acessibilidade/acessivel-em-libras-1>. Acesso em: 17/09/2024 às 11:33.

DANTAS, Ana. **Do impressionismo ao Expressionismo: a pintura europeia de encontro à modernidade**. histarte.wordpress.com. Disponível em: <https://histarte.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/05/do-impressionismo-ao-expressionismo.pdf>. Acesso em: 01/08/2024 às 11:46.

devmedia.com.br. **Introdução ao Visual Studio Code.** devmedia.com.br. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/amp/introducao-ao-visual-studio-code/34418>. Acesso em: 23/11/2024 às 16:55.

Equipe de conteúdo- PM3. **Prototipação: o que é, tipos, benefícios e etapas do processo.** cursospm3.com.br, 2023. Disponível em: <https://www.cursospm3.com.br/blog/prototipacao-o-que-e/>. Acesso em: 20/11/23 às 16:26.

GOV.BR. **VLibras.** Gov.br. Disponível em: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/acessibilidade-e-usuario/vlibras>. Acesso em: 17/09/2024 às 11:00.

historiadasartes.com. **Realismo.** historiadasartes.com, 2015. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-19/realismo/>. Acesso em: 22/08/2024 às 14:58.

historiadasartes.com. **Rococó.** historiadasartes.com, 2015. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-barroca/rococo/>. Acesso em: 20/08/2024 às 14:12.

IBGE. **PNS 2019: país tem 17,3 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência.** agenciadenoticias.ibge.gov.br, 2021. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/31445-pns-2019-pais-tem-17-3-milhoes-de-pessoas-com-algum-tipo-de-deficiencia>. Acesso em: 17/09/2024 às 11:02.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. **Expressionismo.** historiadasartes.com, 2022. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/expressionismo/>. Acesso em: 05/08/2024 às 9:55.

LEMOS, Simone. **Mais de 10 milhões de brasileiros apresentam algum grau de surdez.** Jornal da USP, 2023. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/mais-de-10-milhoes-de-brasileiros-apresentam-algum-grau-de-surdez/>. Acesso em: 29/07/2024 às 15:30.

MARTINELLI, Thiago. **Acessibilidade: O que significa A, AA, AAA?** LinkedIn.com, 2021. Disponível em: <https://pt.linkedin.com/pulse/acesibilidade-o-que-significa-aa-aaa-tiago-martinelli>. Acesso em: 02/08/2024 às 19:10.

MWPT - Movimento Web Para Todos. **Número de sites brasileiros aprovados em todos os testes de acessibilidade mantém crescimento, mas ainda é menos de 1% do total. 2021.** Disponível em: <https://mwpt.com.br/numero-de-sites-brasileiros-aprovados-em-todos-os-testes-de-acesibilidade-mantem-crescimento-mas-ainda-e-menos-de-1-do-total/>. Acesso em: 11/04/2024 às 16:14.

PORTO, Gabriela; KREISCH, Cristiane. **Cubismo no ensino de arte.** publicacao.uniasselvi.com.br, 2016. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=movimento+art%C3%ADstico+cubismo&btnG=#d=gs_qabs&t=1721068135503&u=%23p%3DvQgYfE9YmrYJ. Acesso em: 06/08/2024 às 15:17.

RIBEIRO, Marília Andrés. **O modernismo brasileiro: arte e política.** Fundación Dialnet, 2007. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8424969>. Acesso em: 02/08/2024 às 9:30.

RIBEIRO, Raquel. **Romantismo: contextualização histórica e das artes.** repositorio.ipcb.pt, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/656/1/Romantismo.pdf>. Acesso em: 21/08/2024 às 14:44.

RESENDE, Ana. **Expressionismo Alemão no cinema atual: contexto histórico, artístico e influências.** periódicos.ufmg.br, 2014. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=movimento+art%C3%ADstico+expressionismo&oq=movimento+art%C3%ADstico+ex#d=gs_qabs&t=1721067813020&u=%23p%3DN_DEoX4VuiKJ. Acesso em: 05/08/2024 às 8:30.

ROCHA, Anna; ANDRES, Fernanda. **Surrealismo: a arte do século passado presente na era contemporânea**. portalintercom.org.br, 2015. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=movimento+art%C3%ADstico+surrealismo+&btnG=#d=gs_qabs&t=1721068857062&u=%23p%3DRgiBx6W3gKQJ. Acesso em: 07/08/2024 às 16:10.

SILVA, Maurício Samy. **Construindo Sites com CSS e (X)HTML: Sites Controlados por Folhas de Estilo em Cascata**. São Paulo: Novatec, 2007.

SILVA, Maurício Samy. **Criando Sites com HTML: Sites de Alta Qualidade com HTML e CSS**. São Paulo: Novatec, 2008.

SILVA, Maurício Samy. **CSS3: Desenvolva Aplicações web Profissionais com uso dos Poderosos Recursos de Estilização das CSS3**. São Paulo: Novatec, 2011.

w3.org. **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1**. w3.org, 2023. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>. Acesso em: 02/08/2024 às 14:32.

VALE, André. **Características Artísticas do Barroco**. revista.grupofaveni.com.br, 2023. Disponível em: <https://revista.grupofaveni.com.br/index.php/ensinoeducacaoociencias/article/view/883>. Acesso em: 18/08/2024 às 9:54.