



CENTRO PAULA SOUZA

ETEC DE CARAPICUÍBA

**ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL DE TÉCNICO
EM**

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS – AMS

Jamyle Fernandes da Silva

João Vitor Foiser Jezler

Kevin Conceição Costa

Matheus Alves Azevedo

Murilo Sousa Pinheiro

Victor Coriolano de Paula

**WATCHED: AMBIENTE INTERATIVO VIRTUAL DE AGREGAÇÃO DE
COMUNIDADES VOLTADO PARA O AUDIOVISUAL**

Carapicuíba

2023

**JAMYLE FERNANDES DA SILVA
JOÃO VITOR FOISER JEZLER
KEVIN CONCEIÇÃO COSTA
MATHEUS ALVES AZEVEDO
MURILO SOUSA PINHEIRO
VICTOR CORIOLANO DE PAULA**

**WATCHED: AMBIENTE INTERATIVO VIRTUAL DE AGREGAÇÃO DE
COMUNIDADES VOLTADO PARA O AUDIOVISUAL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso técnico de
Desenvolvimento de Sistemas - AMS na
Etec de Carapicuíba, orientado pelo
Professor Luís Ricardo de Oliveira, como
requisito parcial para a obtenção do título
de técnico em Desenvolvimento de
Sistemas.

CARAPICUÍBA

2023

DEDICATÓRIA

Este projeto foi pensado em prol do bem-estar social dos indivíduos, a dedicação exercida neste trabalho veio da referência de nosso grande professor que tivemos ao longo de nossa jornada, ao “mago” Luís Ricardo de Oliveira.

RESUMO

O presente projeto visa atuar quanto à desvalorização do cinema em relação a outras formas de propagação do repertório sociocultural e acadêmico cinematográfico. Criando um ambiente virtual que acolhe os entusiastas do cinema afastados pela presença crítica e culta da área, tem como objetivo reestruturar o ponto de vista cinematográfico para um mais amplo, livre e expressivo das grandes obras de produção e conteúdo audiovisual com uma plataforma online em formato de website, que agrupa uma gama de filmes, séries e seriados dos quais os usuários formatam livremente suas resenhas, opiniões e avaliações próprias publicamente na comunidade ou não.

Palavras-chave: Cinema; Resenha; Crítica; Website; Audiovisual; Comunidade.

ABSTRACT

This very project aims to act towards the cinema devaluation in relation to others ways of propagation of sociocultural and academic audiovisual repertoire. Creating a virtual ambient that welcomes movie enthusiasts once carried away by critical and cult presence in the area, have as objective to restructure the cinematography point of view to a more wide, free and expressive one upon the great production works with a online platform, in a website layout, that groups an huge gamma of movies, series and television shows from which the users can build up freely their reviews, opinions and self ratings, publicly or not in the community.

Key-words: Cinema; Review; Critic; Website; Audiovisual; Community.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AMS – Articulação Médio Superior;
API – Application Programming Interface [Interface de Programação de Aplicação];
CSS – Cascading Style Sheets [Folha de Estilo em Cascata];
DB – DataBase [Base de Dados];
ES6 – ECMAScript 6;
HTML – HyperText Markup Language [Linguagem de Marcação de Hipertexto];
HTTP – Hypertext Transfer Protocol [Protocolo de Transferência de Hipertexto];
JS – JavaScript;
MVC – Model View Controller [Modelo Visualização Controlador];
ODS – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável;
OEDs – Objetos Educacionais Digitais;
ONU – Organização das Nações Unidas;
PNLD – Plano Nacional do Livro Didático;
PHP – Hypertext Preprocessor [Pré-processador de hipertexto];
QR CODE – Quick Response Code [Código de Resposta Rápida];
SGBD – Sistema Gerenciador de Banco de Dados;
SPA – Single Page Application [Aplicativo de Página Única].

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
APLICAÇÃO.....	9
OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTAVEL.....	9
O CINEMA NO BRASIL.....	10
1.1 Utilização do cinema na educação.....	10
1.2 O PNLD 2014 e a integração do audiovisual na educação.....	11
1.3 Impactos e desafios na educação brasileira.....	11
1.4 Papel do estado e políticas educacionais.....	11
1.5 Desafios e oportunidades.....	11
1.6 Impacto na aprendizagem.....	12
AS REDES SOCIAIS E O CINEMA.....	12
2.1 O nicho hollywoodiano.....	12
2.2 O engajamento evidente.....	13
PROBLEMA.....	13
JUSTIFICATIVA.....	14
PESQUISA DE CAMPO.....	14
TERMOS E CONDIÇÕES GERAIS DE USO.....	15
Do objeto.....	15
Da aceitação.....	16
Do acesso ao usuário.....	16
Do cadastro.....	16
Dos serviços ou produtos.....	18
Dos preços.....	18
Do cancelamento.....	19
Do suporte.....	19
Das responsabilidades.....	19
Dos direitos autorais.....	20
Das sanções.....	21
Da rescisão.....	21
Das alterações.....	21
Termo de responsabilidade intelectual.....	22
Da política de privacidade.....	22
Do foro.....	22
INFORMAÇÕES TÉCNICAS.....	22
PADRÃO DO PROJETO.....	25
CONCLUSÃO.....	27
REFERÊNCIAS.....	28

INTRODUÇÃO

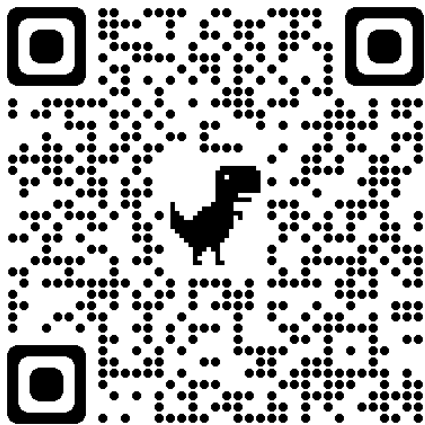
No cenário contemporâneo, as opiniões sobre cinema são frequentemente polarizadas. Nesse contexto, surge a proposta de um "Ambiente Interativo de Avaliação e Resenhas sobre Cinema". Esse ambiente oferece um espaço seguro para o compartilhamento respeitoso de diferentes visões sobre obras cinematográficas.

A relevância desse ambiente vai além do mero compartilhamento de opiniões. Ele acolhe os entusiastas da sétima arte que podem sentir-se afastados pela aura crítica e culta que muitas vezes envolve a análise cinematográfica. Ao reestruturar o ponto de vista sobre o cinema para um enfoque mais amplo, livre e expressivo, esse espaço digital contribui significativamente para uma apreciação mais inclusiva e democrática das grandes obras de produção e conteúdo audiovisual.

A viabilidade do ambiente é respaldada pelo fato de que suas principais funcionalidades já foram desenvolvidas e por adotar um modelo de negócio amplamente utilizado em diversas aplicações. Ao oferecer um espaço interativo não apenas para avaliações, mas para a construção de uma comunidade vibrante e engajada, o ambiente busca integrar-se de maneira sustentável ao panorama atual da cultura cinematográfica digital. Este estudo não apenas teorizará sobre a importância dessa iniciativa, mas também explorará sua aplicação prática e o impacto potencial do ambiente na maneira como os amantes do cinema interagem e apreciam a sétima arte no contexto contemporâneo.

APLICAÇÃO

A plataforma se situa em uma hospedagem web, a qual pode ser visitada no link <http://watched.epizy.com> ou pelo QR CODE disponibilizado abaixo.



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

O projeto WATCHED visa contemplar dois dos dezessete ODS apresentados pela Organização das Nações Unidas, a qual tem como previsão a efetividade de tais objetivos até o ano de 2030.



Saúde e Bem – Estar

O projeto Watched possui por meio de seus métodos a escrita de resenhas e associação das pessoas via bate-papo, uma maneira que relaciona diretamente os usuários finais ao estabelecimento de novos pensamentos, ideias, relações interpessoais e sua livre expressão fornecendo o relacionamento de opiniões de utente à utente, o que aflora o pensamento saudável de novos posicionamentos e seus devidos conflitos que advém de debates críticos à obra cinematográfica.



Educação de Qualidade

A comunidade estabelecida pela plataforma Watched possui um papel estimulante para a escrita colocando em prática uma importante habilidade num contexto educacional: a redação de uma perspectiva crítica de cada usuário através das resenhas e postagens criadas na plataforma.

1 O CINEMA NO BRASIL

O cinema no contexto educativo brasileiro sempre desempenhou um papel fundamental na transformação das práticas de ensino. Desde as primeiras incursões do audiovisual nas escolas, filmes, documentários e produções educativas desempenharam um papel significativo no processo de aprendizagem. Essas ferramentas não apenas facilitaram a compreensão de conceitos complexos, mas também estimularam o interesse dos alunos, oferecendo uma abordagem dinâmica e visual para a educação.

1.1 UTILIZAÇÃO DO CINEMA NA EDUCAÇÃO

A história do uso do cinema na educação brasileira remonta a um longo caminho de evolução. Desde as primeiras projeções de filmes didáticos até as produções mais contemporâneas, o audiovisual tem sido um aliado valioso para os educadores. A introdução do cinema como recurso educativo demonstrou sua capacidade de promover um aprendizado mais dinâmico e multidimensional, oferecendo uma nova perspectiva no ensino de variadas disciplinas e temas.

1.2 O PNLD 2014 E A INTEGRAÇÃO DO AUDIOVISUAL NA EDUCAÇÃO

O Plano Nacional do Livro Didático de 2014 marcou um ponto de virada ao integrar conteúdos audiovisuais nos livros didáticos. Pela primeira vez, os Objetos Educacionais Digitais (OEDs) foram incorporados aos materiais impressos, refletindo a adaptação às novas tecnologias na educação. Isso proporcionou uma experiência de aprendizagem mais imersiva e abrangente, fornecendo aos alunos não apenas textos, mas também recursos visuais para complementar o entendimento dos temas abordados.

1.3 IMPACTOS E DESAFIOS NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA

Apesar das vantagens proporcionadas pelo uso do cinema e do audiovisual na educação, existem desafios inerentes a essa abordagem. Questões de acesso, qualidade dos conteúdos, treinamento de professores e alinhamento dos recursos audiovisuais com os currículos educacionais são fatores críticos a serem considerados. O papel do Estado na promoção e suporte a essas iniciativas também é um ponto relevante a ser discutido.

1.4 PAPEL DO ESTADO E POLÍTICAS EDUCACIONAIS

A influência do Estado e das políticas educacionais na integração do cinema e do audiovisual como recursos educativos é crucial. Examinar como as diretrizes estatais têm influenciado a produção, distribuição e utilização desses recursos é fundamental para compreender a dinâmica desse cenário.

1.5 DESAFIOS E OPORTUNIDADES

Os desafios associados à implementação de conteúdos audiovisuais educativos incluem a falta de estrutura, financiamento, formação adequada dos professores e acessibilidade a esses materiais. Ao mesmo tempo, a oportunidade de aprimorar a experiência educativa dos alunos, proporcionando uma aprendizagem mais engajadora e dinâmica, é um ponto de destaque a ser explorado.

1.6 IMPACTO NA APRENDIZAGEM

Analisar como o uso do cinema e do audiovisual influencia o processo de aprendizagem dos alunos é fundamental. Estudos e experiências práticas indicam que esses recursos podem melhorar a compreensão, estimular a curiosidade e facilitar a absorção de conteúdos, fornecendo uma abordagem mais holística e visual para o ensino.

Refletir sobre o futuro do cinema e do audiovisual na educação brasileira é essencial. Explorar maneiras de superar os desafios existentes e maximizar os benefícios dessas ferramentas é crucial para avançar na qualidade do ensino. Ao final, é importante reforçar a importância de abordagens inclusivas, acessíveis e de qualidade para promover uma educação mais eficaz e dinâmica.

2 AS REDES SOCIAIS E O CINEMA

Um dos aspetos mais notáveis da influência da sociedade em rede na indústria cinematográfica reside na proliferação das colaborações entre realizadores e produtores não hegemónicos para a concretização de um filme. Observamos um aumento crescente das alianças entre cineastas e produtores de menor predominância no que tange a esse processo. Por conseguinte, a "nacionalidade" de um filme poderá estar-se tornando uma questão obsoleta para uma considerável fração da indústria cinematográfica.

2.1 O NICHOLLYWOODIANO

Num mundo globalizado, uma significativa proporção de filmes não pertencentes à esfera hollywoodiana, que obtém êxito no mercado mundial, são efetivamente resultantes de coproduções; isso, em parte, pode ser explicado pelo facto de que essas produções geralmente se concentram em temáticas de cariz local, as quais, simultaneamente, assumem uma dimensão universal e são facilmente assimiladas pelo público de diversas nações. É necessário frisar que, nas redes sociais, as ligações informais entre os atores podem ser tão ou mais importantes que as relações dentro de estruturas hierárquicas. Além disso, as interações entre os sujeitos podem ser estabelecidas de forma praticamente gratuita.

2.2 O ENGAJAMENTO EVIDENTE

Um dos principais desafios na distribuição do cinema nacional, conforme relatado por cineastas em entrevistas e evidenciado através do monitoramento de fóruns e listas de discussão especializadas na área cinematográfica, reside na complexidade da promoção de suas obras. As campanhas de marketing tradicionais frequentemente demandam recursos financeiros substanciais. Neste contexto, as redes sociais apresentam-se como um elemento decisivo para viabilizar a divulgação de filmes que não contam com vultosos orçamentos para a promoção. Blogs e sites têm emergido como influentes plataformas informais de promoção cinematográfica. Dessa maneira, os custos associados à hospedagem de tais páginas virtuais são relativamente baixas ou mesmo insignificantes, e oferecem a oportunidade de divulgar informações relevantes sobre a obra. Além disso, criam-se condições para uma interação direta entre o diretor, produtor ou ator e seu público, permitindo que respondam a questionamentos e críticas em tempo real por meio de publicações. Adicionalmente, o poder do boca a boca virtual, gerado pelas pessoas que compartilham as mesmas comunidades online, desempenha um papel crucial na disseminação do cinema. Conforme Anderson (2006) argumenta, com frequência, as pessoas depositam mais confiança na opinião de um membro de uma comunidade da qual fazem parte do que em fontes de informação tradicionais, como jornais e revistas. Todas essas formas de interação constituem um novo paradigma de envolvimento com a experiência cinematográfica.

PROBLEMA

O projeto Watched aborda a crescente desvalorização do cinema como veículo de expressão artística e narrativa, comparado a outras formas de entretenimento. Esse declínio na valorização do cinema está relacionado a tendências preocupantes, como a predominância de conteúdo superficial e a falta de espaços inclusivos para discussões aprofundadas sobre obras cinematográficas.

O cinema, enquanto forma de arte e meio de comunicação, desempenha um papel vital na construção da cultura e na expressão de narrativas complexas. No entanto, à medida que a atenção do público se desloca para outras formas de

entretenimento, a riqueza do cinema é subestimada, criando um problema significativo em que a diversidade e profundidade do cinema não recebem o reconhecimento merecido.

JUSTIFICATIVA

A plataforma surge como resposta à necessidade premente de combater a desvalorização do cinema. Uma iniciativa que não é apenas oportuna, mas também essencial, proporcionando um espaço virtual inclusivo onde os entusiastas do cinema podem se reunir, expressar opiniões, participar de discussões significativas e contribuir para a valorização da cultura cinematográfica.

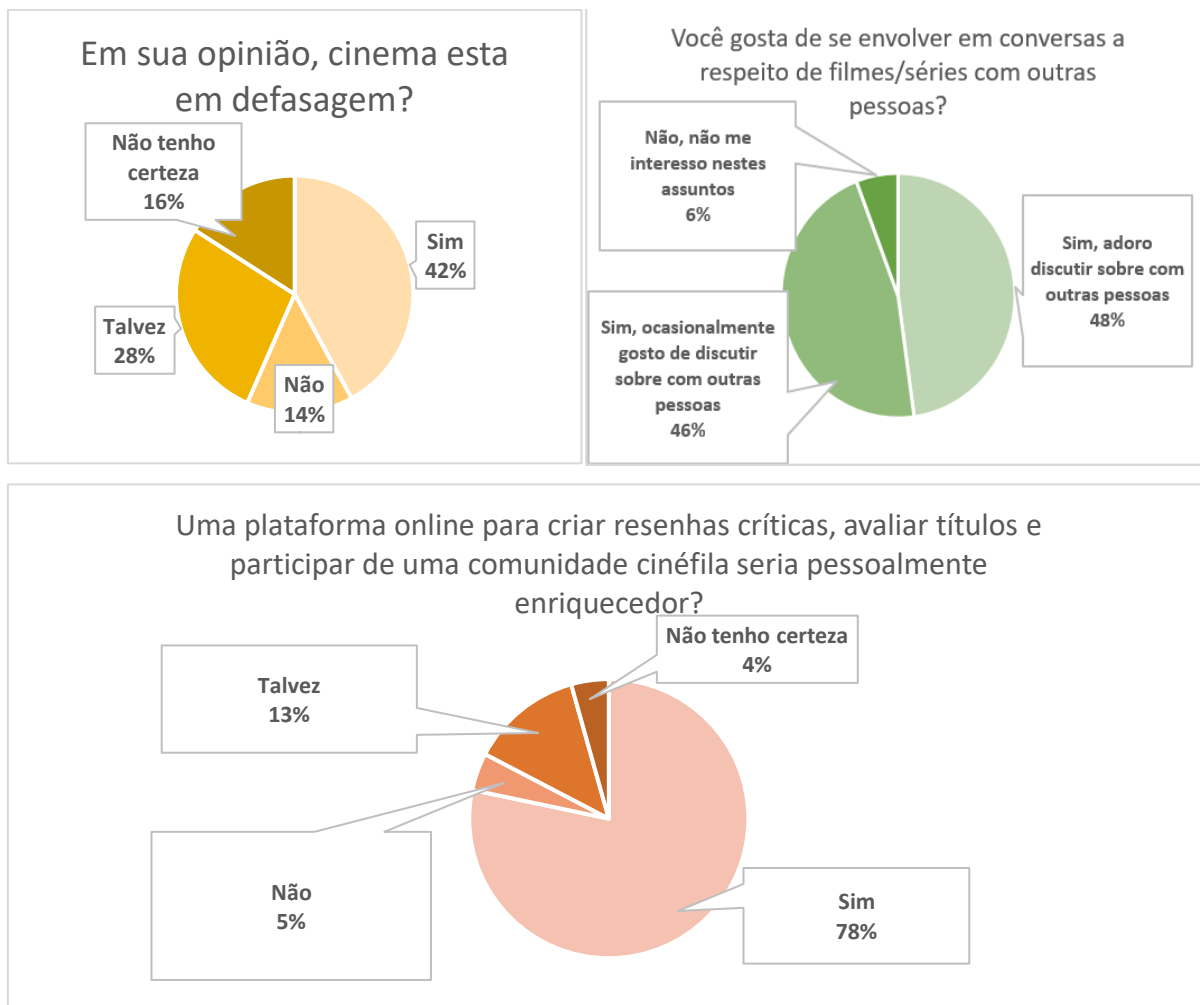
A relevância do projeto vai além da simples apreciação do cinema. Watched é uma ferramenta que incentiva o diálogo aberto e a compreensão mútua, oferecendo uma oportunidade para pessoas de diferentes origens e perspectivas compartilharem suas visões sobre o cinema e, assim, enriquecerem a compreensão coletiva de narrativas e expressão artística.

A ideia é viável e sólida, baseado em tecnologias modernas e ferramentas confiáveis. Ao proporcionar um local seguro e dinâmico, promete revigorar o interesse pelo cinema e, ao mesmo tempo, fomentar um ambiente de aprendizado e debate valioso. A aplicação tem o potencial de ser um ativo valioso no mercado de avaliação de obras cinematográficas, além de contribuir para o enriquecimento cultural e intelectual de seus usuários.

PESQUISA DE CAMPO

No decorrer do desenvolvimento a proposta apresentada teve como base a pesquisa de campo, a qual foi disponibilizada para respostas a um grupo diverso de pessoas.

Alguns dos resultados obtidos foram:



TERMOS E CONDIÇÕES GERAIS DE USO

Estes termos de uso (“Termos”) regem seu acesso e uso, como pessoa física, aos serviços prestados e fornecidos pela Watched. Propriedade intelectual sobre software, website, aplicativos, conteúdos e demais ativos relacionados à plataforma Watched.epizy.com.

1. DO OBJETO

A plataforma visa licenciar o uso de seu software, website, aplicativos e demais ativos de propriedade intelectual, fornecendo ferramentas para auxiliar e dinamizar o dia a dia dos seus usuários.

A plataforma caracteriza-se pela prestação do seguinte serviço: Se trata de uma aplicação focada na agregação de críticas e associações do público cinéfilo em formação de opiniões e rede de interação.

A plataforma realiza a venda à distância por meio eletrônico do seguinte serviço de
Assinatura Mensal.

2. DA ACEITAÇÃO

O presente Termo estabelece obrigações contratadas de livre e espontânea vontade, por tempo indeterminado, entre a plataforma e as pessoas físicas ou jurídicas, usuárias do site.

Ao utilizar a plataforma o usuário aceita integralmente as presentes normas e compromete-se a observá-las, sob o risco de aplicação das penalidades cabíveis.

A aceitação do presente instrumento é imprescindível para o acesso e para a utilização de quaisquer serviços fornecidos pela empresa. Caso não concorde com as disposições deste instrumento, o usuário não deve utilizá-los.

3. DO ACESSO AO USUÁRIO

Serão utilizadas todas as soluções técnicas à disposição do responsável pela plataforma para permitir o acesso ao serviço 24 (vinte e quatro) horas por dia, 7 (sete) dias por semana. No entanto, a navegação na plataforma ou em alguma de suas páginas poderá ser interrompida, limitada ou suspensa para atualizações, modificações ou qualquer ação necessária ao seu bom funcionamento.

4. DO CADASTRO

O acesso às funcionalidades da plataforma exigirá a realização de um cadastro prévio e, a depender dos serviços ou produtos escolhidos, o pagamento de determinado valor.

Ao se cadastrar o usuário deverá informar os dados exigidos, sendo eles recentes e válidos, sendo de sua exclusiva responsabilidade manter referidos dados

atualizados, bem como o usuário se compromete com a veracidade dos dados fornecidos.

O usuário se compromete a não informar seus dados cadastrais e/ou de acesso à plataforma a terceiros, responsabilizando-se integralmente pelo uso que deles seja feito.

Menores de 18 anos e aqueles que não possuem plena capacidade civil deverão obter previamente o consentimento expresso de seus responsáveis legais para utilização da plataforma e dos serviços ou produtos, sendo de responsabilidade exclusiva dos mesmos o eventual acesso por menores de idade e por aqueles que não possuem plena capacidade civil sem a prévia autorização.

Mediante a realização do cadastro o usuário declara e garante expressamente ser plenamente capaz, podendo exercer e usufruir livremente dos serviços e produtos.

O usuário deverá fornecer um endereço de e-mail válido, através do qual o site realizará todas as comunicações necessárias.

Após a confirmação do cadastro, o usuário possuirá um login e uma senha pessoal, a qual assegura ao usuário o acesso individual à mesma. Desta forma, compete ao usuário exclusivamente a manutenção de referida senha de maneira confidencial e segura, evitando o acesso indevido às informações pessoais.

Toda e qualquer atividade realizada com o uso da senha será de responsabilidade do usuário, que deverá informar prontamente em caso de uso indevido da respectiva senha.

Não será permitido ceder, vender, alugar ou transferir, de qualquer forma, a conta, que é pessoal e intransferível.

Caberá ao usuário assegurar que o seu equipamento seja compatível com as características técnicas que viabilize a utilização da plataforma e dos serviços ou produtos.

O usuário poderá, a qualquer tempo, requerer o cancelamento de seu cadastro junto ao site watched.epizy.com. O seu descadastramento será realizado o mais rapidamente possível, desde que não sejam verificados débitos em aberto.

O usuário, ao aceitar os Termos e Política de Privacidade, autoriza expressamente a plataforma a coletar, usar, armazenar, tratar, ceder ou utilizar as informações derivadas do uso dos serviços, do site e quaisquer plataformas, incluindo todas as informações preenchidas pelo usuário no momento em que realizar ou atualizar seu cadastro, além de outras expressamente descritas na Política de Privacidade que deverá ser autorizada pelo usuário.

5. DOS SERVIÇOS OU PRODUTOS

A plataforma poderá disponibilizar para o usuário um conjunto específico de funcionalidades e ferramentas para otimizar o uso dos serviços e produtos.

Na plataforma os serviços ou produtos oferecidos estão descritos e apresentados com o maior grau de exatidão, contendo informações sobre suas características, qualidades, quantidades, composição, preço, garantia, prazos de validade e origem, entre outros dados, bem como sobre os riscos que apresentam à saúde e segurança do usuário.

Antes de finalizar a compra sobre determinado produto ou serviço, o usuário deverá se informar sobre as suas especificações e sobre a sua destinação.

A entrega de serviços ou produtos adquiridos na plataforma será informada no momento da finalização da compra.

6. DOS PREÇOS

A plataforma se reserva no direito de reajustar unilateralmente, a qualquer tempo, os valores dos serviços ou produtos sem consulta ou anuência prévia do usuário.

Os valores aplicados são aqueles que estão em vigor no momento do pedido.

Os preços são indicados em reais, os quais são especificados à parte e são informados ao usuário antes da finalização do pedido.

Na contratação de determinado serviço ou produto, a plataforma poderá solicitar as informações financeiras do usuário, como CPF, endereço de cobrança e dados de cartões. Ao inserir referidos dados o usuário concorda que sejam cobrados, de acordo

com a forma de pagamento que venha a ser escolhida, os preços então vigentes e informados quando da contratação. Referidos dados financeiros poderão ser armazenadas para facilitar acessos e contratações futuras.

A contratação dos serviços será renovada automaticamente pela plataforma, independentemente de comunicação ao usuário, mediante cobrança periódica da mesma forma de pagamento indicada pelo usuário quando da contratação do serviço.

7. DO CANCELAMENTO

O usuário poderá cancelar a contratação dos serviços de acordo com os termos que forem definidos no momento de sua contratação. Ainda, o usuário também poderá cancelar os serviços em até 7 (sete) dias após a contratação, mediante contato com o watched@suporte.com, de acordo com o Código de Defesa do Consumidor (Lei no. 8.078/90).

O serviço poderá ser cancelado por:

- a) parte do usuário: nessas condições os serviços somente cessarão quando concluído o ciclo vigente ao tempo do cancelamento;
- b) violação dos Termos de Uso: os serviços serão cessados imediatamente.

8. DO SUPORTE

Em caso de qualquer dúvida, sugestão ou problema com a utilização da plataforma, o usuário poderá entrar em contato com o suporte, através do email watched@suporte.com.

9. DAS RESPONSABILIDADES

É de responsabilidade do usuário:

- a) os comentários ou informações divulgadas por usuários são de inteira responsabilidade dos próprios usuários;
- b) defeitos ou vícios técnicos originados no próprio sistema do usuário;

- c) a correta utilização da plataforma, dos serviços ou produtos oferecidos, prezando pela boa convivência, pelo respeito e cordialidade entre os usuários;
- d) pelo cumprimento e respeito ao conjunto de regras disposto nesse Termo de Condições Geral de Uso, na respectiva Política de Privacidade e na legislação nacional e internacional;
- e) pela proteção aos dados de acesso à sua conta/perfil (login e senha).

É de responsabilidade da plataforma watched.epizy.com:

- a) indicar as características do serviço ou produto;
- b) os defeitos e vícios encontrados no serviço ou produto oferecido desde que lhe tenha dado causa;
- c) as informações que foram por ele divulgadas;
- d) os conteúdos ou atividades ilícitas praticadas através da sua plataforma.

A plataforma não se responsabiliza por links externos contidos em seu sistema que possam redirecionar o usuário à ambiente externo a sua rede.

Não poderão ser incluídos links externos ou páginas que sirvam para fins comerciais ou publicitários ou quaisquer informações ilícitas, violentas, polêmicas, pornográficas, xenofóbicas, discriminatórias ou ofensivas.

10. DOS DIREITOS AUTORAIS

O presente Termo de Uso concede aos usuários uma licença não exclusiva, não transferível e não sublicenciável, para acessar e fazer uso da plataforma e dos serviços e produtos por ela disponibilizados.

A estrutura do site ou aplicativo, as marcas, logotipos, nomes comerciais, layouts, gráficos e design de interface, imagens, ilustrações, fotografias, apresentações, vídeos, conteúdos escritos e de som e áudio, programas de computador, banco de dados, arquivos de transmissão e quaisquer outras informações e direitos de propriedade intelectual de Watched, observados os termos

da Lei da Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/96), Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98) e Lei do Software (Lei nº 9.609/98), estão devidamente reservados.

Este Termo de Uso não cede ou transfere ao usuário qualquer direito, de modo que o acesso não gera qualquer direito de propriedade intelectual ao usuário, exceto pela licença limitada ora concedida.

O uso da plataforma pelo usuário é pessoal, individual e intransferível, sendo vedado qualquer uso não autorizado, comercial ou não-comercial. Tais usos consistirão em violação dos direitos de propriedade intelectual de Watched, puníveis nos termos da legislação aplicável.

11. DAS SANÇÕES

Sem prejuízo das demais medidas legais cabíveis, a Watched poderá, a qualquer momento, advertir, suspender ou cancelar a conta do usuário:

- a) que violar qualquer dispositivo do presente Termo;
- b) que descumprir os seus deveres de usuário;
- c) que tiver qualquer comportamento fraudulento, doloso ou que ofenda a terceiros.

12. DA RESCISÃO

A não observância das obrigações pactuadas neste Termo de Uso ou da legislação aplicável poderá, sem prévio aviso, ensejar a imediata rescisão unilateral por parte de Watched e o bloqueio de todos os serviços prestados ao usuário.

13. DAS ALTERAÇÕES

Os itens descritos no presente instrumento poderão sofrer alterações, unilateralmente e a qualquer tempo, por parte de Watched, para adequar ou modificar os serviços, bem como para atender novas exigências legais. As alterações serão veiculadas pelo site watched.epizy.com e o usuário poderá optar por aceitar o novo conteúdo ou por cancelar o uso dos serviços, caso seja assinante de algum serviço.

Os serviços oferecidos podem, a qualquer tempo e unilateralmente, e sem qualquer aviso prévio, ser deixados de fornecer, alterados em suas características, bem como restringido para o uso ou acesso.

14. TERMO DE RESPONSABILIDADE INTELECTUAL

Não se preserva, mediante estes termos, o website de resenhas críticas "Watched" em quaisquer posses de responsabilidade associada às apresentações visuais e textuais explícitas de produções cinematográficas catalogadas por nosso banco de dados, sendo este unicamente previsto aos direitos de livre expressão do estúdio distribuidor.

15. DA POLÍTICA DE PRIVACIDADE

Além do presente Termo, o usuário deverá consentir com as disposições contidas na respectiva Política de Privacidade a ser apresentada a todos os interessados dentro da interface da plataforma.

16. DO FORO

Para a solução de controvérsias decorrentes do presente instrumento será aplicado integralmente o Direito brasileiro.

Os eventuais litígios deverão ser apresentados no foro da comarca em que se encontra a sede da empresa.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS

O ambiente proposto se apresenta como uma aplicação web formada num modelo assíncrono baseado na arquitetura Model-View-Controller. Dessa forma, sua estrutura segmenta-se em duas principais divisões:

1. **Client-Side:** O lado de interações do usuário, o *front-end*, representa a camada View e utiliza-se das linguagens de marcação *HTML 5* e *CSS 3*, respectivamente, para estruturação semântica e estilização das páginas. Além da linguagem de programação

JavaScript no padrão *ES6* em conjunto com o framework *VueJs 2* para prover interatividade do usuário para com a interface gráfica.

Além disso, o uso de bibliotecas e plugins é imprescindível para o funcionamento adequado e apresentação de uma interface amigável e intuitiva. Assim, as tecnologias e dependências utilizadas em conjunto com *VueJS 2* são:

a. Node Package Manager: ferramenta de gerenciamento de pacotes, necessário para instalação de pacotes, compilação em tempo real em ambiente de desenvolvimento e compilação do projeto para HTML, CSS e JavaScript puros, possibilitando a implantação em servidores web a partir de serviços de hospedagem;

b. Vue Router: uma biblioteca de roteamento oficial para complementar o framework *Vue.js*, adicionando capacidades de roteamento para a construção de aplicativos de página única (SPA).

c. Vuex: plugin que oferece uma arquitetura centralizada para o gerenciamento de estado em aplicações *Vue* que auxilia o armazenamento de estado do aplicativo de forma previsível e facilita a comunicação entre componentes através de stores, states, mutations, actions, getters, podendo ser organizados em modules.

d. Axios: biblioteca JavaScript que facilita a realização de requisições HTTP em aplicativos web, utilizado para interagir com APIs (Interfaces de Programação de Aplicações) e enviar solicitações e receber respostas de servidores web.

e. SweetAlert 2: biblioteca JavaScript para criar modais (caixas de diálogo) personalizadas e interativas em páginas da web, oferecendo uma variedade de estilos de caixa de diálogo, alertas e recursos adicionais.

f. Bootstrap 5: framework front-end de código aberto amplamente utilizado para o desenvolvimento ágil e responsivo de interfaces web.

g. Popper.js: biblioteca JavaScript que fornece funcionalidades para posicionar popovers e tooltips de maneira dinâmica em páginas web. O Bootstrap utiliza o Popper.js para criar popovers, tooltips e outros componentes que requerem posicionamento dinâmico.

h. Animate.css: biblioteca de animação pronta para uso que oferece uma coleção diversificada de animações de entrada e saída para elementos HTML.

2.Server-Side: O *back-end*, representando as camadas *Model* e *Controller* constitui-se numa API (Application Programming Interface). A API desenvolvida funciona a partir da utilização do protocolo HTTP através do modelo *requisição-resposta* para registro, deleção, alteração e obtenção de informações proveniente da base de dados de maneira autorizada. A adoção do desenvolvimento de uma API permite a replicação das regras de negócio e manipulação de dados de maneira independente da camada *View*, ou seja, permite que a entrada de dados possa ser feita através de quaisquer interfaces desde que usufruam de tecnologias com suporte a requisições HTTP. Secundariamente, para usufruir das trocas de informações constantes que uma plataforma de interações necessita, o sistema utiliza-se do protocolo WebSocket que provê uma comunicação bidirecional através de canais full-duplex.

Ademais, as tecnologias e seus respectivos propósitos na estruturação concisa do segmento apresentado são:

i. **PHP 8.1:** linguagem utilizada no paradigma de orientação a objetos para performar, de maneira organizada, os processos de tratamento e armazenamento realizados pela API;

j. **Guzzle:** biblioteca PHP utilizada para realizar requisições HTTP para a API pública do **The Movie Database**, fonte das informações dos filmes disponibilizados na API Watched;

k. **PHPMailer:** biblioteca PHP que disponibiliza o envio de e-mails de maneira automatizada, possibilitando, assim, um envio rápido de mensagens aos usuários para os mais diversos fins, como o processo de validação de identidade;

l. **Ratchet:** biblioteca PHP especializada no desenvolvimento de aplicativos WebSocket em PHP. Diferentemente das requisições HTTP tradicionais, que seguem o modelo requisição-resposta, os WebSockets permitem uma comunicação bidirecional em tempo real entre o cliente e o servidor, nesse momento, utilizado para o funcionamento em tempo real do chat;

m. **Composer:** ferramenta de gerenciamento de dependências para PHP, utilizado para simplificar o processo de instalação, atualização e carregamento automático de bibliotecas, classes e pacotes no projeto.

n.**MariaDB**: SGBD (Sistema Gerenciador de Banco de Dados) *open-source* utilizado para armazenar dados em tabelas através de relacionamentos estabelecidos por *chaves primárias e estrangeiras*;

PADRÃO DO PROJETO

O projeto utiliza um padrão desacoplado entre lógica e dados, providos pela API, e visualização estruturada por uma SPA (Single Page Application). O esquema é

descrito

no

diagrama

abaixo:

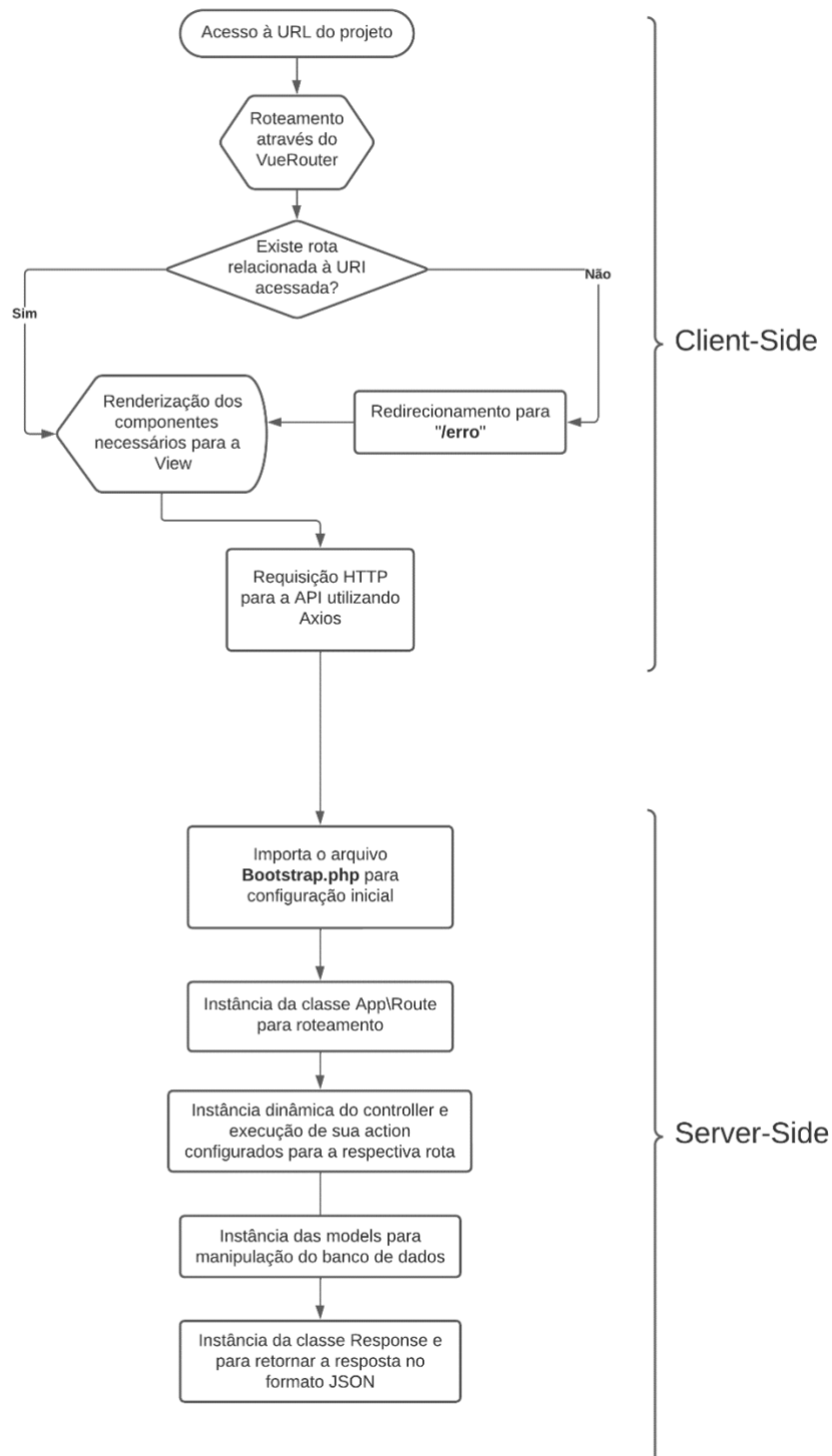


Figura 1-Diagrama de Fluxo do Projeto.

CONCLUSÃO

O atual projeto visa ascender o crescimento do cinema com uma plataforma digital de agregação de comunidades cinematográficas. Dessa forma, de acordo com a intrínseca proposta do Trabalho de Conclusão de Curso, a partir da realização de pesquisas profundas sobre a estagnação de tal cenário primordial no contexto cultural através de pesquisa de campo, forma-se, em fim, a concretização tese de defasagem da indústria cinematográfica diante do atual modelo virtual da sociedade.

Ademais, provada com a coleta de informações concretas, a análise permitiu concluir que, justificada pela inadaptação às novas práticas de interação humana no ambiente cibernético, há grande perda de espaço no mercado por produtoras renomadas durante o processo de migração para as plataformas digitais (streaming).

Portanto, o projeto Watched diante deste cenário propõe a implementação de uma comunidade baseada em interações, a partir de produção de resenhas, conversas sobre filmes e séries em bate-papos disponibilizados para o público em geral, contendo um vasto catálogo de obras, por intermédio de uma plataforma desenvolvida com a responsabilidade de formação de um ambiente saudável e convidativo, sobretudo, no meio digital, porém, com o objetivo futuro de atuação física em totens de cinema, promovendo a atratividade e dinamicidade tão característica do meio cinematográfico.

REFERÊNCIAS

SILVA, Deleon Souto Freitas da. **O uso do cinema na escola: Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Pedagogia na Modalidade a Distância.** Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/15149/1/DSFS16072019.pdf>>. Acesso em: 08 de novembro de 2023.

DIVARDIN, Danielle de Carla. **O audiovisual educativo no Brasil: um estudo de caso sobre a produção dos conteúdos digitais para o PNLD 2014.** 2016. Dissertação (Mestrado em Ciência, Tecnologia e Sociedade) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/8825>>. Acesso em: 07 de novembro de 2023.

MELO, Maria Aparecida Vieira de. **O uso pedagógico do audiovisual.** 12 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/rdiver/article/view/40777>>. Acesso em: 06 de novembro de 2023.

UNYLEYA, Blog. **O que são as políticas educacionais?** Disponível em: <<https://blog.unyleya.edu.br/insights-confiaveis/o-que-sao-as-politicas-educacionais/>> Acesso em: 06 de novembro de 2023.

SILVA, Jany Carla Arruda da. **O desafio da produção audiovisual por alunos de escolas públicas douradenses: um estudo de caso do Projeto Cine-Escola.** Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro de 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-3076-1.pdf>> Acesso em: 06 de novembro de 2023.

ZANIRATTI, Cynthia. **Redes sociais e o acesso público ao cinema brasileiro.** 13 de março de 2011. Disponível em: <https://www.ufmg.br/proex/cpinfo/cultura/docs/18b_Redessociais_e_o_acesso_publico>

blico_-_Cynthia_Zaniratti.pdf> Acesso em: 06 de novembro de 2023.

NASCIMENTO, Álvaro Botelho de Melo. **REDES SOCIAIS E BEM-ESTAR: laços sociais e a felicidade pessoal.** Disponível em: <<https://periodicos.fundaj.gov.br/CIC/article/view/1700/1425>> Acesso em: 06 de novembro de 2023.

SILVA, C. **Como as Redes Sociais Influenciam o Mundo Cinematográfico.** 28 de maio de 2023. Disponível em: <<https://avidaemcena.com/como-as-redes-sociais-influenciam-o-mundo-cinematografico/>> Acesso em: 06 de novembro de 2023.