



CENTRO UNIVERSITÁRIO RITTER DOS REIS

ÂNIMA EDUCAÇÃO

FACULDADE DE DESIGN

RICARDO DIAS BELLOMO

**COMPARTILHANDO CRIATIVIDADE: UMA PLATAFORMA PARA
ARTISTAS INDEPENDENTES**

Porto Alegre, 2023

RICARDO DIAS BELLOMO

**COMPARTILHANDO CRIATIVIDADE: UMA PLATAFORMA PARA
ARTISTAS INDEPENDENTES**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário Ritter dos Reis, como requisito final para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientador: Dr. Carlos Vianna

RESUMO

Em meio à diversidade do cenário artístico, os artistas independentes enfrentam desafios singulares na busca por reconhecimento e sustentabilidade. Este projeto propõe a criação de uma plataforma online que serve como ponte para esses artistas, promovendo colaboração, visibilidade e oportunidades de monetização. Utilizando metodologias como Design Thinking e Projeto E, a pesquisa identifica e aborda as complexidades do mundo artístico independente, oferecendo uma solução digital que visa enriquecer e fortalecer a comunidade artística. Reconhecendo a arte como um reflexo vívido das emoções e contextos humanos ao longo da história, este trabalho enfatiza a imperativa necessidade de soluções que valorizem e apoiem os artistas independentes no cenário cultural contemporâneo.

Palavras-chaves: Artistas independentes, Colaboração digital, Monetização artística.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Processo metodológico	11
Quadro 1 - Questões projetuais	13
Quadro 2 - Identificação dos cenários	14
Quadro 3 - Equalização dos fatores projetuais	14
Figura 2 - Site do Behance	15
Figura 3 - Site do Dribbble	16
Figura 4 - Site do SoundCloud	17
Quadro 4 - Tabela comparativa das interfaces	18
Quadro 5 - Tabela do formulário da pesquisa	19
Figura 5 - Persona 1 - Rafael Serrano	20
Figura 6 - Persona 2 - Beatriz Soares	20
Figura 7 - Persona 3 - Cadiin	21
Figura 8 - Mapa Mental	22
Figura 9 - Moodboard	23
Figura 10 - Geração de alternativas + Grid de construção	24
Figura 11 - Tabela cromática e utilização - Identidade visual	24
Figura 12 - Fluxograma	25
Figura 13 - GRID	26
Figura 14 - QRcode com clique para a página do Wireframe	26
Figura 15 - QRcode com clique para a página do Wirefrow	28
Figura 16 - Página Inicial do site	29
Figura 17 - Botões fixos	29
Figura 18 - Página Descobrir	30
Figura 19 - Página Pesquisar	31
Figura 20 - Página Contratar	31
Figura 21 - Página Collab Plus, Inscreva-se e Login	32
Figura 22 - Página de Perfil	33
Figura 23 - QRCode + link para a página de construção de telas	34
Figura 24 - QRCode + link para a página do protótipo interativo	35
Figura 25 - QRCode + link para as Páginas do site	35

Apêndice A - Mockup do site 1	38
Apêndice B - Mockup do site 2	38
Apêndice C - Mockup do site 3	39
Apêndice D - Mockup do site 4	39

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. JUSTIFICATIVA	9
3. OBJETIVOS	10
3.1. Objetivo Geral	10
3.2. Objetivos específicos	10
4. METODOLOGIA	11
5. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	13
5.1. Problematização	13
5.2. Análise	15
5.3. Definição	20
5.4. Desenvolvimento projetual	21
5.5. Estrutura	25
6.1. Prototipação	34
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
8. APÊNDICE	38

1. INTRODUÇÃO

O universo artístico foi reconhecido como um campo vasto e diversificado, repleto de inúmeras formas de expressão e talentos. No entanto, um grupo que se destacou nesse cenário foram os artistas independentes. Esses profissionais, muitas vezes à margem das grandes instituições e galerias, buscaram novas maneiras de criar, colaborar e monetizar suas obras, assim como os designers gráficos documentados por Meggs e Purvis, que evoluíram através de diversas fases, influenciados por tecnologias e movimentos significativos (MEGGS; PURVIS, p. 4-5).

Os artistas independentes foram, em muitos sentidos, empreendedores de suas próprias carreiras. Eles assumiram riscos significativos para dar vida à arte que sentiram a necessidade de criar.

Segundo Will (GOMPERTZ, p. 20, 22) destaca:

Os artistas são empreendedores. Estão dispostos a correr todos os riscos pela chance de progredir em seu trabalho. A motivação intelectual e emocional não é o lucro, mas ele é um componente essencial do processo. O lucro compra a liberdade. A liberdade fornece tempo. E o tempo, para um artista, é a mais valiosa das mercadorias.

Essa mentalidade empreendedora não foi apenas uma necessidade prática, mas também uma força motriz que impulsionou a criatividade deles. 'Todos os três grupos [empresários, cientistas e artistas] foram alimentados pela imaginação; todos contaram com a criatividade para instruir suas ações' (GOMPERTZ, p. 124, 125).

No entanto, o caminho para o sucesso e o reconhecimento foi repleto de desafios, como enfatizado por Gompertz (GOMPERTZ, p. 23):

É impossível progredir no mundo da arte sem ter de lidar com prêmios em dinheiro e bienais distribuindo medalhas de ouro. Eles se tornaram uma etapa essencial na trajetória de qualquer aspirante a artista contemporâneo – são oportunidades para estabelecer contatos e construir a marca.

Renato Ortiz, em "A Problemática Cultural no Mundo Contemporâneo", explorou as transformações semânticas da noção de cultura e as mudanças que afetaram a esfera

da cultura no mundo contemporâneo (ORTIZ, p. 17-19). Ele destacou a interação entre diferentes constelações de sentido, como 'culto, cultivado, arte', 'cultura como totalidade' e 'cultura de massa', e como essas constelações, anteriormente autônomas, começaram a se inter-relacionar e a formar novos significados e redefinições no cenário cultural contemporâneo (ORTIZ, p. 18-19).

Este cenário de transformação cultural e a emergência de novas formas de expressão artística e cultural foram fundamentais para entender o papel e a trajetória dos artistas independentes na sociedade atual. A problemática da cultura no mundo contemporâneo, conforme discutida por Ortiz (2017), ofereceu um pano de fundo rico para explorar as oportunidades e desafios enfrentados por esses artistas, bem como as potenciais soluções e inovações que poderiam ser desenvolvidas para apoiá-los.

Ao considerar as reflexões de Gompertz e Ortiz, juntamente com as observações de Meggs e Purvis sobre a evolução do design gráfico e sua interação com a tecnologia e a sociedade (MEGGS; PURVIS, p. 8-9). A interseção entre arte, cultura e empreendedorismo foi o foco central desta pesquisa, e a análise das obras desses autores contribuiu significativamente para a elaboração de insights e estratégias eficazes para o empoderamento dos artistas independentes.

Este projeto foca em desenvolver soluções práticas para os desafios enfrentados por artistas independentes, através da criação de uma plataforma online. Utilizando abordagens como Design Thinking (AMBROSE, 2011), Metodologia de Peón (PEON, 2001), Processo Criativo de Criação de Marca e Projeto E (MEURER, 2014), o objetivo é estabelecer um ecossistema que promova colaboração, monetização e suporte educacional aos artistas. A pergunta central que norteou esta investigação foi: Como uma plataforma online pode auxiliar artistas independentes nas áreas da música e das artes visuais a colaborar, divulgar e monetizar suas obras?

2. JUSTIFICATIVA

A arte, ao longo da história, foi uma representação vívida das emoções, pensamentos e reflexões humanas, bem como um espelho dos contextos sociais, políticos e culturais de cada época. Como Meggs e Purvis (2012, p. 4-5) observaram, 'O design gráfico é uma atividade intelectual, criativa, que envolve a geração e a combinação de símbolos, imagens e mensagens para criar e comunicar informações visuais'. Esta definição abrangente destacou a interconexão entre arte e design, e como ambos foram instrumentos cruciais para a comunicação e expressão ao longo dos tempos.

No entanto, o universo artístico, especialmente no contexto contemporâneo, não foi apenas um espaço de expressão, mas também um campo minado de desafios. Os artistas independentes, em particular, enfrentaram uma jornada árdua. Gompertz (2016) salientou que os artistas eram empreendedores por natureza, intrépidos e dispostos a enfrentar riscos significativos em busca de progresso e inovação em sua obra. Esta mentalidade empreendedora foi nutrida pela imaginação e criatividade (GOMPERTZ, 2016, p. 124).

A trajetória rumo ao reconhecimento foi intrincada, envolvendo prêmios, bienais e a meticulosa construção de uma marca pessoal (GOMPERTZ, 2016, p. 23). Em paralelo, o cenário cultural contemporâneo vivenciou transformações semânticas e interações entre diferentes constelações de sentido, reconfigurando a noção tradicional de cultura (ORTIZ, 2017, p. 18-19). Esta dinâmica cultural, aliada à evolução do design gráfico influenciada por tecnologias e movimentos significativos (MEGGS; PURVIS, 2012, p. 4-5), moldou um ambiente onde os artistas independentes buscaram inovadoras maneiras de criar, colaborar e monetizar suas criações.

Diante deste panorama diversificado e complexo, emergiu a imperativa necessidade de desenvolver soluções que atendessem às demandas específicas desses artistas.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GERAL:

Criou-se uma plataforma online desenvolvida com a finalidade de atuar como ponte virtual, conectando artistas independentes de diversas áreas. Seu objetivo central consistiu em facilitar a colaboração, a divulgação e a monetização das obras desses artistas, contribuindo para o fortalecimento da comunidade artística independente e promovendo o crescimento criativo em um ambiente inclusivo, digital e conectado.

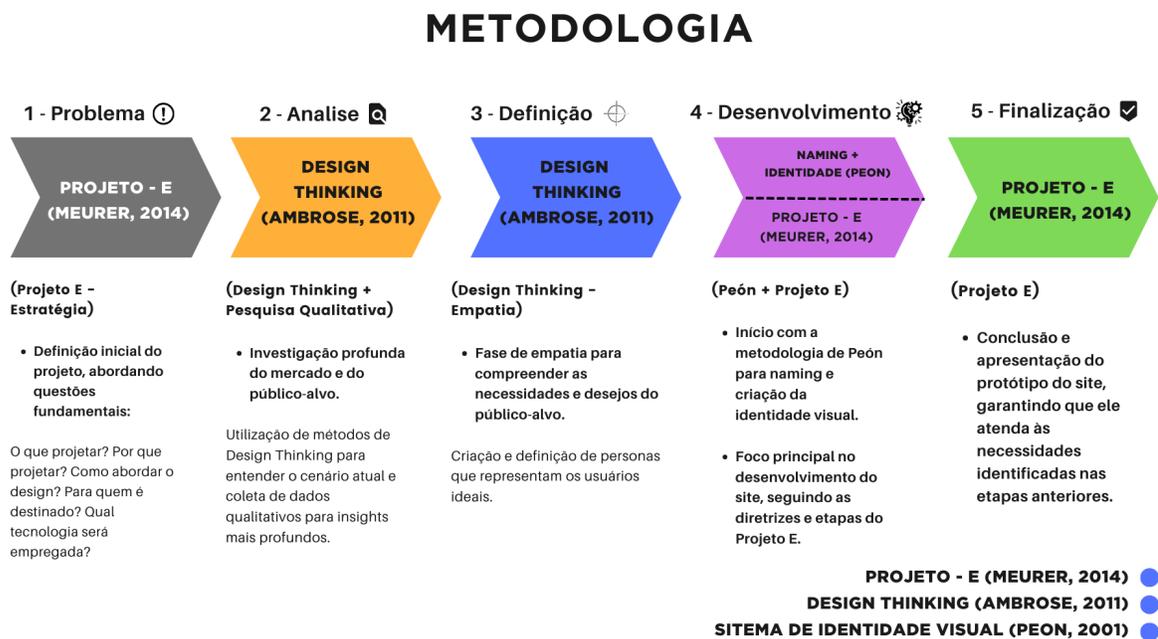
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- a) **Analisar o Mercado de Artistas Independentes e Funcionalidades de Plataformas Existentes;**
- b) **Criar naming e identidade visual;**
- c) **Definir Estrutura da Plataforma;**
- d) **Mapear a Arquitetura de Informação;**
- e) **Desenvolver e Adaptar Funcionalidades;**
- f) **Criar Protótipos Interativos;**

4. METODOLOGIA

O desenvolvimento de uma plataforma online para artistas independentes exige uma abordagem metodológica que combine inovação e solução de problemas específicos. A escolha de metodologias adequadas é crucial para estruturar o projeto e garantir que ele atenda efetivamente às necessidades dos usuários finais. Neste contexto, o projeto adotará metodologias e processos consagrados, incluindo Design Thinking (AMBROSE, 2011), Metodologia de Peón (2001), Processo Criativo de Criação de Marca e Projeto E (MEURER, 2014), cada um contribuindo de maneira única para o alcance dos objetivos propostos.

Figura 1 - Processo metodológico



Fonte: Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

4.1. PROBLEMATIZAÇÃO:

Inicialmente, definiu-se o escopo do projeto. A problemática foi identificada, e os cenários atual e desejado dos artistas independentes foram delineados. Fatores antropológicos e tecnológicos foram equalizados para garantir uma abordagem holística.

4.2. ANÁLISE:

Aprofundou-se na investigação do público-alvo e do mercado por meio do Design Thinking e pesquisa qualitativa. Interfaces dos sites Behance, Dribbble e SoundCloud existentes foram analisadas e comparadas, e as necessidades dos artistas foram exploradas através de questionários específicos.

4.3. DEFINIÇÃO:

Empatizou-se com os usuários ao criar personas que guiaram o desenvolvimento da plataforma, assegurando que as soluções projetadas estivessem alinhadas com as experiências e expectativas dos artistas.

4.4. DESENVOLVIMENTO:

Desenvolveu-se a identidade visual e o nome da plataforma, aplicando-se a metodologia de Peón(2001). Estruturou-se a navegação e interação por meio de fluxogramas e wireframes, e diferenciou-se a plataforma com um estilo visual único e acessível.

4.5. FINALIZAÇÃO:

Prototipou-se o design final no Figma, integrando a identidade visual e as funcionalidades definidas, resultando em um protótipo que atendia às necessidades identificadas.

5. DESENVOLVIMENTO

5.1. PROBLEMATIZAÇÃO:

A fase inicial do projeto seguiu a "Etapa: Estratégia" da metodologia Projeto E, baseada em MEURER (2014). Esta etapa crucial envolveu definir o escopo e objetivos com Questões Projetuais, compreender o contexto atual e desejado dos artistas independentes e garantir uma abordagem holística ao considerar fatores variados, de antropológicos a tecnológicos, para desenvolver uma plataforma adequada às necessidades dos artistas.

5.1.1. QUESTÕES PROJETUAIS:

Ao analisar os artistas independentes, GOMPERTZ (2016) ressalta sua natureza empreendedora e a importância da inovação constante. Esta visão é essencial ao tratar das questões projetuais.

Quadro 1 - Questões projetuais

Pergunta	Resposta
O que projetar?	Uma plataforma online para artistas independentes.
Para que projetar?	Para facilitar a colaboração, divulgação e monetização de obras artísticas, conforme a necessidade destacada por GOMPERTZ (2016).
Como projetar?	Utilizando metodologias híbridas como Design Thinking (AMBROSE, 2011), Metodologia de Peón (2001) e Projeto E (MEURER, 2014).
Para quem projetar?	Artistas independentes nas áreas da música e das artes visuais.
Qual tecnologia utilizar?	Plataforma web responsiva, com possibilidade de expansão para aplicativos móveis.

Fonte: Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

5.1.2. IDENTIFICAÇÃO DOS CENÁRIOS:

A dinâmica cultural contemporânea, conforme discutido por ORTIZ (2017), oferece um pano de fundo para identificar os cenários:

Quadro 2 - Identificação dos cenários

Descrição	Cenário
Cenário Atual	Artistas independentes enfrentam desafios para monetizar e divulgar suas obras, com poucas plataformas dedicadas exclusivamente a eles.
Cenário Pretendido	Uma plataforma online robusta que oferece ferramentas de colaboração, divulgação e monetização, atendendo às demandas específicas dos artistas independentes.

Fonte: Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

5.1.3. EQUALIZAÇÃO DOS FATORES PROJETUAIS:

Ao considerar a interseção entre arte, cultura e empreendedorismo, os seguintes aspectos são cruciais:

Quadro 3 - Equalização dos fatores projetuais

Aspecto	Descrição
Aspectos Antropológicos	Compreender a cultura e os desafios dos artistas independentes, conforme discutido por ORTIZ (2017).
Aspectos Ecológicos	Garantir uma plataforma sustentável e com baixo impacto ambiental.
Aspectos Ergonômicos	Interface intuitiva e amigável para os usuários.
Aspectos Econômicos	Modelo de negócio sustentável que beneficia tanto os artistas quanto a plataforma.
Aspectos Mercadológicos	Identificar o público-alvo e desenvolver estratégias de marketing eficazes.

Aspectos Tecnológicos	Utilizar tecnologias de ponta para garantir uma experiência de usuário otimizada.
Aspectos Filosóficos	Valorizar a arte e a cultura, promovendo a inclusão e diversidade.
Aspectos Geométricos	Design atrativo e funcional.
Aspectos Psicológicos	Entender as motivações e desejos dos artistas independentes, inspirado nas reflexões de GOMPertz (2016).

Fonte: Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

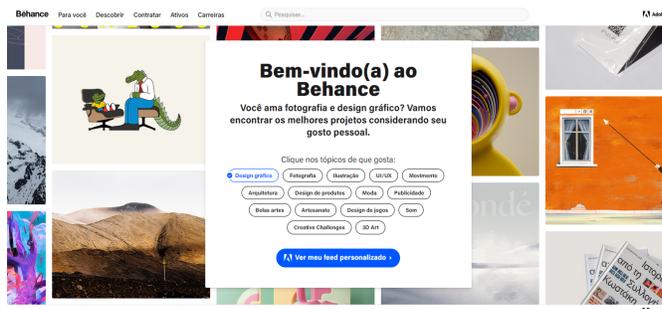
5.2. ANALISE:

Adotou-se a abordagem do Design Thinking (2011), enfatizando empatia e colaboração centrada no usuário, para analisar interfaces de sites como Behance, Dribbble e SoundCloud, focados em artistas independentes. Esta análise identificou tendências de design e oportunidades não atendidas, orientando a diferenciação da proposta. Além disso, realizou-se uma pesquisa qualitativa com artistas nas áreas de música e artes visuais para compreender seus desafios e expectativas, fornecendo informações essenciais para o desenvolvimento da plataforma.

5.2.1. ANÁLISE DE INTERFACES DE SITES EXISTENTES:

5.2.1.1 BEHANCE

Figura 2 - Site do Behance

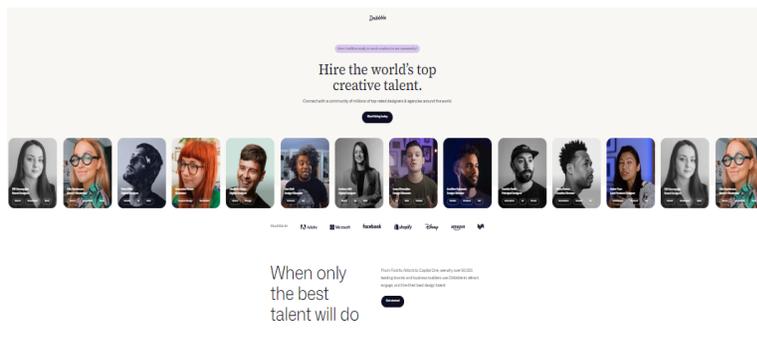


Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

O Behance, é um centro global onde artistas e designers, incluindo gráficos, ilustradores e fotógrafos, exibem seus trabalhos e exploram criações de outros. Além de portfólios, oferece tutoriais, artigos e oportunidades de networking.

5.2.1.2 DRIBBBLE

Figura 3 - Site do Dribbble



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

O Dribbble é um espaço global para designers compartilharem trabalhos, obterem feedback e estabelecerem conexões profissionais. A plataforma oferece também oportunidades de emprego e networking.

1

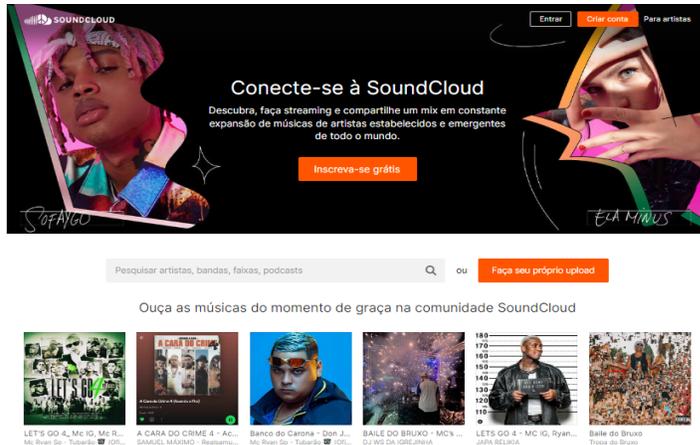
2

¹ Disponível em: Behance <<https://www.behance.net/onboarding/adobe>> (Acessado em 09/10/2023)

² Disponível em: Dribbble <<https://dribbble.com/>> (Acessado em 09/10/2023)

5.2.1.3 SOUNDCLOUD

Figura 4 - Site do SoundCloud



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

O SoundCloud, uma plataforma de streaming, possibilitou que artistas independentes compartilhassem suas músicas com uma audiência global, sem a necessidade de selo discográfico. Funcionou como espaço para descoberta de talentos, promoveu interação entre artistas e fãs e se integrou a outras redes sociais, sendo uma ferramenta útil para que os artistas expandissem suas presenças online.

5.2.2. TABELA COMPARATIVA DOS SITES:

Para a elaboração do projeto, considerando as análises individuais das plataformas Behance, Dribbble, SoundCloud e DeviantArt, foi desenvolvida uma tabela comparativa. Esta tabela destaca os conteúdos e características em comum que os sites apresentam.

Quadro 4 - Tabela comparativa das interfaces:

Critério/Plataforma	Behance	Dribbble	SoundCloud
Descrição Geral	Plataforma de portfólio para artistas e designers.	Plataforma para designers compartilharem trabalhos.	Plataforma de streaming de música.
Design e Layout	Limpo e minimalista.	Vibrante e atraente.	Minimalista.
Uso de Cores	Neutras (branco e cinza).	Fundo claro com destaques coloridos.	Neutras com destaque para o laranja.
Tipografia	Clara, títulos e subtítulos bem definidos.	Moderna e legível.	Simple e legível.
Funcionalidades Principais	Navegação intuitiva, pesquisa avançada, interação social.	Navegação simplificada, interação com a comunidade, tags e categorias.	Reprodutor integrado, interação com a comunidade, playlists e estações.
Pontos de Atenção	Sobrecarga visual, competitividade.	Limitação de "shots", foco em visual.	Publicidade, limitação de upload.

Fonte: Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

É possível identificar características distintas e complementares entre as plataformas analisadas. Enquanto Behance e Dribbble são mais voltados para designers e artistas visuais e SoundCloud é uma plataforma de streaming de música. Este projeto, ao contrário de se concentrar em apenas um nicho, busca integrar as melhores características de cada plataforma para criar uma solução holística e abrangente para artistas independentes.

5.2.3. PESQUISA QUALITATIVA:

Foi realizada uma pesquisa qualitativa com alguns artistas da região de São Paulo, Rio de Janeiro e Rio Grande do Sul para compreender as necessidades e desafios dos artistas independentes. Um questionário específico foi utilizado para coletar dados relevantes, e os desafios destacados por Gompertz (2016), como falta de autoconfiança e dificuldades na carreira, foram considerados. O foco era entender as percepções desses artistas sobre plataformas online voltadas para seu segmento.

Quadro 5 - Tabela do formulário da pesquisa

Critério	Porcentagem	Observações	Critério	Porcentagem	Observações
Nicho Artístico			Monetização	30%	Desafios em transformar arte em fonte sustentável de renda
Música	90%	Principal nicho identificado	Colaboração com outros artistas	20%	Necessidade de espaços ou plataformas para colaboração
Outros (Audiovisual, Artes Visuais, Fotografia, Dança)	10%	Artistas que trabalham em múltiplos nichos	Acesso a dicas e informações	10%	Falta de plataformas ou recursos educacionais específicos
Fonte Principal de Renda			Uso de Plataformas		
Arte	70%	A maioria ainda consegue sustentar-se com sua arte	Não utiliza	60%	Não fazem uso de plataformas específicas para artistas
Outras atividades	30%	Complementam a renda com atividades fora do nicho artístico	Redes Sociais	20%	Uso mais genérico, focado em divulgação e interação
Tempo de Atuação			Interesse em Plataforma de Colaboração		
1-3 anos	60%	Artistas emergentes ou em início de carreira	Sim	90%	Grande interesse em plataformas que facilitem a colaboração entre artistas
Mais de 5 anos	40%	Artistas com trajetória mais consolidada	Talvez	5%	Indecisos, mas abertos à ideia
Desafios Principais			não	5%	Pouco interesse ou já satisfeitos com as ferramentas atuais
Divulgação do trabalho	40%	Dificuldade em alcançar visibilidade no mercado			

Fonte: Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

A análise revelou que artistas enfrentam desafios como divulgação, monetização e falta de plataformas para colaboração. Enquanto a música é o nicho mais frequente, muitos trabalham em várias áreas, mostrando versatilidade. Alguns vivem de sua arte, mas outros complementam a renda com atividades. Muitos artistas usam redes sociais tradicionais em vez de plataformas especializadas, revelando uma oportunidade de mercado. Há um interesse significativo em uma plataforma colaborativa, refletindo a procura dos artistas por conexão e crescimento profissional.

5.3. DEFINIÇÃO:

5.3.1 PERSONAS:

Figura 5 - Persona 1 - Rafael Serrano



Rafael Serrano

- Idade: 30 anos
- Área de Atuação Principal: Filmmaker e dançarino de hip-hop
- Fonte principal de renda: Filmmaker
- Tempo de atuação: Mais de 5 anos
- Desafios: Colaboração com outros artistas da região
- Plataformas online utilizadas: Behance, YouTube, Instagram, TikTok, e Twitter
- Interesse em plataforma de colaboração: Sim
- Recursos educacionais úteis: Mentoria

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Rafael Serrano, dançarino de hip-hop e filmmaker, tem mais de cinco anos de experiência, destacando-se na arte de contar histórias através de seus vídeos. Buscando colaborações com outros artistas para ampliar seu impacto, ele é ativo em várias plataformas online, procurando inspiração e conexões.

Figura 6 - Persona 2 - Beatriz Soares



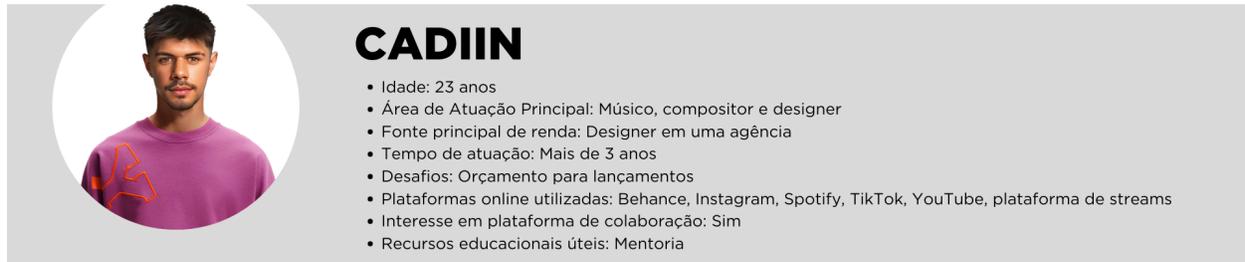
Beatriz Soares

- Idade: 26 anos
- Área de Atuação Principal: Empreendedora, atriz, cantora e sambista nas horas vagas
- Tempo de atuação: Mais de 5 anos
- Desafios: Estratégia nas redes
- Plataformas online utilizadas: Administra mais de uma conta nas redes sociais.
- Interesse em plataforma de colaboração: Sim
- Recursos educacionais úteis: Workshop

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Beatriz Soares é gerente de um bar popular de dia e artista à noite, com mais de cinco anos de experiência no mundo empresarial e artístico. Ela se dedica a equilibrar suas redes sociais entre seus negócios e sua carreira artística, acredita no valor dos workshops para aprendizado contínuo e busca ativamente por colaborações artísticas.

Figura 7 - Persona 3 - Cadiin



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Cadiin, aos 23 anos, já é reconhecido como músico, compositor e designer. Suas habilidades em mesclar música e design são evidentes, e ele trabalha em uma agência de design para financiar sua carreira musical. Enfrentando desafios financeiros para lançar sua música, ele busca conexões com seu público e outros artistas online, acreditando que a mentoria pode impulsionar sua carreira.

5.4. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL:

5.4.1 IDENTIDADE VISUAL E NAMING:

No desenvolvimento do naming e da identidade visual da plataforma voltada para artistas independentes, foram seguidas as diretrizes estipuladas por Peón (2003) em "Sistemas de Identidade Visual". O processo dividiu-se em duas fases principais:

1. **Definição:** Organizaram-se as informações coletadas, identificando a melhor abordagem para o projeto. Uma metodologia híbrida foi utilizada para elaborar um mapa mental e um moodboard. Estas ferramentas foram fundamentais para orientar a escolha do nome e dos elementos visuais.
2. **Desenvolvimento:** Nesta fase, a identidade visual foi moldada. Com o nome já estabelecido e as primeiras ideias de design em consideração, alternativas diversas foram exploradas e a versão final da proposta foi refinada.

Embora a identidade visual tenha sido um componente crucial, o foco principal do TCC recaiu sobre o desenvolvimento e a funcionalidade do site propriamente dito. A identidade visual atuou como um complemento, reforçando a experiência do usuário e assegurando que a plataforma se mantivesse reconhecível e atraente para os artistas independentes.

5.4.1.1 DEFINIÇÃO:

Para determinar o nome da plataforma, foi realizada uma análise das principais plataformas voltadas para artistas e de suas nomenclaturas. Identificou-se uma tendência para nomes que evocassem comunidade e expressão. Com isso, a visão sobre "plataforma" e "colaboração" foi expandida, em busca de termos que ressoassem com a missão do projeto e comunicassem seu valor para os artistas.

Figura 8 - Mapa Mental

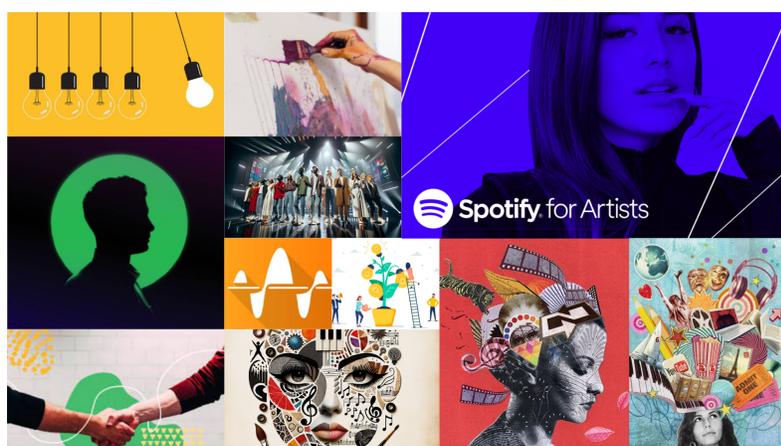


Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Após a elaboração do mapa mental, diversas alternativas foram avaliadas, resultando na escolha do nome "Collab for Artists" para a marca. Esta decisão foi baseada na clareza e alinhamento com o propósito da plataforma de fomentar a colaboração artística. O termo "Collab" sublinha o pilar central de colaboração, e a inclusão de "for Artists" destaca o público-alvo, assegurando que os artistas se identifiquem e se sintam representados. Palavras-chave como "conexão", "crescimento" e "comunidade" também foram integradas, refletindo a missão de conectar artistas e criar um ambiente propício para seu desenvolvimento coletivo e a formação de uma comunidade unida.

Para o moodboard, foram selecionadas cores vibrantes, especialmente o laranja, para simbolizar energia e criatividade. A estética centrou-se em elementos que representam união e incluiu um toque de surrealismo, capturando a diversidade artística e enfatizando a colaboração como essência da plataforma.

Figura 9 - Moodboard

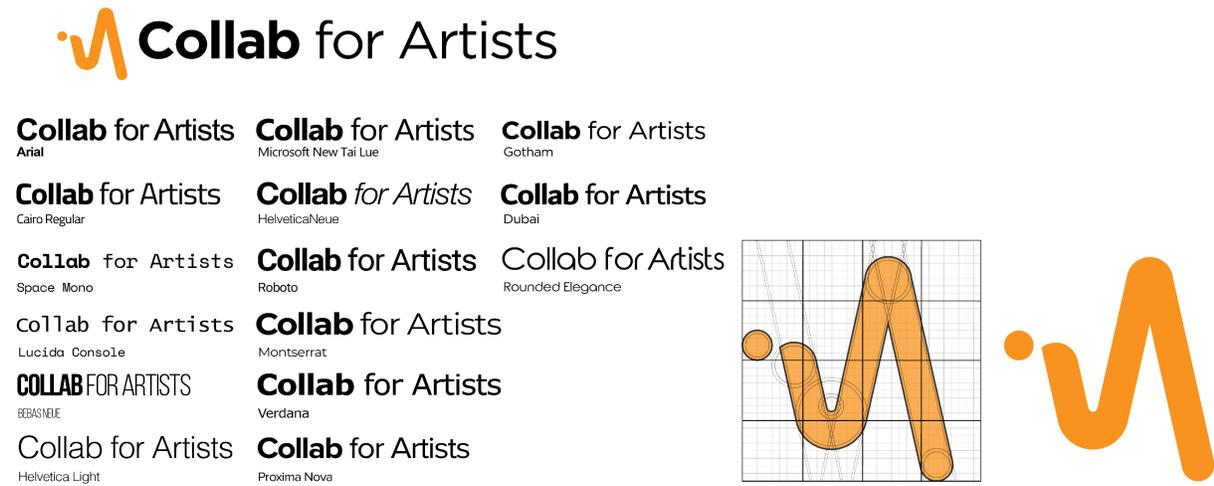


Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

5.4.1.2 CONCEPÇÃO:

A identidade visual da "Collab for Artists" foi inspirada no design do "Spotify for Artists", apresentando um logotipo com um ícone em forma de "A" em laranja, simbolizando arte e ação, junto com a tipografia "Collab for Artists". Isso reflete a missão da plataforma de conectar e impulsionar artistas em um ambiente colaborativo.

Figura 10 - Geração de alternativas + Grid de construção - Identidade Visual

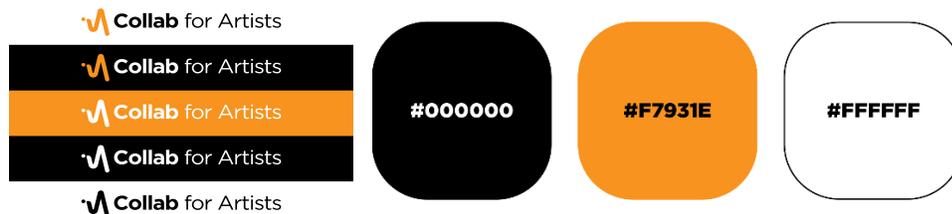


Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

5.4.2 COR:

As cores foram fundamentais para comunicar sensações e valores na identidade visual. Heller (2004) afirmou que as cores têm uma linguagem própria, influenciando a percepção e a interação do público com a marca. O laranja, escolhido para a plataforma, foi associado à criatividade e energia, visando inspirar a colaboração. O branco, simbolizando pureza e novos inícios, e o preto, adicionando elegância e sofisticação, complementaram a paleta. Esta combinação foi estrategicamente selecionada para refletir os valores e objetivos da plataforma, evocando as emoções desejadas nos usuários.

Figura 11 - Tabela cromática e utilização - Identidade visual



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

5.5. ESTRUTURA:

5.5.1 FLUXOGRAMA:

Na estruturação do projeto digital, a análise das interações dos usuários foi importante. O uso de um fluxograma ajudou a visualizar as etapas e funções do sistema de forma clara. Baseado nas análises anteriores e nas necessidades dos artistas, um fluxograma foi desenvolvido para melhorar a experiência do usuário, tornando a navegação mais intuitiva e eficiente.

Figura 12 - Fluxograma



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

5.5.2 GRID:

O grid escolhido para o projeto foi composto por 12 colunas. Isso proporcionou flexibilidade na disposição dos elementos e garantiu que o conteúdo fosse apresentado de forma clara e atrativa.

Figura 13 - GRID



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

5.5.3 WIREFRAME:

O wireframe é essencial para detalhar os conteúdos da interface gráfica. Ele ilustra a organização dos elementos, estabelecendo a estrutura e hierarquia das informações. Esse esboço inicial define a base para as etapas subsequentes do projeto.

Figura 14 - QRcode com clique para a página do Wireframe



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

5.5.4 WIREFLOW:

No desenvolvimento do "Collab for Artists", a organização do wireflow visou criar um layout que fosse tanto funcional quanto intuitivo. Esta etapa refletiu as necessidades e preferências dos artistas independentes identificadas na pesquisa. A seguir, a estrutura do wireflow foi detalhada, diferenciando entre usuários não logados e logados.

5.5.4.1 Usuários Não Logados:

Página Inicial: Acesso direto às funcionalidades principais como Descobrir, Pesquisar, Contratar, Collab Plus, e as opções de Login e Inscrição.

Descobrir: Espaço para destacar artistas, apresentar trabalhos relevantes e dicas de negócios.

Pesquisar: Ferramenta de busca com opções de filtros por categorias artísticas.

Contratar: Área dedicada à visualização e solicitação de serviços de freelancers.

Collab Plus: Detalhes sobre planos de assinatura e benefícios adicionais.

Login e Inscreva-se: Formulários para acesso e registro na plataforma.

5.5.4.2 Usuários Logados:

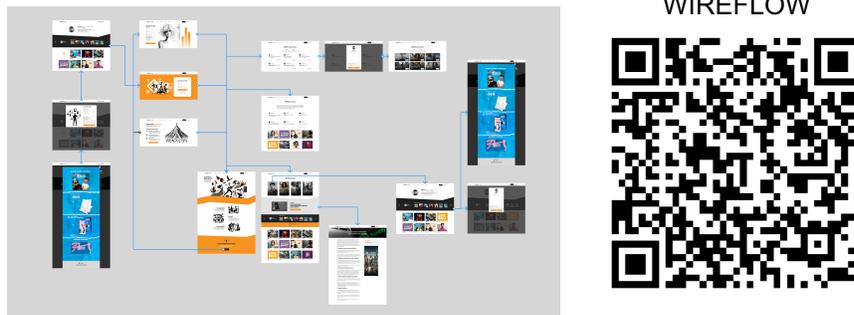
Página Inicial (Após Login): Similar à dos usuários não logados, mas inclui adições como Ícone de Perfil, Notificações e Configurações.

Perfil: Opções para gerenciamento de serviços, visualização de redes sociais e portfólio.

Configurações: Ajustes e personalização das preferências do perfil.

Foi planejado para garantir uma navegação fluida e intuitiva, proporcionando uma experiência de usuário agradável e eficiente. A estrutura facilitou o acesso às funcionalidades, refletindo o compromisso do projeto em atender eficazmente às necessidades dos artistas independentes.

Figura 15 - QRcode com clique para a página do Wireflow



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

5.6.DIFERENCIAÇÃO:

5.6.1 LINGUAGEM:

A linguagem adotada mistura informalidade com toques de formalidade, refletindo uma marca que é ao mesmo tempo acessível e profissional. Elementos gráficos lúdicos criam um ambiente acolhedor, enquanto a organização e as opções de autenticação seguras preservam a seriedade. A comunicação direta e inclusiva encoraja a interação ativa dos usuários, seja para explorar novos conteúdos ou iniciar colaborações

5.6.2 INTERFACE GRÁFICA:

No desenvolvimento da interface gráfica do website, priorizou-se a criação de um ambiente propício à colaboração e criatividade entre artistas. A página inicial, concebida como uma vitrine visual, combina funcionalidade e estética para proporcionar uma experiência imersiva. Elementos visuais marcantes e uma paleta de cores harmoniosa foram escolhidos para estimular a interatividade e enfatizar as funcionalidades-chave do site: colaboração, conexão e oportunidade. A tipografia e as cores da página de perfil estão alinhadas com a identidade visual já estabelecida, garantindo consistência e reforçando o reconhecimento da marca.

Figura 16 - Página Inicial do site



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

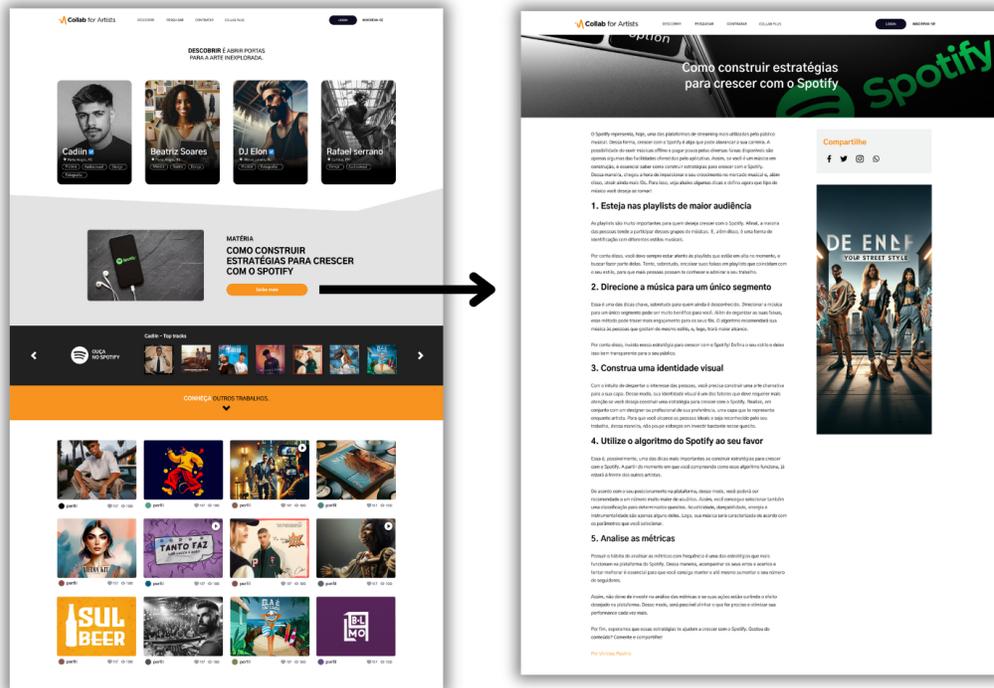
Figura 17 - Botões fixos



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Na parte superior, os botões 'Descobrir', 'Pesquisar', 'Contratar' e 'Collab Plus' são elementos fixos que garantem acesso rápido às principais áreas do site, proporcionando uma experiência de usuário fluida e sem interrupções. A transição de 'Login' e 'Inscreva-se' para ícones de perfil, notificações e configurações, após o usuário acessar sua conta, é feita de maneira suave, reafirmando a atenção aos detalhes no design.

Figura 18 - Página Descobrir



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

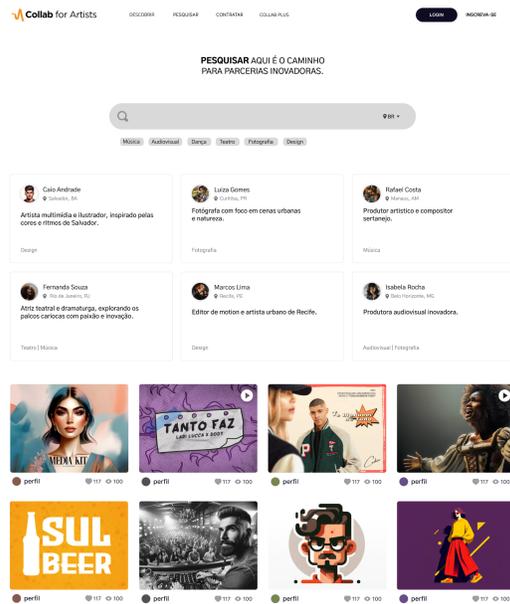
A seção 'Descobrir' do site é um convite à exploração e inspiração. Inicialmente, apresenta quatro perfis de artistas notáveis, oferecendo uma amostra da diversidade e talento disponíveis na plataforma. Acompanhando os perfis, há uma matéria destacada com estratégias para crescimento no Spotify, evidenciando o compromisso do site com o fornecimento de conteúdo valioso e aplicável. As direcionais para as redes sociais - Instagram, YouTube, Spotify e TikTok - facilitam o acesso às comunidades de artistas nessas plataformas. Trabalhos artísticos destacados são exibidos logo abaixo, com uma opção 'Saiba mais' que leva os usuários a um artigo completo e genuíno, disponível exclusivamente no site discmidia, reforçando a proposta de valor da plataforma como um recurso de conhecimento e crescimento.

4

⁴ Disponível em: Discmidia

<<https://www.discmidia.com.br/distribuicao-digital/estrategias-criar-com-o-spotify/>> (Acessado em 09/11/2023)

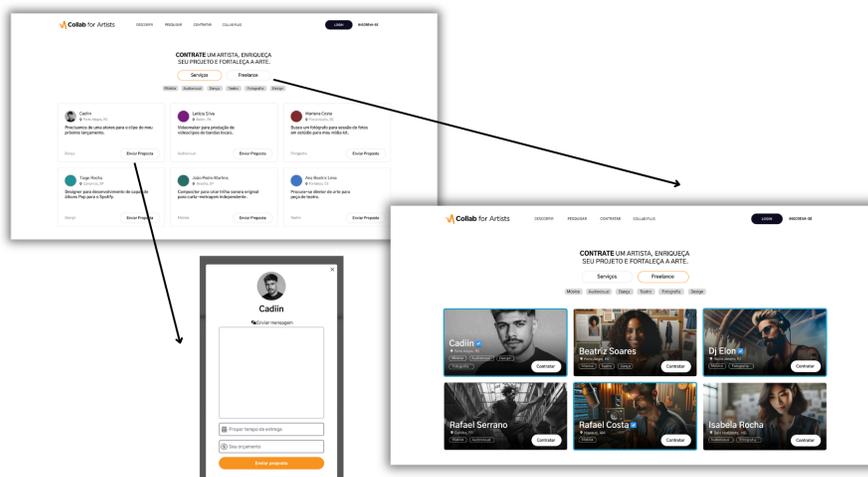
Figura 19 - Página Pesquisar



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

A pesquisa é fundamental para a colaboração criativa, oferecendo aos usuários a capacidade de descobrir perfis e categorias artísticas variadas. Artistas e trabalhos são facilmente encontrados por meio de filtros intuitivos, promovendo parcerias em projetos inovadores e destacando produções notáveis da comunidade.

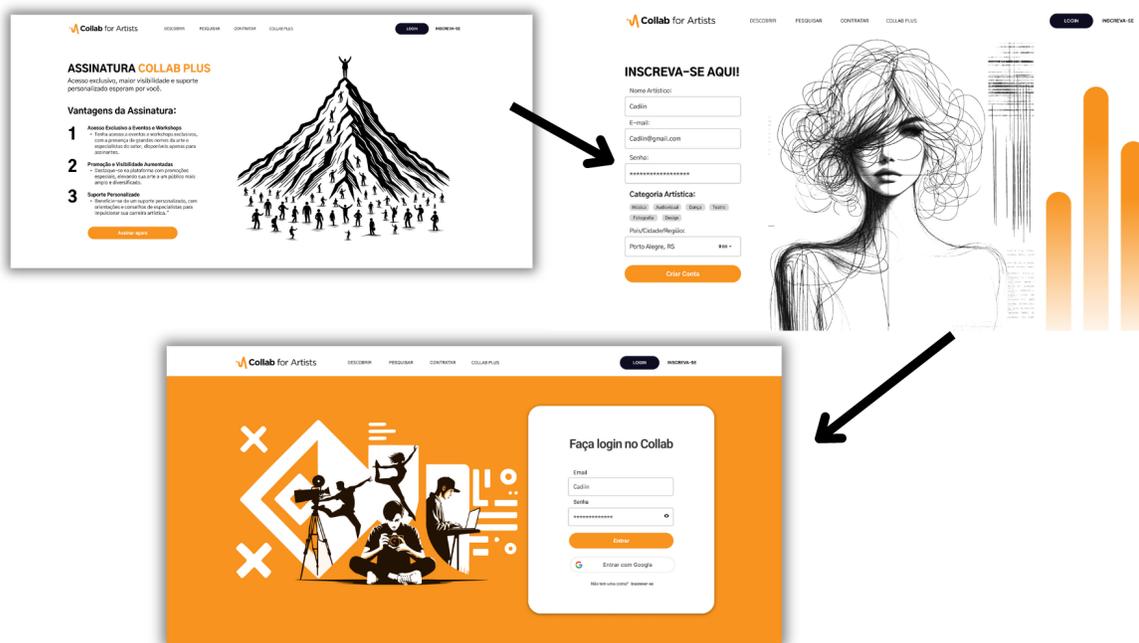
Figura 20 - Página Contratar



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

A seção 'Contratar' do site é um mercado dinâmico onde os usuários podem buscar serviços específicos ou navegar por perfis freelancer, com a conveniência de filtros para uma busca mais precisa. Destaca-se a funcionalidade de 'Enviar Proposta', que abre uma janela de mensagens permitindo aos contratantes comunicarem-se diretamente com os artistas. Ao selecionar 'Contratar', o usuário é redirecionado para o perfil detalhado do artista, onde podem explorar seu portfólio e iniciar uma parceria artística.

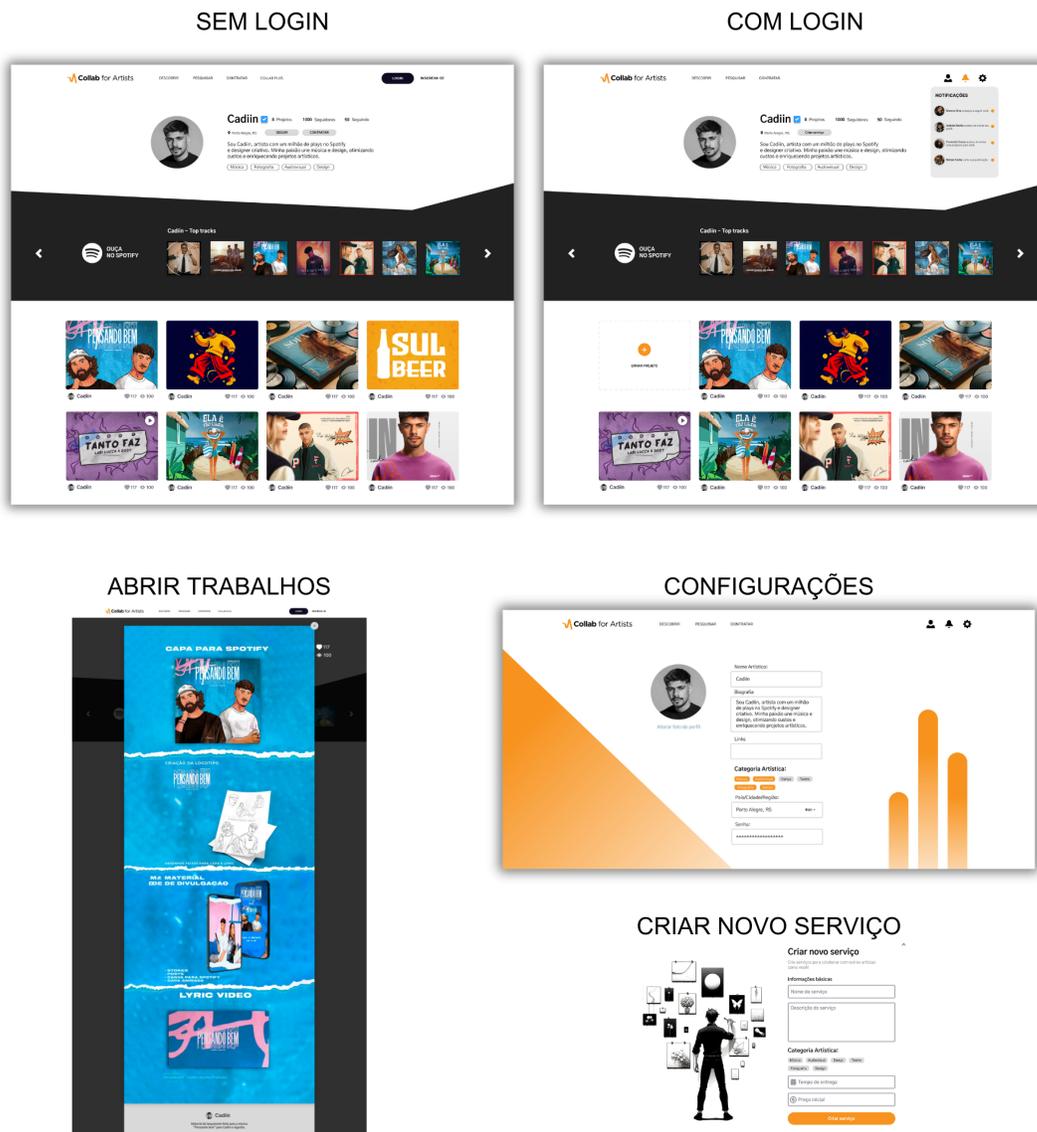
Figura 21 - Página Collab Plus, Inscreva-se e Login



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

A página 'Collab Plus' oferece aos usuários a oportunidade de assinar um plano premium, que desbloqueia benefícios exclusivos, como recursos avançados e maior visibilidade. Ao clicar em 'Assinar', o usuário é guiado para a página de cadastro, onde pode fornecer suas informações e escolher sua categoria artística. Uma vez cadastrados, os artistas acessam a página de 'Login' para entrar na plataforma.

Figura 22 - Página de Perfil



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Na página de perfil a experiência do usuário varia conforme o seu status de login. Sem estar logado, o visitante pode visualizar as abas dos artistas e explorar portfólios. Após realizar o login, o artista ganha a capacidade de enriquecer sua presença na plataforma: é possível subir trabalhos, acessar as configurações para personalizar o perfil e criar novos serviços, ampliando as oportunidades de colaboração e exposição no meio artístico.

6.FINALIZAÇÃO:

6.1 PROTOTIPAÇÃO:

No processo de finalização, o projeto 'Collab for Artists' atingiu a etapa do protótipo. Realizado integralmente no Figma para garantir precisão no design de interface, o modelo visual do protótipo foi meticulosamente elaborado, refletindo a proposta conceitual do projeto. Imagens geradas com o auxílio da ferramenta DALL-E foram cuidadosamente editadas, enquanto que outras, oriundas do portfólio pessoal do autor, foram incorporadas para conferir autenticidade. A etapa foi concluída com a implementação do protótipo final do site, que concretizou as funcionalidades planejadas e a identidade visual estabelecida desde o início.

Figura 23 - QRCode + link para a página de construção de telas



CONSTRUÇÃO DAS 24 TELAS



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Figura 24 - QRCode + link para a página do protótipo interativo



PROTÓTIPO INTERATIVO



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Figura 25 - QRCode + link para as Páginas do site



PÁGINAS DO SITE



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo se concentrou no desenvolvimento da "Collab for Artists", uma plataforma online inovadora projetada para artistas independentes. O objetivo foi criar um espaço para colaboração, maior visibilidade e eficiente monetização de suas obras. A pesquisa qualitativa destacou desafios enfrentados por esses artistas, como a dificuldade de divulgação e monetização, ressaltando a importância de uma solução digital integrada.

O projeto emergiu como resposta a essas necessidades, estabelecendo um ambiente que promove conexão, aprendizado colaborativo e crescimento mútuo. Durante seu desenvolvimento, metodologias centradas no usuário, como Design Thinking e Projeto E, foram aplicadas. Estas técnicas asseguraram que a plataforma não só atendesse às necessidades dos artistas, mas também proporcionasse uma experiência de usuário intuitiva e engajadora.

Além disso, a identidade visual e a escolha de cores da plataforma foram meticulosamente planejadas. Elas visam transmitir energia, criatividade e profissionalismo, alinhando-se com os valores e expectativas da comunidade artística. Este enfoque não apenas melhora a usabilidade, mas também fortalece a identidade da "Collab for Artists" como um recurso inovador no mercado.

Em conclusão, este projeto representa um passo significativo para apoiar artistas independentes, oferecendo uma ferramenta que facilita o desenvolvimento sustentável de suas carreiras. A "Collab for Artists" é projetada para evoluir com o dinâmico mundo da arte e tecnologia, e o feedback contínuo da comunidade será vital para seu crescimento e aprimoramento. Com isso, espera-se que a plataforma se estabeleça como um recurso valioso tanto para os artistas quanto para o público interessado em descobrir e apoiar novos talentos.

7. REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul; OLIVEIRA, Antonio Roberto; BELLOLI, Mariana. Design Thinking. Design Thinking, [s. l.], ed. 1, p. 200, 1 jan. 2011.

GOMPERTZ, Will. Pense como um artista: e tenha uma vida mais criativa e produtiva. ARTISTA, [s. l.], n. 1, ed. 1, p. 224, 11 nov. 2015

HELLER, Eva. A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão. CORES, [s. l.], ed. 1, p. 311, 10 maio 2021.

MEGGS, Philip B. História do Design Gráfico. DESIGN, [s. l.], ed. 1, p. 720, 14 ago. 2009.

MEURER, Heli; SZABLUK, Daniela. Projeto E: aspectos metodológicos para o desenvolvimento de projetos dígito-virtuais. 2010.

ORTIZ, Renato. A problemática cultural no mundo contemporâneo. MUNDO CONTEMPORANIO, [s. l.], v. 16, ed. 35, p. 50, 6 set. 2017.

PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de Identidade Visual. 2AB Editora, 4 Edição, 2013.

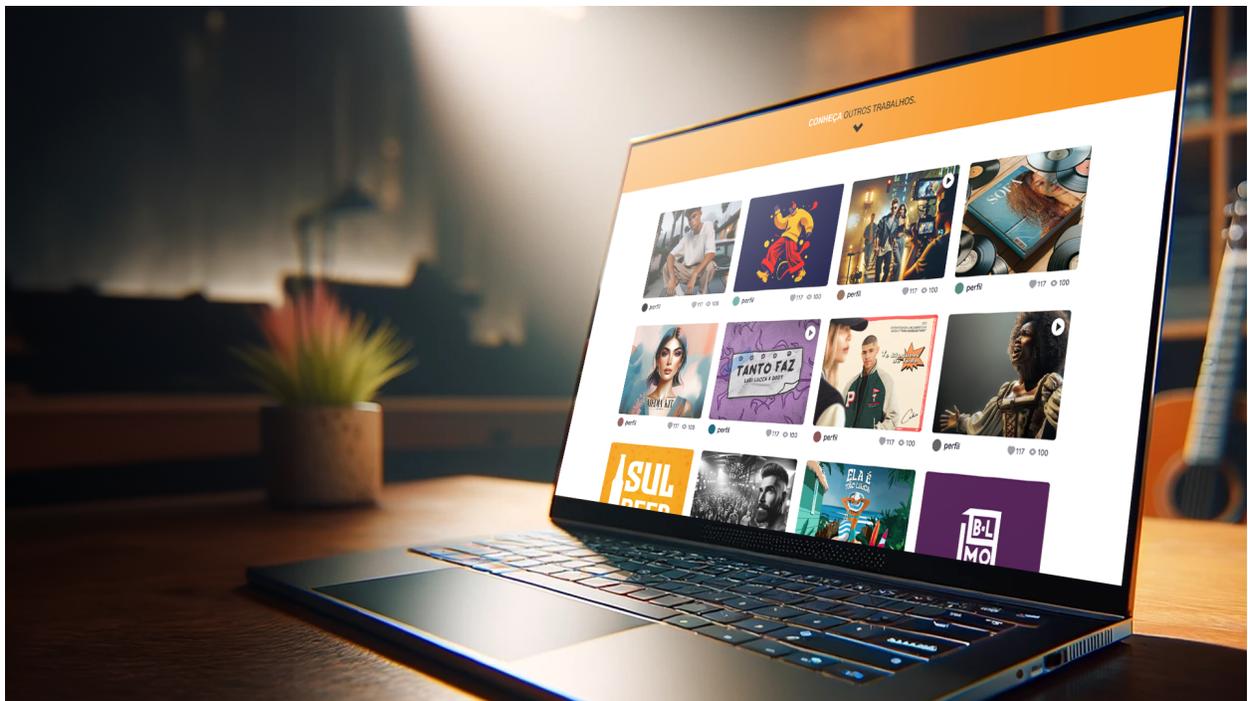
8. APÊNDICE

Apêndice A - Mockup do site 1



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Apêndice B - Mockup do site 2



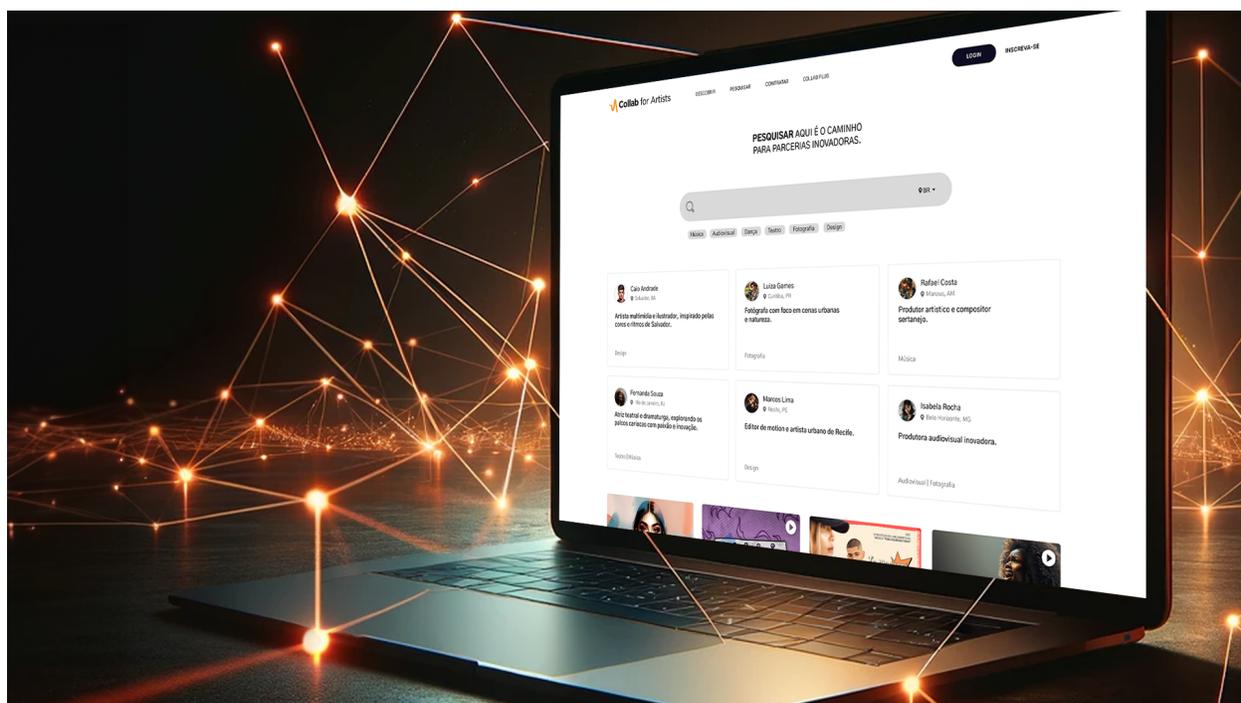
Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Apêndice C - Mockup do site 3



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Apêndice D - Mockup do site 4



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)