



ARTISTAS ANÔNIMOS

Figura 1 : Usuários 1 e 2 pedindo críticas nas suas postagens.....	Pág. 6	Gráfico de pesquisa 22	Pág. 32
Figura 2 : Print de usuário 3 pedindo críticas.....	Pág. 6	Gráfico de pesquisa 23	Pág. 32
Figura 3 : Compilados de prints retirados de páginas de arte.....	Pág. 7	Figura 7 : Wireframe portal	Pág. 32
Gráfico de pesquisa 1	Pág. 10	Figura 8 : Wireframe galeria	Pág. 33
Gráfico de pesquisa 2	Pág. 11	Figura 9 : Wireframe upload	Pág. 33
Gráfico de pesquisa 3	Pág. 11	Figura 10 : Wireframe estatísticas	Pág. 34
Gráfico de pesquisa 4	Pág. 11	Figura 11 : Wireframe post	Pág. 35
Gráfico de pesquisa 5	Pág. 12	Figura 12 : Wireframe feedback	Pág. 35
Gráfico de pesquisa 6	Pág. 12	Gráfico de pesquisa 24	Pág. 36
Gráfico de pesquisa 7	Pág. 12	Figura 13 : Wireframe perfil	Pág. 36
Gráfico de pesquisa 8	Pág. 13	Figura 14 : Wireframe raking	Pág. 37
Gráfico de pesquisa 9	Pág. 13	Figura 15 : Wireframe loja	Pág. 37
Figura 4 : Respostas 1	Pág. 14	Figura 16 : Wireframe moodboard	Pág. 38
Figura 5 : Respostas 2	Pág. 14	Figura 17 : Logo principal	Pág. 38
Gráfico de pesquisa 10	Pág. 15	Figura 18 : Logo alternativo	Pág. 39
Gráfico de pesquisa 11	Pág. 15	Figura 19	Pág. 40
Gráfico de pesquisa 12	Pág. 16	Figura 20	Pág. 40
Gráfico de pesquisa 13	Pág. 16	Figura 21 : Página de login	Pág. 41
Gráfico de pesquisa 14	Pág. 16	Figura 22 : Página inicial	Pág. 41
Gráfico de pesquisa 15	Pág. 16	Figura 23 : Galeria de imagens	Pág. 42
Gráfico de pesquisa 16	Pág. 17	Figura 24 : Página upload de imagens	Pág. 42
Gráfico de pesquisa 17	Pág. 17	Figura 25 : Estatísticas da imagem	Pág. 43
Gráfico de pesquisa 18	Pág. 17	Figura 26 : Postagem pública	Pág. 44
Gráfico de pesquisa 19	Pág. 17	Figura 27: Página de upload, paintover e comentário	Pág. 44
Gráfico de pesquisa 20	Pág. 18	Figura 28: Perfil pessoal	Pág. 45
Gráfico de pesquisa 21	Pág. 21	Figura 29: Ranking de participação.....	Pág. 45
Tabela 1 : Pontuação	Pág. 22	Figura 30: Loja	Pág. 46
Tabela 2 : Análise de similares	Pág. 29		
Figura 6 : Header da plataforma	Pág. 31		

SUMÁRIO

Resumo	04
Abstract	04
Introdução	05
Contextualização	08
Objetivos	09
Pensando a plataforma	09
O quê e para quem	10
Da ideia à concepção	20
Modos de colaboração	20
O sistema de recompensas	21
Monitorização das atividades	22
Problemas não categorizados	22
Análise de similares	29
Criando a plataforma	29
Wireframe	30
Portal	30
Galeria	32
Upload de ilustração	32
Postagem pública	33
Enviar feedback	34
Perfil	35
Ranking	35

Loja	36
Identidade visual	36
Moodboard	36
Logo	37
Tipografia	38
Moodboard de alternativas	38
Layout final	40

Conclusão	46
Referências	46
Anexos	51



RESUMO

A internet é um ecossistema plural. Nos últimos anos, o mundo da era digital foi inundado com novas informações e métodos de aprendizado interpessoal. Este artigo tem como finalidade propor a utilização de um novo modelo de plataforma que aborde essas questões de aprendizado focadas em arte. O objetivo é trazer um novo sistema, dentro da web 2.0, buscando resolver falhas que as plataformas existentes apresentam nesse quesito. Serão aqui expostas outras questões, como perfil de usuário, teorias de aprendizado na web 2.0 e usabilidade de interface.

Palavras-chave: Aprendizado, Web 2.0, Plataforma, Rede, Arte, Interface.

ABSTRACT

The internet is a plural ecosystem. In recent years, the world of the digital age has been flooded with new information and interpersonal learning methods. This article aims to propose the use of a new platform model that addresses these art-focused learning issues. The goal is to bring a new system, within web 2.0, seeking to solve failures that the existing platforms present in this subject. Other issues, such as user profile, web 2.0 learning theories and interface usability, will be exposed here.

Keywords: Learning, web 2.0, Platform, Network, Art, Interface.



INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da atividade artística sofreu muitas mudanças desde seus primórdios, da arte rupestre, até as pinturas digitais da atualidade. A cada avanço tecnológico, a maneira de fazer arte se modificou, surgindo até atividades laborais ligadas à arte, como nós, designers gráficos. Embora muito se diga sobre a necessidade de talento ou motivação intrínseca para criar peças de arte (AMABILE, 1983), o crescimento e o aperfeiçoamento artísticos são, sim, fruto de horas de dedicação e estudo, e com as novas tecnologias, a maneira de se aprender sobre arte também sofreu grandes mudanças.

Atualmente, as opções de fontes de ensino parecem infinitas: existem centenas de cursos e workshops, e a internet é um mundo sem fim de conhecimento. Porém, os workshops costumam ser caros e nem sempre há garantia de qualidade, e muitos dos workshops dados por profissionais renomados são ministrados no exterior, tornando o acesso ainda mais difícil. Por conseguinte, os artistas, amadores ou experientes, acabam recorrendo à rede para buscar maneiras de continuar evoluindo com seus trabalhos.

Vygotsky e Piaget (1988) defendiam que a aprendizagem significativa é aquela que ocorre através da interação sujeito-sujeito e sujeito-objeto. Para eles, na visão interacionista, o conhecimento é resultado de construções sucessivas derivadas da relação do sujeito com o meio, e não de transmissão de informações. Talvez por isso, plataformas colaborativas (baseadas em fóruns) são um representante importante dos ambientes de aprendizado virtuais. O problema é que, embora haja o pressuposto da interação, na maioria delas a colaboração de fato não ocorre. É comum ver artistas publicando suas obras, pedindo opiniões ou sugestões de como melhorar o trabalho, sem obter nenhuma resposta. Até que ponto a construção do conhecimento acontece nesse ambiente?

Igor Matheus compartilhou um link.
8 h

Olá amigos do Behance, tudo bom? Se puderem conferir lá, e avaliar, eu agradeço, abraços!
<https://www.behance.net/g.../49847787/Mes-da-Mulher-CROOL-2017>



Mês da Mulher - CROOL 2017
Showcase and discover the latest work from top online portfolios by creative professionals across industries.

BEHANCE.NET

Curta Comentar Compartilhar

1 Curtir

Glauber Hitchens 
Curtir · Responder · 1 · 8 h

 Escreva um comentário...

 **Adriano Marques** compartilhou um link.
1 h

Boa noite pessoal, convido vocês a dar uma olhada em alguns desenhos feitos a alguns meses... Nada muito elaborado, no entanto feito em momento ocioso.



Monkey Art
Showcase and discover the latest work from top online portfolios by creative professionals across industries.
[BEHANCE.NET](#)

 Curtir  Comentar  Compartilhar

Figura 1 - Usuários 1 e 2 pedindo críticas em suas postagens

 **Marcos Cesar da Silva**
6 de março às 21:13

Olha pessoal, tudo bom?
Estou passando aqui para divulgar um novo trabalho que postei no Behance.
Espero que gostem!! 😊
Críticas e sugestões são sempre bem vindas.
link do behance:... Ver mais



 Curtir  Comentar  Compartilhar

 4

 **Emerson Geremias** Fala meu querido!! Então.
A proposta está bacana, no meu ponto de vista, acho que a tipografia cursiva não está linkando com o símbolo gráfico... Você usou uma fonte cursiva, que está prejudicando um pouco a leitura. O símbolo não possui cantos arredondados... Acho que as cores estão me remetendo muito a chocolate. Espero que seja uma crítica construtiva.

 Curtir · Responder ·  1 · 13 h

 1 resposta

Figura 2 - Printe de usuário 3 pedindo críticas

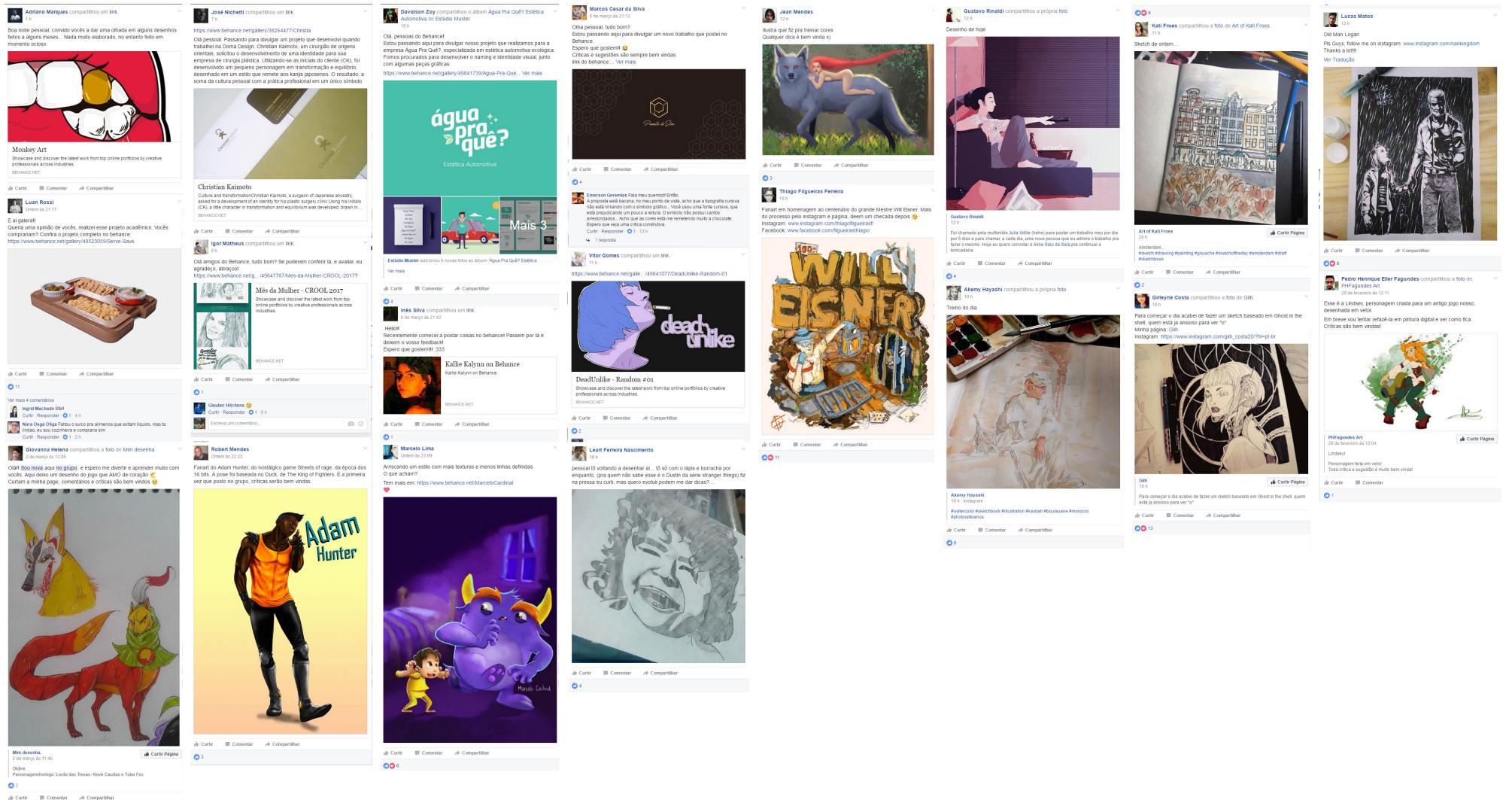


Figura 3: Compilado de prints retirados de grupos de arte tamanho original

CONTEXTUALIZAÇÃO

Por outro lado, também é frequente ver os mesmos participantes sempre publicando e sempre recebendo ou dando feedbacks. Analisando os trabalhos, não há uma constância de qualidade das ilustrações, então isto não seria suficiente para justificar o interesse em comentar uma ou outra. Em alguns sites, essa aparição frequente de alguns usuários pode estar relacionada com o próprio algoritmo da plataforma, mas não justificaria para todos. Embora não tenhamos encontrado na literatura descrições de qual o público as pessoas tendem a ajudar mais no ambiente virtual, eliminar as variáveis de características dos usuários poderia diminuir esse viés de colaboração.

Uma plataforma que apresenta a arte como objeto de estudo, estimulando tanto o artista autor da obra quanto os artistas que a avaliam, é a nossa ideia do que poderia enriquecer o estudo das artes nos tempos atuais. Isto posto, é necessário estudar quais os fatores devem ser levados em conta para a criação de um formato onde a dinâmica e a colaboração sejam rotineiros.

O uso da internet para fins educacionais pode ser motivador, além de ser uma estratégia dinâmica, já que se mescla a própria rede com os usuários enquanto produtores e aquisidores de conhecimento simultaneamente (KENSKI, 2004). O desenvolvimento da era digital, com a denominada web 2.0, abriu a possibilidade de interação entre usuários de quaisquer partes, diminuindo o senso de hierarquia e alterando o fluxo de informações, que não é mais linear. Uma das grandes vantagens desse processo é que ele permite diversificar as metodologias de estudo, priorizando outras áreas do conhecimento e estimulando todas as formas de inteligência e habilidades que o ser humano pode manifestar (GARDNER, 2000), e o prognóstico é animador.

Isso não significa que a web 2.0 eliminaria a função dos professores. Segundo Luciana de Lima (2015),

é importante ressaltar o papel central do professor na articulação dos conteúdos referentes à sua disciplina, no desenvolvimento das habilidades e competências a partir das ações e dos recursos da web 2.0 e da metodologia proposta. É ele que tem a função de estimular o diálogo e promover os questionamentos sobre o estudo da arte. (LIMA, 2015, p. 80)

De todo modo, em um ambiente de informações dinâmicas, pode haver um direcionamento natural das questões a serem debatidas.

A descrição da web 2.0 foi popularizada pela O’Riley Media em 2004. Apesar de passados 13 anos, esse ambiente de ensino ainda é muito inexplorado. Em grande parte, são transposições do ensino tradicional, baseado em “transmissão de conhecimento”, para o ambiente virtual. Chegamos a uma situação onde o ensino e a era digital encontram-se no limiar de integração; porém, com plataformas não adaptadas, o usuário padrão parece ficar perdido no meio dessa migração. Apesar do fundamento dos fóruns, grupos e redes sociais ser parte do que caracteriza a web 2.0, falta estímulo e direcionamento de aprendizado.

OBJETIVOS

Devido a essas deficiências na aplicação dos preceitos da web 2.0 no ensino e estudo de artes, o nosso objetivo é criar uma plataforma realmente integrativa, que torne colaborativo o processo de aprendizado, procurando estimular os usuários e se manterem participativos nas ilustrações e nas críticas. Shalley e Gilson (2004) defendem que “as recompensas extrínsecas podem servir para reconhecer o colaborador e satisfazer a necessidade humana de competência pessoal”, podendo aumentar o envolvimento do indivíduo na atividade criativa. Assim sendo, uma das maneiras que encontramos de incentivar os participantes a darem seus feedbacks foi através de um sistema de recompensas na plataforma.



PENSANDO A PLATAFORMA

A principal motivação para criação da plataforma foi uma experiência pessoal de um de nós. O integrante em questão postou um desenho em um grupo de artistas no Facebook pedindo opiniões, mas não recebeu qualquer resposta. O incômodo provocado pela experiência o fez pensar que ninguém mais deveria passar por isso. Assim sendo, ele se determinou a desenvolver um método de conscientização para melhorar a colaboração entre os artistas.

A primeira ideia foi a criação de uma animação conscientizadora sobre a importância do feedback, da receptividade com outros colegas artistas e a troca de ideias entre eles para o enriquecimento de seus trabalhos. Entretanto, pensamos que, embora o material pudesse atingir o público-alvo, talvez não o fizesse de maneira direta e não funcionasse a longo prazo. Portanto, a ideia foi descartada.

Nossa atenção então se voltou às redes sociais, observando o comportamento das pessoas nos grupos de colaboração. É comum ver pedidos de ajuda ignorados, e por outro lado a formação de panelinhas entre usuários antigos. Então se pensou na criação de um sistema de impulsionamento desses artistas. Funcionaria como uma plataforma em que a pessoa poderia postar o seu trabalho e ele seria compartilhado automaticamente por todas as redes sociais em que a pessoa desejasse simultaneamente. Ela funcionaria através de um algoritmo que serviria para priorizar aqueles que tivessem poucas visualizações, comentários e likes nas suas imagens compartilhadas. Entretanto, não conseguimos chegar a uma conclusão de como a prioridade deveria ser avaliada e aplicada, então esta ideia também foi descartada.

Ainda se pensou na criação de um fórum com base nos modelos de fóruns internacionais que dão certo; porém, já existem exemplos semelhantes no Brasil que não funcionaram. O público brasileiro não se mostra tão colaborativo quanto os de outros países nesse aspecto.

Então chegamos à ideia definitiva: a criação de uma plataforma online em que artistas pudessem postar seus trabalhos de forma anônima e ser recompensados por cada comentário e feedback que deem no trabalho dos outros usuários. Desse modo, o problema das „panelinhas” seria solucionado, já que o

sistema anônimo não permite que se priorize qualquer usuário por quem ele é, dando a oportunidade de todos terem a mesma chance de receber ajudas e críticas construtivas. Com o funcionamento esperado da ferramenta, esperamos que os usuários evoluam, consigam desenvolver bons trabalhos e, consequentemente, consigam construir um portfólio de qualidade.

O quê e para quem

Antes de mais nada, nossa plataforma é um sistema voltado ao ensino, portanto podemos considerá-la um design instrucional. Este tipo de design envolve otimizar os processos pedagógicos e enfatiza a criação de conceitos que excluem distrações e facilitem o aprendizado. Além disso, a mudança de paradigmas é uma constante no desenvolvimento de metodologias pedagógicas atualmente, por isso parte da necessidade do design instrucional é resolver problemas recorrentes de outras metodologias ou plataformas, do formato à implantação (FILATRO, 2004).

Para quebrar paradigmas, é necessário primeiro conhecer os paradigmas vigentes. O modelo de educação linear, que baseia as principais frentes acadêmicas da atualidade, deriva de dois modelos principais. O modelo de Ausubel afirma que toda educação pressupõe um afunilamento, do geral ao específico, em que o aprendizado ocorre quando a nova informação se ancora em conceitos ou proposições preexistentes na estrutura cognitiva do aprendiz (MANCINI, 2015). Já Gagné (1965) criou uma taxonomia de ensino própria, descrita em seu livro “Condições de Aprendizagem”, em que expõe critérios e ordem a serem respeitados na formação do conhecimento, quais sejam:

1. obter atenção (recepção);
2. informar o objetivo para os aprendizes (expectativa);
3. estimular a lembrança do aprendizado anterior (recuperação);
4. apresentar o estímulo (percepção seletiva);
5. fornecer orientação de aprendizado (código semântico);
6. eliciar performance (resposta);
7. fornecer feedback (reforço);
8. avaliar o desempenho (recuperação);

9. aumentar a retenção e a transferência (generalização).

Esses modelos lineares e hierárquicos estão enraizados no inconsciente das instituições reguladoras de ensino, dificultando modelos mais adequados à realidade atual. Entretanto, devemos nos esforçar para adaptar ou criar novos paradigmas de ensino para modelos de aprendizado dinâmicos como a web 2.0.

Para conhecer o público-alvo da nossa plataforma, realizamos enquetes online através do Google Forms, e os resultados obtidos discutiremos a seguir:

O gênero do público que respondeu à nossa pesquisa foi bastante equilibrado, sendo 56,5% do sexo masculino e 43,5% feminino, sem diferença estatisticamente significativa. A idade contemplada foi de 18 a 35 anos, tendo destaque jovens de 18 a 21 anos (Gráficos 1 e 2).

A idade dos entrevistados contempla as pessoas da geração Z, aquelas que já tem mais facilidade com o uso de internet e equipamentos tecnológicos, e que já utilizam dela para divulgar seu trabalho e ter feedback pelo uso de redes sociais.

Sexo

23 respostas

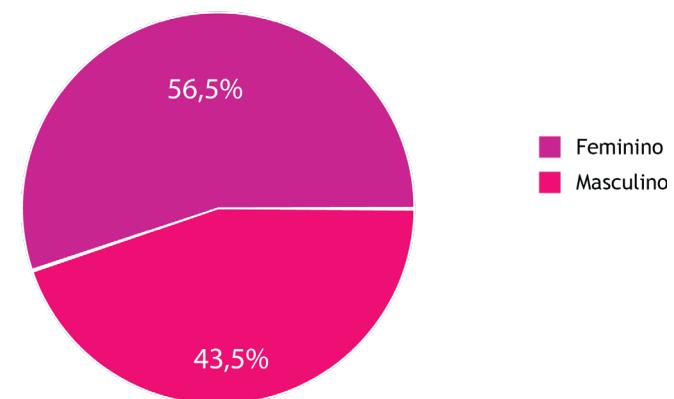


Gráfico 1

Idade

23 respostas

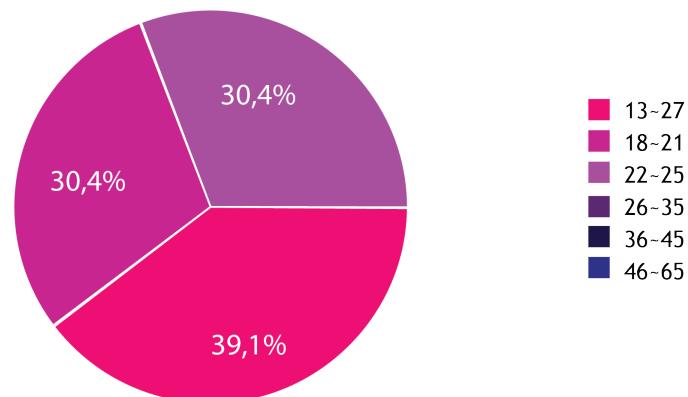


Gráfico 2

Costuma trocar ideia com outros artistas nas redes sociais?

23 respostas

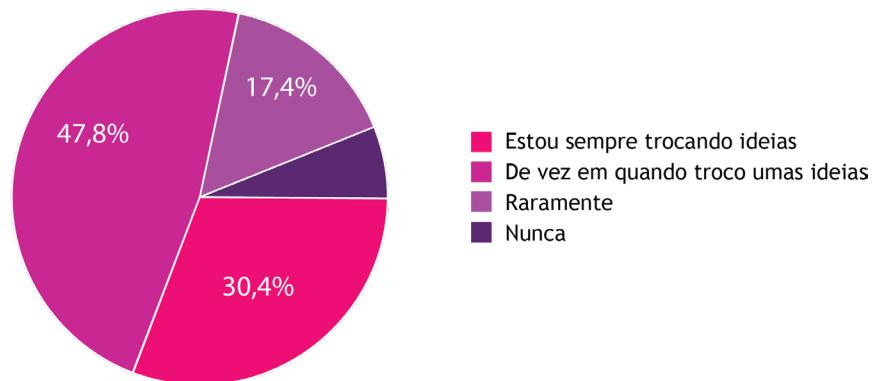


Gráfico 3

Embora em graus diferentes, o gráfico 3 mostra que a maioria dos artistas que usam as redes sociais para se divulgar gosta também de conversar, trocar ideias com outros artistas ou pessoas por lá.

Quando perguntado, a maior parte do público respondeu que passa entre duas a seis horas por dia se dedicando a seu trabalho ou consumindo trabalhos referentes à arte (Gráfico 4).

Quantas horas por dia você dedica a arte?

23 respostas

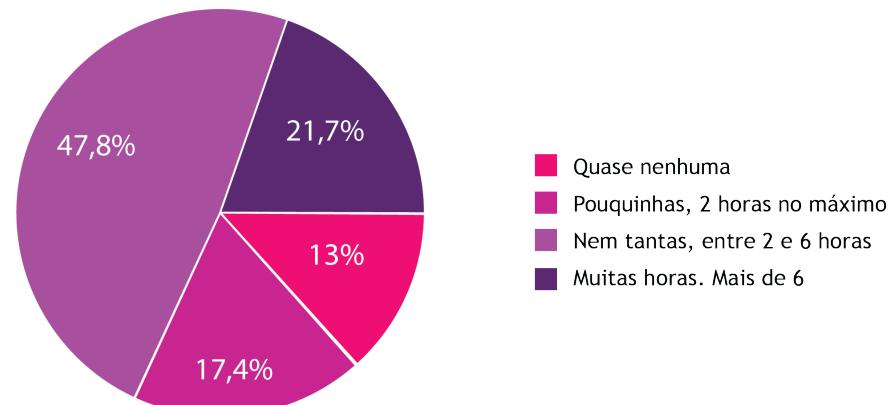


Gráfico 4

Já fez algum tipo de apresentação em público?

23 respostas

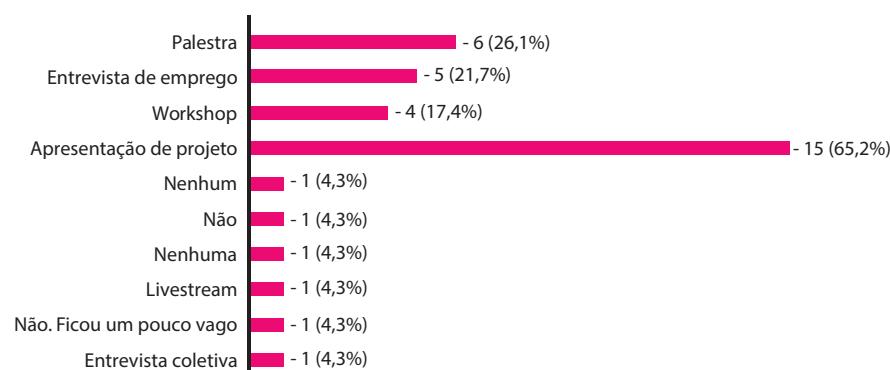


Gráfico 5

Uma das nossas preocupações desde o início é o fato de o artista possuir algum status que influencia (positiva ou negativamente) nos feedbacks que recebe.

Algumas vezes, determinado artista tem um nome já bastante reconhecido, e isso, além de atrapalhar o feedback, pode afetar sua avaliação própria, já que ele pode julgar que está um nível muito acima do real e que não tem mais o que evoluir, muitas vezes por conta de seu ego inflado por seguidores. Com esta pesquisa, tentamos descobrir o que eles consideravam mais importante: ter seu nome divulgado e reconhecido em primeiro lugar, ou poder exibir sua arte de um jeito mais despretensioso, buscando opiniões para poder evoluir. A maioria preferiu a segunda alternativa.

Apesar da maioria dizer que sua arte está acima de qualquer coisa (Gráfico 6), boa parte deles ainda prefere assinar seus trabalhos usando seus nomes verdadeiros em vez de pseudônimos, apesar de uma boa quantidade dos artistas entrevistados também usar essa alternativa. (Gráfico 7)

Você acha a arte mais importante que o artista?

23 respostas

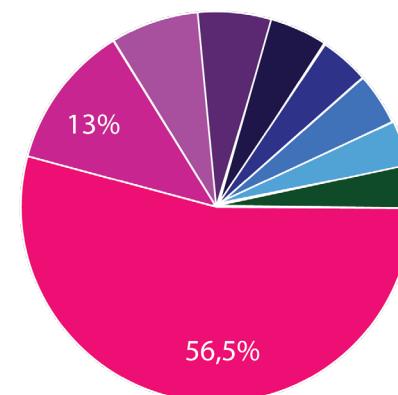


Gráfico 6

Você assina seu nome verdadeiro ou pseudônimo em suas artes?

23 respostas

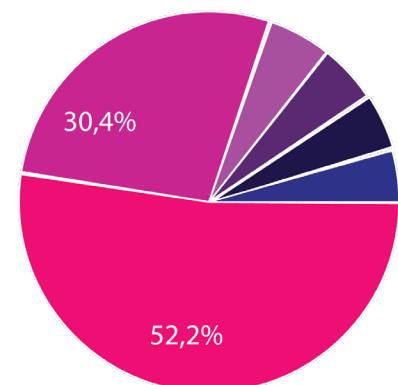


Gráfico 7

Apesar de redes sociais como o Facebook, Instagram, Behance e Artstation se manterem como meios favoritos de divulgação de seus trabalhos, muitos artistas ainda buscam caminhos alternativos para isso, ou talvez tenham dificuldade justamente em saber quais seriam as melhores redes para tal. (Gráfico 8)

E se houvesse uma rede específica para eles? E que contemplaria de maneira justa todos aqueles que dela participassem?

De que formas costuma a divulgar seus trabalhos?

23 respostas

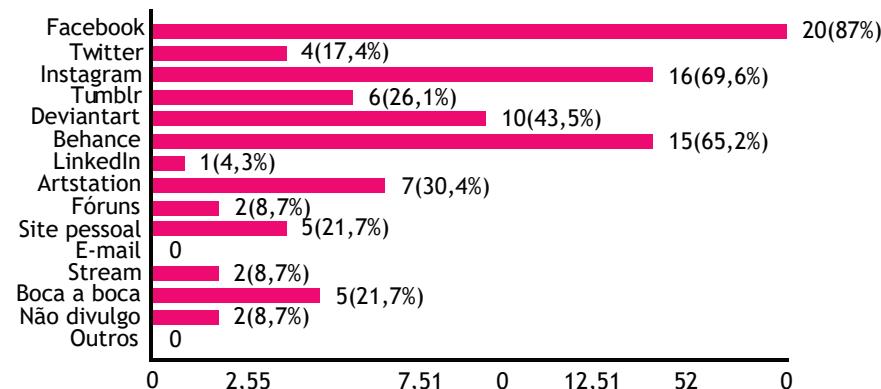


Gráfico 8

O Gráfico 9 ressalta o grande problema que nosso aplicativo busca amenizar. Metade dos entrevistados responderam que seus trabalhos recebem em média até vinte curtidas. Apesar das considerações de intervalo de tempo em que esses likes ocorreram, podemos considerar como uma média final baixa, visto o alcance de uma rede social ou grupo projetado com finalidade de divulgação. O grupo que consegue que seus trabalhos tenha uma visibilidade um pouco maior, de até cem curtidas, não chega a trinta e dois por cento.

É algo muito desanimador para o artista que deseja exibir seu trabalho ter um reconhecimento morno, ter poucas curtidas, pouca visibilidade e feedback. Por vezes, ele não sabe como vender, como divulgar a sua arte; por outras, aqueles que poderiam ajudá-lo não o fazem. Grupos dedicados ao assunto nas redes sociais quase sempre têm esse tipo de comportamento excludente.

Qual grau de repercussão seus trabalhos costumam ter?

23 respostas

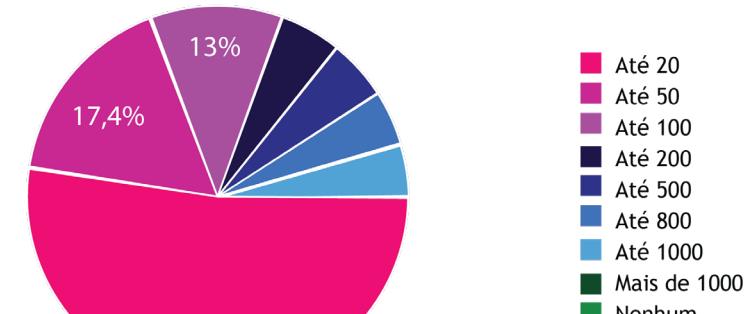


Gráfico 9

No caso de você ter recebido um feedback que fez seu rumo em algum projeto mudar drasticamente, gostaria de saber em um grau perseverante quem foi a pessoa que criticou? (situando um caso de anonimato por parte do crítico)

82 respostas

Sim (23)

sim (5)

Não (3)

Sim, tentaria recompensar de alguma forma.

não, apenas se fosse para agradecer

Sim. Vejo que se isso, se tornaria um isentivo a mais de querer fazer melhor em um próximo projeto.

Não faço questão, mas seria interessante para criar um contato

Não faço tanta questão de saber quem foi. Desde que a crítica seja construtiva e que a pessoa tenha argumentos sólidos do porque daquela opinião. Se ela quiser se identificar é melhor, mas não me importa tanto com o anonimato.

Sim, seria interessante ter contato com essa pessoa que tem tamanho conhecimento para me ajudar em um trabalho de alto nível.

(Grau perseverante?) Eu mesma. Geralmente não peço muitos feedbacks porque consigo identificar os meus erros e saber o que devo estudar pra ter informações objetivas.

No caso de ter recebido uma crítica abusiva intencionalmente grosseira, gostaria de saber quem foi o crítico? (situando um caso de anonimato por parte do crítico)

75 respostas

Sim (19)

Não (9)

não (2)

Não. (2)

sim (2)

Sim. (2)

Não, ele que vá desconhecido pro inferno.

Não gostaria de saber quem foi. Entretanto, analisaria a crítica pra poder aderir alguns pontos positivos. Mesmo nas críticas grosseira ou abusiva, sempre tem algum ponto que é relevante para melhorar seu trabalho.

Depende do nível de grosseria. Eu particularmente não gostaria de saber quem foi, mas acredito que tenha que ter um filtro melhor pra esse tipo de comentário; algum tipo de 'denúncia de comentário' que seja consistente e que tenha alguma punição (como retirar a pessoa do programa, por exemplo)

Sim e, pessoalmente, não. Sim para podermos denunciar essa pessoa e retirar seu acesso da plataforma, e não por que, a gosto pessoal, prefiro evitar ler críticas não construtivas, mesmo que em anonimato. Não há uma

Figura 4: análise qualitativa da aceitação do anonimato

Figura 5: análise qualitativa da aceitação do anonimato

Num mundo cada vez mais conectado, o poder do networking no crescimento profissional não pode ser ignorado. Mesmo que esta não seja uma prioridade para todos os usuários, quase 100% deles acreditam que um sistema que facilitasse o networking seria útil e agradável (Gráfico 10)

Você acha indispensável que o sistema facilite o networking com outros usuários?

107 respostas

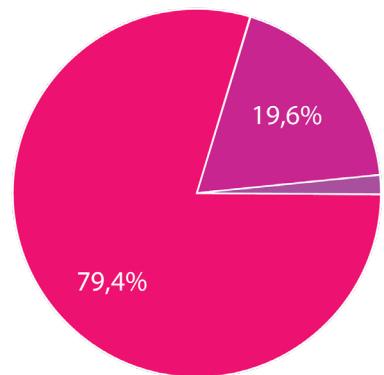


Gráfico 10

Um dos maiores desafios de um artista é a dificuldade de aceitar seus defeitos quando apontados e justificados por outros. Muitos deles tentam justificar o erro cometido para evitar voltar ao projeto somente para corrigi-lo, e quando finalmente aceitam o erro apontado, porém de má-vontade, declaram de forma pulha que no próximo feito irão evitá-lo, mas muitas vezes acabam insistindo no mesmo erro. Com base em nossa pesquisa (gráfico 11), a maior parte dos usuários aceitam críticas, e metade dessas pessoas diz saber selecionar as boas e as ruins confirmando a incerteza de saber receber o feedback. Então decidimos disponibilizar votos positivos e negativos nos feedbacks por meio da comunidade, facilitando ao artista a seleção do que precisa ser adotado por parte dele.

Você se considera aberto a críticas?

108 respostas

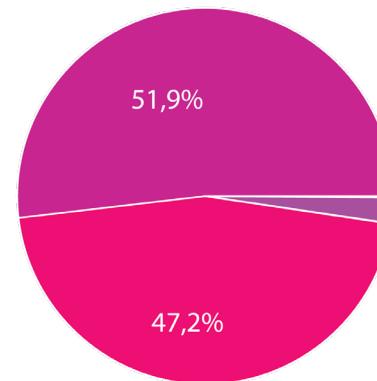
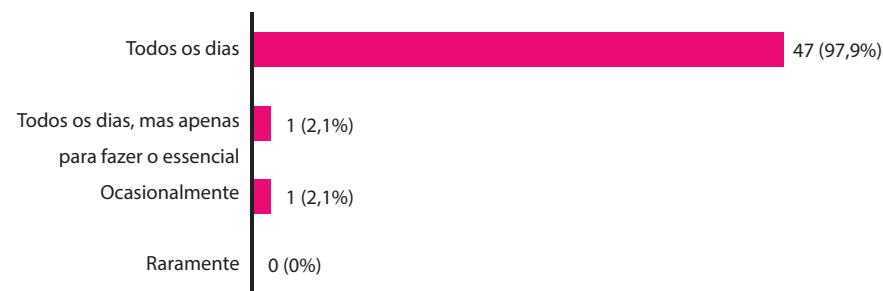


Gráfico 11

Outros pontos relevantes, à parte da mecânica da plataforma, é o padrão de uso deste tipo de recurso. Para começar, nosso público faz uso diário da internet (Gráfico 12) e acredita que ela facilitou o relacionamento interpessoal (Gráfico 13). De maneira geral, preferem acessar a internet através do computador, seguido do celular (Gráfico 14), e na maioria, seus dispositivos possuem Windows e Android como sistemas operacionais (Gráfico 15), que também são os sistemas mais confortáveis de acordo com os nossos usuários (Gráfico 16).

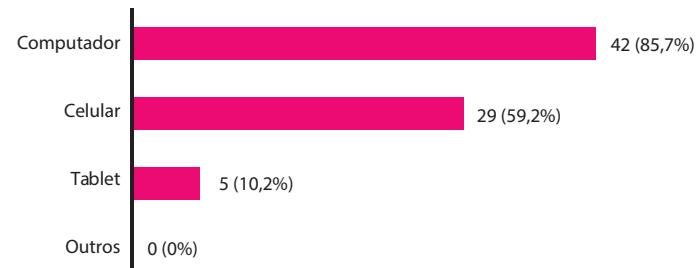
Com que frequência você costuma usar internet?

48 respostas

**Gráfico 12**

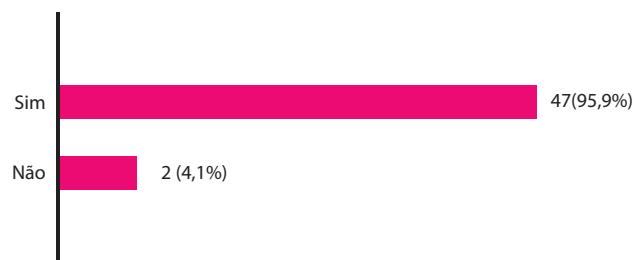
Por qual dispositivo você prefere acessar a internet?

49 respostas

**Gráfico 14**

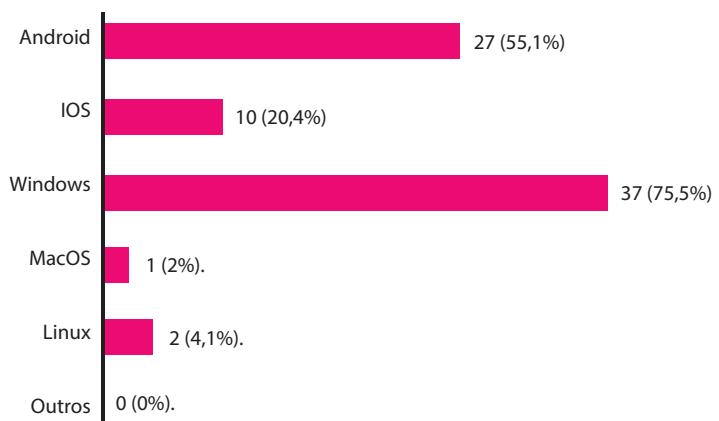
Você se sente que a internet facilitou seu relacionamento com outras pessoas?

47 respostas

**Gráfico 13**

Qual sistema você usa com mais frequência de maneira geral?

49 respostas

**Gráfico 15**

Qual sistema te deixa mais confortável quanto a usabilidade (MacOs, Windows, Android, Ios, etc)?

49 respostas

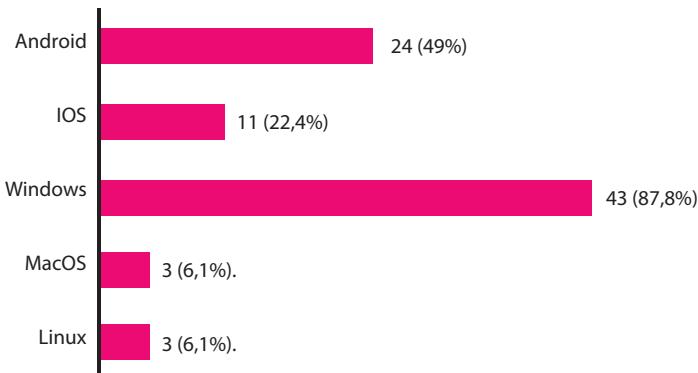


Gráfico 16

Além disso, boa parte do nosso público acredita que a tecnologia seja imprescindível para administrar seus projetos de arte (Gráfico 17) e a maioria não refere problemas para se adaptar a novas tecnologias ou sistemas (Gráfico 18).

Você sente que a tecnologia é indispensável para gerir ou progredir com seus projetos?

49 respostas

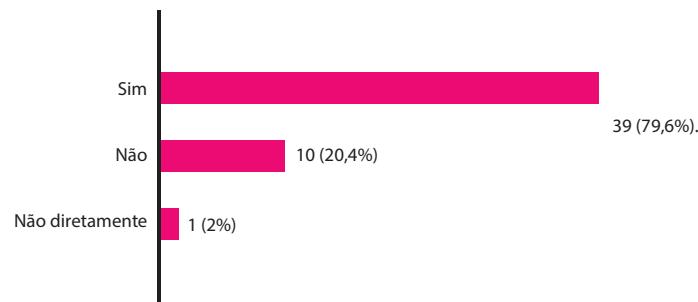


Gráfico 17

Você se sente desconfortável em aprender um sistema operacional novo, ou sente que pode facilmente se adaptar a novas tecnologias?

46 respostas

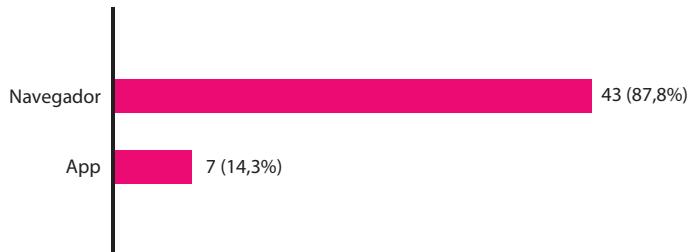


Gráfico 18

Via de regra, nossos pesquisados são usuários de redes sociais, e quase metade se considera heavy user, ou seja, consumidores abusivos das plataformas (Gráfico 19). A maioria deles costuma acessar as redes ou os fóruns de desenho através do navegador, mas uma parcela considerável faz uso concomitante de aplicativos específicos da plataforma e do site, com um pequeno grupo que acessa prioritariamente por aplicativos (Gráfico 20).

Você se considera heavy user de redes sociais?

49 respostas

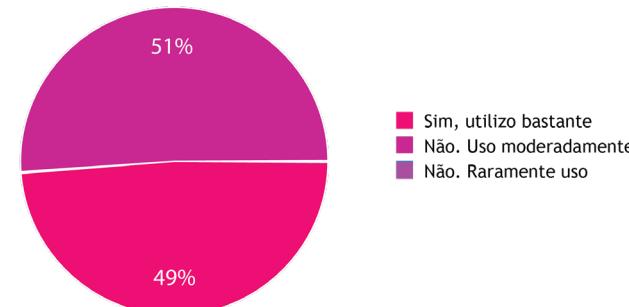


Gráfico 19

Quando participa de fóruns ou grupos de desenho (deviantart, Artstation, Facebook, etc) utiliza o navegador ou um app específico?

46 respostas

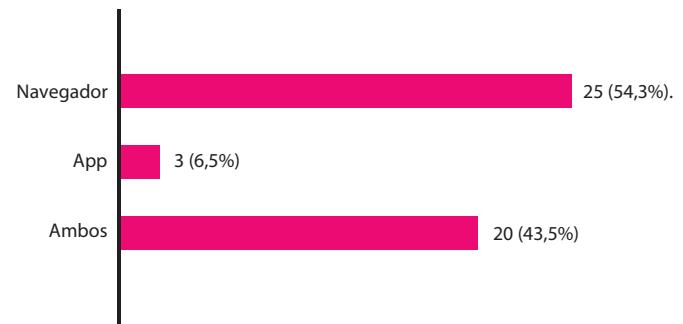


Gráfico 20

Portanto, de acordo com nossa pesquisa, nosso público-alvo é formado por artistas jovens de ambos os sexos, que fazem uso regular de redes sociais e costumam utilizar o Facebook para publicar suas artes e não referem dificuldade em aprender novos sistemas operacionais.

A persona do nosso design poderia ser:





NOME: Luciana

IDADE: 21 anos

PROFISSÃO: estudante universitária, ilustradora

Costuma gastar entre 2 a 6 horas por dia trabalhando em seus desenhos

“Às vezes sinto que travo na evolução dos meus desenhos, gostaria que alguém me ajudasse a Melhorar diretamente”

Em geral, utiliza tanto seu computador com Windows quanto seu celular Android para navegar na internet, utilizar serviços online e redes sociais

“Acho que passo muito tempo na internet, acesso às plataformas diversas vezes ao dia, muitas vezes apenas como passatempo”

“Acredito que me adapto bem a tecnologias novas ou a alterações nos aplicativos que já costumo utilizar, algumas mudanças são muito bem-vindas”

Com base nessas características, embasadas pelas nossas pesquisas, a plataforma deve ter uma interface dinâmica, com perfil jovial, que funcione igualmente bem em sistemas desktop e mobile, e que tenha atrativos de rede social e não apenas de ferramenta de trabalho.

Da ideia à concepção

O Artistas Anônimos é uma plataforma nos padrões da web 2.0 que mescla características de fórum com redes sociais, cuja mecânica diverge das demais plataformas do ramo por estimular a participação dos usuários através de recompensas. Isso se baseia nas pesquisas de Klotz et al (2012), que postulam que as recompensas extrínsecas podem motivar os colaboradores a um desempenho criativo, que no nosso caso pode se dar tanto na forma de comentário quanto na forma de paintovers, que dissecaremos mais adiante. Dessa forma, visamos eliminar o viés de colaboração dos usuários, visto que a recompensa independe do tipo de crítica ou do tipo de arte.

O sistema de recompensas não é o único método para influenciar a criatividade, e o feedback é um dos principais exemplos disso. (BRAIA et al, 2014). O feedback nada mais é que uma informação recebida por um indivíduo relativa a um comportamento que este tenha desempenhado, dada por outro indivíduo em posição de avaliá-lo. É uma ferramenta útil para a aprendizagem e o desenvolvimento, por clarificar que desempenho é esperado do indivíduo (ILGEN et al, 1979). Receber feedbacks negativos é uma maneira de se pôr em perspectiva razões pelas quais atitudes os trabalhos falharam ou não obtiveram o resultado esperado.

Extrapolando para a nossa plataforma, podemos entender que o feedback influencia a criatividade do artista que precisa evoluir, enquanto o sistema de recompensas extrínsecas influencia a criatividade dos participantes que vão auxiliar nessa evolução.

Modos de colaboração

No desenvolvimento de plataformas virtuais de aprendizado baseadas em grupo, Strijbos et al (2004) recomendam que o primeiro passo seja definir que tipos de interação serão esperadas de acordo com o objetivo pedagógico e a estrutura tecnológica. Segundo este raciocínio, baseamos nosso sistema em artistas amadores ou profissionais que podem solicitar ou fornecer de feedbacks aos trabalhos publicados, que acontecerá dentro de um molde pré-definido de comentários ou de paintovers.

Carvalho et al (2008) entendem que a web 2.0 se baseia, entre outras coisas, no uso da folksonomia, que é uma forma de indexar conteúdo nas redes sociais. O próprio usuário é responsável por categorizar um objeto através de palavras-chave (tags), de acordo com seu conhecimento sobre o conteúdo compartilhado. Portanto, uma das maneiras de fornecer feedback em nossa plataforma será a colocação de hashtags dos pontos que necessitam de melhoria no trabalho. Ou seja, o usuário colaborador categoriza uma obra publicada através de palavras-chave que ele considere condizentes para a evolução da peça. O sistema contará também com sugestões de hashtags para auxiliar os colaboradores com o uso dos termos, baseadas nos problemas mais comuns das artes. Os 4 termos mais citados serão levados a votação por todos os usuários de modo que a hashtag mais votada seja o ponto mais deficiente ou que mais necessita de melhoria na ilustração, e isso guie o artista no seu desenvolvimento.

Os colaboradores também poderão fazer paintovers da ilustração em questão, isto é, mostrar ao artista exatamente onde e como pode melhorar através de pinturas por cima da peça. Vale ressaltar que, para realizar um paintover, é necessário participar da votação.

Uma peculiaridade da plataforma é o anonimato dos artistas, buscando excluir possíveis vieses de característica do usuário. Porém, segundo Batista et al (2008), os grupos referenciais são aqueles que têm grau de influência direta ou indireta sobre as atitudes ou comportamento da pessoa, estimulando-a a buscar informações para avaliação e validação desse comportamento, e imputando valores e sentido aos seus hábitos e posicionamentos. Quando as normas de um grupo referencial são endossadas pelo indivíduo, este encontra validação nas informações referidas por aquele. Por isso, liberamos o acesso e visibilidade aos perfis dos colaboradores que dão feedback apenas para o artista criticado, pelo

tempo em que a arte ficar no ar, podendo visualizar apenas os trabalhos que não estiverem sob crítica. Assim, aplicando os preceitos do grupo referencial, o artista poderá definir quais críticas são válidas e quais não serão, conforme endosse ou rejeite os preceitos do colaborador.

O sistema de recompensas

Decidimos confirmar se nossos usuários potenciais estariam familiarizados com sistemas de pontuação de fóruns e outras plataformas similares à nossa, e o que recebemos como resposta é que a maioria sabe da existência deste recurso, porém apenas metade está imerso ao sistema de pontuação dessas outras plataformas (Gráfico 21). Optamos por manter o sistema de pontuação, pois além de as recompensas extrínsecas aumentarem a motivação intrínseca e a criatividade, o reconhecimento do seu comportamento pode levar o indivíduo a repeti-lo no futuro (BRAIA et al, 2014).

Você está familiarizado com o sistema de pontuação de fóruns? (Há fóruns que compensam com pontos, que podem ser trocados por bordas de avatar, lhamas, etc, como recompensa quando se interage com outros usuários.)

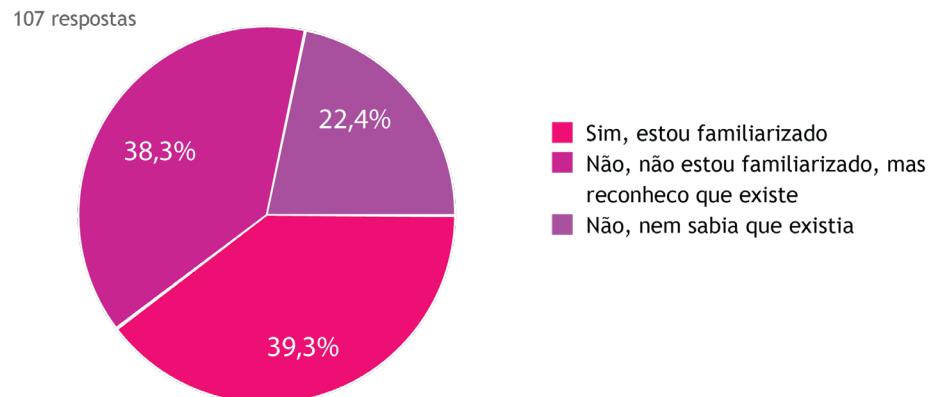


Gráfico 21

Para incentivar os usuários da nossa plataforma a colaborarem com os outros participantes, dando críticas e sugestões ao trabalho, desenvolvemos

um sistema de pontos que serão dados ao colaborador conforme a participação. Haverá dois tipos de pontos, os points e os master points, e seu uso dentro da plataforma será como o descrito a seguir.

Os points podem ser usados para:

- Postar as próprias artes no site para serem avaliadas (4 points) - cada arte fica exposta por um máximo de 7 dias, que inclui o tempo das críticas, votações e paintovers;
- Se, passado o prazo de 7 dias, o usuário não estiver satisfeito com as críticas que recebeu e sentir necessidade de mais avaliações, pode gastar mais 4 points para renovar sua exposição por mais 7 dias;
- Os master points podem ser usados para:
 - Comprar vídeos instrucionais de arte;
 - Comprar workshops;
 - Sendo os valores variáveis de acordo com o porte do workshop ou do vídeo.

A média dos points e master points ganhos também gerará um ranking, que será disposto na plataforma periodicamente, de modo que as pessoas mais bem qualificadas ganharão prêmios.

E como os pontos são ganhos?

O usuário ganha pontos de colaboração sempre que participa das votações de hashtags, sendo esse o principal mecanismo de auxílio da plataforma. A quantidade de pontos de colaboração que um usuário recebe é variável de acordo com o nível de perícia da ilustração avaliada, que será classificada pelo próprio artista ao publicar. Quanto mais inexperiente o artista avaliado, mais points e menos master points o colaborador ganhará; e o inverso ocorre quanto maior a expertise demonstrada na obra avaliada, conforme a Tabela 1. Além disso, ao fornecer paintovers, o colaborador receberá 10 pontos de cada (10 pontos e 10 master points) além dos pontos de colaboração já explicados. Outra maneira de se conseguir pontos extras é sugerindo hashtags nos trabalhos publicados, de forma a ajudar na crítica e armazenação. Se a hashtag sugerida for a votação (e ele for o primeiro a sugerir a categoria), somam-se 2 pontos de cada (2 points e 2 master points) aos pontos de colaboração.

	POINTS	MASTER POINTS	PAINT OVERS	SUGERIR TAGS
Novato	4	1	+10	+2
Amador	3	2	+10	+2
Experiente	2	3	+10	+2
Mestre	1	4	+10	+2

Tabela 1

Para facilitar o entendimento, vamos supor que um usuário avaliou uma obra de nível amador, sugerindo a hashtag “problema de perspectiva”, e sua tag foi a votação. Além de votar, dentre as 4 categorias possíveis, qual ele acreditava ser o maior problema da ilustração, ele resolveu efetuar um paintover para exemplificar como seria melhor. Ou seja, avaliou um trabalho amador (3 points + 2 master points), sugeriu tag que foi a votação (2 points + 2 master points) e enviou um paintover (10 points + 10 master points). No total, este usuário recebeu 15 points e 14 master points.

Monitorização das atividades

Quando o público é responsável por categorizar as obras e adicionar informações e conteúdo a uma plataforma, podemos acabar nos deparando com termos ou idéias que ferem as diretrizes de conduta da nossa plataforma e as leis do país. Por isso, haverá um sistema de moderação para excluir termos potencialmente ofensivos ou ilegais, além da possibilidade de denúncia por outros usuários de conteúdos que infrinjam as normas. Além disso, em casos de nudez ou violência gráfica permitidos (ou seja, que não envolvam ações ilegais ou ofensivas, como pedofilia e culto ao ódio de minorias), será necessário conter um aviso de conteúdo explícito.

Os usuários que violarem essas regras serão penalizados, de acordo com a gravidade da infração, que será avaliada pela moderação em cada caso, sendo possível de recurso. As formas de punição englobam advertência, banimento temporário da plataforma e banimento permanente.

Em um sistema de recompensas, existe o risco de pessoas usarem de má-fé para obter o resultado positivo sem o devido comportamento merecedor, como comprovam Whitley (1998) e DeAndrea et al (2009) em seus estudos sobre motivações para fraude acadêmica. Uma possível maneira de burlar nosso sistema seria, por exemplo, enviar paintovers sem mudanças, ou com rabiscos aleatórios, visando ganhar mais 10 pontos. Para evitar isso, pensamos em uma ferramenta de denúncia, que seria feita pelo artista que recebeu o paintover, informando que este feedback é desonesto e não representa o trabalho que deveria ser feito.

Problemas não categorizados

Até aqui, uma das grandes preocupações foi evitar que ilustrações fiquem sem feedback e os artistas tenham dificuldade em saber em que pontos precisam melhorar seus trabalhos. Apesar do anonimato do artista que publica a obra e dos mecanismos de recompensa, ainda é possível que alguns trabalhos não alcancem a visibilidade necessária para uma avaliação satisfatória, ou seja, poucas hashtags ou críticas insuficientes. Visando solucionar esta questão, a plataforma vai contar com uma análise do número de comentários após as primeiras 48h da publicação do trabalho (a votação das hashtags se inicia após 72h): havendo menos de 20 comentários, o sistema se encarregará de dar destaque à postagem para aumentar o seu engajamento.

Outra questão que surge com uma plataforma de compartilhamento de arte é o plágio. Considerando que todas as publicações são feitas de modo anônimo, os plágio poderia ocorrer de duas maneiras: o “plagiador” poderia publicar um projeto de outro usuário como um trabalho próprio, ou tomar uma arte em processo de um artista, fazer as suas finalizações, e ficar com o crédito pela ideia. Para evitar este problema, pensamos em apropiar uma marca d’água contendo um número serial de cada artista dentro das imagens, resolvendo os dois quesitos: detectar o plágio e as postagens duplicadas (spam).

ANÁLISE DE SIMILARES

Visto que nosso projeto se trata de uma plataforma digital voltada a evolução artística do usuário, observamos mecânicas parecidas já implementadas no mercado para basear parte da mecânica da nossa plataforma. Abaixo iremos comparar as mecânicas de similares à nossa plataforma e em seguida a análise total e tabela das mesmas.

Como todas as plataformas similares, nosso projeto conta com a criação de um perfil, porém, este é de acesso exclusivo do usuário. Em nossa plataforma, o usuário sempre permanecerá anônimo e suas artes serão publicadas em total anonimato.

Podemos observar em nossos similares também a possibilidade de publicar trabalhos de artes em seus perfis com comentários, likes ou dislikes. Isso acontecerá de maneira diferente em nossa plataforma. Nela, comentários serão direcionados a crítica construtiva e likes e dislikes serão substituídos por paintovers com caráter instrutivo. É possível postar artes e receber certo feedback em sites como Behance, Deviantart, Artstation e Cgplus.

Seguindo a linha de grandes portais de arte como Artstation e Cgplus, implementamos o mosaico de imagens. Esse mosaico de imagens será aleatório e seguirá aos critérios pré-selecionados pelo usuário como área de interesse, tal como são as plataformas Pinterest e Flipboard.

Na mecânica de nossa plataforma será implementado um sistema de pré-votação a partir de hashtags, assim como ocorre no Twitter. Quando for postada uma arte, ela será disponibilizada no site e mostrada a outros usuários com base em suas preferências e a classificação dada à arte pelo autor. Os usuários então farão críticas em forma de hashtags (como “cores inadequadas” ou “falha na composição”), sendo que as mais sugeridas serão agrupadas e uma votação será feita. Ela revelará o grau de importância de cada quesito. Os usuários ganharão pontos por votar, sugerir hashtags e fazer paintovers, semelhante ao que acontece em alguns fóruns, como o Yahoo Respostas. Pontos serão gastos para postar trabalhos de arte e comprar itens cosméticos para seu perfil. Uma particularidade de nossa plataforma perante o Yahoo Respostas é a existência de dois tipos de pontos: eles são chamados de points e master points, e são recebidos de acordo com o nível da arte do usuário que você ajudou (que será informada pelo mesmo), conforme

apresentado na Tabela 1.

O somatório desses pontos refletirá em uma média que será usada para constituir um ranking de usuários que mais ajudaram e participaram na plataforma. Esse ranking será exibido na página inicial e periodicamente esses usuários serão presenteados com workshops.

Sistema de Publicação Similiar

Legenda:

Subdivisões nos sites

Subdivisões dentro de outras

Palavras em negrito - quesitos dentro de subdivisões

Behance

Site responsivo. Possui um aplicativo para celulares.

Menu antes de fazer login na página:

Descobrir

Buscar artes, galerias específicas ou escolas e organizações.

Trabalhos

Divulgação de várias oportunidades de trabalho remunerado.

Publicar um trabalho

Parte dedicada para quem quiser anunciar uma oportunidade de trabalho na página. Custa 399 dólares mensalmente, podendo publicar apenas uma vaga, ou 1500 dólares mensais, podendo anunciar quantas vagas quiser.

Adicionar trabalho

Suas artes podem ser postadas sem limite de tamanho e editadas na própria plataforma do site. Destaque para as tags que podem ser atribuídas para que possam ser achadas no mecanismo de busca do site. Possibilidade de mandar mensagens pessoais e adicionar outros perfis como amigo ao seu.

#Fazer logon

Você necessita criar uma conta na Adobe para utilizar o site. Caso já possua uma pode utilizá-la.

Após se cadastrar no site, o usuário pode usar o restante de suas funções.

Atividades

Amostra das imagens que estão em maior evidência na página durante o dia.

Perfil

Visualização da sua página pessoal e da sua equipe (opcional). Você pode adicionar
dele sua experiência de trabalho, ver suas estatísticas no site.

Adicionar trabalho

Menu para poder adicionar a sua arte. Não há limite de tamanho para o upload
das imagens. Usa também um sistema de tags para que possam ser identificadas
pelo mecanismo do site. Cada trabalho se encaixa como um projeto distinto, que
ficará disponível no seu perfil. Há também a opção de tornar os projetos abertos
ou fechados para o público.

CG Plus

Site responsivo.

Página Principal

Trending topics e mosaico de artes que ganham challenges ou são avaliados como
top art. Por possuírem destaque na página inicial, ganharam muita visibilidade.
Galeria em grid de artes da comunidade.
Galeria com artes trending (mais vistas, curtidas e comentadas no momento).
Galeria com as últimas artes enviadas pela comunidade
Galeria com artes de usuários seguidos.
Plataforma de Live Streams de produção de artistas da comunidade.

Sign in

Possibilidade de criar um perfil e postar suas artes. Suas artes podem ser postadas
sem limite de tamanho e editadas na própria plataforma do site. Destaque para

as tags que podem ser atribuídas para que possam ser achadas no mecanismo de
busca do site. Possibilidade de mandar mensagens pessoais e adicionar outros
perfis como amigo ao seu.

Menu

Artista:

Avatares de artistas disponibilizados em um bloco por classificação e nível dentro
do fórum, e logo em seguida outro bloco com artistas e trabalhos sortidos.

Fórum:

-Categorias-

Threads separados fixos: 2D/3D/Feedback/Jobs.

Outras categorias além dessas podem ser criadas por usuários, e todos os threads
dentro de suas respectivas categorias também. Lá podem postar opiniões e sub-
meter suas artes para avaliação.

Feed:

Na categoria feed, artworks são postados diretamente no site, sem criar consigo
um thread no fórum. Todos os feedbacks ficam por conta dos comentários, curti-
das e “favoritadas”. Artes postadas de maneira sortidas.

Sobre as artes :

Podem ser separadas por tags que funcionam como motor de busca do site.

CGSociety

Site responsivo.

Página Principal

Separada em blocos:

- Featured art/stories - imagens populares e matérias sobre o assunto;
- News - artes recém-postadas;
- Careers - anúncios de trabalhos;
- Workshops;
- Art - maior, com muitas artes sortidas que podem ser filtradas por nome e cate-
gorias;
- Cgs-TV - entrevistas e pequenas dicas com artistas do ramo;
- Newsletter - para se cadastrar e receber notícias do site.

No menu, temos atalhos para os respectivos blocos.

□ Sign in

Possibilidade de criar um perfil e postar suas artes. Suas artes podem ser postadas sem limite de tamanho e editadas na própria plataforma do site. Destaque para as tags que podem ser atribuídas para que possam ser achadas no mecanismo de busca do site. Possibilidade de mandar mensagens pessoais e adicionar outros perfis como amigo ao seu.

□ Menu

Artista:

Avatares de artistas disponibilizados em um bloco por classificação e nível dentro do fórum e logo em seguida outro bloco com artistas e trabalhos sortidos.

Fórum:

-Categorias-

Threads separados fixos: 2D/3D/Feedback/Jobs.

Outras categorias além dessas podem ser criadas por usuários, e todos os threads dentro de suas respectivas categorias também. Lá podem postar opiniões e submeter suas artes para avaliação.

Feed:

Artworks são postados diretamente no site, sem criar consigo um thread no fórum. Todos os feedbacks ficam por conta dos comentários, curtidas e “favoritadas”. Artes postadas de maneira sortidas.

Sobre as artes :

Podem ser separadas por tags que funcionam como motor de busca do site.

Artstation

Site responsivo.

□ Página Principal

Matérias, breakdown e making of de artes que ganham challenges e possuem bastante percussão com o resultado (blog do Artstation).

Galeria em grid de artes da comunidade.

Galeria com artes trending (mais vistas, likes e comentadas no momento).

Galeria com as últimas artes enviadas pela comunidade.

Galeria com artes de usuários seguidos.

Plataforma de Live Streams de produção de artistas da comunidade.

□ Página Portfólio

Artista:

Header: Fundo com alguma arte

Avatar;

Nome e Sobrenome;

Área de atuação;

Localização (Estado, País);

Seguidores, total de likes, total de views.

Aba

Portifolio, sobre, challenges participados, seguindo e likes recentes;

Botão Follow;

Botão Hire Me (Contato).

Galeria

Organização personalizada de projetos no portfólio;

Possibilidade de separar em Categorias (ex. 2D, 3D e All).

Projeto:

○ À esquerda

Arte full width.

possibilidade de várias imagens por projeto.

○ À direita

Avatar, Nome e Área de atuação.

Botão de Like, Follow e Add to collection;

Título e descrição do projeto;

Tempo que foi postado;

Número de Likes, View e Comentários;

Botões de compartilhamento em redes sociais;

Caixa de comentário;

Softwares usados para o projeto;

‘More by’ do artista;

Tags.

— Guia de Navegação pelo teclado

Sessão de Jobs

Empresas divulgam vagas de trabalho.

Card

Logo da Empresa

Local

Vagas Disponíveis

Página da empresa

Descrição sobre a empresa

Vagas

Área de atuação

localização

Tipo: Freelancer, Contrato ou Permanente.

Vaga

Descrição da vaga

Requerimentos e Habilidades

Contato

Sobre a empresa

SHOP

Artbooks

Roupas

Sketchbook

Mini-Mochila para sketchbook

Deviant Art

Site não está devidamente adaptado a diferentes resoluções.

Página Principal

Galeria de artes de vários artistas:

Mais recentes

Mais comentadas

Zeradas (sem comentários, view, likes)

Recomendações diárias

Populares dentro das 24 horas, 3 days, 1 week, 1 month, all time

Categorias de artes para procura e postagem

Aba com novidade dentro do deviantart no dia

Aba com novidades de artistas sendo seguidos

Aba de notificações

Aba com uma espécie de Caixa de Mensagens, Notas e Task Manager.

Página Portfólio

Artista:

Header

Avatar

Pseudônimo

Grupos

Artes enviadas, total de comentários, total de views.

Botão de Watch (Follow)

Página personalizável

Destaque

Atividades recentes

Últimos envios

Favoritos

Galeria personalizável

Inserção de scripts, html

Caixa de depoimentos

Shop (venda de prints)

Galeria

Organização Personalizada

Projeto:

À esquerda

Arte tamanho personalizável para exibir.

possibilidade de apenas uma imagem por postagem.

Título e Descrição da arte

Comentários

À direita

Botão de Add to Favorites

Download (Tamanho permitido pelo artista)

Mais de
Coleções inserida
Artes semelhantes
Grupos Enviados
Detalhes (data, tamanho, resolução)
Stats (views, favs, comments, downloads)

Guia de Navegação pelo teclado

■ SHOP

Artes da comunidade (imagens em alta resolução, impressas ou estampadas)

■ OUTROS

CHAT: grupos com temas específicos ou aleatórios.
FÓRUM: discussão sobre arte e afins, sessão de comunidades para postagem de processos de artes.
Críticas: Usuários premium podem postar seus trabalhos em uma plataforma somente para receber críticas.
Botão de aleatório: Leva o usuário em um artista, arte ou grupo aleatório.

FAQ

Sites com Sistema de Pontuação similar

YAHOO RESPOSTA

■ Página inicial

Apresenta menu com as categorias, que servem para ordenar todas as perguntas dentro de determinado assunto, facilitando o acesso de quem busca algum tema específico.

■ Barra de buscas

Buscar por perguntas ou temas à sua escolha.

■ Destaque

Notícias aleatórias relacionadas a Yahoo que ficam no topo do site.

■ Descobrir

Centro ficam algumas perguntas em destaque.
Responder – menu direto para ler e responder diretamente a várias perguntas sugeridas. Você tem a opção de exibir seu nome como usuário do Yahoo ou responder de forma anônima.

■ Faça uma pergunta

Opção para que a pessoa, usuário ou não, possa deixar uma pergunta no site para que seja submetida a resposta dos outros. Disponibiliza a opção de postar com seu nome de usuário ou como anônimo.

■ Classificação

Ranking com os usuários que mais respondem as perguntas deixadas no site. A classificação funciona da seguinte forma: cada vez que sua resposta é escolhida como a melhor, você ganha 10 pontos. Cada vez que simplesmente responde a uma pergunta ganha dois. Cada vez que você seleciona uma outra resposta que não a sua como melhor ganha 3 pontos.

Pinterest

■ Página inicial

Galeria de imagens de atividades recentes.

■ Barra de home

Feed - Pessoas que o usuário segue ou patrocinados

Pesquisar - Nome, tema ou pessoas

■ Explorar

Mostra fotos com base no que você curtiu.

Possibilidade de abrir uma página de navegação a parte.

Salvos - Fotos salvas em suas coleções

Notificações - Tela com Notificações dos dos eventos ocorridos nos últimos dias.

○ Perfil

Nome de usuário com foto
Número de seguidores
Atalhos para configurações e compartilhar

□ Barra de navegação de imagens

Pastas - Subdivisão entre as fotos salvas
Pins - Imagens que o usuário salvou
Curtidas - Ajuda o algoritmo a saber qual é seu material de interesse

FlipBoard

Aplicativo.

□ Layout Tela Principal

Header com botões de notificação, perfil e configurações.
Abas com categorias selecionadas pelo usuário.
Cards mostrando imagens com notícias recentes de cada categoria.

□ Tela Principal

Matérias e notícias divididas em categorias escolhidas e ordenadas pelo usuário.
Notícia principal em uma imagem 3x4 com legenda.
Ao clicar na notícia é exibido uma lista com várias notícias relacionadas.
As notícias são exibidas em grids, que podem ser personalizados de acordo com o tamanho de tela.

□ Dentro da notícia

Fonte (site ou revista)
Título em grande escala
Autor em pequena escala
Links externos na matéria
Imagem ocupando 100% horizontal (incapaz de dar zoom)
Link para artigo Original
Botões para curtir matéria, adicionar ao ver mais relacionados e ver menos.

Twitter

Plataforma responsiva.

□ Página Principal

Barra de topo
Início, Notificações, Mensagens (contém chat que permite conversar diretamente com outros usuários), Barra de busca, Perfil e Atalho para tweetar
Site com três colunas

○ Coluna da esquerda

Com informações básicas de perfil (tweets, seguindo e seguidores)
E tags mais comentadas do momento
É possível configurar para visualizar tags por localização (estado, país ou mundial)

○ Coluna central

Com tweets recentes dos perfis que o usuário segue (Texto, Imagem, Vídeo)
Rolagem Infinita

○ Coluna da direita

Contém sugestões de perfis a serem seguidos com base em seus contatos ou outros perfis que já segue.

□ Página de perfil

Header Fundo com alguma imagem ou em branco
Avatar
Nome Real e Nome de Usuário
Bio
Localização (Estado, País)
Seguidores, Seguindo, Curtidas.
Botão Follow
Botão “Tweetar para...”
Álbum de fotos e vídeos upados pelo usuário.

A seguir, há uma tabela comparativa entre as plataformas:

TÓPICOS	ARTSTATION	DEVIANTART	CG+	CG SOCIETY	BEHANCE	YAHOO RESPOSTA	FLIPBOARD	TWITTER	PINTEREST
Blog	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
Galeria Principal	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	SIM
Trending Arts	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	SIM
Latest Arts	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM
Live Stream de producao	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Zeradas (Sem likes, view ou comments)	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Avatar	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	SIM
Nome e Sobrenome	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM
Pseudonimo	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	SIM
Area de atuacao	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO
Localizacao	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO
Seguidores	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM
Likes	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM
View Count	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM
Sobre o artista	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	SIM
Likes recentes	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	SIM
Contato	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM	NÃO
Colecao de favoritos	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM
tags	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM
Softwares usados no projeto	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Navegacao por teclado	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	SIM
Categorias (2D, 3D, tradicional, digital)	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM
Vender Arte	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Chat	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	SIM
Forum	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO
Criticas	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Random Art	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	SIM
FAQ/HELP	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO
Classificacao	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO
Challenges	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO

Tabela 2

CRANDO A PLATAFORMA

O conceito

Para a conceituação tanto da marca quanto da identidade visual do Artistas Anônimos, a ideia proposta foi de buscar inspiração tanto no viés urbano contemporâneo quanto no aspecto mitológico, para a criação de uma plataforma conceitualmente rica e visualmente atraente. O caráter urbano se dá pela inspiração no underground urbano, fazendo referência aos movimentos de contracultura, que não seguem modismos e fogem dos padrões comerciais e geralmente estão fora da mídia, que compõe grande parte dos nossos usuários. Já a vertente mitológica fica por conta da relação de colaboração simbiótica entre corvos e lobos, que possuem raízes tão profundas que remetem a histórias e mitos do tempo de antigas civilizações, fazendo referência a nossa premissa de colaboração entre os usuários.

Esmiuçando o lado mítico para uma melhor compreensão do conceito, Mech (1970) descreve a relação de corvos e lobos como uma simbiose, devido a estreita colaboração moldada ao longo de todo período evolutivo das duas espécies. O corvo é muito pequeno para poder atacar grandes presas terrestres, então eles e os lobos formaram um modo de operação em que auxiliam um ao outro em suas caçadas. O corvo pode ajudar a indicar onde estão as presas que os lobos querem perseguir, e em troca o lobo permite que as aves também se alimentem do animal que o for abatido.

As histórias mais antigas envolvendo os dois animais remetem a milhares de anos atrás, fazendo parte do folclore de diferentes civilizações ao longo da humanidade. Na Edda em prosa, um compêndio da mitologia nórdica, o deus nórdico Odin sempre é representado sentado em seu trono, onde reposam os corvos Hugin e Munin, que de acordo com as lendas voam por toda Midgard, servindo como seus olhos. No chão, ao lado de seu trono, estão os lobos Geri and Fleki, que acompanham o deus após as batalhas, devorando os cadáveres dos mortos em combate (LANGER, 2010).



A proposta da utilização dos signos do lobo e do corvo na marca é a de remeter ao espírito de colaboração milenar existente entre os animais; ao pacto formado entre eles, que permitiu a sobrevivência de duas espécies tão distintas entre si ao formarem uma sociedade tão improvável, mas que buscavam o mesmo objetivo. A ideia da plataforma, como o mito por trás dos animais, busca fazer com que artistas, isolados em seus mundos, colaborem entre si para que todos consigam atingir suas metas mais rapidamente. Que pessoas com o mesmo objetivo em comum colaborem com o outro, cada um dando dentro de suas capacidades e especialidades, para que todos evoluam dentro de um ambiente de colaboração.

Em complemento aos papéis do lobo e do corvo, foi utilizada a estética underground para a criação da identidade visual da plataforma. Ela foi escolhida para simbolizar o contemporâneo, a cidade, a correria, o informal, o submundo, o que está escondido da vista da maioria nos grandes centros urbanos; símbolos que marcam a realidade dos artistas digitais e sua incessante busca por evolução e notoriedade em meio a um mundo cada vez mais conectado e competitivo. Esses artistas muitas vezes estão escondidos atrás de uma tela de computador, tentando conquistar seus espaços pelas redes sociais e fóruns dedicados a arte digital,

buscando conquistar reconhecimento por seu trabalho, opiniões construtivas, notoriedade, tentando vir à luz.

A ideia por trás da junção dos dois conceitos é a de simbolizar o mundo comum em que todo artista amador vive, que é underground, e a sua busca de se fazer ser notado. O lobo e o corvo simbolizam o caminho a ser seguido para que o objetivo de todos eles sejam alcançados, que é através da colaboração e ajuda entre os lados.

Wireframe

Segundo Steve Krug em seu livro *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability* (2000), toda interface (principalmente web) deve ser simplificada a ponto de ser intuitiva ou auto explicativa. Esse conceito é amplamente conhecido, e vem se expandindo e aplicando nos últimos anos da era digital, conhecido como UX (user experience).

A UX foca em melhorar a fluidez de usabilidade em plataformas digitais e é de extrema importância no design instrucional. A premissa do conceito de Krug é que o usuário não perca tempo em aprender ou precise memorizar como utilizar sua plataforma, e, em vez disso, concentre a maior parte do tempo aprendendo sobre o que a plataforma tem como propósito ensinar. A capacidade de um software se fazer compreensível sem ajuda ou instruções é chamada de “learnability” ou apreensibilidade.

Embora a UX tenha se disseminado há cerca de uma década com a expansão das mídias e plataformas digitais (como smartphones e blogs) e as novas maneiras de visualização e interação, o estudo sobre apreensibilidade de plataformas e preocupação com a qualidade de experiência do usuário remonta à década de 1990. Esta época envolve os primórdios da internet, em que seu uso era canalizado para fins acadêmicos e o número de acessos era limitado. Nielsen e Molich, pioneiros na área de usabilidade e de desenvolvimento de interfaces otimizadas, desenvolveram uma cartilha para potencializar a facilidade de navegação e a apreensibilidade de uma plataforma. Esta cartilha foi publicada em 1990, conhecida como Heurística de Nielsen. Segundo essa cartilha, existem certas hierarquias da informação e regras que uma plataforma deve seguir para garantir uma melhor usabilidade, quais sejam:

1. Visibilidade do estado em que estamos no sistema;
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real;
3. Liberdade de controle fácil pro usuário;
4. Consistência e padrões;
5. Prevenção de erros;
6. Reconhecimento em vez de memorização;
7. Flexibilidade e eficiência de uso;
8. Estética e design minimalista;
9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros;
10. Ajuda e documentação.

Na composição da plataforma, organizamos as páginas de modo que sempre tenham uma barra fixa no topo, onde se encontra o logo da plataforma em miniatura, seguido da quantidade de pontos que o usuário possui, um atalho de pesquisa que busca diretamente na galeria geral, permitindo uso de filtros, botão de atalho para enviar a ilustração para a plataforma e botões de navegação para loja, rankings, perfil e feed de notificações.



Figura 6 - Header da plataforma

Os demais elementos de cada página serão descritos a seguir.

Portal

Para a tela principal do aplicativo, consideramos que seria útil uma interface que chame a atenção dos visitantes do aplicativo e estimule a curiosidade para imergir e interagir com os usuários. Com base nos resultados de nossa pesquisa, foi apontado que pouco mais da metade do público está familiarizado com o mosaico de imagens, e a maioria dos ilustradores gosta da forma diferenciada que são apresentados os projetos dos usuários (Gráfico 22 e 23). Optamos, então, por adotar esse conceito para nossa tela principal, dando um aspecto visual mais agradável e chamativo.

Logo abaixo deste mosaico, existe uma área para atualização resumida do que houve de mais recente na plataforma.

Você está familiarizado com o conceito do mosaico de imagens utilizado em algumas plataformas de portifólio? (ex: cgplus.com)

107 respostas

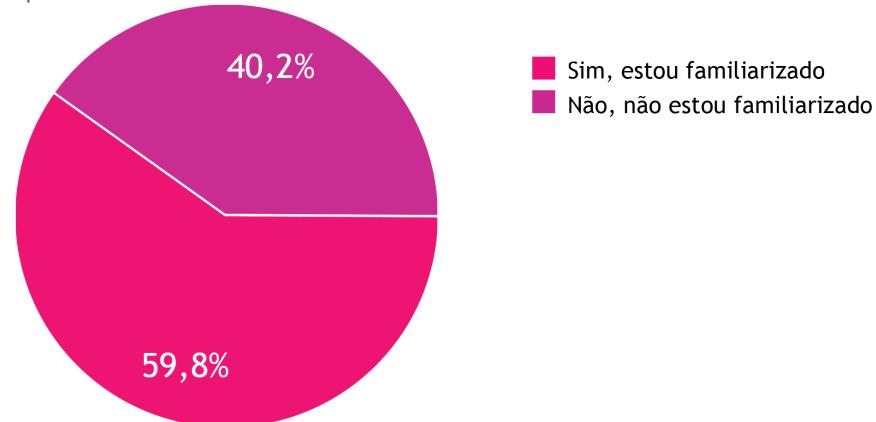


Gráfico 22

Você gosta da estética e funcionalidade do mosaico de imagens? (ex: cgplus.com)

107 respostas

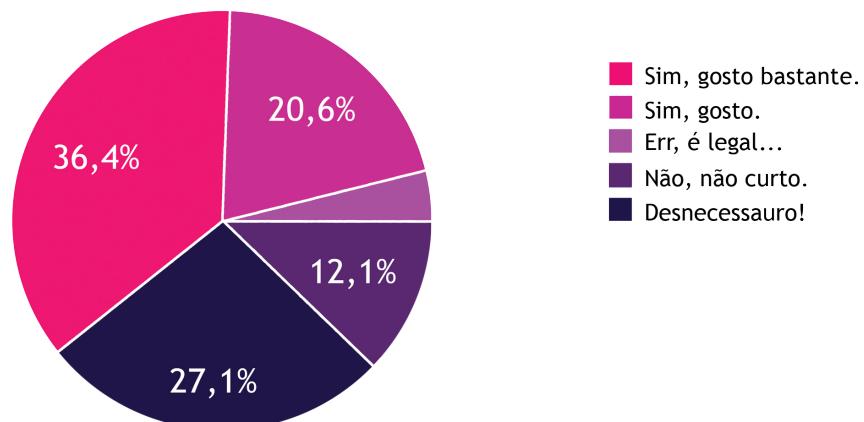


Gráfico 23

Portanto, a primeira seção desta página é o mosaico de ilustrações aleatórias que já foram enviadas para o site junto a um filtro de categorias de imagens, sendo que no fim desta divisão existe um botão que leva o usuário para a galeria de ilustrações.

A segunda seção é o espaço de atualizações, composto por 3 colunas colunas, cada uma com um teor próprio: feedbacks recebidos, votações e feedbacks postados.

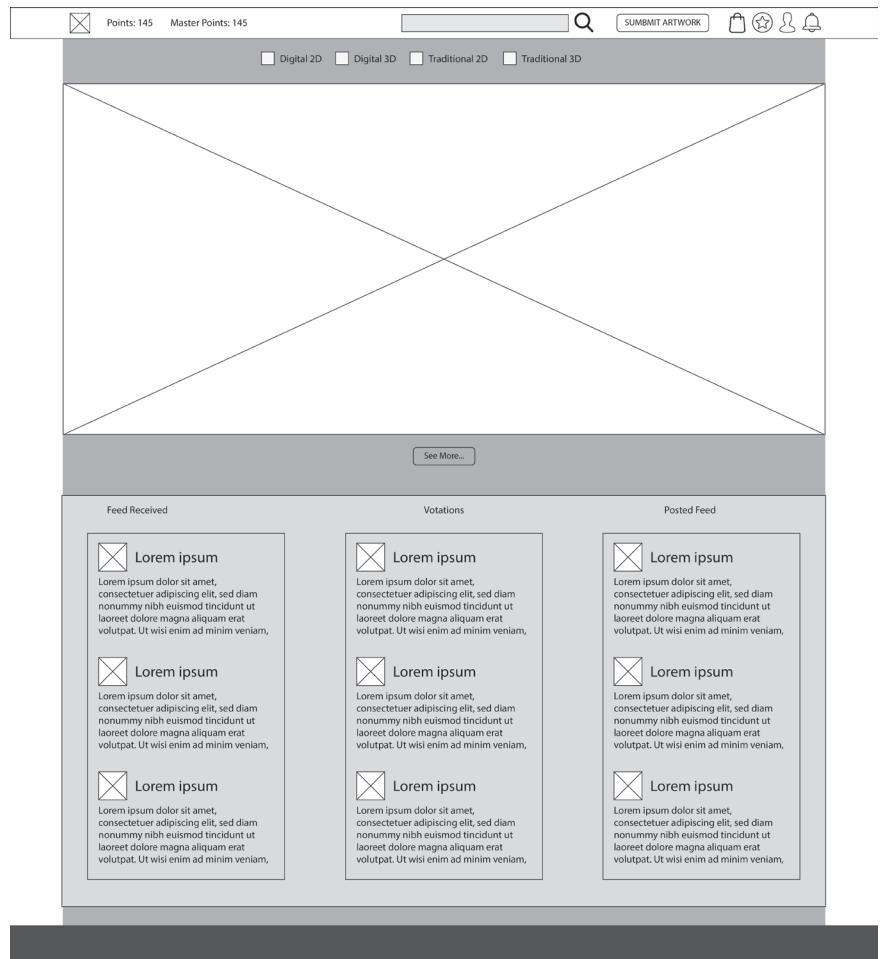


Figura 7 - Wireframe portal

Galeria

O corpo da página apresenta uma galeria de ilustrações aleatórias, enviadas por usuários anônimos, com destaque a algumas ilustrações. Os destaques serão dados àquelas ilustrações que não recebem o número mínimo de feedbacks, ocupando então um espaço maior na grade da galeria, chamando mais atenção do usuário disposto a avaliar e dar feedbacks naquele momento.

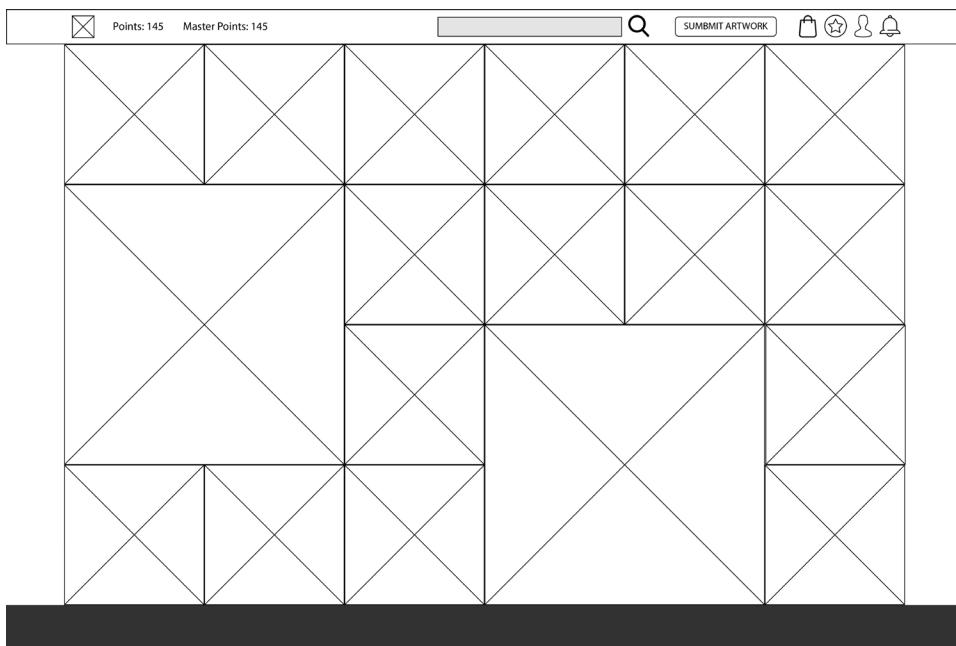


Figura 8 - Wireframe galeria

Upload de ilustração

A primeira seção possui uma caixa/botão para que o usuário arraste ou selecione a imagem a ser hospedada na plataforma. Já a segunda seção possui caixas de texto para que o usuário insira informações básicas sobre a ilustração que está prestes a enviar (título da ilustração, descrição e categoria).

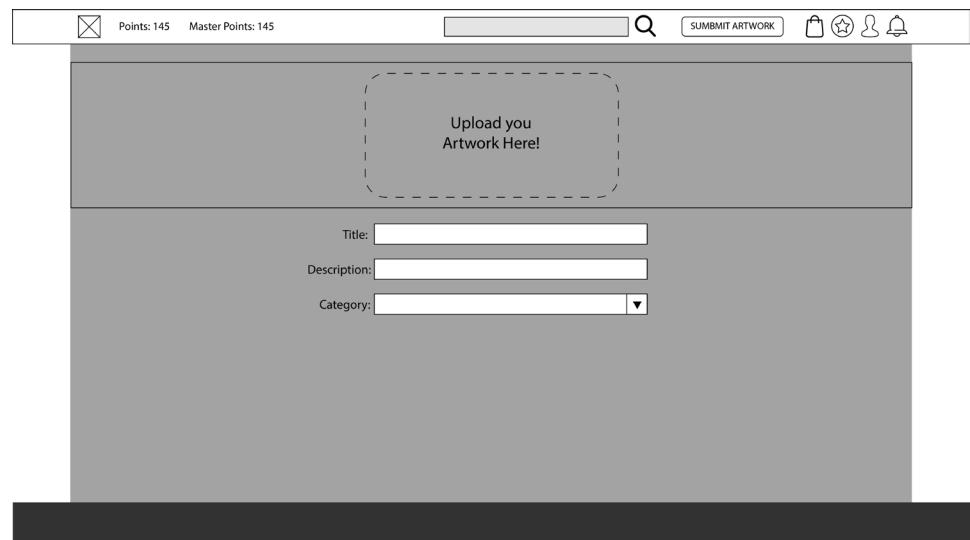


Figura 9- Wireframe upload

Estatísticas da postagem

A primeira seção é a ilustração postada pelo usuário; na segunda, estão as informações básicas da ilustração. A terceira seção é composta pelos feedbacks, separados através de abas no topo da seção em “todos os comentários” (escritos ou paintovers) e “apenas paintovers”, podendo-se adicioná-los aos favoritos. Na caixa de pesquisa desta seção, é possível procurar por palavras-chave para encontrar um comentário ou paintover específico. Na quarta e última seção, é possível ver as estatísticas de votação de hashtags, mostrando os votos recebidos na arte por meio de gráficos.

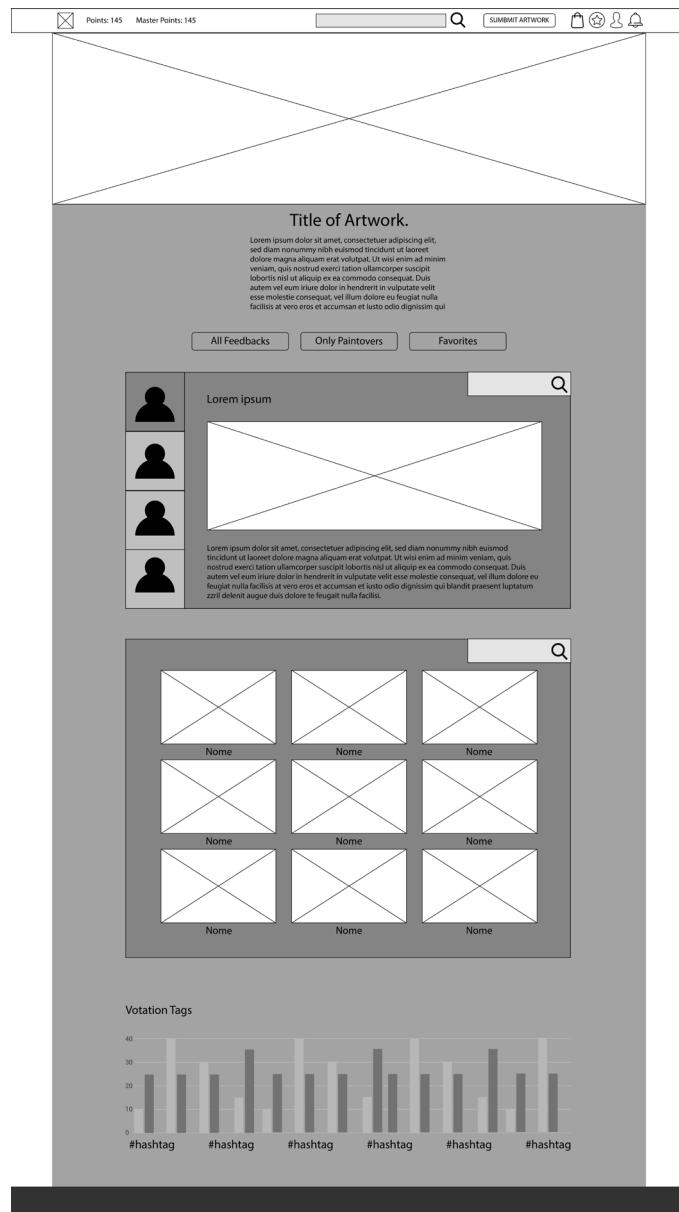


Figura 10 - Wireframe estatísticas

Postagem pública

A primeira seção, em destaque na página, é a ilustração postada pelo usuário. Na segunda seção, abaixo da ilustração, estão as informações básicas da ilustração no lado esquerdo, e botões de feedback, votação e denúncia do lado direito.

O botão de “votar” só será ativado após um período de 72 horas da postagem, quando já houver um número suficiente de hashtags. Será possível tecer comentários atrelados ao voto.

Já o botão “feedback” nos levará a uma nova página (explicada no próximo tópico), onde serão sugeridas as hashtags e enviados os paintovers.

Já a terceira seção contém os feedbacks, tanto em comentários como em forma de paintovers, estes podendo ser acessados separadamente através de abas no topo desta seção, como na página anterior.



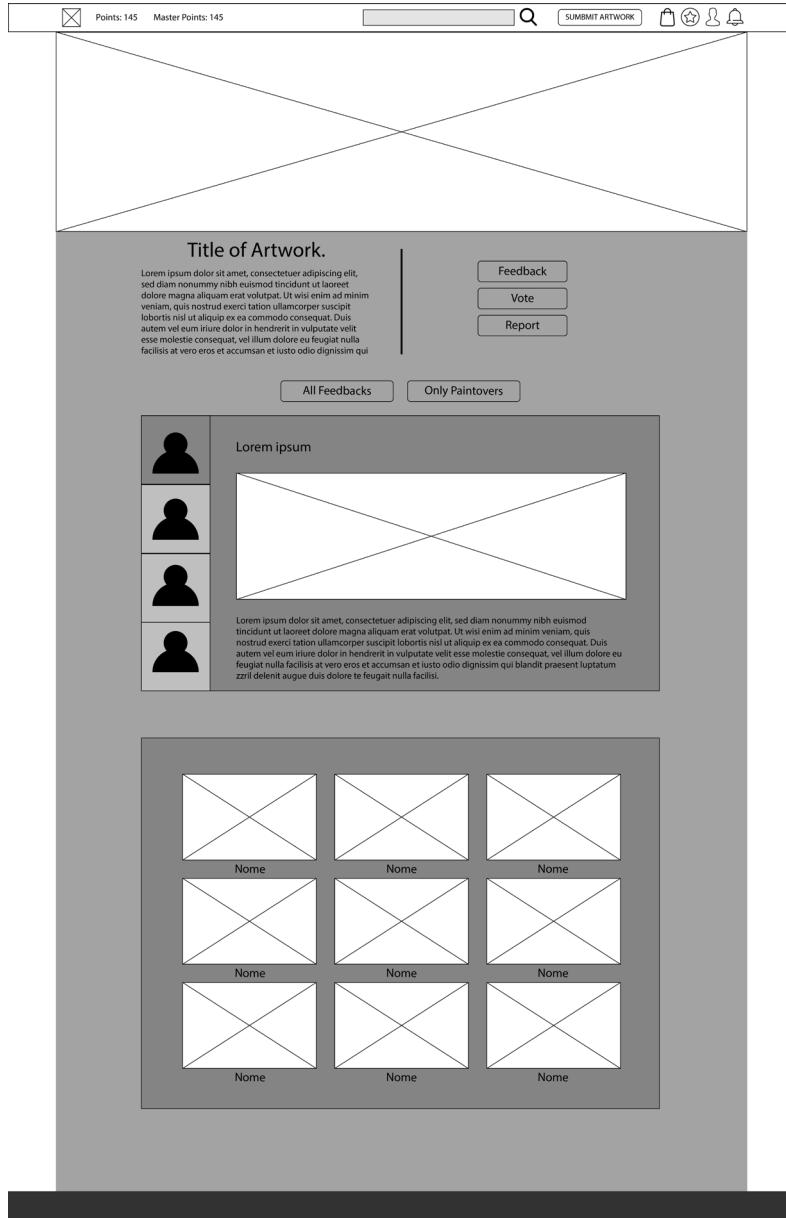


Figura 11 - Wireframe post

Enviar Feedback

A primeira seção aqui também é a ilustração postada pelo usuário, com a segunda seção contendo as informações básicas da ilustração.

A diferença é a terceira seção, que contém um texto motivacional e sugestivo para o usuário opcionalmente seguir, possui caixas de texto para ser incluída hashtag para votação e comentário sobre paintover da ilustração, e possui uma caixa/botão para que o usuário arraste ou selecione a imagem de paintover a ser hospedada na postagem.

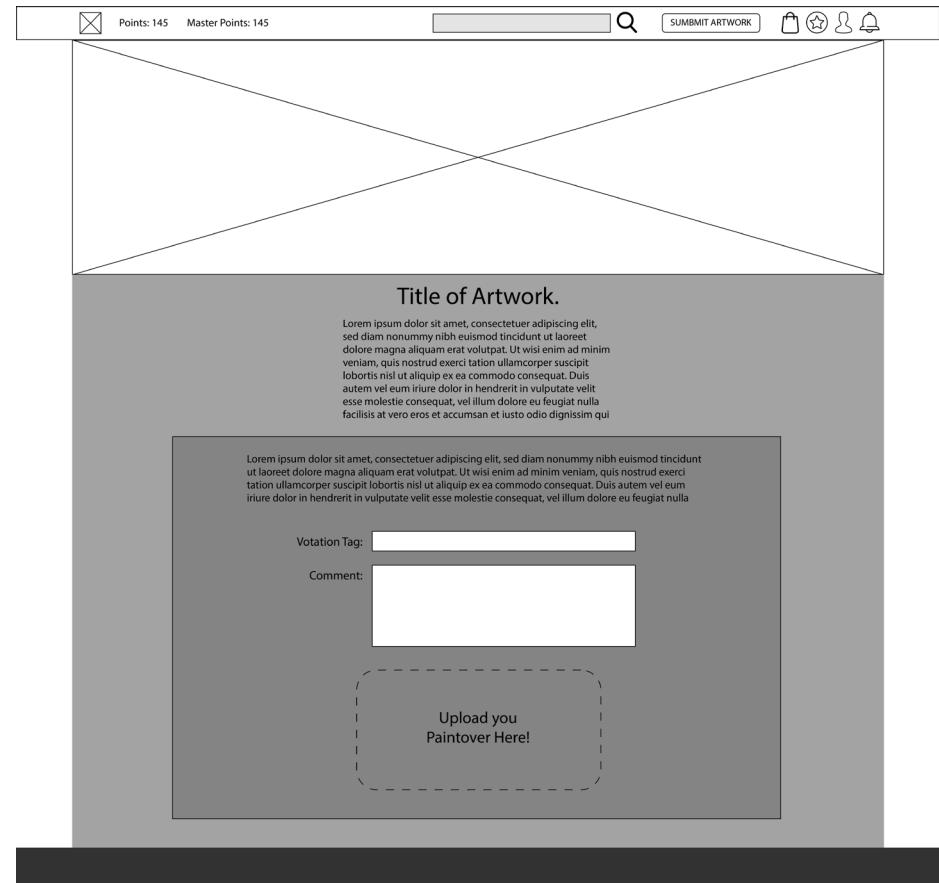


Figura 12 - Wireframe feedback

Perfil

Uma proposta apresentada para o aplicativo é a possibilidade do usuário criar seu perfil, mesmo que anônimo para o público, mas em algum momento específico teria seu perfil revelado para outro usuário. Para adicionar uma função extra ao perfil que somente o usuário proprietário tenha acesso, decidimos implementar a possibilidade de criar coleções de imagens, gerenciamento de tarefas e outras funções. Nossa pesquisa mostrou que a maioria dos usuários gostaria de ter essas funções extras no próprio perfil (Gráfico 24).

Você gosta da ideia de ter um perfil próprio, com possibilidade de criar coleções de imagens, gerenciamento de tarefas, e informações básicas, mesmo que outros usuários não possam ver em condições comuns?

106 respostas

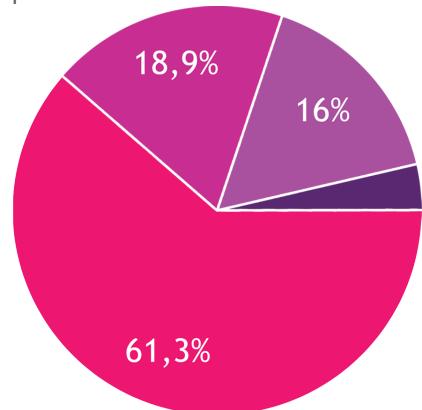


Gráfico 24

A primeira seção desta página é um avatar seguido do nome do usuário. A segunda possui uma galeria em feed, mostrando artes cujos períodos de feedback já foram encerrados e as que ainda estão em andamento.

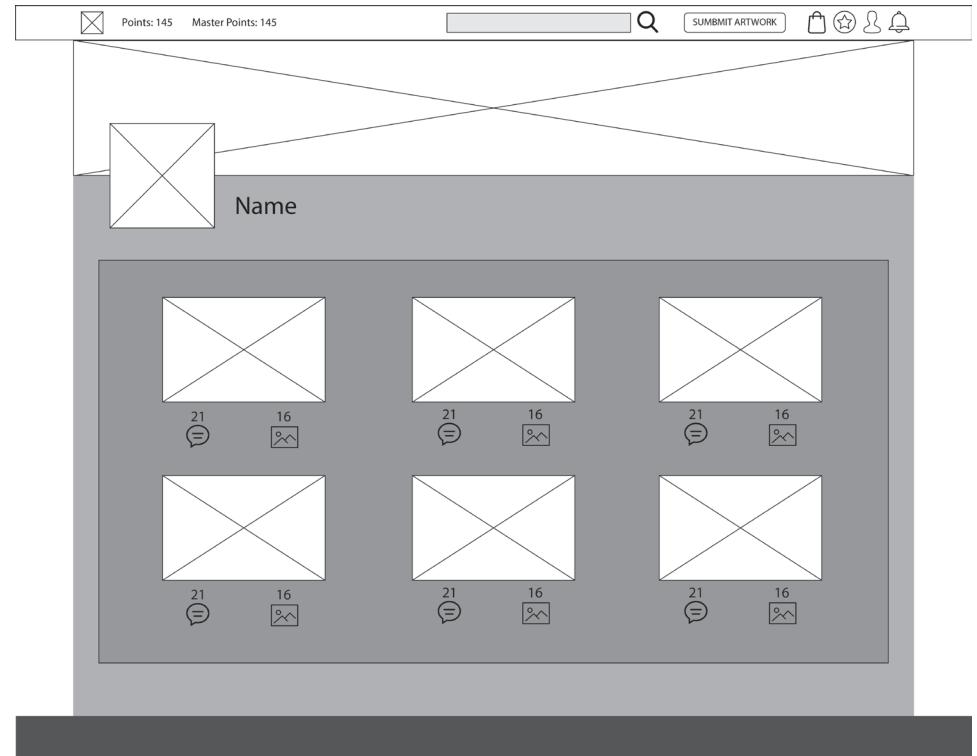


Figura 13 - Wirefame perfil

Ranking

Na primeira seção, encontra-se uma colocação destacada dos três primeiros lugares do ranqueamento, que é baseado nos maiores números de pontos obtidos da temporada. A segunda seção enquadra o ranking dos demais usuários, isto é, do quarto lugar para baixo, com um destaque padrão.

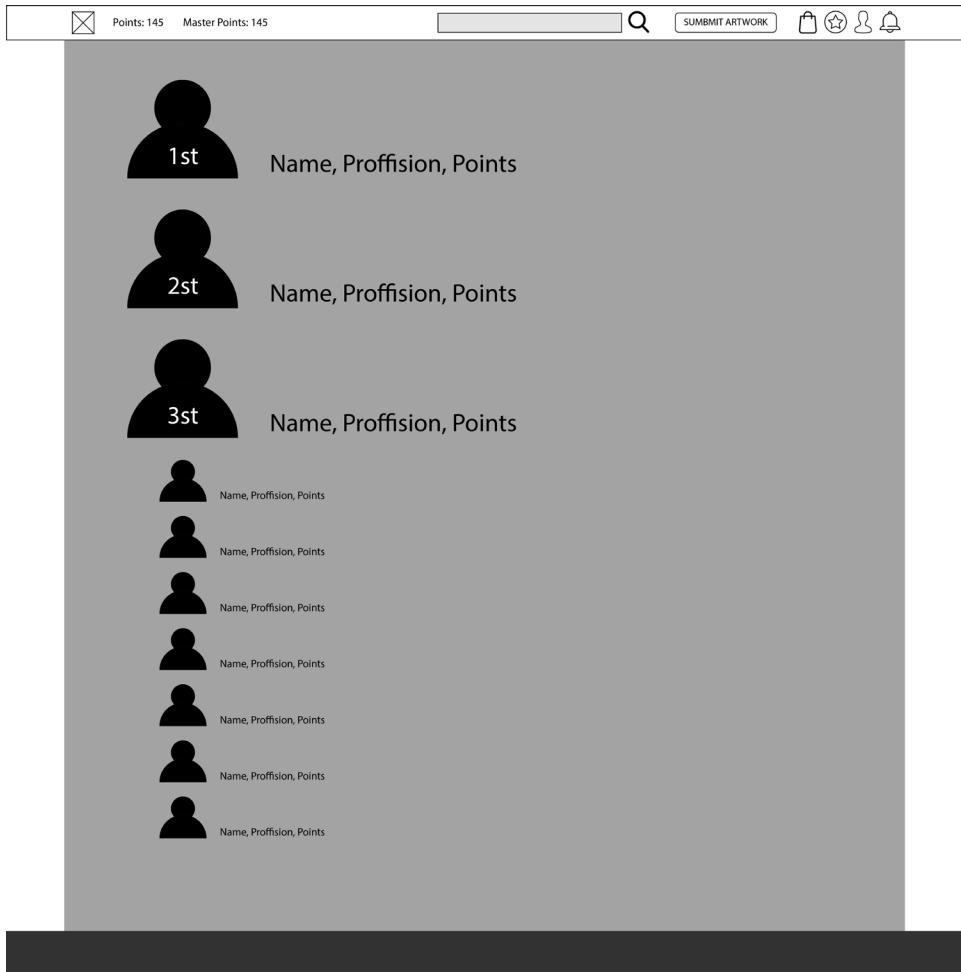


Figura 14 - Wireframe e ranking

Loja

Esta página contém apenas uma seção, que compõe seu corpo. Lá encontram-se itens à venda da loja da plataforma, com a possibilidade de se filtrar por categorias e tipos de moeda (points, master points ou real).

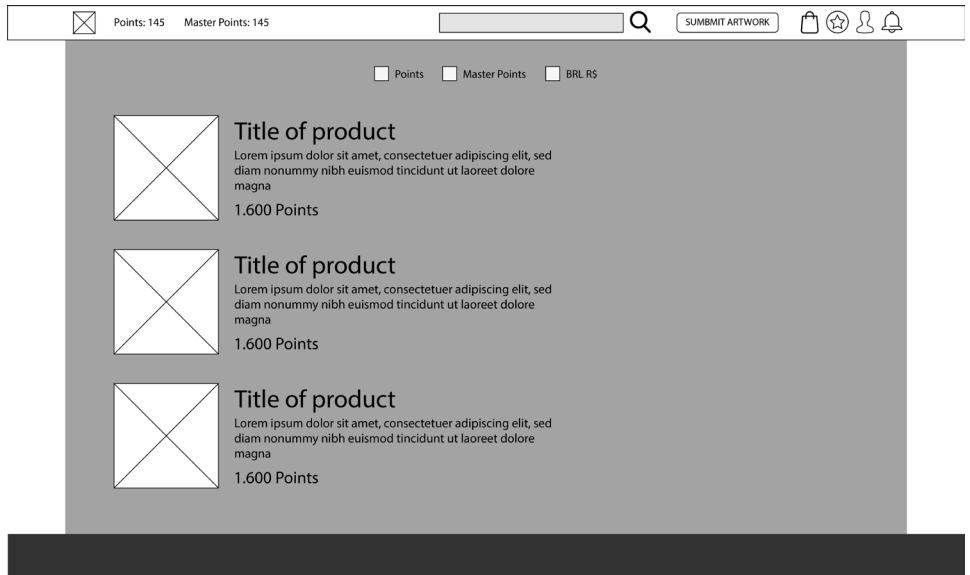


Figura 15- Wireframe loja

Identidade visual

No desenvolvimento do conceito urbano e contemporâneo, pensamos em uma mistura de estruturas firmes como concreto, tijolo, metal, associando-se superfícies lisas e minimalistas a um quê de extravagante, com cores neon e aspecto de galáxia, inspirado grandemente nos anos 1980.

Moodboard

Para guiar a concepção do layout e da identidade visual, fizemos um painel de referências visuais baseadas nas premissas descritas anteriormente, envolvendo as imagens e texturas sólidas e coloridas, os conceitos e tipografias



Figura 16 - Moodboard

Demos preferência ao aspecto urbano, underground do nosso conceito, visando abranger a ideia do artista que foge dos modismos e padrões, que ainda não conseguiu romper a bolha e se lançar no ambiente comercial. Para representar este ângulo, utilizamos superfícies sólidas, duráveis (como concreto e tijolo), mas puídas pela ação do tempo e do descaso, remetendo ao ambiente das ruas. Ainda nessa inspiração, luzes neon, coloridas, que sugerem a vida noturna das grandes cidades, também com foco nas ruas.

A estética do neon evoca a atmosfera dos filmes dos anos 1980, que acabou evoluindo como parte da nossa atmosfera. Por isso, texturas de galáxia e o brilho metálico também entram como referência para a nossa identidade.

Além disso, conforme defende a Heurística de Nielsen, precisávamos de um conjunto que não se tornasse caótico, para facilitar a compreensão de quem usa a plataforma. Então incorporamos elementos da estética minimalista, com cores chapadas, caixas de texto em tons de cinza que flutuam no background e trazem a informação para mais perto do usuário.

Dessa forma, temos um norte do que entendemos como a cara do nosso projeto e podemos nos preocupar em discutir apenas os detalhes ao desenvolver as peças.

Logo

Segundo o conceito da relação simbiótica entre corvos e lobos, nosso logo apresenta esses dois animais simples dentro de um mesmo círculo, retratados em traços simples, de forma minimalista (Figura 18).



Figura 17 - Logo Principal

Além disso, há um logo alternativo contendo apenas o nome da plataforma, Artistas Anônimos, em letras garrafais, com uma tipografia baseada em tinta, sobre um fundo com espirro de tinta, representando o aspecto underground e urbano que buscamos (Figura 19).



Figura 18 - Logo alternativo

Tipografia

Para os títulos e o logo, utilizamos a fonte True Lies, por apresentar uma estética de caligrafia manual e tinta fresca.

TRUE LIES
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Já para a tipografia de apoio, há duas fontes possíveis, mais clean e de fácil leitura, sem hierarquia entre elas:

ARIAL
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Trebuchet MS
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Moodboard de alternativas

Durante a montagem das nossas referências, várias ideias surgiram, que acabaram canalizando para atmosferas que não representavam exatamente o nosso objetivo. Entretanto, são ideias que não devem ser descartadas, por exprimir parte da percepção que existe do que é o aplicativo.



Figura 19

Na Figura 20, temos o nosso primeiro moodboard, que já apresentava os conceitos minimalistas aliados às texturas rígidas. Entretanto, este layout remetia à arte tradicional, o que nos fez sentir que ainda faltavam elementos que caracterizassem o atual ambiente em que os artistas contemporâneos estão imersos. Era importante para nós manter certa similaridade de funcionamento com as demais plataformas já estabelecidas no mercado, como havia aqui, mas achamos necessário fazer ajustes de elementos visuais baseados na nossa pesquisa.



Figura 20

Já na Figura 21, tentamos buscar inspirações na arte japonesa, cores pastéis e neutras, com tipografias que retratassem também os conceitos da arte oriental. Entretanto, sentimos que não é o perfil dos nossos usuários potenciais e que talvez não facilitasse a fluidez da plataforma. Porém, com a ideação desse conceito utilizamos uma de suas ideias que é a relação entre o lobo e o corvo, que nada mais é que uma metáfora de "ajudar para ser ajudado". Resolvemos desenvolver os logos e suas variantes com base nessa ideia.

Layout final

Na criação do layout da página, nos baseamos na estética dos anos 1980 associada a um design minimalista, misturando cores e texturas a uma apresentação clara e acessível.

A página de abertura do site será uma tela de login, em que há apenas o logo com a marca do site, Artistas Anônimos, em background de tijolos deteriorados, e uma caixa de informação onde se insere login e senha, conforme a Figura 22.

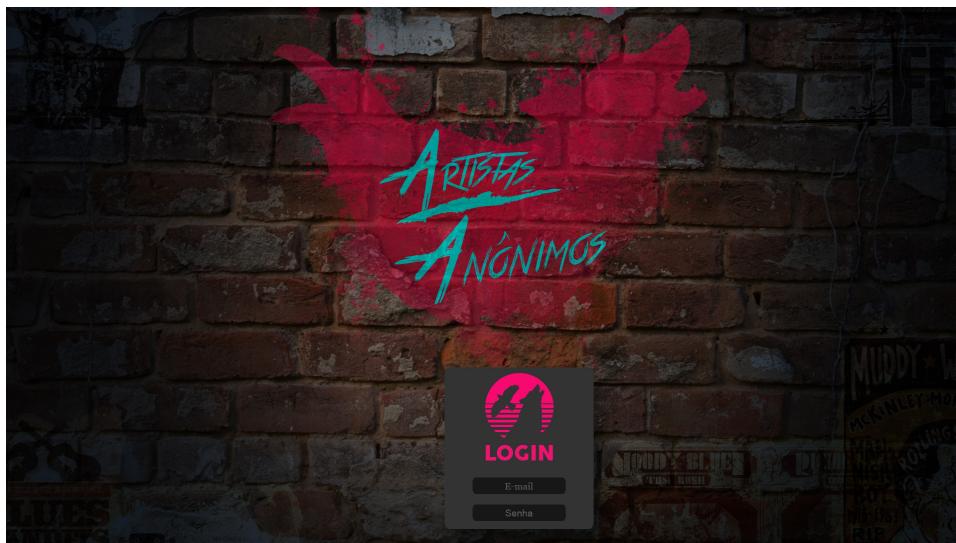


Figura 21 - Página de login

Uma vez tendo o acesso ao site liberado, todas as páginas contêm uma barra de informações no topo, onde há uma miniatura do logo (que serve como atalho para a página inicial), o número de pontos, uma barra de pesquisa (que funciona para pesquisar em todo o site), um atalho para se fazer o upload de uma nova arte, atalhos para loja e notificações e o avatar do usuário, que serve como atalho para o perfil, conforme apresentado anteriormente na Figura 6.

Além disso, em todas as páginas há uma barra de informações na mar-

gem inferior, que contém os dados de copyright e relativos a quem somos nós, além de dados técnicos. Essa barra se encontra fixa ao final da página, sendo necessário descer a barra de rolagem (onde seja o caso) até o fim para a visualização.

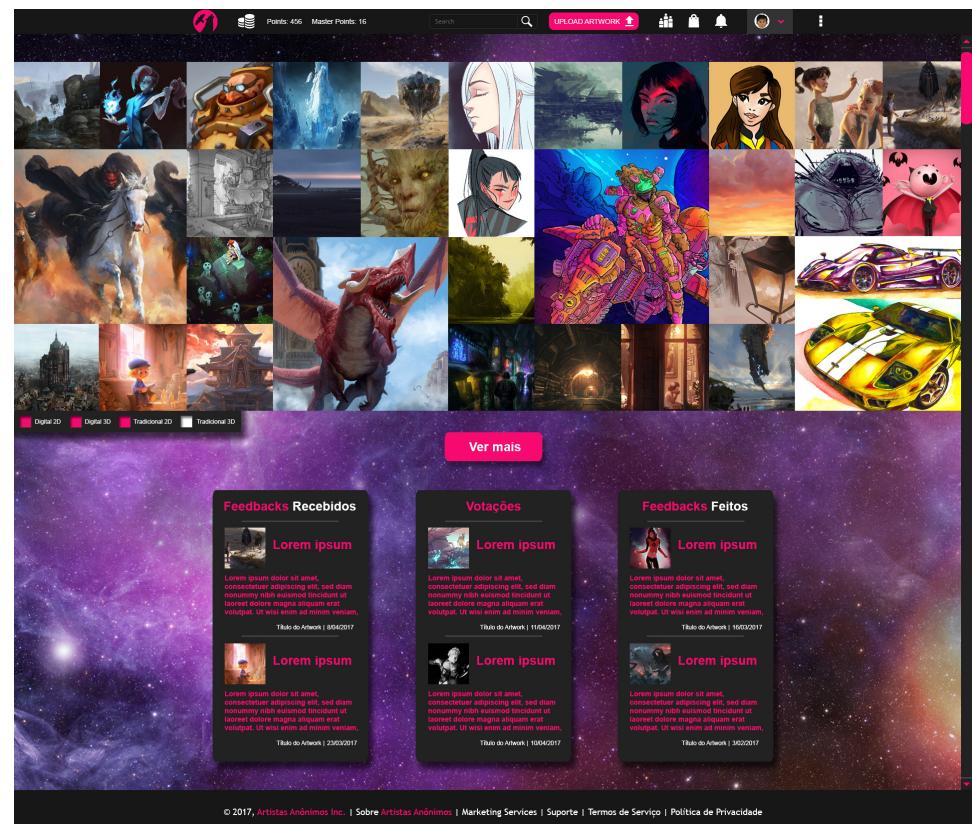


Figura 22 - Página inicial

A página inicial, mostrada na Figura 23, consiste em um painel de imagens elaborado de maneira similar ao que existe em outros grandes portais de arte, mantendo assim a referência de usabilidade. Pode-se notar que há imagens de tamanhos diferentes, e essa alternância se baseia no engajamento dos outros usuários em determinadas artes. Funciona da seguinte maneira: os artistas com menos feedbacks, que não conseguiram uma visibilidade adequada nos primeiros

dias de avaliação, terão suas ilustrações em evidência no painel de imagens. Esse painel será editável com base nas categorias pré-selecionadas pelo usuário quando ele se inscreve na plataforma. Clicando em “ver mais”, o usuário é direcionado para a página de Galeria de Imagens.

A página inicial também conta com caixas de notificação, onde é possível ver os feedbacks recentes (recebidos e feitos), além de acompanhar votações recentes.

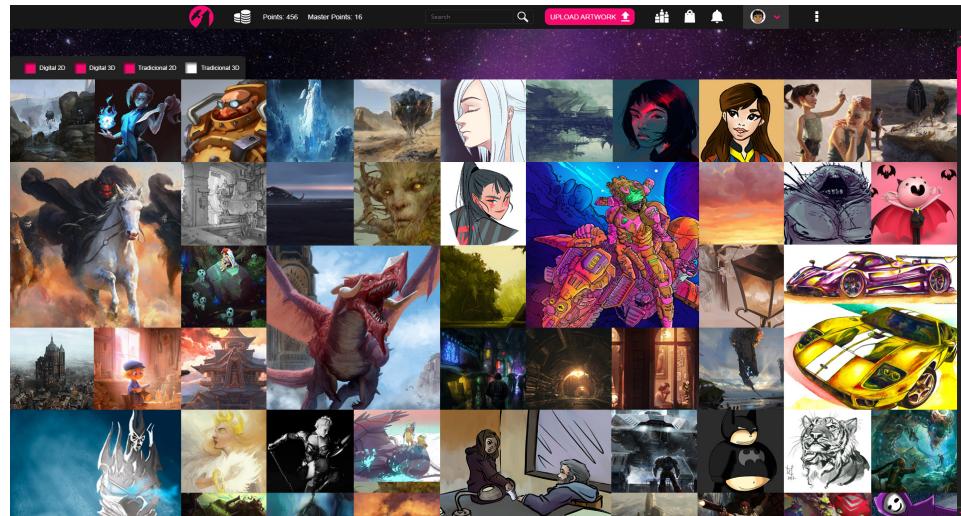


Figura 23 - Galeria de imagens*

A Galeria de Imagens, mostrada na Figura 24, segue a identidade visual e as regras de sistema do mosaico do portal, porém, aqui o painel é gerado conforme se desce a barra de rolagem, garantindo, de maneira aleatória, uma quantidade imensurável de artes postadas.

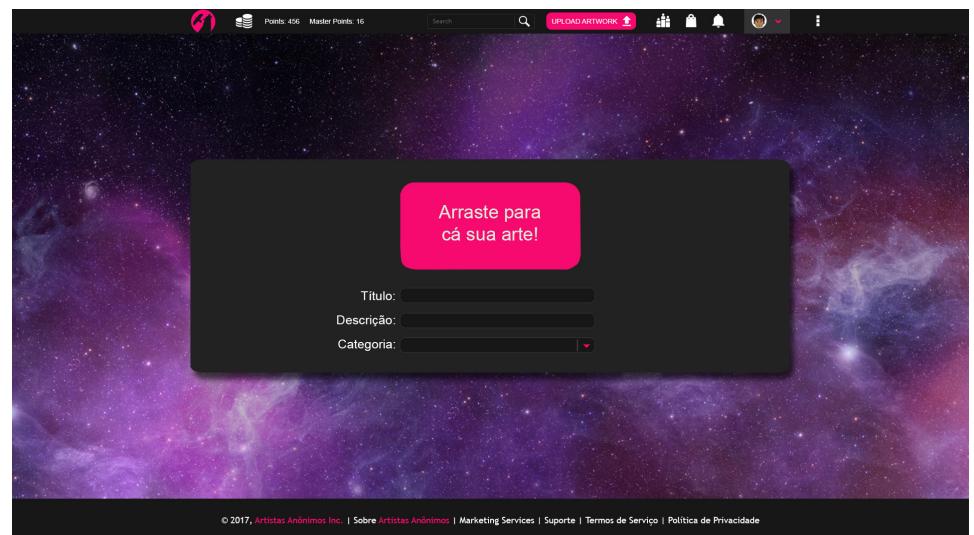


Figura 24 - Página de upload de imagens

Na página de upload, ilustrada pela Figura 25, o usuário faz o upload de duas maneiras possíveis: clicando no botão e selecionando a arte através de um browser do sistema, ou simplesmente arrastando a arte diretamente do seu computador para essa área.

Há obrigatoriedade de descrição da imagem e definição categorias.

As categorias são o sistema primário de busca e distribuição de imagens no site, por isso é necessário que o usuário categorize as artes por seu estilo e área (como personagens, concept art, comics), além de classificá-las como impróprias para menores (violência/sexo/nudez), quando for o caso. Artes não classificadas, especialmente no que tange a conteúdo inadequado para menores, serão passíveis de serem retiradas do ar.

*Todas as artes utilizadas de exemplo foram retiradas do site ArtStation, onde foram postadas pelos seus respectivos autores. Os créditos das imagens se encontram no Adendo das Referências Bibliográficas.

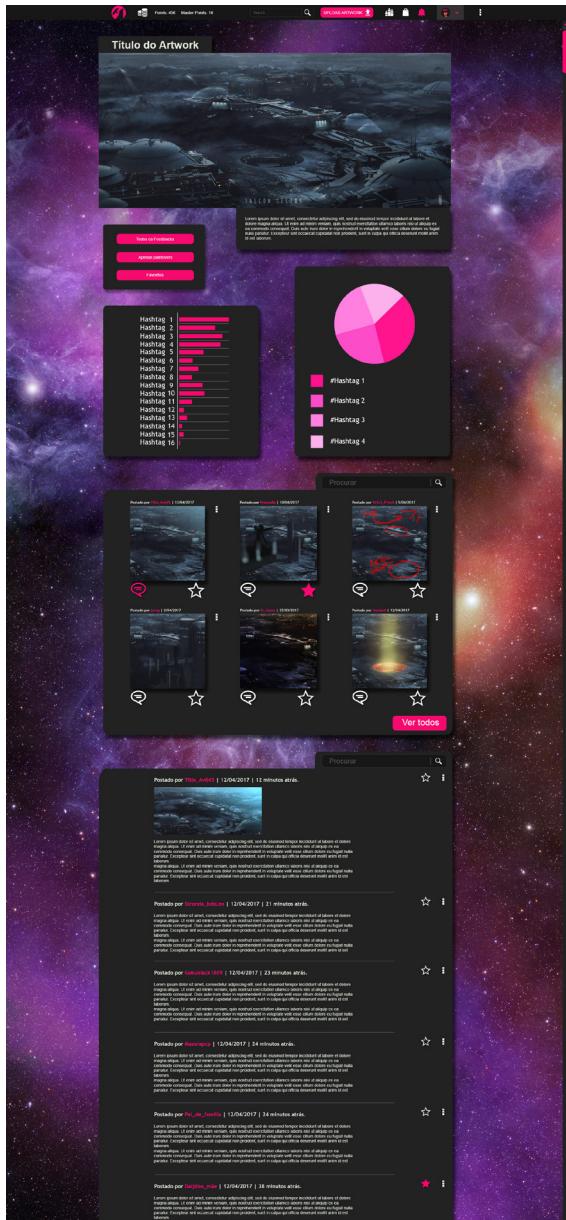


Figura 25 - Estatísticas da imagem - votação, comentários e paintovers

A página representada na Figura 26 conta com estatísticas das hashtags. Após a votação final, você poderá acompanhar as hashtags mais votadas e as hashtags que não entraram em votação, mas que podem ter importância no aprendizado. O percentual dos gráficos é exibido quando se passa o mouse por cima.

Existem 3 botões: um filtro para todos os feedbacks, um apenas para paintovers e um de favoritos, para visualizar apenas comentários e paintovers marcados com estrela como “favoritos”.

Na área em que há os paintovers recentes, é possível buscar paintovers por nome ou favoritar paintovers específicos. Comentários enviados no processo do paintover ficam sinalizados enquanto não visualizados, de forma que o usuário não corra o risco de deixar passar um paintover. O botão “ver mais” leva à página que agrupa todos os paintovers.

Na área dos comentários, é possível visualizar os últimos comentários feitos. A página cresce conforme a extensão dessa seção aumenta, ou seja, conforme a quantidade de comentários.

Assim como a área de paintovers, nos comentários há possibilidade de denunciar ou favoritar comentários, através dos botões “3 pontos” e “estrela”, respectivamente.



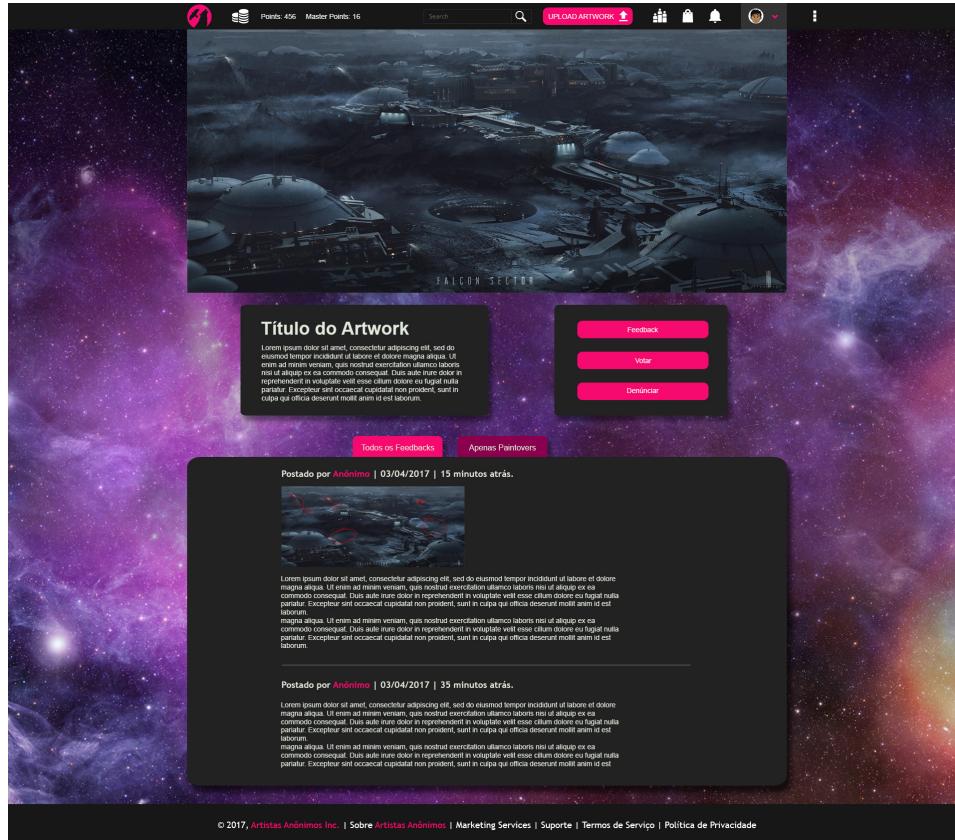


Figura 26 - Postagem pública

A Figura 27 é a visualização de um usuário quando seleciona uma arte através do painel ou galeria de imagens, ou seja, é como aparece uma postagem pública. Aqui podemos ver a arte, seu título e descrição. Existe um campo para postar um feedback (paintover ou sugestão de hashtag, se esta ainda estiver em aberto), votar (se estiver no período de votação) ou denunciar a arte por conteúdo impróprio/ofensivo.

Inferiormente, há uma área onde é possível observar feedbacks de comentários e paintovers.

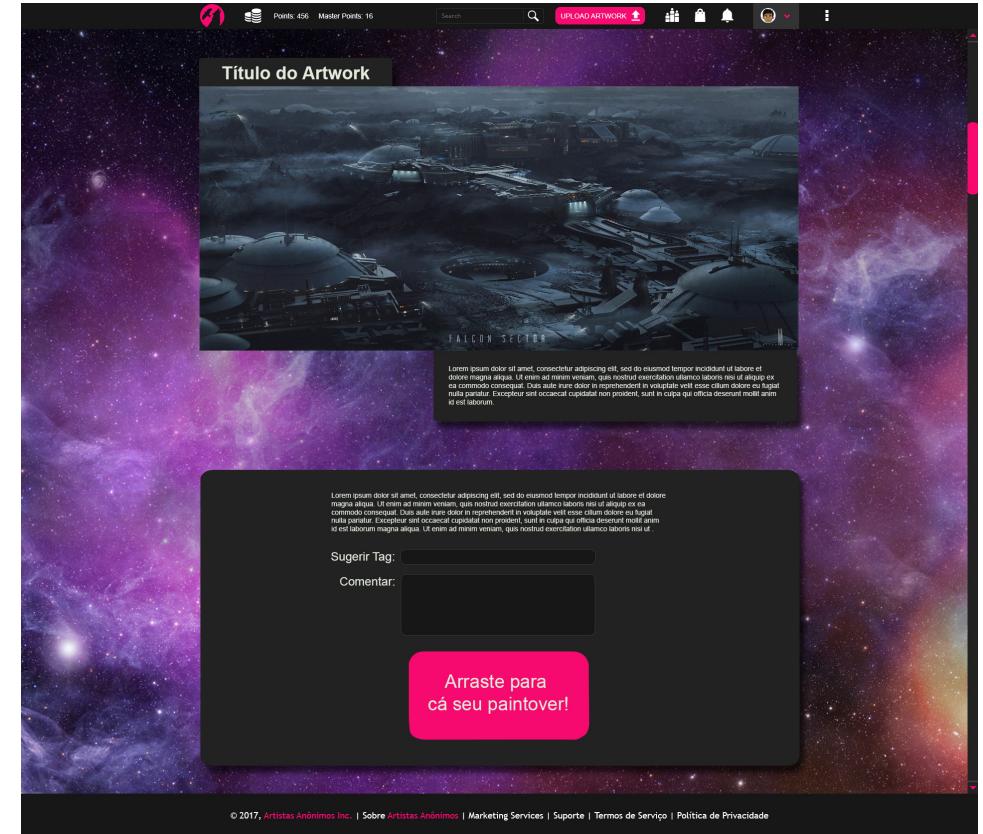


Figura 27 - Página de upload de paintover e comentário

A página de upload de paintovers e comentários, ilustrada na Figura 28, será similar à da postagem pública, porém, no painel inferior, estará aberta a sugestão de hashtag (caso a votação não tenha se iniciado) e a postagem do paintover.

Só será possível comentar ao enviar um paintover (a sugestão é que se comente o porquê de ter mudado as coisas no desenho) ou corroborando a votação assim que o usuário votar.

Para fazer o upload do paintover, basta clicar no botão ou arrastar o arquivo de seu computador para a área indicada do botão.

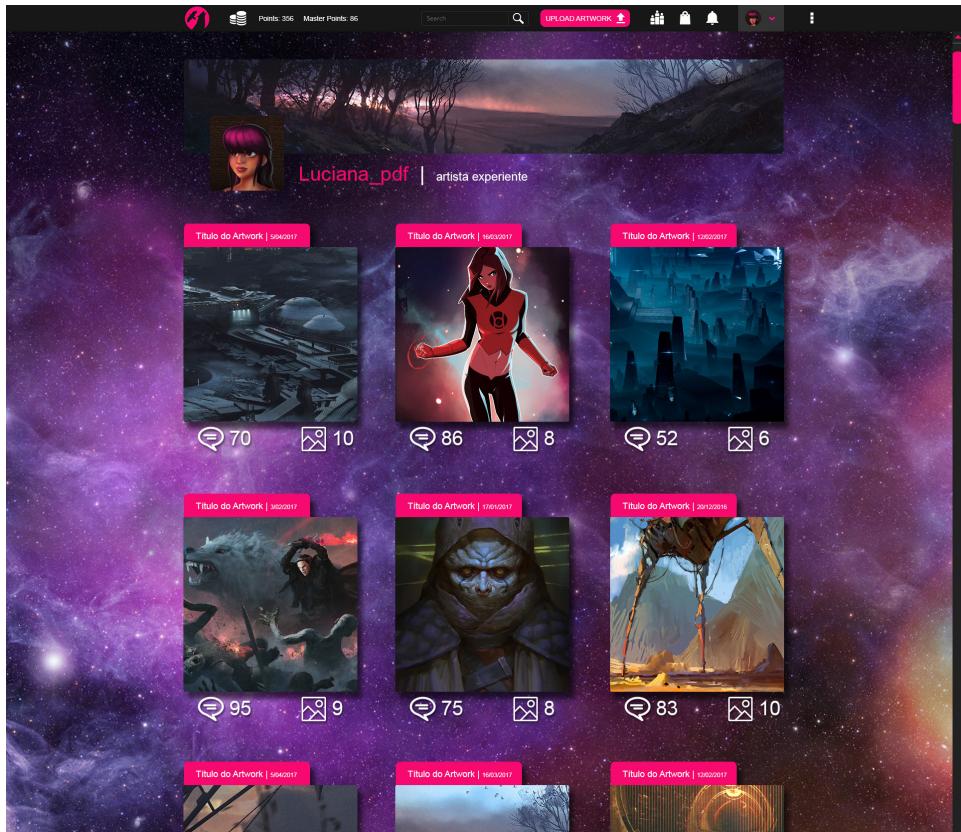


Figura 28 - Perfil pessoal

Só quem pode visualizar o perfil maneira integral, ilustrado na Figura 29, é o próprio usuário.

Existe uma ocasião especial em que outros usuários podem ter acesso ao perfil, que é quando o dono deste deu um feedback em alguma arte. O autor desta arte terá, então, acesso ao perfil, com visualização restrita às imagens que já não estão em período de avaliação e estão dadas como encerradas.

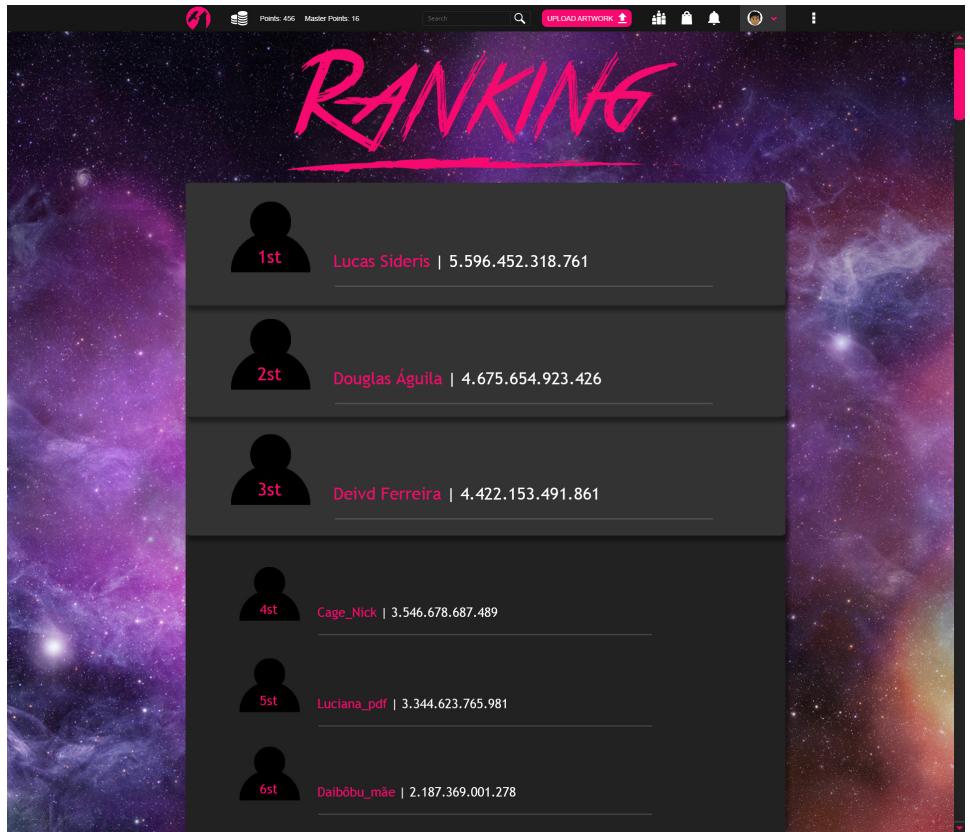


Figura 29 - Ranking de participação

O ranking engloba a colocação de todos os usuários com base na média de seus pontos conquistados em um determinado período (Figura 30). Essa pontuação desconsidera os gastos feitos, ou seja, se o usuário ajudou 10 pessoas, mesmo que tenha gasto todos os seus pontos, serão contabilizados todos os pontos que ganhou ajudando aquelas 10 pessoas no período.

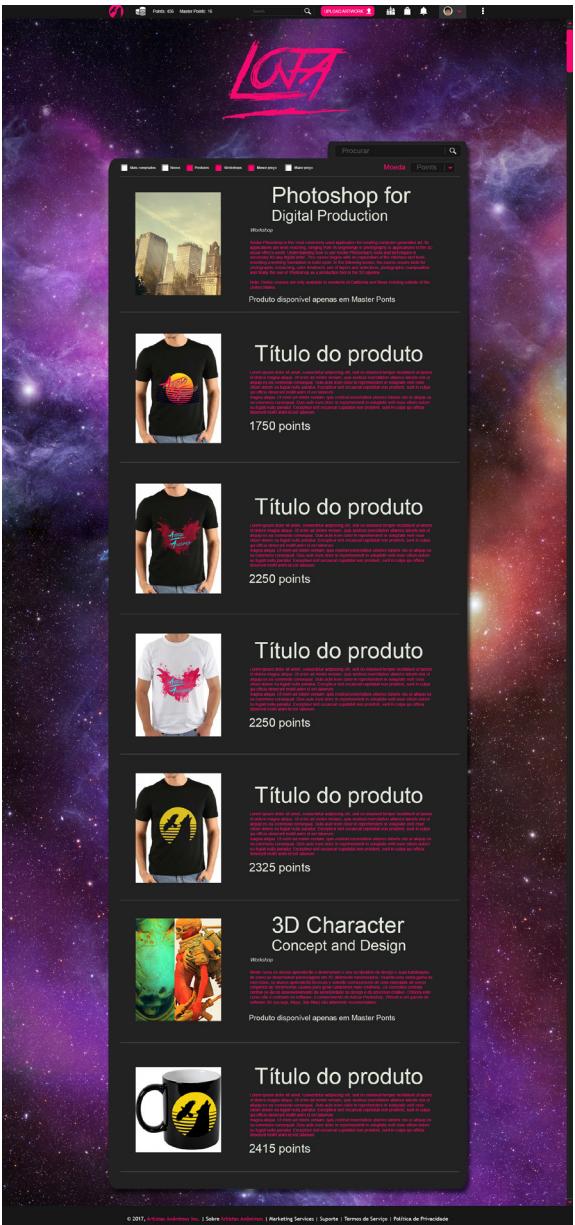


Figura 30 - Loja

A loja do site (Figura 31) vende produtos próprios dos Artistas Anônimos, workshops e vídeo tutoriais. Eles podem ser comprados com points, master points e dinheiro (alguns itens são exclusivamente disponíveis por master points ou dinheiro).

Nesta seção, é possível procurar por nome, filtrar por preço, mais comprados, produtos, workshops ou novos. Além disso, existe a função de selecionar a moeda de compra: points, master points e dinheiro.

CONCLUSÃO

A plataforma tem o intuito de ajudar artistas a crescerem e se destacarem no mercado através de um sistema de aprendizado mútuo, onde existem duas maneiras de se treinar: publicando suas artes e ouvindo o que pode melhorar, ou com o exercício da crítica, tentando entender o que pode refinar um trabalho de outro artista.

Muitas medidas foram tomadas para se desenvolver o melhor aplicativo que pudemos imaginar para que artistas encontrem um espaço agradável, leve e realmente enriquecedor, desde a configuração estética e dinâmica da plataforma até os mecanismos de feedback e recompensas. Ainda assim, sabemos que não há garantia de que tudo será integralmente funcional, e que ao se trabalhar com pessoas, os estudos nem sempre superam as experiências.

Por isso, é importante ressaltar que todo sistema passa por uma fase de testes durante a sua implementação, em que se deve avaliar a viabilidade da mecânica e se o objetivo está sendo cumprido. Devemos aferir como a dinâmica dos pontos está funcionando e afetando a integração - Sobram pontos? Faltam pontos? As pessoas estão comentando mais do que publicando seus próprios trabalhos? Essas questões devem ser minuciosamente examinadas e suas soluções debatidas caso a caso, assim como possíveis reclamações dos usuários quanto ao funcionamento do layout e dos prazos.

Além disso, a internet é um meio que estimula, ou ao menos retrata, a nossa transformação constante enquanto humanos e enquanto sociedade. Portanto, é de se esperar que a plataforma sofra mudanças ao longo do tempo para se adaptar às novas necessidades, como um ambiente de aprendizagem deve ser.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Batista, L. L.; Cavalheiro, R. F.; Leite, F. Mídia e Referências: um Estudo sobre Interações e Efeitos. Ciência e Cognição. São Paulo, Vol 13, pp 151-161, 2008. Disponível em: http://www.cienciascognicao.org/pdf/v13_3/m318282.pdf

Bohn, V. C. R. Comunidades de Prática na Formação Docente: Aprendendo a Usar Ferramentas da Web 2.0. FL UFMG. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/LETR-8TEFMP/1375m.pdf?sequence=1>

Braia, F.; Curral, L.; Gomes, C. Criatividade em Contexto Organizacional: o Impacto de Recompensas Extrínsecas e do Feedback Negativo no Desempenho Criativo. Psicologia [online]. Lisboa, vol.38, n.2, pp 45-62, 2014. Disponível em: http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0874-20492014000200005

Brennand, E. G. G. Hipermídia e novas engenharias cognitivas nos espaços de formação. In: Araújo, V. D. L. O Impacto das Redes Sociais no Processo de Ensino e Aprendizagem. In: 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação - Redes Sociais e Aprendizagem. UFPE, Pernambuco, 2010. Disponível em: <https://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Veronica-Danieli-Araujo.pdf>

Coelho, L.; Pisone, S. Vygotsky: Sua Teoria e a Influência na Educação. e-Ped FACOS/CNEC. Osório, Vol.2, n.1, 2012. Disponível em: http://facos.edu.br/publicacoes/revistas/e-ped/agosto_2012/pdf/vygotsky_-_sua_teoria_e_a_influencia_na_educacao.pdf

DeAndrea, D. C.; Carpenter, C.; Shulman, H.; Levine, T. R. The Relationship Between Cheating Behavior and Sensation-Seeking. Personality and Individual Differences. Michigan, Vol.42, 2009. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0191886909003390>

Dias, R. A.; Leite, L. S. Um Estudo sobre Interação e Interatividade em Cursos Online. Universidade Católica de Petrópolis. Petrópolis, 2007. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/52200733404PM.pdf>

Gardner, H. Inteligências múltiplas: a teoria na prática. In: Araújo, V. D. L. O Impacto das Redes Sociais no Processo de Ensino e Aprendizagem. In: 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação - Redes Sociais e Aprendizagem. UFPE, Pernambuco, 2010. Disponível em: <https://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Veronica-Danieli-Araujo.pdf>

Kenski, V. M. Tecnologias e ensino presencial e a distância. In: Araújo, V. D. L. O Impacto das Redes Sociais no Processo de Ensino e Aprendizagem. In: 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação - Redes Sociais e Aprendizagem. UFPE, Pernambuco, 2010. Disponível em: <https://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Veronica-Danieli-Araujo.pdf>

Langer, J. Símbolos religiosos dos Vikings: guia iconográfico. História, imagem e narrativas. São Paulo, n.11, 2010. Disponível em: <http://www2.unifap.br/marcospaulo/files/2013/05/simbolos-religiosos-vikings1.pdf>

Leite, C.L.K; Passos, M.O.A.; Torres, P.L.; Alcântara, P.R. A Aprendizagem Colaborativa no Ensino Virtual. PUC-PR. Paraná, 2005. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI167.pdf>

Lima, L. G. R. Web 2.0 e Linguagens Digitais: Uma Metodologia para o Ensino de Arte. FL/UFRJ. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <http://www.lingnet.pro.br/media/dissertacoes/cristina/LUCIANA.pdf>

Mech, L. D. The Wolf: the Ecology and Behavior of an Endangered Species. New York: Natural History Press. Doubleday Publishing Co. Nova Iorque, 1970.

Neves, R. A.; Damiani, M. F. Vygotsky e as Teorias de Aprendizagem. UNIrevista. Pelotas, Vol.1, n.2, 2016. Disponível em: <http://repositorio.furg.br/bitstream/handle/1/3453/Vygotsky%20e%20UNIrevista.pdf>

as%20teorias%20da%20aprendizagem.pdf?sequence=1

Peters, D. Interface Design for Learning: Design Strategies for Learning Experiences. New Riders. Estados Unidos, 2014. Disponível em: <http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321903044/samplepages/0321903048.pdf>

Strijbos, J.W.; Martens, R.L.; Jochems, W.M.G. Designing for Interaction: Six Steps to Designing Computer-Supported Group-Based Learning. Computers & Education. Heerlen, Vol. 42, 2004. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131503001118>

Whitley Jr, B. E., Factors Associated with Cheating Among College Students. Research in Higher Education. Vol.39, no.3, 1998. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1018724900565>

Adendo: imagens retiradas do Artstation

As imagens serão listadas por ordem de aparecimento neste trabalho. No caso de várias artes em uma mesma figura, será utilizada a ordem de leitura ocidental (do topo para baixo, da esquerda para a direita).

Figuras 22 e 23:

Cody Gramstad. "Gathering Water: Oculus Medium - Concept". Publicado em 10/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/qRKBD>

J. KX. "W.S". Publicado em 10/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/xxre4>

Alexander Trufanov. "Dwarf". Publicado em 10/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/NYBnz>

Daniel Matthews. "Ice Asteroid site". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/4eePq>

Mariya Night. "//". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/1YYXZ>

Marcel G. "command base". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/dxx43>

wang ke. "somebody". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/X99O0>

Andre Johnson. "Sole Survivor". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/Ozzde>

Caroline Gariba. "Sisters". Publicado em 18/03/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/5aQRw>

Wu Haibin. "Study - 06". Publicado em 22/03/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/BYqzA>

Carter Adair. "Ninja". Publicado em 10/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/V903b>

Hing Chui. "NODE City". Publicado em 10/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/l8KKz>

Himchan Kim. "Daily comp". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/X92qR>

Dmitry Tsarev. "Oak". Publicado em 10/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/w4KeZ>

Chabe Escalante. "Sketch". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/yqyr8>

João Antunes Jr. "RADAR RIDER". Publicado em 09/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/JznxZ>

Patrick Martinez. "4.11 Sketches". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/1YYXZ>

em: <https://www.artstation.com/artwork/AKK4o>

Thiago Rodrigues. "Vampiro". Publicado em 07/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/W9rDG>

Sephirot Art. "Isometric Mononoke Hime". Publicado em 08/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/gXqxL>

Flavio Remontti. "At the River". Publicado em 09/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/nbB0r>

JN Zhim. "The Lamppost". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/xxxrm>

FRAN S. CANO. "CARS TO THEWATERCOLOR / COCHES A LA ACUARELA" Publicado em 09/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/Lvlqw>

Sander Agelink. "Medieval town". Publicado em 10/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/gX35x>

Fredrik Rattzen. "Snickerboa". Publicado em 10/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/yqq5J>

Ocean Liu. "Ancient Architecture". Publicado em 10/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/X9233>

Piotr Dutra. "Night Lights". Publicado em 09/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/X9zrD>

Max Bedulenko. "Concept art for the Iron Tower Studio". Publicado em 09/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/DK38E>

Bram Sels. "Pearl's Apartment". Publicado em 05/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/Ozank>

Dimitar Marinski. "Blur". Publicado em 07/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/dxr9Q>

Thaís Padilha. "Arthas Menethil". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/dxxwW>

Olivia Rea. "Sarenrae". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/zooVm>

Samantha Wells. "Warrior". Publicado em 08/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/b3bZv>

Brother Baston. "Titan". Publicado em 09/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/KkLK0>

Justina Erin. "Interrogation". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/b33wE>

Wayne Chan. "StarCraft". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/KkkYx>

Emiliano Delgado. "Fat Superheroes (and Antiheroes)". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/b33Rv>

Kamila Theimerová. "tiger". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/PkkRL>

Travis Anderson. "Bushiroad Dragonborne comission". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/arrnR>

A ZHI. "tiger". Publicado em 12/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/k1Xad>

Karlos Ranger. "Undead". Publicado em 12/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/r5YD2>

Zachary Wychulis. "This Moment In Time". Publicado em 12/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/nblNO>

Lucas Helmintoller. "Three Quarter Down View" Publicado em 12/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/xxyqE>

xin wang. "Pirate -ArtPractice". Publicado em 12/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/8ya5R>

Chris Campbell (Skeeziks). "Personal Work". Publicado em 12/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/mdLED>

Leah Reed. "Phantom Thieves". Publicado em 11/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/W99oN>

Figuras 25, 26 e 27

nyas ck. "FALCON SECTOR". Publicado em 02/04/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/NYq6z>

Figura 28
beeple. "CLEAN ROOM". Publicado em 23/03/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/kKvAd>

Matthew Orders. "Red Lanterns". Publicado em 13/03/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/LbW3v>

Eric Wong. "Mass Effect: Battle for Meridian Core". Publicado em 10/03/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/3Q39J>

Guilllem H. Pongiluppi. "Jon Snow with Azor Ahai Sword". Publicado em 13/02/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/RBdRA>

Veronika Koslova. "pastor". Publicado em 09/03/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/6QG4r>

Victor Hugo Harmatiuk. "walker". Publicado em 13/03/2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/nL38E>

Figura 30 - Workshops

3D Character Concept and Design. Gnomon - School of Visual Effects, Games + Animation. Disponível em: https://gno.empower-xl.com/community/index.cfm/course/details/course_id/608C4C53BB1D6CF0D8484057D9C7669D/attr_id/CATG/attr_value/ALL/loc/9B5CFBC21D53FBF017063E153726BD39?_ga=1.131221839.1363635909.1492047881

Photoshop for Digital Production. Gnomon - School of Visual Effects, Games + Animation. Disponível em: https://gno.empower-xl.com/community/index.cfm/course/details/course_id/37CD0A4FFC830BEBE6154FFA2170370E/attr_id/CATG/attr_value/ALL/loc/9B5CFBC21D53FBF017063E153726BD39?_ga=1.68257361.1363635909.1492047881

8. ANEXOS

Link do wireframe: <https://drive.google.com/file/d/0B6oUorsqhS-8QaERhWkZ4ZVYzT0E/view?usp=sharing>

Link do Layout:
<https://drive.google.com/file/d/0B6oUorsqhS8QNGRVYTg1VWtBTFU/view?usp=sharing>

INSERIR TABELA, NÃO O LINK - NOMEAR COMO "TABELA 2-ANÁLISE DE SIMILARES"

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/16Ptmoaaz4d5B5Hh-Q8X8OwBU3X12-6TZgaTgqiLzEKH4>

Mockups Loja

<http://www.almadepraia.com.br/bone-oakley-square-o-cap-preto-2626.html>

<https://www.elo7.com.br/camisa-preta-lisa-para-sublimacao/dp/8A-D3E3?pp=6&pn=1>

<https://www.elo7.com.br/camisetas-branca-lisa-algodao/dp/7DA37E?pp=2&pn=1#smsm=0&pso=up&df=d&rps=0&ucf=1&ssl=0&u-crq=1&uss=1&uso=o&hsn=0&usf=1&smk=0>

<http://www.inkmixx.com.br/caneca-branca-de-ceramica-para-sublimacao-cx-36-un-p457>

<http://ayoola.com.br/customizador/produto/caneca-vermelha/>

<http://www.prospin.com.br/bone-lacoste-tennis-tranning-liso-preto>

