

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.



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

Quando participa de fóruns ou grupos de desenho(deviant art, Cgplus, Artstation, Facebook...etc) utiliza o navegador ou um app específico?
(46 respostas)

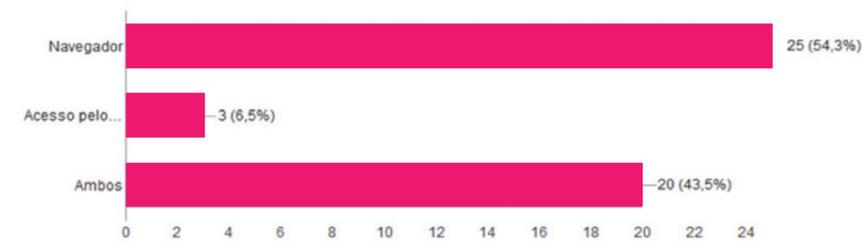


Gráfico 20

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”

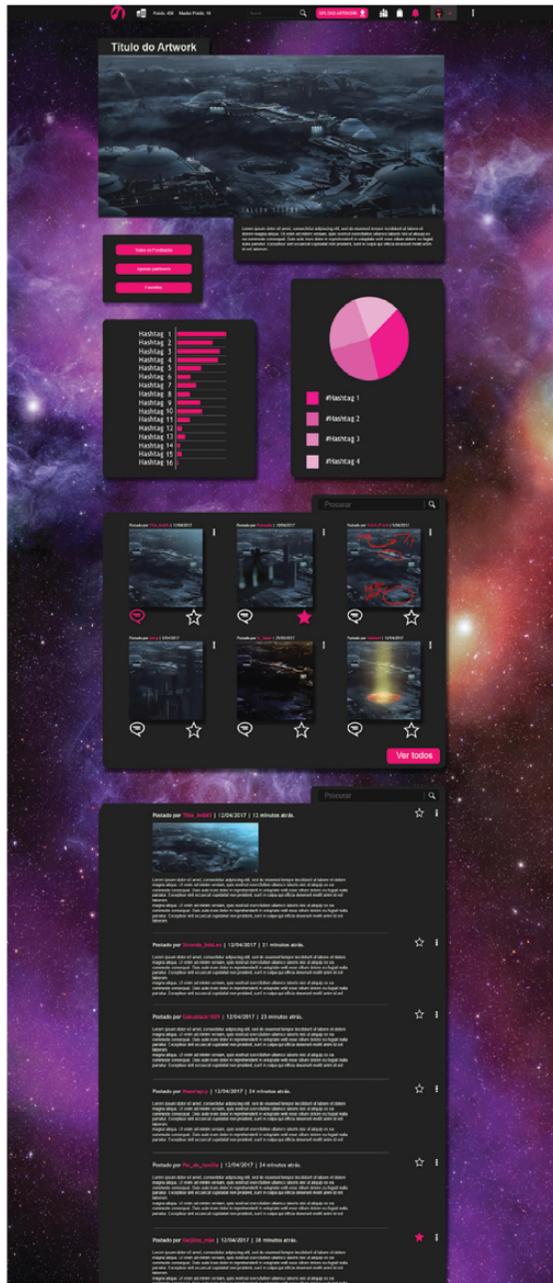


Figura 26 - Estatísticas da imagem - votação, comentários e paintovers

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.

