

E- PROMOTER:

Plataforma de Divulgação de Eventos e de Artistas

¹Hugo Henrique Marques, ²Igor Henrique Rezende Oliveira, ³Raphael Galdino Silva Costa, ¹Thiago Magela Rodrigues Dias e ²Breno Martins da Costa Corrêa e Souza

¹Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG) - Campus V
Rua Álvares de Azevedo, 400, Divinópolis-MG, 35503-822 – Brasil

²Departamento de Informática, Gestão e Design (DIGD-DV) Curso Técnico em Informática para Internet- Divinópolis – MG – Brasil

igorhenriquero08@gmail.com, hugohmarques4@gmail.com, galdino.rafael.s@gmail.com, breno.ec@gmail.com, thiagomagela@cefetmg.br

***Abstract.** An artistic career is hard work, often compounded by a lack of financial resources and incentives. From this perspective, forms of dissemination of works emerge, where the artists collaborate with each other, share the tasks of friends of occupation of the region. Given this, the project developed is a system for the dissemination of musical compositions. The E-Promoter system aims to share musical works, and enables the contact between artists and products, in order to instigate and publicize events.*

Resumo. A carreira artística é um trabalho árduo, muitas vezes agravado pela falta de recursos financeiros e incentivos. Nessa perspectiva, surgem formas de divulgação de trabalhos, onde os artistas colaboram entre si, compartilhando os afazeres dos amigos de ocupação da região. Diante disso, o projeto desenvolvido é um sistema web de divulgação de composições musicais. O sistema E-Promoter tem como objetivo o compartilhamento de trabalhos musicais, e possibilitar o contato entre artistas e produtoras, de modo a instigar e divulgar eventos.

1. Introdução

Segundo Hamada (1999), a arte brasileira se entende desde a época pré-colonial até os dias de hoje, no qual as primeiras produções artísticas brasileiras estão compreendidas em diversas manifestações culturais indígenas. Desde então o Brasil passou por várias fases onde se encontram mudanças no estilo das artes.

Lucena (2016) afirmou que no cenário brasileiro com relação aos incentivos às produções artísticas ainda estão aquém do que poderia ser realizado.

Quando se trata de política cultural, um dos principais aspectos é a Lei Rouanet, na qual se concede incentivos fiscais a empresas patrocinadoras de projetos culturais. Mas, na prática, não se vê exatamente isso, pois as instituições são livres para escolherem quem patrocinar, o que prejudica os artistas iniciantes, sobretudo os desconhecidos (KOLOKATHIS, 2010).

Segundo Alberto Brandão (2018), a carreira artística em geral é tratada como um hobby, pois, quem vive essa realidade vê as dificuldades da ascensão nesse caminho pela falta

de visibilidade e falta de recursos financeiros para manutenção das despesas relacionadas à prática.

Conseqüentemente, ocorre no país a necessidade do surgimento de trabalhos e pesquisas que possam beneficiar os iniciantes em atividades artísticas, já que os mesmos são alvo de várias práticas que impossibilitam seu crescimento e os fazem desistir da carreira precocemente (ÁVILA, 2010).

Com isso, propõe-se uma plataforma web que auxilia na divulgação e disseminação de obras musicais e eventos, cujo o eixo principal do trabalho é promover o contato entre artistas e produtoras para colaboração em músicas e participações em eventos, bem como a divulgação de artistas e eventos por geolocalização.

1.1. Objetivos

Este trabalho tem como objetivo geral propor uma plataforma web para a divulgação e reprodução de composições musicais e eventos baseados em geoposição. Além de promover colaboração entre os próprios usuário para marcação de participações.

São objetivos específicos do trabalho:

1. Compreender as necessidades dos artistas iniciantes.
2. Facilitar o processo de marcação de eventos.
3. Colaborar com a divulgação de músicas.
4. Favorecer a colaboração entre artistas e produtoras.

2. Fundamentação Teórica

Segundo Wolkan (2018):

Sistemas colaborativos são software e aplicativos que operam em redes, referencialmente na nuvem, e têm o objetivo de aperfeiçoar o trabalho em equipe, a troca de informações e o fluxo de ideias e materiais, como arquivos, planilhas, apresentações, documentos de texto e outros.

Ainda, segundo o autor, em sistemas colaborativos, vários usuários realizam uma atividade compartilhada, geralmente de locais remotos. Os agentes trabalham juntos em direção a um objetivo comum interagindo uns com os outros, compartilhando informações, trocando solicitações entre si e verificando uns com os outros sobre o seu estado.

Sistemas colaborativos se distinguem por certo nível de simultaneidade; em que os agentes no sistema estão interagindo com o sistema e uns com os outros. Um exemplo seria uma sessão de bate-papo, porque todos os agentes envolvidos precisam se coordenar uns com os outros para garantir que os participantes não sintam falta dos comentários de outras pessoas tornando então um sistema síncrono. Já um sistema de e-mail é um sistema colaborativo assíncrono, por depender de algo para fazer a ligação, cada cliente de e-mail simplesmente quer ter certeza de que suas mensagens chegam ao servidor certo e, eventualmente, ao destinatário pretendido (FARLEY, 2001).

Tonet (2006) afirma que o compartilhamento de conhecimento está cada vez mais em evidência no cenário tecnológico. A busca por informação e conhecimento se tornam cada vez mais necessária e a colaboração é fundamental para esta busca.

Segundo Ávila (2010), é por meio da arte que surge a oportunidade de mudança e evolução dos indivíduos. Portanto, é essencial que os governos façam investimentos em espaços para a descoberta de talentos, divulgue os trabalhos artísticos, apoie e incentive centro-culturais e forneça estrutura ao trabalho que o artista pretende.

Atualmente, para geolocalização, utiliza-se o GPS, cujo rastreamento é realizado por um sistema que foi desenvolvido pelos Estados Unidos, e é composto por 24 satélites que determinam a posição de um receptor na superfície terrestre. Este recurso pode ser encontrado em rastreadores de automóveis, aparelhos de orientação de direção e rotas e aparelhos celulares. Com o avanço da tecnologia foram desenvolvidos aplicativos para dispositivos móveis que utilizam o recurso do GPS, desta forma recursos de geolocalização (DILIÃO, 2014).

3. Trabalhos Correlatos

Após pesquisas, foram selecionadas soluções que apresentam similaridades com o este trabalho, os quais são apresentadas a seguir em comparação com a proposta de nosso sistema..

MúsicaColaborativa¹

No Música colaborativa, o usuário pode ter acesso a trabalhos de outros artistas que procuram algo a se complementar, por exemplo, alguém tem a letra da música mas não tem o instrumental, a partir da colaboração entre usuários essa música será concluída. Isso também será possível em nossa plataforma, porém a propósito, o E- Promoter também fará com que essa música concluída seja postada no sistema para que outros usuários vejam, e se em algum evento os artistas forem participar, pode ser disseminado.

Orfeu²

A Orfeu Digital é uma plataforma onde o foco está na divulgação dos trabalhos dos artistas, porém, o que difere da nossa plataforma é que eles fazem essa divulgação em redes sociais e não em uma plataforma própria. É uma empresa marketing digital, trabalha criando páginas do artista em redes sociais como o Facebook e Instagram, crescem a página com as ferramentas de impulsionamento disponíveis e por meio delas produzem visualizações.

Spotify³

O Spotify é uma plataforma de streaming de músicas, podcasts, entre outros. É o mais utilizado atualmente. Conta com mais de 270 milhões de usuários. Permite a navegação por álbum, artista e gênero. Possibilita a criação de *playlists*. O que difere o Spotify da nossa plataforma é que eles se fundamentam na reprodução de músicas. O E-Promoter se caracteriza não só pela reprodução das obras, mas também pelo cadastro de eventos e dá o suporte para que artistas colaborem entre si.

¹Disponível em: <https://www.musicacolaborativa.com/>

²Disponível em: <https://orfeudigital.com.br/dir/>

³Disponível em: <https://www.spotify.com/br/>

	E-Promoter	Música Colaborativa	Orfeu	Spotify
Perfil do artista produtora e suas obras	✓	✗	✓	✓
Incentiva a colaboração para concluir músicas	✓	✓	✗	✗
Mostra eventos próximos ao usuário	✓	✗	✗	✗
Gratuito	✓	✓	✗	✗

Quadro 1. Comparação entre os sistemas

4. Metodologia

A plataforma escolhida para a construção do sistema foi a Web. Entre as vantagens dessa plataforma se destaca o fato de que a plataforma web fica centralizada, isto é, hospedado no servidor web que pode ser acessado pelo navegador instalado no computador. Hoje com vários navegadores à disposição para download, dentre os mais famosos: Internet Explorer, Safari, Firefox, Chrome e Opera. Qualquer sistema operacional que tenha um browser instalado pode acessar a aplicação web, por exemplo: mesmo sendo feito em C#.NET (Windows 7), pode ser acessado pelo navegador do MacOSX ou Linux (JÚNIOR, 2010). A web (World Wide Web), desde o seu surgimento, entre 1989 e 1990, vem se difundindo de maneira implacável. Segundo a Organização das Nações Unidas no Brasil (ONUBR, 2015), o número de usuários de internet passou de 400 milhões para 3,2 bilhões de pessoas no mundo, no decorrer de 15 anos. Além disso, a web goza de dois fatores: flexibilidade e mobilidade.

Conforme Wolk (2011):

A web proporciona um sistema flexível que pode ser acessado de um navegador (web browser) permitindo mais mobilidade, já que se dispõe dos aplicativos em qualquer lugar; a sua utilização é flexível, conferindo maior liberdade com alto desempenho e, vale salientar, um baixo investimento, pois o custo de instalação e manutenção é reduzido.

Para o desenvolvimento do sistema será utilizada a linguagem HTML5, uma linguagem para estruturação e apresentação de conteúdo. O HTML é a linguagem base da internet. Foi criada para ser de fácil entendimento por seres humanos e também por máquinas, como por exemplo o Google ou outros sistemas que percorrem a internet em busca de informação (EIS, 2011).

Para estruturação e estilização, a linguagem de estilização CSS3, que é utilizada para definir a apresentação (aparência) em páginas da Internet que adotam para o seu desenvolvimento linguagens de marcação (como HTML), e a linguagem de scripts client-side JavaScript (PEREIRA, 2009).

JavaScript é uma linguagem de programação interpretada. Foi originalmente implementada como parte dos navegadores web para que scripts pudessem ser executados do lado do cliente e interagisse com o usuário sem a necessidade de este script passar pelo servidor, de forma a permitir controlar o navegador, e realizar comunicação assíncrona alterando o conteúdo do documento exibido (TAVARES, 2012).

Segundo Suehring (2002):

Servidor de banco de dados MySQL é extremamente rápido, confiável, e fácil de usar. A conectividade, velocidade, e segurança fazem com que o MySQL seja altamente adaptável para acessar bancos de dados na internet.

Para facilitar e agilizar o desenvolvimento, será utilizado o Xampp. O software Xampp é fornecido pelo projeto Apache Friends e oferece o servidor Apache e o MySQL para serem instalados e usados de maneira simples. Um site ou layout responsivo ocorre quando o site automaticamente se adapta ao dispositivo do usuário (PC, celular, tablet, etc). Um site responsivo adapta a sua aparência e disposição com base no tamanho da tela em que o site é exibido. Se o usuário tem uma tela pequena, os elementos se organizam para lhe mostrar o conteúdo principal em primeiro lugar (SERRADAS, 2018).

Para georreferenciamento a API do google maps será utilizada pela facilidade de implementação e confiabilidade.

Segundo Souza et. al.(2012):

Uma API é um conjunto de funções, classes, métodos e padrões para serem utilizados em um software sem precisar entender detalhes da implementação desta API, mas apenas saber como utilizar seus serviços.

O Google Maps possui várias APIs, essas permitem que usuários criem e incorporem diversas funcionalidades robustas a seus próprios sites e aplicativos, e ainda adicionem informações no mapa com ajuda de pontos, linhas, polígonos, imagens e ícones. Na contemporaneidade, surgiu um conceito cada vez mais aplicado na programação web: o design responsivo.

Para páginas dinâmicas independente do dispositivo, utiliza-se a responsividade como critério na programação. Conforme Da Silva (2014), design responsivo é um princípio de desenvolvimento para web cujo objetivo é adaptar o layout das páginas a qualquer dispositivo, tela e resolução, com objetivo de garantir a boa experiência do usuário, possibilitando navegação e leitura confortáveis sem comprometer o conteúdo. Ajustar, organizar, rearranjar ou modificar de acordo com o tamanho da tela das páginas web sintetiza o que é o tão emergente e aclamado design responsivo.

O diagrama de Casos de Uso exibido na Figura 1 apresenta como os atores (usuários) interagem com o sistema, além de apresentar as principais funcionalidades do sistema, como por exemplo, buscar por uma música ou artista específico. O ator (Administrador), tem a função de gerenciar as publicações que ocorrem no sistema. O ator (Produtora) promove eventos e participações, herdando características do ator “usuário”. Destaca-se que para cada uma das interações dos atores (Artista e Produtora) é necessário que os mesmos estejam logados no sistema.

O Diagrama de Entidade-Relacionamento (DER) apresentado na Figura 2 é a representação gráfica do modelo conceitual utilizado para apresentar os dados envolvidos no campo de análise do projeto. Segundo Heuser (2009), um DER “é um modelo formal, preciso,

não ambíguo. Isto significa que diferentes leitores de um mesmo DER devem sempre entender exatamente o mesmo.”

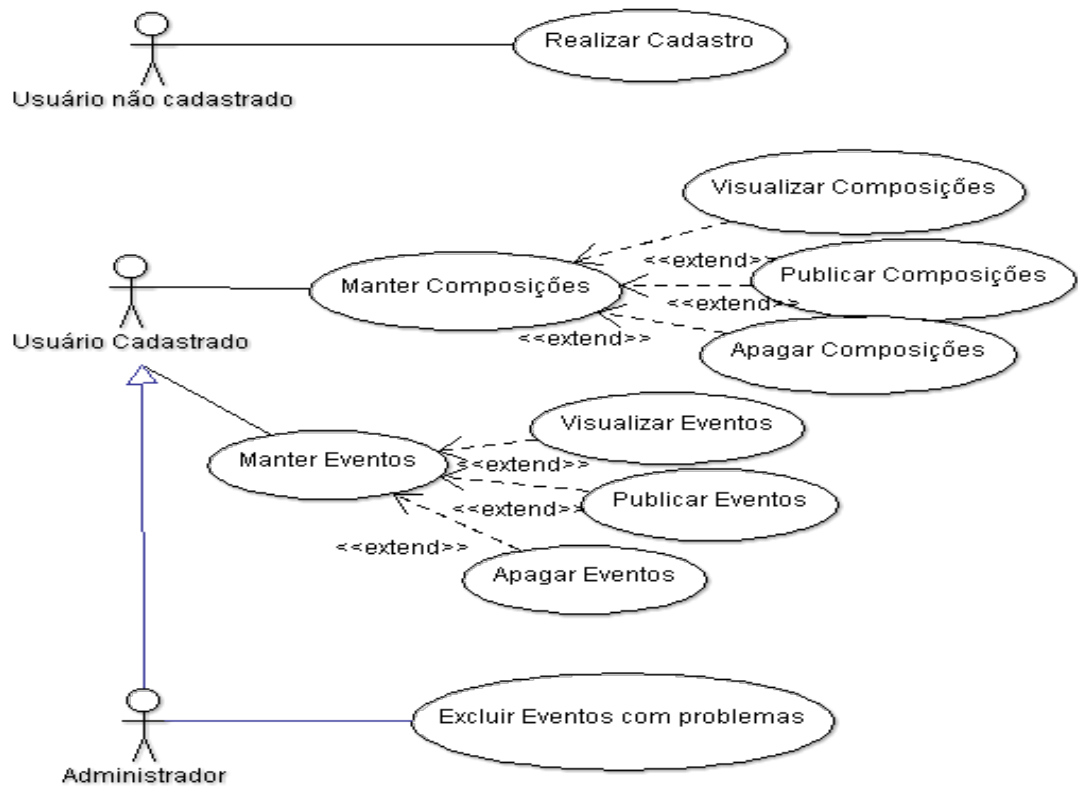


Figura 1-Diagrama de Casos de Uso do E- Promoter

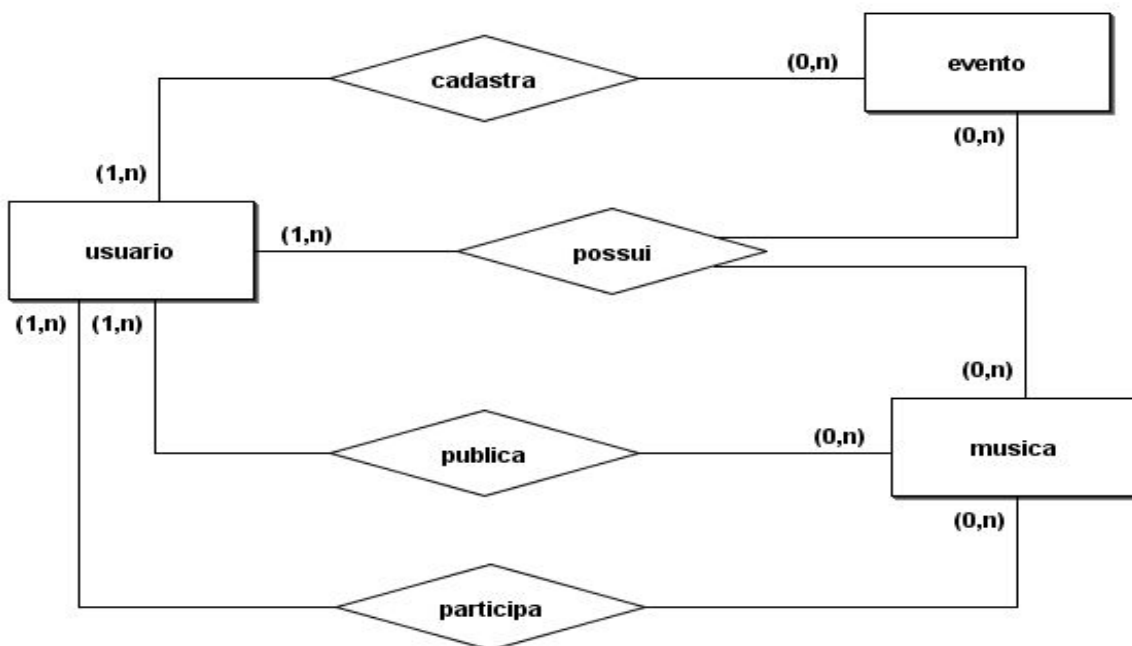


Figura 2-Diagrama de Entidade Relacionamento do E- Promoter

5. Resultados

Através da utilização das ferramentas escolhidas, foi desenvolvido um sistema que atende as necessidades do usuário que deseja ver eventos próximos de sua localização. A seguir são apresentadas as interfaces do sistema E- PROMOTER.

5.1. Página Inicial:

A página inicial do site conta com uma interface amigável e instrutiva como mostra a Figura 3. No canto superior esquerdo está o nome do projeto e, na direita, está o menu, com o item: Login/Registro. No centro superior da página se encontra os itens Home, Artistas, Eventos e Notícias.

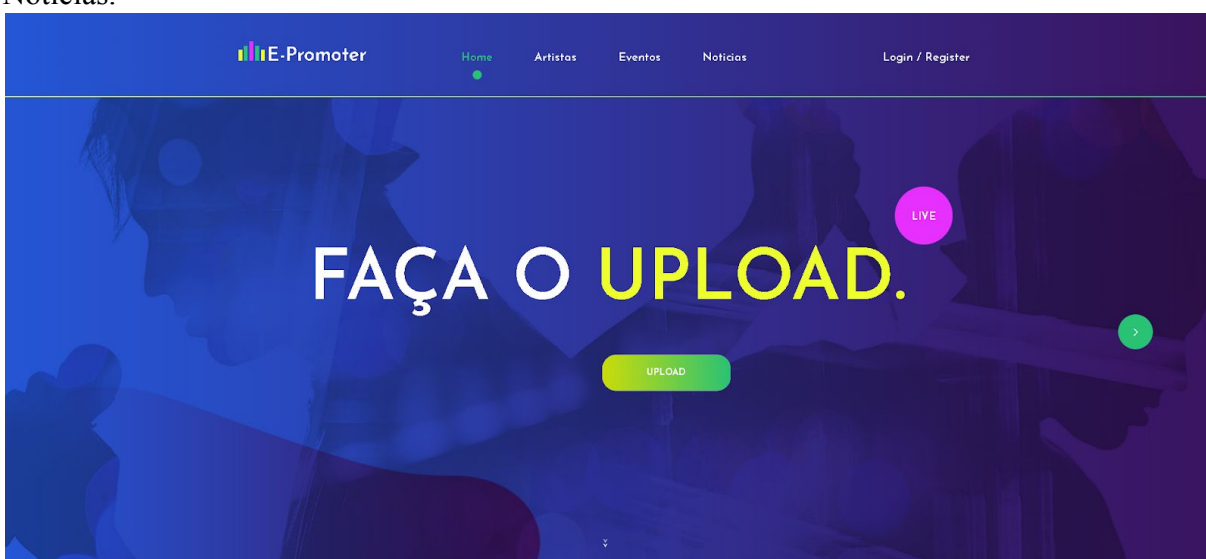


Figura 3. Página inicial do site

5.2. Página de *Login*:

Para logar no site o usuário deve ter feito antes o cadastro. Para entrar é necessário o e-mail e a senha previamente registrados. Na Figura 4 é mostrada a interface de login do site.

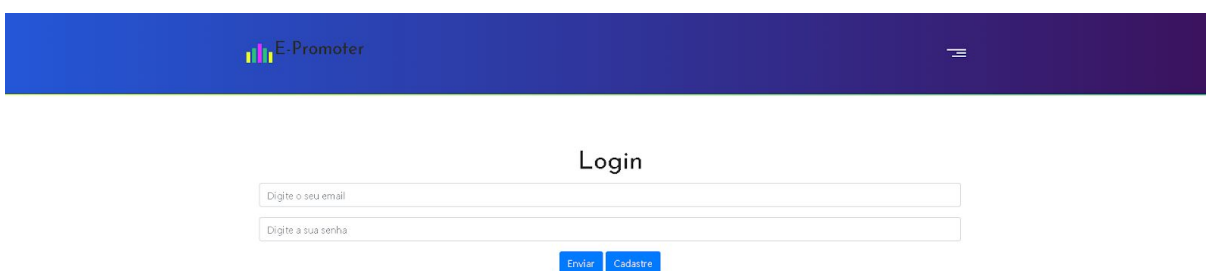


Figura 4. Página de *Login*

5.3. Página de Cadastro de eventos:

A Figura 5 mostra a Página de Cadastro. O usuário poderá procurar por eventos ou artistas terá de ser cadastrado no sistema.

Cadastrar Eventos

Nome:	<input type="text" value="Nome do Evento"/>
Endereço:	<input type="text" value="Endereço do espaço"/>
Latitude:	<input type="text" value="Digite a latitude"/>
Longitude:	<input type="text" value="Digite a longitude"/>
Tipo de Evento:	<input type="text" value="Batalha de rima, Show..."/>

[CADASTRAR](#)

Figura 5. Página de Cadastro de usuário

5.4. Página de Notícias:

A página de notícias apresenta informações relacionadas aos usuários cadastrados (Figura 6).

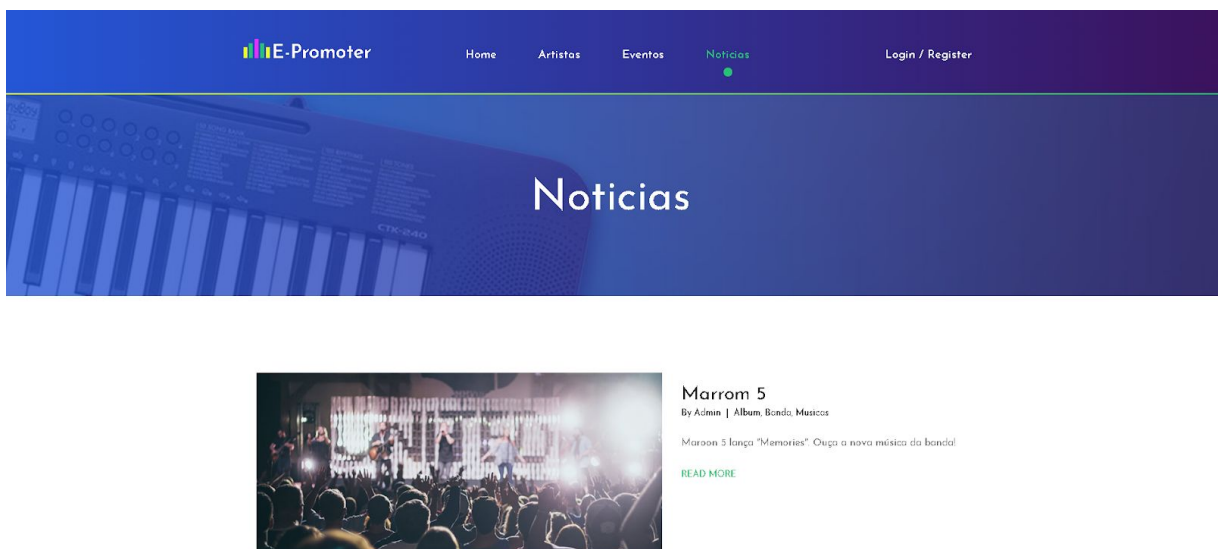


Figura 6. Página de Notícias

5.5. Página do Artista:

Nessa página se encontra trabalhos do artista, além dos contatos para marcação de eventos ou participações em músicas, conforme na Figura 7.

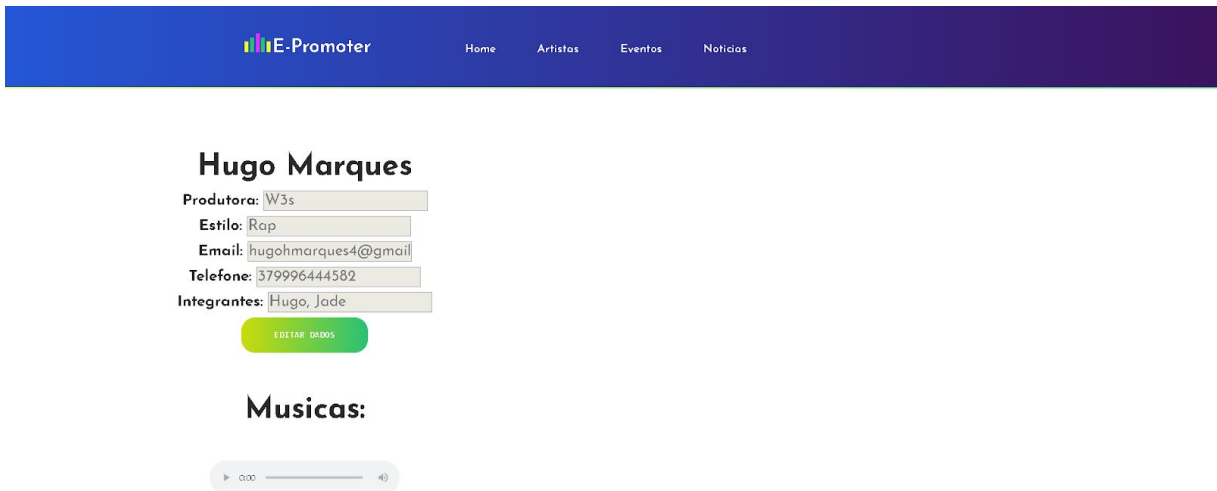


Figura 7. Página do Artista

5.6. Página de Eventos:

Nessa página se encontra eventos cadastrados no sistema, podendo procurar por sua região e encontrar algum de seu interesse.

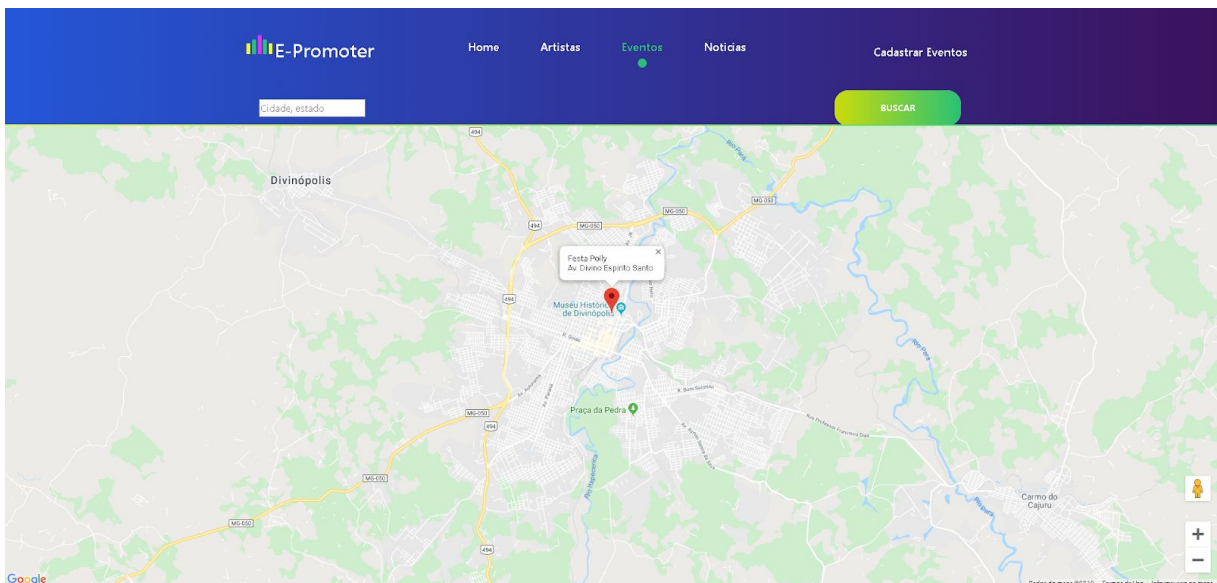


Figura 8. Página de Eventos

5.7. Página de Cadastro de músicas:

Nessa página é possível o cadastro de músicas. Esse cadastro pode ser realizado por qualquer usuário que esteja logado no sistema. (Figura 9)

Upload de Musica

Seu nome: Musica: Nenhum ficheiro selecionado

Figura 9. Página de Cadastro de músicas

6. Considerações Finais

O projeto desenvolvido visa possibilitar a reprodução de músicas, a visualização de eventos próximos ao usuário e a colaboração entre artistas e produtores para participações em novas obras ou em eventos.

Logo, ao utilizar o E- Promoter, o usuário pode encontrar os mais diversos eventos de sua região, podendo ser: shows, batalhas de rima, sarau de poesia, eventos de dança, entre outros. Diante da estratégia adotada para promover a colaboração, na página do artista encontra-se o gênero musical do qual ele participa, as obras desse artista, e os contatos de e-mail e telefone. Sendo assim, quando um artista deseja gravar uma música com outro da plataforma ou até mesmo uma produtora convidar o músico para um evento, essa comunicação será facilitada. Os objetivos inicialmente propostos foram alcançados e, acredita-se que a plataforma auxilia significativamente no âmbito que se encontra.

Como trabalhos futuros, espera-se a criação de uma tela onde se encontra artistas recomendados para o usuário, a partir dos gêneros musicais que ele consome na plataforma. Sendo assim, o E- Promoter não indicaria os artistas mais famosos ou mais bem reputados, mas sim os artistas mais próximos. Nesse sentido, também se almeja uma página para os artistas fazerem copyright para auxiliar os artistas com direitos autorais. Além de implementar melhorias na segurança e performance, para que o produto tenha uma alta escalabilidade.

7. Referências

ÁVILA, Samira. **A realidade na sobrevivência do artista**. 2010. Disponível em: <<http://desafiодоartista.blogspot.com/p/dificuldades-do-artista.html>>. Acesso em: 08/04/2019.

BRANDÃO, Alberto - **A arte perdida do hobby sem fins lucrativos**. 2018. Disponível em: <<https://papodehomem.com.br/a-arte-perdida-do-hobby-sem-fins-lucrativos/>>. Acesso em: 09/04/2019

DILIÃO, Rui. **GPS: Global Position System**. Disponível em: <http://www.cienciaviva.com/latlong/anterior/gps.asp>. Acessado em 10 set. 2019.

EIS, Diego. **Entenda o HTML básico**. TABLESS(2011). Disponível em: <https://tableless.com.br/o-que-html-basico/>. Acesso em: 20 de novembro de 2019.

FARLEY, Jim. **Collaborative Systems**. 2001.

HAMADA, Katsue e Zenun, Valeria Maria Alves Adissi. **Ser índio hoje**. Edições Loyola, 1999. pp. 59-62

JÚNIOR, Maurício - **Plataforma Web ou Window Forms**. 2016. Disponível em: <http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/3197/plataforma-web-ou-window-forms.aspx>
Acesso em: 26/05/2019

KOLOKATHIS, Antoine - **Lei Rouanet e a “farsa” da má distribuição de recursos**. 2006. <https://www.culturaemercado.com.br/site/lei-rouanet-e-a-farsa-da-ma-distribuicao-dos-recur-sos/> Acesso em: 24/05/2019.

LUCENA, Leonardo. **As dificuldades de ser artista iniciante**. Brasil247(2012). Disponível em: <https://www.brasil247.com/geral/as-dificuldades-de-ser-artista-iniciante-no-estado>. Acesso em: 10/04/2019.

PEREIRA, Ana Paula. “ **O que é CSS?**”. TecMundo (2009). Acesso em : 20/04/2019

SERRADA, Van. **A importância do design responsivo**. UxDesign(2018). Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/a-import%C3%A2ncia-do-design-responsivo-5f31966323d1>. Acesso em: 28 de novembro de 2019.

SOUZA, W. D., et al. "**Informação Geográfica Voluntária no Pantanal: um sistema Web colaborativo utilizando a API Google Maps**." Simpósio de Geotecnologias no Pantanal, Bonito, MS. Proceedings of Simpósio de Geotecnologias no Pantanal (GeoPantanal) 4 (2012): 763-772.

SUEHRING, Steve. **MYSQL - A BÍBLIA**. 8. ed. [s. L.]: Ed Campus, 2002. 704

TAVARES, Luis. **HTML5, JavaScript e CSS3**. 2012. Acesso em: 11 jun. 2018

TONET, Helena Correa, and Maria das Graças Torres da Paz. "**Um modelo para o compartilhamento de conhecimento no trabalho**." Revista de Administração Contemporânea 10.2 (2006): 75-94.

WOLKAN, Eduardo. **A era da gestão e sistemas colaborativos**. 2018. <https://transformacaodigital.com/a-era-da-gestao-e-sistemas-colaborativos/> Acesso em : 21/04/2019