

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC DE MAUÁ**

**MÉDIO-TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**Giuseppe Parente Calarezo  
Luiz Guilherme Araujo Silva**

**Sistema de gerenciamento de eventos e divulgação de  
projetos EchoArachna**

**Mauá  
2025**

**Giuseppe Parente Calarezo  
Luiz Guilherme Araujo Silva**

## **EchoArachna**

Trabalho de conclusão de Curso  
apresentado ao Curso Técnico em  
Desenvolvimento de Sistemas da Etec de  
Mauá orientado pelos Professores  
Antonio Rogerio Mesquita e Renata de Souza  
Viana como  
requisito parcial para obtenção do título  
de Técnico em Desenvolvimento de  
Sistemas

**Mauá  
2025**

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho à todos que tem seu hobby como sua vida, e a todos aqueles que priorizam a arte e a diversão acima do lucro em um mundo cercado de desesperança.

**Luiz Guilherme Araujo Silva**

Dedico este trabalho aos meus pais, Ladyslei e Marcelo, por me apresentarem o mundo das artes e da organização de eventos desde muito novo, e por todo apoio durante o desenvolvimento do projeto, facilitando o contato com ambas as áreas. Assim como dedico à todos que levam da arte e dos eventos como sua principal fonte de renda, mesmo em um país com seus trabalhos extremamente desvalorizados.

**Giuseppe Parente Calarezo**

*“A verdadeira arte é apenas um reflexo dos  
sentimentos de quem a contempla”*  
**Rafael Lange Severino**

## **Resumo:**

EchoArachna é uma plataforma digital criada para conectar artistas independentes a produtores, organizadores e curadores de eventos culturais. Com o objetivo de fortalecer a cena artística e facilitar a produção cultural, o app atua como uma ponte entre quem cria e quem viabiliza experiências artísticas. Através de um sistema inteligente de perfis, buscas e filtros personalizados, artistas podem expor seus portfólios, divulgar seus trabalhos, candidatar-se a oportunidades e firmar parcerias com organizadores. Por outro lado, produtores de eventos têm acesso a um banco diverso de talentos, com ferramentas para encontrar, avaliar e contratar artistas com mais agilidade, organização e segurança. A proposta do EchoArachna vai além da simples listagem de profissionais. Ele promove a valorização da arte independente, fomenta redes colaborativas e propõe soluções digitais para os desafios recorrentes do setor cultural, como a informalidade, a falta de visibilidade e a dificuldade de conexão entre as pontas da cadeia produtiva. Com funcionalidades gratuitas e planos de assinatura premium, a plataforma oferece recursos como: destaque de perfil, estatísticas de engajamento, contratação direta, agendamento, avaliações, gestão de line-ups e eventos, entre outros. Seja para músicos, atores, performers, DJs, ilustradores ou produtores de qualquer área, o EchoArachna surge como um ambiente seguro, acessível e dinâmico para fazer a arte circular.

**Palavras-chave:** Arte. Acessibilidade. Eventos. Cultura.

## **ABSTRACT**

EchoArachna is a digital platform created to connect independent artists with producers, organizers, and curators of cultural events. Aiming to strengthen the artistic scene and facilitate cultural production, the app acts as a bridge between creators and those who make artistic experiences possible. Through an intelligent system of profiles, searches, and personalized filters, artists can showcase their portfolios, promote their work, apply for opportunities, and establish partnerships with organizers. On the other hand, event producers have access to a diverse database of talents, with tools to find, evaluate, and hire artists more quickly, efficiently, and securely. EchoArachna's proposal goes beyond simply listing professionals. It promotes the appreciation of independent art, fosters collaborative networks, and offers digital solutions to recurring challenges in the cultural sector, such as informality, lack of visibility, and the difficulty in connecting the ends of the production chain. With free features and premium subscription plans, the platform offers resources such as: profile highlighting, engagement statistics, direct hiring, scheduling, reviews, line-up and event management, among others. For musicians, actors, performers, DJs, illustrators, or producers from any field, EchoArachna emerges as a safe, accessible, and dynamic environment to keep art circulating.

**KEYWORDS:** Art. Accessibility. Events. Culture.

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – TB_USUARIO.....	23
Tabela 2 – TB_AREA_ATUACAO.....	23
Tabela 3 – TB_USUARIO_AREA.....	24
Tabela 4 – TB_PERFIL.....	24
Tabela 5 – TB_PORTFOLIO.....	24
Tabela 6 – TB_FEED_VISUALIZACAO.....	24
Tabela 7 – TB_CONTATO.....	25

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Canva .....	15
Figura 2 – HTML .....	18
Figura 3 – CSS .....	18
Figura 4 – JAVASCRIPT .....	19
Figura 5 – MySQL.....	19
Figura 6 – Visual Studio Code.....	20
Figura 7 – Diagrama .....	21
Figura 8 – Tela de Cadastro .....	25
Figura 9 – Tela de Login .....	26
Figura 10 – Tela de Tipo de Perfil .....	27
Figura 11 – Tela de Cadastro de Artista .....	28
Figura 12 – Tela de Cadastro de Área de Atuação Artista .....	29
Figura 13 – Tela de Feed de Artista .....	30
Figura 14 – Tela de Perfil Visualizado pelo Artista .....	31
Figura 15 – Tela de Perfil do Artista .....	32
Figura 16 – Tela de Cadastro de Organizador .....	33
Figura 17 – Tela de Cadastro de Área de Atuação Organizador.....	34
Figura 18 – Tela de Feed de Organizador.....	35
Figura 19 – Tela de Perfil Visualizado pelo Organizador.....	36
Figura 20 – Tela de Perfil do Organizador.....	37
Figura 21 – Pergunta 1 - Pesquisa de Campo.....	41
Figura 22 – Pergunta 2 - Pesquisa de Campo.....	42
Figura 23 – Pergunta 3 - Pesquisa de Campo.....	43
Figura 24 – Logo EchoArachna.....	44

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

**TB** – Tabela

**SQL** – Standard Query Language

**HTML** – Hypertext Markup Language

**CSS** – Cascading Style Sheets

**JS** – JavaScript

**IBGE** – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística  
**PIB**– Produto interno bruto

**TIC** – Tecnologias da Informação e Comunicação  
**ONU** - Organização da Nações Unidas

**APP** – Aplicativo

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1. Análise de Mercado.....	12
1.2. Problema.....	12
1.3. Objetivos Gerais.....	12
1.3.1. Objetivos Específicos.....	13
1.4. Justificativa.....	14
1.5. Hipótese.....	14
1.6. CANVAS.....	15
2. DESENVOLVIMENTO.....	17
2.1. Público-alvo.....	17
2.2 Metodologia.....	17
2.2.1 Design Thinking.....	17
2.3 Linguagens Utilizadas.....	18
2.4 Ferramenta de Banco de Dados.....	19
2.5 Ferramentas de Apoio.....	20
3. ANÁLISE DE SISTEMAS.....	21
3.1 UML.....	21
3.1.1 Diagrama de Caso de Uso.....	21
3.2 Banco de Dados.....	22
3.2.1 Dicionário de Dados.....	22
4. PROJETO.....	25
4.1 Telas e Funcionalidades.....	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS.....	39
APÊNDICE.....	41

## **1. Introdução**

A cultura é um dos pilares fundamentais para o desenvolvimento social, econômico e identitário de qualquer nação. No Brasil, país de dimensões continentais e rica diversidade cultural, essa riqueza manifesta-se em múltiplas formas artísticas que abrangem música, dança, teatro, artes visuais, literatura, manifestações populares e folclóricas, entre outras expressões. Essa diversidade configura não apenas uma herança histórica, mas também um ativo econômico crescente.

### **1.1 Análise de Mercado:**

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2023), o setor cultural movimenta mais de 5% do Produto Interno Bruto (PIB), representando um importante vetor de geração de emprego e renda. Contudo, apesar de seu potencial, o mercado cultural brasileiro enfrenta desafios estruturais profundos que comprometem o pleno aproveitamento dessas oportunidades. A informalidade é um dos maiores obstáculos, com cerca de 70% dos profissionais do setor atuando como autônomos, sem vínculos formais ou proteção trabalhista (IBGE, 2023). Essa situação dificulta a estabilidade econômica dos artistas e limita o acesso a políticas públicas, linhas de crédito e benefícios sociais. Além disso, a baixa visibilidade e fragmentação do mercado dificultam o estabelecimento de conexões efetivas entre artistas e produtores, prejudicando a circulação e a promoção das obras culturais.

### **1.2 Problema:**

No cenário da revolução digital, que impacta intensamente diversos setores da economia global, o campo cultural ainda se mostra pouco explorado em termos de soluções tecnológicas especializadas. Segundo a pesquisa TIC Cultura Digital 2022, promovida pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), enquanto 65% dos artistas utilizam redes sociais para divulgação de seus trabalhos, apenas 12% acessam plataformas dedicadas à negociação e gestão profissional. Isso indica uma lacuna significativa no uso de ferramentas digitais que possam facilitar contratos, agendamento, pagamentos e avaliações, itens essenciais para a profissionalização do setor. É nesse contexto que surge o EchoArachna, uma plataforma digital inovadora concebida para atuar como uma ponte eficiente entre artistas independentes e organizadores de eventos culturais, promovendo a valorização da arte, a formalização das relações de trabalho e o fortalecimento da cadeia produtiva cultural.

### **1.3 Objetivos gerais:**

O desenvolvimento do aplicativo considera não apenas aspectos técnicos, mas também questões socioculturais, econômicas e territoriais, buscando fomentar a inclusão digital, a diversidade e a democratização do acesso às oportunidades. A economia criativa, entendida como o conjunto de atividades baseadas na geração e exploração de bens e serviços culturais, tem se destacado como uma importante estratégia para o desenvolvimento sustentável. De acordo com a Associação Brasileira de Economia Criativa (ABEC, 2023), o setor cresceu 5,6% ao ano nos últimos cinco anos, superando a média de outros segmentos da economia nacional. Contudo, para que esse potencial seja plenamente

aproveitado, é necessário superar desafios relacionados à fragmentação do mercado, informalidade, falta de infraestrutura tecnológica e baixa capacitação digital entre os profissionais do setor. Assim, o projeto EchoArachna busca contribuir para a consolidação de um ecossistema cultural mais profissional, integrado e digitalmente acessível, estimulando o surgimento de redes colaborativas e fortalecendo a presença dos artistas no mercado formal. Essa iniciativa alinha-se aos objetivos da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável da ONU, especialmente no que tange à promoção do trabalho decente, da redução das desigualdades e do acesso à cultura para todos. O objetivo geral do projeto EchoArachna consiste em desenvolver e implementar uma plataforma digital multifuncional que conecte artistas independentes a produtores, organizadores e curadores de eventos culturais, facilitando a divulgação, contratação e gestão dos processos de produção cultural. Busca-se, com isso, fortalecer a cena artística nacional, promover a formalização do setor e ampliar as possibilidades de acesso a mercados para os profissionais da cultura.

### **1.3.1 Objetivo Específicos:**

Para alcançar essa finalidade, o projeto estabelece objetivos específicos que incluem:

- Desenvolvimento de um sistema robusto de perfis digitais para artistas, contemplando portfólio multimídia, informações técnicas detalhadas, avaliações de clientes e histórico de experiências profissionais, garantindo uma apresentação qualificada e transparente do trabalho artístico.
- Criação de ferramentas avançadas de busca e filtragem, permitindo aos produtores localizar talentos conforme critérios específicos como gênero artístico, localização geográfica, faixa de cachê, disponibilidade, idiomas falados e estilos, otimizando o processo de seleção.
- Implementação de funcionalidades para gestão integrada de eventos, incluindo agenda compartilhada, contratação digital formalizada, processamento seguro de pagamentos e avaliações pós-evento, que propiciem maior eficiência e segurança jurídica nas transações.
- Oferta de modelos de assinatura freemium, com acesso gratuito a funcionalidades básicas e planos premium que incluem recursos avançados como destaque de perfil, estatísticas analíticas detalhadas, priorização em buscas e ferramentas de marketing digital.
- Fomento à inclusão digital e territorial, ampliando a participação de artistas de regiões periféricas, minorias étnicas e grupos

tradicionalmente marginalizados no mercado cultural, promovendo diversidade e representatividade.

- Promoção da capacitação e profissionalização contínua, por meio da oferta de conteúdos educativos, workshops e consultorias integradas à plataforma. Espera-se que, a médio prazo, o EchoArachna se consolide como a principal ferramenta digital para o setor cultural brasileiro, ampliando seu alcance para outras regiões da América Latina e servindo de modelo para iniciativas similares.

#### **1.4 Justificativa**

A justificativa para o desenvolvimento do EchoArachna fundamenta-se na identificação clara das necessidades e limitações enfrentadas pelo mercado cultural brasileiro, sobretudo no que se refere à informalidade, fragmentação, baixa profissionalização e carência de soluções digitais específicas para o setor. Segundo dados do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE, 2022), cerca de 84% dos microempreendedores culturais apontam o acesso limitado a canais de divulgação e contratação como uma barreira significativa para o crescimento de seus negócios. Além disso, menos de 20% utilizam plataformas digitais especializadas, o que reforça a dependência de métodos tradicionais, informais e ineficazes, como o boca a boca e redes sociais não segmentadas. Essa realidade dificulta não só a formalização das relações trabalhistas, mas também a visibilidade e o reconhecimento profissional dos artistas, que muitas vezes têm suas produções limitadas a nichos locais ou de difícil acesso. Adicionalmente, a ausência de ferramentas digitais que promovam segurança jurídica nas contratações contribui para a precarização das condições de trabalho no setor cultural. No cenário internacional, plataformas como GigSalad (Estados Unidos) e Bark (Reino Unido) oferecem modelos semelhantes de conexão entre artistas e contratantes. Contudo, tais soluções não contemplam as especificidades do mercado brasileiro, marcado pela diversidade cultural, desigualdades regionais, informalidade predominante e desafios na infraestrutura tecnológica. Assim, o EchoArachna propõe uma adaptação tecnológica e metodológica que respeita essas particularidades, promovendo inclusão e democratização.

#### **1.5 Hipótese:**

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 2021) destaca a importância da digitalização da cultura como meio de promover o desenvolvimento sustentável, desde que seja inclusiva e sensível aos contextos locais. A plataforma EchoArachna se alinha a essa recomendação,

integrando inovação tecnológica com a valorização da diversidade cultural brasileira. Além disso, a plataforma contribui para a formalização e profissionalização do setor, facilitando a elaboração de contratos digitais, registros formais e avaliações mútuas que aumentam a transparência e a confiança nas relações comerciais. Isso pode impulsionar o acesso dos artistas a linhas de crédito, incentivos fiscais e políticas públicas de apoio à cultura. O impacto social da iniciativa é significativo, na medida em que promove a democratização do acesso às oportunidades culturais, fortalece minorias e grupos periféricos e fomenta redes colaborativas que ampliam o alcance e a sustentabilidade da produção artística.

## 1.6 CANVAS:

O Business Model Canvas ou "Quadro de modelo de negócios" é uma ferramenta de gerenciamento estratégico, com o nosso próprio formato e visões planejamos os modelos de negócio que permitem o esboço da idéia no formato de um mapa visual pré-formatado contendo nove blocos do modelo de negócios.



### **Figura 1 - Canvas**

A intenção dessa ferramenta é possibilitar que o plano de negócios seja desenvolvido de maneira ágil e intuitiva.

## **2. Desenvolvimento**

### **2.1. Público-alvo:**

O público-alvo do EchoArachna é composto por dois segmentos principais que se relacionam de forma simbiótica no ecossistema cultural:

- **Artistas independentes:** De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD, 2023), cerca de 2,5 milhões de brasileiros atuam em 6 atividades culturais, com 68% desses trabalhadores informais ou autônomos. Esse grupo engloba músicos, atores, dançarinos, DJs, ilustradores, grafiteiros, fotógrafos, escritores, poetas e produtores culturais, entre outros. Os artistas buscam ampliar sua visibilidade, captar oportunidades de trabalho, receber remuneração justa e estabelecer conexões profissionais duradouras.
- **Organizadores de eventos:** Produtores culturais, curadores, gestores de espaços artísticos, empresas especializadas e organizações não governamentais que realizam eventos culturais em todo o território nacional. Esse grupo necessita de ferramentas que facilitem a identificação, seleção e contratação de talentos adequados, com garantia de profissionalismo e segurança jurídica, otimizando tempo e recursos.

### **2.2 Metodologia**

O desenvolvimento do EchoArachna seguiu uma metodologia estruturada, baseada em boas práticas de gestão de projetos, design centrado no usuário e tecnologias de ponta, incluindo:

- **Pesquisa preliminar e levantamento de requisitos:** Realização de entrevistas qualitativas com artistas e organizadores, aplicação de questionários via Google Forms e análise de dados secundários para mapear dores, expectativas e necessidades do público-alvo.

#### **2.2.1 Design Thinking:**

Aplicação da metodologia para garantir foco no usuário, com etapas de empatia, definição, ideação, prototipação e testes. Utilização do Figma para criação de wireframes e protótipos navegáveis.

## 2.3 Linguagens Utilizadas:

Para o desenvolvimento do projeto foram utilizadas as linguagens e ferramentas citadas abaixo:



**Figura 2 - HTML**

Fonte: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML>

O HTML (Linguagem de Marcação de HiperTexto) é o bloco de construção mais básico da web. Define o significado e a estrutura do conteúdo da web. O HTML foi utilizado no desenvolvimento do sistema para estruturar o site, no ambiente de desenvolvimento no Visual Studio Code.



**Figura 3 - CSS**

Fonte: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS>

CSS (*Cascading Style Sheets* ou Folhas de Estilo em Cascata) é uma linguagem de estilo usada para descrever a apresentação de um documento escrito em HTML ou em XML (incluindo várias linguagens em XML como SVG, MathML ou XHTML). O CSS descreve como elementos são mostrados na tela, no papel, na fala ou em outras mídias.

O CSS foi utilizado para o desenvolvimento do sistema, para estilizar a nossa plataforma digital.



**Figura 4 - JavaScript**

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

JavaScript (frequentemente abreviado como JS) é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível com tipagem dinâmica fraca e multiparadigma (protótipos, orientado a objeto, imperativo e funcional).

#### **2.4 Ferramentas de Banco de Dados:**



**Figura 5 - MySQL**

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/MySQL>

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD), que utiliza a linguagem SQL (Linguagem de Consulta Estruturada, do inglês *Structured Query Language*) como interface. É atualmente um dos sistemas de

gerenciamento de bancos de dados mais populares da Oracle Corporation, com mais de 10 milhões de instalações pelo mundo

## 2.5 Ferramentas de Apoio:



**Figura 6 - Visual Studio Code**

Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Visual\\_Studio\\_Code](https://pt.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code)

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS. Utilizamos essa ferramenta para codificar todos os códigos para programar a plataforma digital.

### 3. ANÁLISE DE SISTEMAS:

A análise de sistemas trata-se da criação, a otimização e o gerenciamento das informações.

#### 3.1 UML

A UML (Unified Modeling Language), ou Linguagem Unificada de Modelagem é uma linguagem-padrão para a elaboração da estrutura de projetos de software. Ela poderá ser empregada para a visualização, a especificação, a construção e a documentação de artefatos que façam uso de sistemas complexos de software.

O seu papel é auxiliar a equipe de desenvolvimento a visualizar os diversos aspectos da aplicação, facilitando a compreensão do seu funcionamento.

##### 3.1.1 Diagrama de Caso de Uso

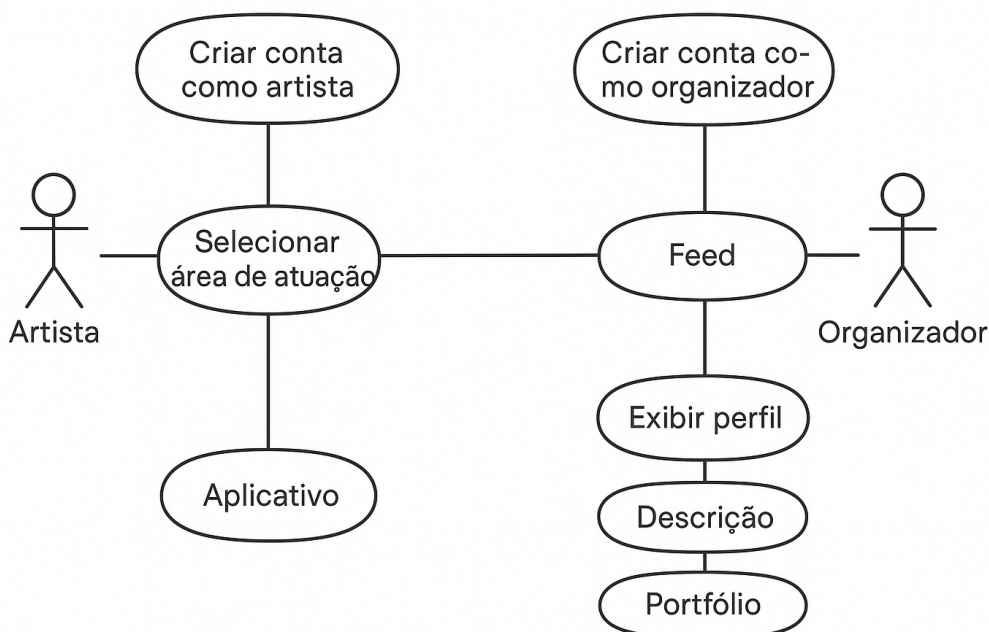


Figura 7 - Diagrama

### 3.2 Banco de Dados

Um banco de dados é uma coleção organizada de informações estruturadas, normalmente armazenadas eletronicamente em um sistema de computador. Um banco de dados é geralmente controlado por um sistema de gerenciamento de banco de dados.

#### 3.2.1 Dicionário de Dados

O dicionário de dados contém características lógicas dos dados que serão utilizados em um sistema, incluindo por exemplo: significado, relacionamentos, origem, uso, nome, descrição, alias, conteúdo, organização e formatos.

Tabela 1 - TB\_USUARIO

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	PK/FK	Descrição	Obrigatório
USUARIO	id_usuario	INT		PK	Identificador único	Sim
USUARIO	nome	VARCHAR	100		Nome completo	Sim
USUARIO	email	VARCHAR	120		E-mail	Sim
USUARIO	senha_hash	VARCHAR	255		Senha criptografada	Sim
USUARIO	telefone	VARCHAR	20		Telefone	Não
USUARIO	tipo_usuario	ENUM			Tipo de usuário	Sim
USUARIO	data_criacao	DATETIME			Data cadastro	Sim
USUARIO	ativo	BOOLEAN			Ativo/Inativo	Sim

Tabela 2 - TB\_AREA\_ATUACAO

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	PK/FK	Descrição	Obrigatório
AREA_ATUACAO	id_area	INT		PK	Identificador área	Sim
AREA_ATUACAO	nome_area	VARCHAR	80		Nome da área	Sim

Tabela 3 - TB\_USUARIO\_AREA

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	PK/FK	Descrição	Obrigatório
USUARIO_AREA	id_usuario	INT		FK	Usuário	Sim
USUARIO_AREA	id_area	INT		FK	Área	Sim

Tabela 4 - TB\_PERFIL

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	PK/FK	Descrição	Obrigatório
PERFIL	id_perfil	INT		PK	Id do perfil	Sim
PERFIL	id_usuario	INT		FK	Usuário dono	Sim
PERFIL	descricao	TEXT			Descrição	Não
PERFIL	foto_perfil	VARCHAR	255		Foto	Não
PERFIL	telefone_exibicao	VARCHAR	20		Telefone público	Não

Tabela 5 - TB\_PORTFOLIO

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	PK/FK	Descrição	Obrigatório
PORTFOLIO	id_item	INT		PK	Id item	Sim
PORTFOLIO	id_usuario	INT		FK	Dono	Sim
PORTFOLIO	titulo	VARCHAR	100		Título	Sim
PORTFOLIO	descricao	TEXT			Descrição	Não
PORTFOLIO	midia_url	VARCHAR	255		Mídia	Não
PORTFOLIO	data_envio	DATETIME			Data	Sim

Tabela 6 - TB\_FEED\_VISUALIZACAO

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	PK/FK	Descrição	Obrigatório
FEED_VISUALIZACAO	id_visualizacao	INT		PK	Id	Sim
FEED_VISUALIZACAO	id_usuario	INT		FK	Quem viu	Sim
FEED_VISUALIZACAO	id_usuario_exibido	INT		FK	Exibido	Sim
FEED_VISUALIZACAO	data_visualizacao	DATETIME			Data	Sim

Tabela 7 - TB\_CONTATO

	Campo	Tipo	Tamanho	PK/FK	Descrição	Obrigatório
CONTATO	id_contato	INT		PK	Id contato	Sim
CONTATO	id_solicitante	INT		FK	Quem enviou	Sim
CONTATO	id_destinatario	INT		FK	Quem recebeu	Sim
CONTATO	mensagem	TEXT			Mensagem	Não
CONTATO	data_envio	DATETIME			Data envio	Sim

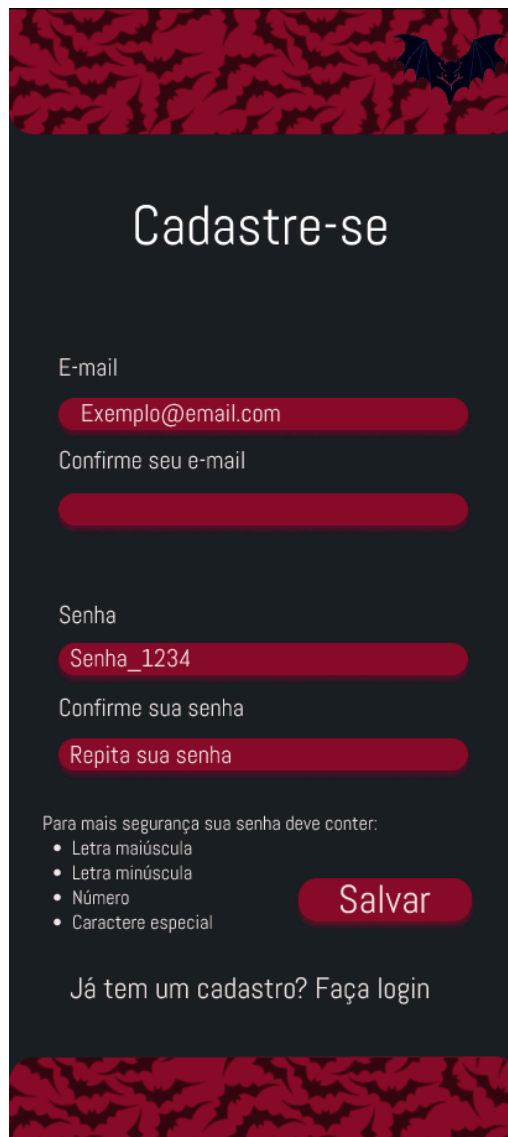
## 4. PROJETO

O projeto consiste em auxiliar o contato entre artistas e organizadores de eventos, apoiando ambos os lados e tornando o trabalho artístico e cultural mais acessível.

### 4.1 Telas e Funcionalidades

#### Tela de Cadastro

O sistema é inicialmente aberto em uma página de cadastro para os usuários.



Cadastro de usuário com o seguinte layout:

- Header: "Cadastre-se" em branco sobre fundo escuro.
- Seção E-mail: "E-mail" seguido de um campo de texto contendo "Exemplo@email.com" e um campo de confirmação "Confirme seu e-mail".
- Seção Senha: "Senha" seguido de um campo de texto contendo "Senha\_1234" e um campo de confirmação "Confirme sua senha" contendo "Repita sua senha".
- Requisitos de segurança: "Para mais segurança sua senha deve conter:" seguido de uma lista:
  - Letra maiúscula
  - Letra minúscula
  - Número
  - Caractere especial
- Botão "Salvar" em um círculo vermelho.
- Link: "Já tem um cadastro? Faça login".

Figura 8 - Tela de Cadastro

## 4.2 Tela de Login

Caso o usuário seja cadastrado, poderá se direcionar a essa tela.

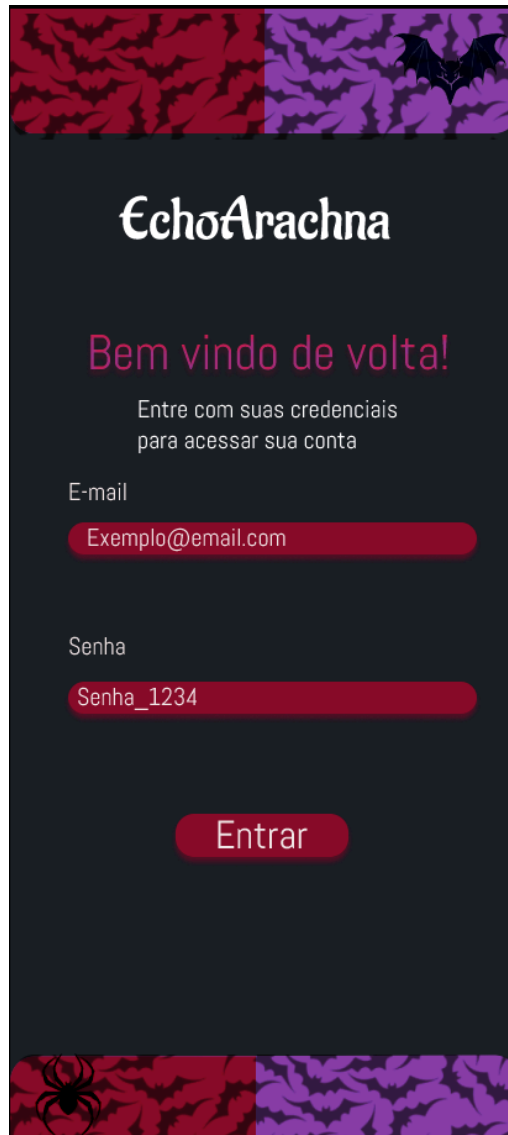
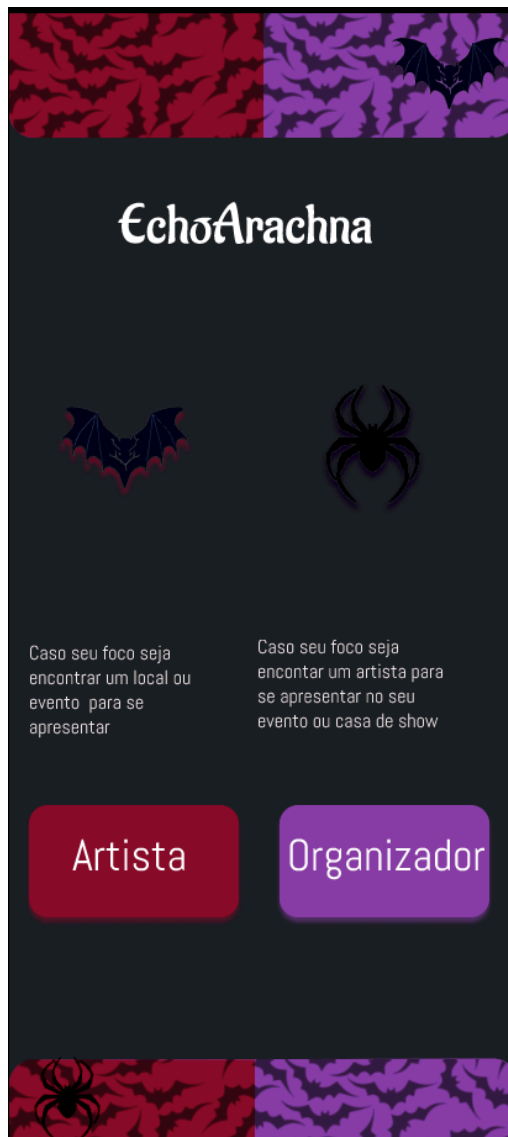


Figura 9 - Tela de Login

## 4.3 Tela de Tipo de Perfil

Nesta tela, o usuário escolhe se irá criar a conta como artista ou organizador de eventos.

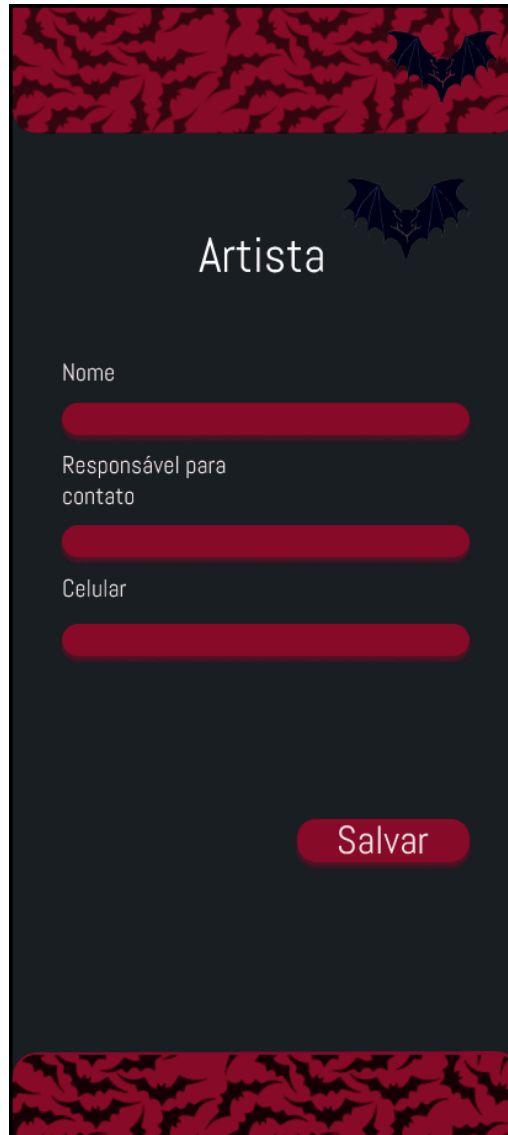


**Figura 10 - Tela de Tipo de Perfil**

## 4.4 Telas de Artista

### 4.4.1 Tela de Cadastro de Artista

Caso selecione artista, o usuário será direcionado para a tela com as especificações para a criação do seu perfil como artista.



A screenshot of a mobile application's artist registration screen. The background is dark grey with a red bat pattern at the top and bottom. The word 'Artista' is centered in white text, accompanied by a small bat icon. Below the title are three input fields: 'Nome', 'Responsável para contato', and 'Celular', each with a red rounded rectangular placeholder. A red 'Salvar' button is positioned at the bottom right of the form area.

Figura 11 - Tela de Cadastro de Artista

#### 4.4.2 Tela de Cadastro da Área de Atuação Artista

Nesta tela, o usuário realiza o cadastro de suas áreas de atuação como artista.



Área de atuação

<input type="checkbox"/> Música	<input type="checkbox"/> Visuais
<input type="checkbox"/> Teatro	<input type="checkbox"/> Mágica
<input type="checkbox"/> Circo	<input type="checkbox"/> DJ
<input type="checkbox"/> Dança	<input type="checkbox"/> Comédia

Salvar

Figura 12 - Tela Cadastro da Área de Atuação Artista

#### 4.4.3 Tela de Feed de Artista

Nesta tela, o usuário verá organizadores de eventos cadastrados.

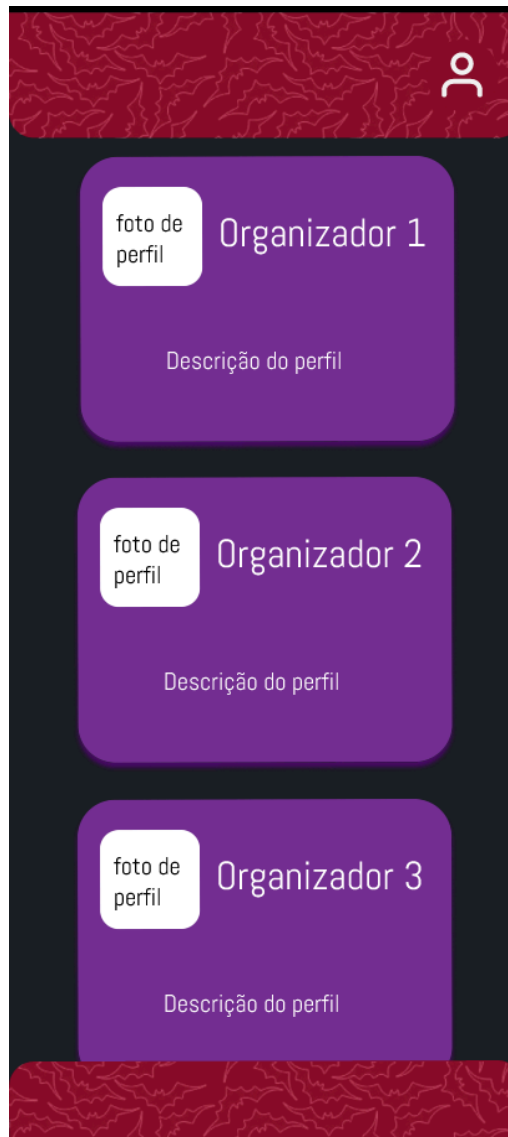


Figura 13 - Tela de Feed de Artista

#### 4.4.4 Tela de Perfil Visualizado pelo Artista

Nesta tela, o usuário verá o perfil de organizadores de eventos cadastrados.



Figura 14 - Tela de Perfil Visualizado pelo Artista

#### 4.4.5 Tela de Perfil do Artista

Nesta tela, o usuário poderá customizar o seu perfil, com a adição de foto de perfil, descrição e portfólio.

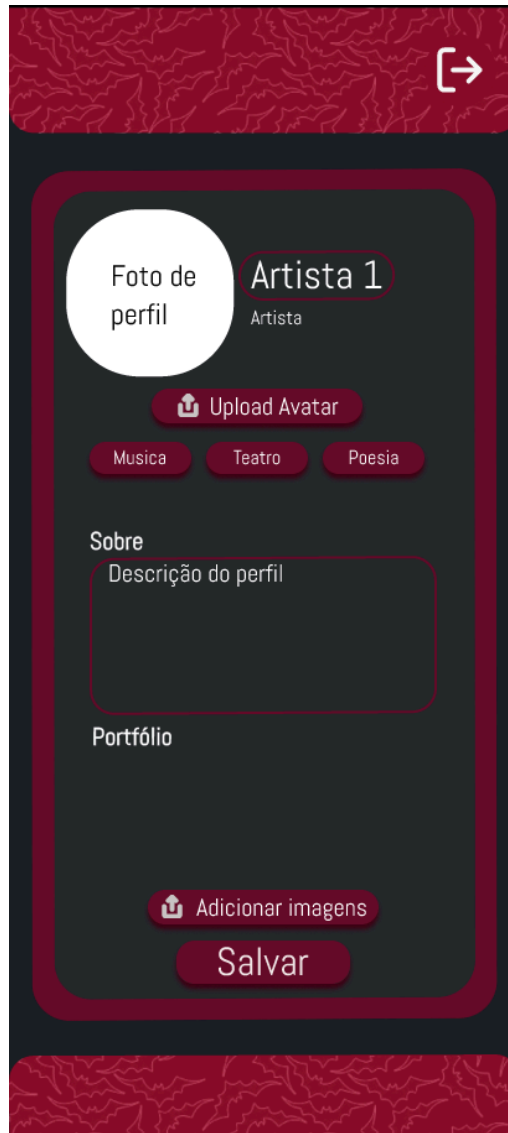
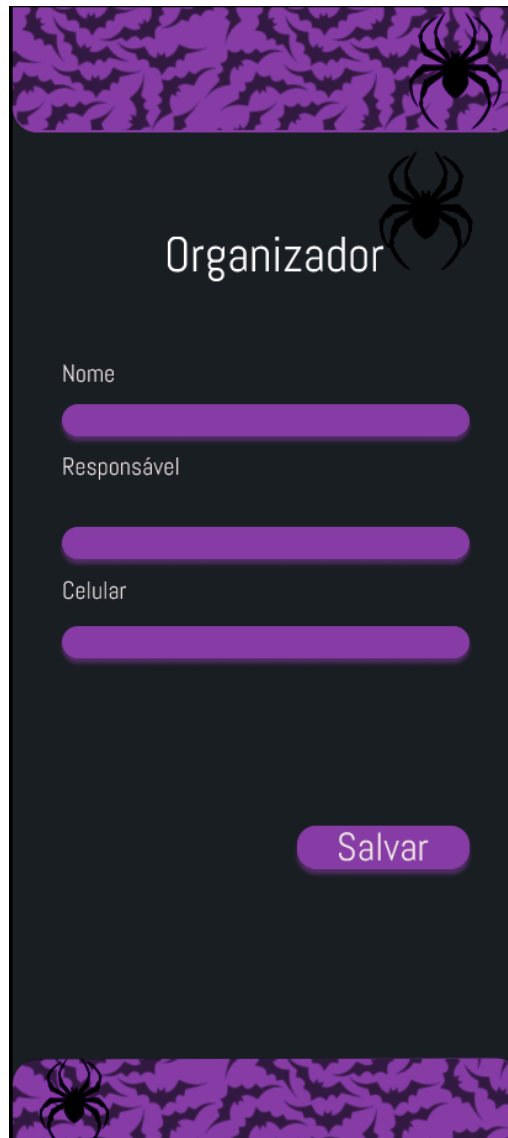


Figura 15 - Tela de Perfil do Artista

## 4.5 Telas de Organizador

### 4.5.1 Tela de Cadastro de Organizador

Caso selecione organizador, o usuário será direcionado para a tela com as especificações para a criação do seu perfil como organizador de eventos.



A screenshot of a mobile application's registration screen for an organizer. The screen has a dark background with purple decorative borders at the top and bottom, featuring a repeating pattern of leaves and a spider icon. The word "Organizador" is displayed in white text at the top center, accompanied by a spider icon. Below the title, there are three input fields with purple labels: "Nome", "Responsável", and "Celular". Each field is represented by a solid purple rounded rectangle. At the bottom right, there is a purple button with the white text "Salvar".

Figura 16 - Tela de Cadastro de Organizador

#### 4.5.2 Tela de Cadastro da Área de Atuação Organizador

Nesta tela, o usuário realiza o cadastro de suas áreas de atuação como organizador de eventos.

Eventos que organiza

<input type="checkbox"/>	Casamento	<input type="checkbox"/>	Festas
<input type="checkbox"/>	Formatura	<input type="checkbox"/>	Infantil
<input type="checkbox"/>	Balada	<input type="checkbox"/>	Corporativo
<input type="checkbox"/>	Shows	<input type="checkbox"/>	Festival

Salvar

Figura 17 - Tela Cadastro da Área de Atuação Organizador

### 4.5.3 Tela de Feed de Organizador

Nesta tela, o usuário verá artistas cadastrados.



Figura 18 - Tela de Feed de Organizador

#### 4.5.4 Tela de Perfil Visualizado pelo Organizador

Nesta tela, o usuário verá o perfil de artistas cadastrados.



Figura 19 - Tela de Perfil Visualizado pelo Organizador

#### 4.5.5 Tela de Perfil do Organizador

Nesta tela, o usuário poderá customizar o seu perfil, com a adição de foto de perfil, descrição e portfólio.

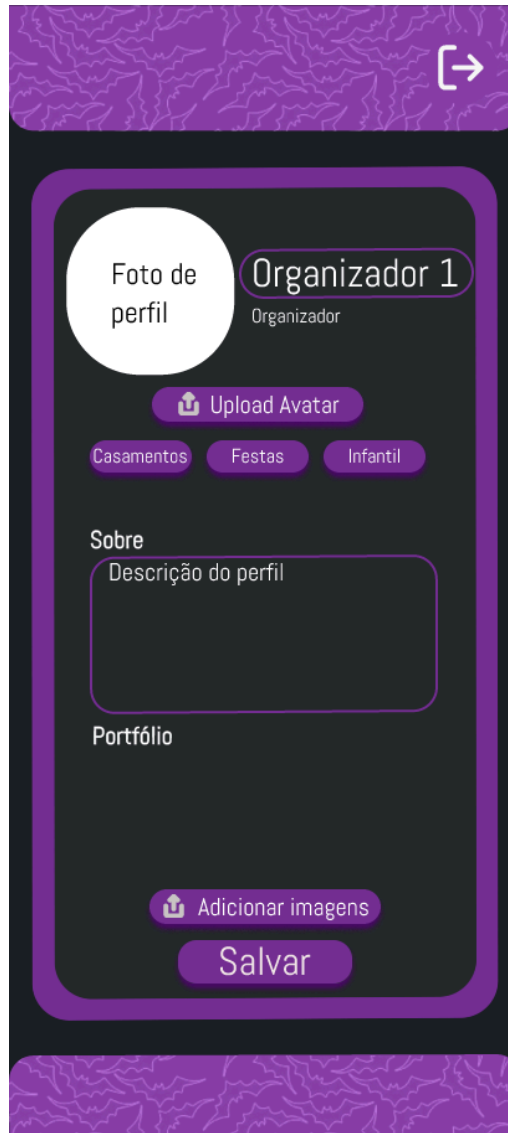


Figura 20 - Tela de Perfil do Organizador

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Durante anos, o mercado de trabalho artístico vem sendo desvalorizado no Brasil, prejudicando não só quem vive da arte como sua principal fonte de renda, mas também aqueles que procuram artistas para alavancar seus eventos culturais. Tendo isso em mente, surgiu-se a preocupação não só com o lado financeiro que a arte pode proporcionar, mas também ao livre acesso à cultura, que se encontra defasado diante dessa situação.

Com isso, o EchoArachna foi desenvolvido para facilitar a conexão entre artistas e curadores de eventos, tornando a arte mais acessível para os que vivem dela financeiramente, e para os que utilizam da mesma para fins culturais e lazer.

O desenvolvimento do software foi pensado e focado nessas pessoas que se encontraram na arte como trabalho, e aos muitos que podem eventualmente se aproximar desse mercado de trabalho escasso e dificultoso na atualidade.

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023:2018 – Informação e documentação – Referências – Elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2018.

UNESCO. Cultura e desenvolvimento sustentável. Brasília: UNESCO Brasil, 2021.

SEBRAE. Economia Criativa: oportunidades e desafios. Brasília: SEBRAE, 2022.

OBSERVATÓRIO ITAÚ CULTURAL. Economia Criativa no Brasil: dados e perspectivas. São Paulo: Itaú Cultural, 2023.

IBGE. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua, 2023.

CGI.br. TIC Cultura Digital 2022. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2022.

11 ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ECONOMIA CRIATIVA (ABEC). Relatório Anual, 2023.

RIES, Eric. A Startup Enxuta. Rio de Janeiro: Leya, 2012.

BROWN, Tim. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

LucidChart. O que é um diagrama UML. Disponível em:

<<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-uml>>. Acesso em: 15 de nov. de 2025

ORACLE. O que é um banco de dados. Disponível em:

<<https://www.oracle.com/br/database/what-is-database/>>. Acesso em: 15 de nov. de 2025.

Pacievitch, Yuri. JavaScript é uma linguagem de programação muito usada no desenvolvimento de aplicativos para a Web. Disponível em:

<<https://www.infoescola.com/informatica/javascript-2/>> . Acesso em: 15 de nov. de 2025.

Pacievitch, Yuri. O Cascading Style Sheets (CSS) foi proposto pela primeira vez em Outubro de 1994, por Hakon Lie. Disponível em:

<<https://www.infoescola.com/informatica/cascading-style-sheets-css/>>. Acesso em: 15 de nov. de 2025.

Pacievitch, Yuri. O HTML é uma linguagem de marcação utilizada para desenvolvimento de sites. Disponível em:

<<https://www.infoescola.com/informatica/html/>> . Acesso em: 15 de nov. de 2025.

Receita de Código. O que é dicionário de dados. Disponível em:

<<https://receitasdecodigo.com.br/documentacao-de-sistemas/o-que-e-dicionario-de-dados>>. Acesso em: 15 de nov. de 2025.

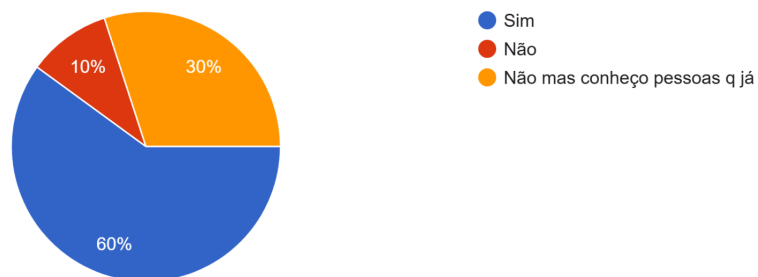
## APÊNDICE

A pesquisa de campo foi realizada de duas formas. A primeira foi por meio de um formulário que foi enviado para conhecidos, colegas e amigos. A segunda forma foi perguntando informalmente para pessoas próximas dos autores. O formulário contou com a resposta de 20 pessoas. Por ser um questionário simples contou com três principais perguntas.

A primeira foi:

1- Alguma vez já perdeu o interesse na área por falta de oportunidades? Ou não saber por onde começar?

Alguma vez já perdeu o interesse na área por falta de oportunidades? Ou não saber onde começar?  
20 respostas

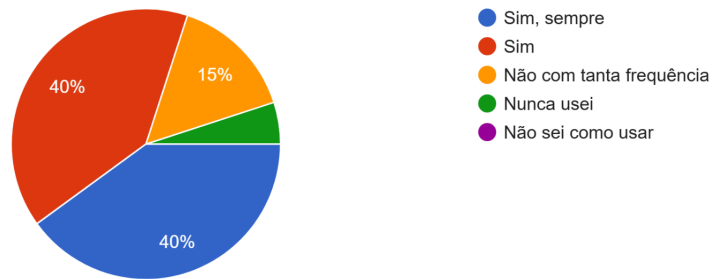


**Figura 21 - Pergunta 1 - Pesquisa de Campo**

A segunda pergunta foi:

2- Você costuma usar a tecnologia para favorecer seu trabalho?  
(Divulgações/Busca)

Você costuma usar a tecnologia para favorecer seu trabalho? (Divulgações/Busca)  
20 respostas



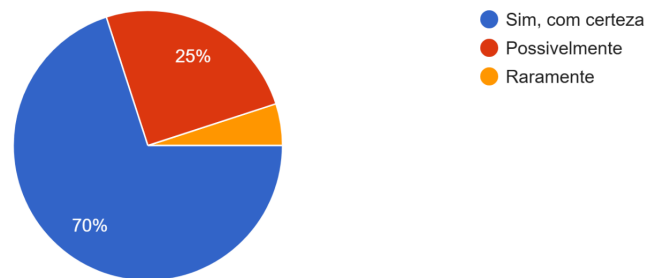
**Figura 22 - Pergunta 2 - Pesquisa de Campo**

A terceira pergunta foi:

3- Você usaria um app que visa facilitar o encontro entre artistas e organizadores?

Você usaria um app que visa facilitar o encontro entre artistas e organizadores?

20 respostas



**Figura 23 - Pergunta 3 - Pesquisa de Campo**



**Figura 24 - Logo EchoArachna**

**Slogan**

Encontro palcos, descubra talentos. Venha para o EchoArachna

**Missão**

O EchoArachna tem por missão desenvolver softwares inteligentes voltados à facilitar o acesso à cultura no país e auxiliar todos que vivem da arte.