

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Escola Superior de Desenho Industrial
Curso de Design

Leonardo de Medeiros Furquim

Soma
Plataforma Online para Artistas Digitais



Projeto de graduação da Universidade do Estado do Rio
de Janeiro.

Orientador: Bruno Sérgio Coelho de Oliveira

Banca: Bruno Sérgio Coelho de Oliveira, Eliseu Da Silva
Amaral e Ricardo Artur Pereira Carvalho

Rio de Janeiro
2022

Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer ao meu orientador e professor Bruno Sérgio Coelho de Oliveira por ter me ajudado através de seus ensinamentos, críticas e conhecimentos a criar e concluir este projeto. Agradeço também a ele sua paciência, tempo e dedicação reservados a mim em todo esse processo de conclusão de curso, fico muito feliz de termos trabalhado juntos neste trabalho. Também agradeço a todo o corpo de professores e funcionários da ESDI-UERJ a fazerem parte do meu crescimento e formação como designer nestes últimos quatro anos. Quero agradecer aos colegas que fiz ao longo do caminho, alguns dos quais participaram diretamente deste projeto como Antonio Chinelato, Elisa Lima e Linik Rikaszewski. Gostaria de citar também João Gallas Brasil pelo seu companheirismo, conhecimento e minha dupla em diversos trabalhos ao longo de nossa formação e também a Lara Rotenberg por ser minha parceira e amiga em nosso estágio na Procuradoria Geral do Estado do Rio de Janeiro. Obrigado a todos os colegas que conheci dentro da ESDI, tenho certeza que a cada encontro vocês ajudaram a me construir não só como designer, mas como pessoa também, com um carinho especial a todos os que fizeram parte da turma 56. Agradeço às pessoas com as quais trabalhei na Procuradoria Geral do Estado do Rio de Janeiro, dentre os servidores públicos, procuradores, estagiários e outros diversos funcionários que fizeram com que meu estágio pudesse servir como uma forma de conhecimento e amadurecimento profissional. Agradeço também aos que estão envolvidos diretamente em minha banca do trabalho de conclusão de curso, Bruno Sérgio Coelho de Oliveira, Eliseu Da Silva Amaral e Ricardo Artur Pereira Carvalho, obrigado pelo seu tempo e dedicação ao meu projeto. Obrigado também a todos que participaram através de formulários, entrevistas e testes os quais foram essenciais para a conclusão e aperfeiçoamento deste trabalho.

A segunda parte deste agradecimento gostaria de dedicar a minha família, especialmente a Rafael, meu irmão, ao sempre acreditar, motivar e expandir o meu potencial e também ao meu outro irmão Henrique, por introduzir o mundo digital e da arte para mim, me guiando como o irmão mais velho. Agradeço também aos meus pais, Marcia Hortencia e Luís Otávio por proporcionarem para mim a vida e a possibilidade de seguir com meus estudos desde pequeno, o que me levou a ingressar na ESDI e poder dar vida a este trabalho. Quero também citar por fim minha tia Gisela, meu avô Hortencio e minha tia Iracema por fazerem parte dos que fermentaram meu amor pela arte e design desde criança. Obrigado com muito carinho a todos.

Sumário

1. Objetivos gerais do projeto	5
2. Pesquisas preliminares	7
3. Análise das Entrevistas	7
4. Benchmark	9
4.1. Twitter	9
4.2. Instagram	11
4.3. ArtStation	15
4.4. DeviantArt	26
4.5. Patreon	29
5. Metodologia inicial do projeto	32
6. Cronograma	33
7. Análise do Benchmark	34
7.1. Twitter	34
7.2. Instagram	35
7.3. ArtStation	36
7.4. DeviantArt	37
7.5. Patreon	38
7.6. Análise geral	38
8. Diretrizes projetuais	39
8.1. Diretrizes Gerais	40
8.2. Diretrizes de Exposição	40
8.3. Diretrizes de Divulgação	40
8.4. Diretrizes de Monetização	41
8.5. Diretrizes de Reação	41
9. Esboço inicial da plataforma	41
10. Conclusão do Anteprojeto	42
11. Ideação	43
11.1. Gráfico Esforço x Impacto	44
11.2. Esboços secundários	47
11.3. Paleta de cores	48
11.4. Teste de logo	50
12. Prototipação	50
13. Teste	62
13.1 Como o teste foi feito	62
13.2 Resultados do teste	63

14. Elementos Finais da Plataforma	64
14.1 Grid	64
14.2 Elementos gráficos	66
14.3 Paleta de cor	67
14.4 Ícones	68
14.5 Tipografia	68
15. Nome e Logo	69
16. Site final	71
17. Possíveis expansões futuras	91
18. Conclusão e aprendizados	91
19. Referências	92

1. Objetivos gerais do projeto

Com a evolução da internet no mundo atual, muitas pessoas criativas se tornaram artistas digitais, se utilizando das tecnologias atuais para criar suas peças artísticas. Arte digital não é mais algo novo, estando presente em nossas vidas há décadas e se tornou uma área de grande interesse para diversas pessoas, inclusive com o intuito de se tornar algo profissional e montar uma carreira. Muitos desses artistas, além de usar programas digitais para a construção de suas peças artísticas, como Photoshop e Clip Studio, também precisam de um meio de compartilhar o seu trabalho com outras pessoas, seja com o intuito de apenas divulgar o seu hobby, ou seja, de uma maneira profissional, buscando uma maior notoriedade para seu trabalho e meios de monetizá-lo. As atuais plataformas digitais nas quais são divulgados e monetizados os trabalhos de artistas digitais têm dificuldade de prover um serviço unificado de acordo com as necessidades específicas de cada artista para seu trabalho. Atualmente, há um desafio no qual muitos artistas necessitam utilizar diferentes plataformas digitais só para ter seus interesses e trabalhos divulgados de uma forma efetiva.

Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, ArtStation, DeviantArt, Patreon, Soundcloud, Pixiv, Twitch, entre outras, são algumas das diversas plataformas que muitas vezes são essenciais para compor o trabalho de um artista digital atualmente. As redes sociais cuidam muito bem da parte de divulgação para fora da bolha artística, visto que seu grande alcance de usuários pode promover a arte de um artista para pessoas que não necessariamente tem arte como seu interesse primário. Plataformas de portfólio são importantes para poder mostrar o trabalho de um artista de uma maneira profissional para empresas, contratantes e pessoas que gostariam de comprar alguma arte, seja por forma impressa, seja completamente digital. Sites como o Patreon cuidam muito bem da parte de monetização, oferecendo meios de assinaturas de conteúdos digitais (como plataformas de streaming oferecem) dando acesso a artes exclusivas de artistas através de diferentes planos de mensalidades que podem oferecer diversos benefícios dependendo de qual meio é assinado. Além de serviços essenciais como divulgação, portfólio e monetização, artistas digitais possuem a necessidade de se diferenciar, seja através de sua personalidade, muitas vezes mostrada nas redes sociais, seja ao montar cursos e tutoriais para assistir outros artistas do mundo digital, desafios para engajar a comunidade e transmissões ao vivo de processos artísticos como uma forma de entretenimento e divulgação de conhecimento para seu público.

Através do que é possível analisar, é criado um questionamento se o uso dessas diversas ferramentas ao mesmo tempo é o ideal. Muitas das plataformas citadas anteriormente não são construídas pensando necessariamente no trabalho de artistas digitais, o que muitas vezes pode levar a situações, como nas redes sociais, onde as curtidas são valorizadas para engajar e divulgar a plataforma e não o artista, criando uma ideia ilusória de que uma arte é melhor que outra apenas por sua maior quantidade de *likes*, como explica Leila Johnston, artista e curadora de arte digital, para *The Spaces* (2022). Artistas têm que lutar contra os algoritmos determinados por esses diversos sites, enquanto se aproximam de seus fãs e vendem sua arte por trás de assinaturas, impressões e comissões. Por sorte, diversas plataformas foram surgindo ao longo dos anos e servindo como um porto seguro para artistas digitais que necessitavam de uma ferramenta que cumprisse suas necessidades mais essenciais para seu trabalho. Contudo, mesmo com o surgimento dessas plataformas, dificilmente é possível solucionar todas as demandas de

um artista digital com apenas uma plataforma, principalmente em um mercado que valoriza tanto o status de um artista nas mídias digitais, visto que 91% dos artistas e galerias de artes digitais usam as redes sociais como meio de divulgação segundo o site Hiscox (2022). Também os artistas não podem abrir mão dos meios de monetização, pois no final do dia, muitos deles levam a arte digital como seu principal trabalho. Há então uma abertura para se pensar que é necessário haver um meio de facilitar a publicação, divulgação e acesso a todo conteúdo publicado por um artista na internet.

Um meio que afeta diretamente os artistas digitais em seu uso de plataformas digitais é o design de interação, o qual está presente em todas as ferramentas utilizadas por esses usuários. É importante questionar a forma como é feita a publicação de arte no mundo atual. Como pode ser visto anteriormente, muitos sistemas de design embutidos em certas plataformas não foram pensados para ajudar diretamente os artistas, sistemas que são carregados inclusive para as plataformas que foram criadas focadas em artistas digitais, como as curtidas. Claramente é importante um meio de evidenciar que um artista é popular, inclusive é essencial para que aquele artista possa se manter através de seu trabalho, mas também deveria ser dever do design de interação colaborar com todo o tipo de artista em promover de uma forma democrática os trabalhos de artistas que estão começando ou fazem parte de um nicho específico, visto que popularidade nunca foi um critério válido para se julgar o que é uma boa arte. Com o design não é preciso reinventar a roda, sistemas que funcionam podem e devem ser mantidos e aprimorados. Já em outros casos, em que certos designs não oferecem um resultado ideal, é necessário recriar e inserir ideias novas. O campo das plataformas digitais está longe de ser perfeito e o trabalho artístico já é em si algo trabalhoso e técnico. Por isso é importante que o uso dessas ferramentas de divulgação e monetização seja o mais simples possível, como um meio de não só otimizar todo o trabalho, como também de transferir o esforço, criatividade e foco para a arte em si.

2. Pesquisas preliminares

Para essa fase de pesquisa, foi pensado em formulários autoaplicados com artistas digitais de diversas áreas de atuação, escolhidos através de suas experiências com arte no mundo digital. O foco estava em descobrir se as constatações feitas anteriormente são de fato relevantes para a problematização, além de ter a possibilidade de encontrar novos problemas e dificuldades relatadas por esses usuários. O formulário foi montado baseado em três áreas principais que artistas digitais geralmente tem como foco ao utilizar plataformas digitais para expor seu trabalho, sendo elas: portfólio, divulgação e monetização. A seguir as perguntas pensadas para a entrevista:

1 - Nome, idade, formação, área de atuação, seu trabalho atual.

2 - Quais plataformas digitais (Redes sociais, portfólio, monetização) você utiliza para o seu trabalho?

3 - Quais foram suas motivações para utilizar essas plataformas digitais?

4 - As plataformas utilizadas atenderam todas suas necessidades? Quais necessidades foram atendidas e quais não foram?

5 - Quais funcionalidades e recursos poderiam ajudar na divulgação do seu trabalho?

6 - De que formas você procura monetizar o seu trabalho?

7 - Baseados nas perguntas acima que tipos de recursos você sente falta em uma plataforma para artistas digitais?

3. Análise das Entrevistas

Com as informações coletadas nos formulários, foi possível enriquecer o conteúdo e descobrir outros aspectos e funcionalidades de grande importância para os artistas digitais. As entrevistas feitas por formato de formulário autoaplicado foram feitas com cinco artistas digitais de diferentes idades e áreas de atuação, o que levou a respostas diversas sobre o uso das plataformas online. A área de maior quantidade de atuação entre os entrevistados foi a de *concept art*, porém, incluía outras áreas como ilustração e colorização. Muitos dos entrevistados também eram designers utilizando plataformas que também eram voltadas para esse nicho.

Das cinco pessoas entrevistadas, três utilizavam mais de uma plataforma digital para o seu trabalho, com duas delas utilizando cinco ou mais sites e aplicativos para o seu trabalho no meio digital. Ao falar da motivação para o uso dessas plataformas alguns comentários interessantes foram feitos em torno dessas plataformas serem gratuitas o que permite um fácil acesso as funcionalidades daquele site ou aplicativo, além disso foi comentado como as redes sociais são importantes não só para divulgar o trabalho de um artista como também para conhecer a arte de outras pessoas. Um dos entrevistados também comentou sobre a sua vontade de receber *feedback* e ver a reação das pessoas

sobre a sua arte, o que é um outro ponto muito relevante para diversos artistas e deve ser levado em conta na criação do produto final deste projeto.

Ao perguntar se as plataformas atenderam todas as necessidades que aquele artista necessita, foi obtido a maior variedade de respostas, o que foi valioso em observar que dependendo da individualidade daquele artista, certas funcionalidades são mais relevantes que outras, podendo atender todas suas necessidades como alguns entrevistados responderam, ou não. Uma das pessoas comentou sobre como o Instagram foi a plataforma que chegou mais próxima de atender todas as suas necessidades, visto que segundo suas palavras, “me coloca em uma rede em que posso ver e ser vista entre outros artistas, ao mesmo tempo que posso divulgar entre os amigos também.” Já outro artista comentou como o Twitter é sua plataforma escolhida para divulgar o seu trabalho e comentou que o Instagram seria uma das piores plataformas para a sua motivação, que é a de receber *feedback* e ver a reação de seu público para a sua arte. Outro entrevistado comentou sobre o uso do YouTube para seu trabalho artístico e questionou a falta de integração dos vídeos postados no site com outras plataformas, como a distribuição de visualizações dos vídeos como foi exemplificado.

Questionando sobre que funcionalidades poderiam ajudar a divulgar o trabalho artístico dos entrevistados, algumas respostas trouxeram ideias e questões novas ao projeto. Um entrevistado interessantemente comentou que gostaria que o perfil do artista pudesse ser marcado “com palavras-chave referentes aos estilos artísticos e interesses de futuros projetos.” O que é uma funcionalidade que já existe em alguns sites como ArtStation e DeviantArt, porém, não são utilizados pela pessoa entrevistada. Outra resposta quanto a pergunta citou como a publicação em certos horários e a criação de artes sobre assuntos e temas que estão populares naquele momento são vantajosos para a divulgação de seu trabalho, o que pode estar relacionado com como o algoritmo dos sites de publicação de arte funcionam. Novamente um dos entrevistados comentou sobre a necessidade de ter uma melhor integração dos conteúdos publicados em diferentes plataformas, como vídeos do YouTube no Instagram.

Em termos de monetização, foi questionado de que formas os artistas buscam isso para o seu trabalho. Em geral os entrevistados que possuem empregos fixos não buscavam monetizar o seu trabalho diretamente em plataformas digitais, porém grande parte dos entrevistados respondeu que faz trabalhos por meio de contratos. Além disso, um dos entrevistados comentou que faz comissões e outro comentou sobre o método de monetização do YouTube que gera receita através do número de visualizações em um vídeo.

Como pergunta final, foi questionado quais funcionalidades aqueles artistas sentem falta ao se utilizar destas plataformas digitais. Dois dos entrevistados comentaram sobre a necessidade de melhores algoritmos dentro dos sites que favorecessem melhor o artista e com um viés menos focado no engajamento e tempo de atenção como é feito nas redes sociais. Além disso, foi falado sobre querer publicações que comportam melhores qualidades de resoluções para a arte. Também um dos entrevistados reforçou a necessidade de uma melhor conexão e conversa entre as plataformas digitais, diminuindo a necessidade de publicações específicas para levar um usuário de uma plataforma para a outra.

4. Benchmark

Com o intuito de analisar mais a fundo as plataformas digitais que já são utilizadas pela maioria dos artistas digitais, foi criado um benchmark no qual foram analisadas todas as funções mais importantes para um artista que utiliza essas ferramentas. Também foram levadas em consideração quais são as vantagens e desvantagens que esses sites e aplicativos oferecem para seus usuários artísticos. As plataformas analisadas foram: Twitter, Instagram, Artstation, Deviantart e Patreon. Suas escolhas foram baseadas em suas diferentes características como mídias sociais, plataformas para portfólio e monetização, além disso estes são sites e aplicativos que já estão bem estabelecidos na comunidade artística digital.

4.1. Twitter

Vantagens:

- Alto número de usuários.
- A arte pode atingir diversos públicos visto que a rede social não é focada apenas em arte digital.
- Plataforma altamente conhecida.
- Fácil uso.
- Gratuito.
- Alta divulgação do artista.
- Possui uma ferramenta de monetização.
- Engajamento do artista com outros artistas e outras pessoas.
- Permite publicar fotos e vídeos.

Desvantagens:

- Não possui arte digital como foco.
- Algoritmo do site favorece artistas com muitos seguidores e desfavorece pequenos artistas.
- Não possui diversos meios de monetizar uma arte.
- Não possui uma galeria dedicada aos trabalhos do artista.
- Fotos e vídeos não tem meios de serem publicados na qualidade mais alta
- Não podem ser publicados textos grandes.
- A duração dos vídeos é limitada.
- A quantidade de imagens por publicação é limitada.

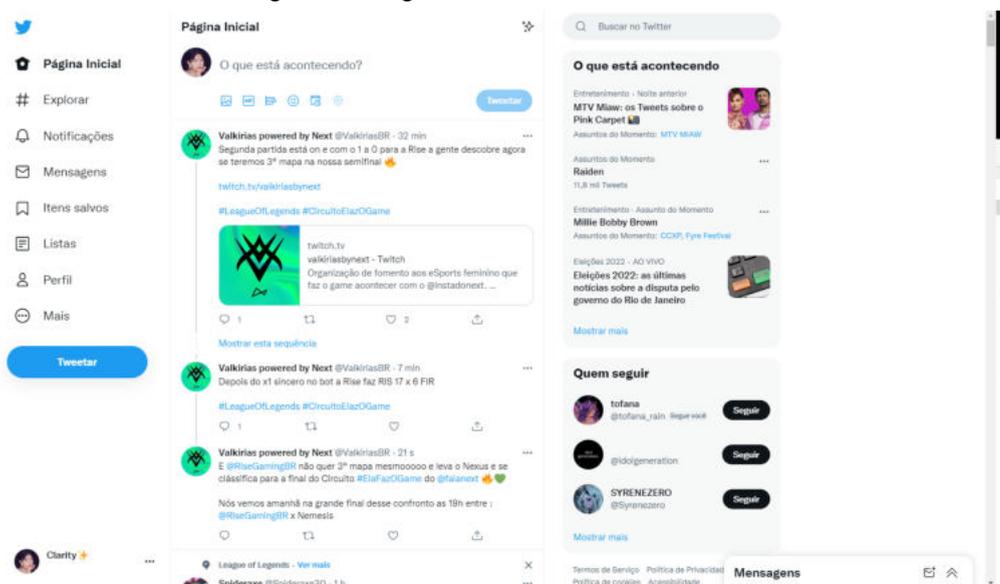
Originalidades:

- Alta comunicação entre os usuários.
- Comentar sobre questões pessoais do artista e opiniões caso isso seja algo importante para os seguidores.
- Interação com NFT

Recursos:

- Possui versões com os mesmos recursos para mobile, computador e tablet.
- Precisa de uma conta para ser navegado.
- Site em inglês e português, entre outras línguas.
- Página inicial contendo acessos a: Linha do tempo, aba de explorar, notificações, mensagens privadas, itens salvos, perfil e aba de pesquisa.

Figura 1 - Página Inicial do Twitter.

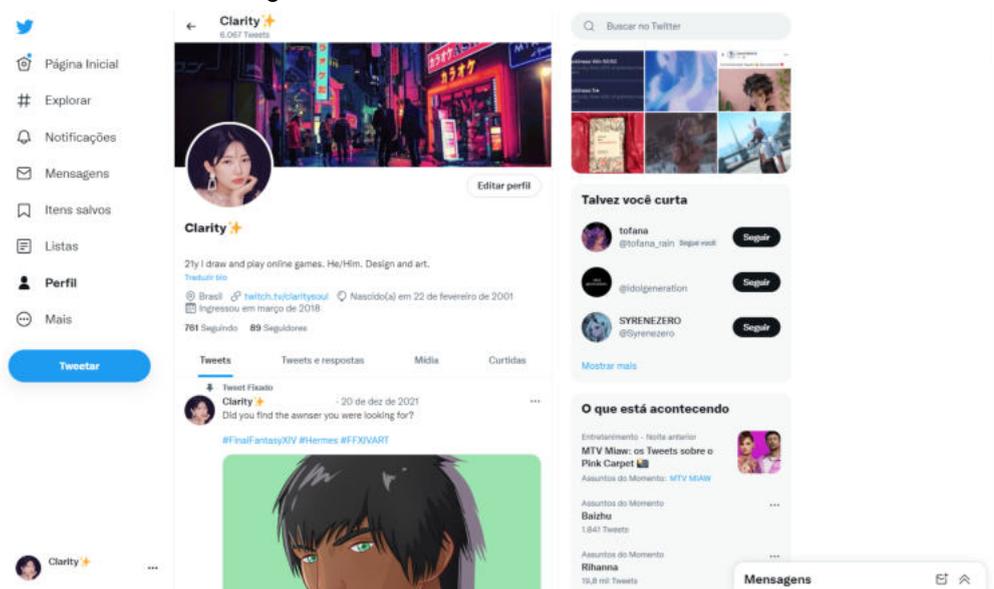


Fonte: <https://twitter.com>, 2022.

- Na Linha do tempo podem ser feitos posts contendo no máximo 280 caracteres contando espaços.
- Posts com imagens no máximo 4 imagens e de qualidade limite de 4k de resolução com no máximo 5MB de tamanho de arquivo.
- Vídeos podem ser postados com no máximo 2:20 minutos de duração e 512MB de tamanho de arquivo.
- Permite postagem de gifs.
- Posts aparecem na linha do tempo e podem ser curtidos, comentados, salvados em uma pasta privada e retuitados (compartilhados em seu perfil pessoal).
- A aba de explorar permite ter acesso a assuntos e notícias que estão sendo mais comentados naquele momento.
- As mensagens privadas podem ser enviadas para qualquer usuário desde que ele permita receber mensagens.
- As mensagens não possuem o mesmo limite de caracteres dos posts e também tem acesso a todos os recursos que um post comum teria como fotos e vídeos.
- O perfil pessoal que pode ser privado ou não possui recursos como: Mostrar todos os seus tweets e tweets compartilhados, uma aba de tweets e respostas, mídia onde ficam guardados todos os tweets e respostas nas

quais foram usadas imagens, gifs ou vídeos, e uma aba com todos os posts curtidos.

Figura 2 - Perfil do Twitter.



Fonte: <https://twitter.com>, 2022.

- O perfil pessoal é construído através de uma foto de perfil, uma imagem de capa e uma descrição, todas as quais podem ser editadas pelo usuário.
- É possível colocar links na descrição de um perfil
- O perfil funciona em um sistema de seguidores, quando uma pessoa te segue ela pode receber posts desse perfil em sua linha do tempo e também posts relacionados ou curtidos por aquele perfil.
- Há um meio de colocar uma mensalidade por trás de um perfil pessoal dando acesso a conteúdos exclusivos para quem pagar.
- Há um meio de caracterizar seu perfil como perfil NFT se a pessoa possuir algum NFT que pode ser compartilhado na plataforma.

4.2. Instagram

Vantagens:

- Alto número de usuários.
- A arte pode atingir diversos públicos visto que a rede social não é focada apenas em arte digital.
- Plataforma altamente conhecida.
- Fácil uso.
- Gratuito.
- Alta divulgação do artista.
- Possui uma ferramenta de monetização.
- Permite publicar fotos e vídeos.
- Galeria dedicada a publicações do artista.

Desvantagens:

- Não é limitada porém mais utilizada e otimizada para o meio mobile.
- Fotos e vídeos não tem meios de serem publicados na qualidade mais alta
- Não possui diversos meios de monetizar uma arte.
- Limitação de formato de visualização de imagem e vídeo.
- Algoritmo do site favorece artistas com muitos seguidores e desfavorece pequenos artistas.
- A duração dos vídeos é limitada.
- A quantidade de imagens por publicação é limitada.
- Baixa interação direta entre os usuários
- Não é ideal para a publicação de textos longos ou comunicados.
- Não é ideal para a publicação de áudios e músicas.

Originalidades:

- Foco completo em publicações visuais.
- Ferramenta de stories para ajudar na divulgação e compartilhamento de processos artísticos.
- Formato da galeria permite uma maior originalidade na disposição das publicações.

Recursos:

- Mobile e tablet são as plataformas principais, possui versão para computador, porém, com menos recursos que as outras.
- Precisa de uma conta para ser navegado.
- Site em inglês e português, entre outras línguas.
- Página inicial contendo acessos a: Linha do tempo, aba de pesquisa, reels (vídeos), vendas, perfil, stories, notificações e mensagens privadas.

Figura 3 - Página Inicial do Instagram.

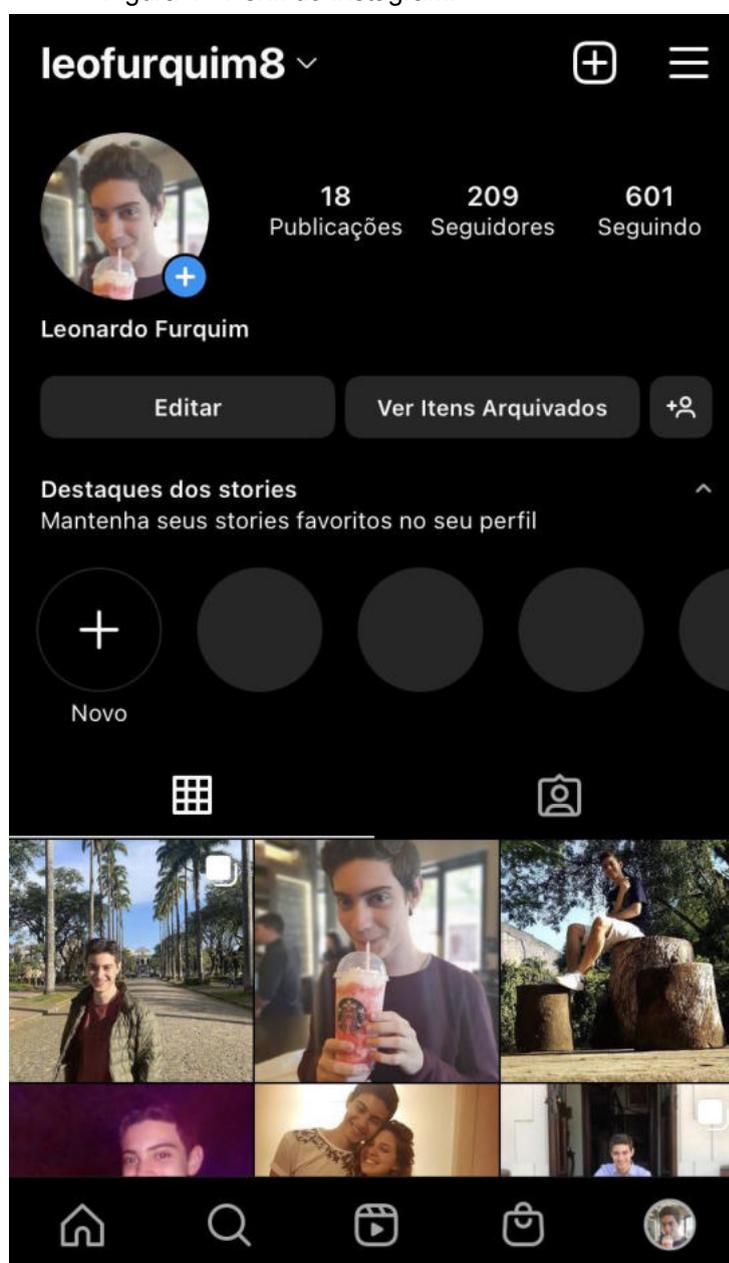


Fonte: <https://www.instagram.com>, 2022.

- Permite postagem apenas de imagens e vídeos que podem ou não ter uma descrição.
- Fotos e vídeos podem ser editados por um conjunto de recursos dentro do próprio Instagram.
- Fotos e vídeos possuem o formato fixo dependendo de qual maneira são postados.
- Fotos podem ser postadas em no máximo um sequência de 10 e de qualidade limite de 4k de resolução sem restrição de tamanho de arquivo.
- Vídeos podem ser postados com no máximo 60 minutos de duração e 4GB de tamanho de arquivo.
- Posts aparecem na linha do tempo e podem ser curtidos, comentados, salvados em uma pasta privada e enviados para um outro usuário ou como forma de link.

- Stories é uma forma de colocar uma imagem ou vídeo disponível geralmente por apenas 1 dia como destaque em seu perfil. Possui duração máxima de 15 segundos cada.
- As mensagens privadas podem ser enviadas para qualquer usuário desde que ele permita receber mensagens.
- As mensagens também têm acesso a todos os recursos que um post comum teria como fotos e vídeos.
- A aba de pesquisa indica posts relacionados com as curtidas e perfis que o usuário segue, além da função de pesquisa.
- O perfil pessoal que pode ser privado ou não possui recursos como: Mostrar todos os posts feitos pelo usuário, posts no qual aquele usuário foi marcado, *reels* (vídeos) e seus stories fixados.

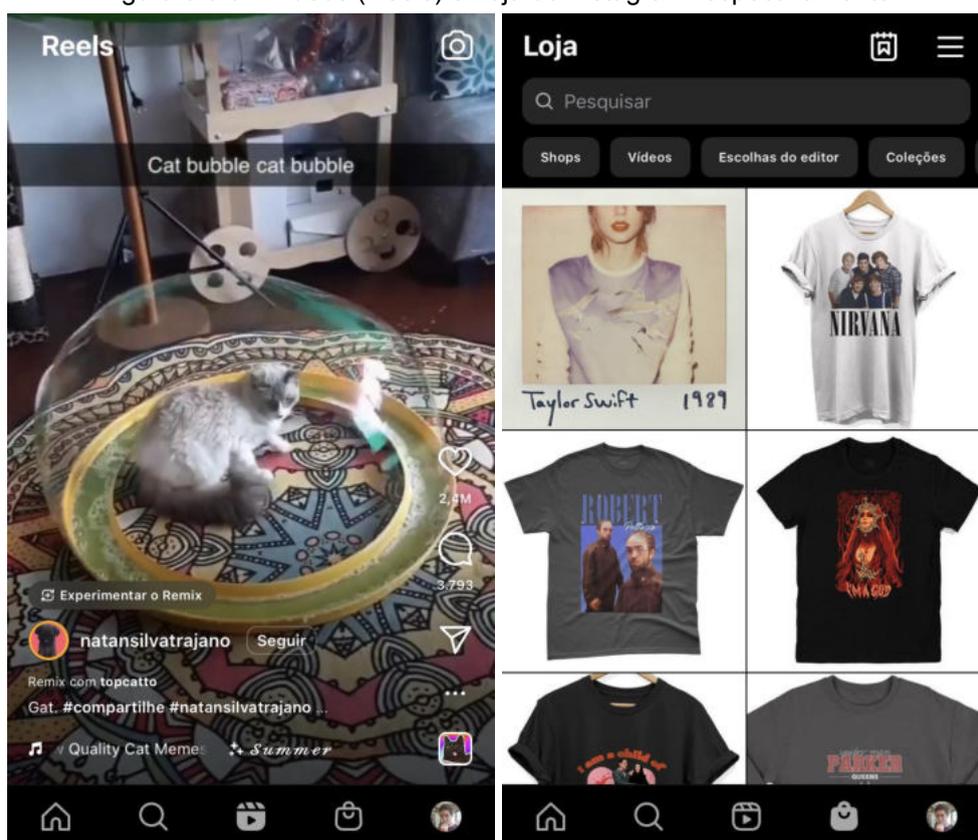
Figura 4 - Perfil do Instagram.



Fonte: <https://www.instagram.com>, 2022.

- O perfil pessoal é construído através de uma foto de perfil e uma descrição, todas quais podem ser editadas pelo usuário.
- É possível colocar links na descrição de um perfil
- O perfil funciona em um sistema de seguidores, quando uma pessoa te segue ela pode receber posts desse perfil em sua linha do tempo e também posts relacionados a aquele perfil.
- A aba de reels permite serem postados vídeos de no máximo um minuto que funcionam igual posts comuns.
- A aba de loja permite ver produtos sendo comercializados.

Figura 5 e 6 - Vídeos (Reels) e Loja do Instagram respectivamente.



Fonte: <https://www.instagram.com>, 2022.

4.3. ArtStation

Vantagens:

- Foco na publicação de portfólio artístico
- Publicações em alta qualidade
- Fácil uso.
- Plataforma conhecida no mundo da arte digital.
- Gratuito, porém com versão premium paga.
- Alta resolução na publicação de imagens e vídeo.
- Possui meios de monetizar a arte.
- Maior formalidade para o trabalho artístico.
- Fórum para discussões artísticas.

Desvantagens:

- Mensalidade para ter acesso a vantagens exclusivas do site
- O alcance não chega facilmente a pessoas fora da bolha artística.
- Não há meios simples de se comunicar diretamente com o artista.
- Não é ideal para publicação de assuntos de contextos diferentes de arte.

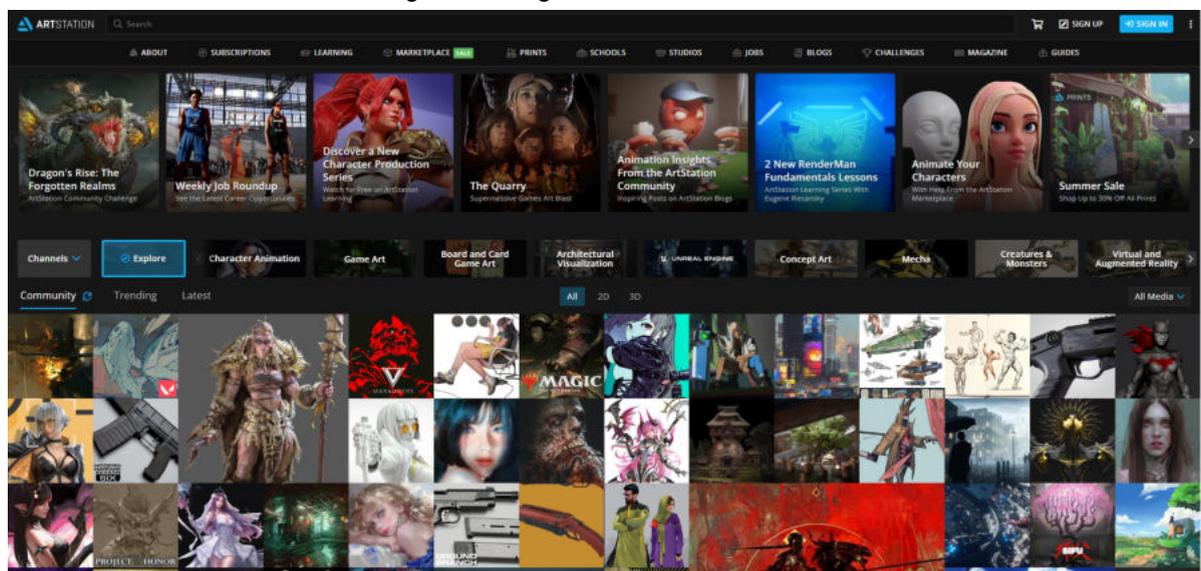
Originalidades:

- Maior site para divulgação de portfólio artístico na bolha dos artistas digitais e apreciadores dessa arte.
- Criação de sites customizáveis para portfólio.
- Foco em artistas profissionais na indústria e comunidade de games e cinematográfica.

Recursos:

- Possui versões com os mesmos recursos para mobile, computador e tablet.
- Não precisa de conta para ser navegado.
- Site apenas em inglês.
- Página inicial contendo acessos a: About, Subscriptions, Learning, Marketplace, Prints, Schools, Studio, Jobs, Blogs, Challenges, Magazine, Guides, Account.

Figura 7 - Página Inicial do ArtStation.

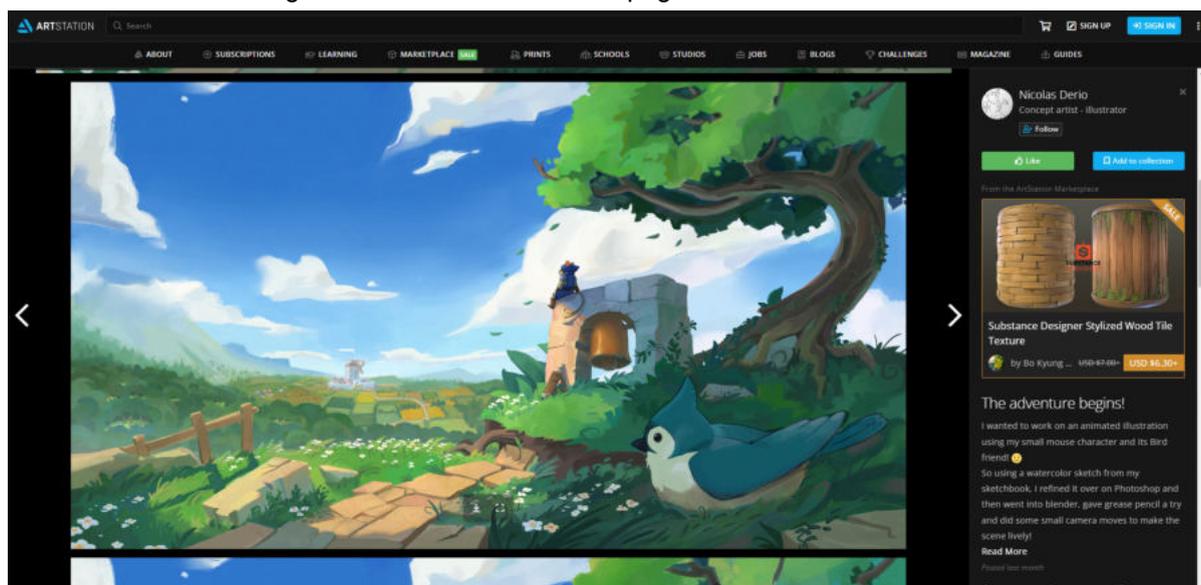


Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A página inicial, chamada de *Explore*, conta com a exposição de trabalhos de diversos artistas, podendo ser divididos por trending e latest, sendo o primeiro trabalhos que estão fazendo sucesso naquele momento e o segundo sendo os trabalhos publicados mais recentemente.

- Ao clicar em um trabalho é possível ver imagens, vídeos (podem ser de um site terceiro como YouTube) e gifs expostos por um artista para aquele trabalho especificamente.
- Na aba da arte é possível ver: O nome e acesso ao perfil do artista, propaganda interna, uma descrição para aquele trabalho, opção de salvar aquela arte pessoalmente, curtidas, visualizações, comentários, opções de compartilhamento, quais softwares foram usados e sugestões de outras artes por aquele mesmo artista.

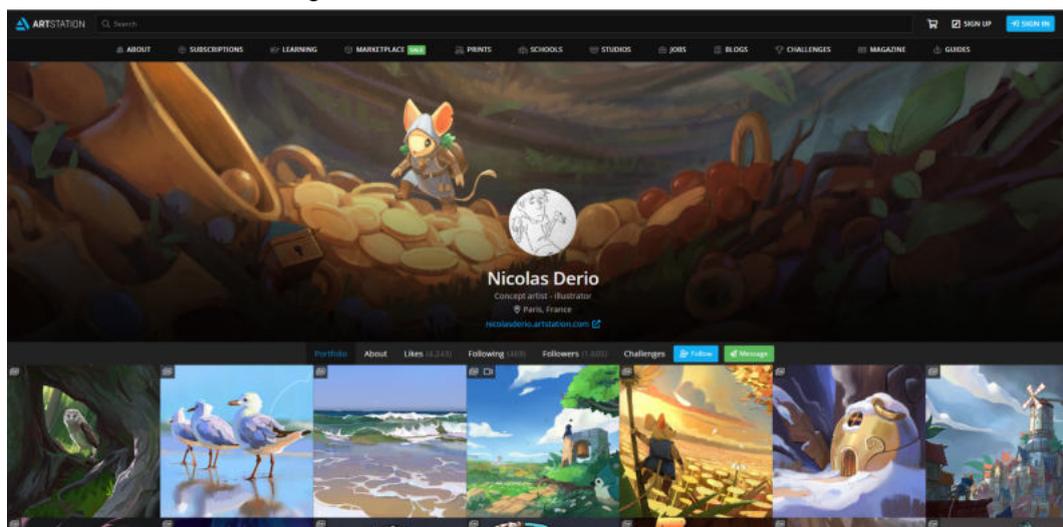
Figura 8 - Arte selecionada na página inicial do ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- O ArtStation converterá imagens para JPG com 90% de qualidade e largura de 1920. No entanto, se o usuário tiver um monitor 4K, a imagem será enviada em 4K se estiver disponível.
- Permite upload de vídeos de até 25MB de tamanho e 2K de resolução para usuários gratuitos e de até 250MB e 4K de resolução para usuários premium.
- Permite upload de gifs.
- Na aba de perfil do artista é possível ver: Sua foto de perfil, uma foto de capa, sua descrição e link para o portfólio do artista, descrição avançada, suas artes curtidas, seguidores, quem aquele artista segue, desafios do ArtStation no qual aquele artista participou e opções de seguir ou mandar mensagem privada para aquele artista.

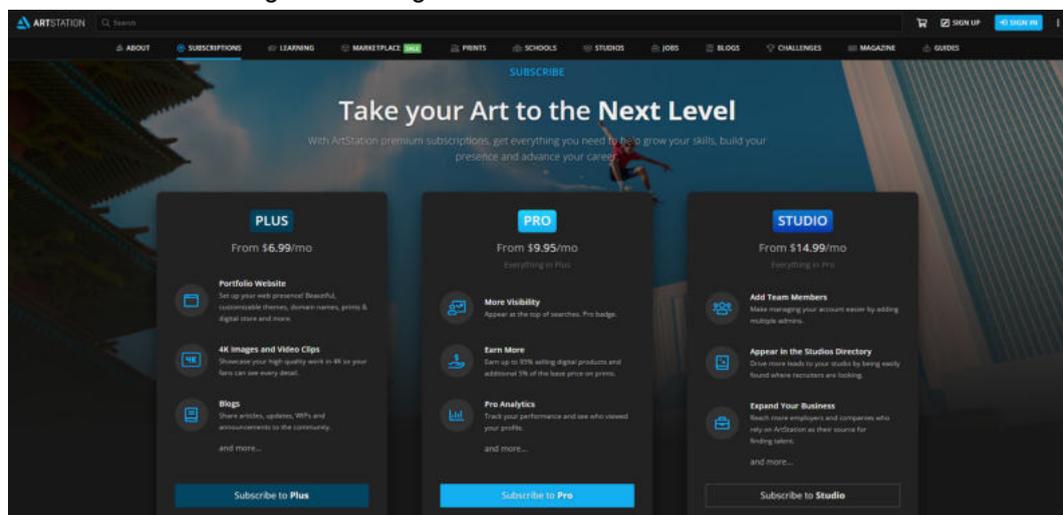
Figura 9 - Perfil de um artista no ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com/nicolasderio>, 2022.

- A aba de perfil do artista funciona em um sistema de seguidores, quando uma pessoa te segue ela pode receber posts desse artista em sua página principal e também posts relacionados a aquele perfil.
- A descrição avançada permite colocar contatos para aquele artista, suas especializações, softwares usados e prêmios dados pelo próprio ArtStation a partir dos desafios.
- A página de *Subscriptions* mostra as opções diferentes de mensalidade para ter acesso a diferentes recursos da plataforma.

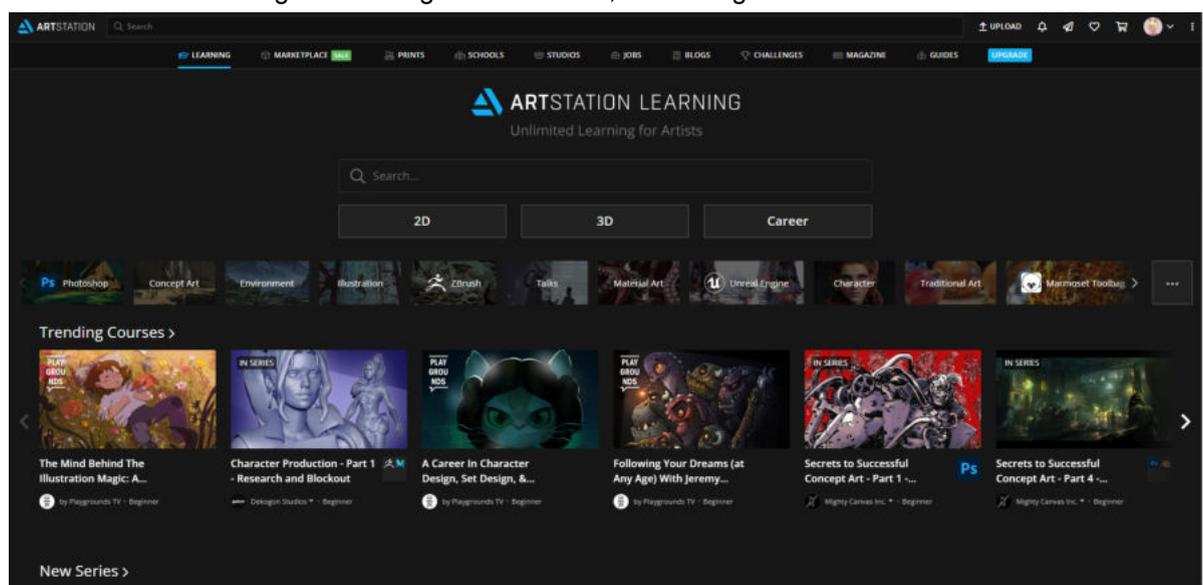
Figura 10 - Página de mensalidades no ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A página de *Learning* é onde artistas podem postar tutoriais, cursos e guias diferenciados, geralmente em vídeo. O acesso a esse conteúdo é gratuito porém necessita de uma conta.
- Aulas podem ser salvas em uma playlist que pode ser salva pelos usuários e compartilhada.
- Há uma barra de pesquisa.

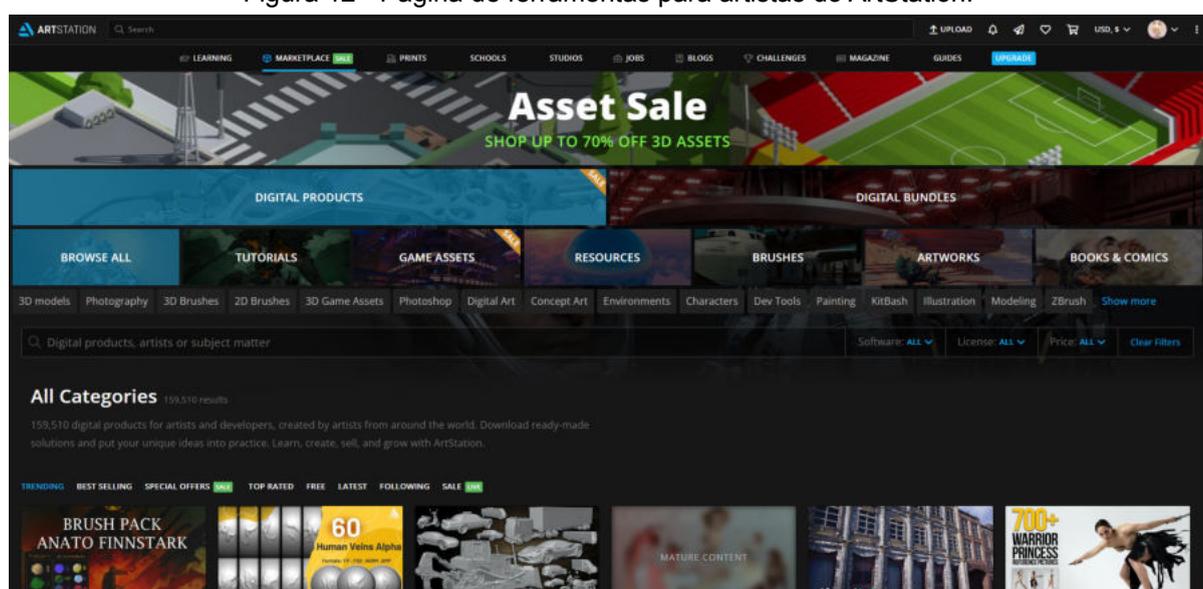
Figura 11 - Página de tutoriais, cursos e guias do ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

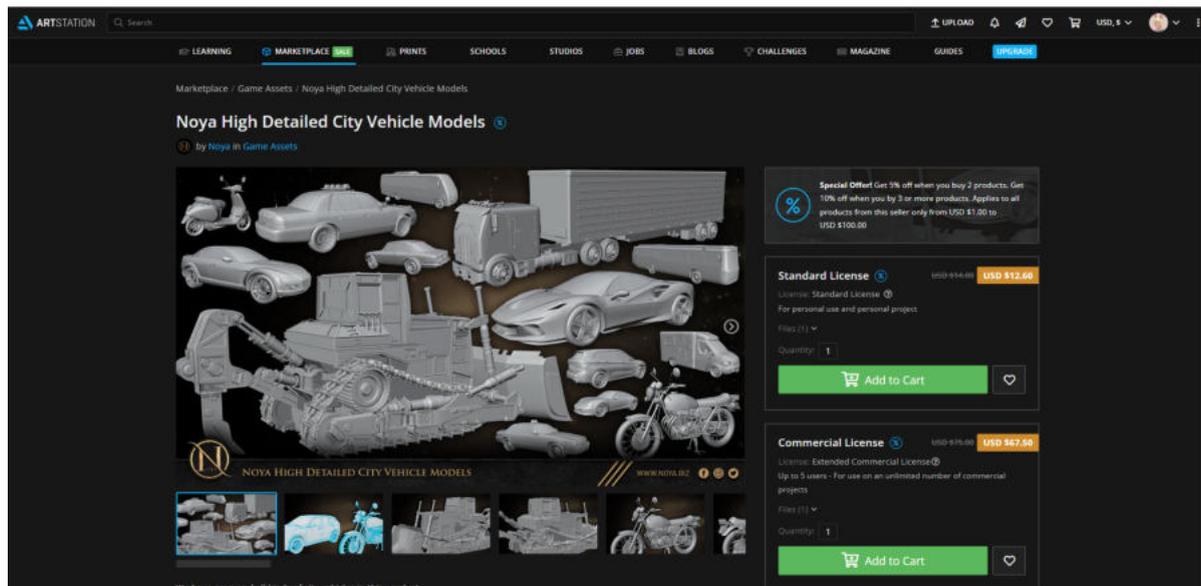
- A página de *Marketplace* é onde é vendido produtos relacionados à arte digitalmente.
- Há uma barra de pesquisa que pode ser filtrada por software, licença e preço.
- Produtos são divididos em categorias de: populares, mais vendidos, ofertas especiais, mais bem avaliados, grátis, mais recentes, de artistas seguidos pelos usuários e em promoção.

Figura 12 - Página de ferramentas para artistas do ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

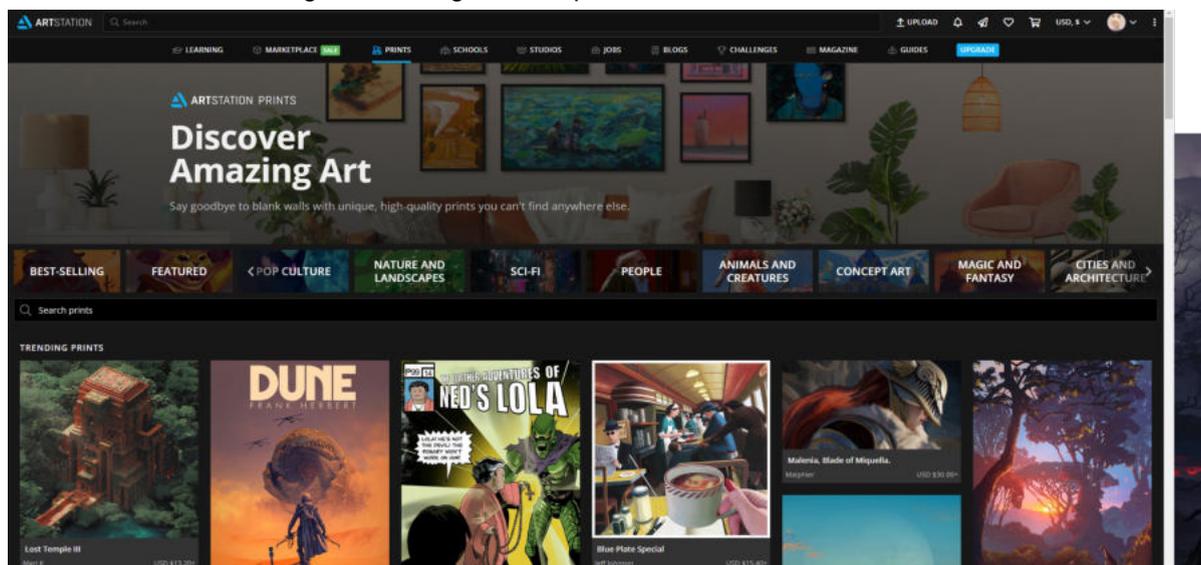
Figura 13 - Página de uma ferramenta para artista no ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

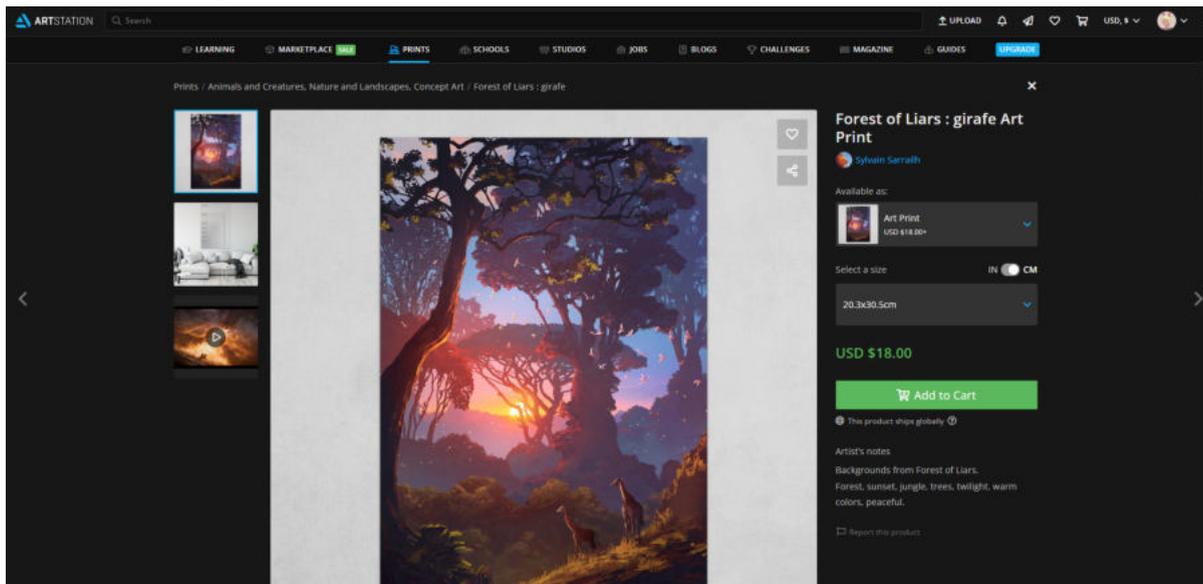
- Produtos podem ser adicionados ao carrinho.
- O produto pode ser vendido de diferentes maneiras, incluindo adquirir o produto para uso pessoal ou adquirir a licença daquele produto para ser usado de maneira comercial.
- A página de *Prints* é onde é vendido impressões e quadros de arte físicos de artes digitais.
- Há uma barra de pesquisa.

Figura 14 - Página de impressões de arte no ArtStation



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

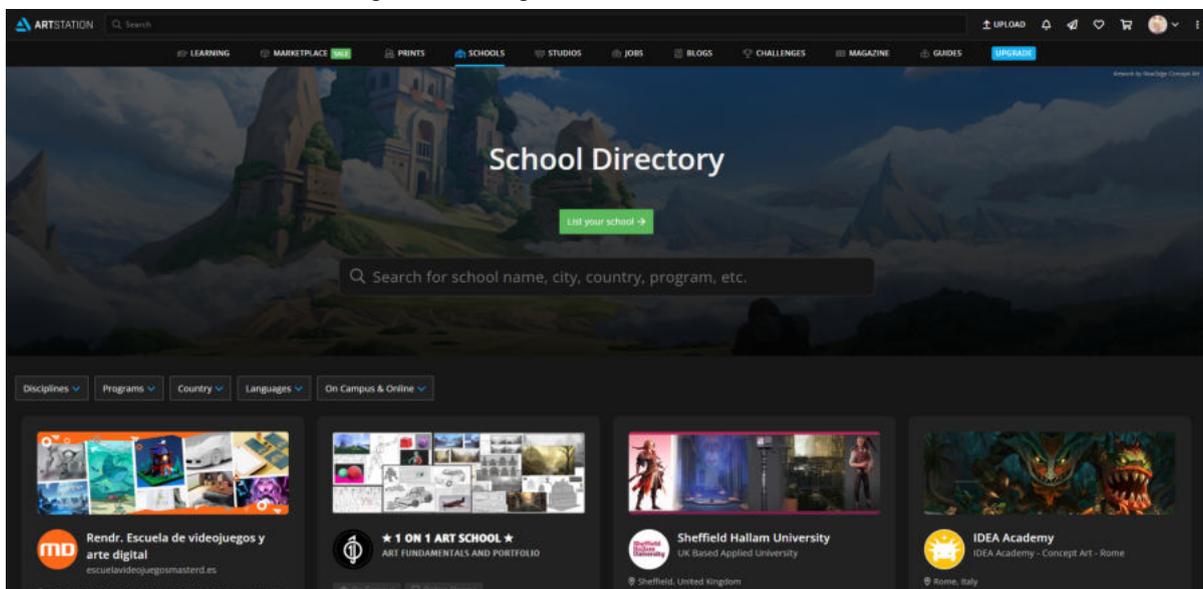
Figura 15 - Arte que pode ser vendida como impressão no ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A impressão e transporte desses produtos são feitos pelo próprio ArtStation.
- Podem ser enviados globalmente com a exceção de alguns países.
- Produtos podem ser adicionados ao carrinho.
- O produto pode ser vendido em diferentes tamanhos.

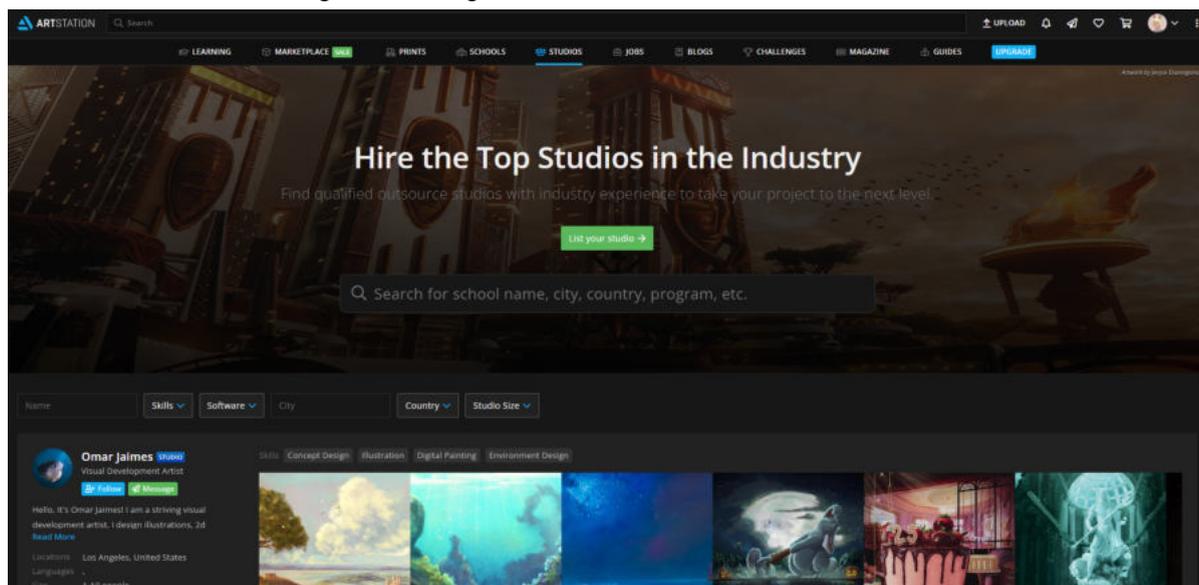
Figura 16 - Página de escolas no ArtStation



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A página de *Schools* é onde se tem acesso a informações, contatos e meios de entrar em uma faculdade, escola ou curso focado em arte.
- Há uma barra de pesquisa
- Tem filtros de: Disciplinas, programas, país, língua e se é em campos & online.

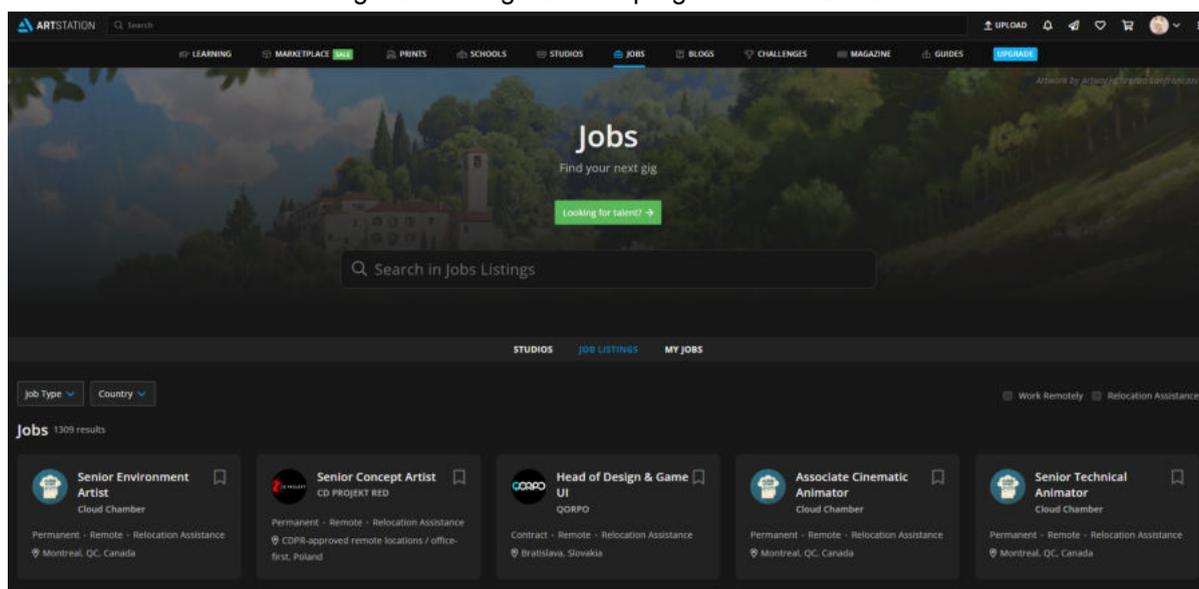
Figura 17 - Página de estúdios de arte no ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A página de *Studios* é focada em disponibilizar acesso, contatos e informações sobre estúdios de arte ou artistas com foco profissional.
- Há uma barra de pesquisa
- Tem filtros de: proficiências, softwares, cidade, país e tamanho do estúdio de arte.
- É possível ter uma pré-visualização das artes feitas por cada estúdio.
- Há links que redirecionam para a página principal do ArtStation e outras redes terceiras de cada artista ou estúdio.

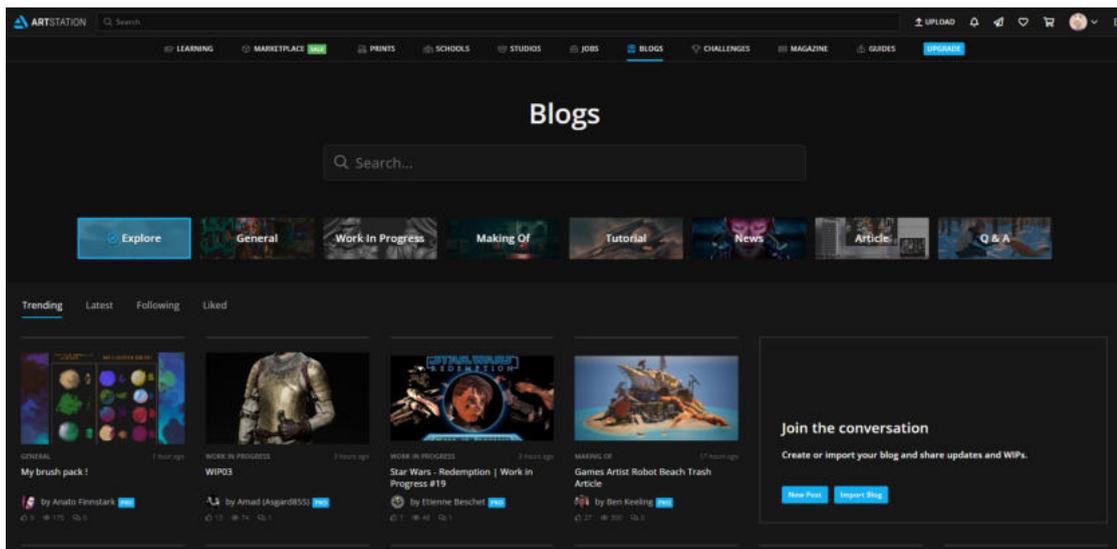
Figura 18 - Página de empregos do ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A página de Jobs disponibiliza informações sobre diversas posições para artistas na indústria.
- Há uma barra de pesquisa
- Tem filtros de: Tipos de trabalho e país.
- As posições são disponibilizadas na página com algumas informações básicas.
- Cada card leva para uma página única mostrando a descrição do trabalho a ser feito entre outras informações que o contratante deseja colocar.

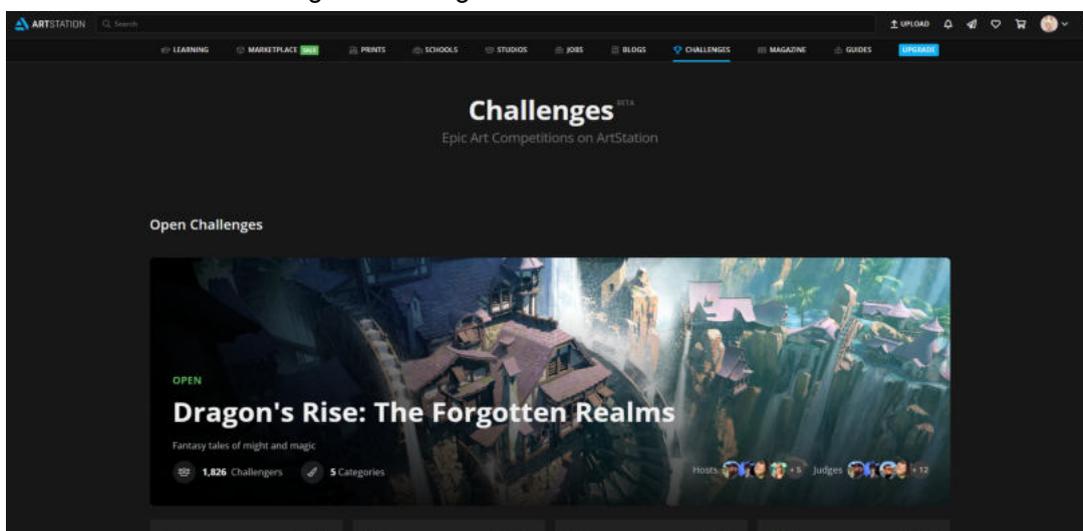
Figura 19 - Página de blogs no ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A página de *Blogs* é onde usuários podem postar artigos relacionados a arte de sua própria autoria.
- Há uma barra de pesquisa
- Tem filtros de: Populares no momento, recentes, de seguidores e curtidas.
- Há uma barra de diferentes categorias de blogs.

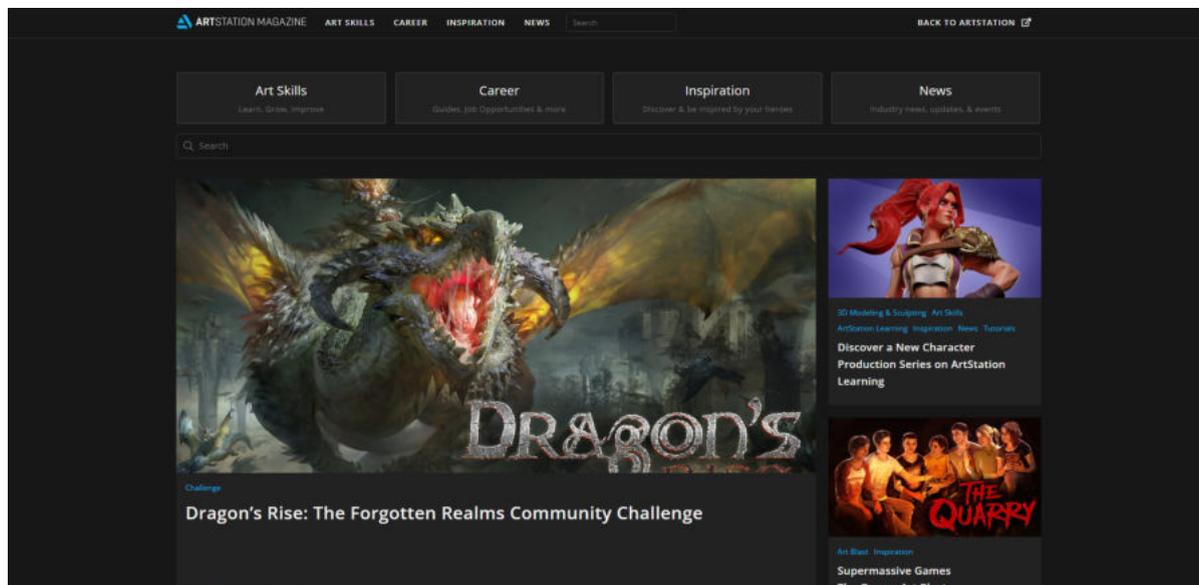
Figura 20 - Página de desafios do ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A página de *Challenges* é onde é possível encontrar desafios direcionados a comunidade de artistas que usam o ArtStation.
- Os desafios podem ser montados e julgados pelos usuários.
- A página é dividida em desafios abertos e já terminados.

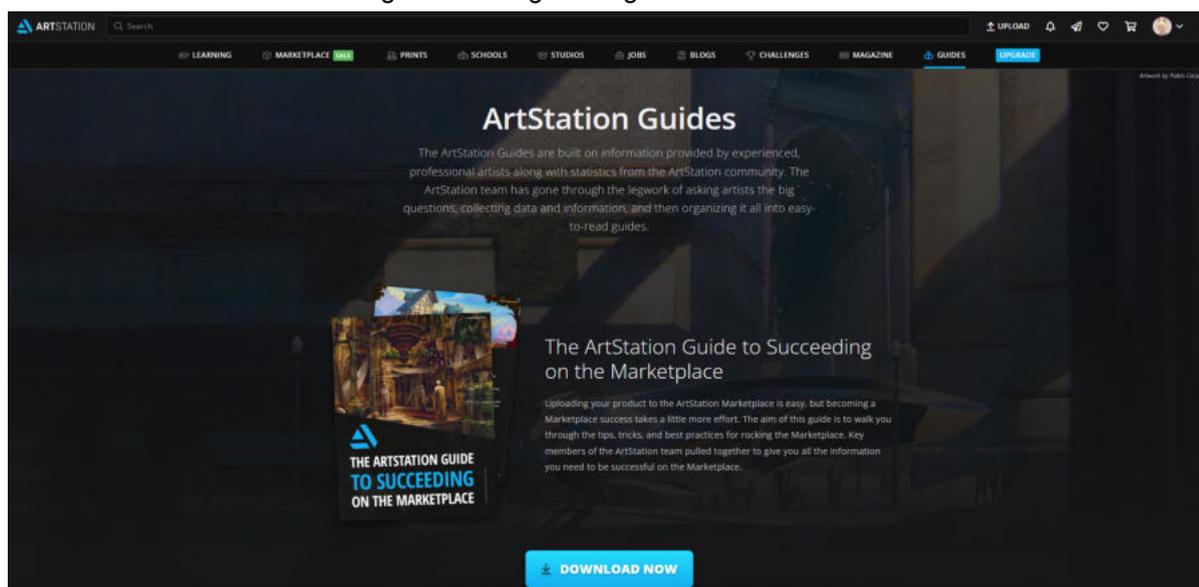
Figura 21 - Página da revista eletrônica do ArtStation.



Fonte: <https://magazine.artstation.com>, 2022.

- A página de *Magazine* funciona como uma revista eletrônica do próprio ArtStation, feita de diversos artigos, notícias, desafios de comunidade, descrições de trabalhos e cursos.
- Há uma barra de pesquisa.
- Há uma barra de diferentes categorias.

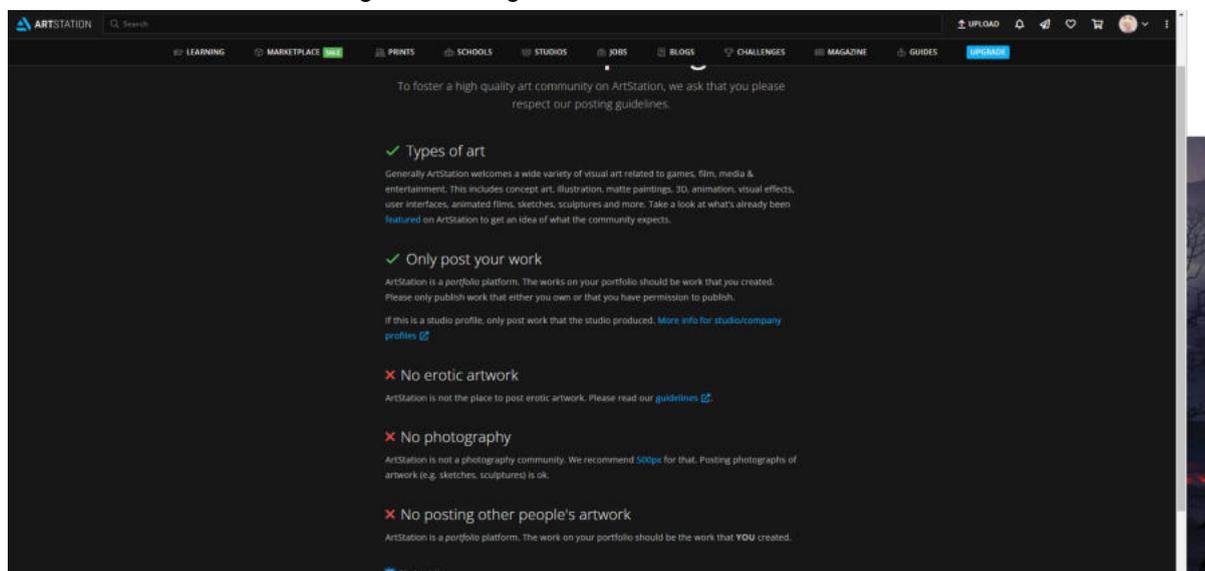
Figura 22 - Página de guias do ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A página de Guides disponibiliza diferentes guias do próprio ArtStation sobre diferentes tópicos relacionados a arte para download.

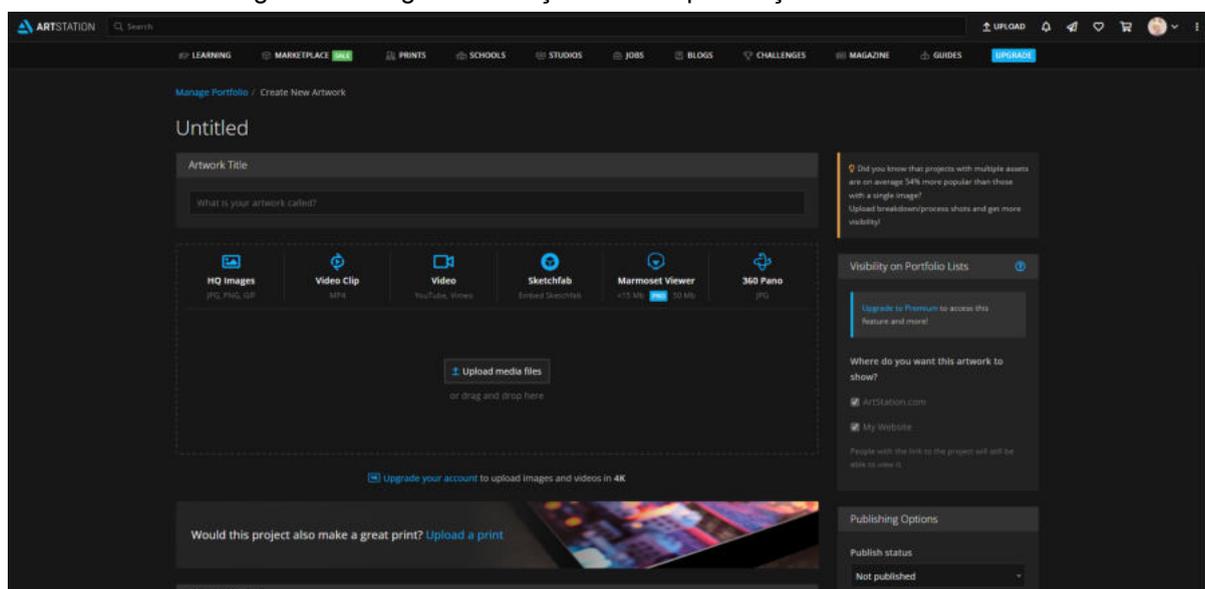
Figura 23 - Página de diretrizes do ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- O site é destinado completamente a arte digital 2D e 3D.
- O site não aceita artes eróticas
- O site não aceita fotografias.
- O site não permite que seja repostado arte de outros artistas.

Figura 24 - Página de criação de uma publicação no ArtStation.



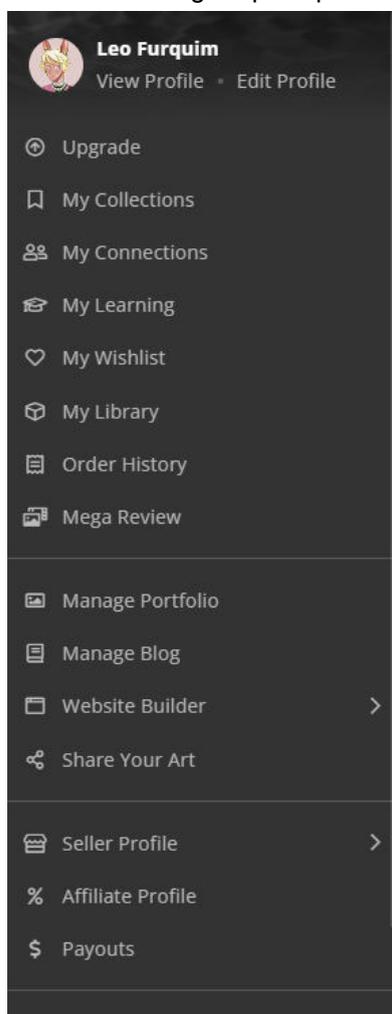
Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- A página de upload permite editar: Nome da publicação, arquivo, descrição, onde vai ser publicado, categorias, tipo de mídia, tema, software usado, tags e meios de publicação.

- Para a criação de uma publicação o site suporta arquivos do tipo: Imagens JPG, PNG e GIF; Vídeos em MP4; Vídeos de terceiros do Vimeo e YouTube; arquivos de animação do Sketchfab, Marmoset Viewer e 360 Pano.

○

Figura 25 - Menu hambúrguer principal do ArtStation.



Fonte: <https://www.artstation.com>, 2022.

- O menu hambúrguer principal dá acesso a: melhoria de assinatura, coleção de posts, conexões, cursos, lista de desejos, meus produtos, pedidos, projetos, portfólio pessoal, blog pessoal, site pessoal, compartilhamento de arte, perfil do vendedor, menu de afiliados e finanças da conta.

4.4. DeviantArt

Vantagens:

- Formato ideal para publicação de portfólio artístico
- Publicações em alta qualidade
- Fácil uso.
- Plataforma conhecida no mundo da arte digital.
- Gratuito

- Alta resolução na publicação de imagens e vídeo.
- Possui meios de monetizar a arte.
- Fórum para discussões artísticas.
- Possui meios de fazer comentários em posts
- Possui meios de se comunicar diretamente com o artista

Desvantagens:

- O alcance não chega facilmente a pessoas fora da bolha artística.
- Não é ideal para publicação de assuntos de contextos diferentes de arte.

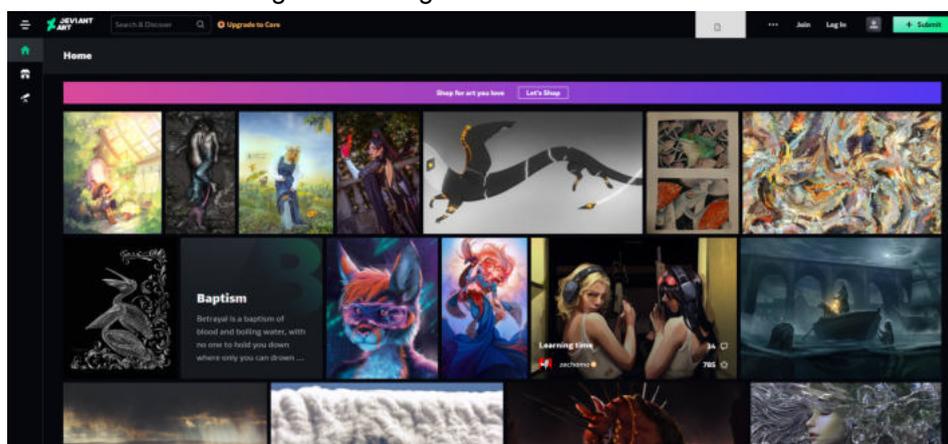
Originalidades:

- Foco em fanart

Recursos:

- Possui versões com os mesmos recursos para mobile, computador e tablet.
- Não precisa de conta para ser navegado.
- Site apenas em inglês.
- Página inicial contendo acessos a: Home, Shop e Topics

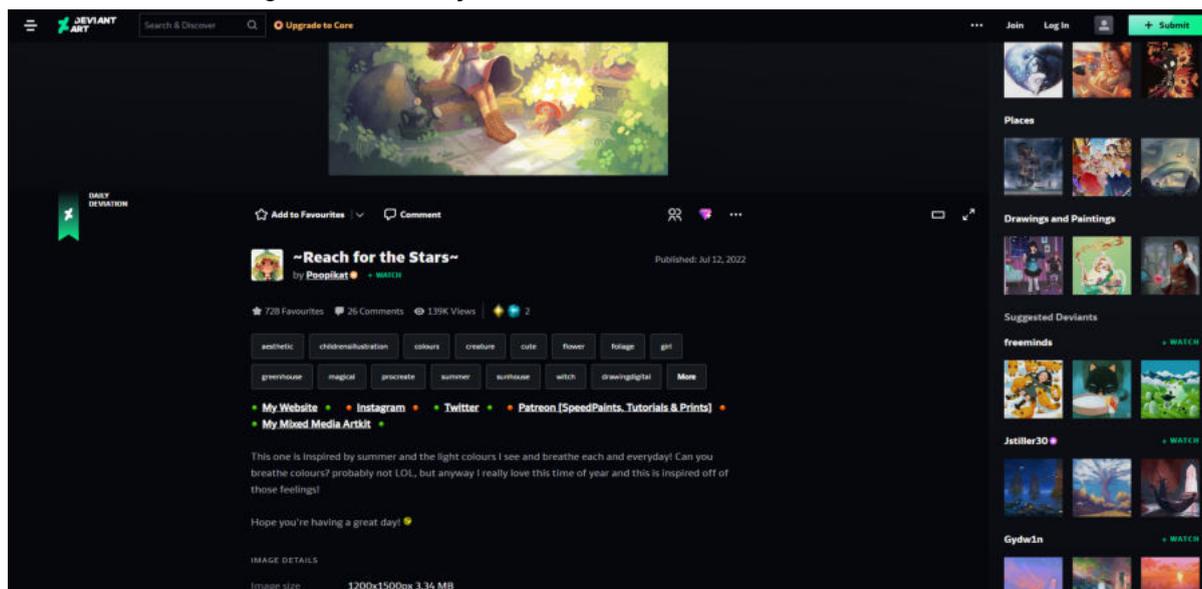
Figura 26 - Página Inicial do DeviantArt.



Fonte: <https://www.deviantart.com>, 2022.

- Na página inicial, as artes são disponibilizadas em um mosaico.
- É possível ver uma versão reduzida da aba de Topics, mostrando diversos temas e estilos diferentes de artes.
- Há um espaço reservado para mostrar assinaturas para ter acesso a conteúdos de certos artistas.
- Ao acessar uma arte é possível ver ela em sua qualidade máxima e certos detalhes como: Título, nome do artista, curtidas, comentários, visualizações, tags, descrição, detalhes da imagem (tamanho de arquivo e resolução), outras artes do artista e artes sugeridas.

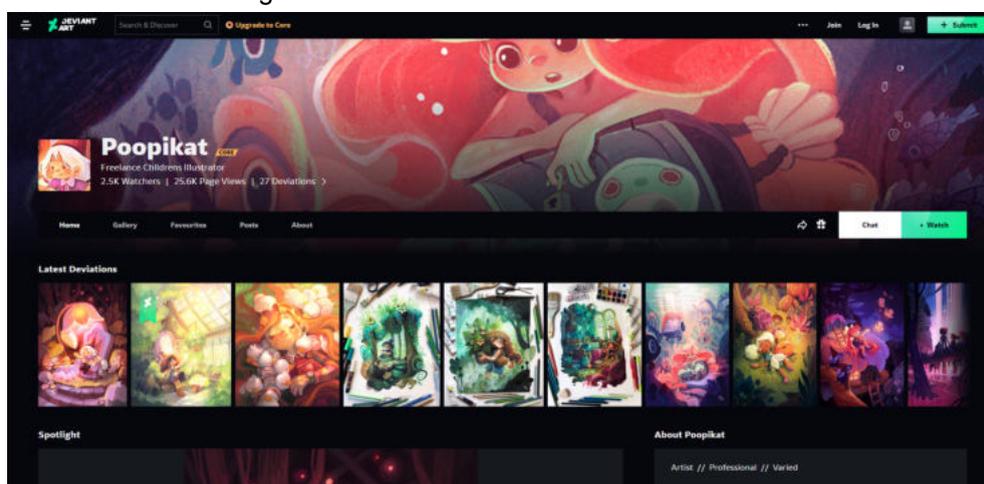
Figura 27 - Descrição de uma arte selecionada no DeviantArt.



Fonte: <https://www.deviantart.com>, 2022.

- Ao acessar uma arte é possível ver ela em sua qualidade máxima e certos detalhes como: Título, nome do artista, curtidas, comentários, visualizações, tags, descrição, detalhes da imagem (tamanho de arquivo e resolução), outras artes do artista e artes sugeridas.
- Arquivos aceitos para imagens são: JPEG, PNG, GIF, PDF, PSD, ICO, ANI, CUR, RAR, ZIP, 7-ZIP, DMG, ICONPACKAGER, SWF, FLA.
- Tamanho máximo para imagens: 80MB
- Arquivos aceitos para vídeos são: H.264, MPEG-4, Theora, VP8, VP6, WMV, WebM, FLV, WMV (wmv, wma), OGG (ogg, oga, ogv, ogx), 3GP (3gp, 3gp2, 3g2, 3gpp, 3gpp2), MP4 (mp4, m4a, m4v, f4v, f4a, m4b, m4r, f4b, mov).
- Tamanho máximo de vídeos: 1GB
- Na aba de perfil do artista é possível ver: Sua galeria de arte, suas publicações, descrição do artista e posts curtidos.

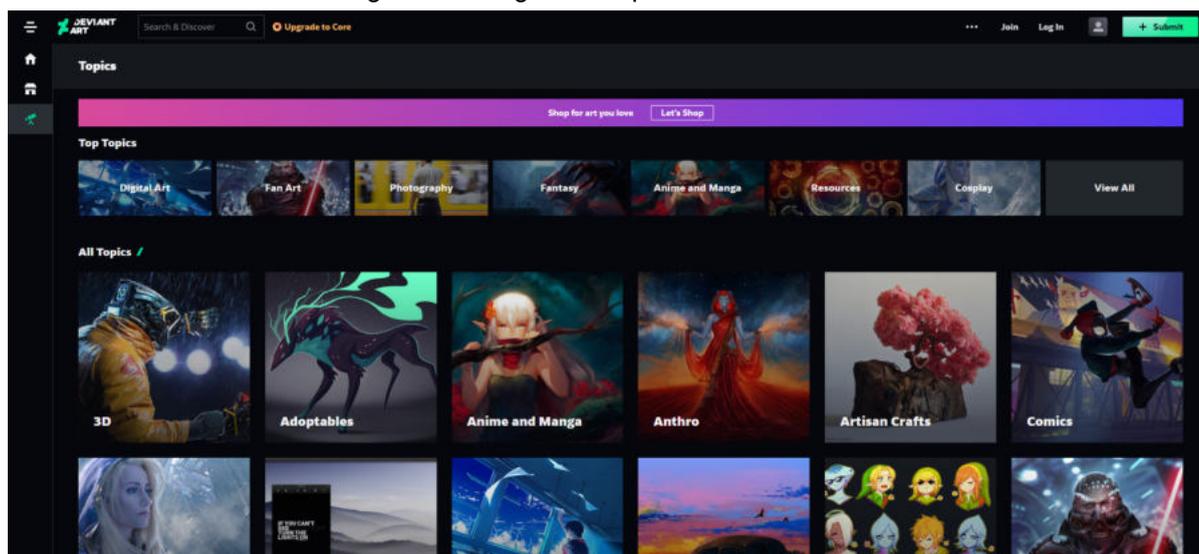
Figura 28 - Perfil de um artista no DeviantArt.



Fonte: <https://www.deviantart.com/poopikat>, 2022.

- A aba de perfil do artista funciona em um sistema de seguidores, quando uma pessoa te segue ela pode receber posts desse artista em sua página principal e também posts relacionados a aquele perfil.
- A descrição permite colocar contatos para aquele artista, suas especializações, badges dadas pelo deviantart de participação e algum evento e descrições pessoais sobre o artista.
- Na aba de Topics é possível ver todos os diferentes tipos de arte e temas divididos em categorias.

Figura 29 - Página de tópicos no DeviantArt.



Fonte: <https://www.deviantart.com>, 2022.

4.5. Patreon

Vantagens:

- Possui diversos meio de monetizar arte
- Criação de comunidades exclusivas do artistas com seus seguidores
- Meios diretos de se comunicar com um artista

Desvantagens:

- Não é gratuito, devido a necessidade de monetização destinada ao artista
- Não possui um meio de exposição de suas artes
- Não é ideal para divulgação do trabalho de um artista
- É caro seguir e apoiar diversos artistas.

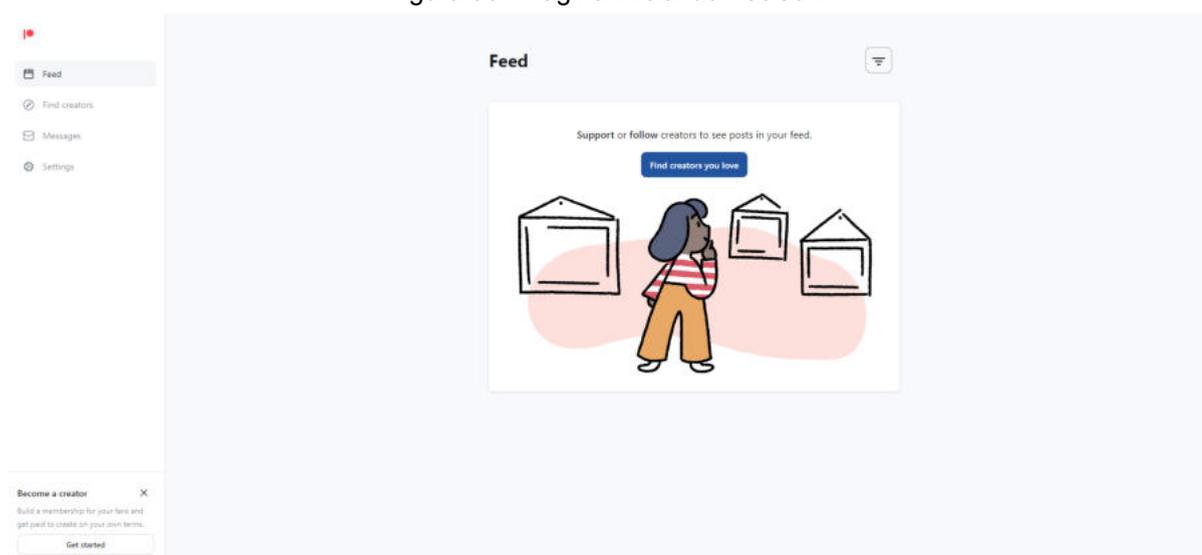
Originalidades:

- Foco completo na monetização de conteúdo exclusivo

Recursos:

- Possui versões com os mesmos recursos para mobile, computador e tablet.
- Precisa de conta para ser utilizado.
- Site apenas em inglês.
- Página inicial contendo acessos a: Feed, Find Creators, Messegas e Settings.

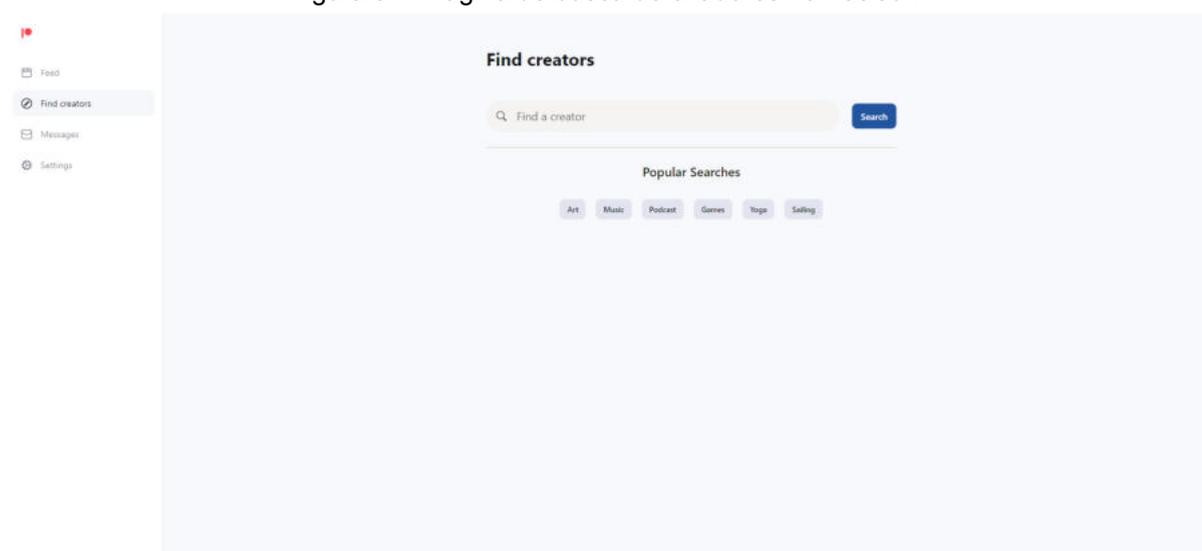
Figura 30 - Página Inicial do Patreon.



Fonte: <https://www.patreon.com>, 2022.

- O feed é a linha do tempo dos posts feitos pelos criadores que você apoia.

Figura 31 - Página de busca de criadores no Patreon.



Fonte: <https://www.patreon.com>, 2022.

- A aba de Find creators é onde é possível pesquisar criadores que o usuário deseja apoiar.
- Há uma barra de pesquisa.

- O site indica pesquisas populares para guiar o usuário.

Figura 32 - Resultado de buscas de criadores no Patreon.

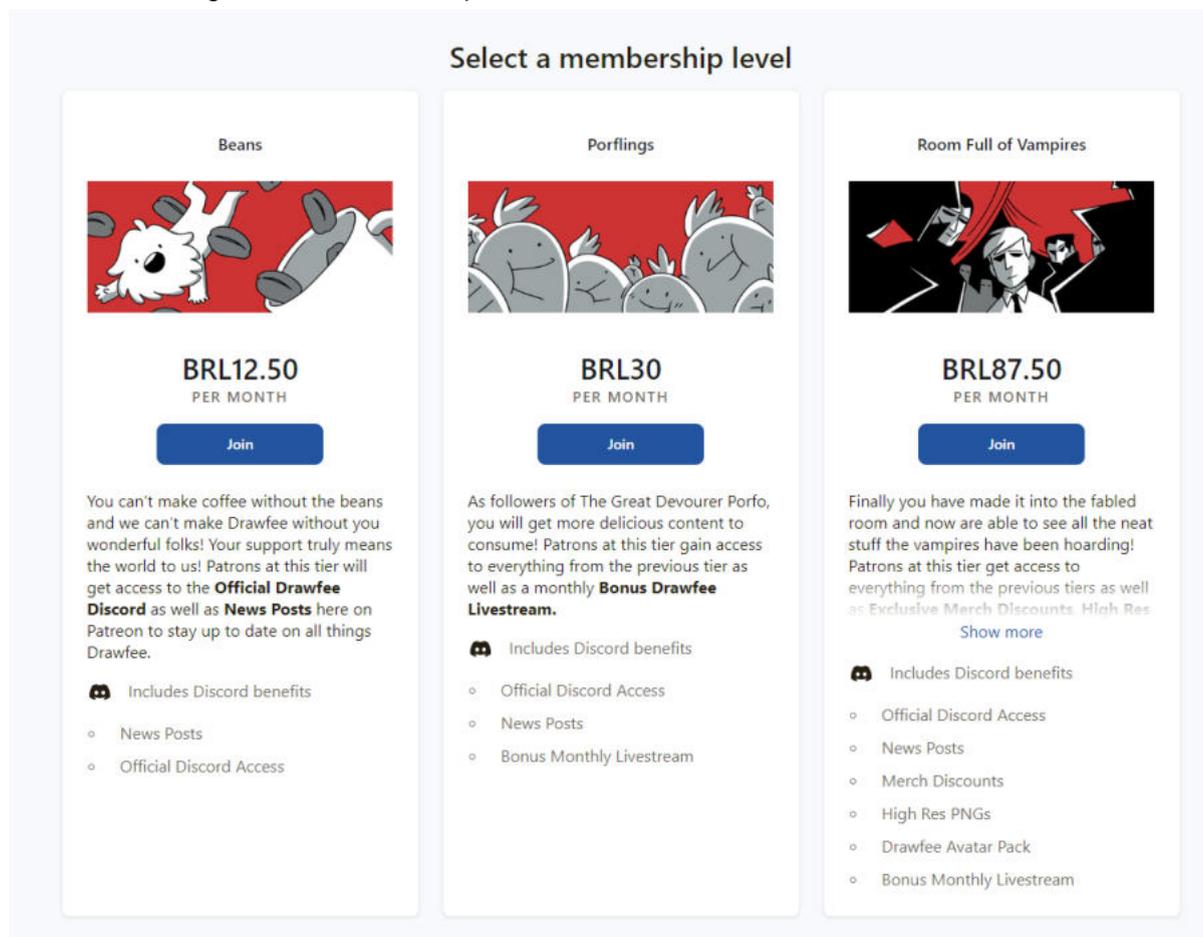
The screenshot shows the 'Find creators' section on Patreon. At the top, there is a search bar with the text 'art' and a blue 'Search' button. Below the search bar, three creator profiles are listed:

- Forgotten Weapons**: A profile with a logo of a handgun. Description: 'creating Videos, Articles, Photos, and Documents'. Content stats: '1,194 videos, 47 audios, 16 links, 7 images, 4 polls'.
- Drawfee**: A profile with a logo of a red mug with a pencil. Description: 'creating videos and illustrated art'. Patron count: '7,605 PATRONS'. Content stats: '47 livestreams, 19 polls, 1 link'.
- Artisan Guild**: A profile with a logo of a wooden board with 'AG' and dice. Description: 'creating epic 3D printable miniatures for your favorite tabletop games!'. Patron count: '6,491 PATRONS'. Content stats: '302 images, 42 videos, 33 polls, 7 links'.

Fonte: <https://www.patreon.com>, 2022.

- Ao pesquisar, criadores são disponibilizados abaixo da barra de pesquisa com uma pequena descrição e número de apoiadores.
- A aba de mensagens é onde os usuários podem trocar mensagens entre eles e os criadores.

Figura 33 - Diferentes tipos de mensalidades de um criador do Patreon.



Fonte: <https://www.patreon.com>, 2022.

- Como criador é possível criar conteúdo por trás de uma mensalidade.
- A página de um criador possui os tipos de assinatura que ele disponibiliza, sendo divididas por preço e acesso a diferentes categorias de conteúdo.
- Há uma descrição mais detalhada do criador.
- É possível ou não deixar disponível o quanto aquele criador ganha por mês.
- Conteúdo publicado pode ser variado, baseado no que aquele criador de conteúdo faz.
- É possível disponibilizar links para download de arquivos, links de acesso para sites externos e postar imagens dentro do próprio site.

5. Metodologia inicial do projeto

Após a pesquisa inicial focada nos produtos, foi encontrado um problema inicial, o qual havia o intuito de ser resolvido, porém para isso, é preciso primeiramente analisar se esse problema é de fato o principal e mais importante desafio a ser resolvido. Como Don Norman (2013) diz em *The Design of Everyday Things* sobre *Design Thinking*, designers devem antes encontrar o verdadeiro problema, o qual é a causa inicial de todos os outros, para que de fato possa haver uma solução efetiva. No caso deste projeto, o problema inicial encontrado e o qual foi pesquisado inicialmente é o de que artistas digitais precisam usar

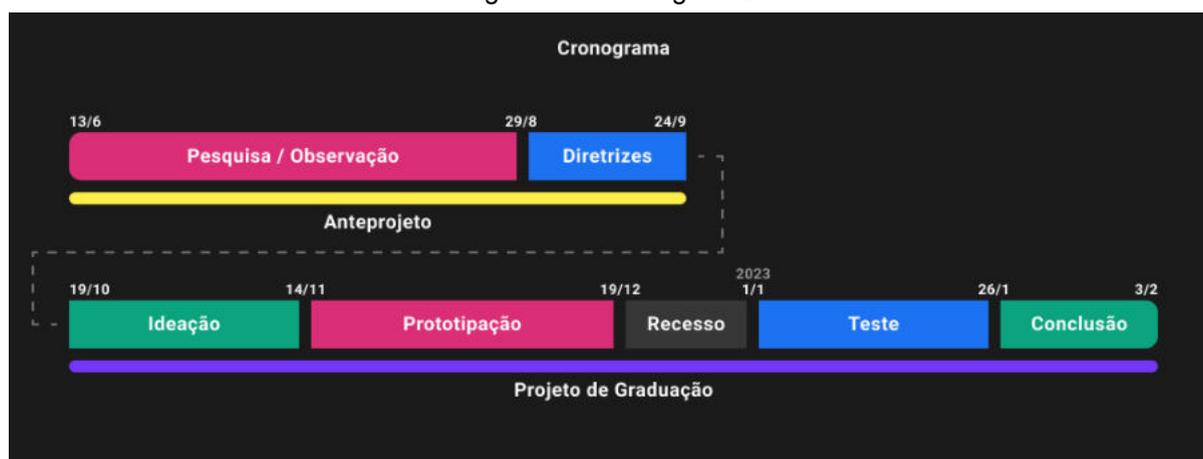
diversas plataformas para ter suas necessidades como profissionais nessa área supridas. Então a partir disso é importante questionar o porquê dessa necessidade, se redes sociais e plataformas de portfólio tem que ser entidades separadas ou não, se um site/aplicativo apenas é suficiente para suprir todas as necessidades propostas pelos artistas digitais ou não. Ao invés de buscar respostas e soluções neste momento, o projeto deve questionar mais a fundo o problema com o intuito de buscar o verdadeiro problema.

Ao ser encontrado o verdadeiro problema através de análises feitas tanto no benchmarking quanto das entrevistas, será montado as diretrizes projetuais baseadas nos resultados obtidos e a partir delas o projeto entrará na fase de geração de ideias, criando e imaginando quais soluções podem ser viáveis para solucionar o desafio proposto. É importante que nessa fase nada seja descartado e que diversos caminhos sejam abertos para que o projeto possa ser enriquecido sem limites prévios. Gerando essas ideias é importante ver quais são mais viáveis, quais são mais efetivas e quais de fato podem resolver o verdadeiro problema descoberto anteriormente. Muitas vezes é válido explorar mais de uma solução e nunca esquecer das antigas, porém é necessário fechar o leque para que essas ideias mais promissoras possam ser exploradas mais profundamente.

Com o intuito a princípio de seguir o ciclo proposto por Don Norman (2013), consistindo de fases de observação, geração de ideias, criação de protótipos e teste, o projeto se utilizaria das ideias mais promissoras pensadas na fase anterior para se iniciar a fase de criação de protótipos. Essa fase está diretamente ligada com a fase de testes na qual esses protótipos são testados pelos usuários com o intuito de se encontrar o que pode ser melhorado, adicionado ou removido do projeto. Após os testes serem analisados o projeto não chega ao fim, afinal essa metodologia se baseia em um ciclo, que na verdade é mais como uma espiral, visto que o projeto, mesmo voltando para a parte de observação e geração de ideias, está sempre avançando.

6. Cronograma

Figura 34 - Cronograma.



Fonte: O autor, 2022.

7. Análise do Benchmark

Através da idealização do benchmark foi possível entender mais profundamente o funcionamento das plataformas analisadas e como seus recursos e características beneficiam ou atrapalham o trabalho de um artista digital. Em geral essas plataformas, mesmo que longe de serem completas e perfeitas, ainda sim são essenciais para muitos usuários que publicam seus trabalhos digitais, visto que ocupam funções valiosas para esses artistas, como divulgar, monetizar e expor suas peças artísticas. Analisando mais profundamente cada plataforma escolhida para o benchmark foi possível isolar de uma forma mais rigorosa quais são as funções que de fato são importantes para o trabalho artístico, contribuindo para uma facilitação e otimização da publicação do material de um artista digital e quais são prejudiciais, podendo criar barreiras e dificultando a expansão de um artista seja na forma profissional como através de seu hobby.

Inicialmente as plataformas analisadas foram vistas de uma maneira mais bruta, analisando todos os recursos encontrados em suas páginas digitais como sites e aplicativos. Essa análise foi feita mostrando todas as funcionalidades encontradas em cada página ou tela da plataforma, desde o que cada botão faz até como os elementos estão organizados na tela. Além disso também foi feita uma breve análise dos sistemas embutidos nessas plataformas como curtidas, seguidores e compartilhamentos. Foi também feito um estudo das especificações para a publicação de um trabalho visual em cada plataforma, traçando seus limites de resolução, tipos de mídias, tamanho e formato de arquivos entre outras especificidades que aquela plataforma possui ao carregar uma publicação. Esse estudo trouxe um resultado interessante ao indicar uma grande variação entre as plataformas analisadas, podendo ter uma enorme quantidade de limites como no Instagram, onde os formatos das publicações são limitados, até o DeviantArt que possui o maior número de diferentes tipos de arquivos que podem ser publicados na plataforma de uma forma livre.

7.1. Twitter

Através de uma análise das funcionalidades proporcionadas pelo Twitter, foi possível ver que sua principal função como uma rede social de grande alcance, auxilia artistas ao divulgar seus trabalhos para fora da bolha artística. Sua familiaridade com seu funcionamento também facilita artistas que estão começando a publicar seus trabalhos nessa plataforma, vista a forma não burocrática de criação de publicações. Um aspecto único do Twitter sobre as demais redes sociais é a interação mais simples que a plataforma traz para seus usuários, o que muitas vezes pode ser aproveitado pelos artistas digitais que querem um meio de se comunicar com seus seguidores. Também, usuários podem mostrar mais lados de sua personalidade como artista através das publicações curtas devido aos limites de caracteres, incentivando a exposição de pensamentos, pequenos acontecimentos pessoais e opiniões.

Através de um olhar mais técnico o Twitter, por não ser uma plataforma pensada inicialmente para ser usada por artistas digitais, traz certas dificuldades e bloqueios para o potencial artístico na plataforma. Devido ao grande número de publicações e posts carregados pela página e a necessidade de ser uma rede social acessível de alto alcance, o Twitter não prioriza a publicação de imagens e vídeos em alta resolução, o que afeta diretamente artistas que não podem demonstrar seu trabalho da melhor forma na

plataforma. Limites como resolução, duração de vídeo e número máximo de imagens por publicação, são barreiras que muitos artistas que se utilizam da plataforma têm que levar em conta ao criarem suas artes, o que muitas vezes leva a limitação do potencial criativo, afetando diretamente e negativamente o resultado final.

A plataforma, como de costume entre as redes sociais, possui um meio de observar o perfil de um usuário. Para artistas digitais, poder mostrar um perfil onde um seguidor ou não possa ver o seu trabalho é essencial, porém o Twitter devido a essência da plataforma traz certas limitações e dificuldades quanto a isso. O perfil além de ser composto de fotos de perfil e capa tem a principal função de mostrar todas as publicações feitas por um usuário, seus posts curtidos, mídias publicadas (como vídeos e imagens) e publicações compartilhadas. O mais importante dessas funções para artistas digitais, seria a organização da publicação de mídias e talvez um meio de pré-visualizar diversas artes de uma vez, porém essa aba de perfil funciona no mesmo sistema de linha de tempo, podendo ver apenas uma ou duas publicações de uma vez do mais recente até o mais antigo, além de incluir mídias que não necessariamente estão relacionadas ao trabalho daquele artista, como fotos pessoais, gifs e memes.

Uma discussão importante que envolve não apenas o Twitter mas outras redes sociais é algoritmos e sistemas criados dentro dessas plataformas que incentivam o engajamento do próprio site ou aplicativo. Como Juliana Serafim para a revista digital Butiá (2020) diz “Quando você faz ações dentro das plataformas, seja a visualização completa de um vídeo ou uma curtida em uma foto, os algoritmos interpretam essa interação como relevante. Nesse momento, eles capturam o seu comportamento e aprendem com ele, entregando conteúdos classificados com base nisso.” Esses algoritmos por serem planejados pelas próprias redes sociais com objetivos específicos nunca tiveram a necessidade de funcionar como um meio de ajudar os artistas digitais, trabalhando muitas vezes contra esses artistas mesmo que indiretamente, dificultando a trajetória de pequenos usuários e facilitando quem já possui um grande alcance.

7.2. Instagram

Para se diferenciar de outras redes sociais o Instagram acabou se especializando na publicação e divulgação de mídias visuais, sejam elas imagens ou vídeos. Esse foco no visual é o que inicialmente trouxe muitos artistas digitais a procurar e utilizar a plataforma como principal meio de publicação de seu trabalho artístico. Como uma rede social e atualmente a quarta mais utilizada no mundo segundo o site Resultados Digitais (2022), o Instagram possui um potencial de divulgação enorme para o trabalho de artistas digitais que utilizam a plataforma, além de um meio ideal para ser publicado esse tipo de conteúdo. Um diferencial do Instagram para outras plataformas também foi o foco nos aparelhos mobile desde o início da rede social, o que por um lado facilita a criação de funções para apenas um tipo de dispositivo, porém pode dificultar artistas que preferem ou são limitados a utilizar seu trabalho no computador.

Como de costume nas redes sociais, seu foco está em sempre prover um serviço para o maior número de usuários possível, o que muitas vezes traz certos empecilhos para o trabalho dos artistas digitais. Quando falamos das especificidades técnicas das publicações do Instagram, por mais que a plataforma seja voltada para publicações em mídias como imagens e vídeos, elas ainda possuem uma baixa resolução máxima, limites de tamanho de arquivo, limites de durações de vídeos e limites de número de imagens e vídeos por publicação. Porém, o que acaba sendo exclusivo do Instagram é o limite de

formatos dessas mídias que são publicadas na plataforma, tendo formas e resoluções específicas dependendo de qual tipo é aquela publicação, como posts de linha do tempo que são conhecidos pelo formato quadrado de 1080 pixels por 1080 pixels, stories (que são publicações temporárias) e *Reels*, que é um formato de vídeo curto adicionado recentemente na plataforma.

O Instagram, assim como as outras redes sociais, também tem um meio de acesso ao perfil de cada usuário. Além de possuir funcionalidades clássicas como foto de perfil e descrição, o Instagram organiza suas publicações em um mosaico disponibilizando de cara diversas imagens e vídeos feitos por aquele usuário, o que é extremamente benéfico para artistas digitais que querem mostrar seu trabalho para quem acessa seu perfil. Devido a proposta da rede social essas mídias acabam sendo limitadas apenas para o que aquele artista escolhe aparecer em seu perfil, não precisando se preocupar com compartilhamentos (que não existem nessa plataforma) ou comentários e curtidas que não são assinalados para outros usuários em seu perfil pessoal como no Twitter.

7.3. ArtStation

Com o intuito de ser uma plataforma focada na exposição de portfólios de artistas digitais, o site traz diversas funcionalidades e recursos de grande importância para os artistas que escolhem utilizá-lo. Em meio a tantas plataformas, o ArtStation se diferencia ao profissionalizar o trabalho artístico digital através da exposição da arte e do artista para outros profissionais do meio digital, o que inclui estúdios de arte, games e cinematografia, além de empresas que buscam contratar esses artistas. A plataforma também conta com o maior número de funções construídas e pensadas especialmente para artistas digitais entre todas as plataformas analisadas, o que a torna muito importante para análise dentro deste benchmark.

Quando se trata de seu foco em expor o portfólio de artistas, a plataforma de cara se utiliza de um grande mosaico com diversas peças artísticas de diferentes tipos de artistas em sua página inicial, o que indica a importância da exposição em grande número de artistas. Distinto de uma rede social, o ArtStation não se utiliza de uma linha do tempo nem de publicações em formatos de posts, sua página principal é focada exclusivamente em expor de uma forma visual artes que são de interesse para aquele usuário, que estão populares e que foram recentemente publicadas no site. Outro lado interessante é analisar como o site escolhe os trabalhos que serão expostos nesta página principal, dado a importância que o site dá a ela. Igualmente em muitas plataformas e redes sociais, o ArtStation também se utiliza de um algoritmo para selecionar o conteúdo que será entregue para aquele usuário. Como uma plataforma feita para artistas digitais profissionais, os desenvolvedores do site são abertos quando se trata de explicar, mesmo que não completamente, o algoritmo por eles utilizado (evitando a complexidade matemática). Em resumo o site valoriza mais as curtidas dadas por artistas que utilizam o site (ainda mais se eles tiverem um maior número de seguidores), do que as de fãs e apreciadores, aumentando a diversidade de conteúdo que é exposto na página inicial através de uma visão mais técnica e profissional que os artistas que utilizam o site possuem, como explicado no site oficial do ArtStation (2022).

Visto de uma maneira geral, plataformas que possuem a arte como o foco (analisadas nesse benchmark como ArtStation e DeviantArt), costumam ter possibilidades e qualidades altas de publicação de mídias e o ArtStation não é exceção. Porém diferentemente de outras plataformas o site possui diferentes níveis de mensalidade para a

utilização do site, mesmo que a maior parte de suas funções sejam disponíveis para os usuários gratuitos. Quando se trata do tamanho de arquivo e resolução máxima de um vídeo a ser publicado, o ArtStation delimita diferentes limites baseados em qual tipo de mensalidade aquele usuário paga. O mesmo limite não é aplicado para a publicação de arquivos de imagem, os quais possuem as mesmas especificações independente da mensalidade.

Uma área que é essencial em todas plataformas digitais para artistas, porém é levada como de grande importância para o ArtStation, é o perfil do artista. No site, mais conhecido como portfólio, é onde todas as publicações artísticas daquele usuário são não só armazenadas como expostas em um formato de mosaico similar ao da página inicial, porém com descrições e informações disponibilizadas pelo artista sobre ele e seu trabalho. Analisando de uma forma geral é possível ver que a simplicidade da página deixa mais espaço para a exposição dos trabalhos, tirando atenção dos detalhes do site e colocando no trabalho daquela pessoa. Como serviço adicional a plataforma também permite a criação de um site separada de portfólio o qual pode ser editado por aquele usuário trazendo uma maior personalidade para aquele artista, o que pode ser considerado um grande diferencial quando comparado com o DeviantArt que também funciona como uma plataforma de exposição.

O talvez maior diferencial do ArtStation quando se compara com outras plataformas de exposição para artistas digitais é o grande foco em encaminhar seus usuários artísticos para o meio profissional através de diferentes funcionalidades que o site oferece. Alguns desses recursos incluem a divulgação de escolas e cursos gratuitos ou pagos, trabalhos como *freelancer* e vagas de empregos em empresas e estúdios de arte.

Tratando sobre meios de monetizar o trabalho do artista, o site oferece serviços de impressão de artes digitais e envio dessas peças artísticas na forma física para quem se interesse a comprar. Além disso, o site também permite que o artista comercialize não só sua arte digital como também ferramentas criadas por eles como pincéis para softwares como Photoshop e Clip Studio Paint.

7.4. DeviantArt

Fundada no início dos anos 2000, o DeviantArt ficou conhecido por ser uma das primeiras plataformas digitais criadas para artistas digitais ao longo dos anos. Sua proposta inicial se manteve forte como um lugar para artistas exporem sua arte na internet através da criação de um portfólio online em seu perfil como usuário. Sua familiaridade por muitos artistas serve como grande vantagem ao ser escolhida para publicação do trabalho artístico de um usuário, visto que seu longo período de existência e manutenção a tornou um site famoso na indústria dos artistas digitais, principalmente no meio de *fanart* o qual “[...] pode ser definido como representações gráficas de várias formas de mídia que possuem numerosos fãs.” (Spiegato, 2022). O foco em *fanart* pode ser considerado o grande diferencial do site quando comparado com o ArtStation que possui seu foco em trabalhos originais para o meio profissional. No entanto, é errado dizer que o artista que publica e produz para o DeviantArt não procura profissionalizar seu trabalho. O site oferece o maior número de meios de monetizar peças artísticas, de comissões a mensalidades para conteúdos exclusivos, o site se fortifica como uma alternativa para artistas que não buscam o compromisso com o mundo profissional tão fortemente como no ArtStation.

Como meio de exposição e descoberta o site, similarmente a outros, também possui um grande mosaico na página inicial, expondo o trabalho de diversos artistas e os dividindo

em diferentes categorias de arte e temas. Esse mosaico permite que um grande número de peças artísticas possam ser expostas para os usuários ao mesmo tempo, valorizando a diversidade de conteúdo que o site possui. O *layout* simples do site também facilita não só o uso da plataforma como também distribui o foco para as artes ali expostas, o que também é uma vantagem que tanto o DeviantArt quanto o ArtStation possuem sobre as redes sociais, que utilizam o sistema de linha do tempo para mostrar publicações aos seus usuários.

Quando se analisa os recursos técnicos que o site possui ao ser carregado uma arte ou conteúdo digital, o DeviantArt se solidifica como a plataforma com menos barreiras em termos de qualidade e tamanho de arquivo. Além disso, o uso do site é gratuito, o que não cria diferentes limites baseados em níveis de assinatura tal como ArtStation possui.

O perfil do artista é o local onde todos os trabalhos publicados por aquele artista são armazenados e expostos, em conjunto com as informações profissionais e pessoais daquele artista. Além de uma aba de informações e artes, o perfil do artista também permite que você acompanhe os comentários da comunidade do DeviantArt sobre aquele perfil. A plataforma também oferece a possibilidade de aquele artista mostrar quem ele está seguindo e quem são seus seguidores, o que pode funcionar como um bom meio de encontrar artistas similares ou parecidos com aquele perfil.

7.5. Patreon

Ao falar sobre monetização, de todas as plataformas analisadas neste benchmark, o Patreon é a única completamente voltada para este meio. A plataforma funciona como um meio de não só artistas, como outros usuários que buscam vender algum produto, de disponibilizar um acesso a um certo conteúdo por trás de uma mensalidade, geralmente divididas em níveis com diferentes preços e logo, diferentes conteúdos e bônus. Além disso, o site permite criar uma comunidade fiel de seguidores, visto que aqueles que têm acesso ao seu conteúdo são apenas usuários que pagam sua mensalidade e tem interesse genuíno em seu trabalho. Por outro lado, por mais que o site seja completamente focado na monetização, ele acaba limitando os diferentes meios de fazer um usuário pagar por um conteúdo através de apenas disponibilizar mensalidades.

7.6. Análise geral

Com a análise destas cinco plataformas digitais, foi possível notar que diferentes sites e aplicativos têm suas vantagens e desvantagens quando comparado com os outros. Quando se fala de divulgação, mesmo que plataformas como ArtStation e DeviantArt tenham sido construídas para artistas digitais, seu alcance acaba sempre limitado a pessoas que estão dentro da bolha artística, sejam elas os próprios artistas, os apreciadores deste tipo de arte ou pessoas que precisam de artistas profissionais para seu trabalho como na indústria de jogos e cinematográfica. Isso por si só não é um problema visto que é exatamente este o público-alvo que vai interagir com o seu conteúdo, porém a criação de uma bolha limita pessoas que em potencial gostariam de ter acesso a esse conteúdo e muitas vezes não conhecem ou não se interessam tão fortemente por arte para utilizar as plataformas mais focadas para artistas digitais. Esse acaba sendo o ponto forte das redes sociais, que servem como um meio de divulgar o trabalho dos artistas para outros tipos de pessoas, visto que há um grande número de usuários que acessam e se utilizam destas redes.

Em termos de exposição, por mais que as redes sociais possam servir também como um meio de mostrar o trabalho artístico, a sua baixa qualidade de publicações e diferentes limites determinados pelo site, acabam deteriorando o trabalho final artístico, o que faz com que plataformas focadas na arte digital sejam essenciais para a exposição daquele artista, principalmente no meio profissional. O DeviantArt e o ArtStation são duas plataformas que mesmo com nichos diferentes dentro da exposição da arte, possuem a sua similaridade e missão de disponibilizar um site onde artistas possam colocar seu portfólio com a qualidade e liberdade desejada.

Quando se trata da área da monetização o Patreon foi a principal plataforma a ser analisada, porém todas as outras plataformas que fizeram parte deste benchmark também possuíam seus próprios meios de monetizar um conteúdo, alguns mais restritos como Instagram e outros com uma grande diversidade de jeitos de colocar um preço no trabalho daquele artista como no DeviantArt. O interessante foi entender que dependendo do tipo de conteúdo ou produto que aquele artista gostaria de monetizar, um site possui suas vantagens perante os outros, o que muitas vezes pode acabar dividindo em diversos sites onde aquela arte está sendo vendida.

8. Diretrizes projetuais

Como falado anteriormente na metodologia inicial do projeto, antes de discutir as diretrizes e ideias para este projeto era importante garantir que o problema a ser resolvido era de fato o verdadeiro problema. Após analisar tanto o benchmarking como as entrevistas feitas foi possível entender que já existem no mercado diversas plataformas que possuem benefícios e funcionalidades que os artistas digitais podem utilizar para a publicação de seu trabalho no meio online. Algumas plataformas como ArtStation, já disponibiliza diversas ferramentas importantes quando se trata de artistas digitais que querem entrar no mercado profissional, solucionando as vezes problemas e dificuldades que alguns dos artistas entrevistados encontravam ao publicar sua arte. Já outras plataformas como as redes sociais (Twitter, Instagram, Etc.), mesmo que não tenham sido construídas em volta das necessidades dos artistas digitais, ainda assim acabaram se tornando parte essencial de seus trabalhos. Com isso, foi possível ver que, em geral, a maioria das funcionalidades que artistas digitais necessitam para o seu trabalho, já são encontradas no mercado atualmente. Logo, esse não seria o verdadeiro problema a ser resolvido, visto que existe um meio de se utilizar da maioria dos recursos que aquele artista precisa. Então, com o que foi analisado anteriormente, foi possível entender que o principal problema encontrado nas plataformas online para artistas digitais é:

A falta de integração entre as diversas plataformas online utilizadas por artistas digitais.

Tendo este problema em foco, é possível determinar mais precisamente quais diretrizes projetuais seriam de fato relevantes para este projeto. Com a análise do benchmarking em conjunto com as entrevistas foi possível determinar quatro pontos de extrema relevância para os artistas digitais, o que se manifestou nas seguintes áreas de importância: Exposição, divulgação, monetização e reação (*feedback*), além de diretrizes gerais de projeto.

8.1. Diretrizes Gerais

- A plataforma deve ser gratuita, se utilizando de propagandas para sua manutenção.
- A plataforma precisa ser simples em seu uso para que seja acessível para a maioria dos usuários.
- O site ou aplicativo deve permitir que publicações feitas em outras plataformas possam ser vistas e ser interativas dentro da plataforma, transferindo visualizações, curtidas e comentários para as outras plataformas.
- A plataforma deve ter versões mobile e para computador.
- A plataforma deve conter, além das artes, outros tipos de publicações.

8.2. Diretrizes de Exposição

- A plataforma deve permitir a publicação de qualquer tipo de mídia em diferentes formatos de arquivo.
- Possibilitar a publicação de mídias de um alto nível de qualidade e resolução.
- A plataforma deve permitir a criação de um perfil para seus usuários, tanto para artistas quanto não artistas.
- O perfil de usuário deve disponibilizar as artes do artista através de uma galeria onde possam ser visualizadas em grupo e selecionadas individualmente.
- O perfil de usuário deve fornecer informações sobre aquele artista ou usuário.
- O perfil de usuário pode ser customizado de acordo com as necessidades e vontades estéticas do artista sem sair do padrão da plataforma.
- A plataforma deve facilitar a publicação de arte em diversas plataformas pelo artista.

8.3. Diretrizes de Divulgação

- Mídias de outras plataformas devem poder ser visualizadas e interativas diretamente dentro da plataforma.
- Fotos de perfil e capa dos usuários podem conter artes feitas por outros artistas, fazendo com que o site automaticamente referencie o artista que criou aquela arte, disponibilizando um link direto para a página do artista como um meio alternativo de divulgação.
- Publicações podem ser compartilhadas entre os usuários, sempre dando crédito ao artista.
- Publicações compartilhadas ainda transferem curtidas e visualizações para a publicação original.

8.4. Diretrizes de Monetização

- A plataforma deve permitir que as artes publicadas possam ser monetizadas de diferentes formas.
- A plataforma pode redirecionar a outros sites de monetização baseados na publicação original.
- O perfil do usuário pode ser dividido em diferentes versões baseados em mensalidades, contendo diversos tipos de conteúdo.

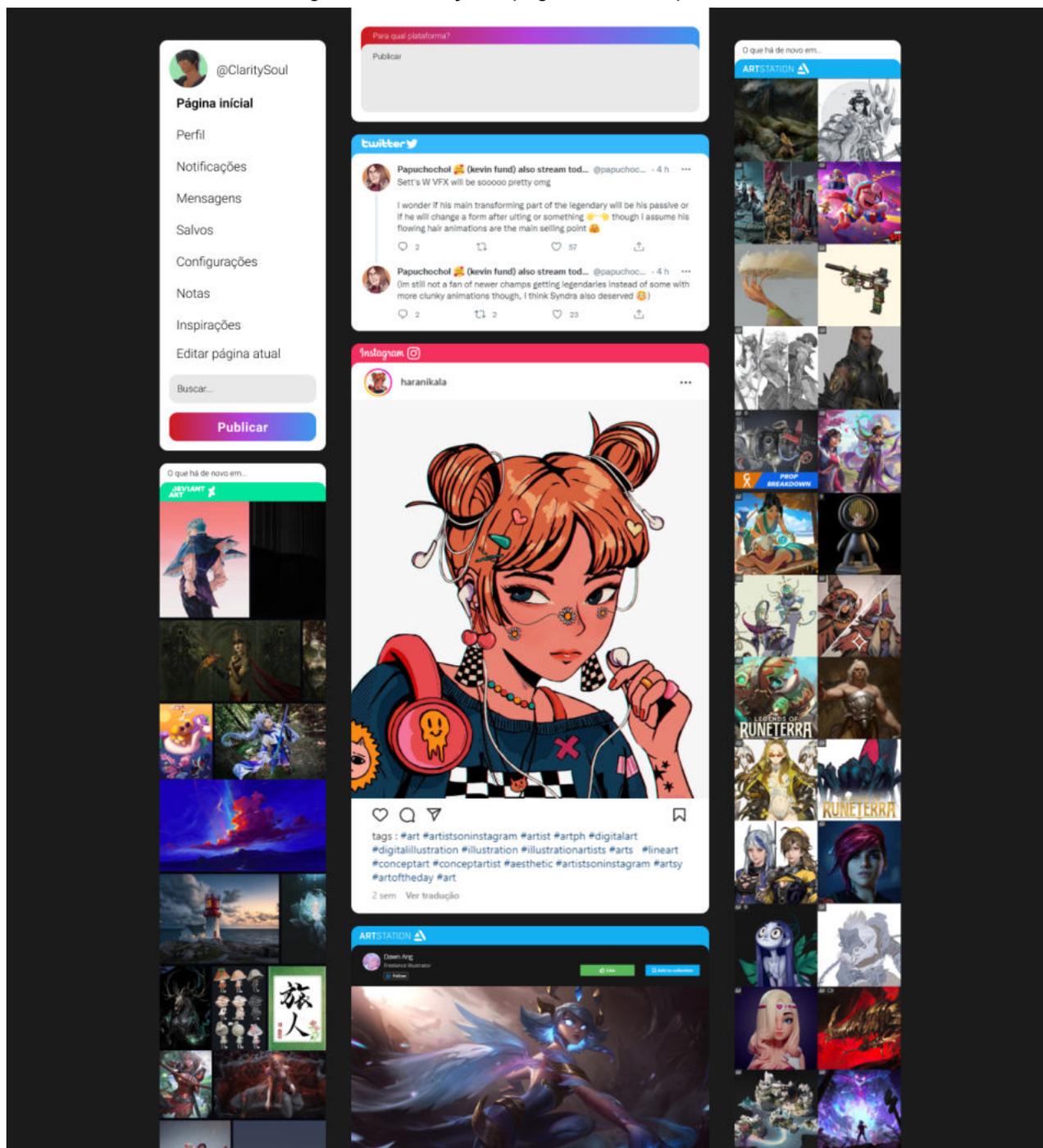
8.5. Diretrizes de Reação

- Usuários podem interagir diretamente com o artista por meio de comentários que podem incluir textos, imagens, vídeos e gifs, como forma de reagir aquela publicação. Da mesma forma, o artista pode também interagir com aqueles comentários.
- Usuários podem curtir publicações baseadas em qual plataforma aquela publicação foi feita.
- Publicações podem ou não conter uma opção exclusiva para feedback, baseado se aquele artista permite ou não essa função. Para evitar comentários desnecessários, artistas podem escolher receber feedback apenas de outros usuários que também são artistas.

9. Esboço inicial da plataforma

Com o intuito de aplicar as diretrizes pensadas anteriormente em um esboço da plataforma, foi projetado uma página inicial para o site do projeto. Essa página se utiliza das diretrizes principais do projeto, como a possibilidade de disponibilizar mídias de diferentes sites e aplicativos dentro da plataforma, além da exposição de artes de diferentes artistas digitais. O esboço também conta com diferentes tipos de publicações sendo mostradas como um tweet em forma de texto feito no Twitter e uma arte de um artista publicada no Instagram. O objetivo desse esboço é mostrar um meio de expor e divulgar o conteúdo de um artista através de diferentes plataformas que podem ser vistas em apenas uma. É importante ressaltar que o esboço é apenas uma ideia inicial baseada no conteúdo adquirido ao longo do projeto e pode ou não ser a ideia final.

Figura 35 - Esboço da página inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2022.

10. Conclusão do Anteprojeto

Com as pesquisas realizadas no início desse projeto foi possível construir uma forte base para que o projeto possa passar para a próxima etapa de ideação. Através das diretrizes formuladas e análises feitas sobre as entrevistas e o benchmarking, foi iniciado a etapa de ideação através da criação de um esboço inicial mostrado anteriormente. A partir desse momento, outros esboços deverão ser formados e diferentes ideias vão poder ser exploradas com mais detalhamentos e pensamentos por trás. Além disso, novos tipos de

pesquisas baseadas na necessidade de exploração de ideias que envolvam outras áreas de conhecimento como a interface e sua respectiva interação com o usuário deverão ser feitas. Com isso o projeto se utilizará do ciclo proposto por Don Norman (2013) como base para ideação, prototipação e pesquisa, enriquecendo o projeto a cada nova versão através de novas ideias, até a sua conclusão como projeto final de graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

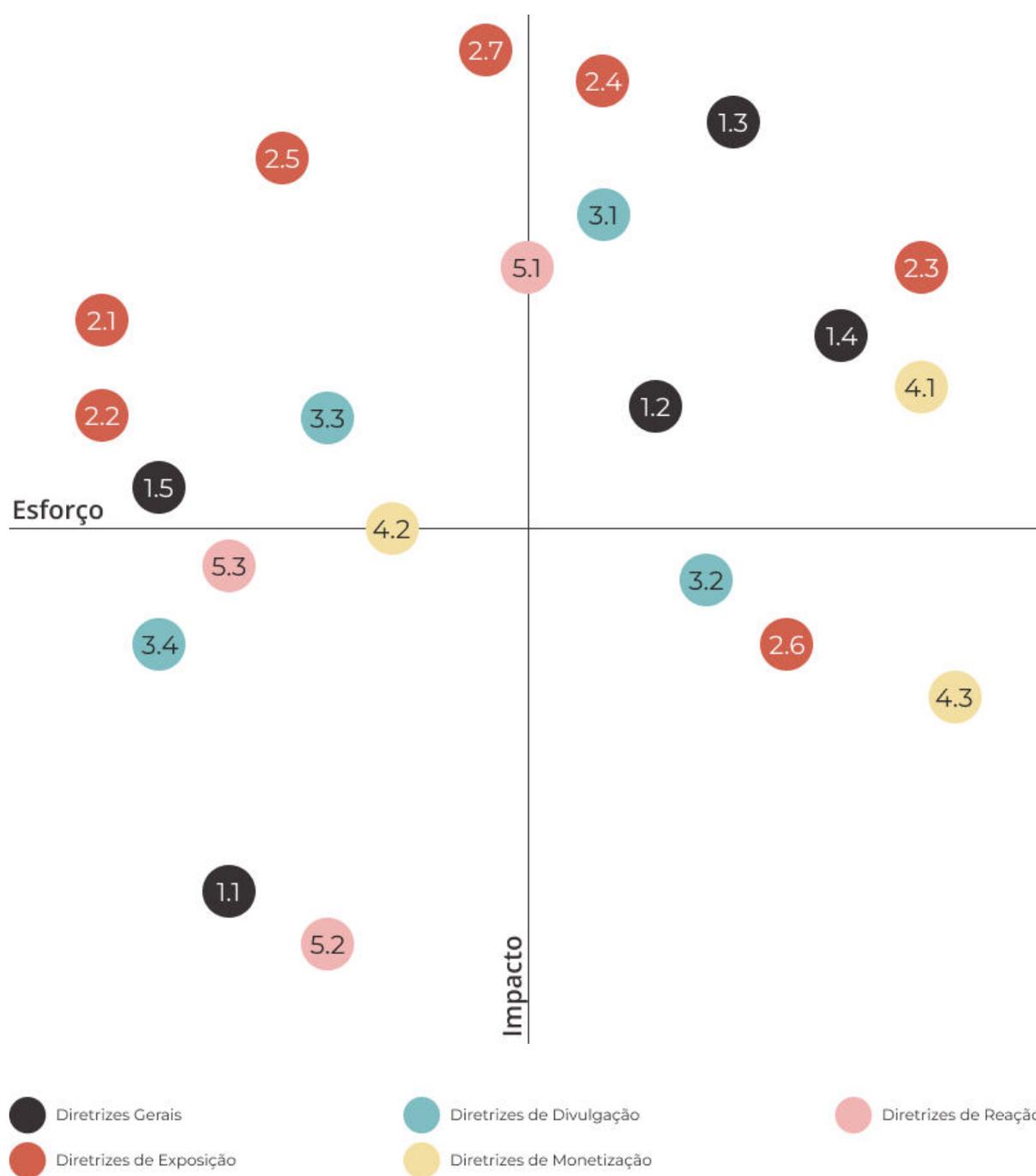
11. Ideação

Seguindo a ordem de passos proposta por Don Norman (2013), o projeto moveu para a sua próxima fase de ideação que foi iniciada anteriormente pela criação de um esboço da página inicial da plataforma. Nessa etapa foi essencial uma análise mais aprofundada das diretrizes propostas anteriormente para que as funcionalidades mais importantes e muitas vezes essenciais para o projeto pudessem ser priorizadas e desenvolvidas no consequente protótipo. Para isso foi proposto um gráfico de esforço e impacto, como visto no site Rock Content (2018), no qual foi distribuído todas as diretrizes de modo que ficasse claro por onde iniciar a criação de ideias para o protótipo.

Para que o gráfico tivesse uma referência do que é de fato o esforço necessário para aplicar as funcionalidades e o impacto que elas representam para o projeto, houve uma necessidade de definir melhor o que cada uma dessas questões significa. Iniciando por esforço, foi definido que este seria a **dificuldade de implementar ou indicar uma funcionalidade no protótipo e versão final do projeto**. Já para impacto, sua definição se deu pela **riqueza para o projeto e aproximação com o objetivo final da plataforma**. Com essas definições, ficou mais claro o posicionamento de cada diretriz no gráfico a seguir (figura 36).

11.1. Gráfico Esforço x Impacto

Figura 36 - Gráfico Esforço x Impacto.



Fonte: O autor, 2022.

Figura 37 - Legenda do gráfico Esforço x Impacto.

- 1.1 A plataforma deve ser gratuita, se utilizando de propagandas para sua manutenção.
- 1.2 A plataforma precisa ser simples em seu uso para que seja acessível para a maioria dos usuários.
- 1.3 O site ou aplicativo deve permitir que publicações feitas em outras plataformas possam ser vistas e ser interativas dentro da plataforma, transferindo visualizações, curtidas e comentários para as outras plataformas.
- 1.4 A plataforma deve ter versões mobile e para computador.
- 1.5 A plataforma deve conter, além das artes, outros tipos de publicações.
- 2.1 A plataforma deve permitir a publicação de qualquer tipo de mídia em diferentes formatos de arquivo.
- 2.2 Possibilitar a publicação de mídias de um alto nível de qualidade e resolução.
- 2.3 A plataforma deve permitir a criação de um perfil para seus usuários, tanto para artistas quanto não artistas.
- 2.4 O perfil de usuário deve disponibilizar as artes do artista através de uma galeria onde possam ser visualizadas em grupo e selecionadas individualmente.
- 2.5 O perfil de usuário deve fornecer informações sobre aquele artista ou usuário.
- 2.6 O perfil de usuário pode ser customizado de acordo com as necessidades e vontades estéticas do artista sem sair do padrão da plataforma.
- 2.7 A plataforma deve facilitar a publicação de arte em diversas plataformas pelo artista.
- 3.1 Mídias de outras plataformas devem poder ser visualizadas e interativas diretamente dentro da plataforma.
- 3.2 Fotos de perfil e capa dos usuários podem conter artes feitas por outros artistas, fazendo com que o site automaticamente referencie o artista que criou aquela arte, disponibilizando um link direto para a página do artista como um meio alternativo de divulgação.
- 3.3 Publicações podem ser compartilhadas entre os usuários, sempre dando crédito ao artista.
- 3.4 Publicações compartilhadas ainda transferem curtidas e visualizações para a publicação original.
- 4.1 A plataforma deve permitir que as artes publicadas possam ser monetizadas de diferentes formas.
- 4.2 A plataforma pode redirecionar a outros sites de monetização baseados na publicação original.
- 4.3 O perfil do usuário pode ser dividido em diferentes versões baseados em mensalidades, contendo diversos tipos de conteúdo.
- 5.1 Usuários podem interagir diretamente com o artista por meio de comentários que podem incluir textos, imagens, vídeos e gifs, como forma de reagir aquela publicação. Da mesma forma, o artista pode também interagir com aqueles comentários.
- 5.2 Usuários podem curtir publicações baseadas em qual plataforma aquela publicação foi feita.
- 5.3 Publicações podem ou não conter uma opção exclusiva para feedback, baseado se aquele artista permite ou não essa função. Para evitar comentários desnecessários, artistas podem escolher receber feedback apenas de outros usuários que também são artistas.

Fonte: O autor, 2022.

Através da análise do gráfico, foi possível enxergar que as diretrizes localizadas mais próximas do quadrante superior esquerdo deveriam ser priorizadas devido ao seu alto valor e baixo esforço, já o que está localizado no quadrante direito inferior, poderia receber baixa prioridade em comparação as outras funcionalidades a serem aplicadas ou serem retiradas do projeto. O resultado da questão sobre priorização pode ser visto a seguir:

Figura 38 - Lista de prioridades do gráfico Esforço x Impacto.

Alta prioridade

- 1.5 A plataforma deve conter, além das artes, outros tipos de publicações.
- 2.1 A plataforma deve permitir a publicação de qualquer tipo de mídia em diferentes formatos de arquivo.
- 2.2 Possibilitar a publicação de mídias de um alto nível de qualidade e resolução.
- 2.5 O perfil de usuário deve fornecer informações sobre aquele artista ou usuário.
- 2.7 A plataforma deve facilitar a publicação de arte em diversas plataformas pelo artista.
- 5.1 Usuários podem interagir diretamente com o artista por meio de comentários que podem incluir textos, imagens, vídeos e gifs, como forma de reagir aquela publicação. Da mesma forma, o artista pode também interagir com aqueles comentários.

Média prioridade

- 1.2 A plataforma precisa ser simples em seu uso para que seja acessível para a maioria dos usuários.
- 1.3 O site ou aplicativo deve permitir que publicações feitas em outras plataformas possam ser vistas e ser interativas dentro da plataforma, transferindo visualizações, curtidas e comentários para as outras plataformas.
- 1.4 A plataforma deve ter versões mobile e para computador.
- 2.3 A plataforma deve permitir a criação de um perfil para seus usuários, tanto para artistas quanto não artistas.
- 3.1 Mídias de outras plataformas devem poder ser visualizadas e interativas diretamente dentro da plataforma.
- 3.4 Publicações compartilhadas ainda transferem curtidas e visualizações para a publicação original.
- 4.1 A plataforma deve permitir que as artes publicadas possam ser monetizadas de diferentes formas.
- 4.2 A plataforma pode redirecionar a outros sites de monetização baseados na publicação original.
- 5.3 Publicações podem ou não conter uma opção exclusiva para feedback, baseado se aquele artista permite ou não essa função. Para evitar comentários desnecessários, artistas podem escolher receber feedback apenas de outros usuários que também são artistas.

Baixa prioridade

- 1.1 A plataforma deve ser gratuita, se utilizando de propagandas para sua manutenção.
- 3.2 Fotos de perfil e capa dos usuários podem conter artes feitas por outros artistas, fazendo com que o site automaticamente referencie o artista que criou aquela arte, disponibilizando um link direto para a página do artista como um meio alternativo de divulgação.
- 2.6 O perfil de usuário pode ser customizado de acordo com as necessidades e vontades estéticas do artista sem sair do padrão da plataforma.
- 5.2 Usuários podem curtir publicações baseadas em qual plataforma aquela publicação foi feita.

Removidas do projeto

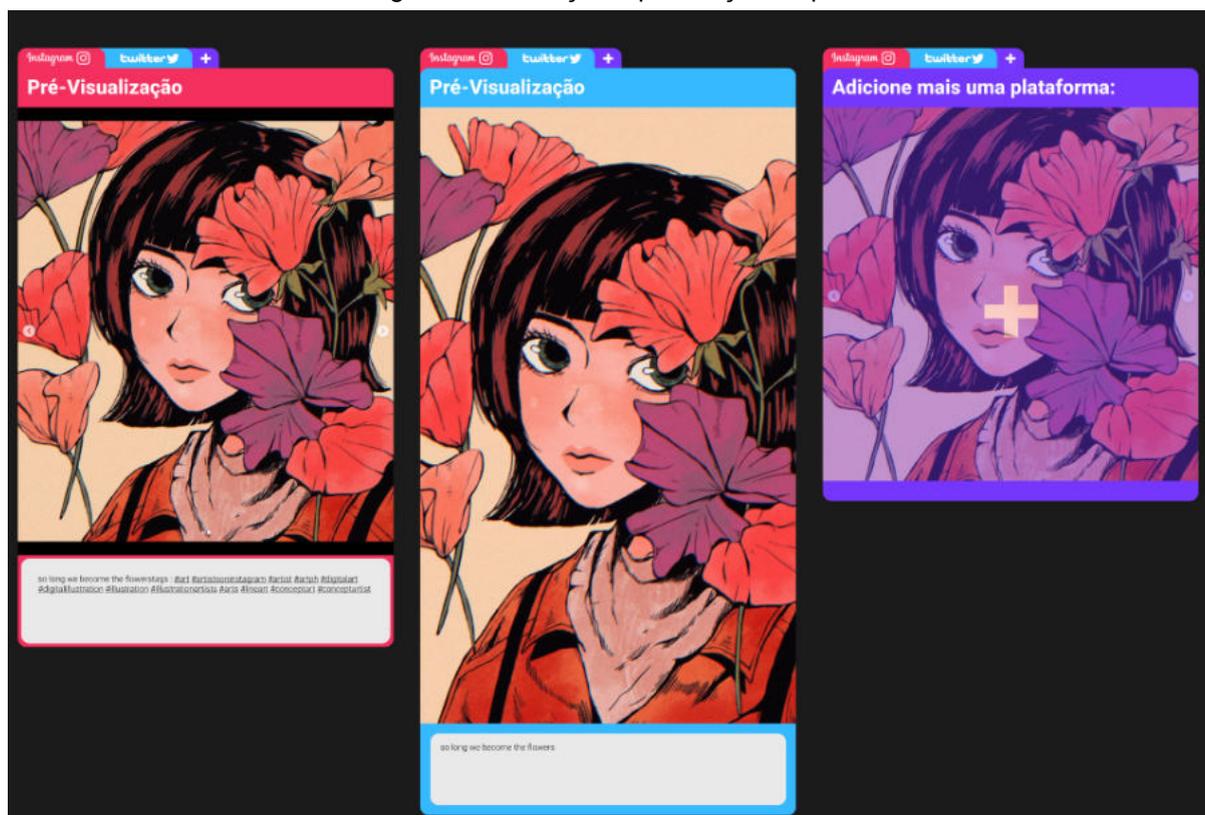
- 4.3 O perfil do usuário pode ser dividido em diferentes versões baseados em mensalidades, contendo diversos tipos de conteúdo.

Fonte: O autor, 2022.

11.2. Esboços secundários

Com as prioridades definidas a próxima fase da ideação seria a aplicação dessas diretrizes através da criação de mais esboços do que poderia ser a plataforma. Inicialmente foi idealizada uma página inicial teste para o site, o que logo foi somado a um meio de publicar uma arte na plataforma. Essa ideia foi baseada na diretriz de alta prioridade onde a plataforma deve facilitar a publicação de arte em diversas plataformas, então a ideia inicial para esse meio veio da possibilidade de ajustar a arte dependendo de em qual site ou aplicativo ela vai ser postada e por fim publicar a mesma arte nessas diversas plataformas ao mesmo tempo, como exemplificado pelo Instagram e Twitter nesse caso.

Figura 39 - Esboço da publicação na plataforma.



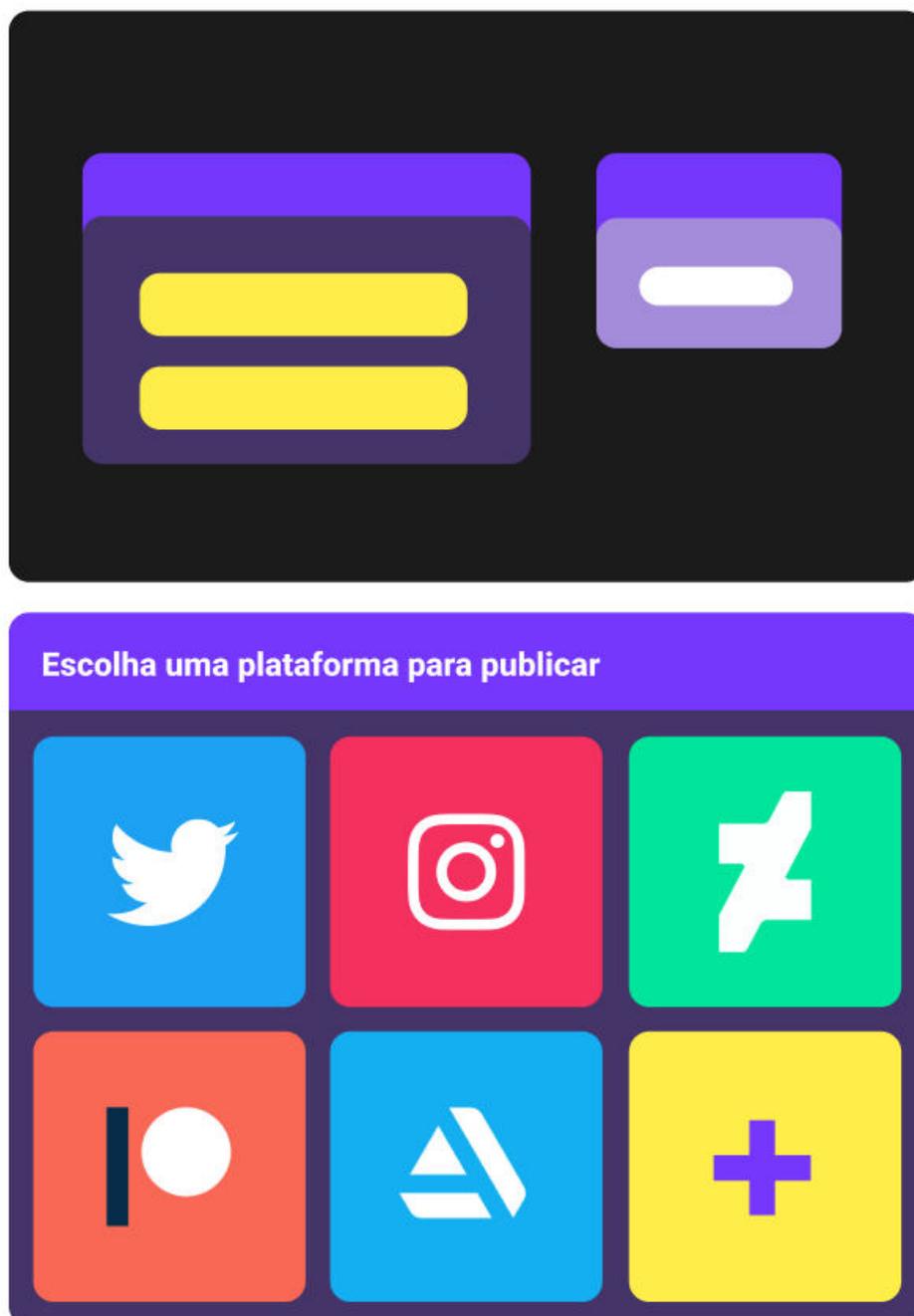
Fonte: O autor, 2022.

Nessa ideia o usuário poderia selecionar em quais plataformas ele deseja publicar a mesma arte, podendo adicionar mais plataformas se assim desejar, editando e alterando a descrição da publicação caso desejasse antes de sua postagem. Foi utilizado também uma cor principal para cada site ou aplicativo com o objetivo de representar qual plataforma está selecionada naquele momento, podendo alternar entre elas apenas clicando na outra aba como uma página da internet funciona. A caixa branca inferior às imagens é o espaço reservado para alterar a descrição da arte publicada.

11.3. Paleta de cores

Com o intuito de exaltar a pluralidade de interações com plataformas que o site pretende oferecer, foi decidido que uma paleta versátil e colorida seria interessante para a plataforma. Inicialmente foi escolhido o roxo para compor a cor principal do site, devido a sua escassez nas outras plataformas utilizadas por artistas digitais e também por ser uma cor com bom contraste em seus diferentes tons. O amarelo foi escolhido como uma cor de contraste para ser usada nos botões do site.

Figura 40 - Teste para paleta de cores.



Fonte: O autor, 2022.

Ao aplicar essa paleta de fato na página inicial teste, foi possível enxergar que as cores trouxeram um tom mais infantil para a plataforma, tirando de foco a pluralidade proposta anteriormente. Para conter isso, o roxo se tornou uma cor mais escassa e o amarelo é usado apenas como uma cor de confirmação dentro da plataforma. No lugar dos tons de roxo, foram utilizados principalmente o preto e o cinza como cores neutras, tendo um bom contraste com o colorido que há no site.

Figura 41 - Versão final da paleta de cores.



Fonte: O autor, 2022.

11.4. Teste de logo

Além da paleta de cores, foi feita uma breve experimentação do que poderia ser o logo da plataforma, além de um possível nome. O nome “Soma” vem da característica da adição na matemática, representando a junção de diversas plataformas em um lugar só. O símbolo para o logo referencia o sinal de adição, novamente reforçando o conceito da plataforma. Alguns outros nomes como Addition e Artddition também estão sendo considerados, um sendo soma em inglês e outro sendo a junção da palavra *art* em inglês (arte) com a palavra *addition*.

Figura 42 - Esboço do logo.



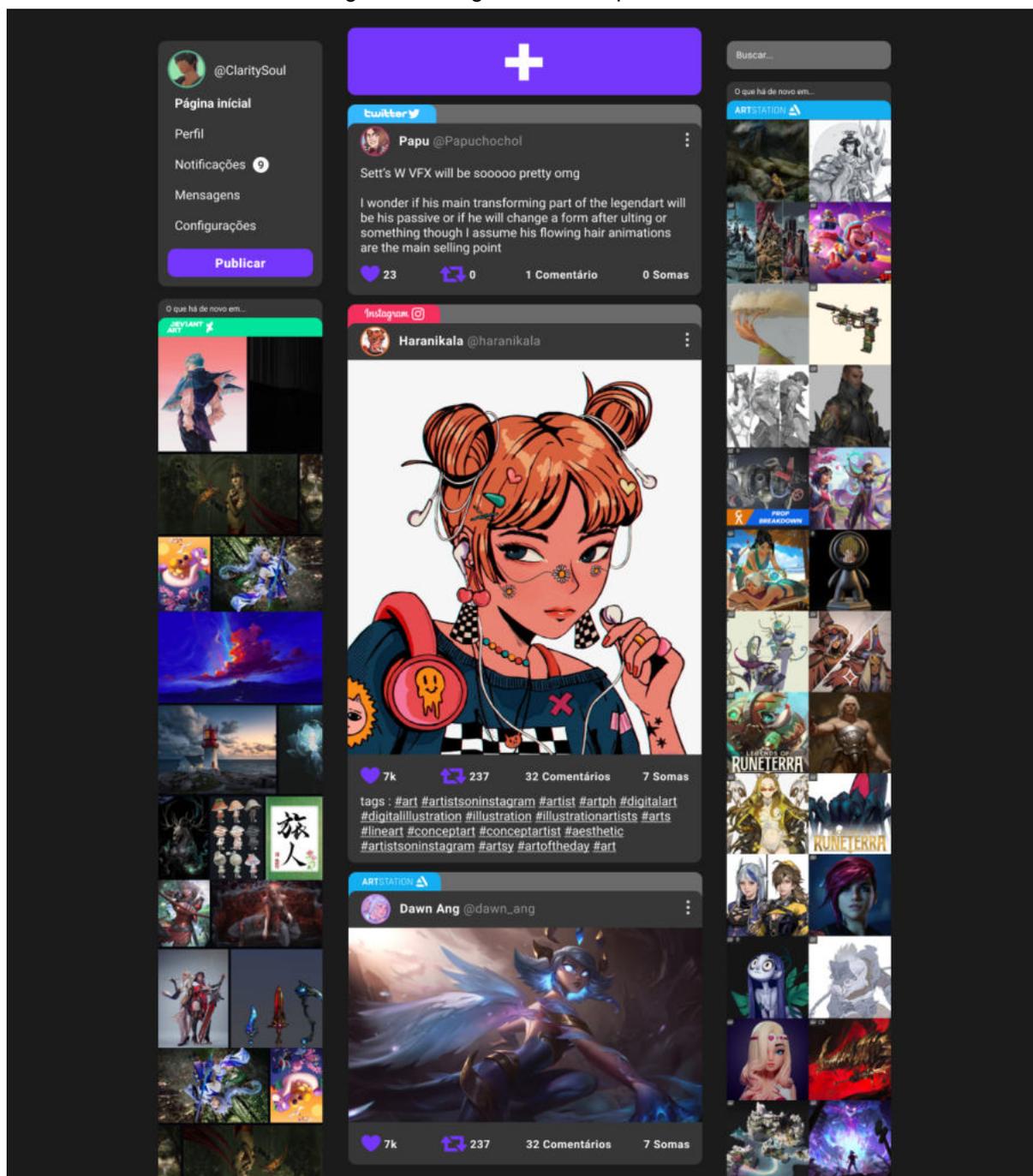
Fonte: O autor, 2022.

12. Prototipação

Continuando o ciclo do projeto, a próxima etapa a ser acessada era a de prototipação. Começando pela página inicial e se utilizando das ideias geradas na ideação, foi criado um primeiro protótipo do processo de postagem de uma publicação na página inicial. Para começar, é possível ver que a página inicial é dividida em três colunas, sendo duas delas mais finas e posicionadas em ambos os cantos laterais da página. Essas colunas laterais contêm informações menos focais para a página inicial, funcionando como um meio de suporte para o conteúdo principal sendo disponibilizado na coluna central. No caso de todas as páginas, a coluna da esquerda irá conter um menu onde é possível acessar as diferentes páginas da plataforma e ver uma prévia de seu usuário. As páginas acessíveis são: Página Inicial, Perfil, Notificações, Mensagens e Configurações. Além de também conter um botão de publicar para indicar a funcionalidade principal da plataforma. A coluna lateral da direita possui uma barra de pesquisa com a função de ajudar o usuário a localizar um perfil ou uma publicação dentro da plataforma.

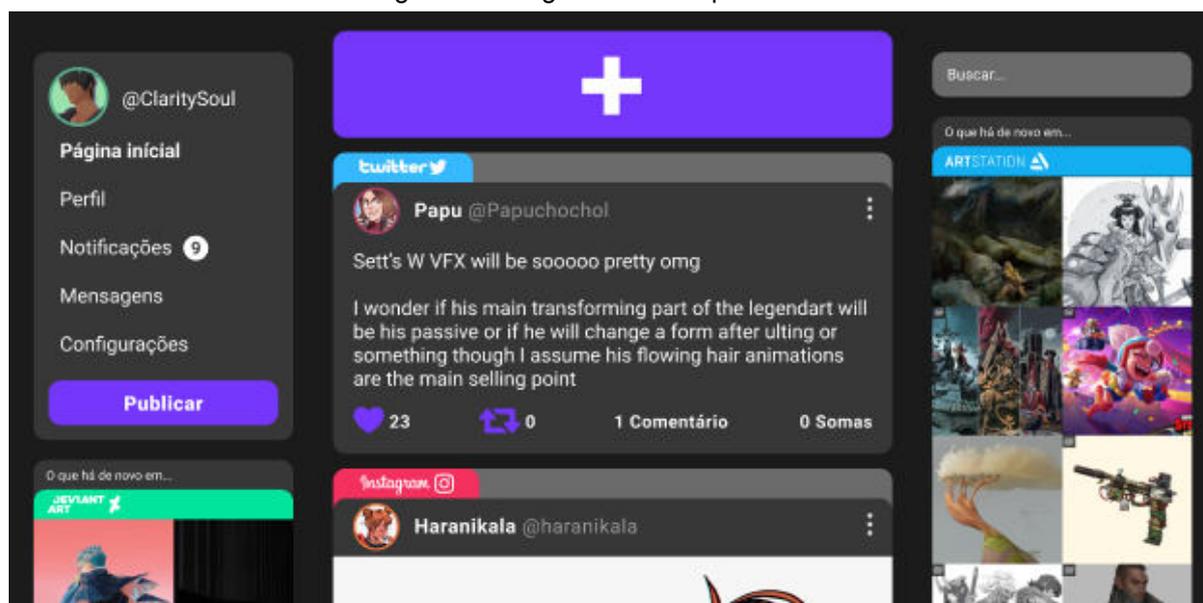
Para as funcionalidades específicas da Página Inicial, suas colunas laterais possuem publicações avulsas de plataformas de artes que o usuário pode escolher estar conectado para poder visualizar, exemplificado por artes do DeviantArt e ArtStation. A coluna central da Página Inicial contém o conteúdo mais importante para sua funcionalidade, contendo um conjunto de publicações feitas por perfis seguidos pelo usuário em diferentes plataformas, as quais podem ser interagidas diretamente na plataforma a partir do momento que o usuário estiver conectado com essas plataformas. Além disso, há um grande botão roxo na parte superior da página contendo um sinal de mais, indicando o local para se adicionar mais uma publicação para a página.

Figura 43 - Página inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

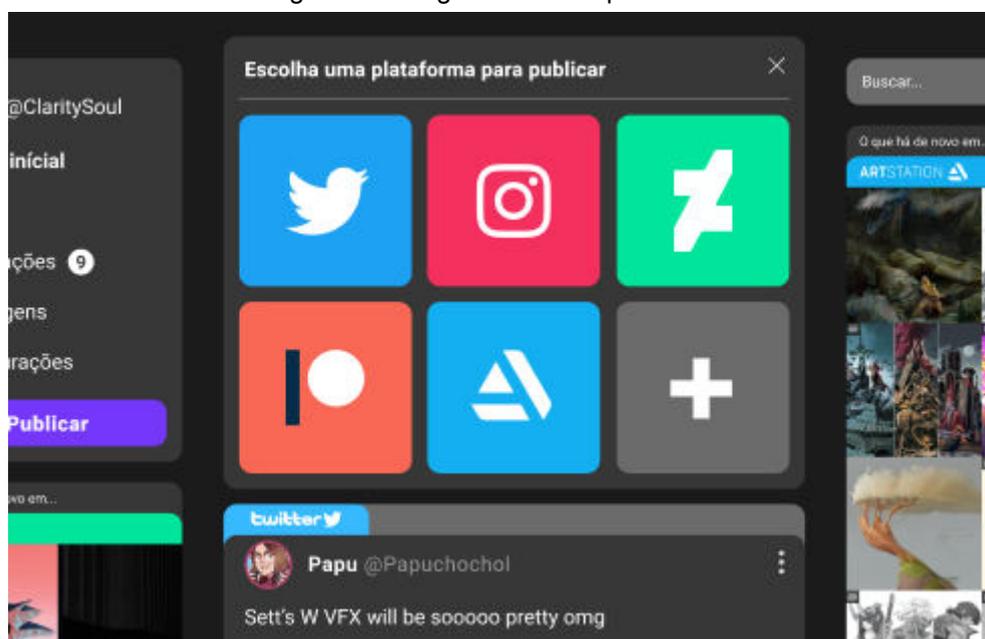
Figura 44 - Página inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Ao selecionar adicionar uma publicação, uma nova caixa aparece perguntando em qual plataforma aquele usuário deseja publicar um post. Entre as opções estão as plataformas que o usuário tem conectado, além da possibilidade de adicionar uma nova plataforma que não está entre as mostradas na caixa.

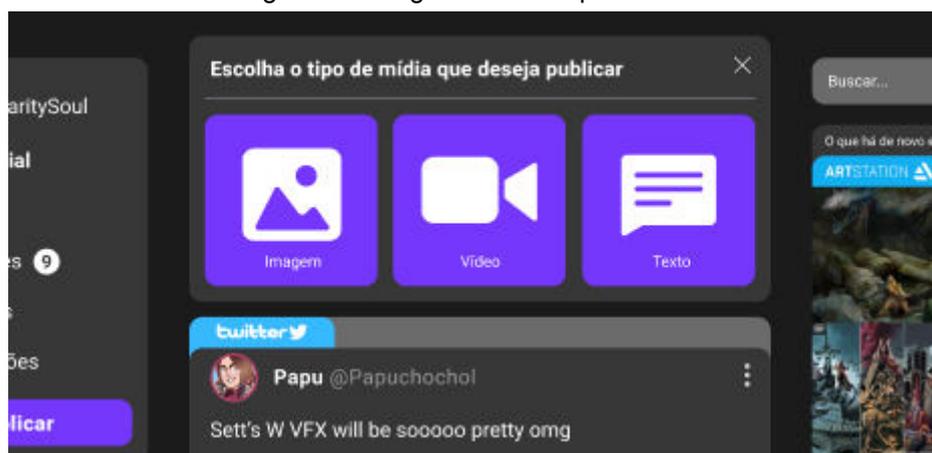
Figura 45 - Página inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

O próximo passo a ser seguido é a escolha de qual tipo de mídia o usuário deseja publicar na plataforma selecionada, podendo ser escolhida uma imagem, vídeo ou texto.

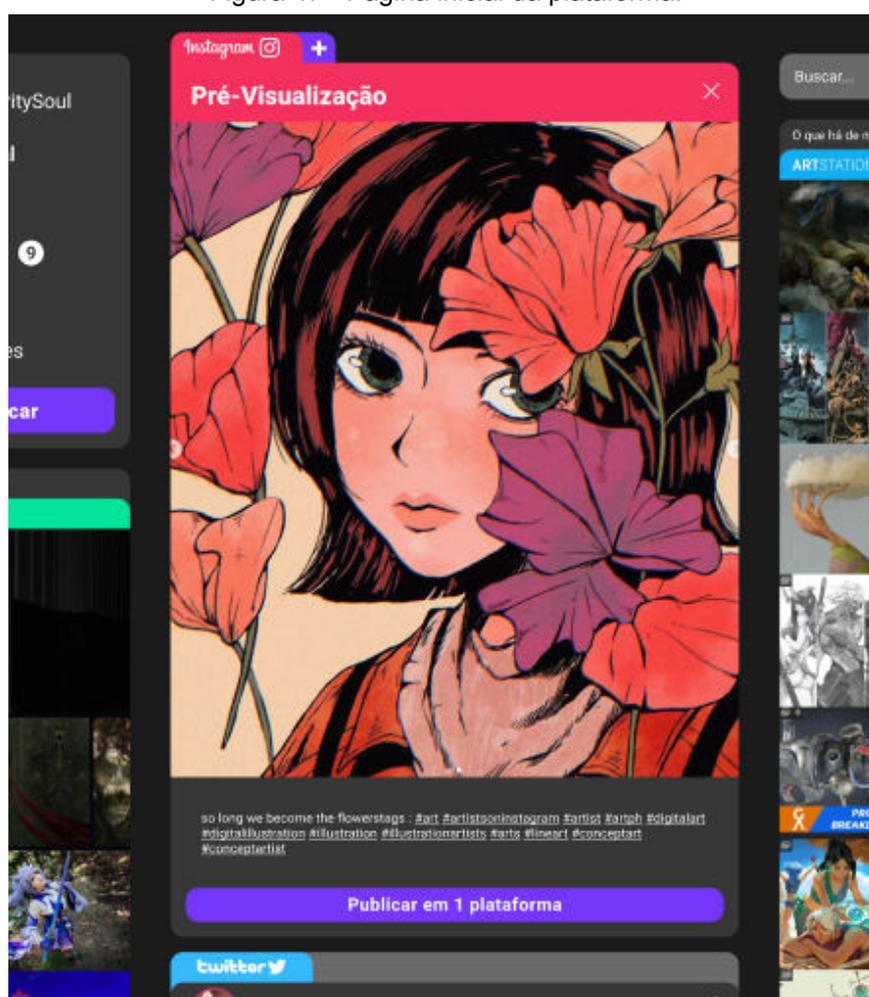
Figura 46 - Página inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Ao selecionar o tipo de mídia a ser publicado o usuário recebe uma pré-visualização do que vai ser publicado, podendo alterar sua legenda. A partir desse momento o usuário pode escolher se ele vai publicar apenas em uma plataforma ou se vai adicionar mais uma através do botão de soma na parte superior das abas, demonstrado por um botão roxo.

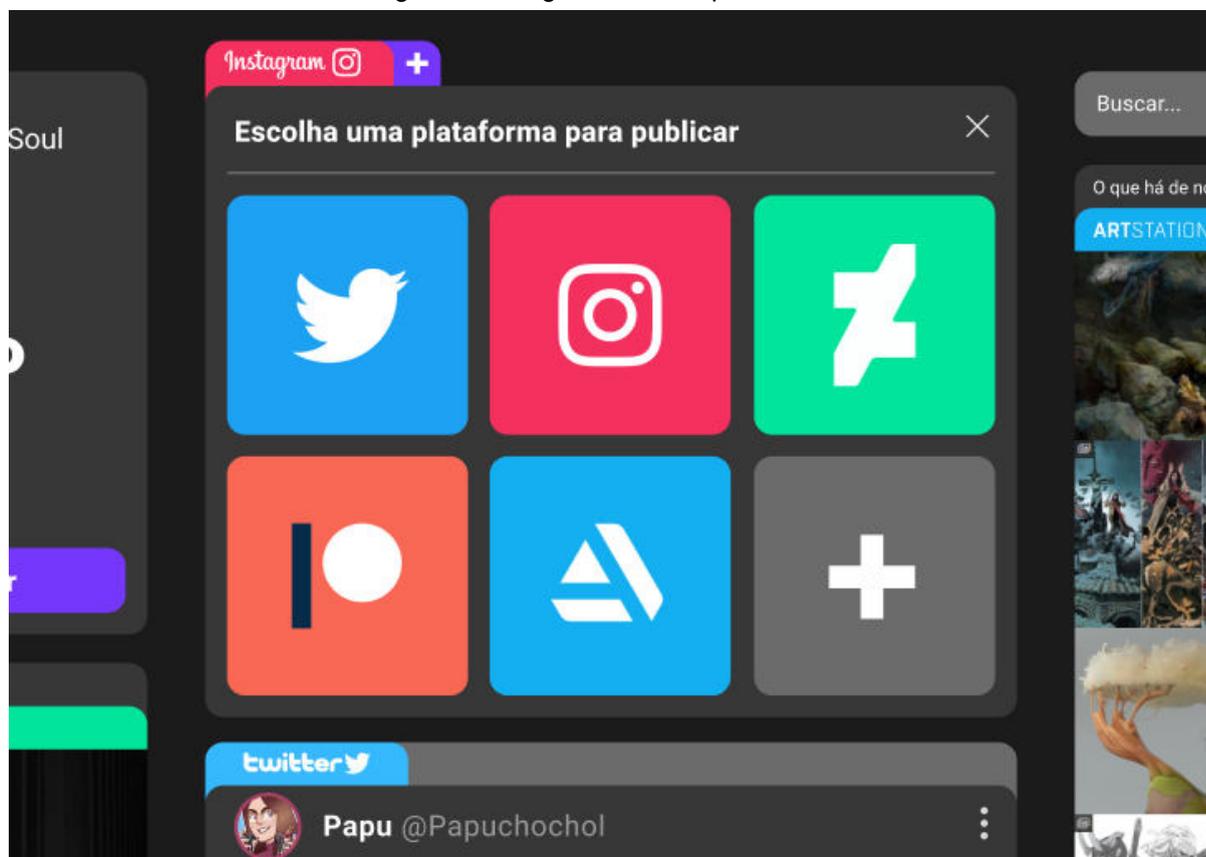
Figura 47 - Página inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Podendo escolher uma segunda plataforma, uma caixa semelhante a posterior aparece dando as mesmas escolhas de plataformas para o usuário.

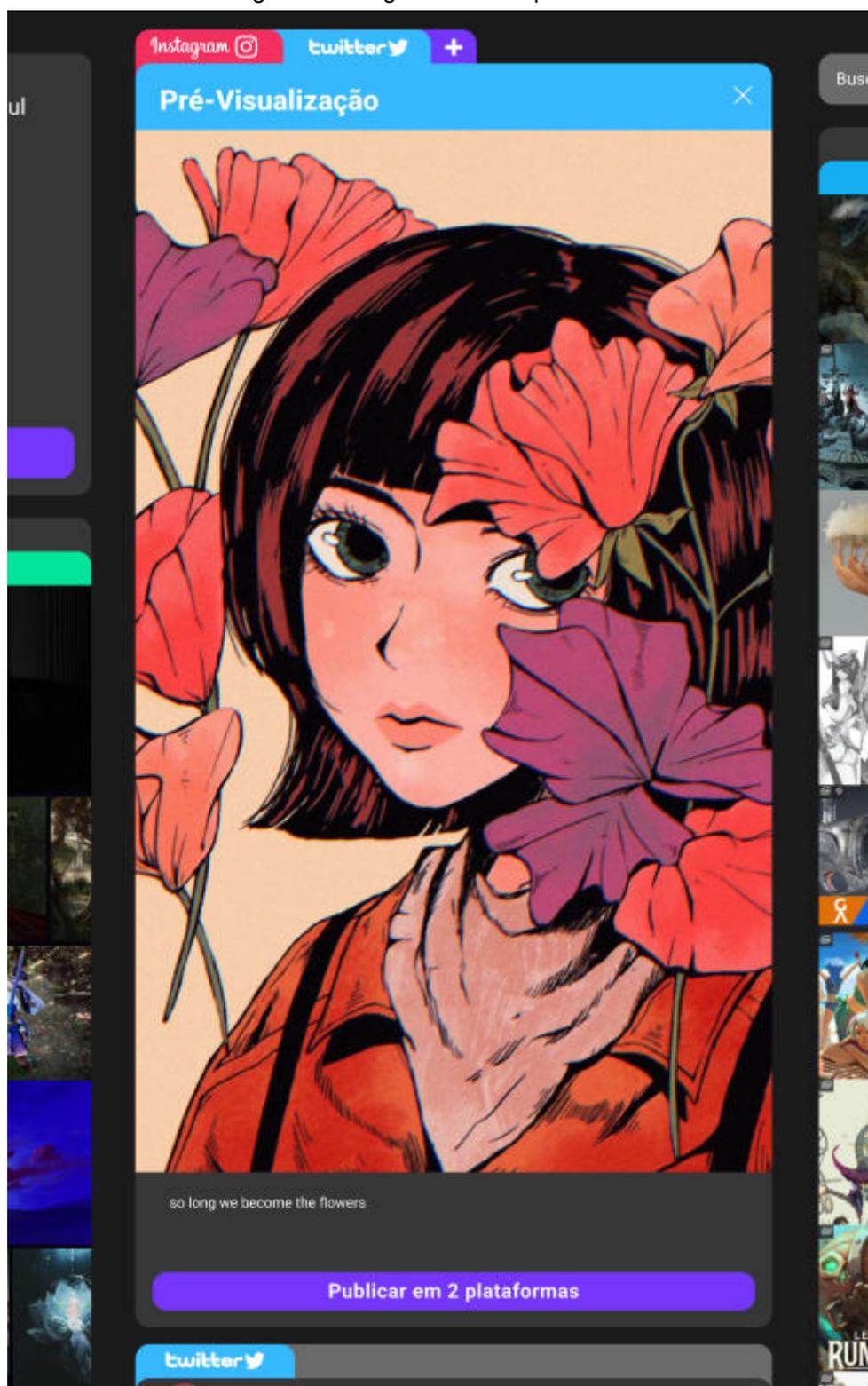
Figura 48 - Página inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Com a segunda plataforma selecionada, a imagem escolhida se adapta para as proporções suportadas pela plataforma e dá novamente a chance da edição de uma descrição, publicação do post ou adição de uma nova plataforma. Dessa vez o usuário pode navegar livremente entre as plataformas selecionadas para a publicação através do sistema de abas no canto superior da caixa de interação.

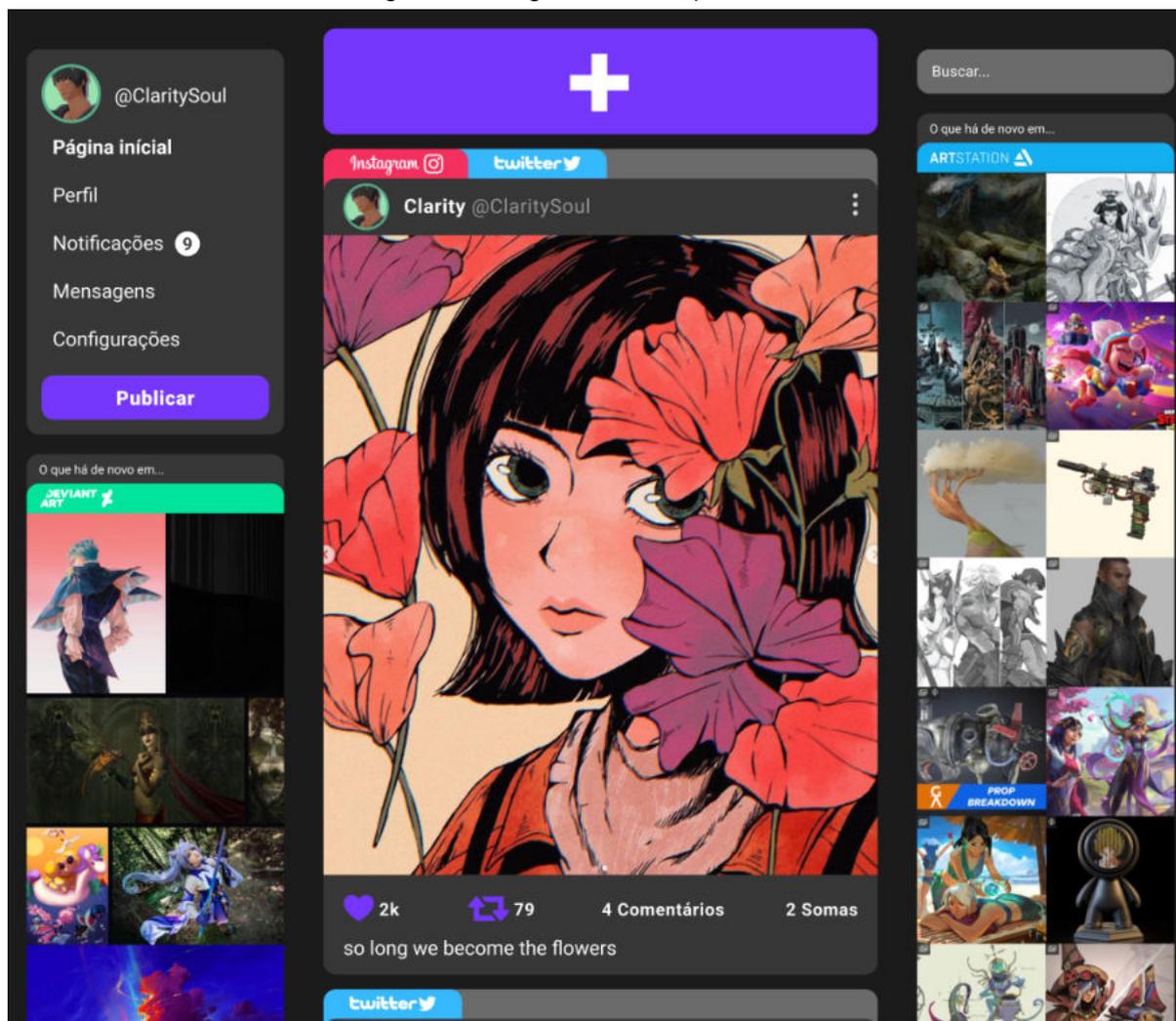
Figura 49 - Página inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Finalmente a publicação após ser postada pode ser visualizada na página inicial da plataforma e interagida por outros usuários que podem ver suas diferentes versões de acordo com as plataformas nas quais a publicação foi feita, podendo alternar entre elas novamente pelo sistema de abas visto no método de publicação.

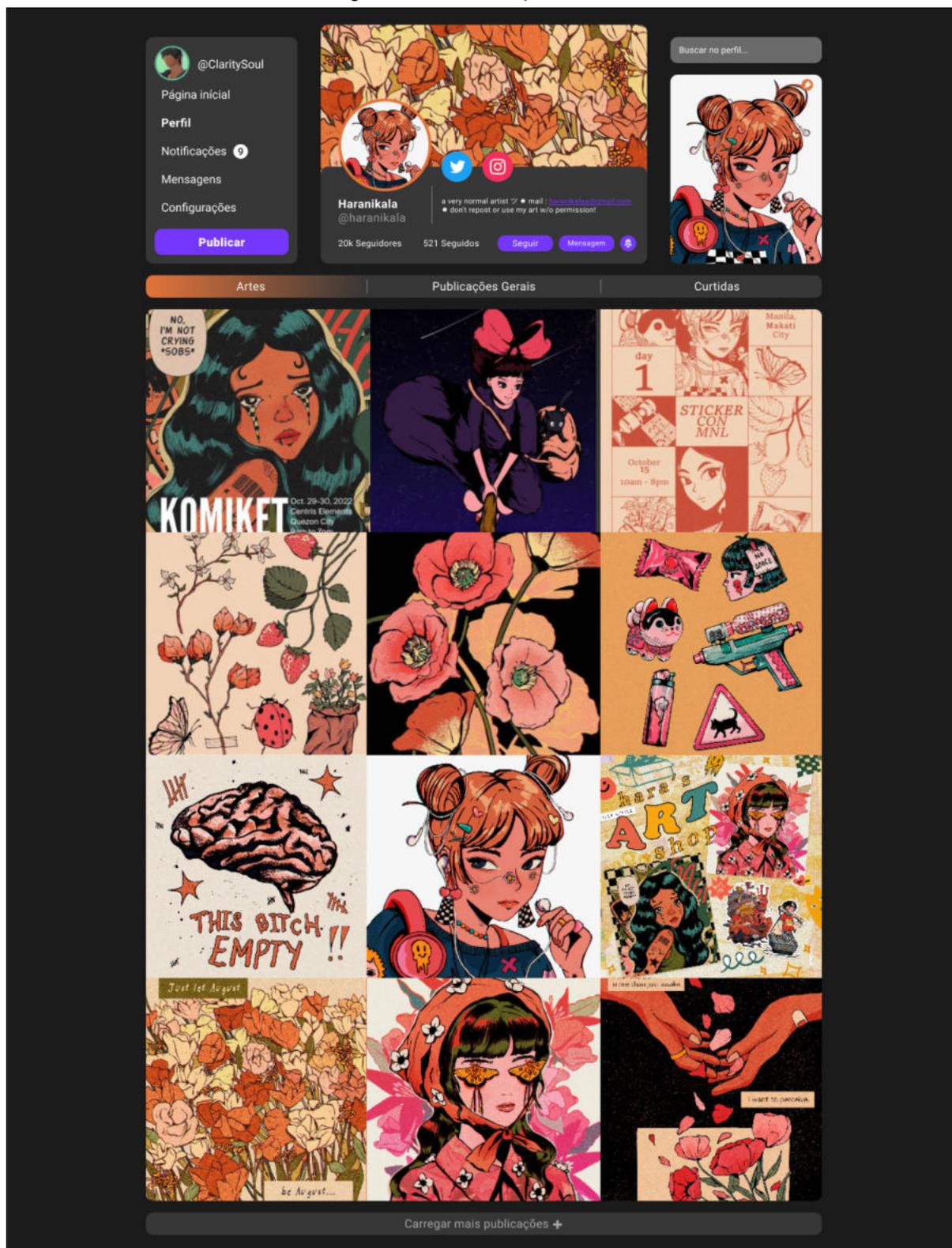
Figura 50 - Página inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

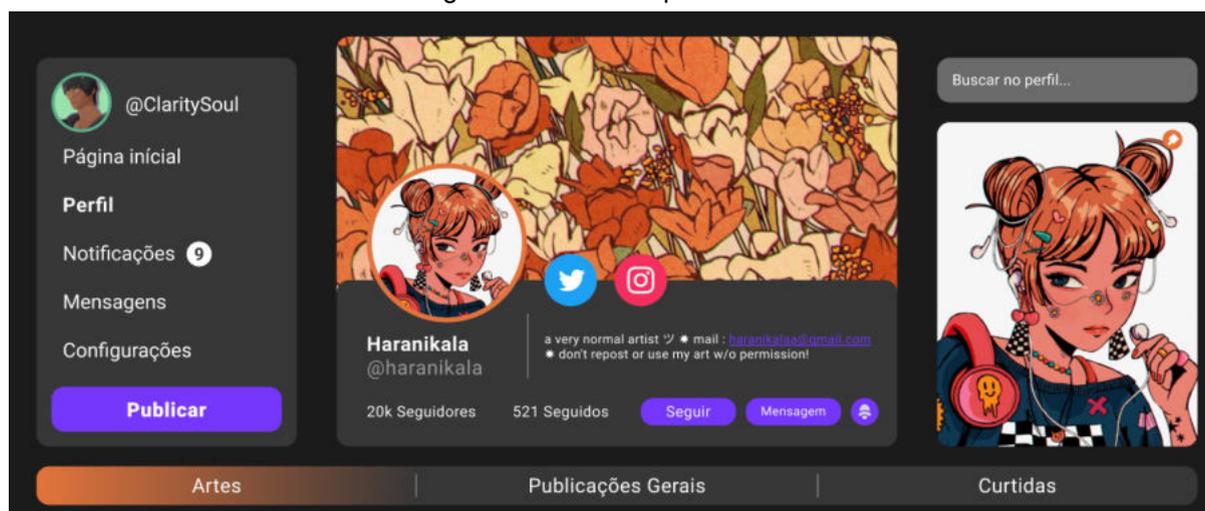
Outra página importante para a plataforma é a página de perfil, na qual as três colunas são majoritariamente substituídas pelas publicações do usuário. Na parte superior onde ainda existem três colunas, a coluna da direita contém uma publicação fixada pelo artista e uma barra de pesquisa para a página desse artista, já a coluna da esquerda possui o mesmo menu existente em todas as páginas. A coluna central serve como uma biografia do artista contendo elementos gráficos de características próprias como foto de capa e foto de perfil, além de conter o link para as plataformas utilizadas por aquele artista, seu nome e usuário, sua descrição, número de seguidores, número de perfis seguidos, uma opção de seguir e por fim um botão para mandar mensagens para aquele perfil. Abaixo das três colunas há a existência de um fino menu para o perfil do usuário, dividido entre artes, publicações gerais e suas curtidas.

Figura 51 - Perfil da plataforma.



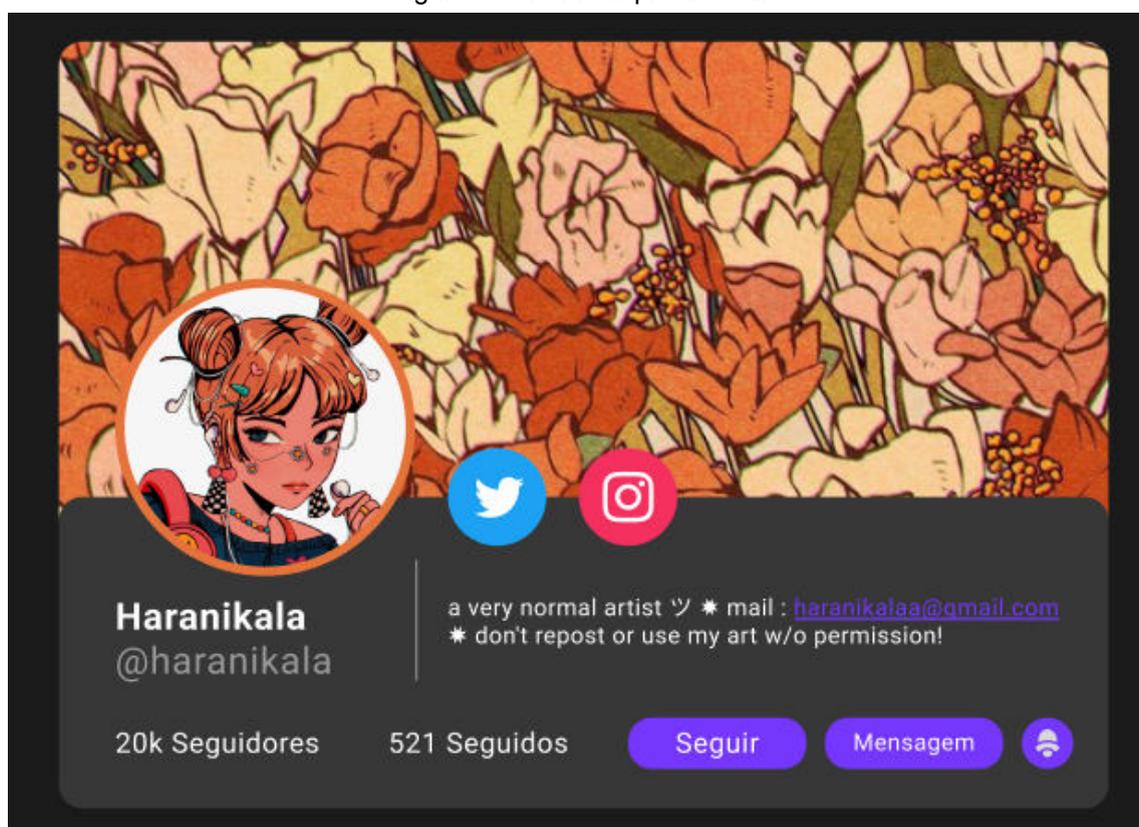
Fonte: O autor, 2023.

Figura 52 - Perfil da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

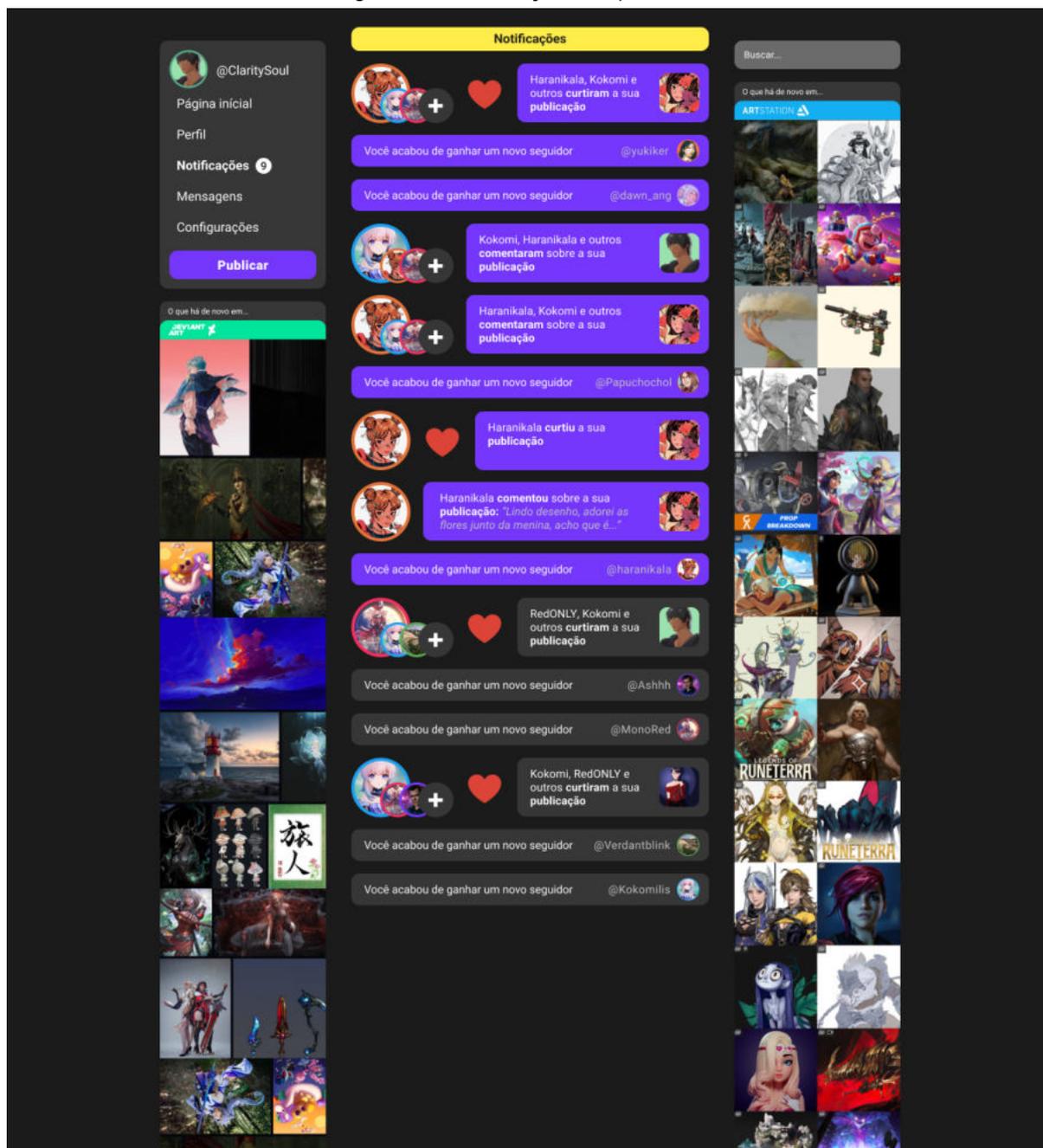
Figura 53 - Perfil da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Na aba de notificações, é possível ver que todas as notificações novas ficam em roxo, incentivando que o usuário priorize visualizar essas primeiro enquanto as notificações antigas e já visualizadas ficam em cinza. Notificações são divididas entre: curtidas, comentários e novos seguidores, além disso notificações individuais podem conter uma prévia do comentário, enquanto notificações vindas de diversos usuários são agrupadas e mostradas como uma só sem prévia. Notificações de curtidas são sempre acompanhadas de um coração.

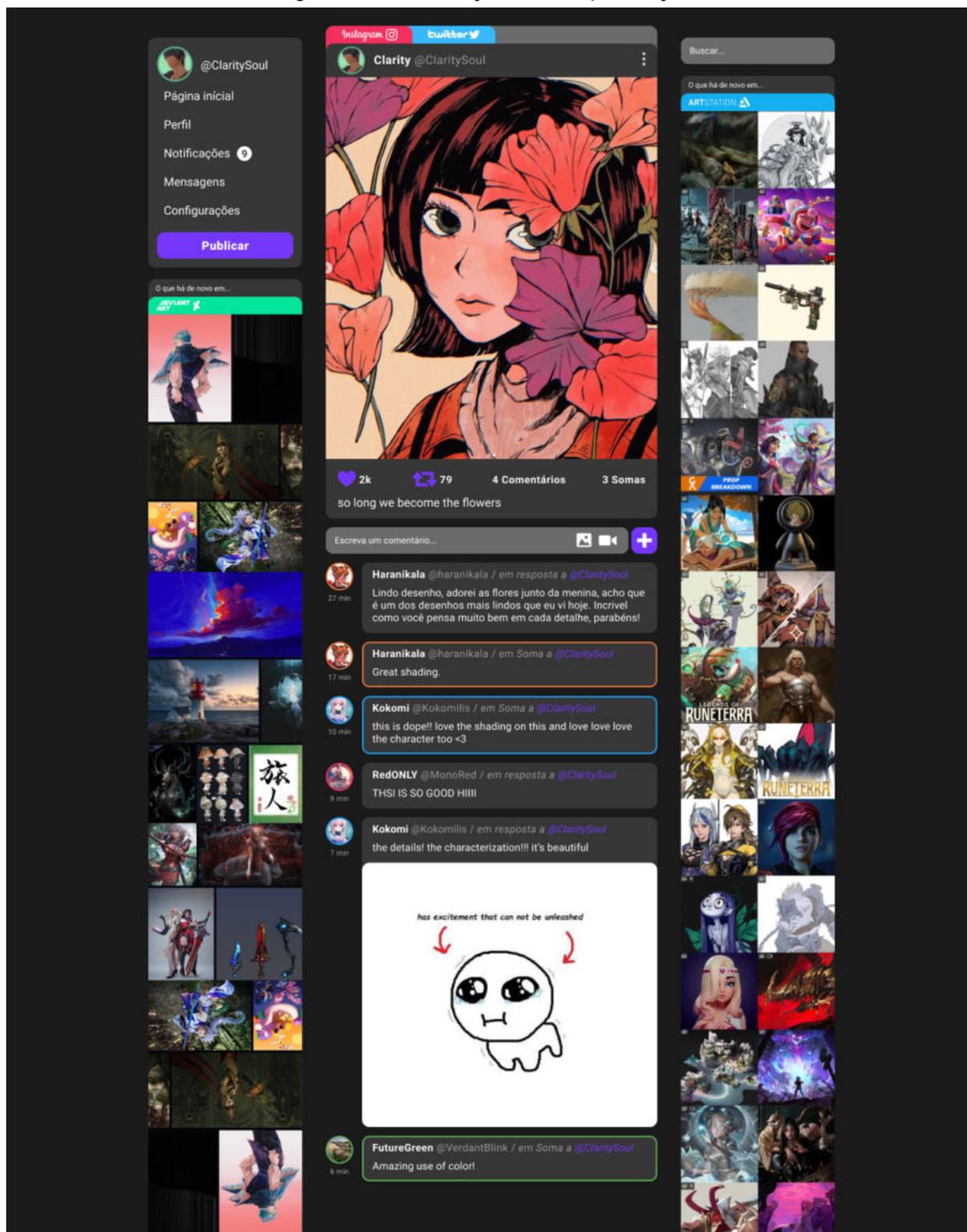
Figura 54 - Notificações da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Ao clicar em uma notificação referente a última publicação feita pelo usuário, ele é mostrado na página de visualização da publicação. Nessa página além de visualizar a publicação é possível interagir com a arte de diversas formas, curtindo, compartilhando, comentando e somando (um meio de enviar um comentário como feedback o qual só o artista pode ver). Uma barra para escrever um comentário é acompanhada de comentários e somas na parte inferior divididos em ordem cronológica.

Figura 55 - Visualização de uma publicação.



Fonte: O autor, 2023.

13. Teste

Com o objetivo de continuar a metodologia proposta por Don Norman (2013) em *The Design of Everyday Things* sobre *Design Thinking*, a próxima fase após a prototipação seria a de testagem do protótipo, para isso foram escolhidas cinco pessoas entre designers, artistas e engenheiros os quais possivelmente se interessaram pela plataforma, para fazer o teste. O número de pessoas escolhidas se deu ao estudo observado por Jakob Nielsen (2000), no qual ele diz que com apenas cinco pessoas já é possível observar a grande maioria dos problemas de usabilidades que os usuários teriam ao utilizar a plataforma, além de economizar tempo valioso para o projeto.

Figura 58 - Gráfico de número de teste de usuários pelo número de problemas encontrados.

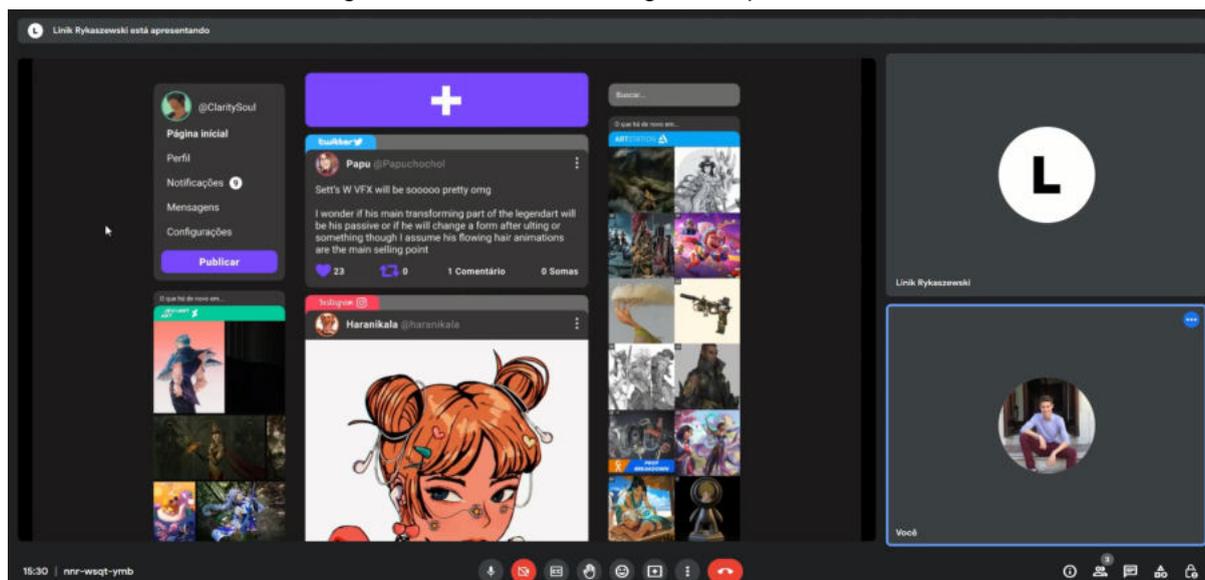


Fonte: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>, 2023.

13.1 Como o teste foi feito

O teste em si foi feito através de uma ligação online, onde o usuário era apresentado sobre o que é a plataforma e depois instruído a seguir três diferentes comandos durante a sua navegação no site. O primeiro comando pedia para o usuário publicar uma arte no Instagram. O segundo comando pedia para o usuário encontrar um comentário específico de uma artista chamada "Harantikala" nas notificações. O terceiro comando pedia para o usuário acessar o perfil de Harantikala, seguir ela e encontrar um meio de se contactar com ela. Após cumprirem os três comandos, as pessoas escolhidas para o teste tinham total liberdade para explorar o restante da plataforma e dizer suas opiniões, ideias e visões sobre o que estava disponível.

Figura 59 - Reunião online gravada para o teste.



Fonte: O autor, 2023.

13.2 Resultados do teste

Felizmente os testes foram extremamente ricos para o desenvolvimento final da plataforma, confirmando dúvidas, trazendo novas ideias, encontrando falhas, erros ou incoerências e principalmente descobrindo problemas.

Quando se trata dos comandos dados aos usuários, foi possível ver através de todos os que testaram que o primeiro objetivo foi facilmente alcançado por todos, sem grandes dúvidas ou hesitações ao clicarem nos botões da plataforma. Na primeira página do protótipo foi possível observar que tanto o botão escrito publicar quanto o botão grande roxo com o símbolo de mais no centro superior da plataforma foram utilizados para avançar ao próximo passo da publicação de uma arte no site, indicando que a redundância de sua funcionalidade foi sim importante para diferentes tipos de pessoas. A partir desse ponto todos conseguiram publicar sua arte tranquilamente.

Para a segunda tarefa que os usuários precisavam completar, houve uma maior dificuldade para entender o que o comando pedia, porém todos conseguiram completar o comando. Houve uma dificuldade de distinguir um comentário entre as publicações inicialmente, mas logo foram descobertos como ir para a publicação desejada. Continuando para a última tarefa, todos os usuários clicaram no nome da artista Haranikala que estava em um dos comentários da publicação, indicando que a interação escolhida foi realmente a que os usuários imaginavam que fosse ocorrer. Chegando no perfil, todos tiveram facilidade para seguir e enviar uma mensagem para a artista, concluindo as três tarefas dadas no início do teste. A conclusão tirada do teste é que em geral as funcionalidades principais do site estavam bem resolvidas, porém quando se tratava do que estava em volta, alguns problemas foram notados pelos usuários que testaram o site.

Primeiramente uma das pessoas que testaram a plataforma, estranhou as colunas laterais de arte na página inicial, confundindo as artes com propagandas ou malwares, indicando uma certa poluição visual e certa dificuldade de enxergar o que aquelas imagens eram de fato (artes digitais). Outra questão levantada pelos usuários foi a diferente linguagem no degradê da página de perfil nos botões de Artes, Publicações Gerais e

Curtidas, o que não conversava bem com os outros elementos da plataforma. Ainda falando do perfil, alguns usuários estranharam a opção de compartilhar publicações, porém não puderam enxergar essas publicações que foram compartilhadas dentro do perfil, indicando a necessidade de mais uma funcionalidade baseada nisso dentro da página de perfil. Mais uma questão indicada pelos usuários foi que na aba de mensagens, as mensagens que eram enviadas pelo usuário, possuíam seu retrato e direção exatamente igual as mensagens da outra pessoa da conversa, dificultando enxergar de quem era cada mensagem, além de terem a mesma cor de fundo também.

Com os testes concluídos, o próximo passo se deu a aplicação do que foi aprendido com os testes e a finalização dos últimos detalhes e elementos disponibilizados em cada tela dentro da plataforma.

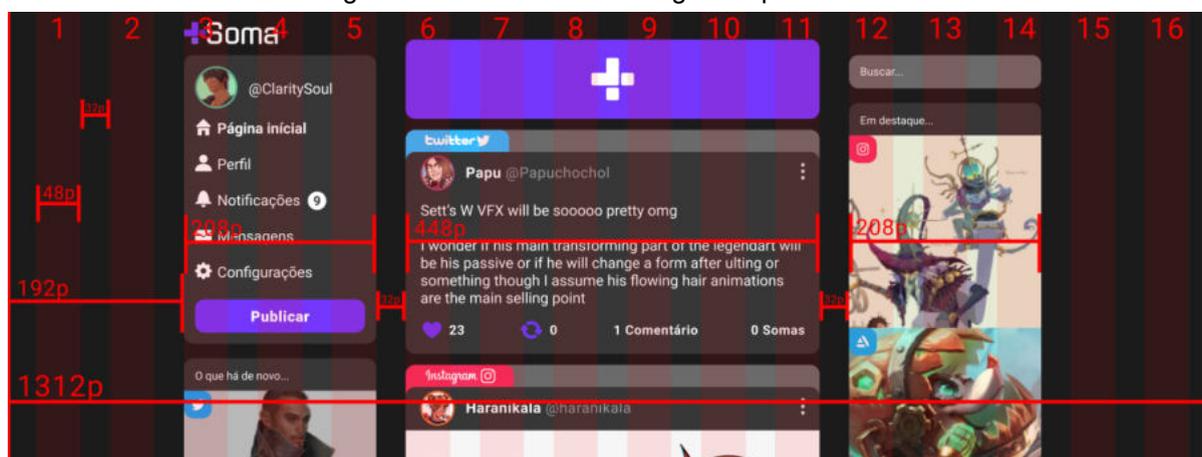
14. Elementos Finais da Plataforma

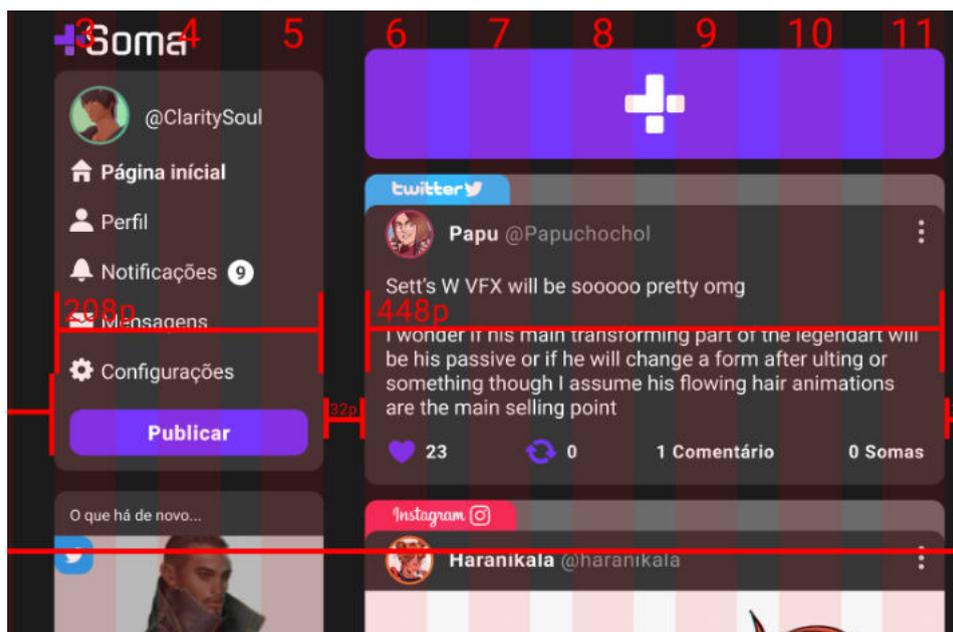
Ao se descrever os elementos que compõem o site é importante entender o processo de organização e o pensamento por trás de cada um, justificando seus usos apropriados em cada parte da plataforma. A interface gráfica do site é a parte chave para que o processo de desenvolvimento e criação da plataforma possa ser consistente e crescente, evitando atrasos desnecessários em sua composição e tornando a experiência do usuário que vai interagir com esta interface mais simples, agradável e prática.

14.1 Grid

Os elementos principais que formam a estrutura principal da plataforma foram todos colocados dentro de uma grid, a qual serviu como base para todo o site. Essa grid foi inspirada no Carbon Design System (2023) da IBM, em que eles desenvolveram a *2x Grid* na qual eram criadas mini unidades de 8 pixels que poderiam ser multiplicadas ou divididas por dois. Diferentemente desse sistema criado pela IBM, a grid utilizada no site foi baseada em múltiplos de quatro variando entre diferentes espaçamentos de 4, 12, 16, 24, 32 e 48 pixels. Para o tamanho da página de desktop foi utilizado a medida de 16 colunas de 48 pixels de largura com o espaçamento e margem de 32 pixels entre elas totalizando 1312 pixels dentro do protótipo feito no Figma.

Figuras 60 e 61 - Sistema de grid da plataforma.

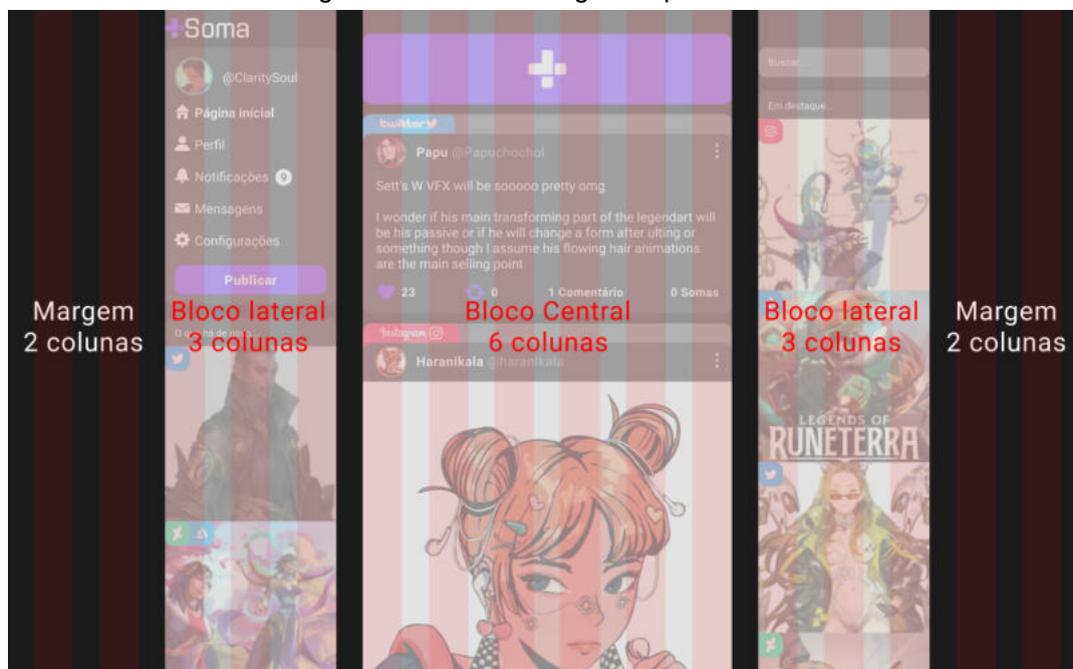




Fonte: O autor, 2023.

Para formar a estrutura central da página, foram utilizadas as doze colunas do meio divididas em três blocos, um central composto de seis colunas e dois blocos nas laterais compostos de três colunas cada. Além disso, duas colunas de cada lado ficaram reservadas para a margem da página do site.

Figura 62 - Sistema de grid da plataforma.



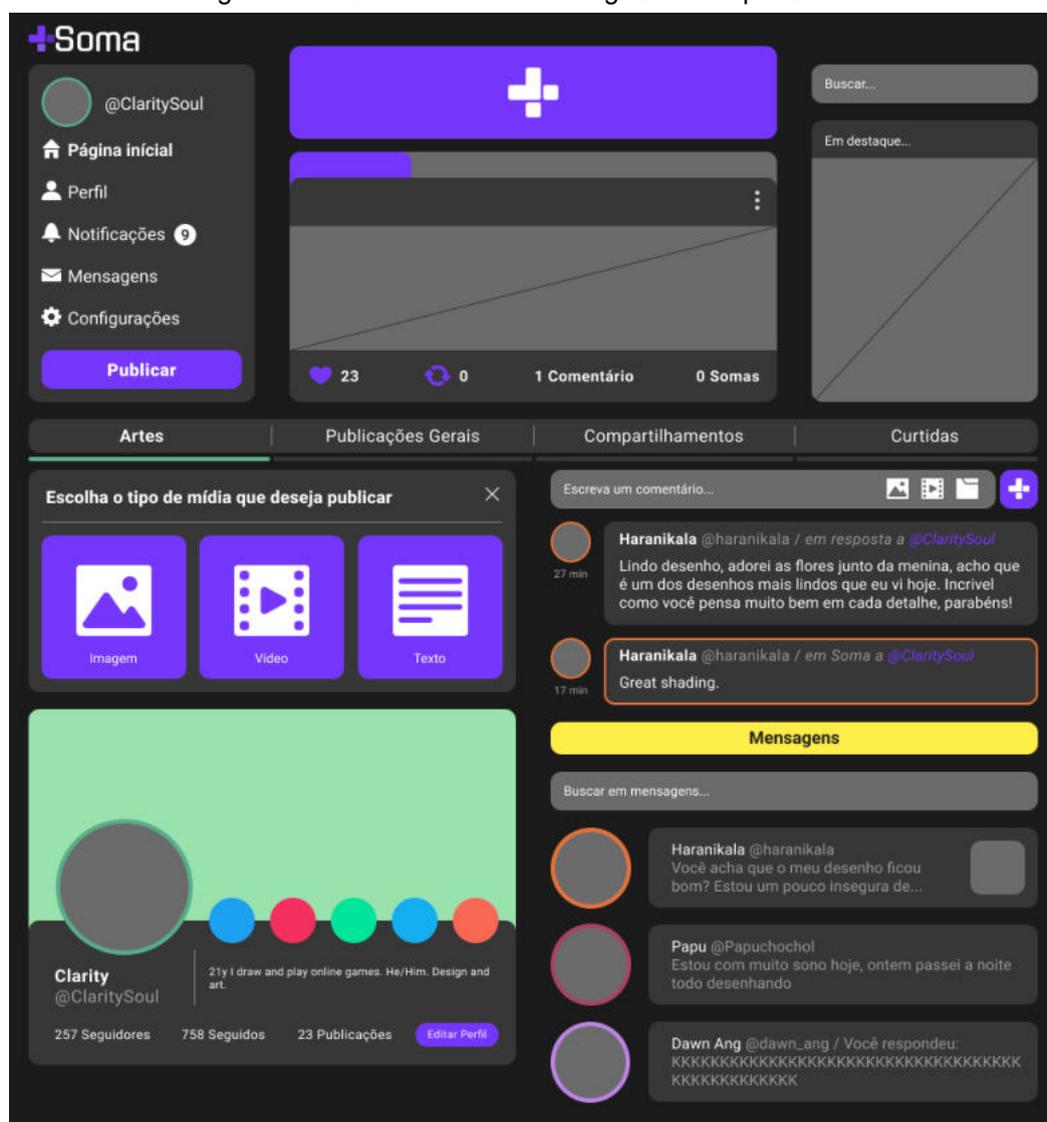
O autor, 2023.

Com essa divisão fica estabelecido que o bloco central é onde toda a informação e funcionalidades mais importantes ficam concentradas, enquanto os blocos laterais são reservados para a navegação do site, além de conteúdos com uma menor prioridade para o usuário.

14.2 Elementos gráficos

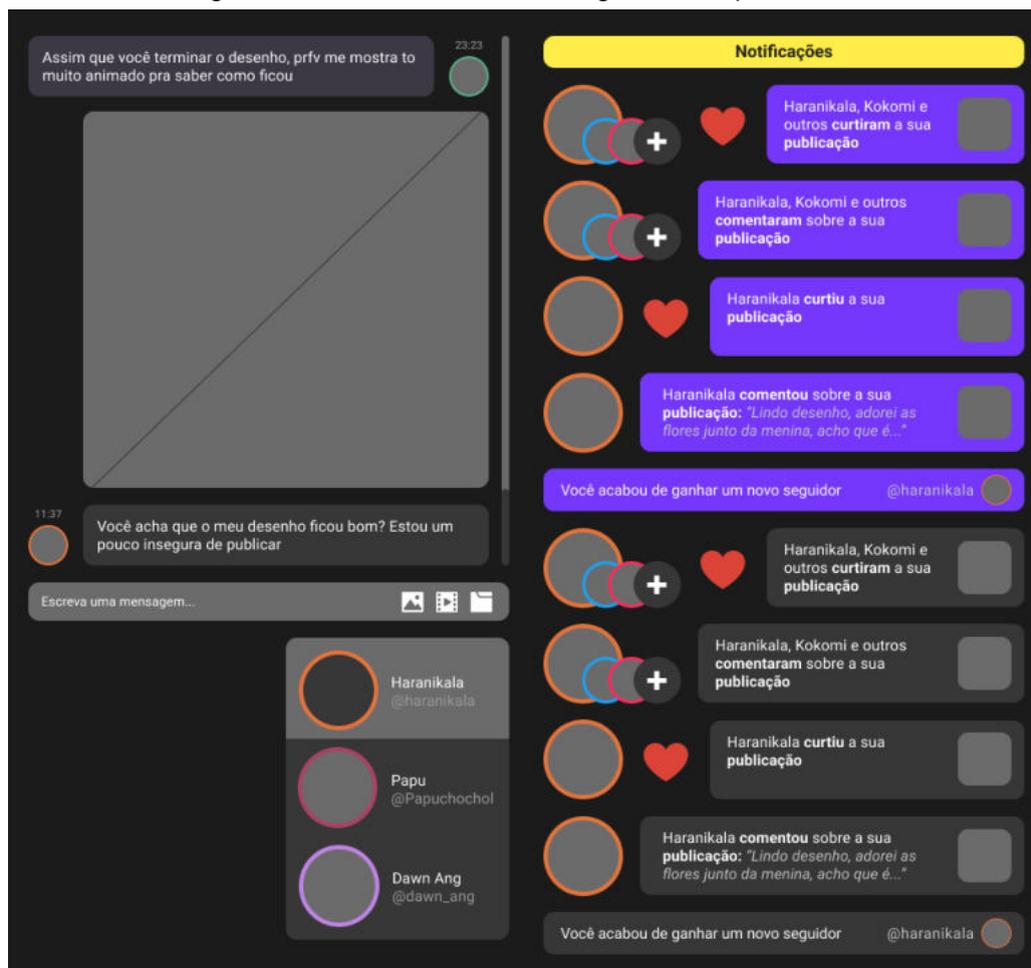
Devido ao estabelecimento da grid anteriormente, foi possível criar os elementos geométricos da plataforma como caixas de conteúdo e imagens de uma forma mais organizada. Todo o conteúdo tinha que encaixar em sua largura dentro de sua respectiva coluna, porém, quando se tratava de sua altura, todos os elementos tinham uma certa flexibilidade sobre qual tamanho aquilo seria. Dependendo do conteúdo, como caixas de busca e digitação de comentários ou mensagens, o tamanho deveria ser consistente através de todas as telas projetadas, porém, ao restante das caixas, essas tinham seu tamanho ditado a partir de seu conteúdo, ou seja, se uma arte é cumprida, sua caixa da publicação acompanharia seu tamanho, já se uma publicação fosse apenas um pequeno texto, a caixa teria sua altura reduzida em comparação a arte citada anteriormente. Outra parte dos elementos de grande importância é o arredondamento das bordas das caixas e imagens, consistente entre todos os elementos, incluindo os ícones. As formas geométricas principais são retângulos com bordas arredondadas, círculos e linhas.

Figura 63 - Sistema de elementos gráficos da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Figura 64 - Sistema de elementos gráficos da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

14.3 Paleta de cor

Figura 65 - Paleta de cores da plataforma.

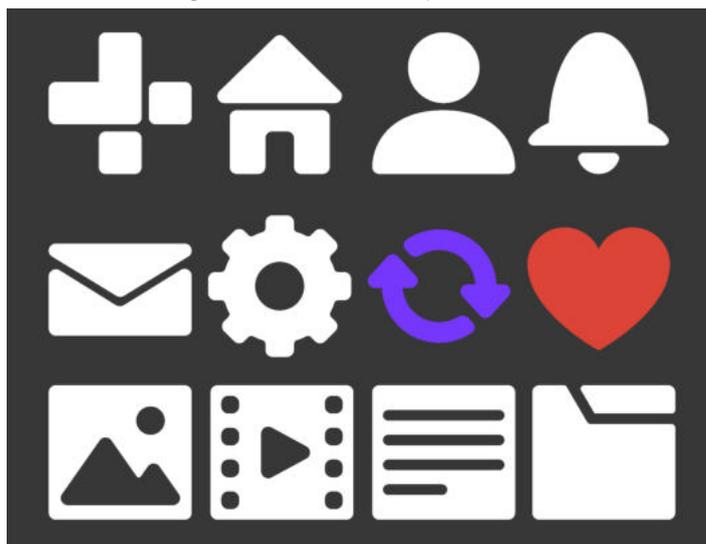


Fonte: O autor, 2023.

14.4 Ícones

Os ícones foram construídos todos em uma resolução de 2000 x 2000 pixels e seguindo a mesma grid de 100 x 100 pixels, suas curvas fechadas tem tamanho único entre todos os ícones no espaço de 100 pixels, além disso curvas mais orgânicas também são vistas em diversos ícones. Simetria foi preferencial na maioria dos elementos, sendo completamente presente nos ícones de navegação. Ícones de arquivos ou mídias têm suas bordas consistentemente retangulares, para diferenciar estes dos de navegação.

Figura 66 - Ícones da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

14.5 Tipografia

A tipografia escolhida foi a Roboto devido a sua simplicidade e familiaridade de muitos usuários com ela, fortalecendo o objetivo de somar as plataformas e não trazer algo extravagante ou diferente para a plataforma em si. Os tamanhos utilizados foram 10, 12, 14, 16 e 32, e os formatos foram *regular* e *bold*.

Roboto 10

Roboto 12

Roboto 14 **Roboto 14**

Roboto 16 **Roboto 16**

Roboto 32

15. Nome e Logo

A logo foi construída através da ideia e funcionalidade principal do site, sendo a junção de diversas plataformas em um lugar só, a **Soma** de plataformas. A logo é construída através do sinal de mais da adição (+) que é formado através de uma forma em formato de “L” invertido e dois quadrados, o roxo principal da plataforma é usado em diferentes tons para indicar ainda mais a junção de diversas plataformas dentro do site. Além disso, a tipografia de nome “Gugi” foi escolhida pela semelhança com os elementos principais da plataforma, incluindo a quebra na letra “A” que conversa com a quebra no sinal de mais.

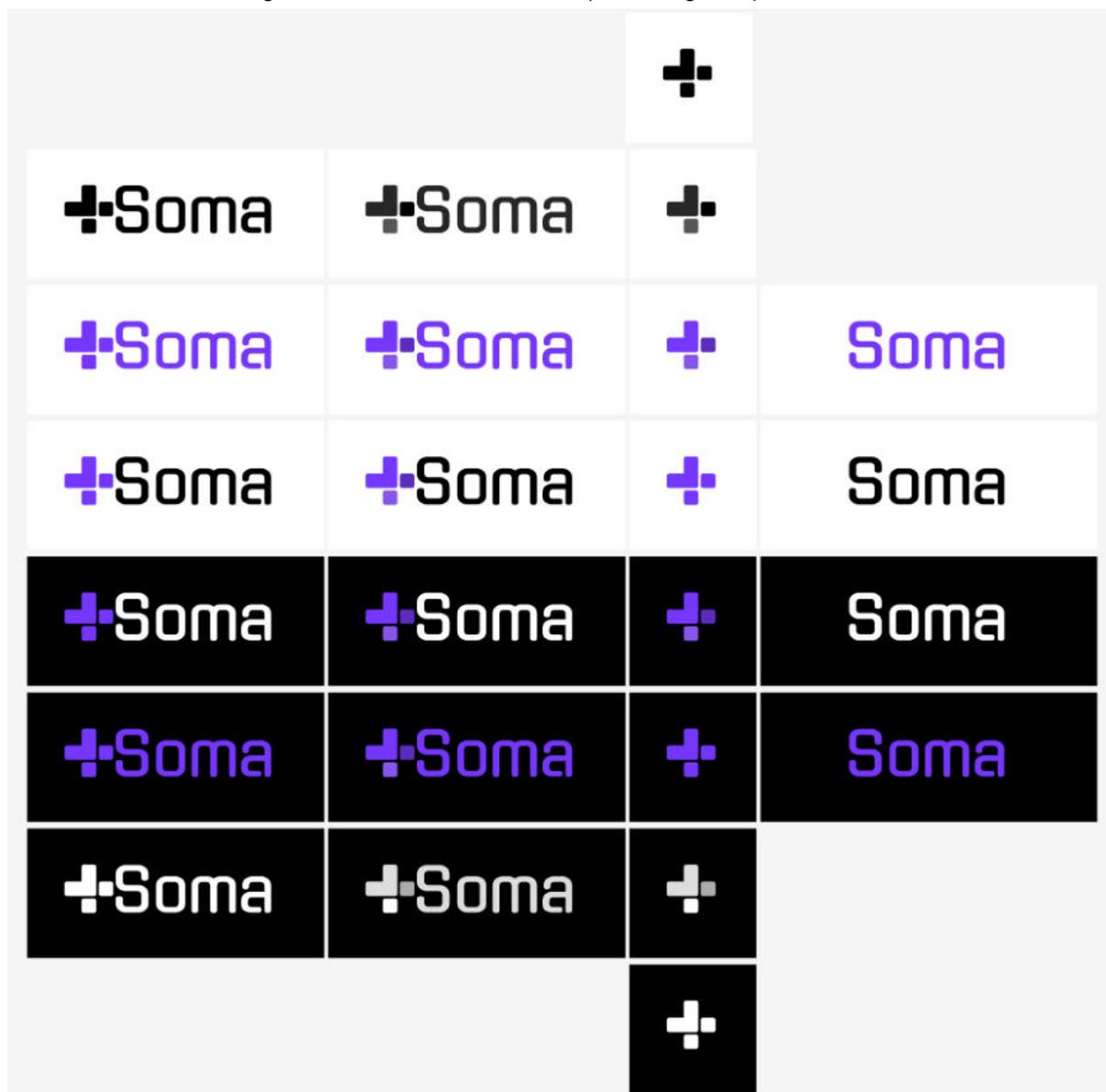
Figura 67 - Logo da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

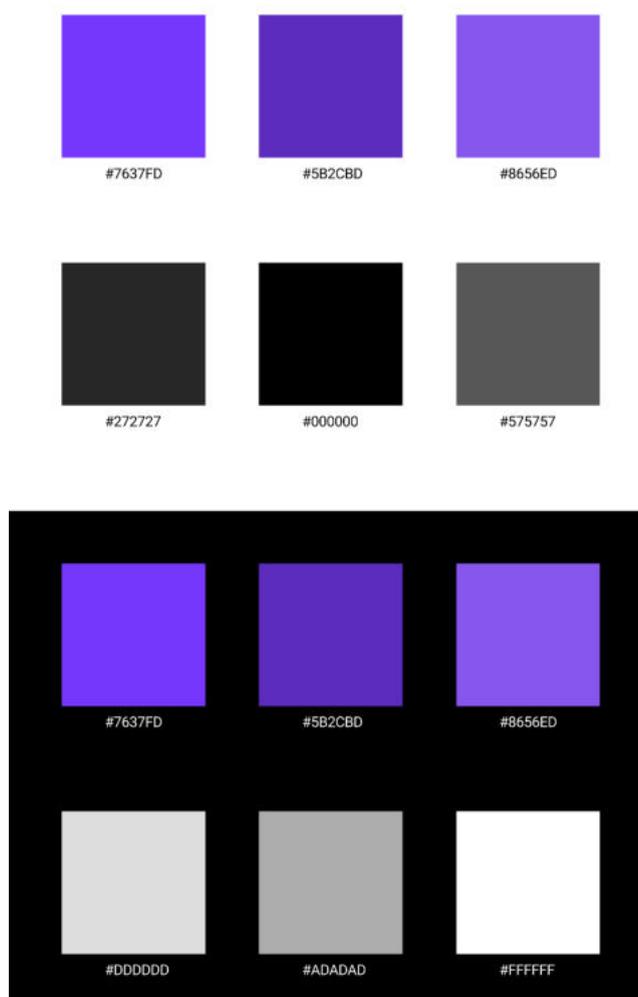
Diferentes formatos foram criados para a mesma logo, os quais podem ser usados dependendo da necessidade do material no qual a mesma será aplicada. Esses formatos possuem versões com cores flat, monocromáticas, em preto, em branco e em roxo, além da separação do ícone do sinal de mais da tipografia. Há leves distinções também para o uso da logo com fundo branco ou preto.

Figura 68 - Diferentes formatos para a logo da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Figura 69 - Paleta de cores da logo da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

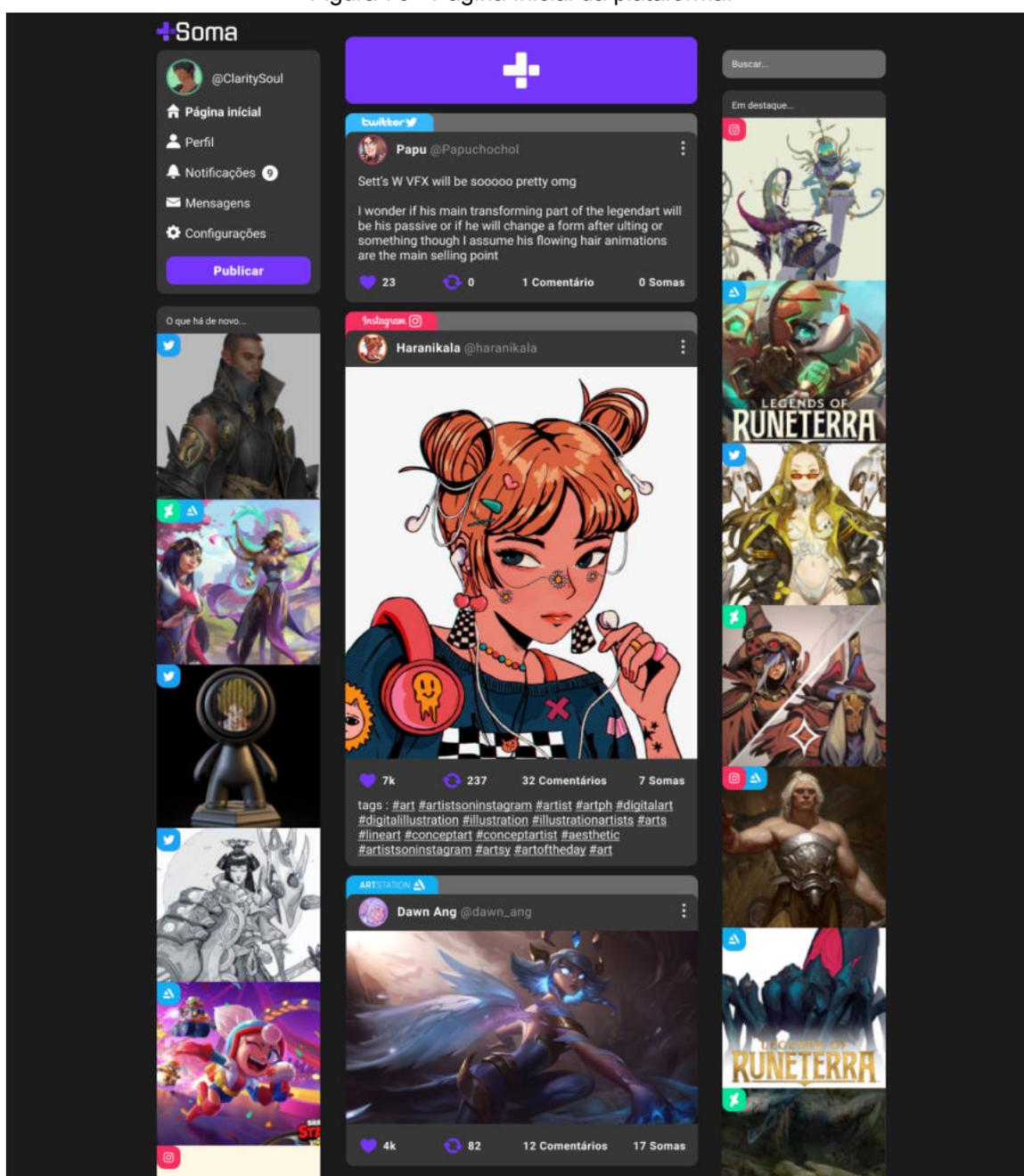
16. Site final

Após todo o processo de design por trás da plataforma, por fim o design final foi finalizado. Começando pelas funcionalidades alcançadas pela plataforma, o site é capaz de não só mostrar diversas publicações de diferentes plataformas online, como também permite publicar uma arte, por exemplo, em mais de uma plataforma de uma vez, facilitando assim a vida dos artistas digitais. Outra funcionalidade diferencial da plataforma é a possibilidade de enviar feedbacks diretos para os artistas através de somas, o que é uma espécie de comentário que só o artista original da publicação na qual a soma está sendo enviada pode ler. Quem pode enviar somas também pode ser determinado pelo artista, permitindo apenas seguidores, pessoas que os seguem a mais de um mês ou qualquer usuário, basta alterar nas configurações do site.

Além das funcionalidades únicas do site, a plataforma também dispõe de funções essenciais para os artistas como um perfil onde suas artes, publicações, compartilhamentos e curtidas estão agrupados, uma aba de notificações e por fim um meio de comunicação entre os usuários através de mensagens.

Começando da página inicial (figura 70), é possível enxergar que um menu de navegação se encontra na esquerda superior, o qual pode ser encontrado no mesmo lugar em todas as páginas do site, dando acesso às outras funcionalidades principais da plataforma. Na página inicial também se encontra um grande botão roxo centralizado para publicar, seguido de diferentes tipos de publicações em diversas plataformas, publicações que podem ser curtidas, compartilhadas, comentadas ou somadas. Na coluna lateral da esquerda, além do menu de navegação principal, também é possível enxergar artes que foram publicadas recentemente em diversas plataformas, de acordo com os gostos do usuário, já no lado direito, além de uma barra de pesquisa, artes que estão populares e se destacando naquele momento são disponibilizadas.

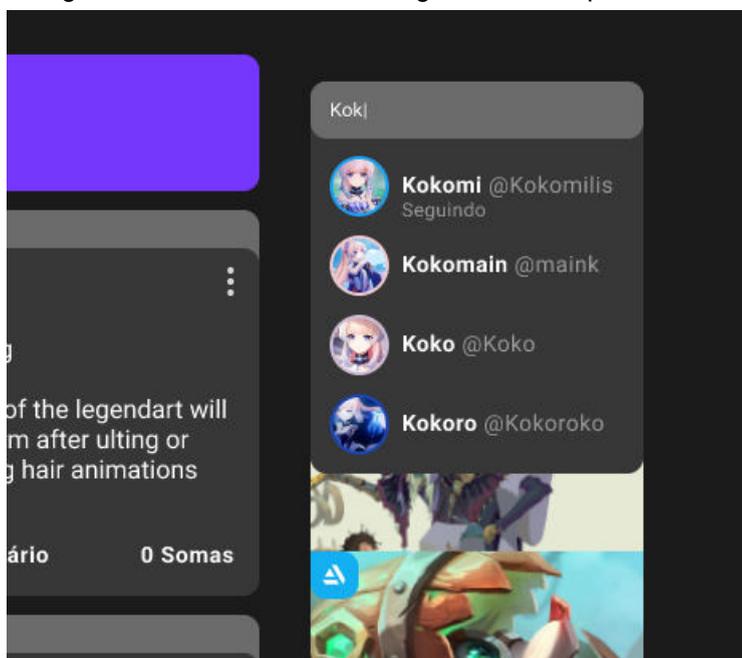
Figura 70 - Página Inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

A barra de pesquisa (figura 71) se expande para mostrar os resultados próximos do que o usuário está pesquisando, priorizando contas ou publicações de contas já seguidas.

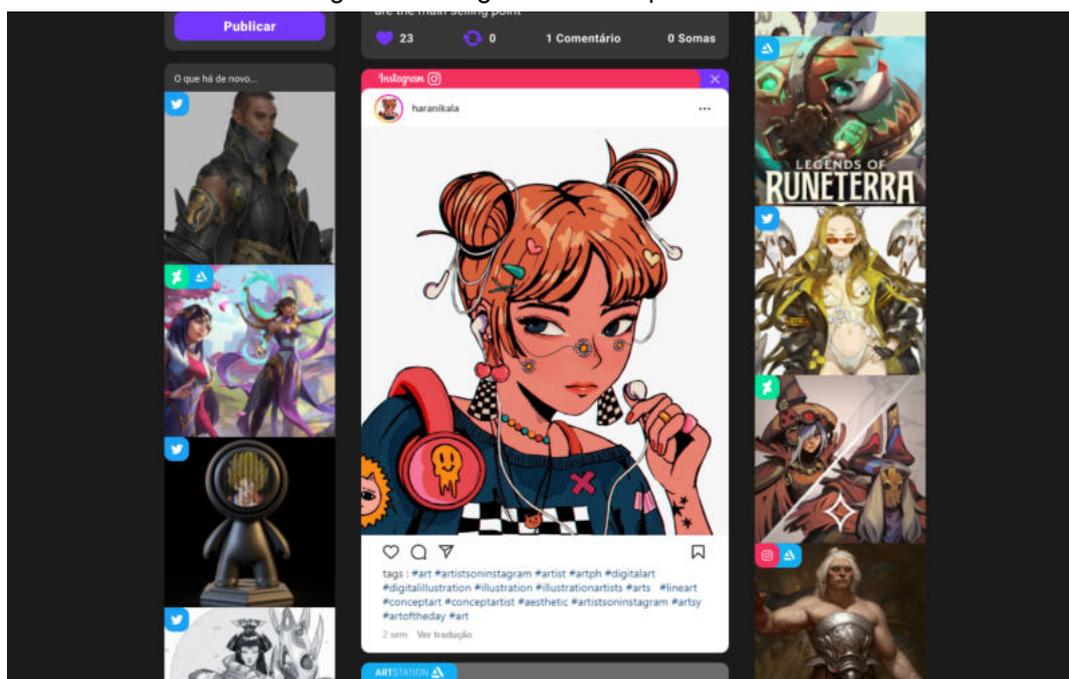
Figura 71 - Aba de busca da Página Inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

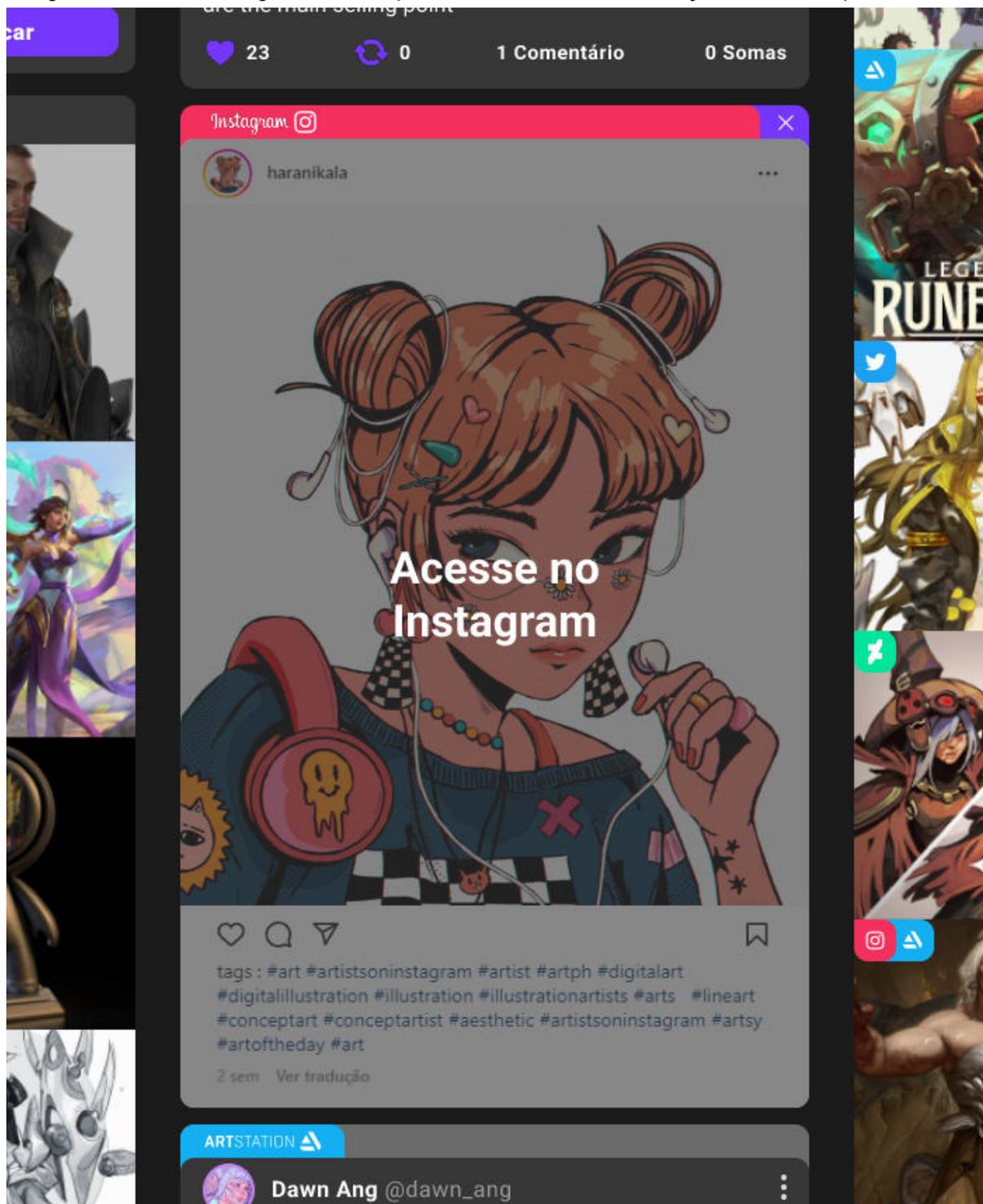
Ao clicar no nome de uma rede social, neste caso exemplificado pelo Instagram, é mostrado dentro da plataforma a publicação original tal como ela é na sua plataforma de origem (figura 72), permitindo com que o usuário tenha acesso direto àquele site ao clicar na publicação.

Figura 72 - Página Inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

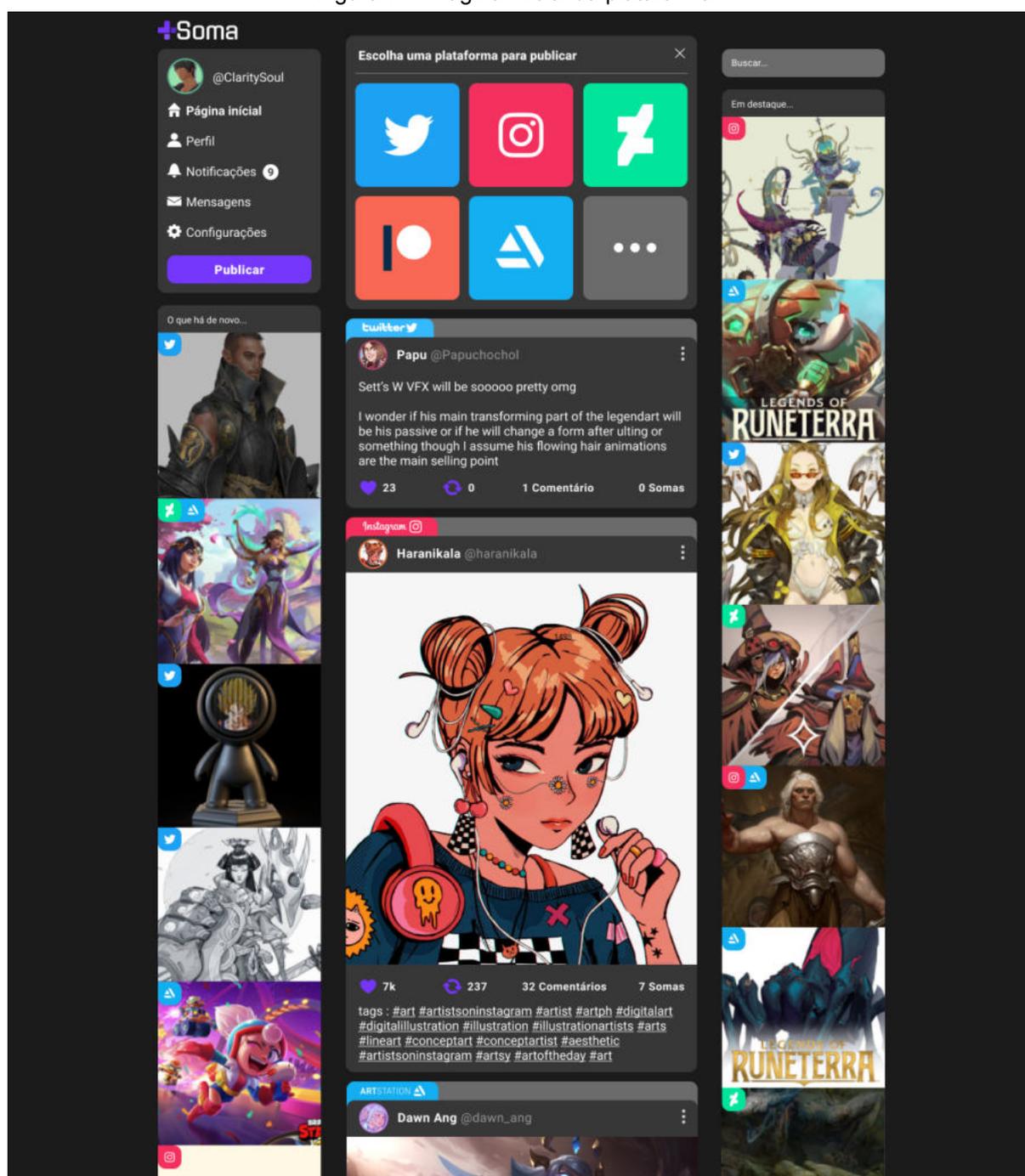
Figura 73 - Corte da Página Inicial da plataforma mostrando a interação com outras plataformas.



Fonte: O autor, 2023.

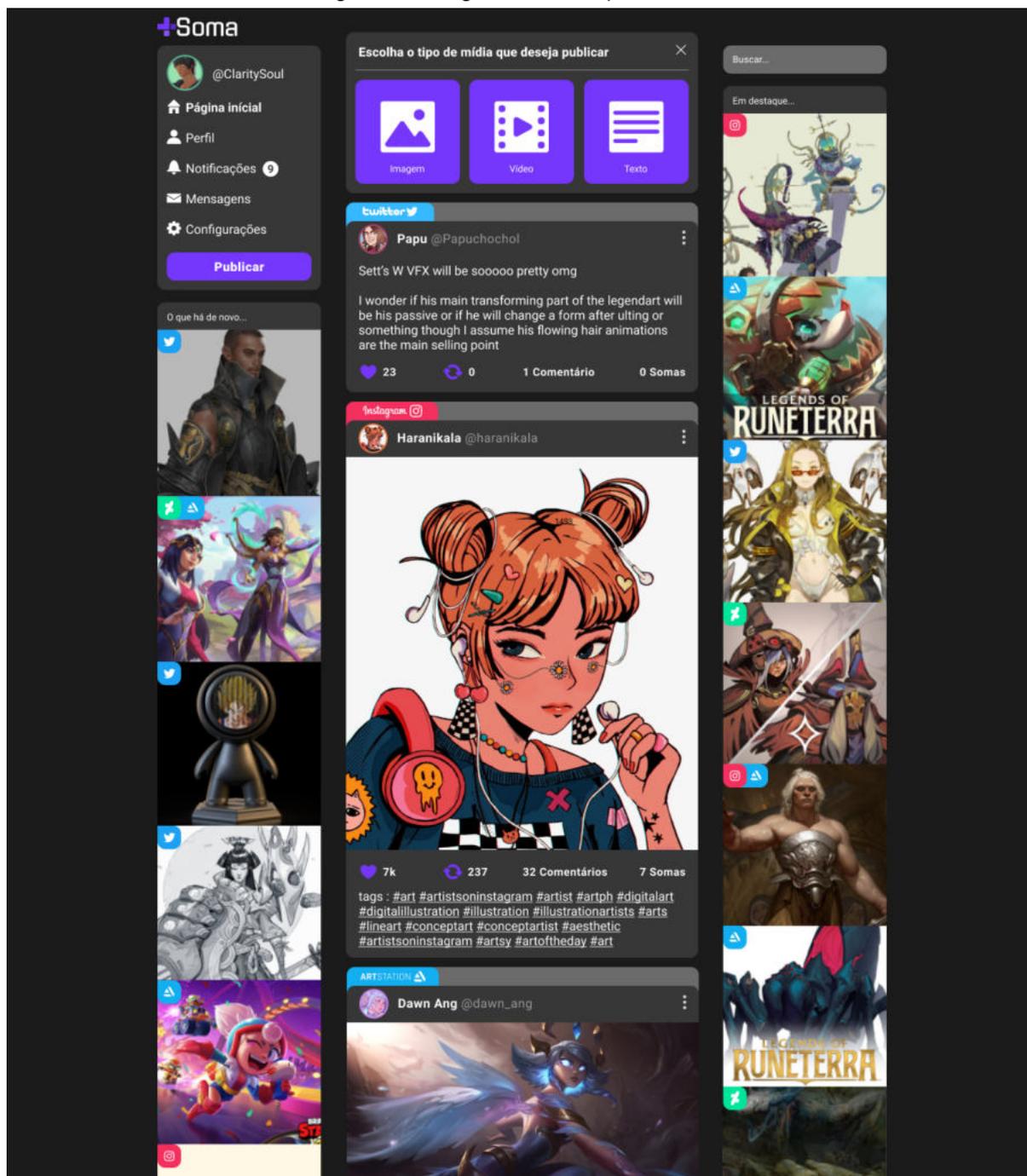
Clicando no botão de publicar ou no “mais” no topo da página central, o meio de publicar uma publicação é iniciado, primeiro perguntando ao usuário em qual plataforma ele deseja fazer aquela publicação, podendo escolher entre as plataformas já adicionadas pelo aquele usuário ou uma nova através dos três pontos (figura 74). Depois disso o próximo passo é determinar qual tipo de mídia será usado naquela publicação, podendo escolher entre imagem, vídeo e texto, tendo algumas dessas mídias bloqueadas de acordo com a plataforma escolhida.

Figura 74 - Página Inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

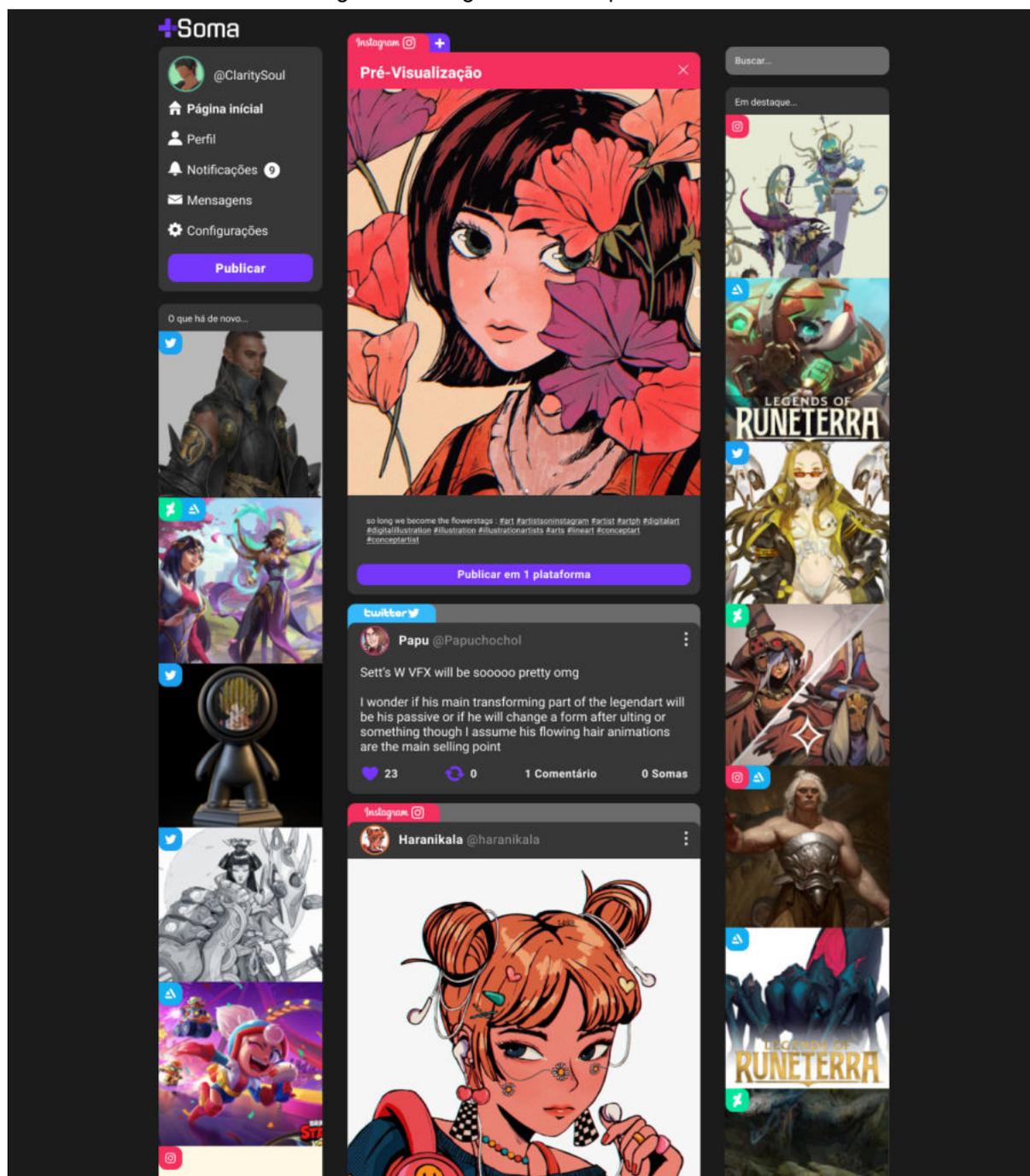
Figura 75 - Página Inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Após serem escolhidas as configurações a próxima aba (figura 76) indica a plataforma escolhida, a publicação adaptada para a plataforma desejada e sua respectiva descrição editável. A partir deste momento o usuário pode escolher entre publicar em uma só plataforma, ou adicionar mais plataformas através do botão de mais na parte superior da publicação.

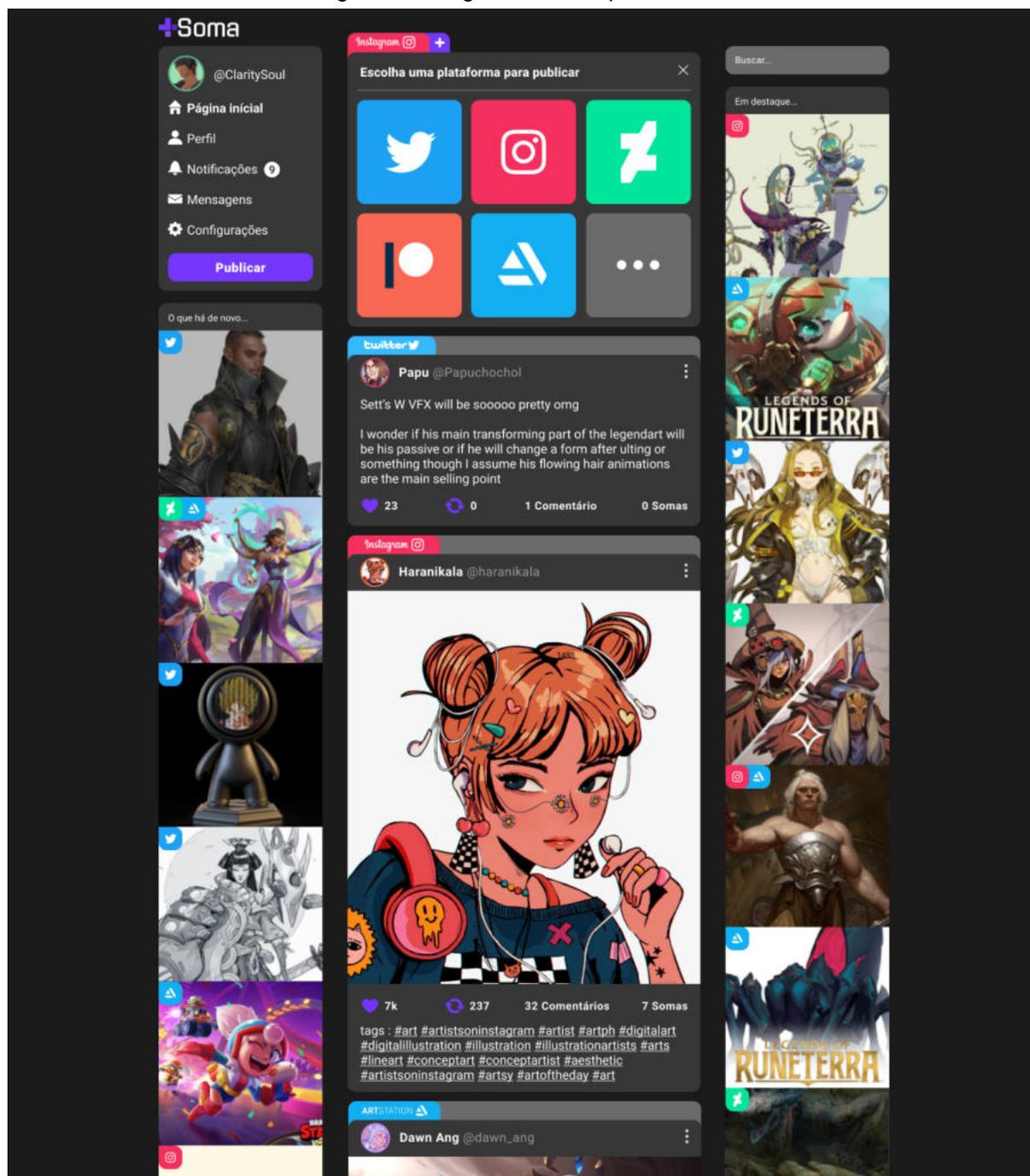
Figura 76 - Página Inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

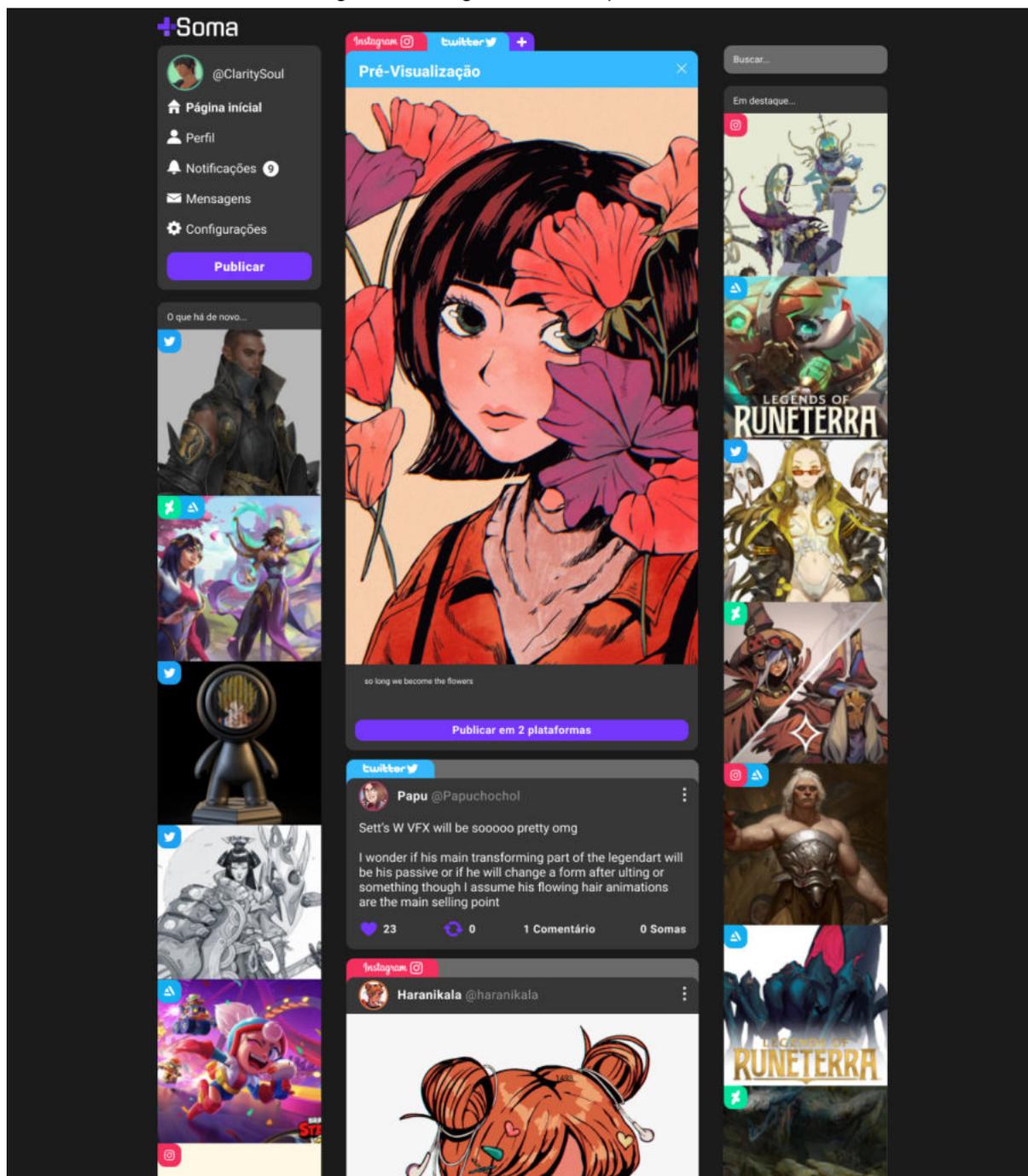
Selecionando para uma nova publicação o site volta novamente a mostrar as diferentes opções de plataformas que aquele usuário pode escolher (figura 77).

Figura 77 - Página Inicial da plataforma.



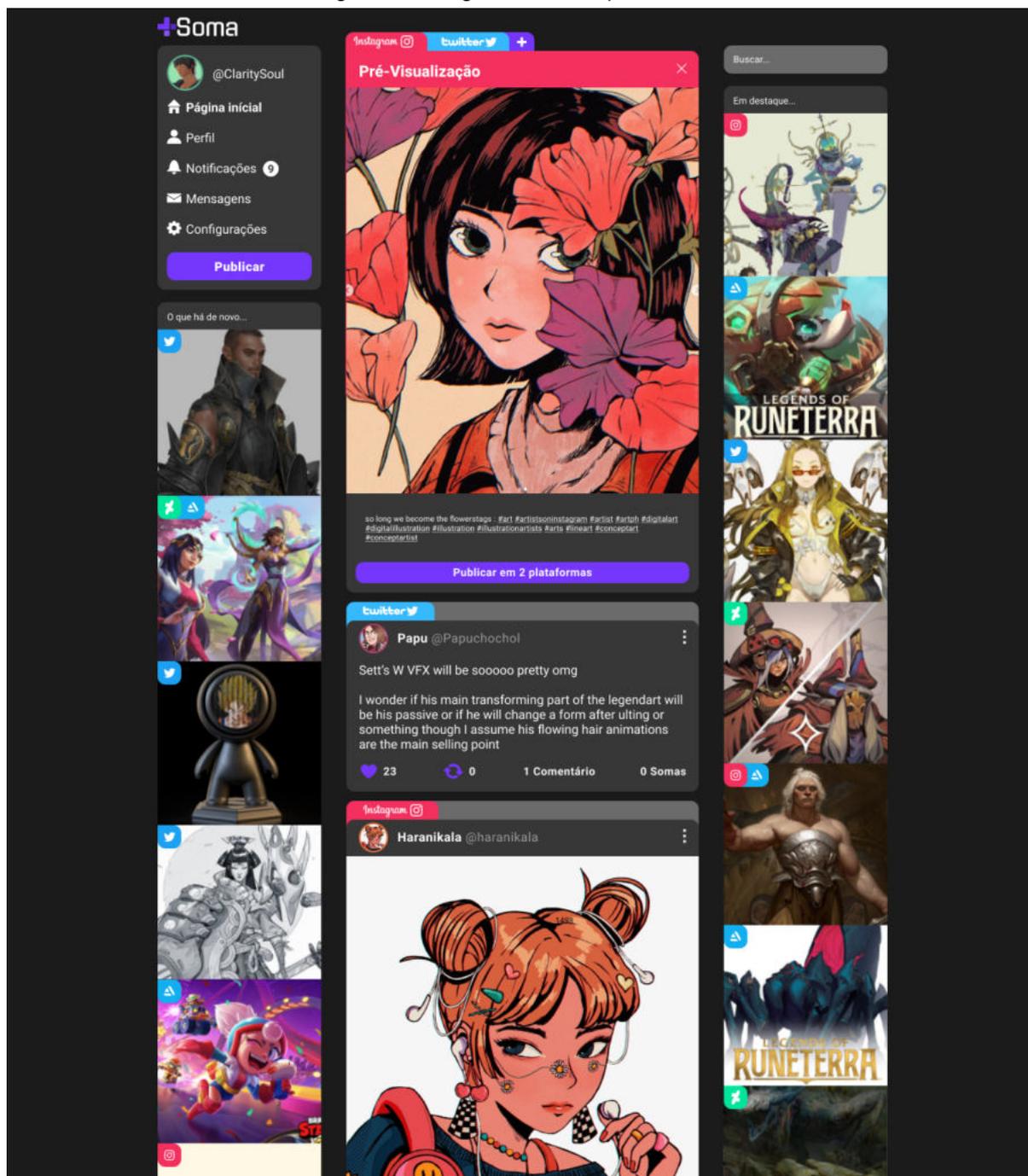
Fonte: O autor, 2023.

Figura 78 - Página Inicial da plataforma.



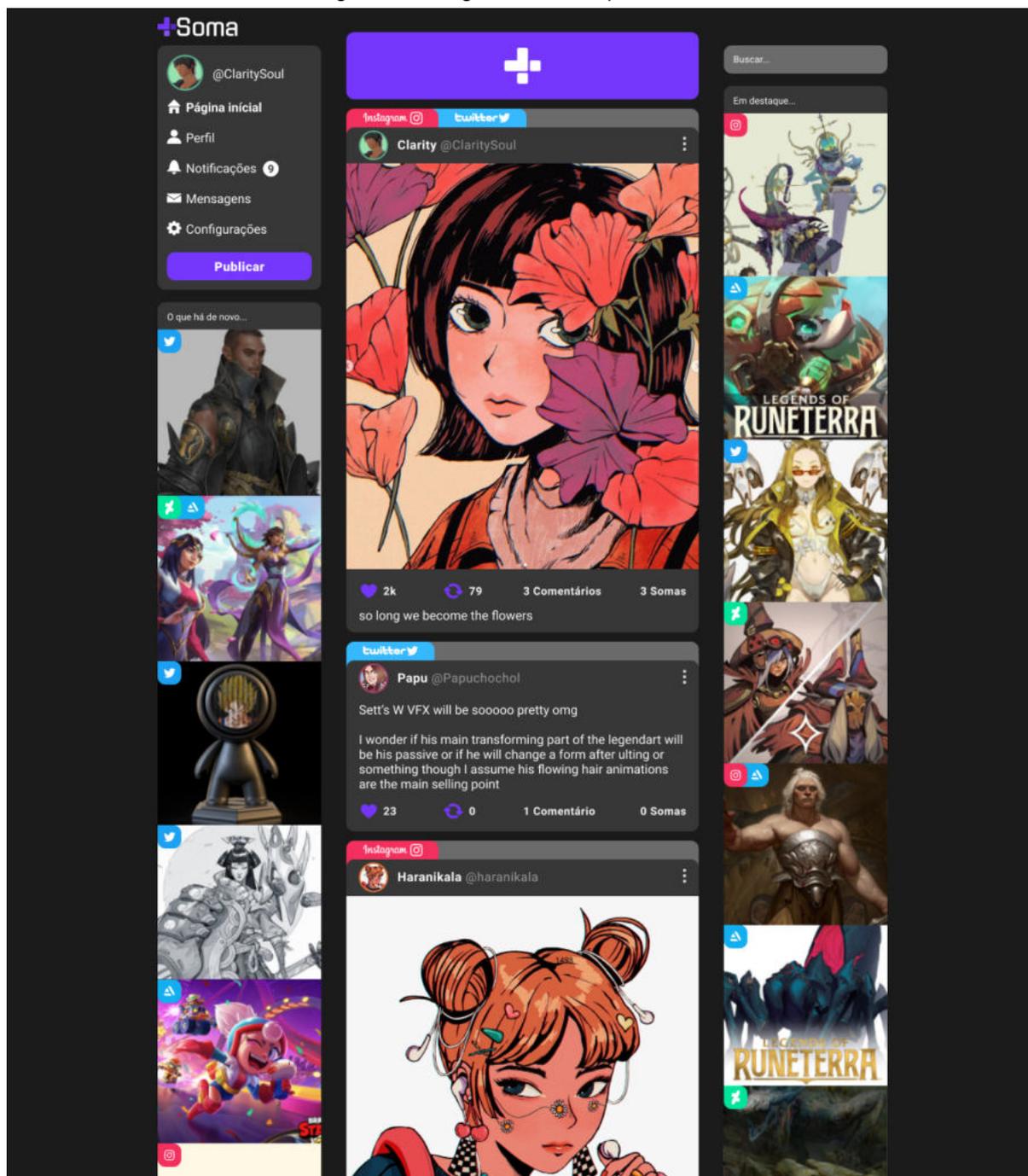
Fonte: O autor, 2023.

Figura 79 - Página Inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

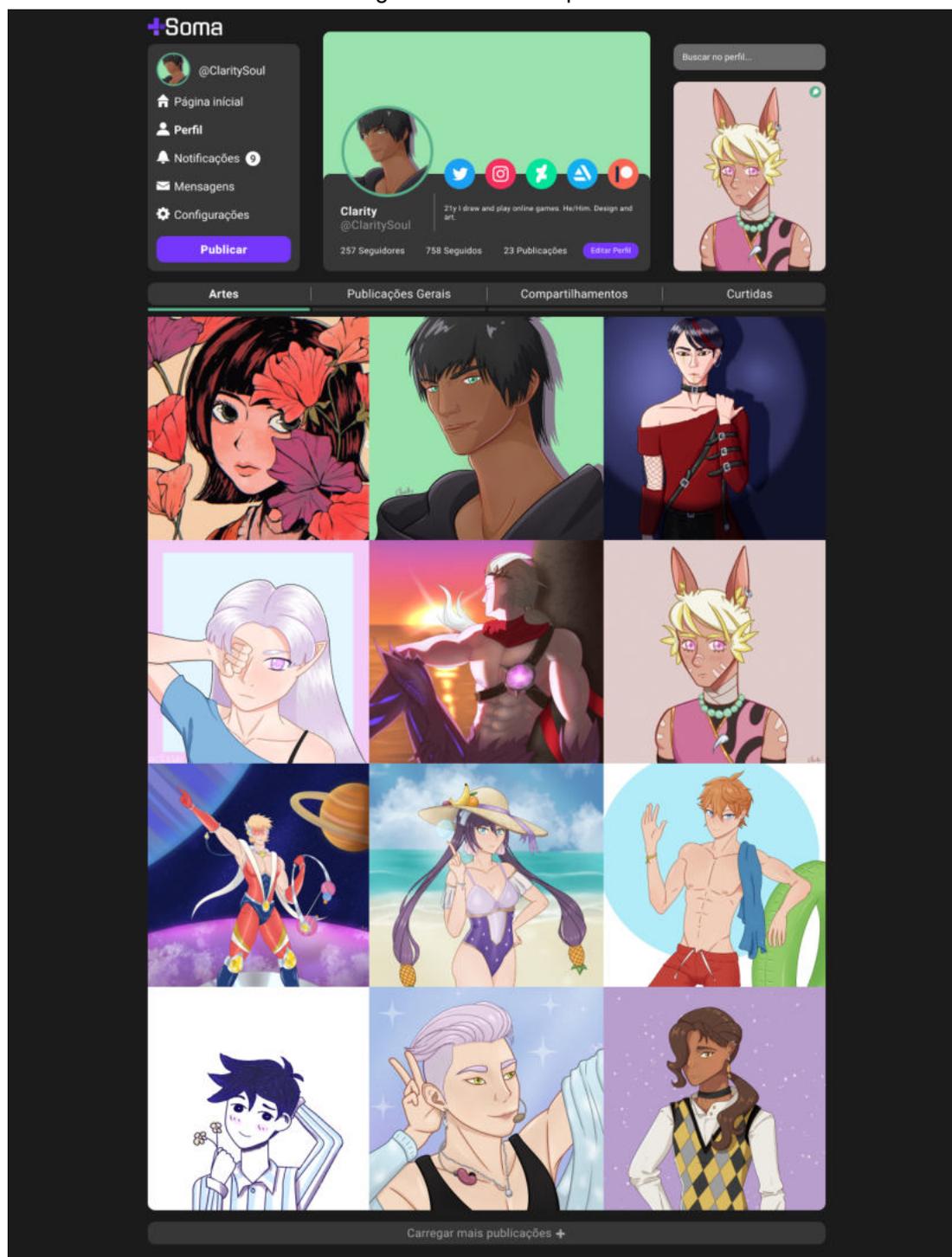
Figura 80 - Página Inicial da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Na página de perfil (figura 81) mostra a foto de perfil do usuário acompanhada de uma foto de capa e sua biografia contendo dados como número de seguidores, usuários seguidos, publicações sua descrição, além das plataformas conectadas. A direita é possível ver uma arte fixada por aquele usuário, podendo ser também uma publicação que não seja arte. O perfil é dividido entre artes, publicações gerais, compartilhamentos e curtidas, dando prioridade às artes que são um mosaico que ocupa as três principais colunas do site.

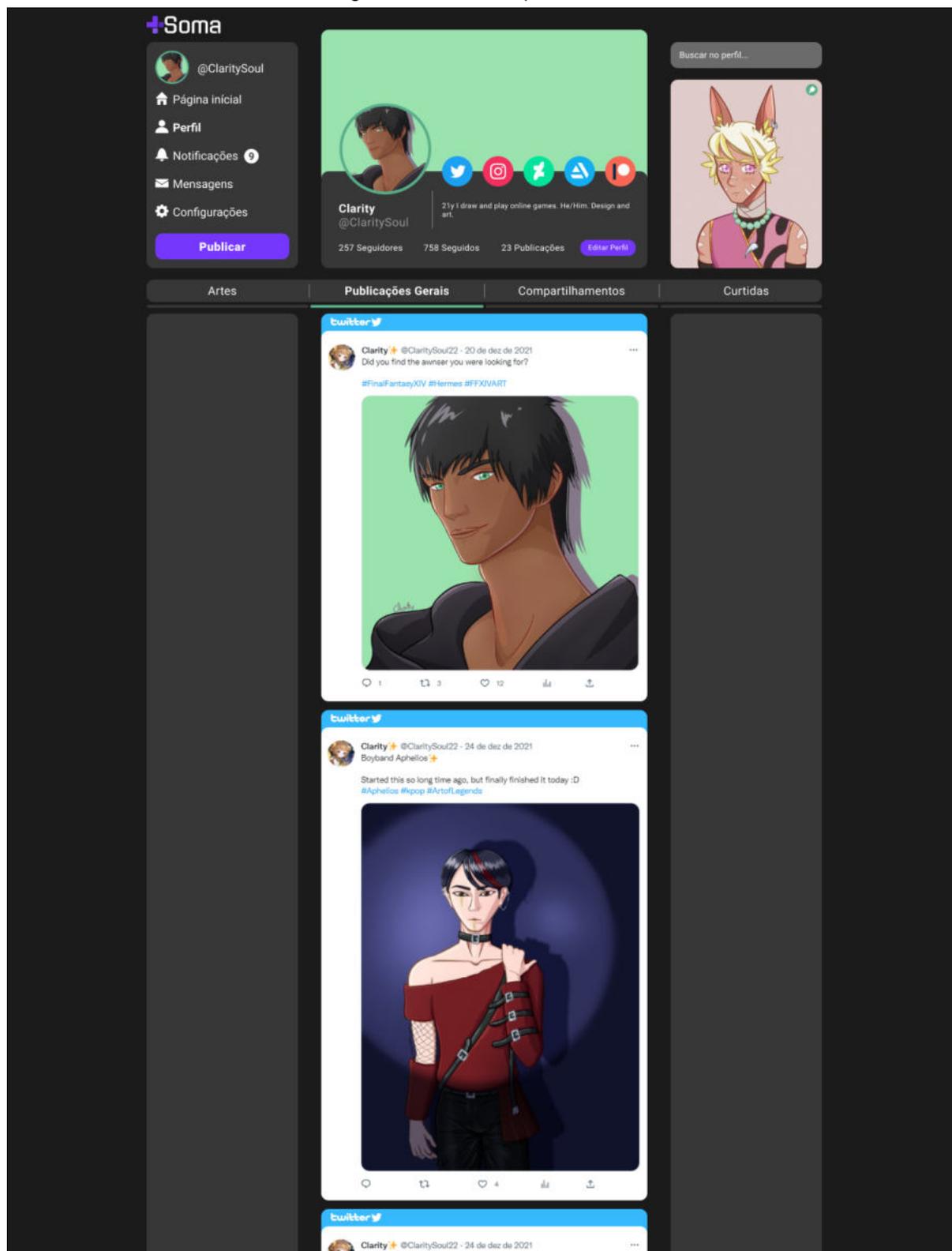
Figura 81 - Perfil da plataforma.



Fonte:

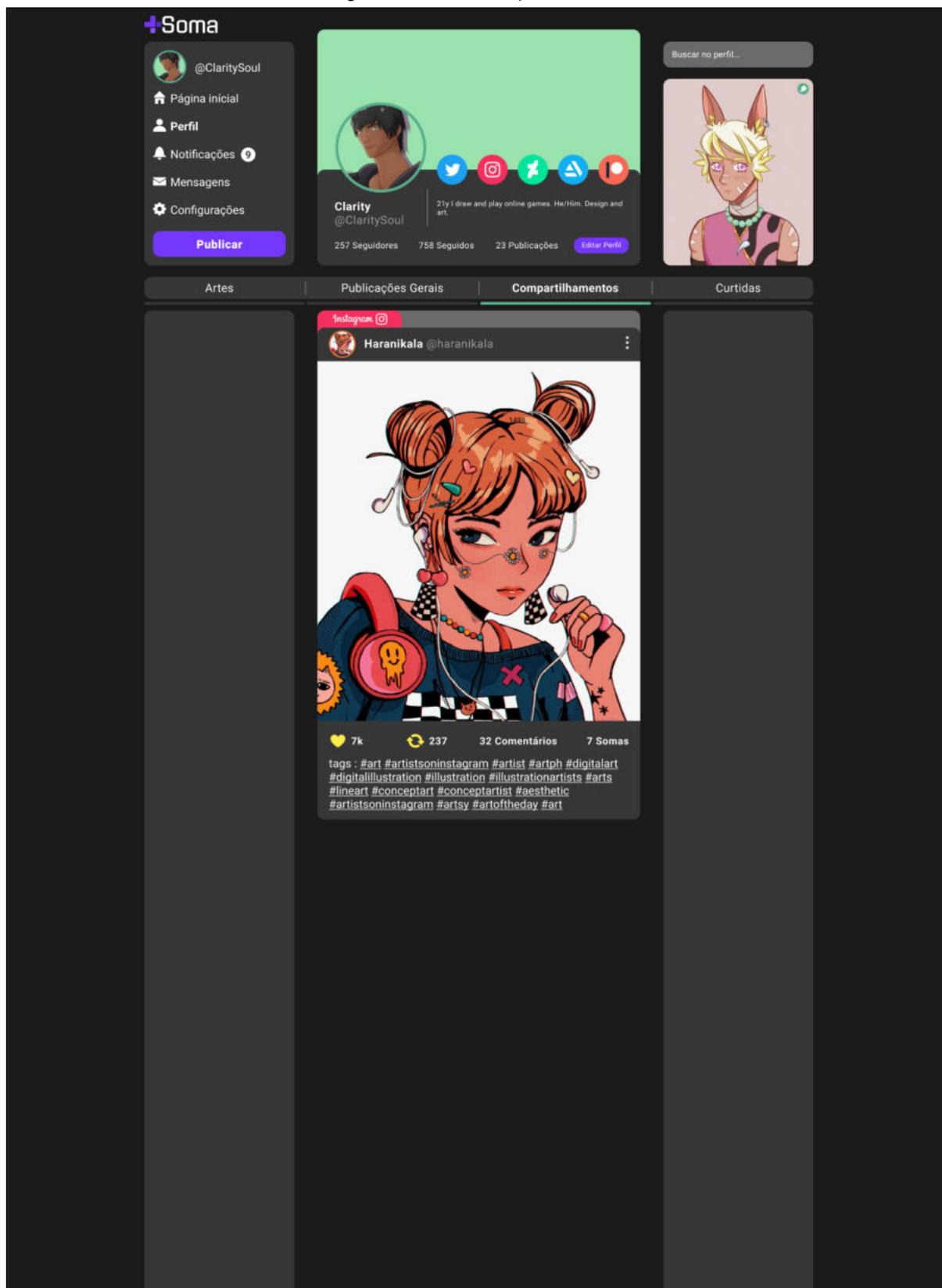
O autor, 2023.

Figura 82 - Perfil da plataforma.



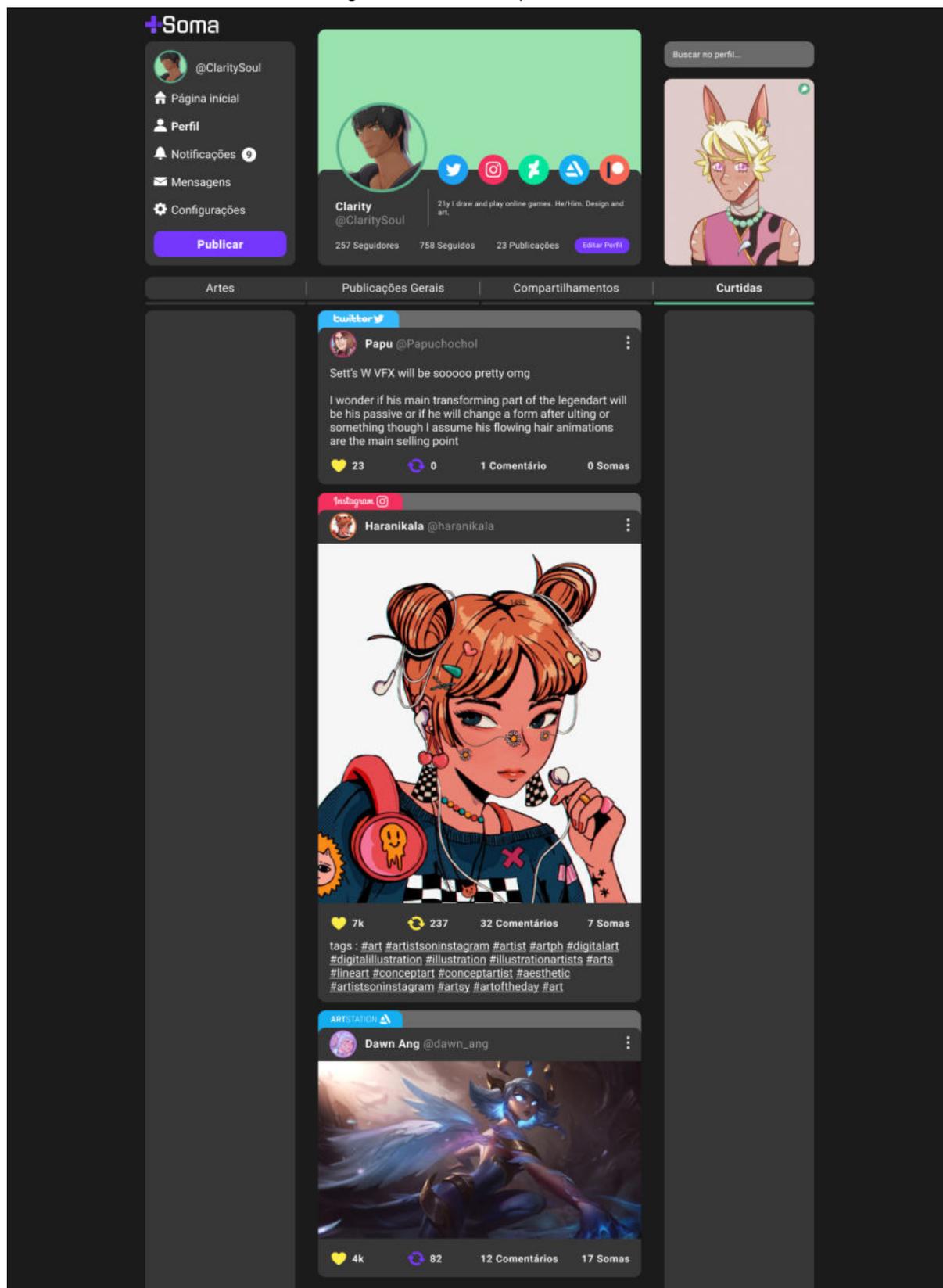
Fonte: O autor, 2023.

Figura 83 - Perfil da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

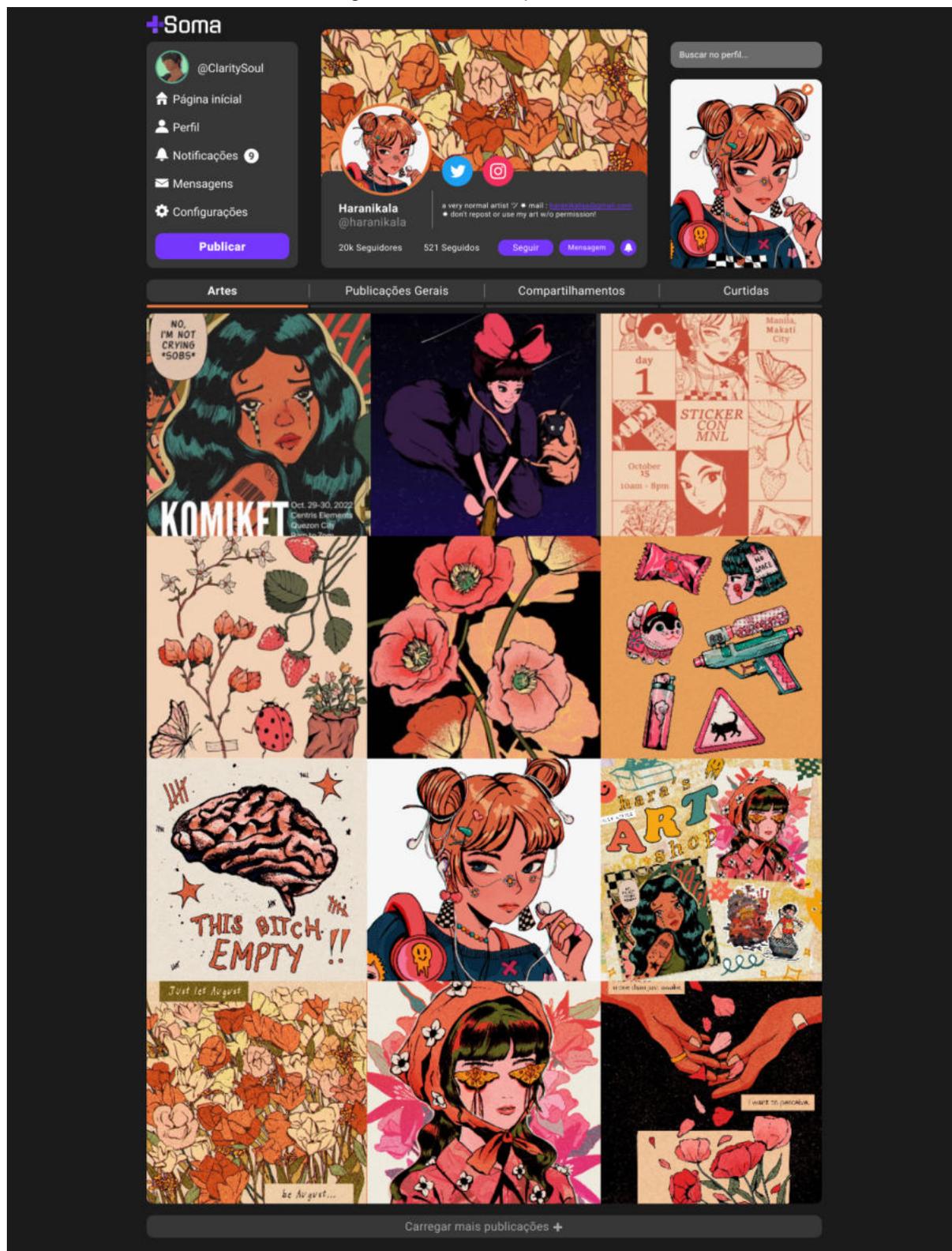
Figura 84 - Perfil da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

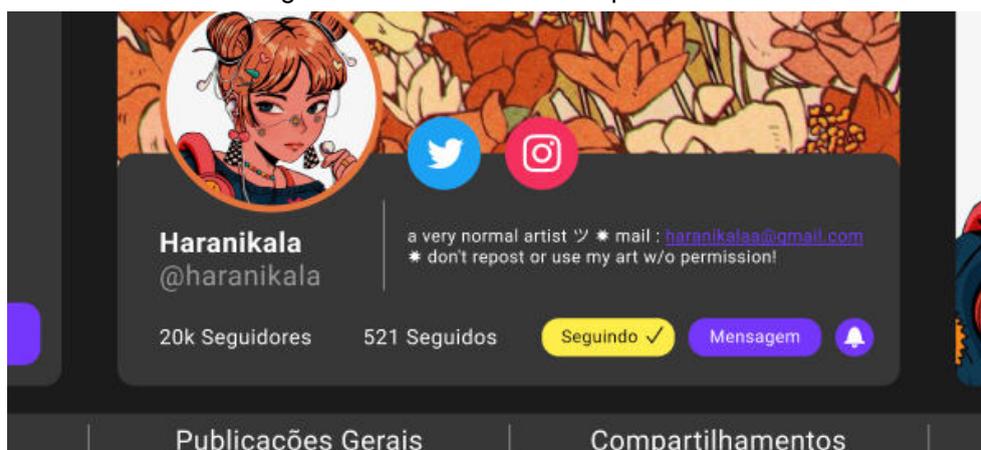
O perfil de outro usuário sem ser quem está usando o site (figura 85), contém também um botão de seguir, um de mandar mensagem e um de ligar as notificações para aquele artista.

Figura 85 - Perfil da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

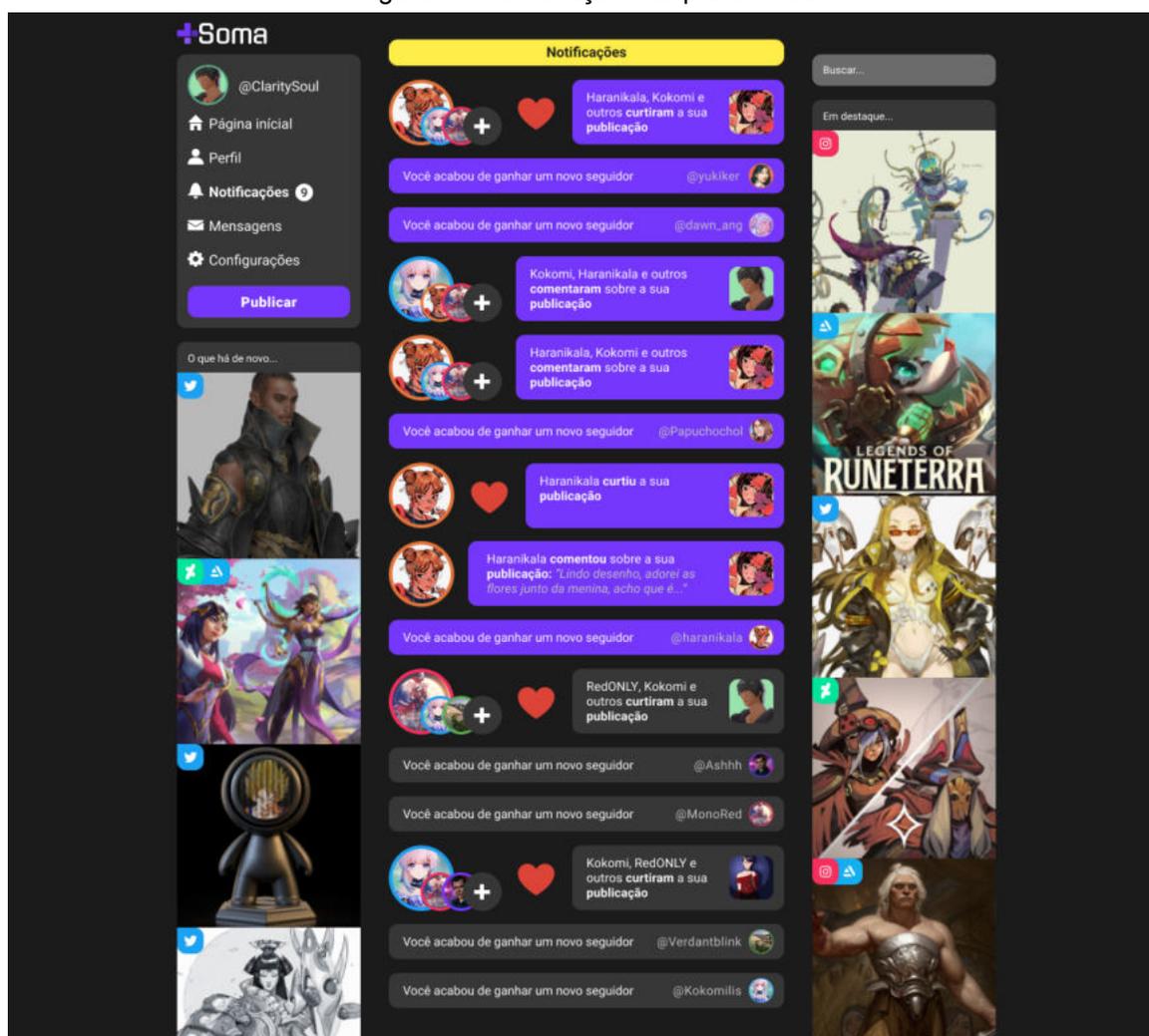
Figura 86 - Corte do Perfil da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

As notificações (figura 87) são mostradas na coluna central e indicadas por diferentes tipos de retângulos representando as curtidas, comentários e novos seguidores, mostrando o nome e foto dos perfis que realizam estas ações.

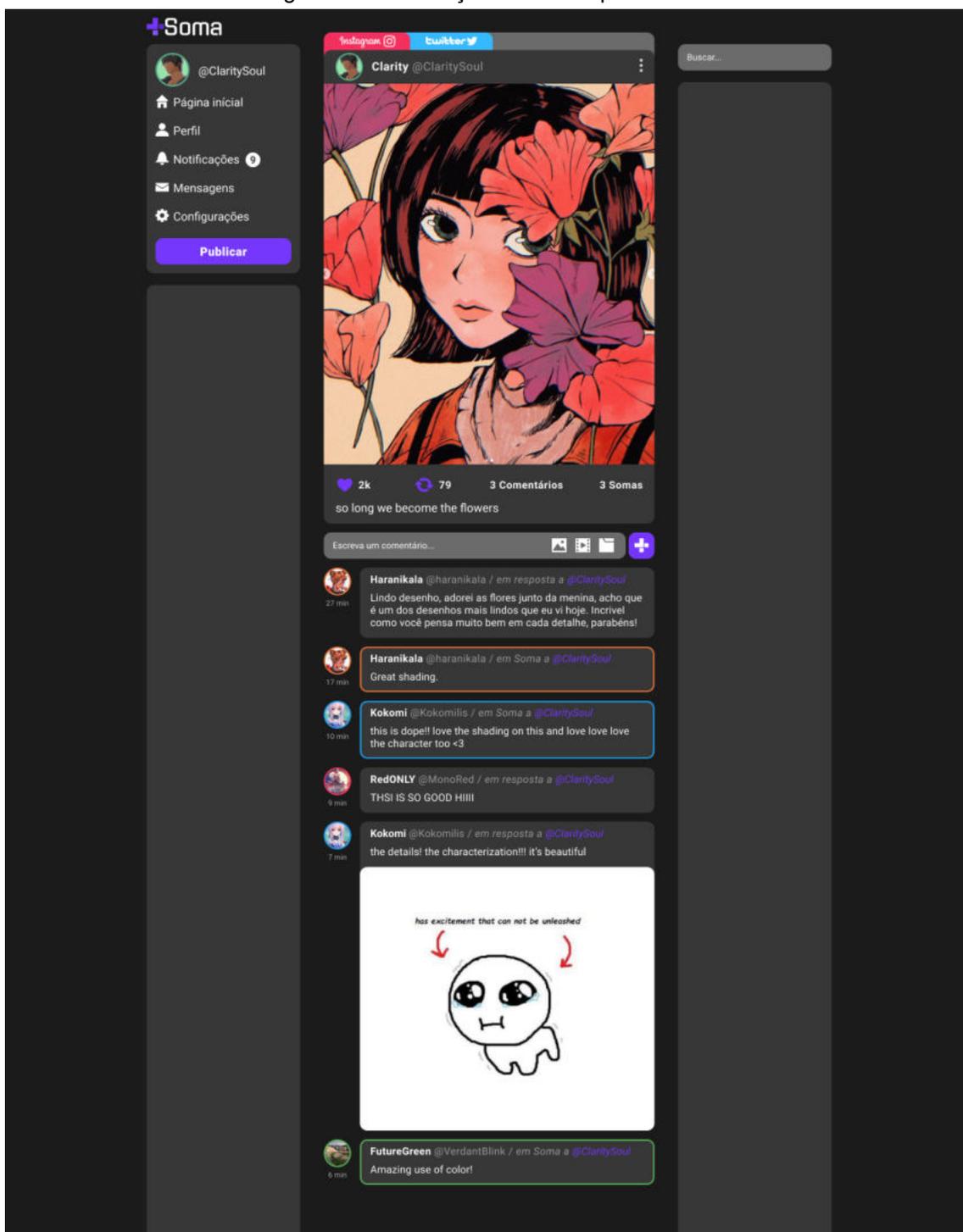
Figura 87 - Notificações da plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

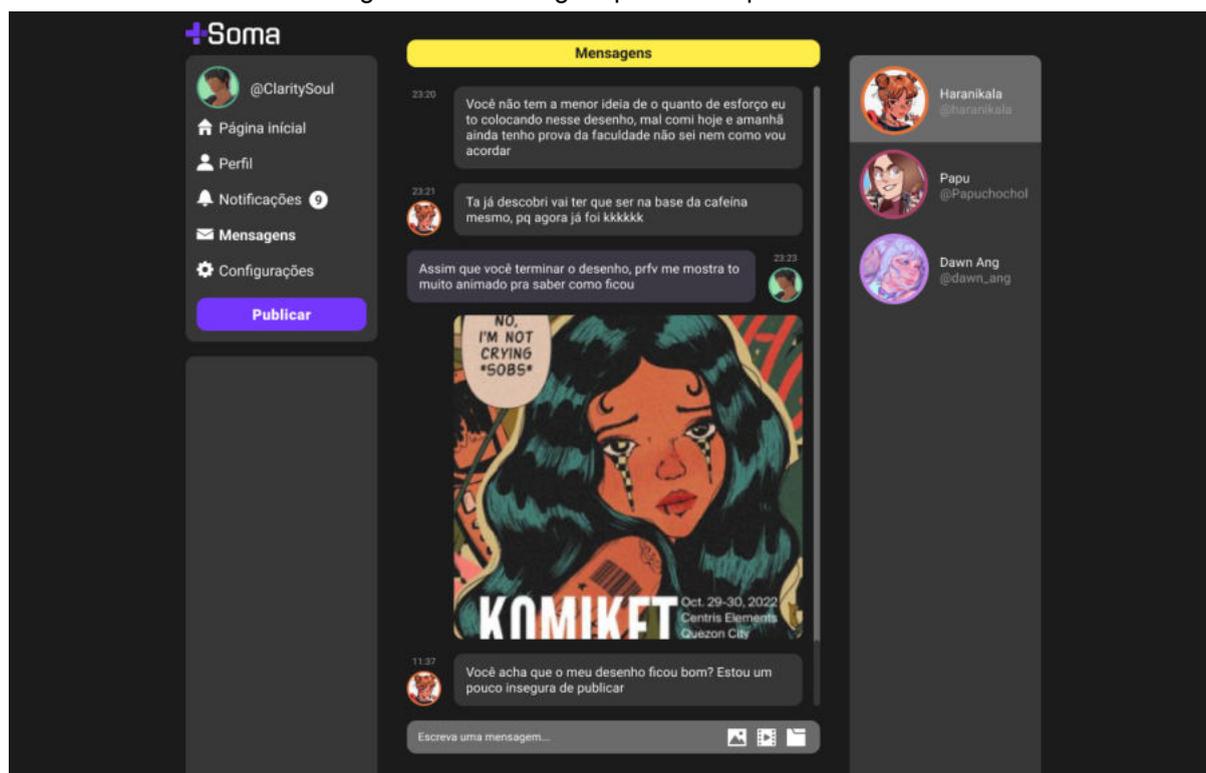
Clicando em uma notificação sobre uma publicação o usuário é transportado para a página daquela arte (figura 88), podendo ver os comentários feitos por outros usuários, além de ele mesmo poder comentar através da barra de comentários, podendo incluir fotos, vídeos ou outros tipos de arquivos. No canto direito desta mesma barra também aparece o botão de soma, no qual ficam representados por uma borda da cor escolhida por cada usuário como sua cor pessoal personalizada dentro do site.

Figura 88 - Publicação dentro da plataforma.



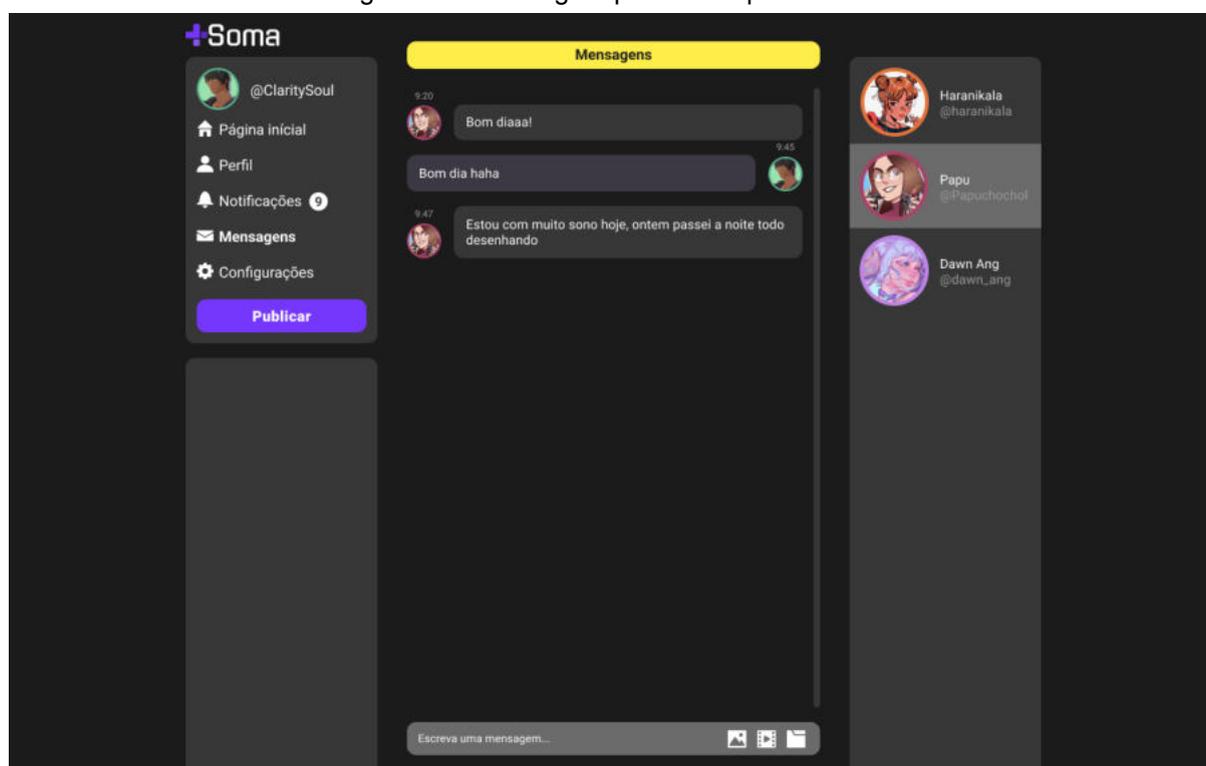
Fonte: O autor, 2023.

Figura 92 - Mensagem privada na plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

Figura 91 - Mensagem privada na plataforma.



Fonte: O autor, 2023.

17. Possíveis expansões futuras

Como o site possui foco em artistas digitais, o site foi feito primeiramente para computador, visto que esse é o meio mais comum destes tipos de artistas fazerem e publicarem arte, além da maior qualidade de visualização que os computadores têm. Através disso é possível dizer que futuramente seria interessante o site poder ter uma versão mobile também devido a praticidade e correria que o mundo moderno muitas vezes necessita. Outra expansão interessante seria a adição da opção de salvar publicações e poder compartilhar estas artes para fora da plataforma. Diversas funcionalidades podem sempre ser adicionadas de acordo com a necessidade do site e dos artistas que a utilizam, por isso é importante manter aberta a possibilidade de ideias e criações de novas diretrizes.

18. Conclusão e aprendizados

Ao concluir o projeto, é importante pensar em todo o processo do início ao fim e entender seu valor, não só pelos objetivos propostos em suas diretrizes, como também um projeto que serviu como meio de somar dentro de uma formação. Quando se conclui algo, é possível ver seu crescimento ao longo do tempo, o qual vem por forma de conhecimentos e aprendizados.

Dentro do projeto em sua base, foi de notável valor a pesquisa como meio de entender melhor o problema de design que foi proposto resolver. Através do benchmarking e formulários, foi possível desmascarar o verdadeiro problema, deixando assim mais claro o próximo passo a ser seguido. Esta fase do projeto revelou que toda pesquisa tem sua importância e valor o que facilita e melhora a chegada ao resultado final.

A organização do projeto através de uma metodologia de *Design Thinking* baseada em Don Norman (2013), que não só foi bem pensada como estudada por muitas pessoas, foi ponto chave para que o projeto pudesse andar de uma forma eficiente e inteligente. Outro aprendizado importante que foi observado foi colocar toda a metodologia organizada através de um cronograma, fazendo o projeto se mover de uma forma mais eficaz e completa, evitando perdas de tempo e por fim contemplando todas as fases previstas para o projeto. Mais uma maneira de aumentar a eficiência do projeto foi através da organização de diretrizes e suas respectivas prioridades feitas a partir de uma matriz de esforço por impacto.

Após a criação do primeiro protótipo feito para a plataforma Soma, foi de devida importância que fosse feito diversos testes com diferentes pessoas para que a usabilidade do site pudesse ser colocada a prova e criticada. Sendo assim de extremo valor para a evolução do material do projeto, levando a diferentes mudanças e melhorias que ao final deram vida à subseqüente plataforma proposta inicialmente.

Link para o protótipo do Soma no Figma:

<https://www.figma.com/proto/PrqcXrAPcnnMsDg7RravWb/TCC-Plataforma-Digital?page-id=367%3A10&node-id=367%3A11&viewport=704%2C227%2C0.06&scaling=min-zoom&startिंग-point-node-id=367%3A11&hotspot-hints=0>

19. Referências

ARTSTATION. Updated Trending Algorithm for More Diversity and Quality. Disponível em: <https://magazine.artstation.com/2017/05/updated-trending-algorithm-diversity-quality/>. Acesso em 10 set. 2022.

BLOOMBERG. DeviantArt Inc - Company Profile. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/profile/company/0455240D:US?leadSource=uverify%20wall>. Acesso em 12 set. 2022.

BUTIÁ DIGITAL. COMO FUNCIONA O ALGORITMO DO TWITTER? Disponível em: <https://butia.com.br/como-funciona-o-algoritmo-do-twitter/>. Acesso em 5 set. 2022.

CARBON DESIGN SYSTEM. 2x Grid. Disponível em: <https://carbondesignsystem.com/guidelines/2x-grid/overview/#mini-unit>. Acesso em 21 jan. 2023.

HISCOX. Hiscox Online Art Trade Report 2021. Disponível em: <https://www.hiscox.co.uk/online-art-trade-report>. Acesso em 4 ago. 2022.

JAKOB NIELSEN. Why You Only Need to Test with 5 Users. 18 de Março de 2000. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>. Acesso em 15 jan. 2023.

NORMAN D. The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. Basic Books, 2013.

RESULTADOS DIGITAIS. Ranking: as redes sociais mais usadas no Brasil e no mundo em 2022, com insights e materiais. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/marketing/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>. Acesso em 5 set. 2022.

ROCK CONTENT. Matriz de Esforço X Impacto: o que é e como aplicá-la no dia a dia. 15 Outubro 2018. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/matriz-de-esforco-x-impacto/>. Acesso em 11 dez. 2022.

SPIEGATO. O que é Fanart?. Disponível em: <https://spiegato.com/pt/o-que-e-fanart>. Acesso em 12 set. 2022.

THE SPACES. The problem with art on digital platform is... Disponível em: <https://www.thespace.org/resource/problem-art-digital-platforms>. Acesso em 4 ago. 2022.