

Komisan

Aplicação web para interação de artistas digitais

Asaph Mendes de Oliveira
Instituto Federal do Paraná
Paranaguá - PR
asaphmendesdeoliveira@gmail.
com

Cristian Oliveira Mitugui
Instituto Federal do Paraná
Paranaguá - PR
cristian.mitugui04@gmail.com

Taynara Cerigueli Dutra
Instituto Federal de Santa
Catarina
Caçador - SC
taynara.dutra@ifsc.edu.br

RESUMO

O mercado dos artistas digitais autônomos é composto pela informalidade do pequeno empreendedor, que se empenha para a divulgação de seu trabalho sem nenhuma garantia de se popularizar diante de ambientes em que o foco é outro, como as redes sociais. Nesse contexto, o projeto Komisan visa uma democratização do acesso às artes digitais, por meio do desenvolvimento de uma aplicação web com a função de ser uma rede social de divulgação de trabalhos de artistas autônomos à procura de ofertas de trabalho. Ainda objetiva permitir a integração entre artistas e usuários interessados na temática.

PALAVRAS-CHAVE

Arte Digital, Rede Social, Aplicação Web.

1 INTRODUÇÃO

Segundo [1], as artes digitais compreendem aquelas produzidas por um computador, com propósitos majoritariamente midiáticos. A partir da democratização do acesso aos meios digitais, o conhecimento sobre o uso das artes digitais se torna cada vez mais relevante. Os artistas já usam diversas redes sociais com o propósito de divulgar o próprio trabalho, mas são dificilmente centralizadas para o conteúdo de artes digitais em específico, então há a possibilidade do seu portfólio perder-se em meio a tantos outros conteúdos.

Com a expansão do acesso à Internet e do uso de redes sociais como meios de comunicação, ocorreu a migração de serviços tradicionais para o ambiente virtual. Portanto, é natural presumir que o mesmo ocorra com os sistemas de recrutamento e seleção de serviços de pessoas [2].

É uma contribuição oportuna à comunidade de artes digitais, um ambiente virtual dedicado à divulgação de portfólios, com o objetivo de ampliar as oportunidades de trabalho das pessoas que atuam nessa área. Com vistas a isso, o presente projeto objetiva o desenvolvimento de uma

aplicação web com fundamento de rede social para divulgação de portfólios, a fim de proporcionar a comunicação entre artistas e pessoas com interesse em encomendas de artes digitais.

A estrutura deste artigo está organizada da seguinte maneira: a Seção 2 apresenta a fundamentação teórica. A Seção 3 aborda a metodologia utilizada. Na Seção 4 é apresentada a aplicação web Komisan. Por fim, na Seção 5 são descritas as considerações finais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção são abordados os conceitos fundamentais para a elaboração e visualização deste projeto. Esses conceitos auxiliarão na concepção do cenário dos artistas digitais e seus portfólios, assim como na necessidade da criação de um ambiente eficiente para a apresentação de seus trabalhos.

2.1. A tecnologia aplicada às artes

O ser humano constantemente busca se reinventar, produzir novas tecnologias de modo a agregar e facilitar suas atividades diárias. É nesse contexto que nascem as artes digitais, que englobam as manifestações artísticas produzidas por meio de computadores, usadas essencialmente para trabalho midiático [3]. Como meio de comunicação visual, as artes digitais desempenham um poderoso impacto e capacidade de influência nos seus públicos-alvo através do seu potencial atrativo.

A arte digital é um tipo de arte não muito bem estabelecida como de apenas uma estética, podendo ser considerada as expressões desenvolvidas de diversas maneiras e meios, como texto, música, imagem, entre outras. Por ser um fenômeno contemporâneo, ganha destaque justamente nessa área, como constituição de entidade representativa por si só do cenário atual [4].

2.2. Redes sociais

As redes sociais são fenômenos sociais que se apresentam tradicionalmente nos meios digitais e seu uso é

cada vez mais espontâneo. São capazes de favorecer relações entre pessoas, criação de comunidades e propagação de culturas. Sua essência se encontra na disseminação de informações. Dessa forma, um dos seus princípios é o das redes de conexões, que possibilitam pessoas com interesses semelhantes de criar ligações, trocar conhecimento, experiência e informação, agregando a base sobre uma determinada área de atuação [5]. Segundo [6], a tecnologia da informação para as redes, surge como um elemento de potencial crítico de dominação e mudança.

2.3. Mercado para os artistas digitais

A obra de arte digital passa pelas mesmas dificuldades dos outros tipos de arte, em que seu valor é subjetivo e tem sua exclusividade questionada. De acordo com [7], um dos diversos problemas no universo dos artistas digitais é a falta de reconhecimento social como artista. Um dos argumentos para essa rejeição pode dar-se pelo aspecto desse nicho ser muito suscetível a novos interessados, o que causa uma ideia de ser um ramo lotado de pessoas super qualificadas e de difícil sucesso.

As redes sociais para a arte digital são consideradas um importante meio para divulgação profissional, visto que possuem a função de conectar pessoas e informações em único meio. É então considerável para um artista digital, o desenvolvimento do seu portfólio profissional em uma rede social (como o Instagram). Porém, do ponto de vista dos interessados na aquisição de artes digitais, as redes sociais que não possuem como produto direto esse objetivo (aquisição de artes digitais) dispendem de muita busca, esforço e filtros para selecionar um trabalho em meio a uma quantidade incontável de outras informações [9].

Nesse sentido, o uso de uma rede social genérica pode não ser a opção mais vantajosa, mesmo que a mesma já possua reconhecimento. Conforme corroborado por [10], que em sua análise sobre recrutamento profissional a partir do Facebook, constata que a rede social atende a essa função, mas o processo é improvisado; enquanto o LinkedIn, rede social e site de emprego criado propriamente com o intuito de recrutamento profissional, trata o processo de maneira mais específica, unindo as características e habilidades de quem busca um emprego com os requisitos estabelecidos em vagas de empresas. Isso, supre a necessidade de ambos e fez com que o LinkedIn ganhasse grande destaque, mesmo o Facebook sendo uma rede social com ampla utilização.

Nesse mesmo sentido, um serviço de portfólios web surge como um ramo que se demonstra atrativo [8], o que pode ser demonstrado pelo significativo aumento da utilização das artes digitais, de profissionais nesse ramo e de pessoas adquirentes desses produtos.

O presente projeto desenvolveu uma aplicação web, nomeada de Komisan, para unir artistas e compradores num único meio, de modo que pudessem divulgar seus produtos, realizar pedidos e interagir entre si – como em uma rede social. Para desenvolvimento da aplicação, inicialmente, seguiu-se o modelo de processo de software cascata, que consiste em um método sequencial de desenvolvimento de software, o qual avança por cinco etapas até a finalização do sistema, sendo elas: requisitos, projeto, implementação, teste e manutenção.

Na primeira etapa, foi realizada uma análise inicial para levantamento de requisitos, utilizando pesquisas bibliográficas para melhor compreensão do tema e das necessidades que o sistema iria suprir. Durante a segunda etapa do modelo em cascata, a etapa de projeto, além da modelagem do banco de dados, foram definidos e elaborados diagramas seguindo o padrão Linguagem de Modelagem Unificada (UML), como o de caso de uso e o de classes, visando melhorar a eficiência na criação dos projetos sobre o sistema. A implementação do sistema foi realizada dentro do paradigma da programação orientada a objetos, que é um modo de construir sistemas por uma óptica mais próxima da realidade, em instâncias de classes permitem o encapsulamento dos dados. Esse paradigma de programação permite maior eficiência e facilidade na manutenção.

Para a sua implementação, o projeto Komisan integra diversas tecnologias essenciais para o desenvolvimento de uma aplicação web, como o PHP, que é uma linguagem de *scripts* para web que permite a interação com bancos de dados no lado do servidor; o Framework Laravel, baseado em PHP, que oferece uma estrutura MVC robusta, segurança, código limpo e facilidade de uso; o Framework Laravel Livewire, centrado em componentes, que simplifica o desenvolvimento *front-end* e *back-end* com alta velocidade e escalabilidade. Também, o MySQL, que é um sistema de gerenciamento de banco de dados eficiente para armazenamento e recuperação de dados. Ainda, o JavaScript, uma linguagem de programação que adiciona interatividade ao lado do cliente; o HTML, linguagem de marcação de hipertexto que estrutura o conteúdo de páginas web; o CSS, para a estilização dessas páginas, tornando-as visualmente agradáveis. Por fim, a UML, empregada para a visualização e documentação de sistemas de software complexos, foi utilizada para a criação do diagrama de Casos de Uso (Figura 1) e Diagrama de Classes.

Após o término da implementação, foi realizada a fase de testes funcionais no sistema, em que foram testadas as funcionalidades implementadas para identificação de possíveis *bugs* ou problemas de desempenho, segurança e usabilidade.

3 METODOLOGIA

XVI Computer on the Beach

02 a 05 de abril de 2025, Itajaí, SC, Brasil

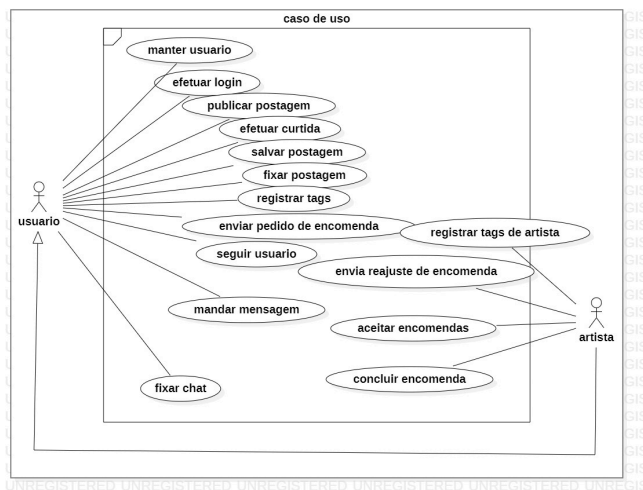


Figura 1: Diagrama de Casos de Uso.

4 KOMISAN

Komisan é um sistema web idealizado para artistas digitais, incluindo ilustradores, pintores, animadores e outros profissionais da área. Seu objetivo é democratizar o acesso à arte e facilitar o recrutamento de artistas autônomos, conectando pessoas interessadas na aquisição de obras de artes aos seus serviços. Devido ao estímulo oferecido aos artistas, esse projeto agrega à sociedade o incentivo ao desenvolvimento do mercado das artes digitais, que beneficia empresas ou artistas autônomos que buscam promoção de suas ideias através da experiência do cliente.

Esta aplicação fornece aos artistas a possibilidade de publicar o seu portfólio no sistema, tornando-o acessível a todos os utilizadores. Esse recurso aumenta a visibilidade das informações de contato do artista, facilitando sua localização. Além disso, o sistema promove uma interação mais efetiva entre o artista e o cliente no processo de criação da arte, ao proporcionar um diálogo exclusivo para esse fim, por meio de um chat. Dessa forma, o sistema intensifica a experiência de ambos, permitindo a comunicação direta e facilitando o acompanhamento e a troca de informações ao longo do desenvolvimento da obra.

Os usuários podem visualizar uma variedade de obras de diferentes artistas, abrangendo diferentes gêneros artísticos em formato de posts. Dessa maneira, a plataforma deve ser utilizada por usuários interessados em artes digitais de imagens. Também permite que os usuários as obras postadas e sigam os artistas de sua preferência. A plataforma foi projetada para fornecer uma experiência simples ao usuário, com ênfase em solicitar facilmente obras de arte personalizadas ou simplesmente descobrir e

apreciar diferentes trabalhos artísticos com base ou não em suas preferências pessoais.

A fim de uma melhor compreensão sobre o sistema, a seguir serão apresentadas as principais funcionalidades implementadas. Mas ressalta-se que o sistema foi desenvolvido por completo e dispõe de:

- sistema de login;
- cadastro de usuários (compradores e artistas);
- acesso a uma página de posts categorizados por preferências do usuário;
- consulta aos perfis dos artistas;
- visualização dos seus trabalhos;
- solicitação de encomenda e
- *chat*.

Para o usuário artista, é possível:

- visualizar encomendas;
- aceitar encomendas e
- contatar seus clientes.

Para um maior detalhamento das telas e funcionamento do sistema pode-se consultar o link¹.

4.1. Login

Para acessar o sistema, o usuário deve realizar seu login, conforme ilustrado na Figura 2. Essa é a primeira tela da aplicação e possui um mascote como elemento visual, remetendo à proposta artística do sistema. Além disso, há uma opção para usuários não cadastrados serem redirecionados ao formulário de cadastro.

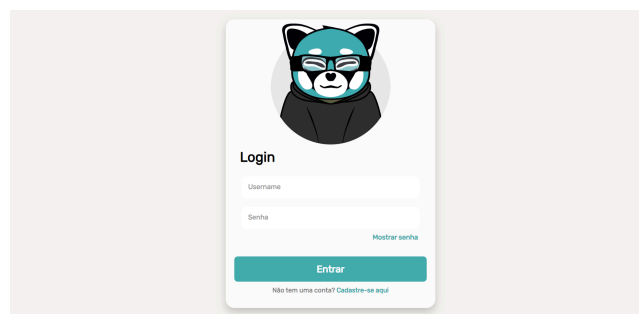


Figura 2: Tela de Login.

4.2. Cadastro de usuário

No cadastro de usuário, além das informações básicas, há uma seção para a escolha de estilos artísticos, que funcionam como *tags* (Figura 3). Essas *tags* categorizam os estilos de arte e são utilizadas para personalizar a experiência do usuário, associando-as à consulta de posts de acordo com suas preferências. Caso o usuário opte por atuar como artista, ao final do cadastro, surgirá uma tela

¹ https://drive.google.com/file/d/1ajuG9_7w1vuBc31t4u3r8NdakLWiSEIH/view?usp=sharing

XVI Computer on the Beach

02 a 05 de abril de 2025, Itajaí, SC, Brasil

semelhante para que ele selecione seus estilos artísticos de atuação. Essas tags também funcionam como filtros, facilitando a busca de clientes por artistas e postagens alinhadas aos seus gostos.

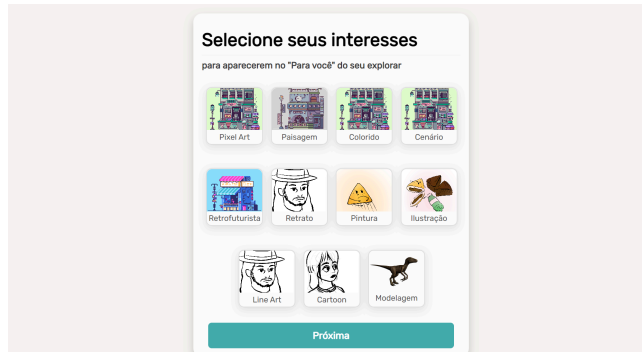


Figura 3: Tela de seleção de interesses.

4.3. Criação de Post

Após efetuar o cadastro e login, o usuário pode acessar a tela de criação de post (Figura 4). Nessa tela, ele pode enviar uma imagem e preencher alguns dados referente a arte digital que irá postar. Ao lado do formulário, há um simulador de post atualizado em tempo real com as informações digitadas. Para a inclusão de tags, foi estabelecida a regra de separação utilizando o caractere "#".

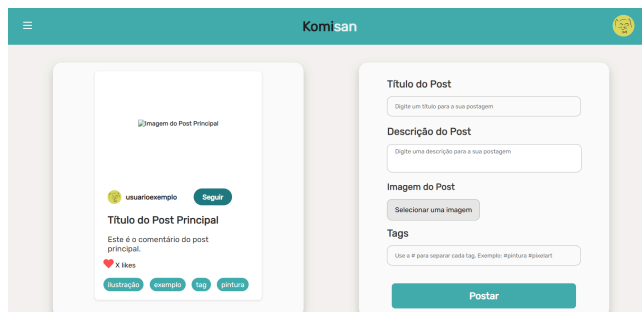


Figura 4: Tela de criação de postagem.

4.4. Lista de Posts

Após a criação dos posts, esses são dispostos em três diferentes categorias, denominadas: "Para você", "Virais" e "Seguindo", que são, respectivamente, segundo a preferência do usuário obtida durante o cadastro na seleção de tags (Figura 3), as mais curtidas e as dos usuários seguidos. A Figura 5 apresenta essa tela. Nela há três principais ações: curtir, salvar e reportar uma postagem. Essas duas últimas ações são visíveis ao passar o cursor do mouse por cima do símbolo de três pontinhos;

além disso, é possível acessar um post individualmente ao clicar em sua imagem.

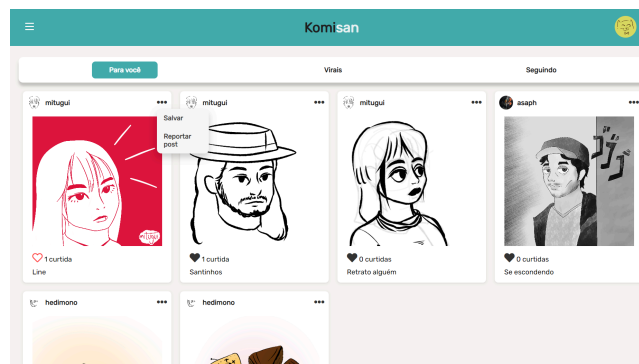


Figura 5: Tela de posts.

4.5. Perfil do Usuário e Processos para Encomendas

Para realizar a solicitação de encomendas para um artista, deve-se clicar sobre o botão de Encomendas disposto no perfil do artista, como representado na Figura 6, que leva a um formulário de pedido. Já na Figura 7, tem-se a tela de encomendas, que permite a escolha entre atuar como usuário ou artista (menu superior). Como artista, é possível encontrar as solicitações e as artes recebidas para as encomendas. Enquanto como usuário, pode-se visualizar as encomendas realizadas para artistas.

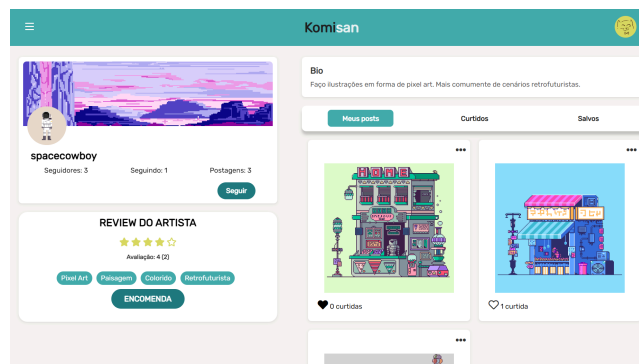
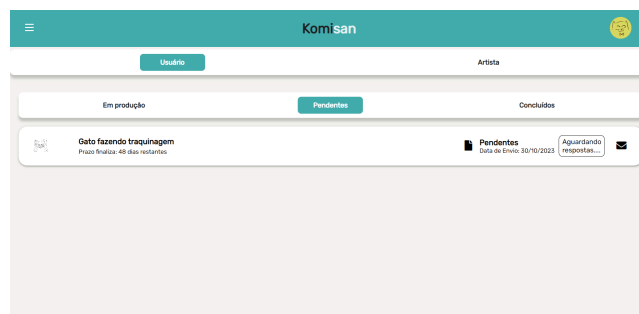


Figura 6: Solicitar encomenda a um artista.



XVI Computer on the Beach

02 a 05 de abril de 2025, Itajaí, SC, Brasil

Figura 7: Lista de encomendas.

Para facilitar a comunicação entre o usuário comprador e o usuário artista sobre um pedido, há um sistema de *chat* (Figura 8). Esse *chat* é criado automaticamente para cada encomenda aceita por um artista e é encerrado após a conclusão do pedido.



Figura 8: Chat.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a finalização desse projeto destaca-se a importância de criar uma plataforma que atenda as necessidades de artistas autônomos digitais, fornecendo oportunidades de serviço e divulgação para seus trabalhos. A aplicação Komisan é uma resposta a esse desafio, a qual oferece uma plataforma totalmente dedicada ao segmento de arte digital.

Para o desenvolvimento da aplicação, foram necessárias ferramentas como os *frameworks* Laravel e Livewire, além das linguagens PHP, JavaScript, MySQL, CSS e HTML. Esse processo exigiu, além de um conhecimento prévio, um aprendizado paralelo à prática.

Com o projeto busca-se simplificar o processo de solicitação de encomendas. De modo que o Komisan, em suma, representa uma contribuição valiosa para o mercado de artistas digitais independentes, preenchendo lacunas existentes e fornecendo soluções práticas para problemas comuns na área. Porém, é importante destacar que o sistema web ainda não está disponível *online* para acesso, devido à necessidade de incentivos financeiros para sua incubação e lançamento.

O projeto e suas funcionalidades foram elaborados a partir da concepção dos autores, que vivenciam o universo do mercado dos artistas digitais com o papel de espectadores. Entretanto, as imagens de artes usadas nas telas dispostas nas figuras foram desenvolvidas por artistas digitais. Assim, considera-se como trabalhos futuros, envolver esses profissionais na validação do sistema web para o seu aprimoramento e para ser um reflexo das necessidades reais de artistas e compradores.

Ademais, em um sistema com função de rede social, é esperado que a cada implementação surjam novas ideias para agregar ao projeto. Nesse contexto, como um complemento do sistema, será realizado a implementação de uma seção para visualização das avaliações com seus comentários, a opção de um usuário se tornar artista, e a de ter liberdade de trocar as categorias de arte as quais define como preferência, além de, como usuário artista, trocar as que se tem como especialidade.

REFERÊNCIAS

- [1] Rodrigues, M. A. (2012). Arte digital (Master's thesis, Universidade NOVA de Lisboa (Portugal)).
- [2] Melanthiou, Y., Pavlou, F., & Constantinou, E. (2015). The use of social network sites as an e-recruitment tool. *Journal of Transnational Management*, 20(1), 31-49.
- [3] Lieser, W., Baumgärtel, T., Dehlinger, H., & Herzogenrath, W. (2009). *Digital art*. Rheinbreitbach: Tandem.
- [4] Silva, L. (2004). Arte digital e mundos artísticos: Becker revisitado. In *Actas dos ateliers do Vº Congresso Português de Sociologia Sociedades Contemporâneas: Reflexividade e Ação Atelier: Artes e Culturas*.
- [5] Tomaél, M. I., Alcará, A. R., & Di Chiara, I. G. (2005). Das redes sociais à inovação. *Ciência da informação*, 34, 93-104.
- [6] Castells, M. (2005). *A sociedade em rede* (Vol. 1, No. 6). São Paulo: Paz e terra.
- [7] Valera, S. C., Valdés, P. F., & Viñas, S. M. (2021). NFT y arte digital: nuevas posibilidades para el consumo, la difusión y preservación de obras de arte contemporáneo. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnologia*, (28), 2.
- [8] Aguilar, A. F. (2020). O LinkedIn como Ferramenta de Recrutamento: A Perspetiva dos Recrutadores no Setor das Tecnologias de Informação e Comunicação (Master's thesis, Universidade de Lisboa (Portugal)).
- [9] Kroeze, A. M. A. (2015). Recruitment via social media sites: A critical review and research agenda.
- [10] Kanellidi, P. (2019). The Contemporary Art Market: How digital globalization is changing th

¹ https://drive.google.com/file/d/1ajuG9_7w1vuBc31t4u3r8NdakLWiSEIH/view?usp=sharing