



**INSTITUTO FEDERAL DO PIAUÍ – IFPI
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE ENSINO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO
DE SISTEMAS**

RELATÓRIO TÉCNICO DE SOFTWARE
VITRINARTE: Uma vitrine digital de divulgação de obras de arte

YUCK GABRIEL NASCIMENTO GUEDES

Ciro Ferreira de Carvalho Junior
ORIENTADOR(A)

**PICOS, PI
2026**

YUCK GABRIEL NASCIMENTO GUEDES

VITRINARTE: Uma vitrine digital de divulgação de obras de arte

Relatório Técnico de Software
apresentado como exigência parcial para
obtenção do diploma do Curso de
Tecnologia em Análise e Desenvolvimento
de Sistemas do Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí,
Campus Picos.

Orientador(a): Prof. Dr. Ciro Ferreira de
Carvalho Junior

RESUMO

Este trabalho apresentou o desenvolvimento da plataforma Vitrinarte, uma vitrine digital voltada à divulgação e organização de obras de artistas independentes. A pesquisa teve como objetivo desenvolver uma solução tecnológica que possibilitasse aos artistas expor seus portfólios de forma estruturada no ambiente online, ampliando sua visibilidade e autonomia na gestão de suas produções. A metodologia adotada caracterizou-se como pesquisa aplicada, de caráter exploratório e descritivo, com abordagem quali-quantitativa. O estudo envolveu revisão bibliográfica sobre arte digital, plataformas online, usabilidade e empreendedorismo cultural, além do desenvolvimento do sistema utilizando a linguagem Python e o framework Flask. Para avaliação da plataforma, foram aplicados questionários a usuários e realizada análise qualitativa com um artista participante. Os resultados indicaram boa aceitação do sistema, especialmente nos aspectos de usabilidade e organização visual, evidenciando que a plataforma atendeu à proposta de funcionar como vitrine digital para exposição de obras. Conclui-se que o Vitrinarte demonstrou viabilidade funcional e potencial de apoio à divulgação artística no ambiente digital.

Palavras-chave: arte digital; plataformas digitais; usabilidade; portfólio artístico; vitrines digitais.

Abstract

This study presented the development of the Vitrinarte platform, a digital showcase designed to promote and organize the works of independent artists. The research aimed to develop a technological solution that would enable artists to display their portfolios in a structured manner online, thereby increasing their visibility and autonomy in managing their work. The methodology adopted was characterized as applied research, of an exploratory and descriptive nature, with a qualitative-quantitative approach. The study involved a literature review on digital art, online platforms, usability, and cultural entrepreneurship, in addition to the development of the system using the Python language and the Flask framework. To evaluate the platform, questionnaires were administered to users, and a qualitative analysis was conducted with a participating artist. The results indicated good acceptance of the system, especially regarding usability and visual organization, demonstrating that the platform fulfilled its purpose of functioning as a digital showcase for exhibiting works. It is concluded that Vitrinarte demonstrated functional viability and potential to support artistic promotion in the digital environment.

Keywords: digital art; digital platforms; usability; artistic portfolio; digital showcases.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. OBJETIVOS.....	4
2.1. OBJETIVO GERAL.....	4
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	4
3.1. ARTE E DIGITALIZAÇÃO NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO.....	4
3.2. PLATAFORMAS DIGITAIS, CURADORIA E ACESSO À ARTE.....	5
3.3. VITRINES DIGITAIS, USABILIDADE E O ARTISTA COMO GESTOR.....	5
4. METODOLOGIA.....	6
4.1. LOCAL DA PESQUISA.....	6
4.2. PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	7
4.3. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	7
5. TECNOLOGIAS ENVOLVIDAS.....	7
6. MODELAGEM DO PROJETO.....	8
6.1. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS.....	8
6.2. ARQUITETURA DO SISTEMA.....	10
6.3. INTERFACE.....	11
7. SOFTWARE.....	15
7.1. IMPLANTAÇÃO.....	15
7.2. TESTES.....	16
7.2.1. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS TESTES.....	16
7.3. RESULTADOS.....	18
7.3.1. AVALIAÇÃO DOS USUÁRIOS GERAIS.....	18
7.3.2. PERSPECTIVA DO ARTISTA.....	21
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	24

1. INTRODUÇÃO

A transformação digital tem provocado mudanças estruturais nas formas de produção, circulação e consumo da arte contemporânea. Tradicionalmente associada a espaços físicos como galerias e museus, a arte passa a ocupar, de forma crescente, o ambiente digital, ampliando suas possibilidades de alcance e interação com o público. Conforme observa Lopes (2023), a presença de museus e exposições na internet redefine os modos de interação com as artes visuais, estabelecendo novas relações entre o espaço físico e o virtual. Nesse contexto, a internet consolida-se como meio estratégico de difusão cultural, ampliando o acesso às obras e reduzindo barreiras geográficas.

O crescimento do mercado de arte no ambiente digital reforça esse cenário. Dados da Associação Brasileira de Arte Contemporânea (ABACT) indicam que o setor movimentou aproximadamente R\$2,9 bilhões em 2023, com crescimento de 21% em relação ao ano anterior. Esse avanço evidencia não apenas a expansão econômica do segmento, mas também a crescente centralidade das plataformas digitais nos processos de divulgação e comercialização artística. Ainda assim, muitos artistas independentes enfrentam dificuldades para estruturar portfólios digitais organizados, visualmente adequados e tecnicamente funcionais.

A ampliação do acesso à internet não elimina desafios relacionados à visibilidade, curadoria e experiência do usuário. A sobrecarga informacional — caracterizada pelo excesso de conteúdos disponíveis — pode comprometer a identificação de obras relevantes e dificultar a navegação. Nesse sentido, Krug (2014) ressalta que a usabilidade está diretamente ligada à facilidade com que o usuário compreende a interface e encontra informações, aspecto essencial em sistemas de exposição visual.

Paralelamente, o artista contemporâneo assume papel multifuncional, atuando não apenas como criador, mas também como gestor e divulgador de sua própria produção. Limeira (2008) destaca que o artista ocupa posição central no empreendimento cultural, sendo responsável tanto pela dimensão criativa quanto estratégica de sua atuação. Contudo, a ausência de ferramentas digitais acessíveis pode dificultar esse processo, sobretudo para artistas sem formação técnica em tecnologia.

Diante desse contexto, o presente trabalho apresenta o desenvolvimento do Vitrinarte, uma plataforma *web* concebida como vitrine digital para divulgação de obras artísticas. O sistema foi desenvolvido priorizando usabilidade, organização visual e autonomia na gestão do portfólio.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma plataforma *web* que funcione como vitrine digital para divulgação de obras de arte, permitindo aos artistas gerenciar seus portfólios e ampliar sua visibilidade no ambiente digital.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar, por meio de revisão da literatura, conceitos relacionados à arte no ambiente digital, vitrines virtuais, usabilidade e experiência do usuário.
- Desenvolver um protótipo funcional com foco na organização, gerenciamento e exibição de obras de arte, considerando princípios de usabilidade e design centrado no usuário.
- Verificar a adequação do sistema às necessidades dos artistas e usuários finais, por meio da análise do *feedback* coletado durante a etapa de testes.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. ARTE E DIGITALIZAÇÃO NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO

A inserção da arte no ambiente digital transformou significativamente os modos de criação e circulação artística. Segundo Manovich (2013), o *software* tornou-se elemento central da cultura contemporânea, possibilitando a integração de mídias e a criação de novas linguagens visuais. Essa transformação exige do artista competências técnicas e adaptações aos novos meios de difusão.

A digitalização não substitui os circuitos tradicionais, mas amplia suas possibilidades. O ambiente *online* permite maior alcance e diversificação de públicos, além de oferecer novos formatos de apresentação artística. No campo da *web* arte, Bulhões (2011) aponta que a internet possibilita maior autonomia aos artistas, ao reduzir a dependência exclusiva de galerias e instituições tradicionais.

Assim, o espaço digital consolida-se como ambiente legítimo de produção e circulação cultural, no qual plataformas *online* assumem papel estratégico na mediação entre artista e público.

3.2. PLATAFORMAS DIGITAIS, CURADORIA E ACESSO À ARTE

A expansão das plataformas digitais impacta diretamente a forma como a arte é organizada e apresentada ao público. Conforme Leite (2018), o mercado de arte contemporâneo opera em lógica globalizada, em que plataformas *online* ampliam fronteiras e conectam diferentes contextos culturais. No entanto, essa ampliação também intensifica a competição por visibilidade.

A sobrecarga informacional torna-se um desafio relevante, exigindo sistemas que priorizem organização clara e arquitetura da informação bem estruturada. Nesse cenário, soluções tecnológicas voltadas à exposição artística precisam considerar tanto aspectos técnicos quanto estratégicos de apresentação do conteúdo, favorecendo a navegação e a compreensão das obras.

Dessa forma, plataformas que funcionam como vitrines digitais estruturadas configuram-se como alternativas viáveis para organizar e destacar produções artísticas no ambiente *online*.

3.3. VITRINES DIGITAIS, USABILIDADE E O ARTISTA COMO GESTOR

A eficiência de uma plataforma digital está diretamente relacionada à qualidade da experiência proporcionada ao usuário. Krug (2014) enfatiza que os sistemas devem ser intuitivos e de fácil compreensão, reduzindo esforços cognitivos durante a navegação. Interfaces excessivamente complexas podem comprometer a experiência e impactar negativamente a permanência do usuário.

Complementando essa perspectiva, Preece, Rogers e Sharp (2005) defendem que sistemas interativos eficazes devem apresentar consistência visual, clareza e organização lógica das informações, garantindo fluidez na interação.

No âmbito da atuação profissional, o artista contemporâneo assume postura empreendedora. Oliveira et al. (2016) apontam que o empreendedorismo constitui competência relevante no setor criativo, exigindo habilidades de gestão, comunicação e posicionamento digital. Nesse sentido, ferramentas tecnológicas que simplificam a organização e divulgação das obras tornam-se estratégicas para fortalecer a autonomia artística.

Assim, o Vitrinarte insere-se nesse contexto como proposta tecnológica orientada à usabilidade e à organização visual, buscando apoiar o artista na gestão de sua presença digital.

4. METODOLOGIA

A classificação metodológica deste estudo fundamenta-se nos critérios propostos por Gil (2002), que organiza a pesquisa científica quanto à natureza, objetivos, procedimentos técnicos e abordagem do problema.

Quanto à natureza, esta pesquisa caracteriza-se como aplicada, pois busca gerar conhecimento com finalidade prática, voltado ao desenvolvimento e validação de uma plataforma digital para divulgação de obras artísticas. Em relação aos objetivos, o estudo é classificado como exploratório e descritivo, uma vez que busca proporcionar maior compreensão acerca das necessidades de artistas no contexto digital e descrever as percepções dos participantes quanto à usabilidade e funcionalidade do sistema desenvolvido.

No que se refere aos procedimentos técnicos, a pesquisa envolveu levantamento bibliográfico em livros e artigos científicos, além do desenvolvimento do protótipo da plataforma Vitrinarte, configurando-se também como estudo de caso. Realizou-se ainda um levantamento por meio da aplicação de questionários eletrônicos.

Quanto à abordagem do problema, a pesquisa apresenta caráter quali-quantitativo, combinando análise descritiva das respostas objetivas com interpretação das respostas discursivas.

4.1. LOCAL DA PESQUISA

O sistema Vitrinarte foi desenvolvido no município de Picos – PI, no contexto acadêmico, como parte do Trabalho de Conclusão de Curso. A coleta de dados ocorreu em ambiente virtual, por meio da disponibilização do protótipo e da aplicação de formulários eletrônicos, sendo as respostas enviadas remotamente após a interação com a plataforma.

4.2. PARTICIPANTES DA PESQUISA

A pesquisa contou com a participação de usuários gerais e de um artista visual. Os usuários gerais avaliaram aspectos relacionados à navegação, organização das obras, clareza das informações e desempenho da plataforma. O artista participante foi selecionado por atuar diretamente na produção artística e por demonstrar interesse na utilização de ferramentas digitais para divulgação de suas obras, contribuindo com uma avaliação mais aprofundada acerca da aplicabilidade do sistema no contexto profissional.

4.3. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a coleta de dados, foram utilizados dois questionários aplicados em formato eletrônico. O primeiro foi composto exclusivamente por questões objetivas, direcionadas aos usuários gerais, permitindo a mensuração da experiência de uso e da percepção quanto ao desempenho da plataforma. O segundo questionário foi composto por perguntas discursivas e aplicado ao artista participante, com o objetivo de compreender sua percepção quanto à adequação da ferramenta às necessidades profissionais, autonomia na gestão das obras e sugestões de melhoria. Os dados obtidos foram organizados e analisados conforme sua natureza, combinando análise descritiva das frequências de resposta e interpretação qualitativa do conteúdo das respostas abertas.

5. TECNOLOGIAS ENVOLVIDAS

O desenvolvimento do Vitrinarte foi realizado com algumas tecnologias, tendo o Python como linguagem principal. A seleção das ferramentas levou em conta a simplicidade de desenvolvimento, a organização da arquitetura do sistema e a possibilidade de crescimento da aplicação. Essa escolha permitiu estruturar a plataforma de forma clara, funcional e alinhada às demandas do projeto.

No *back-end*, foram utilizadas ferramentas que permitem a implementação das regras de negócio, o gerenciamento das informações e a comunicação entre os diferentes módulos do sistema. A organização da aplicação foi estruturada de modo a separar responsabilidades, favorecendo a clareza do código e facilitando futuras modificações ou expansões. A adoção de tecnologias amplamente utilizadas também contribui para a confiabilidade do projeto, oferecendo maior disponibilidade de documentação, suporte e atualizações contínuas.

De forma complementar, foram empregadas ferramentas de apoio ao

desenvolvimento, responsáveis pelo controle de versionamento, organização do ambiente de desenvolvimento e suporte ao processo de implantação da aplicação. Essas ferramentas permitem maior controle sobre as versões do sistema, rastreabilidade das alterações realizadas e padronização do fluxo de desenvolvimento, aspectos fundamentais para a qualidade do software. O Quadro 1 apresenta as tecnologias utilizadas no projeto, bem como suas respectivas versões e funções no contexto do sistema Vitrinarte.

Quadro 1: Tecnologias utilizadas

Tecnologia	Versão	Descrição	Links
Python	3.13.2	Back-end da aplicação.	Site Python
Flask	3.1.2	Framework para o front-end.	Site Flask
Render	Web	Deploy do sistema	Site Render
GitHub	Web	Local do repositório do projeto.	Site Github
Git	2.37.3	Controle de versão.	Site Git
VS Code	1.107.0	Editor de código.	Site VS Code
PostgreSQL	15.1	Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados	Site PostgreSQL

Fonte: Autoria própria.

6. MODELAGEM DO PROJETO

6.1. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Os requisitos do sistema são definidos e classificados em requisitos funcionais e não funcionais. Os requisitos funcionais descrevem as funcionalidades que o sistema deve oferecer, enquanto os requisitos não funcionais estão relacionados a atributos de qualidade, como desempenho, usabilidade e segurança. De acordo com Ian Sommerville (2011), os requisitos de software representam as descrições dos serviços que o sistema deve fornecer e das restrições sob as quais deve operar. A seguir estão os requisitos do sistema:

Requisitos funcionais:

- RF01 – Cadastro de artistas: O sistema deve permitir que artistas realizem cadastro informando dados básicos, como nome, e-mail e senha.
- RF02 – Autenticação de usuários: O sistema deve permitir que usuários cadastrados realizem login e logout de forma segura.
- RF03 – Cadastro de obras de arte: O sistema deve permitir que o artista cadastre obras, informando título, descrição e imagem da obra.
- RF04 – Organização do portfólio : O sistema deve permitir que o artista organize suas obras em um portfólio digital, possibilitando edição e exclusão das obras cadastradas.
- RF05 – Exibição pública das obras: O sistema deve permitir a visualização pública das obras e dos perfis dos artistas por visitantes não cadastrados.
- RF06 – Visualização detalhada da obra: O sistema deve permitir a visualização individual das obras, apresentando imagem ampliada e informações detalhadas.
- RF07 – Responsividade da interface: O sistema deve permitir o acesso e a navegação adequados em diferentes dispositivos, como computadores, tablets e smartphones.

Requisitos não-funcionais:

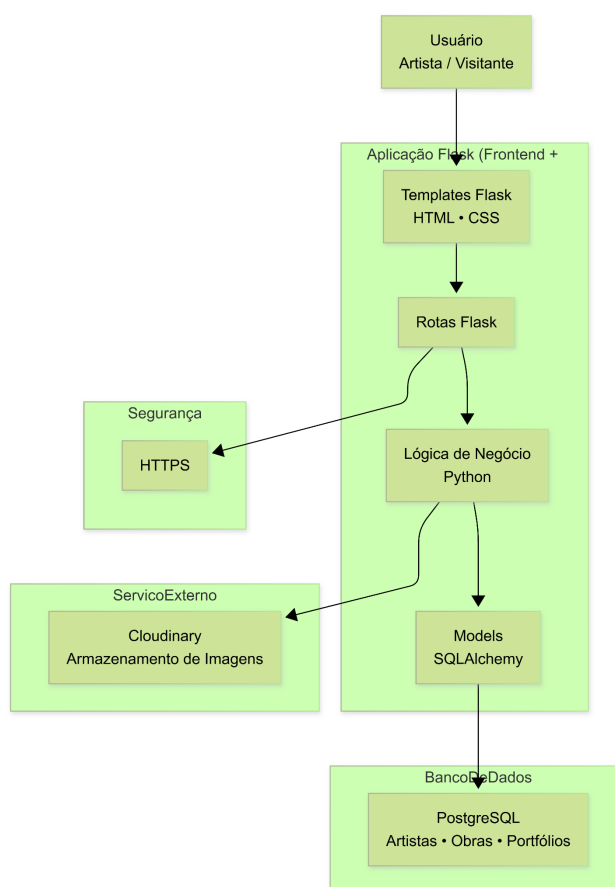
- RNF01 – Usabilidade: A aplicação deve disponibilizar uma interface clara e organizada, permitindo que o usuário interaja com o sistema de forma simples e eficiente, em conformidade com boas práticas de usabilidade e experiência do usuário.
- RNF02 – Desempenho: O sistema deve apresentar tempos de resposta satisfatórios no carregamento das páginas e na exibição das imagens das obras, garantindo fluidez na navegação e evitando impactos negativos na interação do usuário.
- RNF03 – Proteção: O sistema deve adotar mecanismos de segurança para preservar a integridade e a confidencialidade dos dados dos usuários, incluindo métodos seguros de autenticação e armazenamento protegido de credenciais.
- RNF04 – Compatibilidade: O sistema deve operar corretamente nos navegadores web mais utilizados, assegurando compatibilidade com

diferentes ambientes de acesso, como Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Edge.

6.2. ARQUITETURA DO SISTEMA

A arquitetura do sistema representa uma visão estrutural de alto nível que permite compreender como o software foi organizado e como seus componentes se relacionam. De acordo com Pressman e Maxim (2016), a arquitetura de *software* define os principais elementos do sistema e a forma como eles interagem, servindo como base para o desenvolvimento, a manutenção e a evolução da aplicação. Abaixo está um diagrama da arquitetura do sistema:

Figura 1: Arquitetura do sistema



Fonte: Autoria própria

A arquitetura do sistema é baseada em uma aplicação Flask que integra *frontend* e *backend*. As requisições dos usuários são processadas pelas rotas da aplicação, onde são aplicadas as regras de negócio. Os dados são armazenados em um banco PostgreSQL por meio do SQLAlchemy, enquanto as imagens são salvas

no serviço Cloudinary. As informações são apresentadas ao usuário por meio de templates em HTML e CSS, concluindo o ciclo de requisição e resposta.

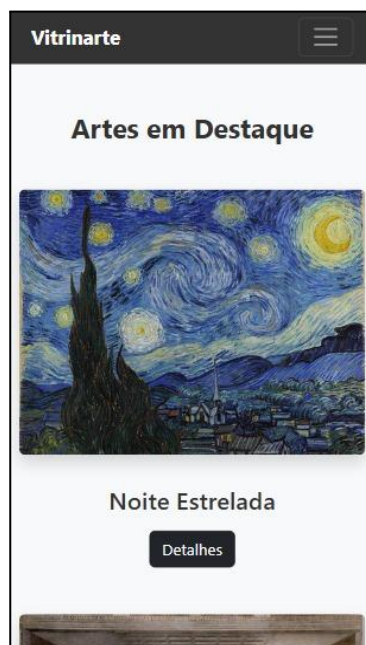
6.3. INTERFACE

O sistema foi desenvolvido utilizando a linguagem Python, com o *framework* Flask como base para a construção da aplicação *web*, implementação das regras de negócio e gerenciamento dos dados. O ambiente de desenvolvimento adotado foi o Visual Studio Code, que contribuiu para a organização do código e maior produtividade durante a programação. O controle de versão foi realizado por meio do Git, com integração ao GitHub, possibilitando o acompanhamento das alterações e a gestão estruturada do projeto. A aplicação foi implantada na plataforma Render, garantindo sua disponibilização em ambiente *online* e permitindo o acesso remoto ao sistema. A seguir, estão algumas telas da página “*Home*”, do sistema:

Figura 2: Home (desktop)

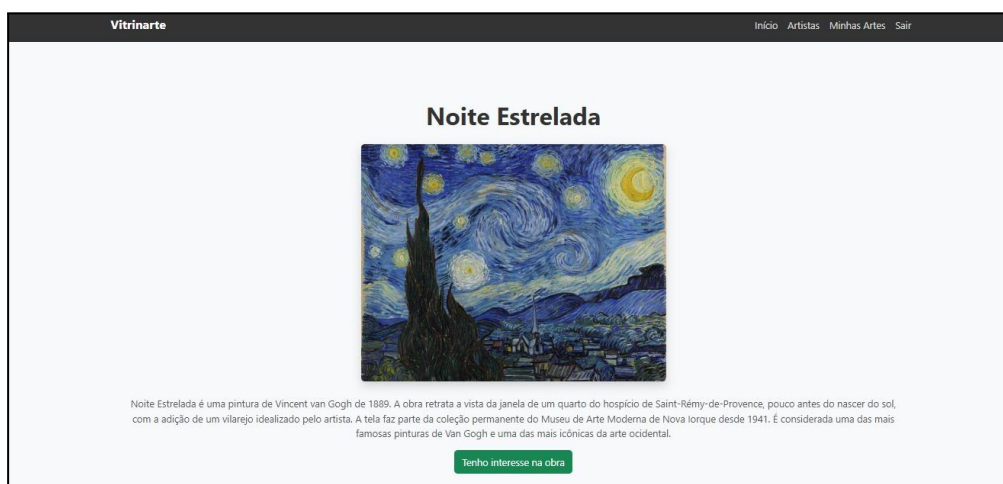


Fonte: Autoria própria

Figura 3: Home (mobile)

Fonte: Autoria própria

As Figuras 2 e 3 apresentam a tela de visualização das obras de arte dos autores, na qual é possível observar a organização e a exibição dos trabalhos cadastrados na plataforma. Essa interface permite ao usuário navegar pelas artes de forma clara e intuitiva, facilitando o acesso às informações e à apreciação das produções artísticas. A seguir, estão algumas telas da página de “detalhes das obras”, do sistema:

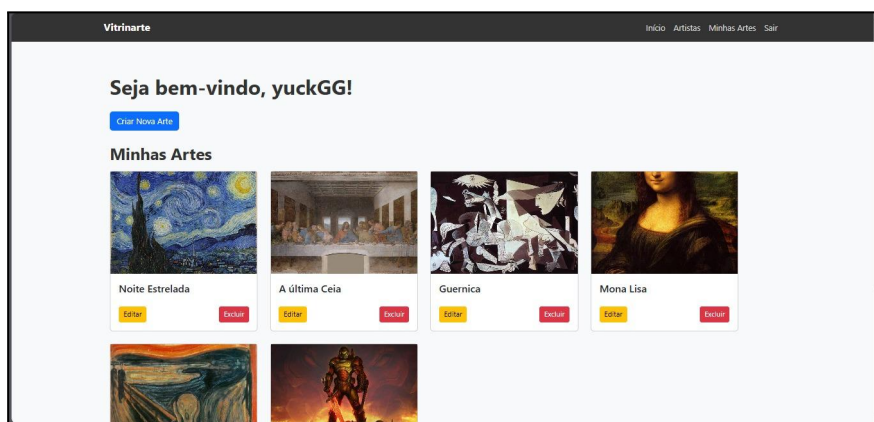
Figura 4: Detalhe (desktop)

Fonte: Autoria própria

Figura 5: Detalhe (mobile)

Fonte: Autoria própria

As Figuras 4 e 5 apresentam as telas de visualização detalhada das obras de arte, nas quais são exibidas informações completas sobre cada trabalho, incluindo título, descrição e imagem em tamanho ampliado. Nessas interfaces, também é disponibilizado um botão para contato direto com o artista, possibilitando a manifestação de interesse pela obra. Essas telas contribuem para uma melhor compreensão do contexto e das características de cada produção artística, além de tornar a navegação mais intuitiva e favorecer a experiência do usuário na plataforma. Abaixo, estão as telas da página “*Dashboard*”, do sistema:

Figura 6 Dashboard (desktop)

Fonte: Autoria própria

Figura 7 Dashboard (Mobile)

Fonte: Autoria própria

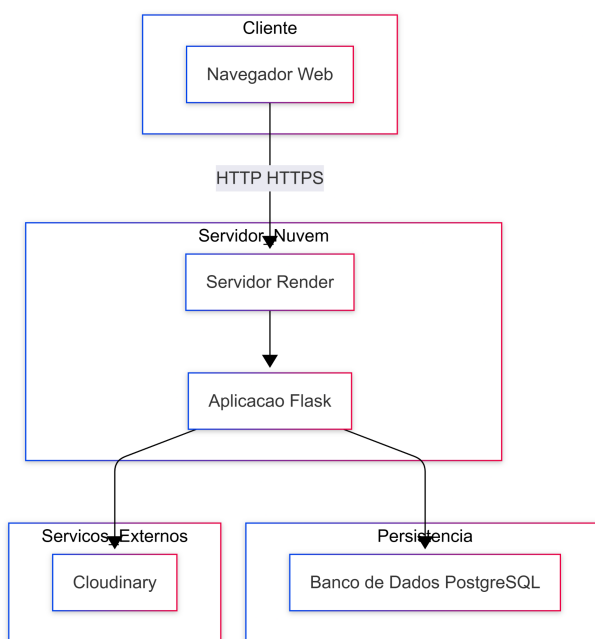
As Figuras 6 e 7 ilustram a tela de gerenciamento das obras, destinada à administração do conteúdo cadastrado pelo artista. Por meio dessa interface, é possível inserir novas produções, atualizar informações ou remover registros existentes. Essa funcionalidade garante maior controle sobre o portfólio digital, contribuindo para a autonomia do artista e para a manutenção organizada das informações na plataforma.

7. SOFTWARE

7.1. IMPLANTAÇÃO

A implantação é a etapa do desenvolvimento em que o sistema é colocado em funcionamento em um ambiente real de execução, tornando-se acessível aos usuários finais. Nessa fase, a aplicação é preparada e configurada para operar em servidores e serviços de nuvem, garantindo que todas as funcionalidades desenvolvidas estejam disponíveis de forma estável e segura. Também ocorre a integração com o banco de dados, responsável pelo armazenamento e gerenciamento das informações do sistema, bem como a configuração de serviços externos necessários ao seu funcionamento. A correta realização da implantação assegura o desempenho, a confiabilidade e a disponibilidade da aplicação, permitindo seu uso contínuo no ambiente de produção. Abaixo, está representado o diagrama de implantação do sistema:

Figura 8 Diagrama de implantação



Fonte: Autoria própria

O diagrama de implantação apresenta a arquitetura do sistema Vitrinarte, mostrando a interação entre o *frontend* e o *backend* desenvolvido em Flask. As requisições dos usuários são processadas no servidor em nuvem da plataforma Render, com persistência dos dados em um banco PostgreSQL e armazenamento

das imagens no serviço Cloudinary, garantindo organização, escalabilidade e funcionamento adequado da aplicação em ambiente de nuvem.

7.2. TESTES

A etapa de testes teve como finalidade avaliar a funcionalidade, a usabilidade e a adequação do sistema Vitrinarte ao seu propósito de atuar como vitrine digital para divulgação de obras de arte. Essa fase buscou verificar se a plataforma atendia aos objetivos propostos no desenvolvimento do projeto, bem como identificar possíveis ajustes relacionados à experiência de uso.

A avaliação ocorreu em ambiente real de utilização, por meio do acesso ao sistema em contexto *online*. O protótipo foi disponibilizado para interação tanto do artista responsável pela gestão do portfólio quanto de usuários gerais. Os participantes acessaram a plataforma utilizando seus próprios dispositivos com conexão à internet, simulando situações reais de navegação e uso.

Durante os testes, foram analisadas as principais funcionalidades implementadas no sistema, incluindo o cadastro e *login* do artista, a inserção de novas obras, a edição e exclusão de conteúdos previamente cadastrados, a visualização detalhada das obras e o mecanismo de contato via WhatsApp para fins de comunicação comercial. A observação do funcionamento dessas funcionalidades permitiu verificar a consistência do sistema e sua adequação às necessidades propostas.

Com o objetivo de compreender a percepção dos participantes quanto ao desempenho e à usabilidade da plataforma, foram aplicados dois formulários distintos. O primeiro, composto por questões objetivas, foi direcionado aos usuários gerais, permitindo mensurar a experiência de navegação, organização visual e desempenho do sistema. O segundo, composto por perguntas discursivas, foi aplicado ao artista responsável pelo gerenciamento do portfólio, possibilitando uma análise qualitativa sobre a aplicabilidade da ferramenta no contexto profissional. Essa estratégia permitiu obter avaliações sob perspectivas complementares, contemplando tanto o ponto de vista do gestor do conteúdo quanto a experiência do usuário visitante, contribuindo para uma análise mais abrangente da aceitação e eficácia do sistema.

7.2.1. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS TESTES

Os testes do sistema Vitrinarte foram estruturados a partir de critérios que possibilitaram avaliar a qualidade da aplicação sob diferentes dimensões, considerando tanto a perspectiva do artista responsável pela gestão do portfólio quanto a experiência dos usuários visitantes. Os critérios adotados contemplaram aspectos essenciais para sistemas web voltados à exposição de conteúdo visual, permitindo uma análise abrangente da funcionalidade, da experiência de uso e da aceitação da plataforma.

- **Usabilidade**

A usabilidade foi analisada a partir da execução de tarefas comuns, como navegação entre obras, acesso às informações do artista e interação com os recursos disponíveis na interface. Buscou-se verificar a facilidade de aprendizado, a clareza das funcionalidades e a eficiência na realização das ações propostas. Também foram consideradas eventuais dificuldades relatadas durante o uso, bem como sugestões de aprimoramento indicadas pelos participantes.

- **Interface e Design**

A avaliação da interface concentrou-se na organização visual da plataforma, na disposição dos elementos gráficos e na legibilidade das informações apresentadas. Analisou-se se o *layout* estava coerente com a proposta de vitrine digital, priorizando clareza, simplicidade e destaque adequado às obras expostas. Foram considerados ainda aspectos relacionados à consistência visual e à harmonia estética da interface.

- **Desempenho e Estabilidade**

O desempenho do sistema foi avaliado por meio da observação do tempo de carregamento das páginas e das imagens, bem como da ocorrência de eventuais falhas durante a navegação. Buscou-se verificar a estabilidade da aplicação em ambiente online, analisando sua capacidade de manter funcionamento contínuo e responsivo durante a interação dos usuários.

- **Satisfação e Aceitação**

A satisfação dos participantes foi analisada com base na percepção geral sobre a experiência de uso da plataforma. Investigou-se o nível de aprovação em

relação às funcionalidades oferecidas, à organização das informações e ao desempenho do sistema. Além disso, foi considerado o interesse dos participantes em continuar utilizando o Vitrinarte e em recomendá-lo a outros artistas ou apreciadores de arte, como indicador de aceitação da proposta.

7.3. RESULTADOS

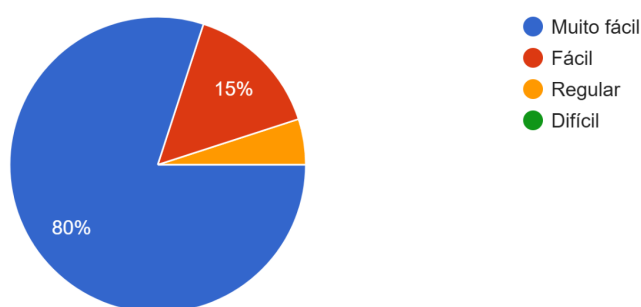
Esta seção apresenta os resultados obtidos por meio da aplicação dos instrumentos de coleta de dados, divididos entre as respostas dos usuários gerais e a perspectiva do artista participante. A análise considera tanto os dados quantitativos quanto qualitativos, buscando interpretar as percepções acerca da usabilidade, organização e aplicabilidade do sistema Vitrinarte.

7.3.1. AVALIAÇÃO DOS USUÁRIOS GERAIS

Os resultados obtidos por meio do questionário objetivo aplicado a 20 participantes são apresentados a seguir.

Figura 9 Teste de usabilidade

Como você avalia a facilidade de navegação no sistema Vitrinarte?
20 respostas



Fonte: Autoria própria

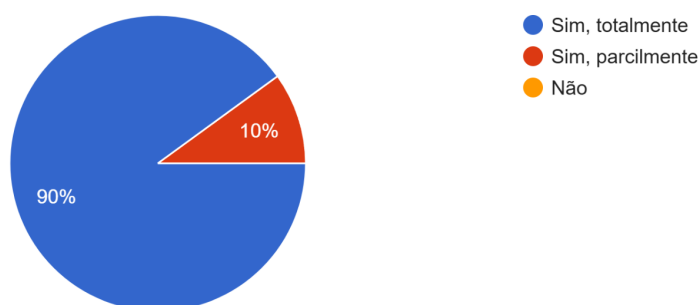
Em relação à facilidade de navegação, observou-se que 16 participantes avaliaram positivamente a plataforma, enquanto 3 atribuíram avaliação intermediária e apenas 1 indicou percepção negativa. Isso corresponde a aproximadamente 80% de avaliações favoráveis, evidenciando que a maioria dos usuários considerou a navegação intuitiva e de fácil compreensão. A baixa incidência de respostas

negativas sugere que a estrutura da interface atende satisfatoriamente às expectativas de usabilidade.

Figura 10 Teste de interface e design

A organização visual das obras facilitou a compreensão e a apreciação do conteúdo?

20 respostas



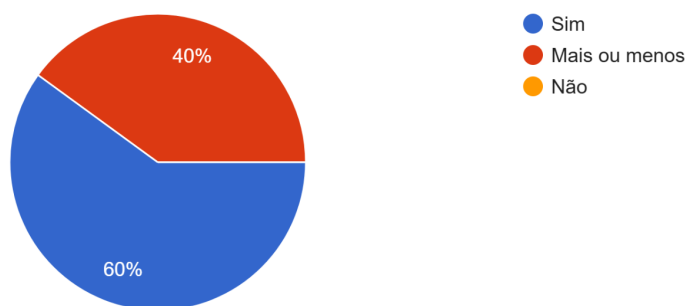
Fonte: Autoria própria

No que se refere à organização visual das obras, 18 participantes classificaram esse aspecto de forma positiva, enquanto 2 indicaram avaliação intermediária. Não foram registradas avaliações negativas nesse critério. Esse resultado, correspondente a 90% de aprovação, demonstra que a disposição das imagens e informações foi considerada clara e adequada à proposta de uma vitrine digital, favorecendo a visualização e compreensão do portfólio.

Figura 11 Teste de desempenho

O desempenho do sistema, considerando o tempo de resposta e carregamento, atendeu às suas expectativas?

20 respostas



Fonte: Autoria própria

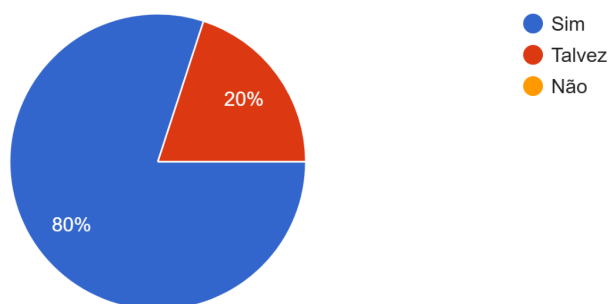
Quanto ao desempenho da plataforma, especialmente em relação ao tempo de carregamento das páginas e imagens, 12 participantes avaliaram positivamente esse aspecto, enquanto 8 atribuíram avaliação intermediária. Embora a maioria tenha indicado satisfação, observa-se uma proporção significativa de respostas medianas (40%), o que sugere possibilidade de aprimoramento no desempenho técnico do sistema, especialmente em termos de otimização de carregamento.

Esse resultado pode estar relacionado ao ambiente de hospedagem utilizado durante os testes, uma vez que a aplicação foi implantada em plano gratuito da plataforma Render, que apresenta limitações de desempenho e tempo de resposta, como maior latência inicial em períodos de inatividade. Dessa forma, espera-se que, em ambientes de hospedagem mais robustos, o desempenho do sistema seja significativamente aprimorado.

Figura 12 Teste de satisfação e aceitação

Você recomendaria o Vitrinarte para conhecer o trabalho de outros artistas?

20 respostas



Fonte: Autoria própria

A avaliação geral da experiência de uso apresentou 16 respostas positivas e 4 avaliações intermediárias, representando 80% de aprovação global da plataforma. Esse resultado indica que, mesmo havendo pontos passíveis de melhoria, especialmente relacionados ao desempenho, o sistema foi amplamente aceito pelos usuários.

De forma integrada, os dados quantitativos demonstram que o Vitrinarte apresenta bom nível de aceitação nos principais critérios analisados, com destaque para a organização visual e a usabilidade. O desempenho técnico, embora avaliado de forma satisfatória pela maioria, revela margem para otimizações futuras, o que contribui para o aprimoramento contínuo da plataforma.

7.3.2. PERSPECTIVA DO ARTISTA

Além da avaliação dos usuários gerais, foi realizada análise qualitativa das respostas fornecidas pelo artista participante, com o objetivo de compreender a aplicabilidade do sistema no contexto profissional.

Quando questionado sobre sua experiência ao utilizar o Vitrinarte para cadastrar e organizar suas obras, o artista afirmou que considerou as ações intuitivas e simples, destacando que a plataforma atende às suas necessidades ao possibilitar a exposição e comercialização das obras de forma online. Essa resposta indica que o sistema cumpre sua proposta central de oferecer autonomia ao artista na gestão do próprio portfólio digital.

Em relação às expectativas quanto à apresentação do portfólio artístico, o participante afirmou que a plataforma atendeu às suas expectativas, ressaltando a liberdade para descrever e expor seus trabalhos da maneira que considera adequada. Tal percepção reforça a importância da flexibilidade na organização das obras e na personalização das descrições, aspectos essenciais para a identidade artística.

Quanto às funcionalidades consideradas mais relevantes, o artista destacou a possibilidade de inserir imagens do portfólio e o direcionamento para contato via WhatsApp para fins de comercialização. Essa resposta demonstra que ferramentas simples de comunicação direta podem ser estratégicas para a viabilização de vendas, aproximando artista e público.

Por fim, ao sugerir melhorias, o participante propôs a criação de uma aba para colaborações entre artistas, permitindo maior visibilidade para profissionais iniciantes por meio de parcerias com artistas mais reconhecidos. Essa sugestão revela potencial de expansão do sistema para uma dimensão mais colaborativa e comunitária, ampliando seu impacto no cenário artístico digital.

De modo geral, a análise qualitativa indica que o Vitrinarte atende às necessidades básicas de divulgação e organização do portfólio artístico, apresentando também possibilidades de aprimoramento voltadas à ampliação da interação entre artistas.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o desenvolvimento da plataforma Vitrinarte atendeu aos objetivos propostos, ao disponibilizar uma solução digital voltada à divulgação e organização de obras de artistas independentes. Além disso, verifica-se que os requisitos definidos para o sistema, tanto funcionais quanto não funcionais, foram majoritariamente atendidos, garantindo o funcionamento adequado da aplicação e alinhamento com a proposta inicial do projeto. A análise dos resultados obtidos por meio dos questionários evidenciou um nível satisfatório de aceitação da plataforma, especialmente nos critérios de usabilidade e organização visual, que apresentaram índices elevados de avaliação positiva entre os usuários.

Os dados quantitativos demonstraram que a maioria dos participantes considerou a navegação intuitiva e a disposição das obras adequada à proposta de

vitrine digital, indicando coerência entre o projeto da interface e a experiência de uso. Embora o desempenho técnico tenha apresentado margem para aprimoramento, conforme indicado por parte dos respondentes, a avaliação geral da experiência confirmou a viabilidade funcional do sistema.

Sob a perspectiva qualitativa, o artista participante destacou a autonomia proporcionada pela plataforma na gestão e apresentação do portfólio, ressaltando a relevância das funcionalidades de inserção de imagens e contato direto para fins comerciais. Essas percepções reforçam a aplicabilidade prática do Vitrinarte no contexto profissional, validando sua proposta como ferramenta de apoio à atuação artística no ambiente digital.

Por fim, reconhece-se que o Vitrinarte apresenta potencial de evolução. Possíveis aprimoramentos incluem a implementação de mecanismos de interação entre artistas e otimizações no desempenho do sistema. Assim, os resultados obtidos servem como base para futuras expansões, caracterizando o projeto como uma solução viável para a divulgação e valorização de artistas independentes.

REFERÊNCIAS

- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ARTE CONTEMPORÂNEA (ABACT);
APEXBRASIL. **Mercado de arte brasileiro cresce 21% em 2023 e movimenta R\$ 2,9 bilhões**. Agência ApexBrasil, Brasília, 3 fev. 2025. Disponível em:
<https://apexbrasil.com.br/br/pt/conteudo/noticias/Mercado-de-arte-brasileiro-cresce-21-por-cento-em-2023-e-movimenta-RS-2.9-bilhoes.html>. Acesso em: 19 ago. 2025.
- BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte: arte na internet e suas implicações no sistema da arte**. Porto Alegre: UFRGS, 2011.
- GASPARETTO, Débora Aita. **Arte digital no Brasil e as (re)configurações no sistema da arte**. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, 2016.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/0B1EI1g8FdfUOEMtQzRCdUFUX2c/view>. Acesso em: 5 de jul. 2025.
- KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.
- LEITE, Edson. **Rompendo Fronteiras: arte, sociedade, ciência e natureza**. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2018.
- LIMEIRA, Tania. **Empreendedor Cultural: perfil e formação profissional**. In: IV ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2008, Salvador, Bahia. Cult UFBA, 2008. Disponível em:
<http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14310.pdf>. Acesso em: 14 de jun. 2025.
- LOPES, Renata. **O ambiente digital e a expografia: análise de conceitos para a exposição de acervos na internet**. Arcos Design, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, p. 120-138, jan. 2023. Disponível em:
<https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/71309/44307>. Acesso em: 23 jul. 2025.
- MANOVICH, Lev. **Software Takes Command**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- OLIVEIRA, Patrícia; RIBEIRO, Renata; CABRAL, Augusto; SANTOS, Sandra. **Economia criativa e o empreendedor no Ceará**. Revista Brasileira de Gestão e Inovação, v. 3, n. 1, p. 1-15, jan./jun. 2016. Disponível em:

<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/RBGI/article/view/3765/2412>. Acesso em: 14 jun. 2025.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. **Engenharia de software: uma abordagem profissional**. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011.