



Introdução

Interessados na intersecção entre arte e computação, nós e o artista plástico Jê Américo buscamos explorar a tecnologia como um meio de produção artística. Assim nasceu o **ejê**: aplicação *web* com recursos personalizados que gera obras que levam sua identidade artística.

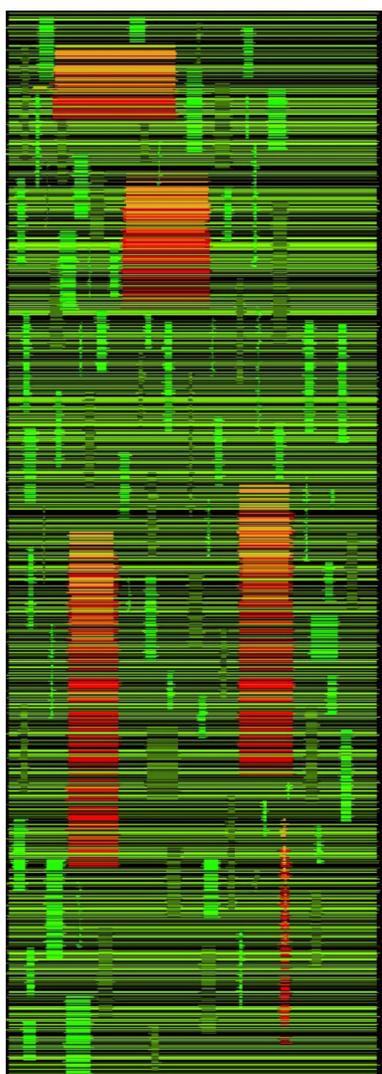
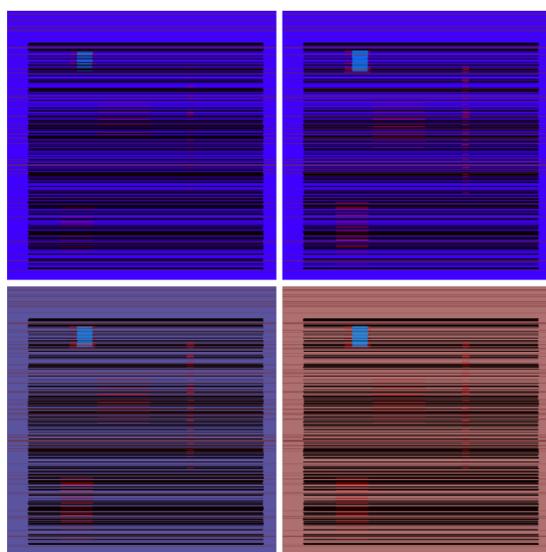


Figura 2: Obra gerada pelo eJê com os elementos característicos das obras de Jê Américo, mas apresentando uma estética nova

Figura 3: Conjunto de obras geradas pelo eJê com os mesmos elementos, mas variações diferentes



Resultados

- Modelo de avaliação TAM (Modelo de Aceitação de Tecnologia)³
- Escala SUS (Escala de Usabilidade do Sistema)⁴



Figura 5: Pontuações do eJê e sua classificação relativa a outras aplicações

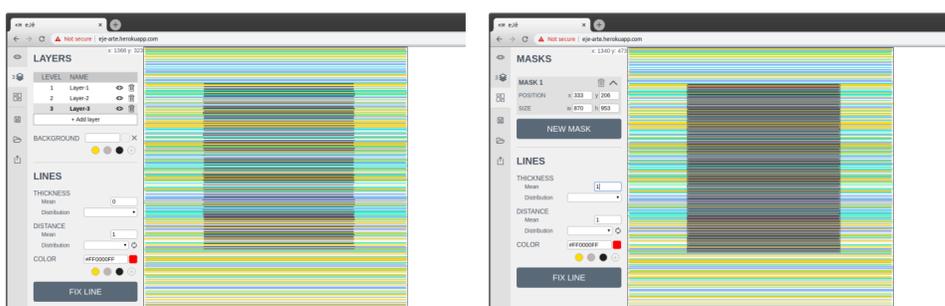


Figura 6: Telas da versão final do eJê (<http://eje-arte.herokuapp.com/>)⁵

Metodologia

- Metodologia *scrum* com *sprints*¹
- Sistema *kanban*²
- Versões *beta* para testes e avaliações

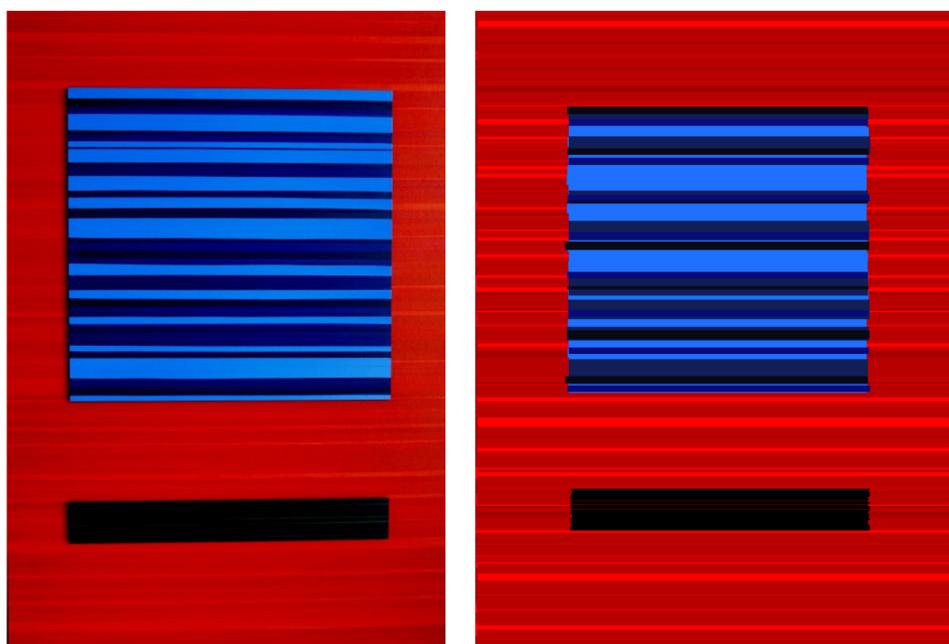


Figura 1: Etapas do processo de desenvolvimento

Tecnologias

- Vue.js: *framework* de *front-end*
- HTML Canvas: recurso de renderização e modelagem gráfica em páginas *web*

Figura 4: À esquerda, uma obra criada manualmente por Jê Américo e, à direita, uma recriação dela através do eJê



Conclusão

- Alto grau de fidelidade
- Possibilidade de exploração de novas experiências visuais e estilos

Projetos futuros

- Animação das obras
- Arte acessível para deficientes visuais através de modelagem 3D.

[1] SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. Guia do Scrum. Tradução de Fábio Cruz e Eduardo Rodrigues Sucena. Scrum.org, 2017.

[2] ARTIA. KANBAN: Aprendendo a gerenciar fluxos de trabalho. Disponível em: <<https://artia.com/biblioteca/pdf-kanban/>>. Acesso em: 30 out. 2019.

[3] DAVIS, F. D. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information. MIS Quarterly, Minneapolis. v. 13, n. 3, sep./1989, pp. 319-340

[4] BROOKE, J. SUS - A quick and dirty usability scale. 1996.

[5] BANGOR, A.; KORTUM, P.; MILLER, J. Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. Journal of Usability Studies. v. 4, n. 3, mai./2009, pp:114-123