



INDIE CRITICS

Pedro A. S. das DORES¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

O software Indie Critics foi desenvolvido com o intuito de usar as tecnologias disponíveis para tentar suprir/minimizar a escassez de sites para crítica de cinema onde tanto críticos especializados como críticos amadores possam postar suas críticas. Este projeto foi desenvolvido com tecnologias como HTML, CSS, Python juntamente com Django. É bom ressaltar que o software ainda está em fase beta e não foi testado por usuário reais. Será necessário realizar vários ajustes para que o software possa ser utilizado por usuários e administradores.

Palavras-chave: Cinema; Análise; Resenhas.

1. INTRODUÇÃO

O uso de softwares na crítica de cinema tem se tornado uma tendência cada vez mais forte, impulsionada pelos avanços tecnológicos. Esses avanços permitem que não apenas críticos especializados, mas também críticos amadores compartilhem suas opiniões. Essa abordagem possibilita que as críticas não sejam limitadas apenas a grandes críticos ou especialistas, mas também incluam as vozes dos críticos amadores.

Um dos principais benefícios do uso de softwares na crítica cinematográfica é a centralização das informações, o que ajuda no acesso aos dados. Com uma base de dados, seria possível não apenas fazer uma crítica de um filme, mas também ter acesso ao elenco, diretor, roteirista, diretor de fotografia, prêmios e muito mais. Essas informações poderiam ajudar o usuário a entender melhor a obra e fazer uma crítica consistente.

Segundo Aumont e Marie (2001, p. 68-69), "a crítica cinematográfica é importante tanto para avaliar quanto para informar o público". Daney (2000, p. 56) afirma que "escrever sobre filmes (ou 'intervir') é talvez estabelecer como, para cada filme, alguém está nos dizendo algo".

A ideia deste projeto surge devido ao problema de escassez de sites onde as pessoas possam compartilhar suas críticas de uma forma simples e rápida. No livro *Cineaste on Film Criticism, Programming, and Preservation in the New Millennium* (2017), Lucia e Hamid observam, na página 91, que "os críticos de revistas de cinema independentes têm liberdade virtualmente completa e uma quantidade generosa de espaço para expressar suas opiniões se estiverem dispostos a suportar a penúria relativa"

2. MATERIAL E MÉTODOS

Os métodos adotados para a realização do projeto incluíram a prototipação de processos de software, levantamento e análise de requisitos, modelagem UML e documentação de requisitos de software; desenvolvimento frontend de uma aplicação web utilizando HTML e CSS. No backend, foi utilizado o framework Django. Google Documentos, Google Drive e Figma foram usados para a modelagem das interfaces do usuário. Além disso, foi utilizado o site Visual Paradigm para a

¹Estudante, IFSULDEMINAS – *Campus Muzambinho*. E-mail: pedrosouzadores@gmail.com

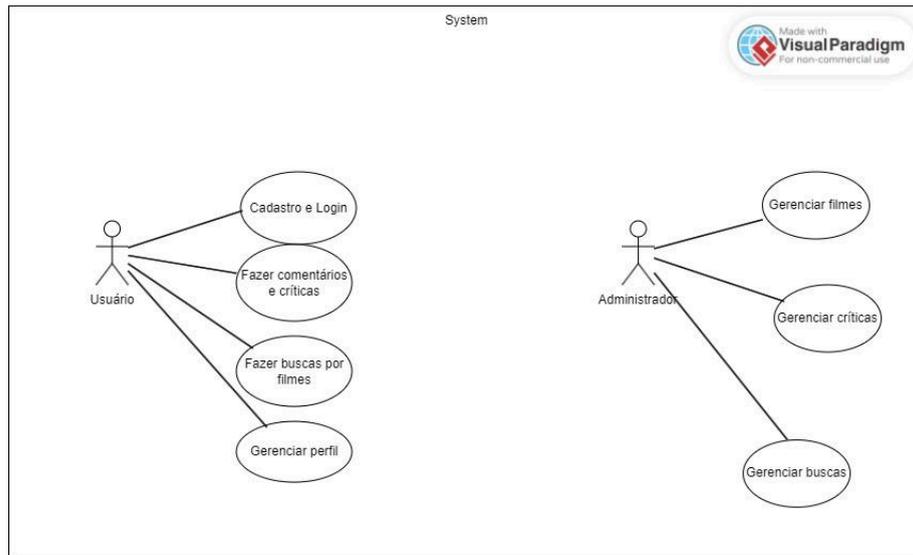
²Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus Muzambinho*. E-mail: paulo.santos@muz.ifsulde Minas.edu.br

modelagem dos diagramas. Também foram realizados testes unitários no software, e o gerenciamento do projeto seguiu a metodologia SCRUM.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, para a criação deste site, foi feito um levantamento de requisitos, seguido de uma modelagem UML para a organização e avaliação de dados. Essas etapas do projeto foram importantes para a criação do software, sendo essenciais para entender o que seria feito. Para separar as atividades entre o usuário e o administrador, foi feito um diagrama de caso de uso.

FIGURA 1: print diagrama de caso de uso

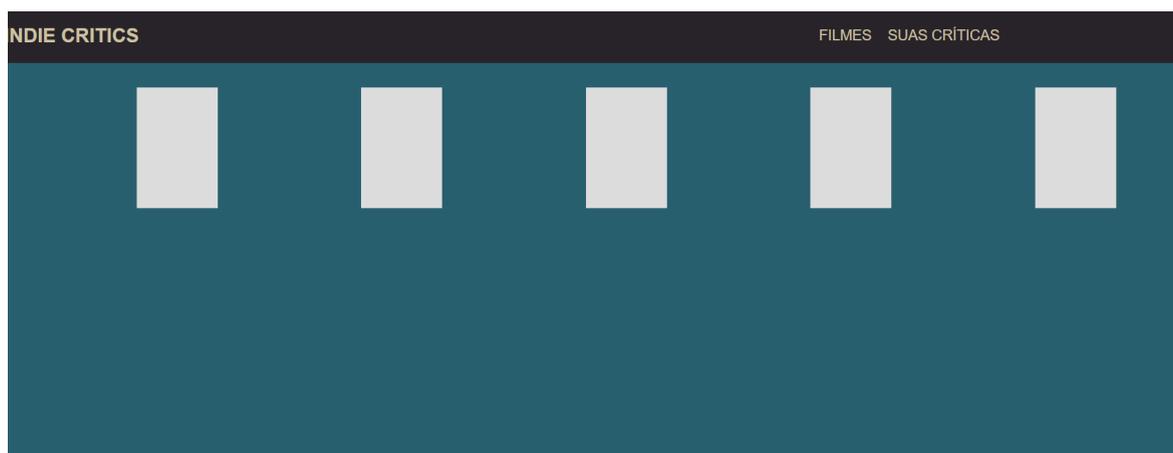


FONTE: dos autores (2024)

O diagrama de caso de uso é essencial na criação do software, pois, com ele, podemos saber o que cada usuário poderá fazer dentro do site e como melhorar sua experiência. Além disso, podemos entender qual é a função do administrador dentro do software, o que faz com que o desenvolvimento fique mais fluido e organizado.

No momento em que o usuário entrar no site, ele irá se deparar com os filmes em destaque ou filmes que estão em lançamento. Logo depois, ele terá acesso a um grande acervo de filmes, desde filmes do século passado até filmes mais atuais. No momento em que o usuário entrar no perfil de um filme, ele verá as informações do filme, como diretor, roteirista, produtores, elenco, e muito mais. Ele poderá fazer uma crítica e, de acordo com sua opinião, avaliar e deixar uma nota entre 1 e 10. A seguir, o protótipo da homepage do software:

FIGURA 2: print da Home Page



FONTE: dos autores (2024)

O software permitirá que o usuário tenha acesso a suas críticas e também aos filmes favoritos em seu perfil, podendo editá-lo do modo que achar melhor. O usuário também terá a opção de editar ou apagar suas críticas.

4. CONCLUSÃO

O projeto foi criado com o intuito de fazer com que todos os críticos tenham suas opiniões ouvidas. O projeto foi desenvolvido em HTML, CSS, Python, Django e PostgreSQL. O software tentará suprir a escassez de ferramentas para crítica de cinema, tanto para críticos especializados quanto para amadores.

É bom ressaltar que o software ainda está em fase beta e não foi testado por usuários reais. Será necessário realizar vários ajustes para que o software possa ser utilizado por usuários e administradores.

REFERÊNCIAS

AUMONT, J; MARIE, M. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. São Paulo: Papirus, 2001.

DANEY, S. *La rampe: Cahiers Critiques (1962-1982)*. Paris: Cahiers du Cinéma, 2000.

LUCIA, C; HAMID, R (Ed.). *Cineaste on Film Criticism, Programming, and Preservation in the New Millennium*. University of Texas Press, 2017.