



INSTITUTO FEDERAL

Farroupilha

Campus Uruguaiana

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

THOMÁS SILVEIRA BRACCINI

**NAC PORTAL: PLATAFORMA DIGITAL PARA EXPRESSÃO E INTERAÇÃO
ARTÍSTICA NA COMUNIDADE ACADÊMICA**

URUGUAIANA

2025

THOMÁS SILVEIRA BRACCINI

**NAC PORTAL: PLATAFORMA DIGITAL PARA EXPRESSÃO E INTERAÇÃO
ARTÍSTICA NA COMUNIDADE ACADÊMICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino
Médio do *Campus* Uruguaiana do Instituto Federal
de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha
como requisito parcial para a obtenção do título de
Técnico em Informática.

Orientadores:

João Carlos de Carvalho e Silva Ribeiro

Fabio Dias da Silva

URUGUAIANA

2025

Braccini, Thomás Silveira.

NAC Portal: Plataforma digital expressão e interação artística na comunidade acadêmica. / Thomás Silveira Braccini. — 2025.

51 f.

Trabalho de Conclusão de Curso Técnico – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Uruguiana, 2025.

1. Arte e Cultura. 2. Sistema web. 3. Desenvolvimento de software educacional. I. NAC Portal: Plataforma Digital para Expressão e Interação Artística na Comunidade Acadêmica.

CDD [número da CDD].

THOMÁS SILVEIRA BRACCINI

**NAC PORTAL: PLATAFORMA DIGITAL PARA EXPRESSÃO E INTERAÇÃO
ARTÍSTICA NA COMUNIDADE ACADÊMICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino
Médio do *Campus* Uruguaiana do Instituto Federal
de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha
como requisito parcial para a obtenção do título de
Técnico em Informática.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em DD/MM/AAAA.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. João Carlos de Carvalho e Silva Ribeiro
Orientador

Prof. Me. Fabio Dias da Silva
Orientador

Prof. Me. Thiago Cassio Krug
Avaliador

Prof.^a Ma. Márcia Dall'Agnol
Avaliador

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família, pelo apoio incondicional, pela paciência e pelo incentivo constante durante toda esta jornada, que me motivaram a persistir e superar os desafios.

Aos meus orientadores, Professor Fabio Dias da Silva e João Carlos de Carvalho e Silva Ribeiro, pela dedicação, orientação valiosa e contribuições essenciais que moldaram este trabalho e enriqueceram meu aprendizado.

Aos meus amigos, que compartilharam momentos de estudo, lazer e superação, tornando esses anos mais leves e memoráveis. Em especial, ao grupo denominado Bolas, que estiveram ao meu lado durante esses 3 anos, oferecendo companheirismo, risadas e apoio nos piores momentos, pelos quais tenho imensa gratidão.

À instituição, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha *Campus* Uruguaiana, por proporcionar a estrutura, os recursos e o ambiente acadêmico que tornaram possível a realização deste curso e deste trabalho.

Por fim, a mim mesmo, pela perseverança, pelo esforço e pela determinação em concluir esta etapa, reconhecendo o crescimento pessoal alcançado ao longo desse período.

*O homem forte defende a si mesmo, o homem
mais forte defende aos outros.*

Ben, Boi

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como proposta o desenvolvimento de um sistema web voltado ao Núcleo de Arte e Cultura (NAC) do Instituto Federal Farroupilha (IFFar) *Campus* Uruguaiana. A iniciativa surgiu da observação das atividades culturais realizadas na instituição e da necessidade de um ambiente digital capaz de centralizar, registrar e divulgar de forma organizada as produções artísticas dos estudantes. Atualmente, essas manifestações são compartilhadas de maneira dispersa, o que limita sua visibilidade e dificulta o engajamento da comunidade acadêmica. Assim, o objetivo principal do sistema é oferecer uma plataforma que permita aos usuários publicar obras em formatos de imagem, áudio e vídeo, interagir entre si por meio de curtidas, visualizar perfis, acompanhar notícias sobre eventos culturais e contar com um ambiente administrado por um moderador responsável pela verificação e exclusão de conteúdos inadequados. Para o desenvolvimento do projeto, foram realizadas pesquisas bibliográficas, análise de sistemas semelhantes e levantamento de requisitos, etapas que permitiram estruturar funcionalmente a solução. Em seguida, foi conduzido o processo de modelagem do sistema por meio de casos de uso, diagrama entidade-relacionamento e definição da arquitetura geral. O sistema foi implementado utilizando as linguagens HyperText Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), JavaScript (JS) e Hypertext Preprocessor (PHP), além do My Structured Query Language (MySQL) para gerenciamento dos dados. Este trabalho descreve desde a fundamentação teórica até o desenvolvimento das principais interfaces e funcionalidades, evidenciando os conhecimentos adquiridos ao longo do curso técnico em informática. Espera-se que o NAC Portal contribua para a valorização da produção artística estudantil, facilite o acesso às atividades culturais e incentive a participação da comunidade acadêmica nas ações promovidas pelo NAC.

Palavras-chave: Arte; Cultura; Desenvolvimento Software.

ABSTRACT

The present Course Completion Project proposes the development of a web system aimed at the Núcleo de Arte e Cultura (NAC) of the Instituto Federal Farroupilha (IFFar), *Campus* Uruguaiana. The initiative arose from observing the cultural activities carried out at the institution and from the need for a digital environment capable of centralizing, recording, and disseminating students' artistic productions in an organized manner. Currently, these manifestations are shared in a dispersed way, which limits their visibility and hinders the engagement of the academic community. Thus, the main objective of the system is to provide a platform that allows users to publish works in image, audio, and video formats, interact with one another through likes, view profiles, follow news related to cultural events, and rely on a moderation environment responsible for verifying and removing inappropriate content.

For the development of the project, bibliographical research, analysis of similar systems, and requirements gathering were conducted, which made it possible to structure the functional aspects of the solution. Subsequently, the system modeling process was carried out through use cases, an entity–relationship diagram, and the definition of the overall architecture. The system was implemented using HyperText Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), JavaScript (JS), and Hypertext Preprocessor (PHP), along with My Structured Query Language (MySQL) for data management. This work describes the process from theoretical foundation to the development of the main interfaces and functionalities, demonstrating the knowledge acquired throughout the technical course in Informatics. It is expected that the NAC Portal will contribute to the appreciation of students' artistic production, facilitate access to cultural activities, and encourage the participation of the academic community in the initiatives promoted by the NAC.

Keywords: Art; Culture; Software Development.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Diagrama de Casos de Uso do sistema do NAC Portal.

Figura 2 – Modelo do Banco de Dados

Figura 3 – Tela de Login

Figura 4 – Tela de Cadastro

Figura 5 – Tela de Publicação de Arte

Figura 6 – Tela Inicial

Figura 7 – Tela de Perfil de outro Usuário

Figura 8 – Tela do Meu Perfil

Figura 9 – Tela de Editar Perfil

Figura 10 – Tela de Notícias

Figura 11 – Tela Inicial do Administrador

Figura 12 – Tela de Cadastro de Notícias

Figura 13 – Tela de Denúncias

Figura 14 – Tela de Notícias Administrador

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Comparativo dos sistemas semelhantes

Quadro 2 – [UC01] Cadastrar Usuário

Quadro 3 – [UC02] Fazer Login

Quadro 4 – [UC03] Manter Publicações

Quadro 5 – [UC04] Curtir Publicação

Quadro 6 – [UC05] Visualizar Perfil

Quadro 7 – [UC06] Editar Perfil

Quadro 8 – [UC07] Verificar E-mail

Quadro 9 – [UC08] Manter Notícias

Quadro 10 – [UC09] Denunciar Publicações

Quadro 11 – [UC10] Pesquisar Publicações

Quadro 12 – [UC11] Avaliar e Excluir Publicações

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CSS	Cascading Style Sheets
DER	Diagrama Entidade-Relacionamento
HTML	HyperText Markup Language
IFFar	Instituto Federal Farroupilha
JS	JavaScript
MySQL	My Structured Query Language
NAC	Núcleo de Arte e Cultura
PHP	Hypertext Preprocessor
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 JUSTIFICATIVA	13
3 OBJETIVOS	14
3.1 OBJETIVO GERAL	14
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
4 METODOLOGIA	16
4.1 FUNDAMENTAÇÃO E ANÁLISE	16
4.2 DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO	16
5 REFERENCIAL TEÓRICO	18
5.1 TRABALHOS RELACIONADOS	18
5.2 SISTEMAS SEMELHANTES	19
6 DESENVOLVIMENTO	22
6.1 DOCUMENTAÇÃO DE REQUISITOS	22
6.2 CONVENÇÕES TERMOS E ABREVIACÕES	22
6.3 PRIORIDADES DE REQUISITOS	22
6.4 ATORES DO SISTEMA	23
6.5 REQUISITOS FUNCIONAIS DO SISTEMA	24
6.6 DIAGRAMA DE CASOS DE USO	26
6.7 DOCUMENTAÇÃO DE CASOS DE USO	27
6.8 BASE DE DADOS	34
6.9 TELAS DO SISTEMA	35
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
REFERÊNCIAS	48

1 INTRODUÇÃO

A arte e a cultura estão ligadas a formação social do indivíduo, de forma com que o moldam e o auxiliam em sua transformação em sociedade com meios de expressão e identidade. No ambiente acadêmico, as manifestações artísticas e culturais são mais significativas pois a escola acompanha o desenvolvimento humano e incentiva o senso crítico e a integração entre os estudantes (VII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU) 2020). No IFFar *Campus* Uruguaiana, diversas atividades artísticas são realizadas ao longo do ano, incluindo apresentações, exposições e oficinas, organizadas por alunos e professores por meio do Núcleo de Arte e Cultura (NAC). No entanto, essas ações culturais ainda carecem de uma plataforma digital que permita seu registro, divulgação e compartilhamento de maneira acessível e interativa.

O que se mostra na realidade atual, o IFFar *Campus* Uruguaiana não possui um sistema que centralize as manifestações artísticas realizadas pelos estudantes, nem que melhore a comunicação visual entre os envolvidos. As produções são frequentemente divulgadas de forma limitada e com pouco alcance, dificultando a valorização das criações e a participação da comunidade acadêmica. Soma-se a essa lacuna a ausência de um espaço digital dedicado à publicação de notícias sobre eventos artísticos promovidos no instituto, o que restringe o acompanhamento e o engajamento dos estudantes e servidores nas ações culturais.

Nesse contexto, este trabalho propõe o desenvolvimento de um sistema web voltado para o NAC do IFFar *Campus* Uruguaiana. O objetivo principal é proporcionar uma plataforma que permita a estudantes compartilhar suas produções artísticas (em formato de imagem, vídeo ou áudio), interagir com outros usuários por meio de curtidas, e acessar notícias sobre eventos culturais organizados na instituição. Para garantir a gestão eficaz do conteúdo e dos usuários, o sistema contará com funcionalidades de moderação, autenticação por e-mail, personalização de perfil e controle administrativo.

2 JUSTIFICATIVA

Conforme Rodrigues, Souza e Treviso (2017) a presença da arte e da cultura no ambiente escolar é essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes. No IFFar, *Campus* Uruguaiana, essas apresentações são incentivadas através do NAC. Porém a ausência de uma plataforma digital voltada a valorização da arte, registro e a divulgação contínua de tais atividades, demonstra limitação à valorização e a visibilidade da produção artística. A falta de um sistema que centralize as publicações artísticas realizadas pelos estudantes faz com que as divulgações sejam feitas de forma isolada, e com pouca visibilidade, e sem interação entre a comunidade acadêmica.

O desenvolvimento de um sistema web para o NAC do IFFar *Campus* Uruguaiana justifica-se, pois o projeto vai além de uma plataforma digital, visando um espaço virtual e dinâmico para o compartilhamento e visualização da produção artística. O projeto valorizará a cultura educacional e incentivará o uso pedagógico da tecnologia, estimulando a criatividade e senso de pertencimento dos estudantes. Além disso, a iniciativa é crucial para o incentivo de novos talentos e a democratização do acesso cultural, especialmente considerando o mau investimento e a alta concentração de recursos na arte e na cultura no Brasil (PAIVA, 2018).

3 OBJETIVOS

Os objetivos de um Trabalho de Conclusão de Curso definem aquilo que o projeto pretende alcançar, orientando todas as etapas de seu desenvolvimento. Eles indicam, de forma clara e organizada, os resultados esperados ao final da pesquisa ou da construção do sistema. Os objetivos são tradicionalmente divididos em objetivo geral, que apresenta de maneira ampla a finalidade central do trabalho, e objetivos específicos, que detalham as ações necessárias para atingir o objetivo geral.

3.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um sistema web para o NAC do IFFar, permitindo que estudantes compartilhem suas produções artísticas, interajam por meio de curtidas, e acessem notícias sobre eventos culturais da instituição.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1 Realizar o levantamento de requisitos funcionais e não funcionais do sistema, considerando as necessidades da plataforma e dos usuários.
- 2 Elaborar os modelos de casos de uso e o diagrama entidade-relacionamento (DER) para a representação da arquitetura e das interações do sistema.
- 3 Projetar as interfaces gráficas do sistema com base em wireframes, visando uma experiência de usuário intuitiva e responsiva.
- 4 Implementar o sistema web utilizando as linguagens HTML, CSS, JS e PHP, e o sistema de gerenciamento de banco de dados MySQL, garantindo a integração entre eles.
- 5 Desenvolver funcionalidades de gerenciamento de usuários, abrangendo o cadastro, a autenticação (login e recuperação de senha) e a edição de perfil.

- 6 Viabilizar a publicação de conteúdos artísticos na plataforma, permitindo o upload e a visualização de mídias em diferentes formatos (imagem, áudio e vídeo).
- 7 Implementar funcionalidades de interação com as publicações, como curtidas e busca por palavras-chave, além de um sistema de denúncias.
- 8 Criar o módulo administrativo para a gestão e moderação de conteúdos e a exclusão de publicações inadequadas.
- 9 Realizar testes funcionais e de usabilidade para validar a conformidade do sistema com os requisitos estabelecidos e a sua eficácia.

4 METODOLOGIA

Os processos metodológicos que foram utilizados na elaboração deste TCC foram organizados em seções. Nos parágrafos seguintes, serão apresentadas cada uma das seções, indicando o seu conteúdo e os seus objetivos, visando a criação de uma plataforma digital que atenda à necessidade de centralizar e valorizar as produções artísticas e culturais dos estudantes do IFFar *Campus* Uruguaiana.

A execução do projeto foi dividida em duas fases principais: Fundamentação e Desenvolvimento.

4.1 FUNDAMENTAÇÃO E ANÁLISE

A primeira fase consistiu na coleta de informações para embasamento do projeto e definição de requisitos:

- Pesquisa Bibliográfica: Realizou-se uma pesquisa de artigos científicos e trabalhos correlacionados sobre a importância da arte na educação, museus e galerias virtuais, e práticas culturais em instituições de ensino para garantir o embasamento teórico da proposta.
- Análise de Sistemas Semelhantes: Foram analisadas outras plataformas digitais e sistemas semelhantes de galerias virtuais para identificar funcionalidades essenciais, melhores práticas de *design* e modelagem de interação com o usuário, o que auxiliou na definição do escopo do projeto.
- Levantamento de Requisitos: Foram conduzidas reuniões com os orientadores para o levantamento dos requisitos funcionais, definindo as funcionalidades que o sistema deve cumprir, os atores envolvidos e as regras de negócio.

4.2 DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO

A segunda fase compreendeu a construção do *software* com base nos requisitos levantados:

- Modelagem: Com os requisitos definidos, foram elaborados os Diagramas de Casos de Uso, garantindo a organização lógica das funcionalidades.
- Desenvolvimento do Sistema: A construção do sistema web foi realizada utilizando as linguagens HTML, JS e CSS para estruturação e estilização da interface, e a linguagem de programação PHP para o processamento de dados e lógica de negócio.
- Gerenciamento de Dados: Para o armazenamento seguro e eficiente das informações da galeria (obras, artistas, usuários), foi utilizado o MySQL como Sistema Gerenciador de Banco de Dados.
- Testes: Por fim, foram realizados testes para validar a correta execução das funcionalidades e garantir que o sistema atenda integralmente aos objetivos propostos e à viabilidade técnica adquirida ao longo do curso técnico em Informática.

5 REFERENCIAL TEÓRICO

Referencial teórico constitui a seção do TCC responsável por reunir conceitos, definições, fundamentos e estudos essenciais para a compreensão do tema desenvolvido. Sua finalidade é apresentar as bases teóricas que sustentam o projeto, evidenciando que a proposta se apoia em conhecimentos previamente estabelecidos e reconhecidos na literatura.

5.1 TRABALHOS RELACIONADOS

A análise de projetos correlatos no âmbito da tecnologia e cultura demonstra uma clara tendência na utilização de plataformas digitais para a democratização do acesso à arte e à informação cultural. O TCC de Gabriel Pinto de Oliveira (2021) é um exemplo, com o objetivo de desenvolver uma galeria virtual dedicada a pintores brasileiros, visando facilitar o acesso à arte e fornecer informações detalhadas sobre os artistas e suas obras. A motivação para o projeto surge da percepção de que, apesar da garantia constitucional de acesso à cultura, faltam plataformas digitais focadas em artistas nacionais, o que dificulta o conhecimento e a apreciação de suas manifestações artísticas. De forma similar, o trabalho de Uriel de Souza Montanha (2024) propõe a criação de um museu virtual para a Casa da Cultura de Uruguaiana, Dr. Pedro Marini, com a intenção de promover um maior interesse pela história e cultura local por meio da digitalização do acervo físico. Ambos os projetos, portanto, exemplificam como a tecnologia pode ser aplicada para superar barreiras de acesso e dar visibilidade a manifestações culturais.

Corroborando a premissa de que tais iniciativas são cruciais no cenário atual, o estudo de Joanicy Leandra Pereira e Daniela Lucas da Silva Lemos (2024) sobre o reuso da informação em plataformas de agregação oferece um panorama mais amplo sobre a digitalização cultural. O artigo destaca que, no Brasil, a disponibilização de acervos tradicionais em rede está em um processo de desenvolvimento abaixo do contexto global. Ele reforça a escassez de plataformas digitais que não apenas disponibilizem conteúdos, mas que também garantam a qualidade e a capacidade de reuso das informações, contribuindo para a

propagação da cultura. A pesquisa de Pereira e Lemos (2024) fornece, assim, o embasamento acadêmico para os projetos de Oliveira (2021) e Montanha (2024), e para o NAC Portal, ao justificar a importância de se criar soluções tecnológicas que preencham essa lacuna, promovendo a democratização do acesso cultural e o engajamento da comunidade de maneira organizada e eficaz.

5.2 SISTEMAS SEMELHANTES

A análise de sistemas digitais voltados ao compartilhamento artístico evidencia uma crescente valorização das plataformas virtuais como instrumentos de democratização do acesso à arte, à criatividade e ao reconhecimento cultural. Nesse contexto, destacam-se iniciativas como o Pinterest, o Behance e o Designspiration, que, embora não estejam diretamente vinculadas ao ambiente escolar, apresentam objetivos que convergem com a proposta do NAC Portal, conforme demonstrado no Quadro 1, que apresenta o comparativo entre sistemas semelhantes.

O Pinterest é uma plataforma de curadoria visual que permite aos usuários salvar, organizar e compartilhar conteúdos por meio de “pins”, favorecendo a construção de painéis temáticos sobre interesses diversos, incluindo arte, design, fotografia e cultura. Seu modelo colaborativo estimula a descoberta de produções artísticas de diferentes partes do mundo, promovendo a circulação de ideias criativas em escala global. De modo semelhante, o Behance, criado pela Adobe, é uma rede voltada a profissionais da área criativa que desejam divulgar seus portfólios artísticos. O sistema oferece recursos para que os usuários publiquem seus projetos, recebam feedback e se conectem com uma comunidade engajada, ampliando a visibilidade e as oportunidades para artistas e designers. Já o Designspiration se propõe como uma ferramenta de inspiração visual, voltada especialmente para designers gráficos e ilustradores, permitindo que imagens sejam organizadas por cores, temas e estilos, facilitando a pesquisa estética e a coleta de referências visuais.

Tais plataformas se assemelham ao sistema proposto ao adotarem uma estrutura de compartilhamento, curadoria e valorização de produções visuais, características que podem ser observadas de forma sintetizada no Quadro 1. Embora tenham propósitos mais amplos ou voltados ao mercado profissional, elas exemplificam como a tecnologia pode ser utilizada para democratizar o acesso à

arte, promovendo a interação entre diferentes públicos e a divulgação de trabalhos autorais. Além disso, todas reforçam o papel da cultura digital como meio de expressão individual e coletiva, contribuindo para a construção de identidades e a circulação de saberes artísticos.

Nesse sentido, esses sistemas fornecem não apenas inspiração funcional e estética para o desenvolvimento do projeto proposto, mas também embasamento prático sobre a importância de plataformas digitais na valorização da arte, conforme evidenciado na análise comparativa apresentada. Assim como o Behance ou o Designspiration promovem visibilidade para artistas profissionais, o sistema voltado ao NAC do IFFar *Campus* Uruguaiana objetiva incentivar a produção artística escolar, fomentar a criatividade estudantil e ampliar o alcance das manifestações culturais da comunidade acadêmica. Trata-se, portanto, de uma proposta alinhada às tendências contemporâneas de uso da tecnologia em favor da cultura e da educação.

Quadro 1 – Comparativo dos sistemas semelhantes

Sistema	Pontos positivos	Pontos negativos
Pinterest	Plataforma intuitiva que permite o compartilhamento visual de imagens; possui grande alcance e categorização eficiente por temas e interesses.	Não há controle de autoria ou direitos autorais claros; conteúdo pode ser facilmente copiado sem atribuição.
Behance	Foco profissional com portfólios organizados; permite detalhamento técnico de projetos; favorece a visibilidade de artistas e networking.	Pouco acessível para iniciantes; exige login para interações mais aprofundadas; foco em design gráfico profissional.
Designspiration	Interface minimalista e inspiradora; boa curadoria visual; ideal para referências visuais rápidas.	Limitações quanto à interação entre usuários; ausência de sistema de curtidas.
NAC Portal	Sistema voltado à divulgação da produção artística no contexto educacional; promove a integração dos estudantes por meio da arte e cultura locais.	Limitações na verificação da originalidade das publicações, o que permite que os estudantes plagiem trabalhos de fontes externas.

Fonte: Autoria própria (2025)

6 DESENVOLVIMENTO

Esta seção apresenta o processo do desenvolvimento do sistema proposto neste trabalho. Ela está dividida em 4 partes: documentação de requisitos, casos de uso, diagrama do banco de dados e interfaces do sistema.

6.1 DOCUMENTAÇÃO DE REQUISITOS

Esta seção especifica os requisitos do sistema “NAC Portal” – uma plataforma web voltada ao compartilhamento e valorização da produção artística no IFFar. Seu objetivo é fornecer aos desenvolvedores as informações necessárias para a implementação e também para a realização dos testes do sistema, garantindo que ele atenda às funcionalidades esperadas pelos usuários e pelo NAC.

6.2 CONVENÇÕES TERMOS E ABREVIações

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

[identificador do requisito – nome do requisito]

Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF01] ou [NF01] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

6.3 PRIORIDADES DE REQUISITOS

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- Essencial: é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. São requisitos imprescindíveis, que devem ser implementados impreterivelmente.

- **Importante:** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.

- **Desejável:** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

6.4 ATORES DO SISTEMA

A plataforma NAC Portal possui dois tipos principais de usuários, chamados aqui de atores, que interagem com o sistema de maneiras diferentes, conforme seus perfis e permissões. Cada papel possui funcionalidades específicas, sendo que o ator com maior privilégio acumula os recursos dos anteriores.

- **Usuário:**

É o ator estudante, sendo o perfil padrão do sistema. Ele tem acesso a funcionalidades de cadastro, login, recuperação de senha e edição de perfil, e pode manter suas próprias publicações, como cadastrar, editar e excluir. Além disso, é responsável por interagir com o conteúdo da plataforma, podendo curtir e denunciar publicações de outros usuários, além de pesquisar por publicações e visualizar perfis de outros usuários.

- **Administrador:**

Tem como principal função a moderação, podendo avaliar e excluir publicações que foram denunciadas por outros usuários ou que violem as regras da plataforma. Ele atua garantindo a qualidade e a segurança do conteúdo, sendo essencial para a manutenção de um ambiente online saudável e organizado. O administrador já vem previamente instalado no sistema, não necessitando de cadastro ou login para exercer suas funções.

6.5 REQUISITOS FUNCIONAIS DO SISTEMA

Com base na proposta do sistema e no levantamento de requisitos realizado, identificamos as funcionalidades básicas para o seu funcionamento. Os requisitos funcionais descrevem as ações que o sistema deve executar, detalhando as interações entre os atores e a aplicação, e definindo, portanto, o que cada ator poderá realizar na plataforma.

[RF001] Cadastrar Usuário	
Descrição:	Este requisito funcional permite que novos usuários se cadastrem no site.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RF002] Fazer Login	
Descrição:	Este requisito funcional permite que o usuário acesse sua conta com email e senha.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RF003] Manter Publicação	
Descrição:	Este requisito funcional permite ao artista cadastrar, editar,excluir e listar suas publicações.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RF004] Curtir Publicação	
Descrição:	Este requisito funcional permite que usuários curtam publicações postadas por outros.
Prioridade:	☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

[RF005] Visualizar perfil	
Descrição:	Este requisito funcional permite que os usuários acessem o perfil de outros participantes da plataforma, visualizando suas preferências artísticas e publicações.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RF006] Denunciar publicação	
-------------------------------------	--

Descrição:	Este requisito funcional permite que os usuários denunciem publicações que considerem inadequadas. A denúncia será registrada no sistema para análise posterior.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RF007] Editar perfil

Descrição:	Este requisito funcional permite que o usuário altere nome ou senha.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RF08] Pesquisar Publicações

Descrição:	Este requisito funcional permite que o usuário realize buscas por publicações utilizando palavras-chave relacionadas ao conteúdo.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RF09] Avaliar e Excluir publicação.

Descrição:	Este requisito funcional permite que o administrador avalie a publicação denunciada no sistema e decida se deve ser mantida ou apagada.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RF010] Manter Notícias.

Descrição:	Este requisito funcional permite que o administrador cadastre, edite, visualize e exclua notícias relacionadas a eventos e atividades artísticas.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RF011] Verificar E-mail.

Descrição:	Este requisito funcional permite que, após o cadastro de usuário, o sistema envie um código de verificação para o endereço de e-mail informado.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

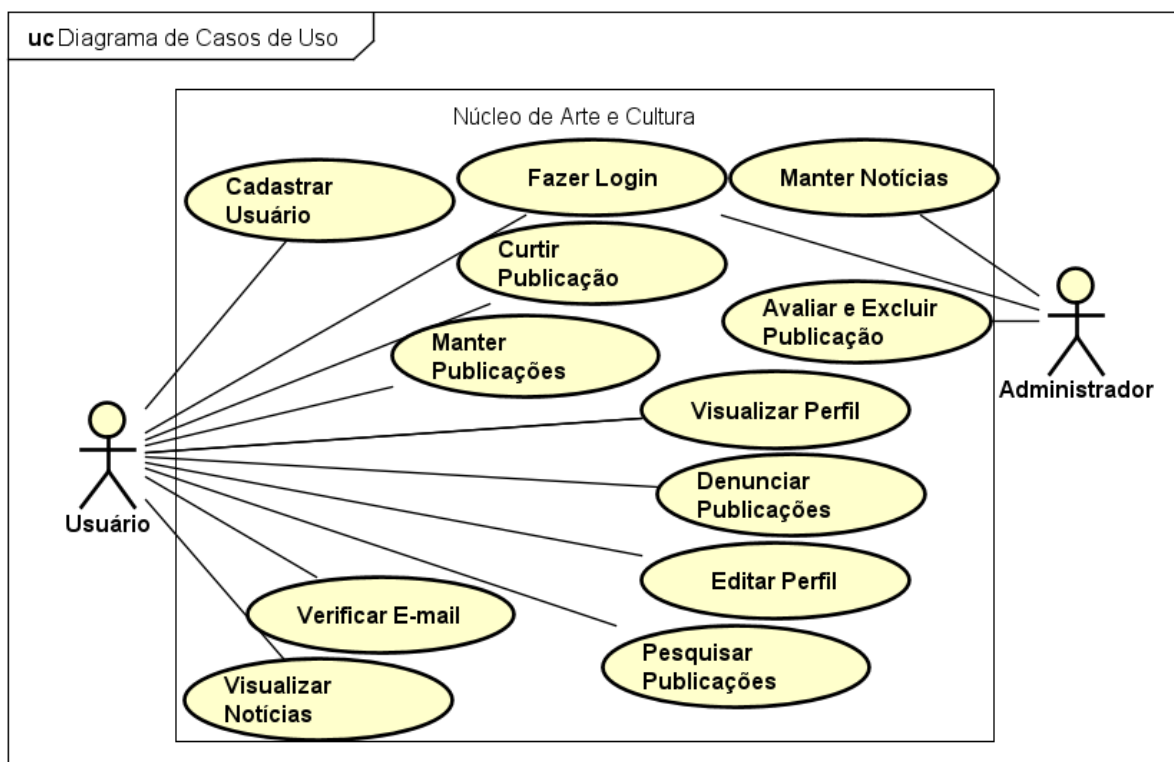
6.6 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

A Figura 1 apresenta o Diagrama de Casos de Uso do sistema, evidenciando as funcionalidades disponíveis e os atores envolvidos. O sistema é composto por dois atores: Usuário e Administrador.

O ator usuário pode realizar o cadastro e a autenticação no sistema, verificar seu e-mail, manter publicações, curtir publicações, visualizar perfis e editar seu perfil, pesquisar publicações e denunciar conteúdos considerados inadequados. Essas funcionalidades permitem a participação ativa do usuário na plataforma, bem como a interação com os conteúdos disponibilizados.

O ator administrador é responsável pelas funcionalidades de gestão do sistema, podendo realizar a autenticação e manter notícias institucionais, além de avaliar e excluir publicações denunciadas, assegurando a moderação dos conteúdos e o bom funcionamento da plataforma.

Figura 1 – Diagrama de Casos de Uso do sistema do NAC Portal.



Fonte: elaboração própria (2025).

6.7 DOCUMENTAÇÃO DE CASOS DE USO

Quadro 2 – [UC01] Cadastrar Usuário

CASO DE USO	[UC01] Cadastrar Usuário
Atores	Usuário.
Pré-Condições	O usuário não pode estar logado no sistema.
Pós-Condições	Um novo usuário está cadastrado no sistema.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O usuário acessa a página de cadastro. 2. O sistema exibe o formulário de cadastro. 3. O usuário preenche os dados e confirma. 4. O sistema valida os dados. 5. O sistema registra o novo usuário e exibe uma mensagem de sucesso.	
FLUXO ALTERNATIVO	
Não tem.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
4.a. Os dados preenchidos estão inválidos. 4.a.1.O sistema exibe uma mensagem de erro e solicita a correção dos dados.	

Quadro 3 – [UC02] Fazer Login

CASO DE USO	[UC02] Fazer Login
Atores	Usuário.
Pré-Condições	O usuário já deve estar cadastrado no sistema.
Pós-Condições	O usuário está autenticado e pode acessar funcionalidades do sistema.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O usuário acessa a página de login. 2. O sistema exibe o formulário de login. 3. O usuário informa e envia seu e-mail e senha. 4. O sistema valida as credenciais. 5. O sistema autentica o usuário e redireciona para a página inicial.	
FLUXO ALTERNATIVO	
3.a. Recuperar senha 3.a.1. O usuário informa que esqueceu a senha e seleciona a opção "Esqueci minha senha". 3.a.2. O sistema solicita o e-mail cadastrado. 3.a.3. O usuário informa o e-mail. 3.a.4. O usuário acessa o link e define uma nova senha. 3.a.5. O sistema confirma a redefinição da senha e retorna para a tela de login.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
4.a. As credenciais estão incorretas. 4.a.1. O sistema exibe uma mensagem de erro informando que os dados estão inválidos.	

Quadro 4 – [UC03] Manter Publicações

CASO DE USO	[UC03] Manter Publicações
Atores	Usuário.
Pré-Condições	O Usuário deve estar autenticado.
Pós-Condições	A publicação é cadastrada, editada, listada e removida do sistema.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O Usuário acessa a área de gerenciamento de publicações. 2. O sistema exibe a lista de publicações do usuário. 3. O Usuário escolhe entre adicionar, editar ou remover uma publicação. 4. O sistema processa a ação e exibe a confirmação.	
FLUXO ALTERNATIVO	
3.a. O usuário decide cancelar a operação. 3.a.1. O sistema retorna à lista de publicações sem realizar alterações.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
4.a. Erro no envio da publicação. 4.a.1. O sistema informa erro e solicita nova tentativa.	

Quadro 5 – [UC04] Curtir Publicação

CASO DE USO	[UC04] Curtir Publicação
Atores	Usuário.
Pré-Condições	O usuário já deve estar cadastrado no sistema.
Pós-Condições	A publicação é salva no perfil do usuário.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O usuário visualiza uma publicação. 2. O sistema exibe a opção de curtir. 3. O usuário clica em "curtir". 4. O sistema registra a curtida e salva a publicação no perfil do usuário.	
FLUXO ALTERNATIVO	
3.a. O usuário já curtiu a publicação.	
3.a.1. O sistema ignora a ação ou descurte a publicação.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
4.a. Falha na conexão.	
4.a.1. O sistema exibe uma mensagem de erro.	

Quadro 6 – [UC05] Visualizar Perfil

CASO DE USO	[UC05] Visualizar Perfil
Atores	Usuário.
Pré-Condições	O perfil do usuário deve existir.
Pós-Condições	O perfil é exibido.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O usuário seleciona o nome de um artista. 2. O sistema exibe o perfil do artista com informações de publicações.	
FLUXO ALTERNATIVO	
Não tem.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
2.a. Perfil não encontrado.	
2.a.1. O sistema exibe a mensagem de perfil não encontrado.	

Quadro 7 – [UC06] Editar Perfil

CASO DE USO	[UC06] Editar Perfil
Atores	Usuário.
Pré-Condições	O usuário já deve estar cadastrado no sistema.
Pós-Condições	O perfil do usuário é atualizado.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O usuário acessa a opção de editar perfil. 2. O sistema exibe os dados do perfil. 3. O usuário atualiza os dados e confirma. 4. O sistema valida e salva as alterações. 5. O sistema exibe uma mensagem de sucesso.	
FLUXO ALTERNATIVO	
Não tem.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
4.a. Dados inválidos.	
2.a.1. O sistema exibe uma mensagem de erro.	

Quadro 8 – [UC07] Verificar E-mail

CASO DE USO	[UC07] Verificar E-mail
Atores	Usuário.
Pré-Condições	O usuário acabou de realizar o cadastro com sucesso e ainda não verificou o e-mail.
Pós-Condições	O e-mail do usuário é confirmado como válido e a conta é ativada.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O sistema gera automaticamente um código de verificação de 6 dígitos após o cadastro. 2. O sistema envia o código por e-mail para o endereço informado pelo usuário. 3. O sistema redireciona o usuário para a página de verificação de e-mail. 4. O usuário digita o código recebido. 5. o sistema valida o código informado. 6. O sistema marca o e-mail como verificado, ativa a conta e redireciona o usuário para a página de login com mensagem de sucesso.	
FLUXO ALTERNATIVO	
4.a. O usuário solicita o reenvio do código.	
4.a.1. O sistema gera um novo código e envia novamente ao e-mail do usuário.	
4.a.2. O sistema atualiza o tempo de expiração e retorna ao passo 4 do fluxo principal.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
5.a. o código informado está incorreto ou expirou.	
5.a.1 O sistema exibe uma uma mensagem de erro e permite nova tentativa.	
5.b. O e-mail não foi possível ser enviado.	

Quadro 9 – [UC08] Manter Notícias

CASO DE USO	[UC08] Manter Notícias
Atores	Administrador.
Pré-Condições	O administrador deve estar autenticado no sistema.
Pós-Condições	Uma notícia pode ser cadastrada, editada, visualizada ou excluída no sistema.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O administrador acessa a área de gerenciamento de notícias. 2. O sistema exibe a lista de notícias cadastradas. 3. O administrador seleciona a opção desejada: cadastrar nova notícia, editar notícia existente, visualizar notícia ou excluir notícia. 4. O administrador preenche ou altera os dados necessários e confirma a operação. 5. O sistema processa a ação realizada. 6. O sistema exibe uma mensagem confirmando a operação.	
FLUXO ALTERNATIVO	
3.a. Administrador cancela a ação	
3.a.1. O sistema retorna à lista de notícias sem realizar alterações.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
4,a, Dados inválidos no cadastro ou edição	
4.a.1. O sistema exibe uma mensagem de erro e solicita a correção de dados.	
4.b. Falha ao excluir notícias	
4.b.1. O sistema informa o erro e mantém a notícia na lista.	

Quadro 10 – [UC09] Denunciar Publicações

CASO DE USO	[UC09] Denunciar Publicações
Atores	Usuário.
Pré-Condições	O usuário deve estar autenticado e visualizar uma publicação.
Pós-Condições	A denúncia é registrada para análise do administrador.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O usuário acessa uma publicação. 2. O sistema exibe a opção “Denunciar”. 3. O usuário clica e preenche o motivo. 4. O sistema registra a denúncia e exibe mensagem de confirmação.	
FLUXO ALTERNATIVO	
3.a. O usuário desiste da denúncia.	
3.a.1. O sistema retorna à publicação.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
4.a. Erro ao registrar a denúncia.	
4.a.1. O sistema exibe mensagem de falha.	

Quadro 11 – [UC10] Pesquisar Publicações

CASO DE USO	[UC10] Pesquisar Publicações
Atores	Usuário.
Pré-Condições	O usuário deve estar autenticado no sistema.
Pós-Condições	As publicações relacionadas à busca são exibidas.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O usuário acessa o campo de pesquisa. 2. O sistema exibe o campo para digitação de palavras-chave. 3. O usuário informa o termo desejado. 4. O sistema realiza a busca no banco de dados. 5. O sistema exibe a lista de publicações correspondentes.	
FLUXO ALTERNATIVO	
3.a. O usuário não informa nenhum termo.	
3.a.1. O sistema exibe todas as publicações disponíveis.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
4.a. Erro ao realizar a busca.	
4.a.1. O sistema exibe mensagem de erro.	

Quadro 12 – [UC11] Avaliar e Excluir Publicações

CASO DE USO	[UC11] Avaliar e Excluir Publicações
Atores	Administrador.
Pré-Condições	Deve existir ao menos uma publicação denunciada no sistema.
Pós-Condições	A publicação é mantida ou excluída do sistema.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O administrador acessa a área de denúncias. 2. O sistema exibe a lista de publicações denunciadas. 3. O administrador seleciona uma denúncia. 4. O sistema exibe os detalhes da publicação e da denúncia. 5. O administrador avalia o conteúdo. 6. O administrador decide manter ou excluir a publicação. 7. O sistema registra a decisão e atualiza o status da denúncia.	
FLUXO ALTERNATIVO	
6.a. O administrador decide manter a publicação.	
6.a.1. O sistema marca a denúncia como resolvida.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	
7.a. Erro ao processar a decisão.	
7.a.1. O sistema exibe mensagem de erro.	

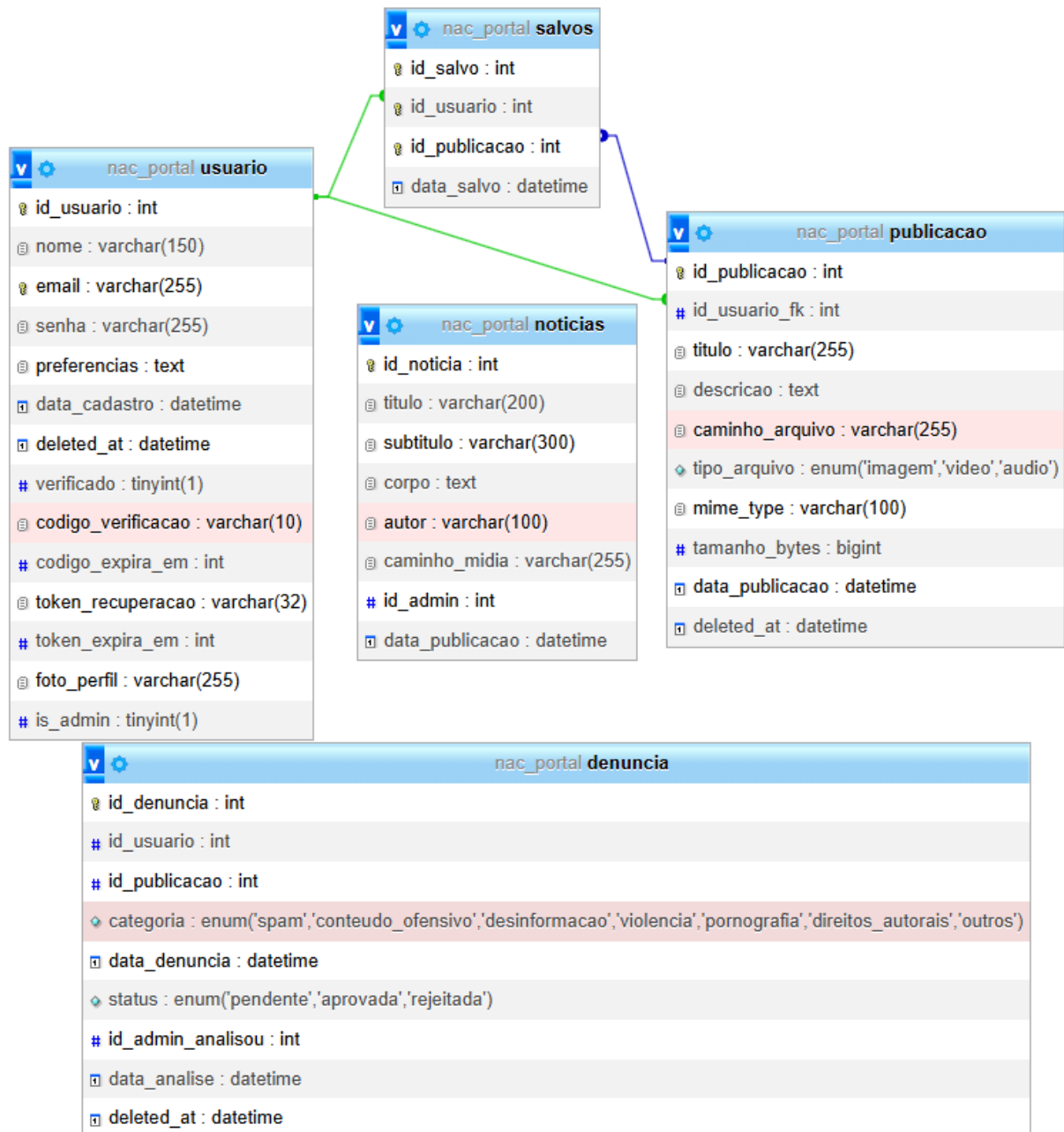
6.8 BASE DE DADOS

O banco de dados do sistema foi modelado com o objetivo de assegurar a organização, integridade e segurança das informações, atendendo aos requisitos funcionais da plataforma. Sua estrutura possibilita o relacionamento entre usuários, publicações, denúncias e notícias, conforme apresentado na Figura 2.

A tabela usuário armazena os dados cadastrais e de autenticação dos usuários, incluindo informações de verificação e recuperação de conta, além da identificação de perfis administrativos. A tabela publicação registra os conteúdos publicados, associando cada publicação ao seu respectivo autor, bem como informações para controle de interações e exclusão lógica.

A tabela salvos representa a funcionalidade de armazenamento de publicações favoritas, relacionando usuários e publicações. Já a tabela denúncia é responsável pelo registro e acompanhamento das denúncias realizadas, permitindo o controle da análise administrativa e garantindo a moderação do conteúdo. Por fim, a tabela notícias armazena as informações referentes às notícias publicadas pelo administrador do sistema.

Figura 2 – Modelo do Banco de Dados



Fonte: elaboração própria (2025).

6.9 TELAS DO SISTEMA

As telas do sistema foram desenvolvidas com foco na usabilidade e na clareza das informações, permitindo que os usuários e o administrador interajam

com a plataforma de forma intuitiva. A seguir são apresentadas as principais telas do sistema, juntamente com a descrição de suas funcionalidades.

A Figura 3 exibe a interface de login do sistema NAC Portal, destinada à autenticação do usuário. A tela apresenta o formulário de acesso solicitando o E-mail e a Senha. Adicionalmente, oferece *links* de suporte para a recuperação de senha ("Esqueceu a senha?") e para o redirecionamento à tela de cadastro ("Não tem uma conta? Cadastre-se agora").

Figura 3 – Tela de Login

A interface de login do NAC Portal é exibida em uma tela com um cabeçalho verde escuro contendo o texto "NAC Portal". O formulário de login é centralizado e possui o título "Entrar no NAC Portal". Ele contém dois campos de entrada: "E-mail" com o exemplo "seu.email@iffarroupilha.edu.br" e "Senha" com o placeholder "Sua senha". Um ícone de olho indica a opção de alternar a visibilidade da senha. Abaixo dos campos, há um botão verde com o texto "ENTRAR". Na base do formulário, há dois links: "Não tem uma conta? Cadastre-se agora" e "Esqueceu a senha?". O rodapé da tela é verde escuro e contém o texto "Núcleo de Arte e Cultura", uma barra de navegação com "Feed", "Perfil", "Publicar" e "Notícias", e o copyright "© 2025 - IFFAR".

Fonte: Autoria própria (2025)

A Figura 4 ilustra a tela de Cadastro de Usuário, importante para a criação de novas contas no sistema. Os campos obrigatórios incluem nome, e-mail, senha e confirmação de senha. O *upload* de uma imagem de foto de perfil é opcional, sendo o processo finalizado pelo acionamento do botão "CADASTRAR".

Figura 4 – Tela de Cadastro

NAC Portal

Criar Conta

Nome de Usuário
Nome de Usuário

E-mail
seu.email@aluno.iffar.edu.br

Senha (min. 8 caracteres)
Senha

Confirmar Senha
Confirmar Senha

Bio
O que você gosta...

FOTO

Escolha uma foto

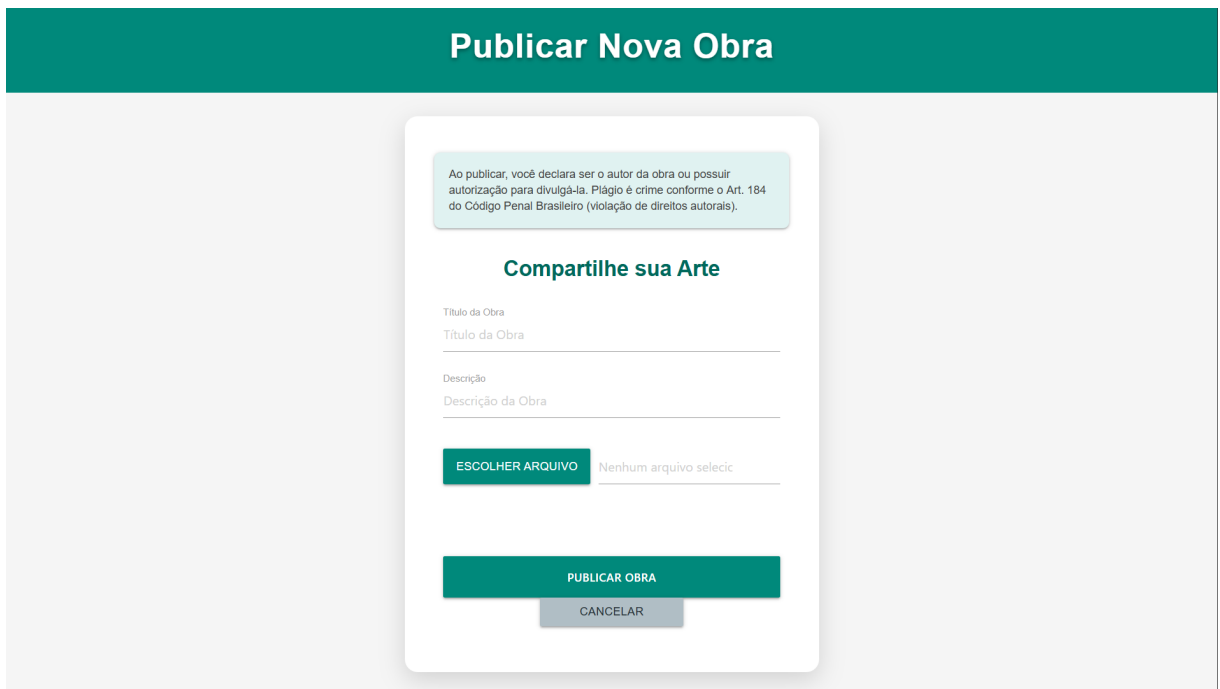
CADASTRAR

Já tem conta? Faça login

Fonte: Autoria própria (2025)

A Figura 5 representa a interface de publicação de obra, que permite ao usuário submeter conteúdo artístico à plataforma. A funcionalidade é composta por campos textuais para inserção do título e descrição da obra, além de um controle de *upload* de arquivos ("ESCOLHER ARQUIVO") para a mídia (imagem, áudio ou vídeo) que representa a criação.

Figura 5 – Tela de Publicação de Arte



A interface de publicação de arte apresenta um formulário centralizado sobre um fundo cinza claro. No topo, uma barra verde escura contém o título "Publicar Nova Obra" em branco. Abaixo, um formulário branco com sombra contém uma caixa de texto de aviso em azul claro. O formulário possui campos para "Título da Obra" e "Descrição da Obra", um botão "ESCOLHER ARQUIVO" em verde e um campo de upload de arquivos. Na base, há botões "PUBLICAR OBRA" em verde e "CANCELAR" em cinza.

Ao publicar, você declara ser o autor da obra ou possuir autorização para divulgá-la. Plágio é crime conforme o Art. 184 do Código Penal Brasileiro (violação de direitos autorais).

Compartilhe sua Arte

Título da Obra
Título da Obra

Descrição
Descrição da Obra

ESCOLHER ARQUIVO Nenhum arquivo selecionado

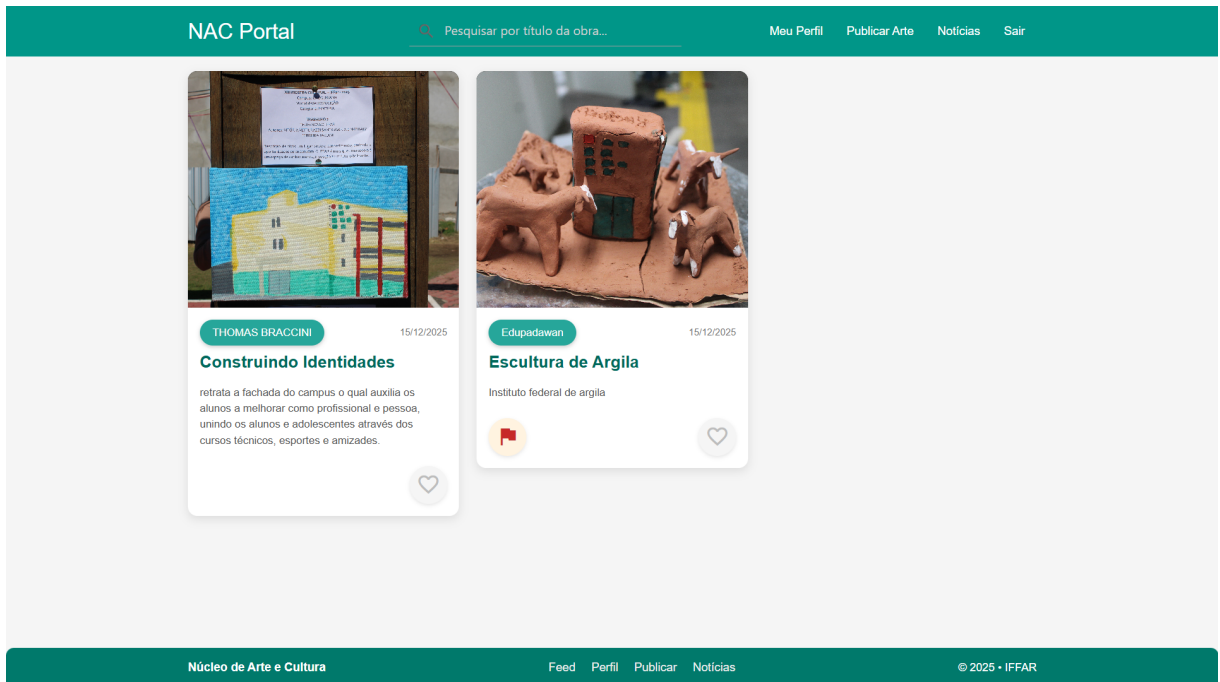
PUBLICAR OBRA

CANCELAR

Fonte: Autoria própria (2025)

A Figura 6 demonstra a tela inicial e o *feed* principal de publicações, sendo o primeiro ambiente acessado após o *login*. O *layout* inclui um campo de pesquisa que permite a filtragem de obras por título. O conteúdo principal é apresentado em formato de cartões, exibindo as obras publicadas, seus respectivos autores e datas, com a funcionalidade de curtir publicação destacada por um ícone interativo.

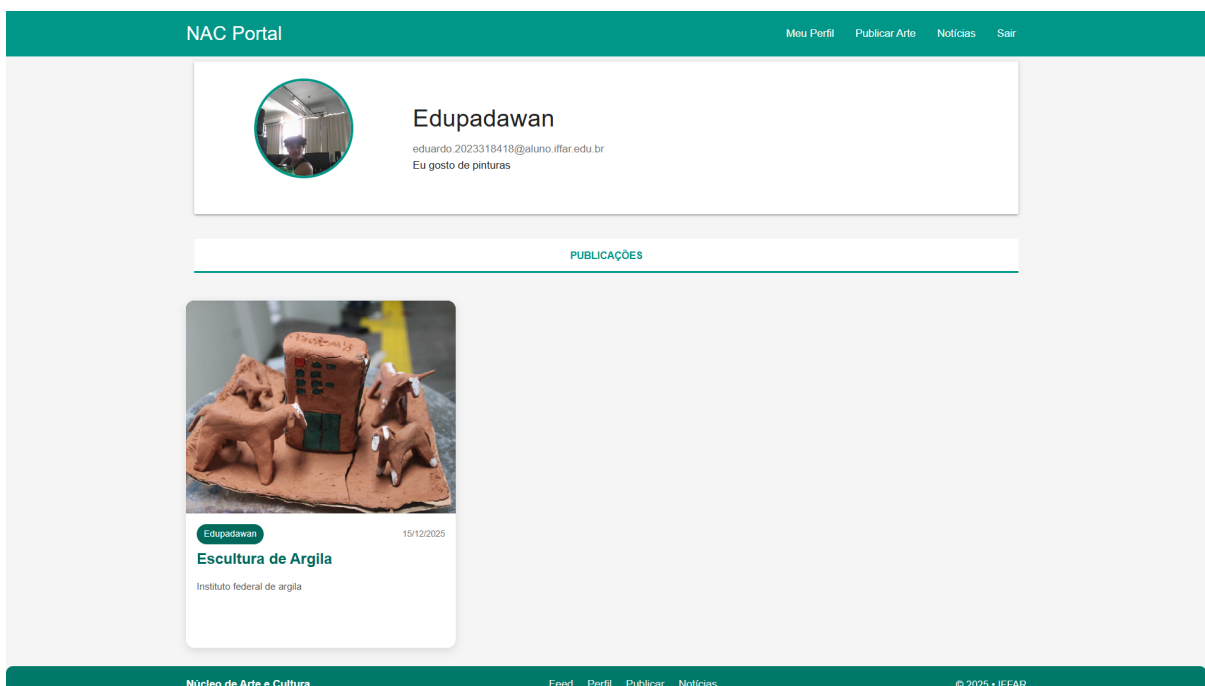
Figura 6 – Tela Inicial



Fonte: Autoria própria (2025).

A Figura 7 apresenta a visualização do perfil de terceiros. Esta tela exibe as informações públicas do artista (nome e descrição pessoal) e, em destaque, uma listagem das PUBLICAÇÕES de sua autoria, permitindo aos demais usuários o acesso direto ao seu portfólio.

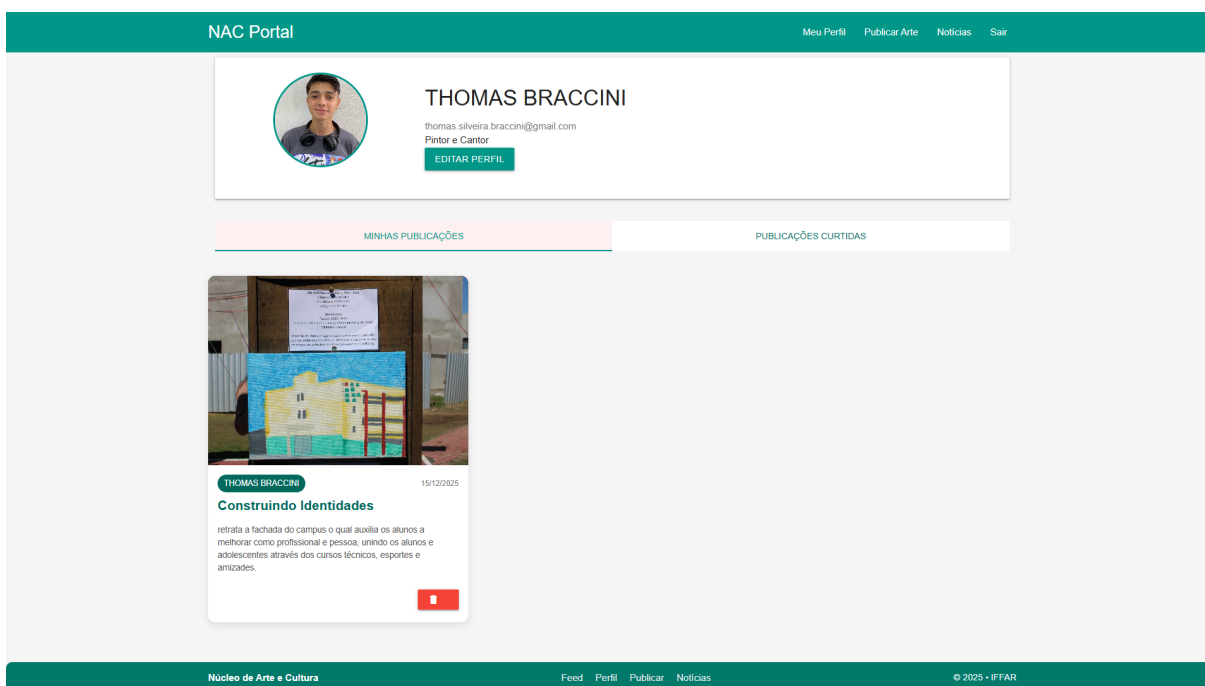
Figura 7 – Tela de Perfil de outro Usuário



Fonte: Autoria própria (2025)

A Figura 8 corresponde à seção meu perfil do usuário autenticado. A interface organiza o conteúdo em abas de navegação que separam MINHAS PUBLICAÇÕES do histórico de PUBLICAÇÕES CURTIDAS. A manutenção dos dados pessoais é realizada por meio do botão EDITAR PERFIL, que direciona à tela de atualização de cadastro.

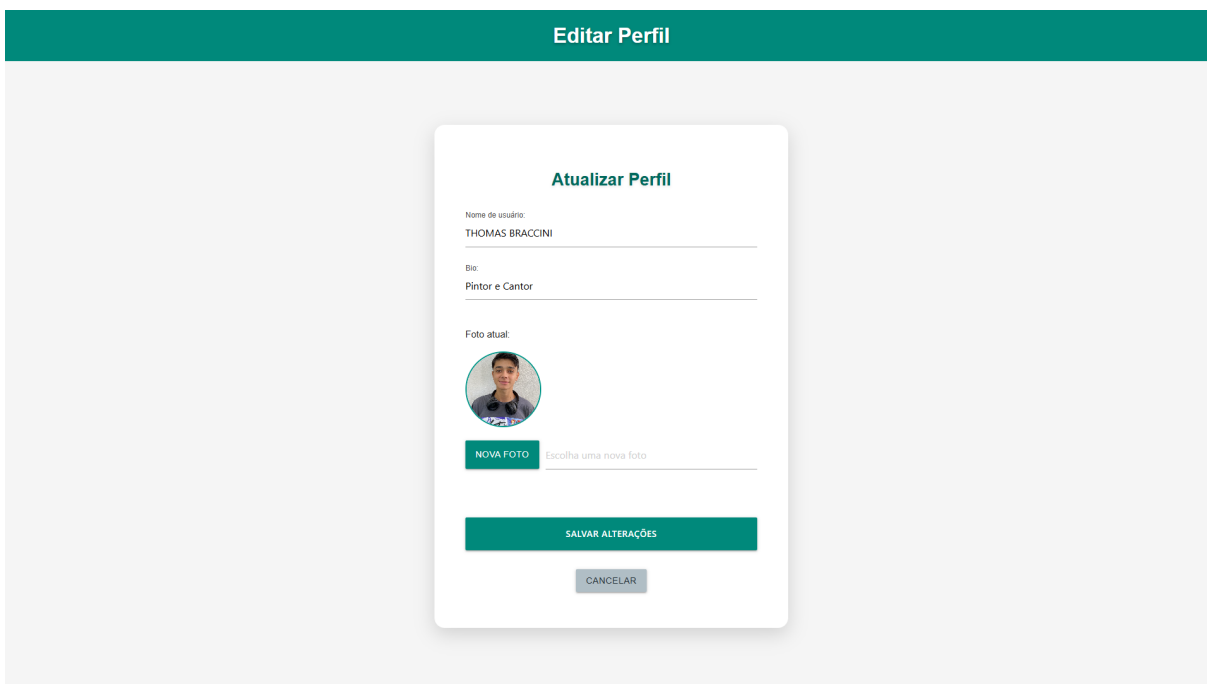
Figura 8 – Tela do Meu Perfil



Fonte: Autoria própria (2025)

A Figura 9 ilustra a tela de atualização de perfil, que permite ao usuário modificar seus dados cadastrais, como nome e preferências artísticas. O *upload* de uma NOVA FOTO de perfil é suportado, e todas as alterações efetuadas são persistidas no banco de dados através do botão SALVAR ALTERAÇÕES.

Figura 9 – Tela de Editar Perfil



Editar Perfil

Atualizar Perfil

Nome de usuário:
THOMAS BRACCINI

Bio:
Pintor e Cantor

Foto atual:



NOVA FOTO Escolha uma nova foto

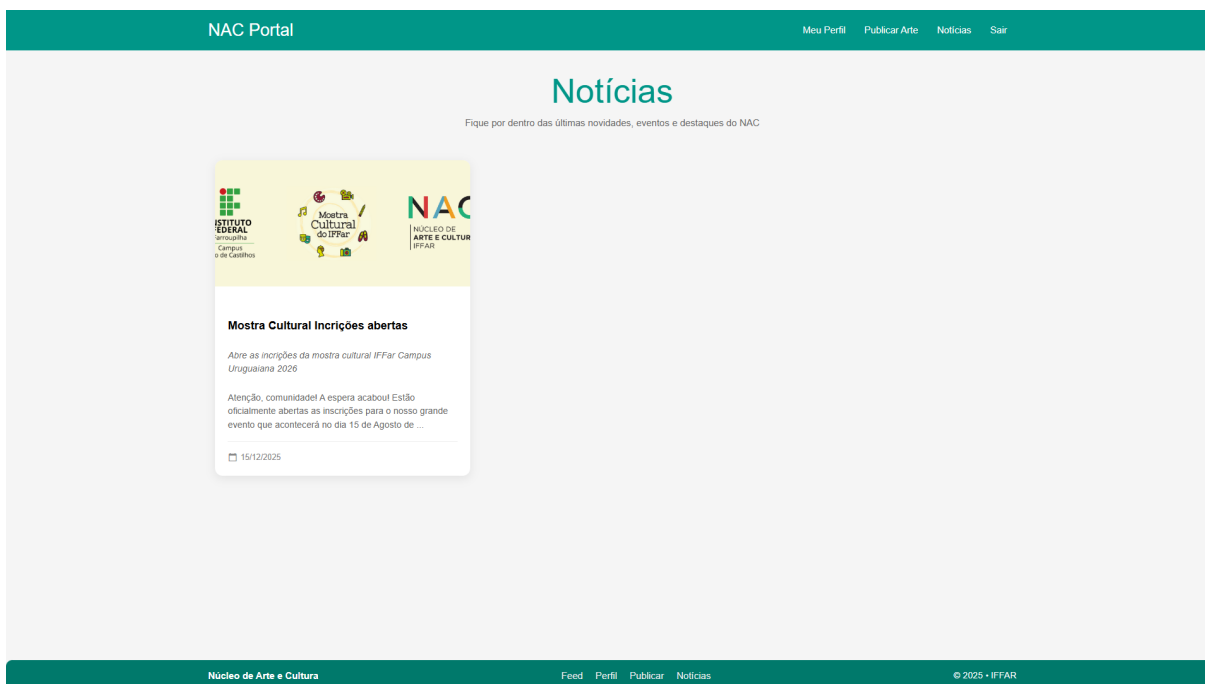
SALVAR ALTERAÇÕES

CANCELAR

Fonte: Autoria própria (2025)

A Figura 10 representa a seção de notícias disponível para os usuários. Nesta área, são exibidos *cards* informativos que divulgam eventos culturais, mostras ou oportunidades relevantes à comunidade acadêmica, detalhando o conteúdo e as datas pertinentes a cada notícia.

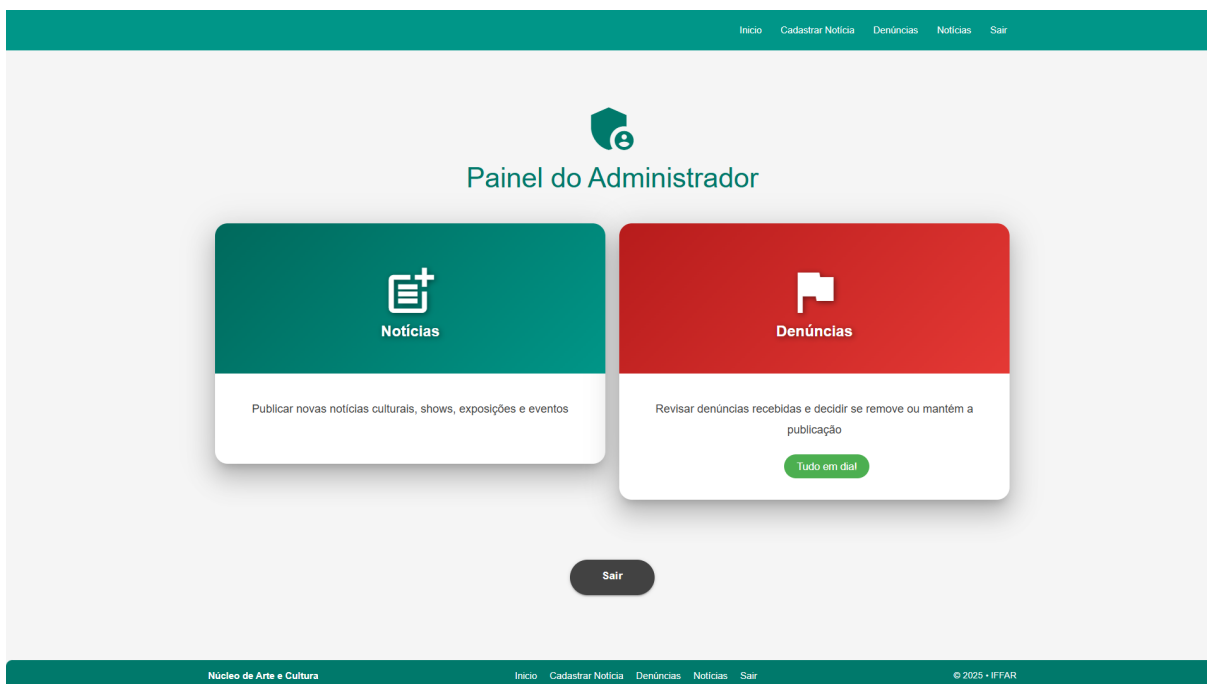
Figura 10 – Tela de Notícias



Fonte: Autoria própria (2025)

A Figura 11 demonstra a tela inicial do administrador, configurada como um painel de controle para as atividades de gestão. O painel apresenta duas funcionalidades principais: o *card* Notícias (em destaque na cor verde) para a publicação de novos eventos e o *card* Denúncias (em destaque na cor vermelha) para a gestão das moderações pendentes.

Figura 11 – Tela Inicial do Administrador



Fonte: Autoria própria (2025)

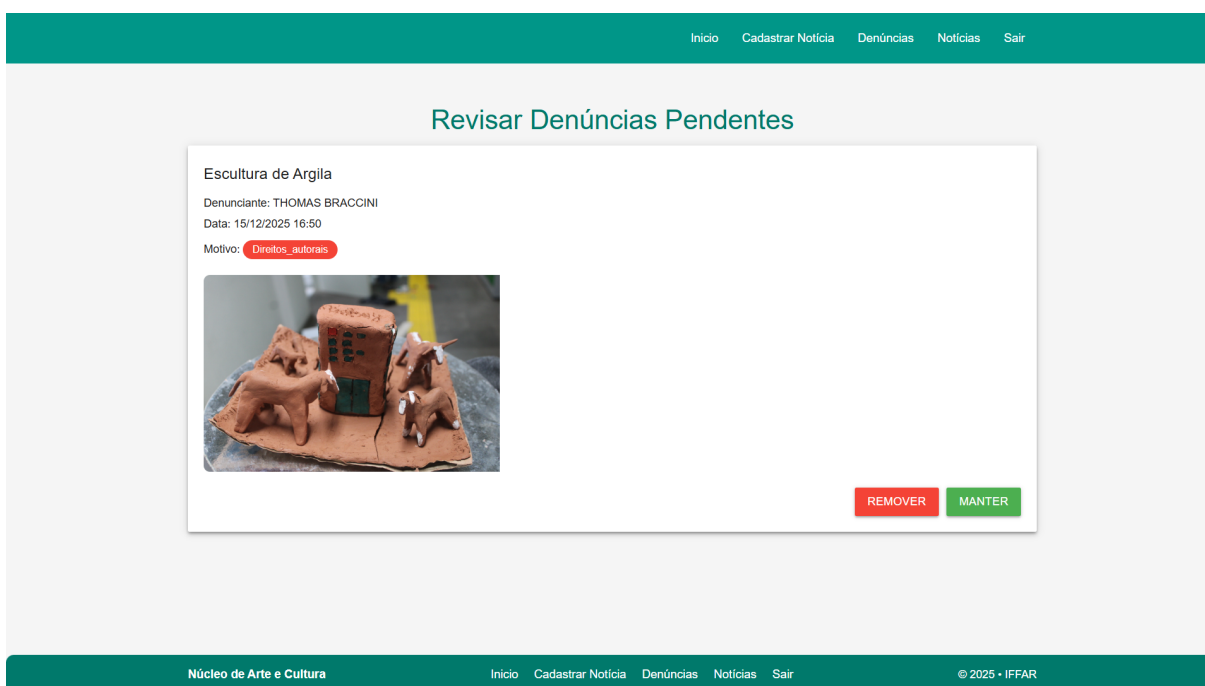
A Figura 12 exibe a interface de Cadastrar Notícia, que é uma funcionalidade acessível pelo administrador, a tela apresenta campos para inserir o título, o subtítulo, o corpo da notícia e um campo de *upload* de imagem para a publicação.

Figura 12 – Tela de Cadastro de Notícias

Fonte: Autoria própria (2025)

A Figura 13 ilustra a interface de revisar denúncias pendentes, exclusiva do perfil de administrador. A tela exibe a publicação reportada por um usuário, fornecendo detalhes críticos como o denunciante, a data da denúncia e o motivo. A interface permite ao administrador tomar uma ação de moderação imediata, optando por REMOVER ou MANTER a publicação no sistema.

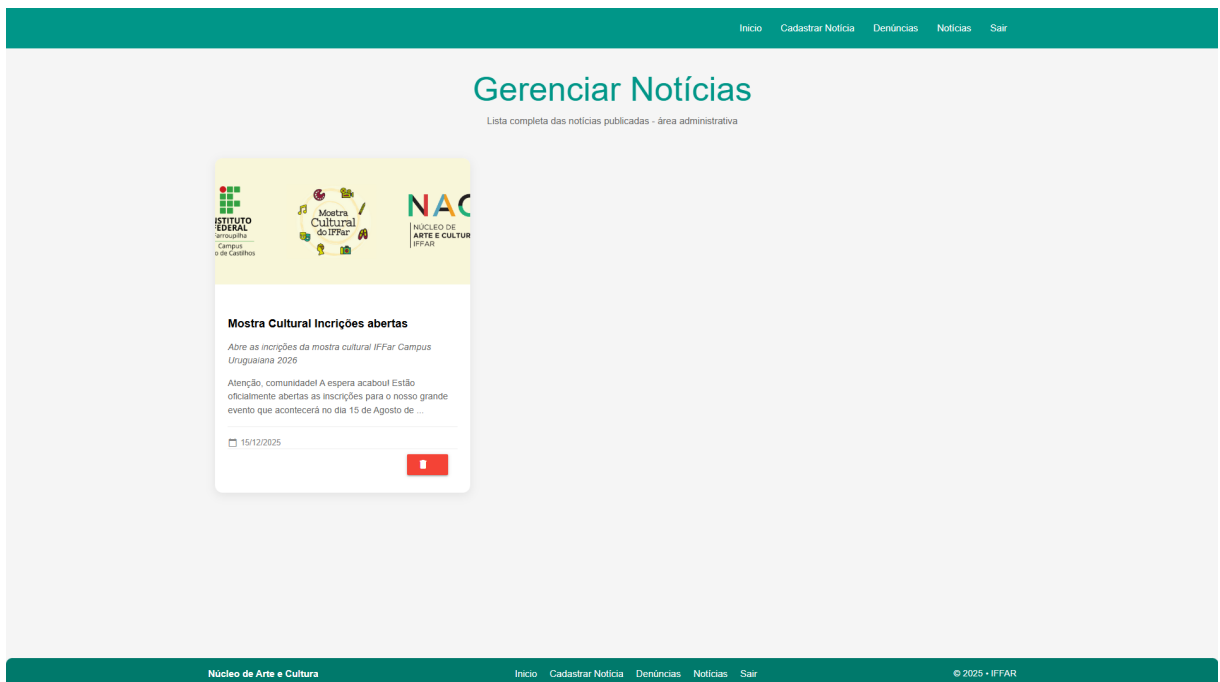
Figura 13 – Tela de Denúncias



Fonte: Autoria própria (2025)

A Figura 14 apresenta a interface de gerenciar notícias, que permite ao administrador visualizar e modificar as notícias institucionais publicadas, a tela exibe as notícias existentes em *cards* (exemplo: "Mostra Cultural Inscrições abertas") com opções de edição e exclusão (ícone de lixeira) no canto inferior direito de cada *card*.

Figura 14 – Tela de Notícias Administrador



Fonte: Autoria própria (2025)

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente TCC teve como objetivo a criação de um sistema web voltado ao NAC do Instituto Federal Farroupilha *Campus* Uruguaiana, com a finalidade de centralizar, valorizar e divulgar as produções artísticas realizadas pelos estudantes, bem como promover maior interação e engajamento da comunidade acadêmica com as ações culturais da instituição.

A plataforma desenvolvida permite que os usuários realizem o cadastro e a autenticação, publiquem obras artísticas em diferentes formatos de mídia, interajam com publicações por meio de curtidas, visualizem perfis de outros artistas e acompanhem notícias relacionadas a eventos culturais. Além disso, o sistema conta com um módulo administrativo responsável pela moderação de conteúdos e pela gestão de notícias, assegurando controle, organização e segurança no ambiente virtual. Dessa forma, o NAC Portal atende às principais necessidades identificadas durante o levantamento de requisitos, oferecendo uma solução viável ao contexto educacional.

A realização deste projeto possibilitou a aplicação prática de conhecimentos adquiridos ao longo do curso técnico em Informática, especialmente nas áreas de desenvolvimento web, banco de dados e modelagem de sistemas. O uso das linguagens HTML, CSS, JavaScript e PHP, aliado ao sistema gerenciador de banco de dados MySQL, contribuiu para o fortalecimento das competências técnicas do autor, além de proporcionar uma compreensão mais aprofundada sobre o processo de desenvolvimento de sistemas completos, desde a análise de requisitos até a implementação e testes.

Como toda solução tecnológica, o sistema apresenta algumas limitações. Entre elas, destaca-se a ausência de mecanismos automatizados para verificação da originalidade das publicações, o que pode permitir o compartilhamento de conteúdos externos sem a devida autoria. Além disso, funcionalidades mais avançadas de interação social e análise de dados não foram implementadas devido às limitações de tempo e escopo do projeto, sendo consideradas para versões futuras.

Como trabalhos futuros, sugere-se a implementação de ferramentas de verificação de autoria, a ampliação dos recursos de interação entre os usuários,

como comentários e mensagens privadas, bem como a adaptação da plataforma para dispositivos móveis por meio de aplicações responsivas ou nativas. Também é possível considerar a integração do sistema com outras plataformas institucionais, ampliando ainda mais o alcance das produções artísticas.

Por fim, conclui-se que o desenvolvimento do NAC Portal foi uma experiência enriquecedora tanto do ponto de vista técnico quanto acadêmico e pessoal. O projeto reforçou a importância da tecnologia como instrumento de valorização da arte e da cultura no ambiente escolar, ao mesmo tempo em que consolidou os aprendizados adquiridos durante o curso técnico em Informática, representando de forma significativa o encerramento desta etapa da formação educacional.

REFERÊNCIAS

ADOBE. **Behance**. [S.l.: s.n.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.behance.net/>. Acesso em: 15 dez. 2025.

DESIGNSPIRATION. **Designspiration**. [S.l.: s.n.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.designspiration.com/>. Acesso em: 15 dez. 2025.

GROSSI, Márcia Gorett Ribeiro. **Estudo das características de software e implementação de um software livre para o sistema de gerenciamento de bibliotecas universitárias federais brasileiras**. 2008. 253 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) — Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Ciência da Informação, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/EARM-7H8M9J>. Acesso em: 15 dez. 2025.

MARTINS, Giovanna Marangoni. **Sistema de gerenciamento de biblioteca**. 2015. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) — Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, Assis, 2015. Disponível em: <https://www.docsity.com/pt/docs/sistema-de-gerenciamento-para-biblioteca/9205591/>. Acesso em: 15 dez. 2025.

MONTANHA, Uriel de Souza. **Centro cultural Dr. Pedro Marini: museu virtual**. 2024. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Técnico em Informática) — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Campus Uruguai, 2024.

OLIVEIRA, Gabriel Pinto de. **Galeria virtual de pinturas brasileiras**. 2021. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Técnico em Informática) — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Campus Avançado Uruguai, 2021.

PAIVA, Carlos. **Notas sobre os desafios do fomento à cultura no Brasil**. In: CARNEIRO, Juliana; BARON, Lia (org.). *Gestão cultural*. Niterói: [s.n.], 2018. p. 120–152. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/344549362_Notas_sobre_os_desafios_do_fomento_a_cultura_no_Brasil. Acesso em: 15 dez. 2025.

PEREIRA, Joanicy Leandra; LEMOS, Daniela Lucas da Silva. **Reuso da informação em plataformas de agregação: uma análise utilizando a revisão sistemática de literatura no âmbito da cultura digital**. *Ciência da Informação em Revista*, Maceió, v. 11, n. 2, e15829, p. 1–20, 2024. Disponível em: <https://ufal.emnuvens.com.br/cir/article/view/15829>. Acesso em: 15 dez. 2025.

PINTEREST. **Pinterest**. [S.l.: s.n.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.pinterest.com/>. Acesso em: 15 dez. 2025.

RODRIGUES, Rafaela Nathalia Larocca; SOUZA, Leonardo Jeronymo de; TREVISIO, Vanessa Cristina. **A relevância da arte no processo de ensino e aprendizagem**. *Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade*, Bebedouro, v. 4, n. 1, p. 114–126, 2017. Disponível em:

<https://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/50/26042017193023.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2025.

VII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), 7., 2020, Campina Grande, PB. **Anais do VII Congresso Nacional de Educação – CONEDU 2020**. Campina Grande, PB: Editora Realize, 2020. 10 p. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/67996>. Acesso em: 15 dez. 2025.