

## **APLICATIVO PARA SMARTPHONES E TELEVISÃO SOBRE CINEMA & SÉRIES**

Brenno Ribeiro Loss Badaraco

Esp. Wilson Oliveira da Costa

Esp. Poliane Daniele Evangelista do Rego

Esp. Saulo Vicente Nunes Caetano

Msc. Silvio Cesar Viegas

### **RESUMO**

O ramo cinematográfico no Brasil nos últimos anos é um dos que menos recebem prioridade tanto com os seus governos ao longo dos anos como muitos cidadãos não consomem esse tipo de conteúdo audiovisual.

O aplicativo irá ter a grande responsabilidade de ser uma tentativa para juntar pessoas, faze-las discutir sobre o assunto amigavelmente e colocar no "mapa" a devida importância que essas obras complicadas de se produzir deveriam merecer mais atenção das grandes autoridades do sistema político brasileiro para manterem o investimento financeiro e cultural para gerarem mais amantes de uma arte que é desvalorizada atualmente.

Enfim, o aplicativo vai ser uma "largada" para o público interagir, se divertir e também obter conhecimentos sobre fortes lições deixadas por grandes produções.

Palavras Chaves: aplicativo, político, produções, obras.

### **1 INTRODUÇÃO**

Este artigo irá apresentar uma forma de conhecer, entender e satisfazer o conhecimento sobre o mundo cinematográfico, mais conhecido como Cinema, através da ideia de um novo negócio. O negócio é um aplicativo de celular e televisão, que irá mostrar tudo sobre cinema e o mercado ao qual ele estará inserido. Estará no mercado de entretenimento e tecnológico, também conhecido como indústria criativa. A intenção, é

mostrar como o cinema pode fazer a diferença na vida das pessoas e que podem aprender lições valiosas para a vida toda.

### 1.1 TEMA

O assunto da pesquisa consiste em um App para permitir que os usuários online possam visualizar as funções e informações, utilizando os melhores meios do software para se abranger mais no ramo cinematográfico.

### 1.2 DELIMITAÇÃO DO TEMA

A primeira versão do software terá sua tela de login, permitindo acesso somente de pessoas previamente cadastradas na base de dados, possuirá categorias de conteúdos audiovisuais para o usuário classificar com sua nota de 0 a 10, formar listas de filmes, verificação de notícias e em cada categoria de obras, por exemplo ação, terá grupos de estilos diferentes para realizar mais aproximação de pessoas e tornar o cinema mais presente na sociedade.

### 1.3 PROBLEMA

Possivelmente o aplicativo possa sofrer com quedas de servidor logo no seu início de lançamento, por onde as chances seriam de entregar atualizações toda semana para deixar o mais estável possível e também o software poderia sofrer algum tipo de ataque virtual vindo de "hackers" futuramente quando o aplicativo abrir opções "VIP" para os seus usuários.

### 1.4 JUSTIFICATIVA

Baseado na falta de investimento e pouca procura de evolução do mercado cinematográfico internacional, de certa maneira o Cine App irá ser a verdadeira representação de mudança para engajar mais o público atualmente para se interessar mais por obras audiovisuais tanto de cinema como de streaming.

## 2 ARTIGO CIENTÍFICO

### 2.1 ARTIGO

Quadro 1

<p><b>IMPORTÂNCIA DA ARTE AUDIOVISUAL</b> Cinema Brenno Ribeiro Loss Badaraco</p> <p>De geração de empregos diretamente ou indiretamente como a contribuição para formação de um cidadão da forma mais culturalmente falando.</p> <p><b>PALAVRAS CHAVE</b> Empregos, cultura, contribuição</p>	<p><b>APRESENTAÇÃO</b></p>
<p><b>INTRODUÇÃO</b> Como todos sabemos, o cinema mundialmente falando é bem requisitado por um público diversificado tanto por suas escolhas de produções como também culturas diferentes que abrangem outros olhares e crenças.</p> <p><b>DESENVOLVIMENTO</b> Ao decorrer de suas décadas o ramo foi aos poucos evoluindo em quesitos técnicos, formação de novos profissionais em novas áreas do entretenimento e também satisfazendo quem está consumindo as obras.</p> <p><b>CONCLUSÃO</b> Enfim, podemos tirar desse assunto vários pontos positivos que possam realizar o diferencial em uma sociedade e talvez, modificando para uma vida mais rica culturalmente e melhoria no conhecimento.</p>	<p><b>INFORMAÇÃO</b></p>
<p><b>RESUMO</b> Uma opinião formada em um artigo sobre aplicativo de cinema e séries para o entretenimento.</p> <p><b>PALAVRAS CHAVE</b> Cinema, série, artigo</p>	<p><b>RESUMO PESSOAL</b></p>

Fonte: Autor

### 3 REFERENCIAL TEÓRICO

Como grande referência para esse projeto é o aplicativo mundialmente famoso por onde usuários possam classificar de acordo com suas opiniões filmes de diversas regiões do mundo todo, seu nome é Letterboxd.

Sua avaliação no Play Store é de 4,2/5,0 e já possui mais de 1 milhão downloads do aplicativo.

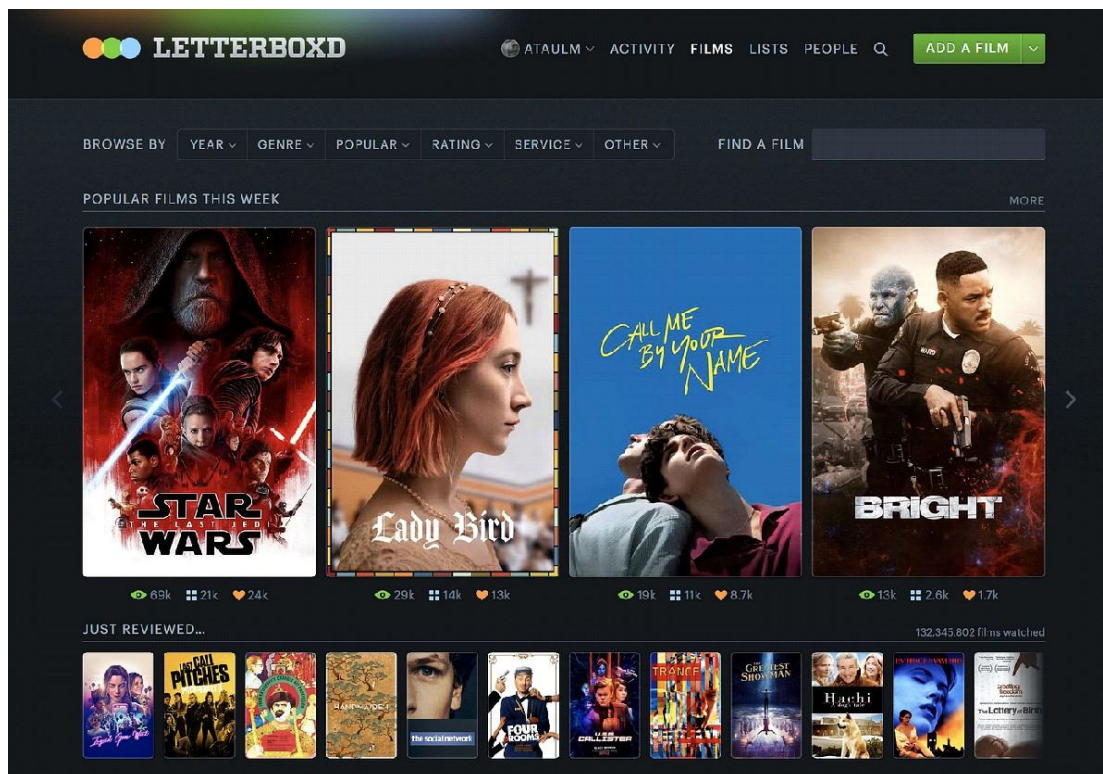


Imagem: Aplicativo Letterboxd (13/09/24)

#### 3.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na apresentação da imagem acima, seria a grande fonte de base para se criar e formatar o visual, funções e também na funcionalidade de sistema do aplicativo por onde torna a experiência do usuário mais automatizada junto com a flexibilidade de uso.

Conforme a pesquisa de Juliana Andrade e Rebeca Recuero Rebs da UFP-RS: *“As redes sociais online do Letterboxd atuam na construção de valores para o consumo de filmes. Identificando como os usuários se apropriam das ferramentas disponibilizadas pelo aplicativo para avaliar obras audiovisuais, é possível conceituar e exemplificar como ocorre a conformação do capital social dentro de redes sociais online, especificamente em uma plataforma voltada para o consumo audiovisual.”*

### 3.1.2 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

Caso pesquise no Google, o significado específico seria: *“Linguagem de programação é um sistema formal que permite a criação de programas através de um conjunto de palavras-chave, símbolos, termos e comandos. É uma forma de comunicação entre os programadores e os computadores, permitindo a criação de softwares para diversos fins.”*

Seria a forma de trabalhar na construção do software para conseguir logo em seguida deixar disponível para os usuários baixarem e poder utilizar.

### 3.2 JAVA

Conforme o site Amazon Web Services: *“Java é uma linguagem multiplataforma, orientada a objetos e centrada em rede que pode ser usada como uma plataforma em si. É uma linguagem de programação rápida, segura e confiável para codificar tudo, desde aplicações móveis e software empresarial até aplicações de big data e tecnologias do servidor.”*

O desenvolvimento em linguagem Java seria da maneira mais eficiente e rápida para se conseguir criar o software para destacar também o manuseio mais facilitado ao cliente, e também a utilização da IA atribuí no aprendizado de usuários que não estão familiarizados com esse tipo de aplicativo em seus aparelhos.

### 3.3 HTML

Segundo a Wikipédia: *“HTML é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. A tecnologia é fruto da junção entre os padrões HyTime e SGML. HyTime é um padrão para a representação estruturada de hipermídia e conteúdo baseado em tempo.”*

A utilização dessa linguagem seria para deixar nos melhores parâmetros e também estabelecer o respeito entre os espaçamentos para abranger o máximo de conteúdo para o usuário poder visualizar.

### 3.4 CSS

Conforme a Wikipédia: *“Cascading Style Sheets é um mecanismo para adicionar estilos a uma página web, aplicado diretamente nas tags HTML ou ficar contido dentro das tags <style>. Também é possível adicionar estilos adicionando um link para um arquivo CSS que contém os estilos.”*

Para a formatação do software, visualmente falando, adicionaremos estilos nas letras, bordas e até nas formas para chamar ainda mais atenção durante o uso do aplicativo e permitindo-se uma experiência ainda mais benéfica para o manuseio.

## 4 METODOLOGIA

O caminho para atingir os objetivos finais seria permitir aos usuários a experiência mais simples e eficaz possível, por onde com algumas manutenções ficaria mais fácil de conseguir "prender" mais a atenção do público com o nosso produto.

## 5 DESENVOLVIMENTO

Seria realizado com empresas futuramente parceiras de TI, auxiliando e trabalhando junto para o desenvolvimento da programação do software que traria melhorias com atualizações, permitindo o manuseio do público ser mais facilitado.

A construção da programação do aplicativo seria através da linguagem mencionada antes (Java), entretanto a interface seria basicamente quase idêntica com

do Letterboxd só que com algumas cores diferenciadas com funções extras para o usuário poder estar mais por dentro do ramo cinematográfico.

## 6 RESULTADOS

Os tão esperados resultados seriam em um tempo demorado, por onde estaria recém no início do lançamento, mas em longo prazo conseguiria um número razoável de usuários entre 1.5K - 2K, conseqüentemente irá ser de grande feito para o nosso trabalho.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como há um grande número de usuários de aplicativos no país, entende-se que pode haver um público alvo para o Cine App, permitindo visibilidade no mercado e, conseqüentemente, usuários para o aplicativo proposto.

A ideia é trazer uma experiência diferenciada, comparado aos outros aplicativos, como chat de conversas e debates, inovando nesse ramo de entretenimento.

## 8 REFERÊNCIAS

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterboxd.letterboxd&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterboxd.letterboxd&hl=en_US)

Acesso: 13/09/24

[/https://guaiaca.ufpel.edu.br/bitstream/handle/prefix/10214/A%20est%C3%A9tica%20do%20consumo%20de%20filmes%20na%20plataforma%20Letterboxd.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Criado%20especificamente%20para%20cataloga%C3%A7%C3%A3o%20e,e%20compartilhar%20com%20os%20amigos.](https://guaiaca.ufpel.edu.br/bitstream/handle/prefix/10214/A%20est%C3%A9tica%20do%20consumo%20de%20filmes%20na%20plataforma%20Letterboxd.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Criado%20especificamente%20para%20cataloga%C3%A7%C3%A3o%20e,e%20compartilhar%20com%20os%20amigos.) Acesso: 23/09/24

<https://aws.amazon.com/pt/what-is/java/#:~:text=Java%20%C3%A9%20uma%20linguagem%20multiplataforma,data%20e%20tecnologias%20do%20servidor.> Acesso: 23/09/24

[https://www.google.com/search?q=linguagem+de+programa%C3%A7%C3%A3o&oq=linguag&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUqDwgBEAAYQxixAxiABBiKBTIGCAAQRRg5Mg8IARAA](https://www.google.com/search?q=linguagem+de+programa%C3%A7%C3%A3o&oq=linguag&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqDwgBEAAYQxixAxiABBiKBTIGCAAQRRg5Mg8IARAA)

[GEMYSQMYgAQYigUyDAgCEAAYQxiABBiKBTIPCAMQABhDGLEDGIAEGloFMgwIBBAAGEMYgAQYigUyDAgFEAAYQxiABBiKBTISCAYQABhDGIMBGLEDGIAEGloFMgwIBxAAAGEMYgAQYigUyDAgIEAAYQxiABBiKBTIMCAkQABhDGIAEGloF0gEIODQ5MWowaajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=GEMYSQMYgAQYigUyDAgCEAAYQxiABBiKBTIPCAMQABhDGLEDGIAEGloFMgwIBBAAGEMYgAQYigUyDAgFEAAYQxiABBiKBTISCAYQABhDGIMBGLEDGIAEGloFMgwIBxAAAGEMYgAQYigUyDAgIEAAYQxiABBiKBTIMCAkQABhDGIAEGloF0gEIODQ5MWowaajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8) Acesso: 23/09/24

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Cascading\\_Style\\_Sheets](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets)

Acesso: 23/09/24

<https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML>

Acesso: 23/09/24