



SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO

Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Informática para Internet

Dandara Letícia Marques
Denis De Sousa Ribeiro
Guilherme Milaré Prado
Gunther Guie Bravo

KAELLUS:
Galeria de artes *online*

São Carlos
2025

Dandara Letícia Marques
Denis De Sousa Ribeiro
Guilherme Milaré Prado
Gunther Guie Bravo

KAELLUS:
Galeria de artes online

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Etec Paulino Botelho, como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática para Internet.

Orientadora: Professora Janaína Dias Goulart

São Carlos
2025

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho deve-se ao auxílio de todos instrutores, especialmente Janaína Dias Goulart, Wellington da Rocha Golveia, Fabio Rodrigo Scarpa, Rafael da Campos Brito e Renata Firmino Lima, e a toda equipe gestora de curso que nos acompanharam durante esses três valiosos anos.

Salientamos nesse tópico a participação fundamental de Águeda Luzia Fatorino no desenvolvimento deste projeto. Sua força continua a inspirar, mesmo após sua partida. Embora não mais presente para a consumação, mas sua contribuição impulsiona cada página deste trabalho. À nossa querida amiga, com saudades eternas.

DEDICATÓRIA

Dedicamos esta homenagem à Águeda Luzia Fatorino, nossa amiga querida que contribuiu com o projeto realizado pelo grupo, estamos honrados de ter tido sua presença durante toda a arquitetura desse propósito e dividir boas memórias durante os anos escolares. Descanse em paz.

“Toda criança é artista. O problema é continuar sendo um artista depois de crescer.”

Pablo Picasso

MARQUES, Dandara Letícia; RIBEIRO: Denis De Sousa; PRADO; Guilherme Milaré; BRAVO; Gunther Guie. **Kaellus**: galeria de artes online. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Informática para Internet) – Etec Paulino Botelho, São Carlos, 2025.

RESUMO

O presente projeto visa desenvolver uma plataforma digital que se comunica com o Trabalho Decente e Crescimento Econômico, - oitavo Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) - estabelecido pela Assembleia Geral das Nações Unidas e promove – de forma direta - a diversidade artística, assim como o acolhimento de artistas e apreciadores para a superação dos principais obstáculos enfrentados por artistas contemporâneos e pela sociedade na aquisição e cultura artística. Nesse trabalho projetamos a plataforma digital como solução para o problema da desvalorização e distanciamento da arte recorrente na sociedade. A plataforma atenderá um público composto, principalmente, por artistas e apreciadores digitais. Entre seus resultados, o “Kaellus” oferecerá aos seus artistas a oportunidade de divulgar seus trabalhos, fortalecer sua presença digital e comercializar suas obras com autonomia e ao seu público consumidor, oferece diversidade de obras – originais e autênticas de qualidade, assim como também um ambiente seguro e confortável. Portanto, a metodologia combina métodos exploratórios, qualitativos e quantitativos e estuda os efeitos da desvalorização da arte na contemporaneidade, as principais dificuldades enfrentadas pelos artistas, bem como compreender suas necessidades e interpretar suas perspectivas.

Palavras-chave: Plataforma Digital. Diversidade Artística. Desvalorização da Arte. Arte na Contemporaneidade.

MARQUES, Dandara Letícia; RIBEIRO: Denis De Sousa; PRADO; Guilherme Milaré; BRAVO; Gunther Guie. **Kaellus**: galeria de artes online. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Informática para Internet) – Etec Paulino Botelho, São Carlos, 2025.

ABSTRACT

This project aims to develop a digital platform that aligns with Decent Work and Economic Growth – the eighth Sustainable Development Goal (SDG) established by the United Nations General Assembly – and directly promotes artistic diversity, as well as welcoming artists and art lovers to overcome the main obstacles faced by contemporary artists and society in acquiring and cultivating art. In this work, we design the digital platform as a solution to the problem of the devaluation and alienation of art prevalent in society. The platform will serve an audience composed mainly of digital artists and art enthusiasts. Among its results, “Kaellus” will offer its artists the opportunity to showcase their work, strengthen their digital presence, and market their art autonomously. It will also offer its consumer audience a diversity of original and authentic high-quality works, as well as a safe and comfortable environment. Therefore, the methodology combines exploratory, qualitative, and quantitative methods and studies the effects of the devaluation of art in contemporary society, the main difficulties faced by artists, as well as understanding their needs and interpreting their perspectives.

Key Words: Plataforma Digital. Diversidade Artística. Desvalorização da Arte. Arte.

SUMÁRIO

1	14	
1.1	OBJETIVOS	14
1.2	JUSTIFICATIVA	16
1.3	METODOLOGIA	17
2	18	
2.1	Requisitos Funcionais	19
2.2	Requisitos Não Funcionais	20
2.3	Glossário	20
3	21	
3.1	Diagrama de Caso de Uso	22
3.2	Definição de Atores	22
3.3	Especificação de Casos de Uso	23
4	25	
4.1	Modelo Conceitual	26
4.2	Modelo Lógico	27
4.3	Modelo Físico	28
5	28	
6	Considerações finais	31
7	REFERÊNCIAS	32

1 INTRODUÇÃO

Em um cenário marcado pela crescente digitalização das relações sociais e comerciais, observa-se, paradoxalmente, a carência de ambientes virtuais que realmente valorizem e promovam a arte de forma inclusiva, segura e acessível. Galerias físicas se tornam cada vez mais elitizadas e as alternativas digitais, muitas vezes, não oferecem visibilidade adequada nem condições comerciais justas para artistas independentes. Além disso, a desvalorização cultural da arte e o distanciamento do público frente às manifestações artísticas contemporâneas contribuem para o enfraquecimento de um setor vital para a expressão humana, a crítica social e a preservação da identidade cultural.

Diante dessa realidade, o projeto “Kaellus” surge como uma proposta de solução digital inovadora, voltada para a criação de uma plataforma que reúna artistas e apreciadores de arte em um mesmo espaço virtual, funcional e acolhedor. A iniciativa visa atender a múltiplas linguagens artísticas — como pintura, ilustração, música, poesia, fotografia e artes digitais — permitindo que criadores compartilhem suas obras, fortaleçam sua presença online e tenham acesso a ferramentas que viabilizem a comercialização de seus trabalhos de forma autônoma e segura. Este projeto se fundamenta em uma pesquisa aplicada, com caráter exploratório e abordagem mista (qualitativa e quantitativa), cujo objetivo é compreender as reais demandas do público artístico e propor, com base nos dados levantados, um produto digital que responda de forma eficaz aos desafios enfrentados nesse contexto. A plataforma busca não apenas ser um canal de vendas, mas também um espaço de valorização simbólica da arte, promovendo conexões humanas, trocas culturais e o fortalecimento de uma comunidade criativa ativa.

A seguir, serão apresentados os objetivos, metodologia, desenvolvimento e resultados da proposta, evidenciando sua viabilidade, impacto e potencial de continuidade como agente de transformação no meio artístico digital.

1.1 Objetivos

A arte sempre desempenhou um papel essencial na cultura e na expressão humana, permitindo a comunicação de ideias, emoções e perspectivas únicas. Com o avanço da tecnologia e o crescimento do ambiente digital, novas formas de exposição e divulgação artística se tornaram cada vez mais relevantes.

Diante desse cenário, este estudo busca explorar a viabilidade de um site voltado para artistas, onde possam compartilhar suas obras, interagir com o público e até mesmo receber encomendas. Além disso, pretende-se investigar o impacto da arte na formação cultural e educacional das pessoas, e avaliar o interesse do público por plataformas que ofereçam tanto uma galeria interativa quanto conteúdos educativos sobre arte.

Objetivo Geral

- Elaborar um modelo de *site* com galeria de arte interativa e conteúdos relacionados, aplicando os conhecimentos adquiridos no curso Técnico em Informática para Internet.

Objetivos Específicos

- Analisar a viabilidade de um *site* para divulgação e compartilhamento de arte, assim como a importância da arte na aquisição de cultura e conhecimento a partir de pesquisas com o público-alvo (artistas e apreciadores de arte);

- Identificar o interesse do público em plataformas que promovam a interação entre artistas e apreciadores de arte, promovendo engajamento e divulgação dos artistas que fazem parte do *site*;

- Demonstrar como um espaço digital pode facilitar a conexão entre artistas e possíveis compradores a partir de eventos e outras manifestações de natureza artística promovidos em parceria por usuários.

O projeto “Kaellus” tem como objetivo principal desenvolver uma plataforma digital acolhedora e acessível, voltada tanto para artistas quanto para apreciadores de arte. A proposta é oferecer um espaço onde os usuários possam se expressar livremente, compartilhar suas criações e, ao mesmo tempo, contar com recursos que possibilitem a geração de renda por meio da venda de obras de arte *online*. Além disso, busca-se garantir um ambiente seguro e confiável para que consumidores possam adquirir trabalhos artísticos com praticidade e segurança.

1.2 Justificativa

A crescente desvalorização das diversas formas artísticas, aliada ao desinteresse e à falta de conhecimento da população em relação à arte, motivou a elaboração deste projeto. A arte possui papel fundamental no desenvolvimento histórico, científico e social da humanidade, como evidenciado por movimentos artísticos que impulsionaram também o avanço do conhecimento, a exemplo do Renascimento (Souza, 2025). Mais do que uma forma de expressão estética, a arte atua como meio de reflexão crítica, preservação da memória coletiva e fortalecimento de identidades culturais.

No cenário contemporâneo, observa-se um distanciamento cada vez maior entre o público e as manifestações artísticas, o que contribui para o esquecimento e a marginalização da arte em muitas esferas da sociedade. Fatores como a falta de incentivo público, a elitização de espaços culturais, o excesso de conteúdos digitais superficiais e a baixa valorização da produção autoral contribuem para esse apagamento simbólico. Diante disso, este projeto busca resgatar e promover a importância da arte, oferecendo um ambiente digital acolhedor, que incentive tanto a criação quanto a apreciação artística (Leal, 2022).

Ao reunir múltiplas linguagens – como música, ilustração, poesia e fotografia – em uma única plataforma, o projeto “Kaellus” procura democratizar o acesso à arte, promover a visibilidade de artistas independentes e facilitar a comercialização de obras em um ambiente ético e colaborativo. Por meio de eventos, ações de conscientização e da promoção de um espaço seguro para artistas e espectadores, pretende-se reforçar o papel da arte como ferramenta de expressão, cultura e transformação social.

Além disso, ao valorizar a economia criativa e oferecer alternativas de renda para artistas que enfrentam limitações no mercado tradicional, o projeto também responde a uma necessidade econômica e social, contribuindo para a sustentabilidade da produção artística em tempos de instabilidade cultural e tecnológica.

1.3 Metodologia

De acordo com ALVES, Igor, metodologia é uma palavra derivada de “método”, do Latim “*methodus*” cujo significado é “caminho ou a via para a realização de algo”. Método é o processo para se atingir um determinado fim ou para se chegar ao conhecimento. Metodologia é o campo em que se estuda os melhores métodos praticados em determinada área para a produção do conhecimento.

A metodologia adotada neste projeto baseia-se em uma abordagem mista, combinando métodos exploratórios, qualitativos e quantitativos, com o objetivo de compreender, de forma ampla e aprofundada, os efeitos sociais da desvalorização da arte, tanto em nível individual quanto coletivo, bem como as principais dificuldades enfrentadas por artistas contemporâneos no que se refere à visibilidade e comercialização de suas obras.

A abordagem qualitativa é fundamental para a investigação dos aspectos subjetivos, sociais e culturais relacionados ao fenômeno estudado. Por meio dela, busca-se interpretar as percepções, experiências e necessidades dos artistas e consumidores de arte, considerando seus contextos específicos.

Complementarmente, a abordagem quantitativa é utilizada para interpretar dados estatísticos coletados ao longo da pesquisa, permitindo uma análise objetiva e mensurável dos padrões observados. Essa integração de métodos possibilita uma compreensão mais completa e consistente do problema investigado.

Para a coleta de dados, foram utilizados formulários digitais, aplicados em diferentes fases da pesquisa, com o intuito de alcançar um público amplo e obter informações gerais relevantes. Além disso, a metodologia conta com entrevistas presenciais como parte de uma pesquisa de campo, com foco na coleta de requisitos funcionais e na compreensão aprofundada das demandas e expectativas dos usuários em relação à plataforma.

O uso dessas técnicas, em conjunto, caracteriza a pesquisa como participativa, permitindo o envolvimento direto dos indivíduos que compõem o público-alvo do projeto, o que contribui significativamente para o alinhamento entre as soluções propostas e as reais necessidades do meio artístico contemporâneo.

Foram coletados também, como parte da metodologia, requisitos não funcionais para a plataforma.

2 DOCUMENTO DE REQUISITOS

Esta etapa da documentação tem o objetivo de detalhar os requisitos funcionais e não funcionais do Sistema Kaellus de modo a facilitar a compreensão das suas necessidades e possibilidades de utilização por seus usuários e facilitar a manutenção para os seus desenvolvedores.

2.1 Requisitos Funcionais

Cadastro de Usuário: O sistema deve permitir o cadastro de usuários com perfis distintos: artista e apreciador/cliente, com os seguintes campos: Nome de usuário, *e-mail*, senha, confirmação de senha, *google*;

Login e Autenticação: O sistema deve permitir que os usuários façam *login* com *e-mail* e senha, garantindo segurança e privacidade dos dados;

Perfil de Artista: O artista deve poder criar e editar um perfil com: nome, foto, biografia, portfólio e *links* externos;

Upload de Obras: O sistema deve permitir que o artista envie obras (imagens, áudios ou textos) com título, descrição, valor e categoria [haverá um limite para cada categoria imagens terão um limite de 300mb, áudios com 10mb e textos com 50mb];

Visualização de Galeria: O público deve conseguir navegar pela galeria de obras disponíveis, com filtros por categoria, autor ou tipo de arte por exemplo:

Arte musical (como piano, violão e etc), escrita (poesia, romantismo e etc) e visual (*fan art*, 3d, pintura);

Avaliação e Comentários: Os usuários devem poder curtir, comentar e avaliar as obras publicadas, com as seguintes informações: comentário, data, hora e usuário;

Busca por Artistas ou Obras: O sistema deve oferecer uma ferramenta de busca com palavras-chave para facilitar o acesso ao conteúdo;

Proteção de Conteúdo: As obras devem ser exibidas com medidas básicas de proteção autoral (ex.: marca d'água ou bloqueio de *download* direto);

Notificações: O sistema deve notificar o artista sobre interações (comentários, curtidas e vendas) e o cliente sobre atualizações de pedidos;

Administração de Conteúdo: Deve existir um painel administrativo para moderação de conteúdo, controle de usuários e gerenciamento da plataforma.

2.2 Requisitos Não Funcionais

Usabilidade: A plataforma deve ser intuitiva e fácil de usar, mesmo para usuários com pouca experiência em tecnologia;

Responsividade: O sistema deve funcionar em diferentes dispositivos (computadores, *tablets* e celulares);

Portabilidade: o sistema deve ser acessível nos navegadores mais populares preferencialmente nas suas versões mais atuais;

Desempenho: As páginas devem carregar em até 3 segundos em conexões médias, garantindo uma navegação fluida;

Segurança: Os dados dos usuários e transações financeiras devem ser protegidos por criptografia;

Escalabilidade: A plataforma deve permitir a ampliação de funcionalidades e número de usuários sem perda de desempenho;

Disponibilidade: A plataforma deve estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, com tempo de inatividade mínimo;

Manutenibilidade: O código do sistema deve ser estruturado de forma clara, permitindo atualizações e correções com facilidade;

Acessibilidade: A interface deve seguir diretrizes básicas de acessibilidade, como contraste adequado, texto alternativo para imagens e navegação por teclado;

Confiabilidade: O sistema deve garantir integridade de dados e funcionamento estável, mesmo com múltiplos acessos simultâneos;

Backup de Dados: A plataforma deve realizar cópias de segurança periódicas, evitando a perda de informações importantes.

2.3 Glossário

Este glossário apresenta os termos técnicos específicos do cenário do sistema.

Quadro 2: Glossário do sistema

Termo	Significado
Requisito não funcional (RNF)	Condição de qualidade do sistema
Painel administrativo	Interface para moderação de conteúdo e gestão total da plataforma
Responsividade	Adaptação da interface do sistema a qualquer dispositivo
Autenticação	Processo de login e verificação de identidade para acesso ao sistema

Fonte: Elaborado pelos autores 2025

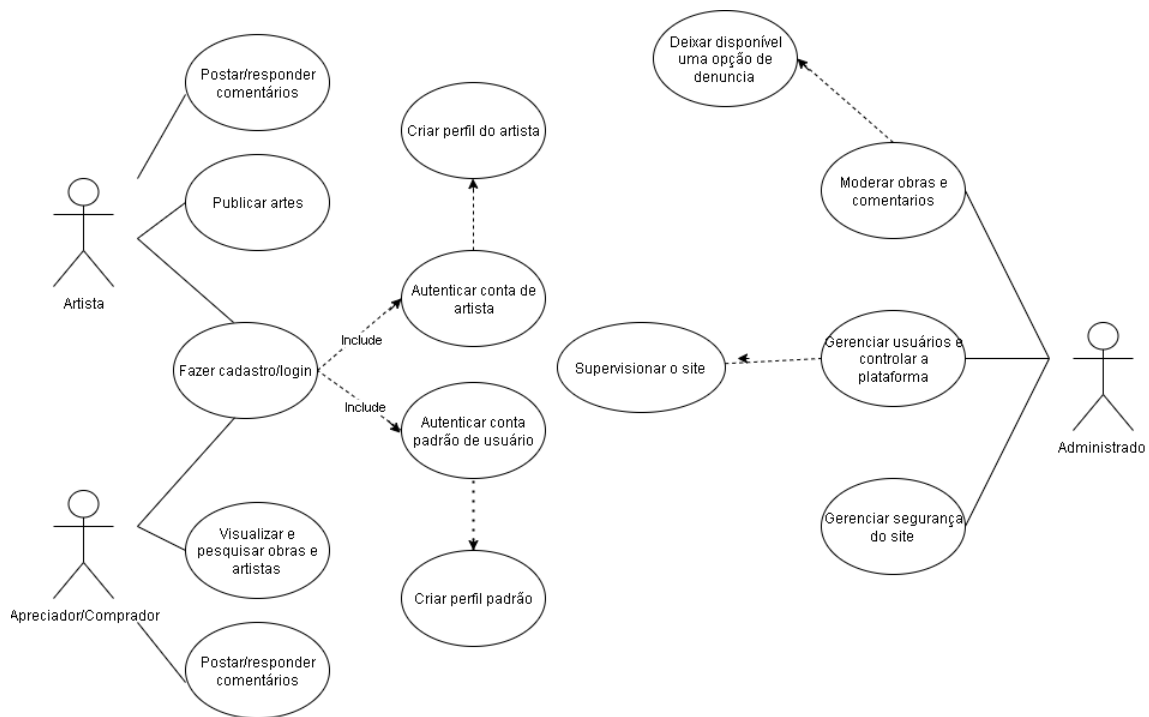
3 NÍVEL DE ANÁLISE

"Falhar ao planejar é planejar para falhar." Desconhecido

Neste item serão apresentados o Diagrama de Casos de uso do Sistema, a definição dos atores do "Kaellus" e a especificação dos casos de uso do sistema.

3.1 Diagrama de Caso de Uso

Segundo Ivan Jacobson (20, podemos dizer que um caso de uso é um "documento narrativo que descreve a sequência de eventos de um ator que usa um sistema para completar um processo".



3.2 Definição de Atores

Os atores do sistema são usuários e/ou outros meios externos que desenvolvem algum papel em relação ao sistema. Os meios externos são hardwares e/ou softwares que, assim como os usuários, geram informações para o sistema ou necessitam de informações geradas a partir do sistema, segundo Nogueira, Admilson (2025).

O quadro 4 mostra os atores do “Kaellus”:

Quadro 3: Atores do sistema.

ATOR	DESCRIÇÃO
Administrador	Cadastra usuários no sistema e define seu perfil; garante aos usuários proteção de dados e segurança; permite que o artista envie suas artes; deverá organizar página central por categoria, autor ou tipo de arte; facilitar na busca dos usuários com palavras-chave; atualizar os usuários sobre notificações, tanto dos feedbacks que o artista está recebendo, tanto notificar ao cliente quando seu artista favorito posta; é essencial que o sistema administre os conteúdo, o controle de usuários e o gerenciamento da plataforma
Usuário	Se cadastra no sistema e define seu tipo de perfil (artista ou cliente)
Artista	Deverá criar e editar seu perfil a seu gosto, fazer upload de suas obras e as divulgar; conseguirá avaliar e comentar em obras de outros artistas; poderá proteger suas obras com direito autoral;
Cliente	Poderá visualizar as publicações dos artistas na página central; conseguirá avaliar e comentar em obras que é de seu interesse

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

3.3 Especificação de Casos de Uso

Neste tópico os casos de uso terão as suas entradas detalhadas, como mostra o Quadro 4.

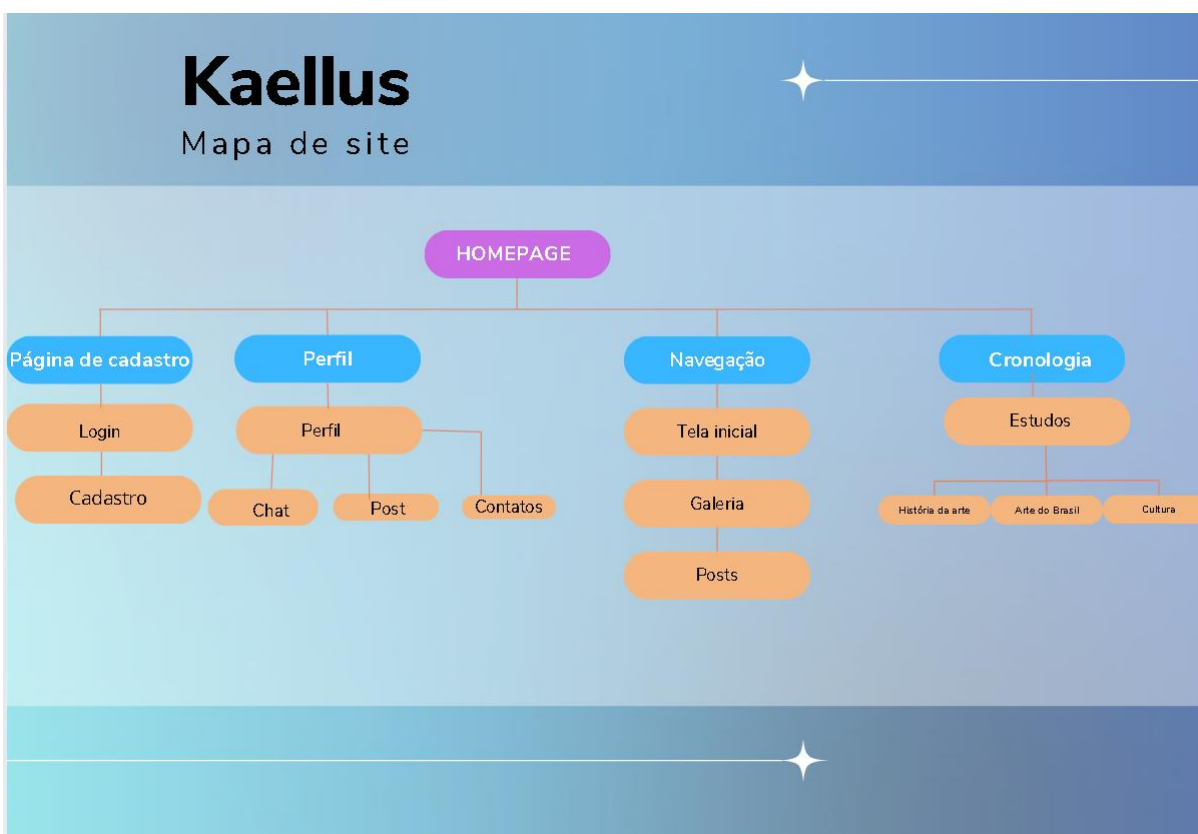
Quadro 4: Especificação dos casos de uso do “Kaellus”

CASO DE USO	ENTRADAS (campos usados para execução do caso de uso)
Cadastro de usuários	Criar uma conta e entrar no sistema
Edição de perfil	Estar logado como “artista” e ir na opção editar perfil
Divulgação de conteúdo	Ser classificado como artista e verificar se conteúdo segue as normas do site para que o conteúdo seja publicado
Visualização de conteúdo	Todos os usuários irão receber e responder a um formulário inicial para explicitar o que gostaria de ser recomendado em sua página inicial
Feedbacks	Avaliação deixada por usuários cadastrados
Notificações	Permissão do cliente em receber notificações de

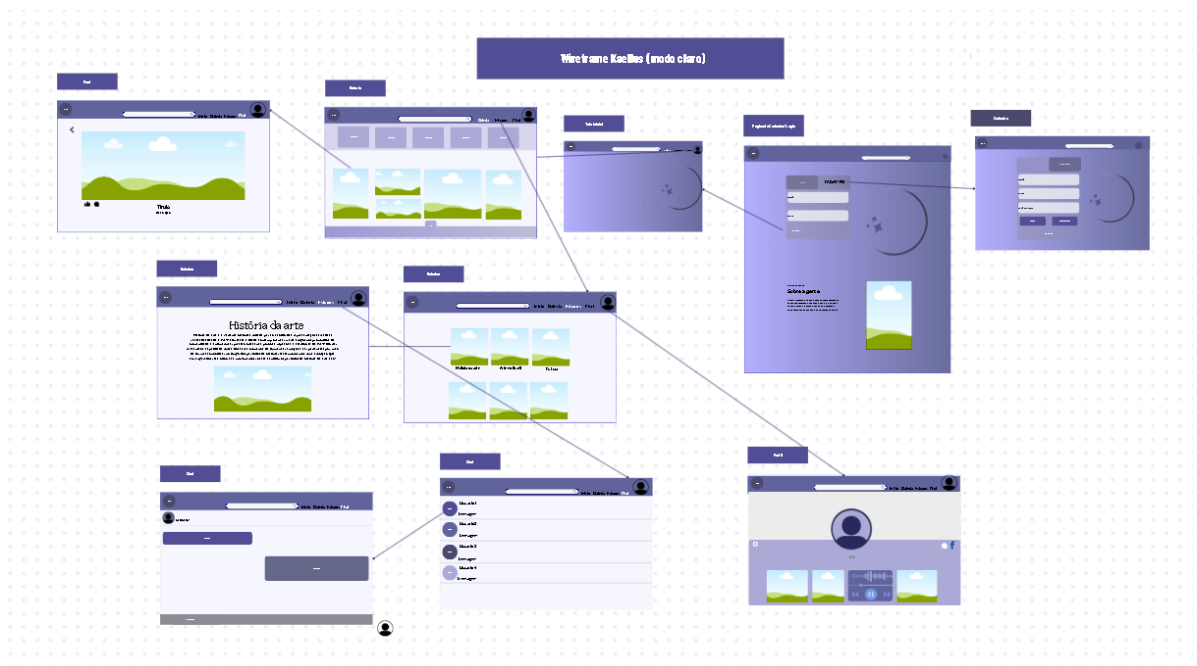
CASO DE USO	ENTRADAS (campos usados para execução do caso de uso)
	determinado artista
Contrato	O cliente pode se comunicar com o artista e contrata-lo para trabalhos encomendados
Proteção de conteúdo	O artista colocará direitos autorais em sua obra para assim evitar plágio (ex: marca d`água, download restringindo)
Upload de obras	Somente o autor poderá distribuir ou alterar sua obra intelectual até que autorize sua distribuição livre
Sistema de busca	Será possível procurar o conteúdo desejado com um sistema de busca com palavras-chave ou pesquisar diretamente da lupa na página inicial

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

3.4 Mapa do Site



3.5 Wireframe



4 BANCO DE DADOS

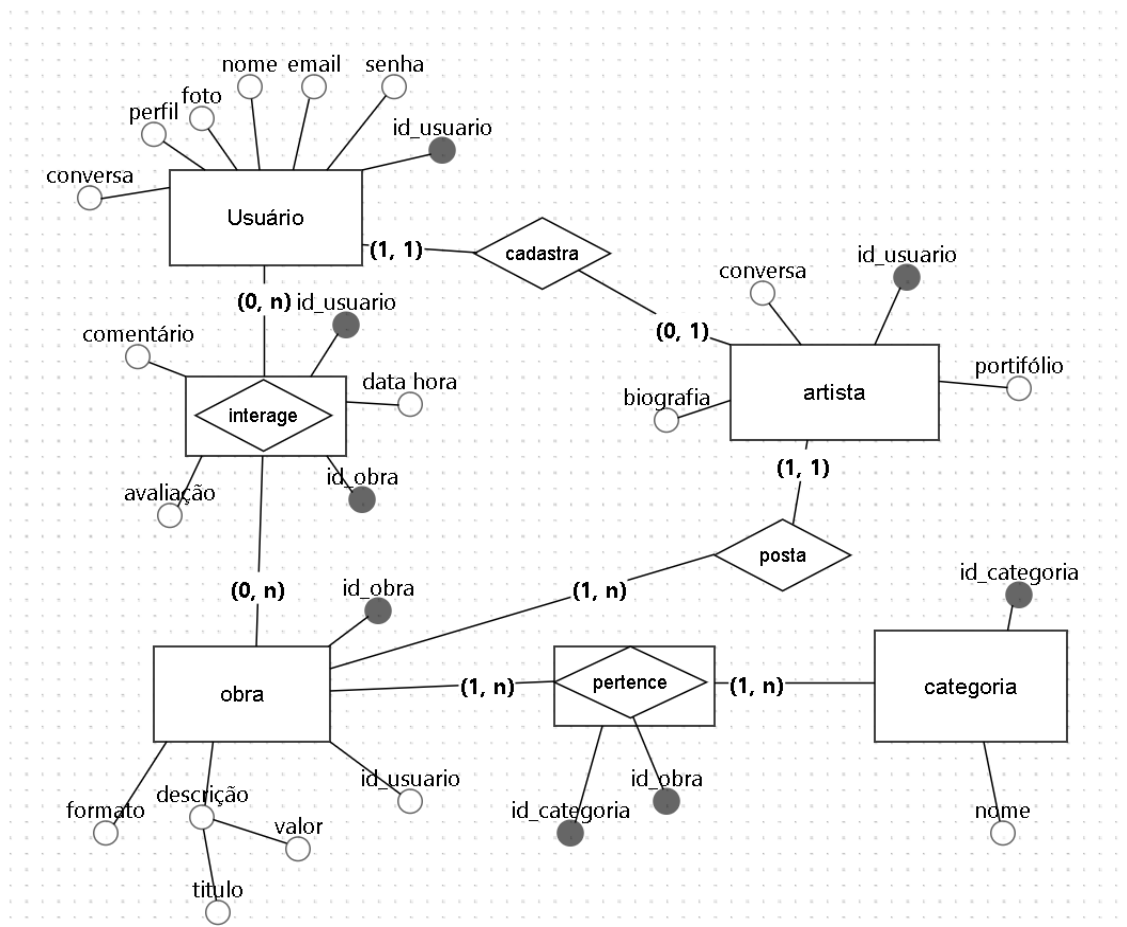
Segundo Korth (2006), um banco de dados “é uma coleção de dados inter-relacionados, representando informações sobre um domínio específico”, ou seja, sempre que for possível agrupar informações que se relacionam e tratam de um mesmo assunto, posso dizer que tenho um banco de dados.

4.1 Modelo Conceitual

De acordo com Ricardo (2008), o modelo conceitual representa a descrição do BD de maneira independente ao SGBD, ou seja, define quais os dados que aparecerão no BD, mas sem se importar com a implementação que se dará ao BD. Desta forma, há uma abstração em nível de SGBD.

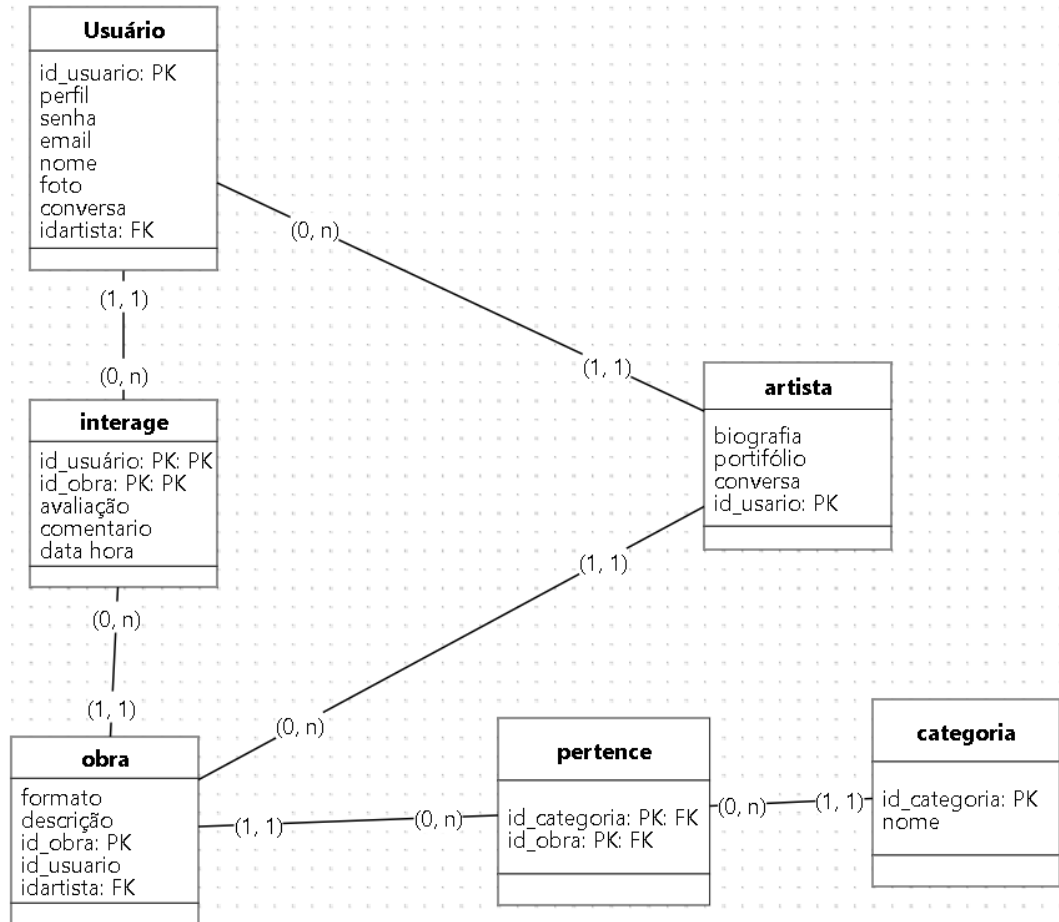
A figura 2 mostra o Diagrama Entidade relacionamento do sistema:

Figura 2: DER do sistema



Fonte: Elaborado pelos autores

4.2 Modelo Lógico



4.3 Modelo Físico

```

CREATE TABLE Usuário
(
id_usuario INT PRIMARY KEY,
perfil INT,
senha INT,
email INT,
nome VARCHAR(n),
foto INT,
conversa INT,
idartista INT,
);
CREATE TABLE obra
(
formato INT,
descrição INT,











```

```

id_obra INT PRIMARY KEY,
id_usuario INT,
idartista INT,
);
CREATE TABLE categoria
(
id_categoria INT PRIMARY KEY,
nome INT,
);
CREATE TABLE artista
(
biografia INT,
portifólio INT,
conversa INT,
id_usuario INT PRIMARY KEY,
);
CREATE TABLE pertence
(
id_categoria INT PRIMARY KEY,
id_obra INT PRIMARY KEY,
);
CREATE TABLE interage
(
id_usuario INT PRIMARY KEY,
id_obra INT PRIMARY KEY,
avaliação INT,
comentario INT,
data hora DATE,
);
ALTER TABLE Usuário ADD FOREIGN KEY(idartista) REFERENCES artista
(idartista)
ALTER TABLE obra ADD FOREIGN KEY(idartista) REFERENCES artista (idartista)
ALTER TABLE pertence ADD FOREIGN KEY(id_categoria) REFERENCES categoria
(id_categoria)
ALTER TABLE pertence ADD FOREIGN KEY(id_obra) REFERENCES obra (id_obra)
ALTER TABLE interage ADD FOREIGN KEY(id_usuario) REFERENCES undefined
(id_usuario)
ALTER TABLE interage ADD FOREIGN KEY(id_obra) REFERENCES
undefined (id_obra

```

5 CANVAS

				Projeto: KAELLUS	Data: 22/10/2025	Versão: 1.0
Principais Parceiros  <ul style="list-style-type: none"> • Escolas e universidades de arte; • Coletivos e ONGs culturais; • Plataformas de segurança digital; • Artistas; • Órgãos legais para direitos autorais e propriedade intelectual. 	Atividades Principais  <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento e manutenção da plataforma web; • Curadoria e verificação de obras e perfis; • Promoção e divulgação nas redes sociais; • Suporte e atendimento ao usuário; • Análise de dados para melhorias constantes; • Organização de eventos. 	Propostas de Valor <ul style="list-style-type: none"> • Plataforma segura para artistas compartilharem suas obras; • Espaço confiável para compra e venda de artes digitais; • Incentivo à valorização da arte contemporânea e dos artistas independentes; • Galeria interativa com conteúdos educativos sobre arte e cultura; • Possibilidade de comissionar trabalhos personalizados de artistas; • Comunidade artística ativa e colaborativa; • ODS 8 – Trabalho Decente e Crescimento Econômico: O Kaelus incentiva o empreendedorismo criativo. 	Relacionamento com o Cliente  <ul style="list-style-type: none"> • Sistema de perfis personalizados para usuários; • Suporte ao cliente; • Feedback contínuo por meio de formulários e avaliações; • Comunidade participativa com comentários e chats. 	Segmentos de Clientes  <ul style="list-style-type: none"> • artistas em geral; • pessoas à procura de artistas e inspirações; • Artistas digitais e tradicionais em busca de visibilidade e renda; • Apreciadores de arte interessados em descobrir e comprar obras; • Estudantes e professores de artes; • Designers e empresas buscando contratar artistas freelancers; • Público geral interessado em cultura e arte contemporânea. 		
Recursos Principais  <ul style="list-style-type: none"> • Plataforma digital (site com galeria, chat e espaço educacional); • Equipe de TI e design para manutenção do sistema; • Curadores e moderadores de conteúdo; • Banco de dados de usuários e obras; • Parcerias com instituições artísticas, culturais e educativas. 		Canais  <ul style="list-style-type: none"> • Site oficial da Kaelus; • Redes sociais (Instagram, Twitter, Tik Tok) para divulgação de artistas e eventos; • Divulgação no ambiente de trabalho. 				
Estrutura de Custos  <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento e hospedagem do site; • Salário da equipe técnica e administrativa; • Marketing digital e divulgação; • Licenciamento de softwares e ferramentas; • Custos operacionais (servidores, manutenção, segurança); • Investimento em eventos, oficinas e premiações. 		Fluxo de Receita  <ul style="list-style-type: none"> • Planos premium para usuários (com mais visibilidade e recurso); • Publicidade segmentada para produtos; • Ofertas de cursos e workshops de arte online; • Propagandas. 				

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma conclui-se que o projeto “Kaellus” é uma ponte para conectar artistas independentes e aos amantes da arte, dessa forma, fortalecendo a visibilidade da arte no mercado brasileiro. O aprendizado que nós levamos é a importância de valorizar o conhecimento técnico que obtivemos durante o curso para solucionar problemas que estão presentes na sociedade mas passam despercebidos, no caso a invisibilidade do artista independente no Brasil. Como novidade nosso site oferece um ambiente aconchegante e cria vínculos harmônicos aos usuários, o que difere o Kaellus da concorrência é o cuidado e compreensão em relação aos visitantes, oferecendo obras estupendas e um público que saiba valorizar a arte.

7 REFERÊNCIAS

ALVES, Igor. *Metodologia* . Disponível em:

<https://www.significados.com.br/metodologia/> Acesso em: 26 nov. 2025.

DATE, CJ *Introdução a Sistemas de Bancos de Dados* . Tradução de 4. ed. norte-americana. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

DEV MÍDIA. *Conceitos fundamentais de banco de dados* . Disponível em:

<https://www.devmedia.com.br/conceitos-fundamentais-de-banco-de-dados/1649> Acesso em: 26 nov. 2025.

JACOBSON, Ivan. *Diagrama de casos de uso* . UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA.

<https://moodle.unesp.br/mod/resource/view.php?id=12921> . Acesso em: 26 nov. 2025.

LEAL, Larissa. Brasil: onde a arte não tem lugar. 2022. Disponível em:

<https://jornalismojunior.com.br/sala33-brasilonde-a-arte-nao-tem-lugar/> . Acesso em: 14 maio 2025.

NOGUEIRA, *UML – Linguagem de Modelagem Unificada: atores, atividades e componentes* . 2025. Disponível em:

<http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/853/uml-unified-modeling-language-atores-atividades-e-componentes.aspx> Acesso em: 26 nov. 2025.

PICASSO, Pablo. *Frase* : "Toda criança é artista. O problema é continuar sendo um artista depois de crescer."

Pesquisa qualitativa e seus fundamentos na investigação científica. Revista de gestão e secretariado. 2024. Disponível em:

<https://ojs.revistagesec.org.br/secretariado/article/view/4019#:~:text=A%20pesquisa%20qualitativa%20...> . Acesso em: 04 Junho 2025.

SOUZA, Thiago. Renascimento Científico. 2025. Disponível em:

<https://www.todamateria.com.br/renascimento-cientifico/> . Acesso em: 21 maio 2025.

APÊNDICE C – Logo e Slogan da empresa de Informática.

