



CRAFT SHARE: uma aplicação web com informações sobre artesanato

Layslla C. FERREIRA¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

O *Craft Share* é um projeto que busca aumentar a visibilidade do artesanato por meio de uma plataforma online. Através de um site de postagem de artesanato, os usuários podem compartilhar suas criações e interagir, formando uma comunidade que estimula a criatividade e a troca de experiências. Desenvolvido usando metodologias ágeis e tecnologias como *HTML*, *CSS*, *PHP* e *MySQL*, o projeto inclui recursos como cadastro, postagem de artesanato e *ranking* de interação. Os resultados alcançados até agora incluem a implementação dessas funcionalidades e a criação de uma plataforma de compartilhamento e interação para entusiastas do artesanato. Embora os objetivos principais tenham sido atingidos, ainda é necessário validar o protótipo com usuários reais e fazer ajustes para atender às necessidades da comunidade de artesãos. O *Craft Share* tem potencial para se tornar uma ferramenta vital para artesãos, auxiliando em diversos aspectos de promoção de seus trabalhos.

Palavras-Chave: Visibilidade; *Software*; Compartilhamento.

1. INTRODUÇÃO

A crescente integração da tecnologia em nossas vidas está transformando nossa interação com o mundo. Nesse cenário em constante evolução, os *softwares* desempenham um papel fundamental ao possibilitar plataformas que conectam pessoas globalmente. Surge um projeto inovador: um site exclusivo para exibir trabalhos artesanais, buscando criar um espaço virtual onde usuários compartilhem suas criações únicas e construam conexões significativas com outros entusiastas do artesanato.

A relevância desse projeto está na capacidade de fomentar a criatividade e facilitar a troca de experiências entre pessoas interessadas em artesanato. Através do uso de tecnologias avançadas, é viável criar uma plataforma acessível globalmente, permitindo que os trabalhos dos artesãos alcancem uma audiência mundial.

O site incluirá recursos essenciais, como sistema de cadastro e login, permitindo aos usuários criar e acessar suas contas pessoais. Além disso, uma funcionalidade de postagem de trabalhos artesanais permitirá aos usuários compartilhar fotos e detalhes de seus produtos, promovendo inspiração e apoio mútuo. Também haverá um sistema de classificação para estimular a participação dos usuários e fortalecer os laços na comunidade.

Com todas essas características, o site de postagem de artesanato tem o potencial de se tornar uma plataforma de destaque para artesãos e entusiastas de todo o mundo, oferecendo um

¹Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: layslla.ferreira@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

²Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

espaço onde podem exibir suas criações, encontrar inspiração e criar conexões valiosas com pessoas que compartilham sua paixão pelo artesanato.

A problemática atual reside na falta de visibilidade do artesanato. A ausência de uma plataforma tecnológica específica dificulta a divulgação desses produtos. O objetivo é criar um sistema web que permita a interação entre pessoas, possibilitando o compartilhamento de artesanatos e a visibilidade de pequenos produtores.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No decorrer da elaboração do projeto, foram empregados diversos princípios teóricos, com destaque para a Engenharia de *Software*. Conforme definido por Soares (2015), a Engenharia de *Software* engloba um conjunto fundamental de conhecimentos técnicos e práticos essenciais para o desenvolvimento de aplicações.

Utilizou-se também, de linguagens e ferramentas que auxiliam na manutenção do projeto; dentre elas a linguagem de modelagem *UML* e o uso do Framework *SCRUM*.

Segundo Guedes (2009), a Linguagem de Modelagem Unificada (*UML*) é uma linguagem gráfica empregada para representar visualmente a modelagem de *software*, amplamente usada na abordagem de desenvolvimento orientado a objetos. Essa ferramenta foi implementada como a linguagem de referência, proporcionando assistência aos profissionais de engenharia de *software* na elaboração de sistemas.

De acordo com Kenneth (2017), o *SCRUM* se configura como uma abordagem ágil que engloba um conjunto de princípios fundamentais a serem implementados em sequência de prioridade. Essa abordagem visa gerenciar as tarefas e o tempo de maneira eficaz, onde as atividades incompletas são consideradas de menor importância. Importante destacar que o *SCRUM* não deve ser aplicado de maneira uniforme, mas sim adaptado à dinâmica específica do grupo em que está sendo empregado.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa aplicada desenvolvida no curso técnico em informática integrado ao ensino médio no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, na disciplina de Projetos de *Software* Orientado à Objetos.

Foram conduzidas pesquisas abordando diversos conceitos pertinentes à Engenharia de *Software*, contemplando uma ampla gama de métodos e tecnologias empregados no ciclo de vida de construção de programas. Dentre esses elementos, destacam-se o processo de engenharia de software, a prática de prototipagem, o estudo detalhado do levantamento, análise e modelagem de

requisitos por meio da notação *UML*.

No decorrer do projeto, foram exploradas distintas abordagens metodológicas para o desenvolvimento de software, com destaque para o método *SCRUM*, uma estrutura ágil consagrada para a gestão de projetos. Cabe ressaltar que a aplicação Notion desempenhou um papel fundamental no suporte e controle do projeto, aprimorando sua eficiência.

Em relação à criação da interface web, foram empregadas tecnologias como *HTML* e *CSS*, viabilizando a construção do frontend com elegância e eficácia. Por outro lado, no que concerne à constituição do *backend*, optou-se pelo uso da linguagem *PHP* e pela adoção do sistema de gerenciamento de banco de dados *MySQL* para a eficaz manipulação e armazenamento dos dados.

Materiais: Computador da marca *DATEN*, Intel(R) *Core(TM) i3-9100*; Notebook da marca *Acer*, *AMD Ryzen 5 3500U*.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o processo de formação do site, foram implementados diversos requisitos e funcionalidades que visavam garantir uma experiência de usuário eficiente e agradável. Dentre os requisitos implementados, destacamos três deles de acordo com a Tabela 1: o sistema de cadastro e login, permitindo a criação de contas no website; O sistema de postagem de artesanato, que permite o compartilhamento de informações e imagens sobre suas feitura; e o sistema de *ranking* de interação que premia cada usuário de acordo com sua interação no site, através de um *ranking* geral. Essas três funcionalidades, trabalham em conjunto para criar uma plataforma envolvente e interativa.

Tabela 1 - Lista de requisitos Parcial

RF03	Acessar o sistema de (login)	Para os usuários acessarem o site, precisam passar por um sistema de login inserindo e-mail e senha.
RF04	Gerenciar postagens	O administrador gerencia as postagens feitas pelos usuários de forma pública em seus respectivos perfis.
RF05	Gerenciar premiação por interação	O usuário sobe de nível a cada postagem de suas artes e interação com as postagens de outros usuários.

Fonte: elaborada pelos autores (2023)

Figura 1 - Página de postagens

The image shows a screenshot of the CraftShare website. At the top, there is a purple header with the 'CraftShare' logo in white cursive. Below the logo is a navigation menu with links for 'Início', 'Posts', 'Postar', 'Ranking', 'Chat', 'Perfil', 'Feedback', and 'Log-in'. The main content area has a light purple background and features the heading 'Mostre para todos a sua arte!'. In the center, there is a white form for creating a post. The form includes the following fields: 'Título:' with a text input field containing 'Título do artesanato'; 'Foto:' with a file selection button labeled 'Escolher arquivo' and the text 'Nenhum arquivo escolhido'; 'Descrição:' with a text area containing 'Descreva a criação (opcional)'; 'Tipo artesanato:' with a dropdown menu showing '-Selecione-'; and 'Materiais:' with a text area containing 'Cite os materiais utilizados'. A purple 'Postar' button is located at the bottom of the form.

Fonte: autores (2023)

5. CONCLUSÃO

Durante o desenvolvimento do site de postagem de artesanato, foram implementadas diversas funcionalidades que visam garantir uma experiência de usuário agradável e eficiente. O sistema de cadastro e login, o sistema de postagem de artesanato e o sistema de *ranking* de interação são apenas alguns exemplos de como foram trabalhadas as principais necessidades dos usuários.

Cabe ressaltar que essa aplicação web ainda está em nível de protótipo e que no futuro será validada com usuários reais. Após os testes de validação e usabilidade, serão realizados os ajustes necessários para atender as necessidades dos usuários e garantir uma plataforma cada vez mais eficiente e útil para a comunidade de artesãos.

REFERÊNCIAS

GUEDES, G. **UML 2 Uma Abordagem Prática**. 2009. Disponível em: . Acesso em: 23 jul. 2023.

KENNETH, S. R. **Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil**. 2017.

SOARES, S. **Tudo é software. Qual é a importância da Engenharia de Software para o mercado e para a geração de conhecimento?** Revista da Sociedade Brasileira de Computação Brasil. Porto Alegre RS. 2015. Disponível em: . Acesso em: 09 ago. 2023.