

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA

URIEL CASTRO DE CARVALHO

MATCH CRIATIVO: CONECTANDO PROFISSIONAIS DE QUADRINHOS

Florianópolis, Santa Catarina

2025

URIEL CASTRO DE CARVALHO

MATCH CRIATIVO: CONECTANDO PROFISSIONAIS DE QUADRINHOS

Monografia apresentada ao curso de Bacharelado em Design do Câmpus Florianópolis do Instituto Federal de Santa Catarina para a obtenção do diploma de Bacharelado em Design

Orientador: Sérgio Henrique Prado Scolari

Florianópolis, Santa Catarina

2025

Ficha de Identificação da obra elaborada pelo autor, através do cadastro de ficha de identificação disponível no portal discente do Sistema Integrado de Gestão Acadêmica - SIGAA, do IFSC.

Carvalho, Uriel Castro de

Match criativo: conectando profissionais de quadrinhos / Uriel Castro de Carvalho;
Orientador(a): Sérgio Henrique Prado Scolari. - Florianópolis, SC, 2025.
153 p.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) - Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Florianópolis. Curso de Bacharelado Em Design.

Inclui referências.

1. Histórias Em Quadrinhos. 2. Plataforma Digital. 3. Indústria Criativa. 4. Design de Interface. 5. Empreendedorismo Criativo. I. Scolari, Sérgio Henrique Prado. II. Instituto Federal de Santa Catarina. Curso de Bacharelado Em Design. III. Título.

URIEL CASTRO DE CARVALHO

MATCH CRIATIVO: CONECTANDO PROFISSIONAIS DE QUADRINHOS

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel em Design, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, e aprovado na sua forma final pela comissão avaliadora abaixo indicada.

Florianópolis, 12 de dezembro de 2025.

Prof. Sérgio Henrique Prado Scolari, Dr
Instituto Federal de Santa Catarina
Orientador
Instituto Federal de Santa Catarina

Prof. Filipe Aguiar Cargnin, Dr
Instituto Federal de Santa Catarina

Prof. Renan Humberto Lunardello Fonseca, Dr
Instituto Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família, que mesmo distante sempre esteve presente com apoio, incentivo e palavras de força. Cada mensagem e chamada foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

À minha namorada, Rafa, minha maior parceira. Obrigado por estar ao meu lado desde o início, por ter contribuído com a sugestão do tema deste trabalho e por seguir comigo em cada etapa do processo.

Aos meus amigos Amanda, Zu e Hikari, que tornaram tudo mais leve com risadas, conversas e também me ajudaram quando surgiram dúvidas. Vocês fizeram diferença em cada etapa.

Ao meu orientador, professor Sérgio, pela orientação dedicada, pela paciência e por aceitar me acompanhar nesse processo. Seu apoio foi essencial para a construção deste trabalho.

E à banca avaliadora, pela disponibilidade e por aceitar participar deste momento tão importante para mim.

Meu sincero agradecimento a todos.

RESUMO

Este trabalho propõe o desenvolvimento de uma plataforma digital voltada à conexão entre roteiristas e artistas do setor de histórias em quadrinhos (HQs), como uma contribuição para suprir a carência de ferramentas específicas para a formação de parcerias nesse segmento da Indústria Criativa. Considerando o crescimento do mercado editorial brasileiro de quadrinhos e a ascensão do perfil profissional de quadrinista-empresário, o objetivo da plataforma é facilitar a busca por colaboradores compatíveis por meio de filtros intuitivos, portfólios digitais e canais de comunicação adequados. O método adotado é o modelo dos Cinco Planos de Jesse James Garrett, contemplando as etapas de estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície, com foco na experiência do usuário. Foram realizados levantamentos com o público-alvo através de questionários e entrevistas e análise de plataformas similares, com o objetivo de assegurar funcionalidade, usabilidade e aderência às necessidades do setor. Como resultado, foi desenvolvido um protótipo funcional de plataforma digital, estruturado a partir das demandas identificadas na pesquisa e alinhado às práticas contemporâneas do design de interface e da economia criativa. A proposta evidencia a viabilidade de uma solução especializada para o setor de quadrinhos, capaz de otimizar conexões profissionais, reduzir a informalidade nas parcerias e ampliar as oportunidades de colaboração entre roteiristas e artistas. Conclui-se que a plataforma pode atender às necessidades do público-alvo e se apresentar como uma alternativa relevante para o fortalecimento do mercado de HQs no Brasil.

Palavras-Chave: Histórias em Quadrinhos. Plataforma Digital. Indústria Criativa. Design de Interface. Empreendedorismo Criativo.

ABSTRACT

This work proposes the development of a prototype for a digital platform aimed at connecting scriptwriters and artists in the comic book (HQ) sector, with the objective of addressing the lack of specific tools for forming partnerships in this segment of the Creative Industry. Considering the growth of the Brazilian comic book publishing market and the rise of the comic artist-entrepreneur model, the project's goal is to facilitate the search for compatible collaborators through intuitive filters, digital portfolios, and appropriate communication channels. The adopted method is Jesse James Garrett's Five Planes model, which includes the stages of strategy, scope, structure, skeleton, and surface, with a focus on user experience. Surveys with the target audience, analysis of similar platforms, and user testing are to be conducted in order to ensure functionality, usability, and alignment with the sector's needs. As a result, a functional prototype of a digital platform was developed, structured based on the demands identified during the research and aligned with contemporary practices in interface design and the creative economy. The proposal demonstrates the feasibility of a specialized solution for the comics sector, capable of optimizing professional connections, reducing informality in partnerships, and expanding collaboration opportunities between writers and artists. It is concluded that the platform meets the needs of its target audience and stands out as a relevant alternative for strengthening the comics market in Brazil.

Keywords: Comic Books. Digital Platform. Creative Industry. Interface Design. Creative Entrepreneurship.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
1.1 Justificativa	3
1.2 Objetivos	5
1.2.1 Objetivo geral	5
1.2.2 Objetivos específicos	6
2 REVISÃO DA LITERATURA	7
2.1 Design de Interface: princípios e desafios	7
2.1.1 Princípios essenciais no desenvolvimento de interfaces	9
2.1.2 Construção de Interfaces Digitais	10
2.1.3 Plataformas que conectam profissionais	11
2.2 Conectando portfólios	12
2.3 O Mercado de Quadrinhos	25
2.3.1 O Quadrinista como Empreendedor	26
2.3.2 Informalidade nas Parcerias Criativas em HQs	26
2.3.3 Conexões entre profissionais de quadrinhos e freelancers	27
3 MÉTODO	28
3.1 Estratégia	28
3.2 Escopo	29
3.3 Estrutura	29
3.4 Esqueleto	29
3.5 Superfície	30
4 DESENVOLVIMENTO DE PLATAFORMA	31
4.1 Plano estratégia	31
4.1.1 Questionário	31
4.1.2 Entrevistas	35
4.2 Plano de Escopo	40
4.3 Plano de Estrutura	43
4.3 Plano Esqueleto	47
4.4 Plano Superfície	57
5 RESULTADOS	60
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	78
REFERÊNCIAS	80

1 INTRODUÇÃO

Em um cenário social em que, cada vez mais, as pessoas estão conectadas por meio das redes virtuais, plataformas digitais têm desempenhado um papel essencial na intermediação de oportunidades profissionais. Sites e aplicativos como LinkedIn, Workana, Behance e 99Freelas permitem que indivíduos se conectem com empresas, clientes e colaboradores, expondo suas habilidades online para encontrar possibilidades de trabalho. Essas plataformas são exemplos reais de como o design de interface pode influenciar diretamente a experiência do usuário e a eficiência dessas conexões. Contudo, no setor de quadrinhos, ainda não há uma ferramenta digital consolidada que atenda especificamente às necessidades de roteiristas e ilustradores na busca de parcerias criativas ou também para possíveis empregadores buscarem os serviços desses profissionais.

Enquanto isso, no Brasil, o mercado de HQs passa por um aumento na produção de obras, e também em novos interessados na área. Cada vez mais, artistas e escritores buscam seu espaço nesse setor, estimulados pelo acesso a ferramentas digitais de desenho (Photoshop, ProCreate e Clip Studio Paint), cursos de formação e exemplos de artistas brasileiros que ganharam destaque, como a Bilquis Evely, ganhadora do prêmio Eisner¹ de melhor desenhista em 2025.

Apesar de quadrinista não ser uma profissão tradicional ou comum, ela tem seu lugar no mercado de trabalho, mais especificamente dentro da Indústria Criativa. De acordo com a classificação por FIRJAN (2025) a Indústria Criativa é formada por 13 segmentos dentro de 4 grandes Áreas Criativas, como se pode observar na figura 1: publicidade & marketing, arquitetura, design, moda, expressões culturais, patrimônio & artes, música, artes cênicas, editorial, audiovisual, pesquisa & desenvolvimento, biotecnologia, e TIC. Os profissionais que atuam na criação de histórias em quadrinhos estão inseridos nas áreas criativas de Cultura e Mídia.

¹ Will Eisner Comic Industry Awards - A principal premiação no mercado de quadrinhos dos Estados Unidos (Mais informações em: <https://www.comic-con.org/awards/eisner-awards/history/>)

Figura 1 - Sistematização das Áreas Criativas e os 13 segmentos



Fonte: FIRJAN (2025, p. 9).

Simultaneamente, ressalta-se a atuação do quadrinista-empresário, que cria, gerencia, produz, financia, divulga e distribui seus próprios projetos, assumindo controle de toda a cadeia produtiva. O quadrinista, nesse contexto, não se limita à função de autor, ele gerencia seu próprio negócio, lidando com as etapas criativas, produtivas e comerciais (CARVALHO, 2020).

Diversos perfis de contratantes buscam os serviços de quadrinistas, abrangendo desde editoras nacionais e estrangeiras até escolas, empresas, projetos colaborativos e iniciativas de financiamento coletivo. Segundo o guia HQ Experience elaborado pelo Sebrae, além das editoras, há demanda por quadrinistas para ilustrações de livros infantis, produção de zines, projetos educacionais, campanhas de marketing, eventos culturais e até decoração de ambientes comerciais, como bares e restaurantes, que utilizam quadrinhos para contar suas histórias ou criar uma identidade visual diferenciada. O mercado também inclui pessoas físicas interessadas em quadrinhos personalizados para presentes, divulgação de produtos em redes sociais ou projetos artísticos independentes. Essa diversidade de contratantes evidencia a versatilidade do trabalho do quadrinista, que pode atender tanto necessidades comerciais quanto demandas pessoais, adaptando-se a

diferentes contextos e objetivos (SEBRAE *et al.*, 2019).

Visto que, criar conexões profissionais no mercado de quadrinhos brasileiro ainda é um processo fragmentado, roteiristas, desenhistas e contratantes costumam recorrer a redes sociais como Facebook², Instagram³ e Reddit⁴ como uma solução improvisada, porém, essas plataformas não foram concebidas para atender as demandas específicas deste ambiente, não permitindo, por exemplo, selecionar profissionais por estilo e habilidades específicas ou não disponibilizando métodos seguros para negociação e formalização de projetos. Plataformas de financiamento coletivo, como o Catarse⁵, têm funcionado como uma alternativa para viabilizar projetos independentes, mas não são capazes de suprir a necessidade de um espaço específico para a formação de parcerias entre roteiristas e ilustradores.

Em resumo, os profissionais de quadrinhos vivenciam um paradoxo: embora a digitalização tenha ampliado a disseminação de oportunidades, a profusão de plataformas genéricas dificulta a busca por projetos específicos da área.

1.1 Justificativa

A Indústria Criativa no Brasil teve um crescimento significativo nas últimas décadas. Segundo a Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil feito pela FIRJAN, (2022), em 2004, esse setor correspondia a 2,09% do PIB nacional, atingindo 2,91% em 2020, com um valor total de R\$ 217,4 bilhões ,como se pode ver na figura 2.

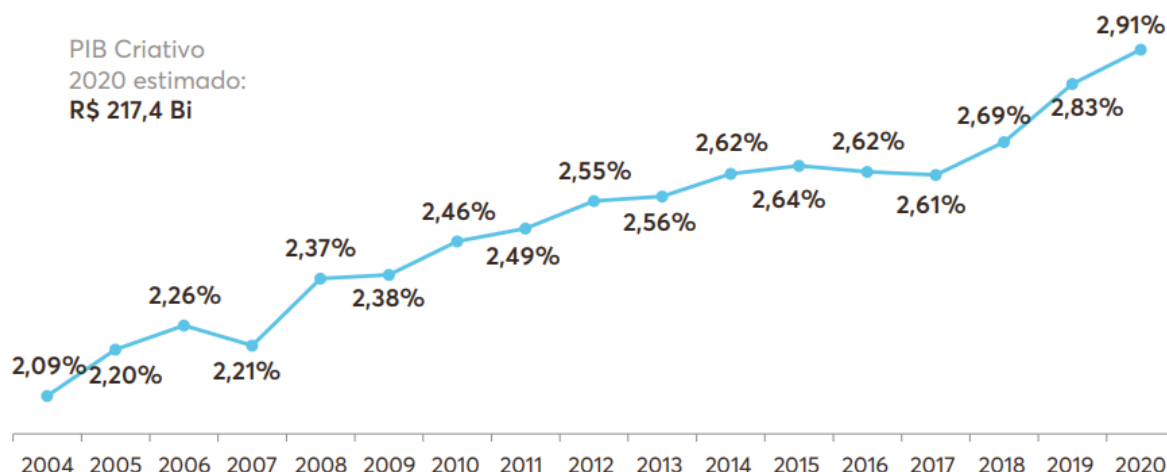
² O Facebook é uma rede social criada em 2004 por Mark Zuckerberg, que permite a criação de perfis pessoais, páginas e grupos para interação e compartilhamento de conteúdos diversos. Disponível em: <https://www.facebook.com/>

³ O Instagram é uma rede social lançada em 2010, voltada para o compartilhamento de fotos, vídeos e stories, atualmente pertencente ao grupo Meta. Disponível em <https://www.instagram.com/>

⁴ O Reddit é uma plataforma de fóruns e comunidades online, criada em 2005, onde os usuários podem compartilhar links, textos e participar de discussões em diversos temas. Disponível em <https://www.reddit.com/>.

⁵ Catarse: plataforma brasileira de financiamento coletivo para projetos criativos e independentes. Disponível em: <https://www.catarse.me/>. Acesso em: 23 jul. 2025.

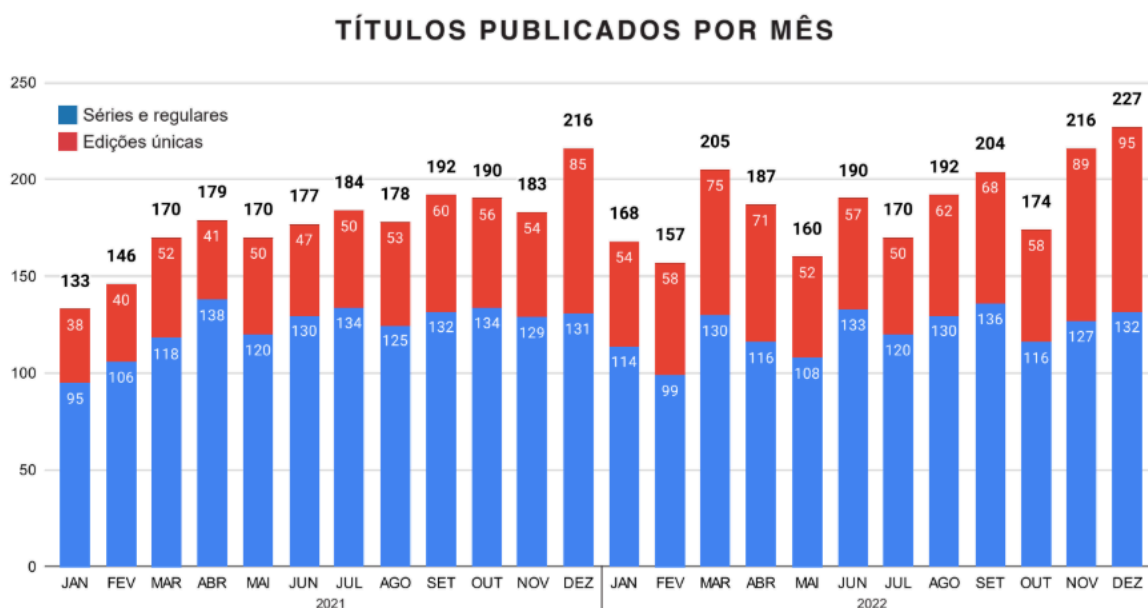
Figura 2 - Participação do PIB Criativo no PIB Total Brasileiro – 2004 a 2020



Fonte: FIRJAN (2022, p. 11).

Além disso, de acordo com o Relatório Quadrinhopédia (2023), o mercado editorial brasileiro de quadrinhos vem tendo um crescimento significativo nos últimos anos. Em 2021, foram registrados 2.130 títulos publicados por editoras brasileiras. No ano seguinte, 2022, esse número aumentou para 2.262 títulos, como se pode observar na figura 3, demonstrando uma expansão consistente, mesmo desconsiderando as publicações independentes, institucionais e de autopublicação, que não fazem parte desse levantamento (Luiz, 2023).

Figura 3 - Comparativo de publicações mensais de títulos diferentes pelas editoras brasileiras em 2021 e 2022



Fonte: QUADRINHOPÉDIA (2023, p. 3).

O relatório ainda destaca que, se contabilizassem as publicações independentes, o total de títulos poderia praticamente dobrar, o que reforça a ideia de que a produção de quadrinhos no país vem crescendo e que mais pessoas estão criando interesse e entrando nessa área.

Ademais, segundo o Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil (FIRJAN, 2022), os profissionais criativos são essenciais para essa nova lógica econômica, ajudando a antecipar tendências, propor soluções inovadoras e gerar valor tanto para empresas quanto para a sociedade.

No mercado de trabalho, a Indústria Criativa também se destaca. Em 2020, o setor contava com mais de 935 mil trabalhadores formais, um crescimento de 11,7% em relação a 2017, mesmo diante da contração de -0,1% no mercado de trabalho brasileiro no mesmo período (FIRJAN, 2022).

O desenvolvimento do mercado de quadrinhos no Brasil, especialmente no setor independente, tem sido diretamente impactado pela consolidação de modelos alternativos de financiamento coletivo (Catarse, Apoia.se, etc), e pela transformação do papel do quadrinista no processo produtivo. Nesse cenário, surge a figura do quadrinista-empresário, que cria, gerencia, produz, financia, divulga e distribui seus próprios projetos, assumindo total controle das etapas da cadeia produtiva. O surgimento do quadrinista-empresário reflete uma mudança nas práticas profissionais do setor, consolidando uma nova lógica de produção cultural, baseada na autonomia criativa e na construção direta de comunidades de apoio (CARVALHO, 2020).

1.2 Objetivos

Considerando o contexto apresentado, foram definidos os objetivos que orientaram a realização deste trabalho. Esses objetivos visam delinear o escopo e a intenção final do projeto.

1.2.1 Objetivo geral

Ampliar as oportunidades profissionais de artistas e roteiristas de quadrinhos por meio de uma plataforma digital voltada à promoção de contratações e parcerias criativas.

1.2.2 Objetivos específicos

- Analisar os fundamentos do design de interface, visando identificar princípios e ferramentas para o desenvolvimento de uma plataforma colaborativa de quadrinistas;
- Identificar as necessidades dos profissionais de quadrinhos e dos seus possíveis contratantes;
- Determinar os elementos que devem estar presentes na plataforma, como portfólio, canal de chat, página de explorar, filtros, entre outros;
- Desenvolver um protótipo de plataforma digital que facilite a conexão entre roteiristas e artistas de histórias em quadrinhos, com foco na geração de oportunidades por meio de parcerias criativas ou contratações voltadas à produção de HQs.

2 REVISÃO DA LITERATURA

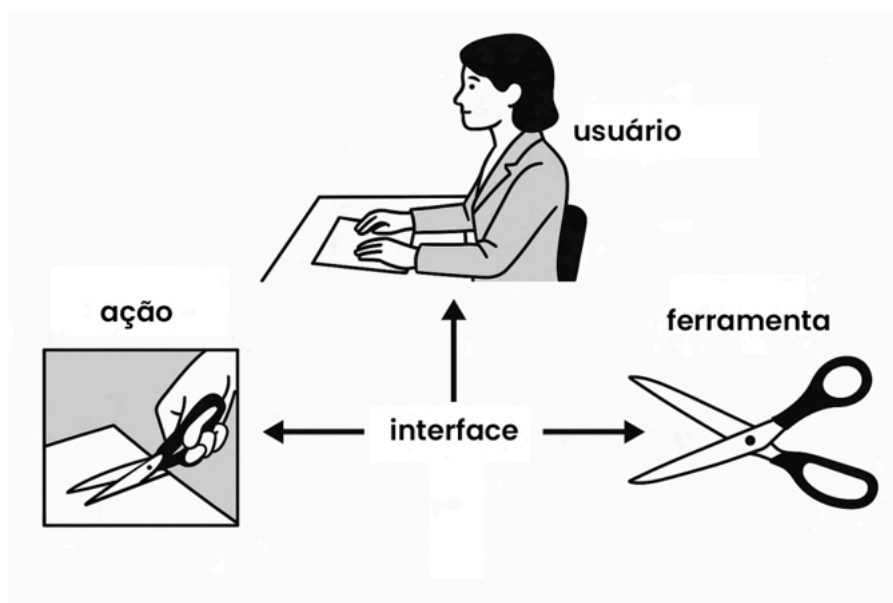
O desenvolvimento de uma plataforma para conectar profissionais de quadrinhos entre si e com contratantes exige uma interface eficiente, capaz de facilitar buscas, interações e formação de parcerias.

Assim, compreender os fundamentos do design de interface, o contexto da Indústria Criativa, e do cenário que o profissional de quadrinhos está inserido, torna-se essencial para garantir que essa ferramenta seja funcional, intuitiva e centrada nas necessidades dos usuários.

2.1 Design de Interface: princípios e desafios

Bonsiepe (2015) destaca a interface como o ponto central na interação entre usuário, ação e ferramenta. Para ele o papel do designer é garantir que um objeto seja usável por meio de uma interface funcional, levando em consideração contextos econômicos, ergonômicos e sociais, visando criar experiências que sejam, ao mesmo tempo, eficientes, agradáveis e alinhadas aos objetivos dos usuários. Na figura 4 está seu diagrama ontológico, que apresenta a interface como o espaço que abriga as dinâmicas de interação entre usuário, ação e ferramenta.

Figura 4 - Diagrama ontológico do Design

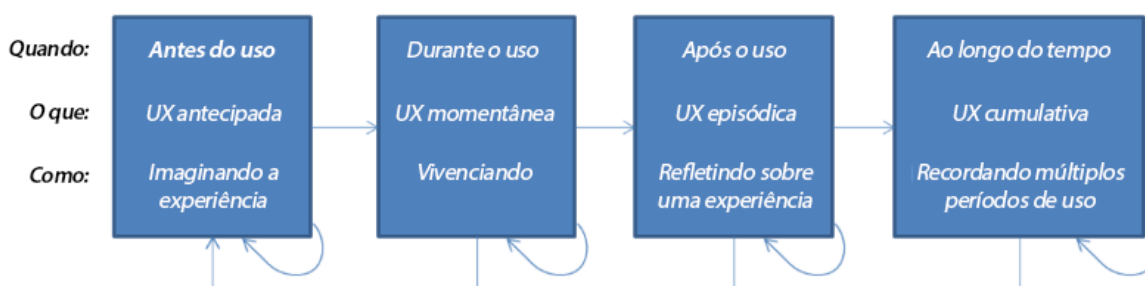


Fonte: Bonsiepe (1997), página 10

O design de interface não se limita aos aspectos visuais, mas envolve o

planejamento do comportamento dos sistemas digitais e da interação do usuário com esses sistemas (COOPER; REIMANN; CRONIN; NOESSEL, 2014). A interface do usuário é uma parte importante da experiência do usuário, uma vez que se manifesta com mais evidência durante o uso dos produtos. A figura 5 apresenta os períodos da experiência do usuário e evidência em qual delas a interface do usuário se apresenta com maior ênfase.

Figura 5 - Experiência do usuário ao longo do tempo com períodos de uso e não uso

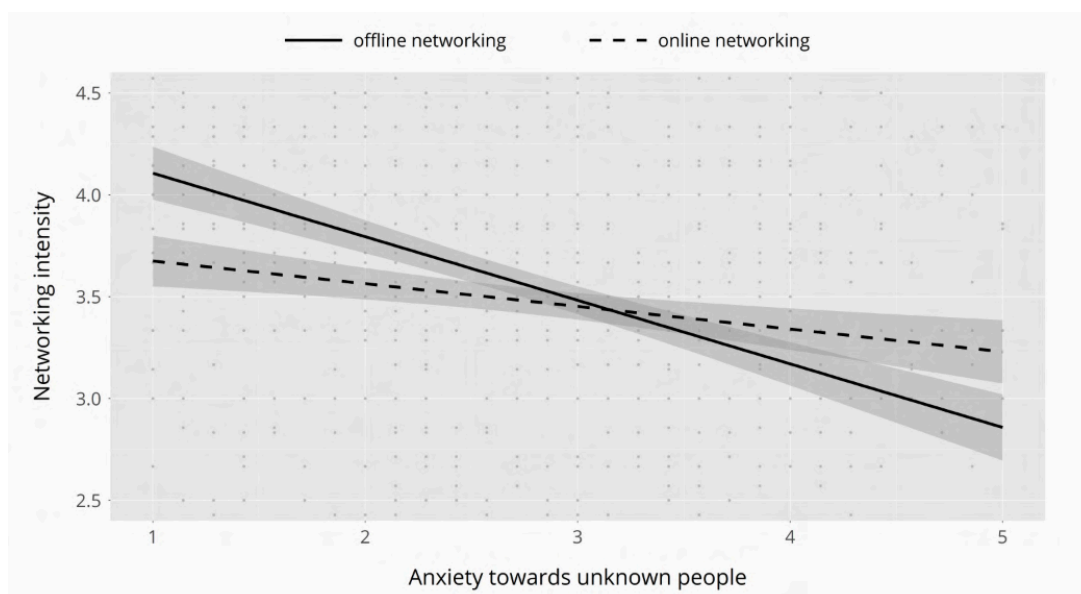


Fonte: Roto et al. (2011).

Para Garret (2011), a experiência do usuário vai além das funcionalidades diretas de um produto, ela está relacionada à forma como sua interface é percebida e utilizada pelo usuário. Elementos simples, como o clique de um botão, podem determinar o sucesso ou fracasso de um produto. Mesmo detalhes aparentemente mínimos impactam diretamente na satisfação do usuário. Isso é especialmente relevante em plataformas colaborativas, como no caso deste projeto, em que a eficiência na busca e na conexão entre profissionais é um objetivo central.

Ademais, o sucesso de plataformas digitais de conexão profissional não depende apenas da estrutura técnica, mas também de aspectos subjetivos da interação, segundo Bonsiepe (2015), o design de interface é uma ponte entre ferramenta e usuário. De acordo com Baumann e Utz (2021), um fator como ansiedade social influencia significativamente o engajamento dos usuários. Como mostra a Figura 6, indivíduos com níveis elevados de ansiedade tendem a reduzir consideravelmente sua participação em interações presenciais (networking offline), enquanto mantêm uma frequência relativamente estável em interações digitais (networking online). Isso reforça o papel das plataformas digitais como ambientes mais alinhados para perfis com dificuldades sociais, evidenciando a necessidade de projetar interfaces que promovam acolhimento, clareza e segurança no contato profissional.

Figura 6 - Gráfico representando a intensidade de networking (eixo Y) em função da ansiedade em relação a pessoas desconhecidas (eixo X) comparando dois tipos de networking (offline vs. online).



Fonte: Adaptado de BAUMANN; UTZ (2021).

Para que redes profissionais sejam eficazes, é essencial que o design proporcione um ambiente seguro, motivador e socialmente confortável. Esses elementos, precisam ser considerados no desenvolvimento de plataformas voltadas a roteiristas e artistas de quadrinhos.

2.1.1 Princípios essenciais no desenvolvimento de interfaces

Desenvolver uma interface funcional e eficiente requer a adoção de princípios sólidos de design. Para Cooper *et al.* (2014), entre os princípios fundamentais estão:

- **Clareza:** A interface deve ser autoexplicativa, minimizando ambiguidades e facilitando a compreensão dos usuários sobre o que cada elemento representa e qual sua função.
- **Simplicidade:** A eliminação de elementos desnecessários reduz a sobrecarga cognitiva e facilita o foco do usuário nas ações principais.
- **Consistência:** As interações e padrões visuais devem se manter constantes em toda a aplicação, permitindo que os usuários construam modelos mentais coerentes.
- **Feedback:** O sistema deve oferecer respostas visíveis às ações dos usuários, reforçando que suas intenções foram compreendidas e processadas.

- Eficiência: A estrutura da interface deve reduzir o número de etapas necessárias para que o usuário alcance seus objetivos.

Ao projetar interfaces digitais, estes princípios devem ser considerados para garantir uma experiência intuitiva ao usuário. Segundo Diehl et al. (2022), entre os aspectos mais relevantes estão a legibilidade, que assegura a leitura clara das informações; a responsividade, que adapta a interface a diferentes dispositivos e contextos de uso; e a eficiência, que diz respeito à facilidade com que o usuário consegue realizar tarefas. Além disso, a percepção visual, envolvendo hierarquia, contraste e alinhamento, e a consistência gráfica ao longo da navegação são fatores decisivos para a fluidez da interação. Essas diretrizes devem ser sistematicamente definidas e avaliadas por meio de abordagens empíricas e interativas, a fim de promover interfaces que sejam não apenas esteticamente agradáveis, mas também funcionais e centradas no usuário.

Esses princípios tornam-se particularmente relevantes no contexto de uma plataforma para profissionais de HQs, na qual a busca por parceiros precisa ser facilitada por filtros eficientes, interfaces de comunicação claras e navegação intuitiva.

2.1.2 Construção de Interfaces Digitais

Cooper *et al.* (2014) destacam que a crescente complexidade dos produtos digitais pode gerar uma série de obstáculos, tanto para designers quanto para usuários. Alguns dos problemas podem ser: excesso de informações, elementos visuais desnecessários ou interações mal planejadas.

Outro desafio é a dificuldade em equilibrar a padronização e a flexibilidade, onde a coesão de uma identidade visual nas telas pode ficar rígida demais. Além disso, a má tradução entre os modelos mentais dos usuários e os modelos de implementação técnica frequentemente resulta em interfaces pouco intuitivas, exigindo dos usuários um esforço maior para compreender como interagir com o sistema.

Por fim, os autores ressaltam que o sucesso no desenvolvimento de produtos digitais depende diretamente da colaboração entre designers, desenvolvedores e *stakeholders*, sendo indispensável um alinhamento contínuo entre as limitações técnicas, os objetivos do negócio e as necessidades reais dos usuários.

2.1.3 Plataformas que conectam profissionais

O desenvolvimento de plataformas digitais voltadas à conexão entre profissionais impõe desafios significativos em termos de usabilidade, reputação e eficiência do sistema de *matchmaking* (processo de combinar duas ou mais pessoas). Álvarez de la Vega *et al.* (2022) argumentam que plataformas voltadas ao trabalho autônomo e criativo devem priorizar valores como autonomia, suporte comunitário e aprendizado entre as duas partes. Isso implica desenvolver não apenas interfaces bem projetadas, mas também ecossistemas com oportunidades de crescimento conjunto entre os usuários. No contexto de uma plataforma voltada para quadristas, por exemplo, a capacidade de formar redes genuínas entre roteiristas e artistas dependerá tanto de filtros objetivos quanto de espaços para diálogo, troca e construção de confiança.

Além disso, aspectos de design de interação e usabilidade não podem ser negligenciados. Agazzi (2020), ao estudar a plataforma LinkedIn, evidencia que problemas como nomenclaturas ambíguas, sobrecarga de informações e estruturas de navegação confusas podem comprometer significativamente a efetividade de uma rede profissional. Em plataformas que envolvem portfólios e conexões criativas, é crucial adotar uma interface intuitiva e uma experiência fluida que reduza barreiras técnicas e estimule o engajamento dos usuários.

As nomenclaturas ambíguas são um dos principais obstáculos à usabilidade, pois dificultam a compreensão da interface e exigem que o usuário adapte sua lógica à do sistema. Conforme Cooper *et al.* (2014), produtos digitais frequentemente recorrem a jargões técnicos obscuros, como “SSID” ou “IRQ”, que não fazem sentido para a maioria dos usuários. Esse distanciamento entre a linguagem da máquina e a linguagem do usuário evidencia a necessidade de um design mais claro e acessível. Ademais, a sobrecarga de informações representa outro grande desafio no contexto digital, por exemplo quando a quantidade de dados apresentados na tela supera a capacidade humana de processamento, podendo gerar confusão ou paralisia na tomada de decisões do usuário. Segundo a Interaction Design Foundation (2018), o crescimento exponencial de informações, impulsionado pela internet, reforça a necessidade de estratégias de visualização que tornem os dados mais claros, compreensíveis e úteis para o usuário. Como também,

estruturas de navegação confusas ou desnecessárias representam outra frustração para os usuários, pois exigem esforços adicionais que não estão alinhados aos seus objetivos e necessidades. Cooper et al. (2014) destacam que a navegação mal projetada é uma das causas mais comuns de problemas de usabilidade em produtos interativos, tornando o acesso às informações mais difícil e impactando negativamente a experiência do usuário.

2.2 Conectando portfólios

O portfólio é uma ferramenta que permite documentar, projetos, experiências, habilidades e trajetórias profissionais. Mais que um repositório de trabalhos, ele funciona como um instrumento de apresentação visual e reflexiva, adequado a contextos nos quais demonstrar competências é tão importante quanto descrevê-las (LUESCHER; LEE; SINN, 2001). No contexto do mercado de histórias em quadrinhos, o portfólio costuma atuar como um meio de primeiro contato entre ilustradores e as grandes empresas ou, um contato direto com o roteirista em um contexto de produção independente, permitindo a avaliação do estilo e a compatibilidade do outro na busca por uma parceria criativa ideal.

Um bom portfólio combina elementos visuais e narrativos do processo criativo, apresentando não só o resultado final, mas também o contexto e a evolução dos projetos. Segundo Smith (2025), ele deve ser conciso, impactante e relevante para o público-alvo, utilizando no máximo 15 a 20 peças, dispostas de forma lógica e agradável à visualização.

Para Patel (2020), os principais tipos de portfólio são: acadêmico, profissional, de design, de artes, de fotografia, de arquitetura e engenharia, e de marketing e publicidade. Cada tipo atende às necessidades específicas de diferentes áreas de atuação, oferecendo formatos, elementos e estruturas que variam conforme o público e o objetivo.

Dentre esses modelos, o tipo de artes é o que melhor se adapta ao perfil do quadrinista. Tanto para um desenhista apresentando seu trabalho quanto para um roteirista procurando o artista ideal para dar vida ao seu texto, pois valoriza a apresentação visual e autoral dos projetos, funcionando como uma vitrine acessível a qualquer momento, destacando os melhores trabalhos, a identidade artística do profissional e suas especialidades.

Para o roteirista pode ser mais desafiador enquadrar um estilo de portfólio, porém dentre os exemplos citados por Patel (2020) o portfólio acadêmico parece se adequar bem, voltado à exposição de produções textuais como roteiros, sinopses, críticas, artigos e reflexões conceituais. Esse tipo de portfólio valoriza não apenas a obra final, mas também a capacidade argumentativa, a estrutura narrativa e a originalidade da escrita.

Para os profissionais de quadrinhos, cuja atuação frequentemente envolve trabalho colaborativo, o portfólio do tipo artes e acadêmico se tornam ferramentas facilitadoras para um primeiro contato de exposição e conexão.

A integração de portfólios de profissionais da indústria criativa demanda atenção não apenas à estética visual, mas também usabilidade, responsividade e capacidade de personalização. Segundo Ragaine (2023), um site de portfólio bem-sucedido é aquele que permite ao usuário expressar sua identidade profissional por meio de elementos visuais consistentes, navegação intuitiva e estrutura clara. Essa lógica se aplica também ao design de plataformas que abrigam múltiplos portfólios que devem garantir uma boa experiência para quem exhibe e para quem busca.

Há componentes essenciais que não podem faltar em um site de portfólio funcional: nome/marca do criador, breve biografia com foco profissional, trabalhos organizados por categoria, descrições concisas dos projetos, formulário ou link de contato e design responsivo para diferentes dispositivos. Ao se projetar uma plataforma, essas exigências precisam ser transformadas em recursos editáveis, intuitivos e flexíveis para que cada usuário possa construir sua própria identidade profissional dentro da plataforma.

2.2.1 Plataformas disponíveis

Atualmente, diversas plataformas auxiliam profissionais criativos na construção e conexão de portfólios online, como Behance, Adobe Portfolio, Wix, ArtStation, Carbonmade e Dribbble. Essas ferramentas possibilitam personalização visual, categorização de projetos, inclusão de dados de contato e integração com redes sociais. Para cada perfil, há plataformas recomendadas: o Behance atende bem a designers, o ArtStation é adequado para artistas visuais, enquanto acadêmicos podem se beneficiar de plataformas como o Clippings.me ou

repositórios acadêmicos pessoais estruturados em portais como Notion, Medium ou sites próprios. No entanto as plataformas disponíveis são, em sua maioria, generalistas ou voltadas a nichos específicos como design gráfico e ilustração comercial, áreas próximas porém diferentes da de HQs. A seguir, analisam-se as principais plataformas disponíveis atualmente por meio de uma análise de similares realizada entre agosto e setembro de 2025.

A análise de similares consiste na investigação sistemática de produtos e soluções concorrentes, com o objetivo de reconhecer características quantitativas e qualitativas, identificando aspectos que devem ser mantidos, superados ou inovados no desenvolvimento de novos projetos (PAZMINO, 2015). Para a presente investigação, os similares foram selecionados com base em sua relevância no mercado digital e na representatividade para os públicos-alvo, contemplando as plataformas Behance, Artstation, 99freelas, Dribbble e LinkedIn. A avaliação considerou parâmetros como:

- Cadastro fácil e seguro
O processo deve ser intuitivo, exigindo etapas claras e objetivas, sem solicitações excessivas de informações. Além disso, mecanismos de autenticação confiável, como validação por e-mail
- Perfil com portfólio digital
Essa área deve atuar como vitrine de competências, qualificando a percepção de credibilidade e ampliando o potencial de contratação dentro da plataforma, permitindo a organização de trabalhos, conforme a atuação do profissional, permitindo descrições detalhadas e exibição de imagens em alta qualidade.
- Busca com filtros por função e estilo
A plataforma deve oferecer filtros que permitam segmentar resultados por função (como roteirista ou ilustrador), estilo artístico, gênero narrativo, experiência, localização e idioma. Quanto mais refinada for a capacidade de filtragem, mais eficiente será a construção de redes profissionais.
- Sistema de mensagens diretas
A plataforma deve permitir o envio de textos, imagens e arquivos relacionados ao desenvolvimento dos projetos, além de manter histórico de conversas acessível.

- **Notificações de propostas e mensagens**

As notificações de propostas e mensagens devem funcionar como mecanismo de atualizações e informações relevantes para o usuário. Essa funcionalidade garante que o usuário seja imediatamente informado a respeito de novas mensagens, propostas de trabalho, mudanças de status do projeto ou prazos a cumprir.
- **Sistema para formalização de contratos**

O sistema deve incluir campos específicos para definição de prazos, valores, entregas, revisões e condições de direitos autorais, com confirmação digital entre as partes.
- **Avaliação e comentários pós-projeto**

Após a finalização de cada trabalho, as partes devem ter a oportunidade de registrar sua experiência, atribuindo notas e deixando comentários construtivos.
- **Interface responsiva e intuitiva**

A interface responsiva e intuitiva assegura que o usuário consiga navegar pela plataforma de forma clara, independentemente do dispositivo utilizado.
- **Proteção de dados e privacidade**

A plataforma deve adotar protocolos de segurança, criptografia e políticas transparentes de proteção de informações pessoais.
- **Denúncia de comportamentos inadequados**

A plataforma deve oferecer mecanismos para relatar práticas abusivas, condutas antiéticas, fraudes ou uso indevido de conteúdo.
- **Diferenciais para o setor de quadrinhos**

Ferramentas para visualização sequencial de páginas, suporte para estrutura narrativa, inclusão de storyboards, apresentação de personagens e exportação ou visualização em formatos típicos do mercado de quadrinhos.
- **Incentivo ao networking e comunidade**

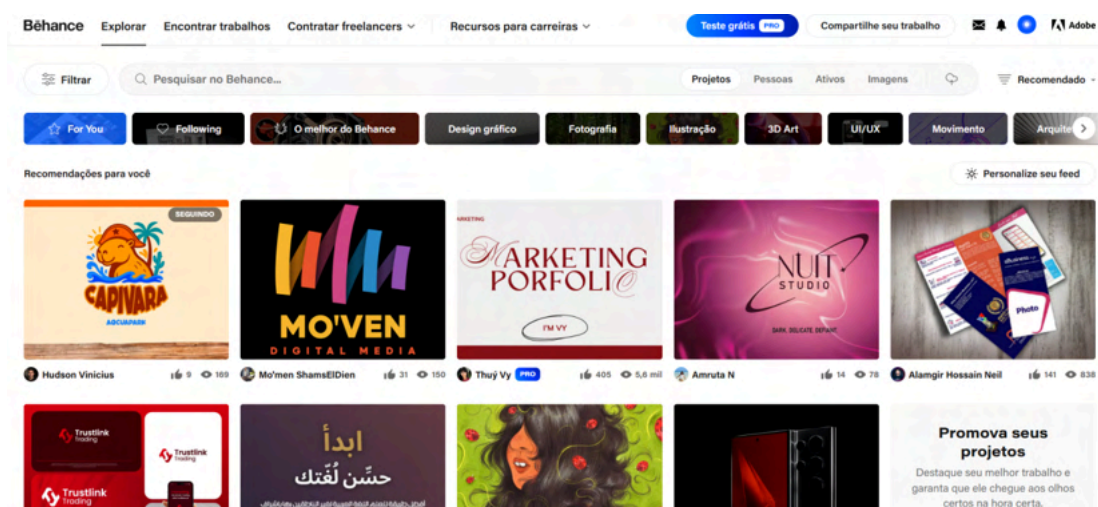
Recursos como áreas de comunicação coletiva, espaços para discussões temáticas, compartilhamento de oportunidades e estímulo a interações colaborativas contribuem para o desenvolvimento de vínculos e trocas criativas.

A seguir, têm-se as análises individuais das plataformas.

BEHANCE

Segundo Boelter (2024), embora Behance (figura 7) seja uma plataforma que ofereça visibilidade e integração com o ecossistema Adobe, a saturação de conteúdos dificulta o destaque individual, além da carência de um sistema mais eficiente de recomendação personalizada.

Figura 7 - Tela inicial do Behance.



Fonte: <https://www.behance.net/> (2025)

De maneira semelhante, em uma avaliação da barra de busca do Behance, Kriplani (2023) identificou falhas como a inconsistência nos filtros, sugestões pouco intuitivas e ausência de indicadores claros de status do sistema. Esses aspectos comprometem a experiência do usuário, dificultando a busca por profissionais e projetos.

Ao observar os parâmetros estabelecidos para este projeto, o Behance (quadro 1) demonstra que seu maior diferencial é a excelência na exibição de portfólios digitais, com nota máxima nesse quesito. O cadastro é simples, há filtros de busca bem estruturados e a plataforma é amplamente reconhecida como vitrine para criativos. No entanto, apresenta fragilidade no sistema de mensagens diretas e notificações de propostas, que não são tão desenvolvidas, reforçando seu papel como exposição e não como canal de negociação.

Quadro 1 - Tabela da análise do Behance.

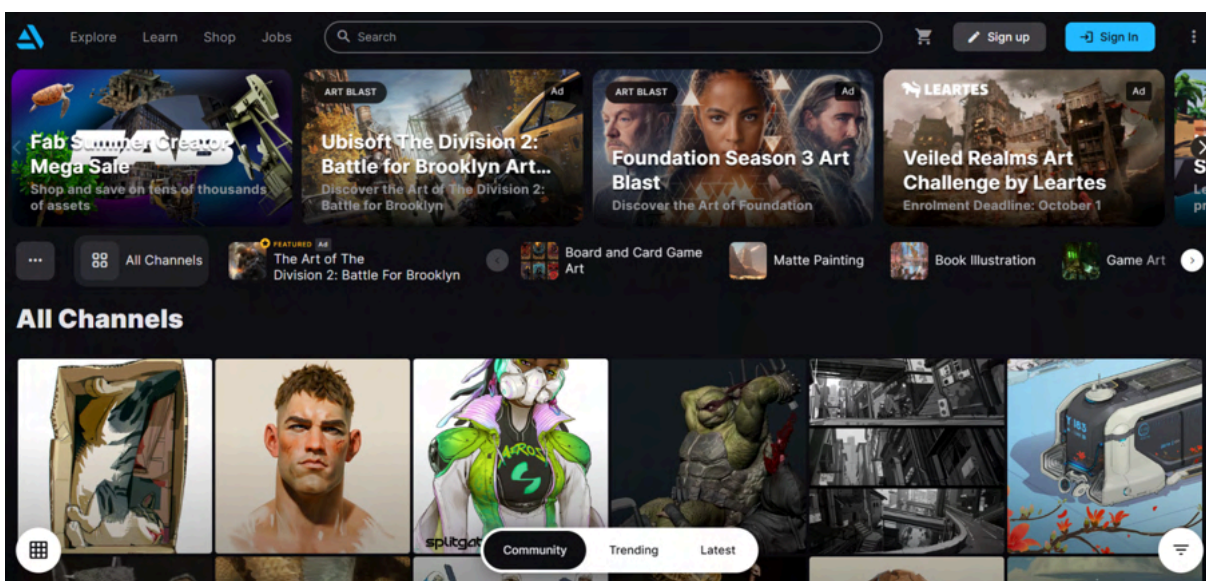
Critério	Nota (1-5)
Cadastro fácil e seguro	4
Perfil com portfólio digital	5
Busca com filtros por função/estilo	4
Sistema de mensagens diretas	2
Notificações de propostas/mensagens	2
Sistema para formalizar contratos	1
Avaliação e comentários pós-projeto	2
Interface responsiva e intuitiva	5
Proteção de dados e privacidade	4
Denúncia de comportamentos inadequados	3
Diferenciais para o Setor de Quadrinhos	2
Incentivo ao networking/comunidade	4

Fonte: Formulação própria

ARTSTATION

O ArtStation (figura 8) suporta múltiplos tipos de mídia, incluindo imagens em alta resolução, vídeos, modelos 3D e panorâmicas de 360°, permitindo que os usuários apresentem uma variedade de ativos com fidelidade visual e interatividade (ArtStation, 2025).

Figura 8 - Tela inicial do Artstation.



Fonte: <https://www.artstation.com/> (2025)

Do ponto de vista da interface, o ArtStation integra diferentes módulos, como

galeria, blog, marketplace, vagas e cursos, exigindo uma organização coerente e hierarquizada para evitar sobrecarga cognitiva.

No entanto, embora seja uma excelente vitrine para artistas digitais e concept artists, o ArtStation não é a plataforma ideal para profissionais de histórias em quadrinhos, pois carece de recursos específicos voltados à exibição sequencial de páginas, roteiros, processos colaborativos e ferramentas de matchmaking visando achar o parceiro ideal para uma produção de HQ.

Com base nos parâmetros analisados neste projeto, como pode ser observado no quadro 2, o ponto forte do Artstation está na combinação de portfólios de altíssima qualidade e um sistema de mensagens diretas relativamente funcional, o que o torna atrativo tanto para exposição quanto para contatos profissionais. A busca por filtros é bem estruturada, especialmente para categorias artísticas, e o processo de cadastro é considerado simples. Por outro lado, as notificações sobre propostas não são tão completas, mantendo a plataforma mais voltada à vitrine de artistas digitais do que a negociação.

Quadro 2 - Tabela da análise do Artstation.

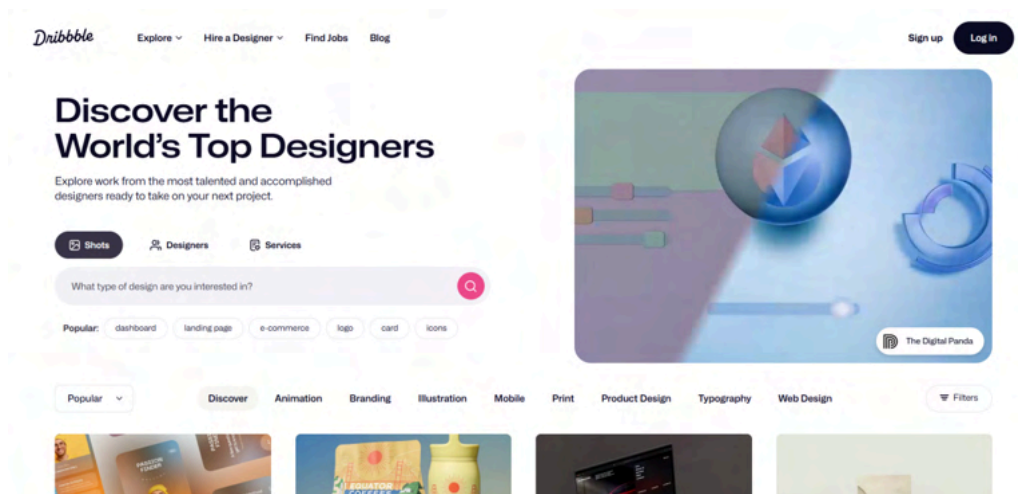
Critério	Nota (1-5)
Cadastro fácil e seguro	4
Perfil com portfólio digital	5
Busca com filtros por função/estilo	4
Sistema de mensagens diretas	4
Notificações de propostas/mensagens	3
Sistema para formalizar contratos	1
Avaliação e comentários pós-projeto	3
Interface responsiva e intuitiva	5
Proteção de dados e privacidade	4
Denúncia de comportamentos inadequados	4
Diferenciais para o Setor de Quadrinhos	2
Incentivo ao networking/comunidade	4

DRIBBBLE

O Dribbble (figura 9) é uma plataforma de autopromoção voltada a designers e artistas visuais, adotada como espaço principal de exibição de trabalhos criativos em diversos formatos, como ilustrações, interfaces e identidades visuais

(DRIBBBLE, 2025). Um de seus elementos centrais é o sistema de tags por temas como branding, illustration e animation. Essas tags funcionam como filtros de busca e ajudam a organizar o conteúdo, tornando os trabalhos mais facilmente descobertos por outros usuários e potenciais empregadores.

Figura 9 - Tela inicial do Dribbble.



Fonte: <https://dribbble.com/> (2025)

Porém, Chen et al. (2020) analisaram os desafios de etiquetagem (tags) em plataformas de compartilhamento de design como o Dribbble. Observaram que muitos usuários não conseguem categorizar corretamente seus projetos devido à falta de clareza nas diretrizes e etiquetas inconsistentes. Essa deficiência dificulta a visibilidade dos trabalhos por meio do mecanismo de busca da plataforma e por consequência a formação de parcerias criativas entre artistas.

O Dribbble, dentro na análise proposta aqui (quadro 3), se consolida como excelente vitrine visual, com notas altas nos quesitos portfólio digital e filtros para explorar trabalhos criativos em diferentes categorias. O processo de cadastro é simples e a plataforma também oferece notificações sobre interações sociais, como curtidas e comentários. Porém, sua estrutura de mensagens diretas é limitada, dificultando negociações mais aprofundadas dentro do próprio ambiente. Assim, é mais voltado à inspiração e ao networking visual do que a contratações diretas.

Quadro 3 - Tabela da análise do Dribble.

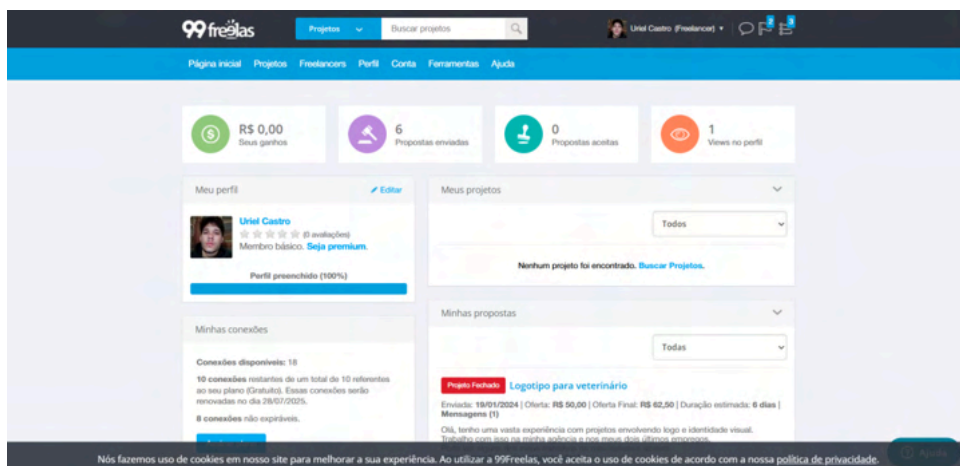
Critério	Nota (1-5)
Cadastro fácil e seguro	4
Perfil com portfólio digital	5
Busca com filtros por função/estilo	4
Sistema de mensagens diretas	3
Notificações de propostas/mensagens	3
Sistema para formalizar contratos	1
Avaliação e comentários pós-projeto	3
Interface responsiva e intuitiva	5
Proteção de dados e privacidade	3
Denúncia de comportamentos inadequados	3
Diferenciais para o Setor de Quadrinhos	2
Incentivo ao networking/comunidade	4

Fonte: Formulação própria

99FREELAS

A plataforma 99Freelas (figura 10) é uma das maiores do Brasil voltadas à conexão entre freelancers de diversas áreas e clientes, ela possui um sistema de chat interno que habilita a comunicação direta entre cliente e freelancer, mas somente após a garantia de pagamento ser confirmada pela plataforma (99Freelas, 2021). Porém, em uma avaliação realizada por Jardim (2019), foram identificados pontos críticos como lentidão no feedback de carregamento, hierarquia de leitura pouco adaptada às expectativas do usuário e dificuldades na localização de filtros e notificações.

Figura 10 - Tela inicial do 99Freelas.



Fonte: <https://www.99freelas.com.br/dashboard> (2025)

Esses aspectos mostram que, apesar de ser uma plataforma funcional, o 99Freelas ainda exige melhorias de interface para elevar a experiência de freelancers e contratantes à altura dos padrões de design de UX.

Dentro dos critérios estabelecidos na análise de similares (quadro 4) plataforma 99freelas destaca-se pelo foco em conectar freelancers e contratantes, com bons sistemas de busca, notificações de propostas e chat interno. O cadastro é acessível e intuitivo, mas o perfil com portfólio não é tão sofisticado quanto o de outras plataformas mais voltadas à exibição artística. Ainda assim, por priorizar interações diretas e propostas, torna-se uma ferramenta prática e funcional para quem busca oportunidades de trabalho imediato no Brasil.

Quadro 4 - Tabela da análise do 99Freelas.

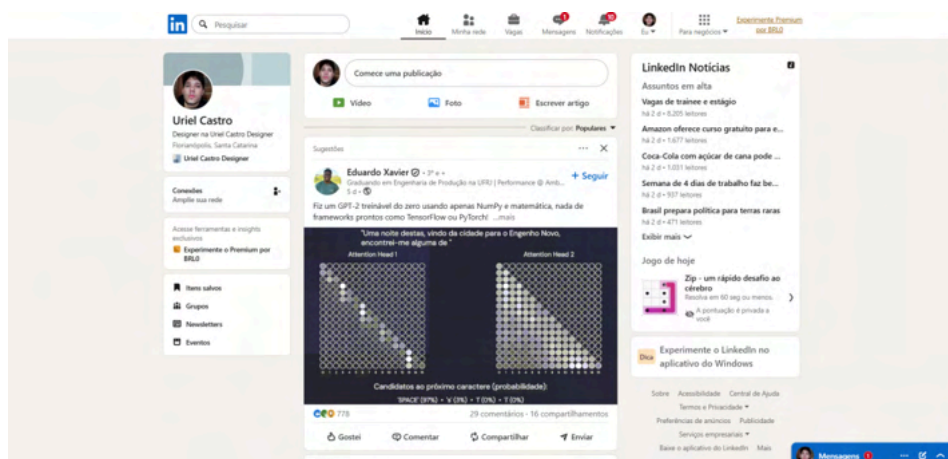
Critério	Nota (1-5)
Cadastro fácil e seguro	4
Perfil com portfólio digital	3
Busca com filtros por função/estilo	4
Sistema de mensagens diretas	4
Notificações de propostas/mensagens	4
Sistema para formalizar contratos	3
Avaliação e comentários pós-projeto	5
Interface responsiva e intuitiva	3
Proteção de dados e privacidade	3
Denúncia de comportamentos inadequados	3
Diferenciais para o Setor de Quadrinhos	2
Incentivo ao networking/comunidade	3

Fonte: Formulação própria

LINKEDIN

LinkedIn é uma plataforma de mídia social focada em negócios e emprego que funciona através de sites e aplicativos móveis (WIKIPÉDIA, 2025). A pesquisa conduzida por Agazzi (2020) obteve dados significativos por meio da aplicação de questionários, revelando percepções valiosas sobre o uso do LinkedIn (figura 11) por seus usuários.

Figura 11 - Tela inicial do LinkedIn.



Fonte: <https://www.linkedin.com/feed/> (2025)

30% dos participantes apontaram a aplicação de vaga como a função mais relevante, elogiando a confiabilidade do LinkedIn na intermediação de oportunidades de trabalho. No que diz respeito à construção de comunidade, 67,5% dos usuários relataram que o LinkedIn contribui positivamente para o aprimoramento de seu conhecimento e expertise graças ao networking dentro da plataforma, apesar de alguns mencionarem pouca relevância do feed de notícias. Outra reclamação foi a de obstáculos na comunicação no chat, como a necessidade de aceite prévio para iniciar uma conversa privada. Esses dados evidenciam que, embora a plataforma cumpra um papel relevante na conexão e desenvolvimento profissional, há aspectos funcionais que impactam diretamente a experiência dos usuários.

O LinkedIn apresenta pontos fortes dentro na análise de similares (quadro 5), como na busca avançada e no sistema de mensagens, que permite interações amplas com conexões profissionais. Embora ofereça notificações constantes, não é dedicado à exibição de portfólios artísticos, o que o coloca em desvantagem frente a plataformas visuais como Behance ou Dribbble. Seu maior diferencial é a amplitude de oportunidades e contatos, posicionando-se como espaço de networking corporativo e prospecção de clientes, mas não como vitrine criativa.

Quadro 5 - Tabela da análise do LinkedIn.

Critério	Nota (1-5)
Cadastro fácil e seguro	4
Perfil com portfólio digital	3
Busca com filtros por função/estilo	4
Sistema de mensagens diretas	4
Notificações de propostas/mensagens	4
Sistema para formalizar contratos	3
Avaliação e comentários pós-projeto	5
Interface responsiva e intuitiva	3
Proteção de dados e privacidade	3
Denúncia de comportamentos inadequados	3
Diferenciais para o Setor de Quadrinhos	2
Incentivo ao networking/comunidade	3

Fonte: Formulação própria

Os resultados obtidos foram sistematizados e encontram-se descritos na tabela a seguir.

Quadro 6 - Tabela da análise de similares.

Critério	Behance	Artstation	99freelas	Dribble	LinkedIn
Cadastro fácil e seguro	4	4	4	4	4
Perfil com portfólio digital	5	5	3	5	2
Busca com filtros por função/estilo	4	4	4	4	4
Sistema de mensagens diretas	2	4	4	3	4
Notificações de propostas/mensagens	2	3	4	3	4
Sistema para formalizar contratos	1	1	3	1	1
Avaliação e comentários pós-projeto	2	3	5	3	2
Interface responsiva e intuitiva	5	5	3	5	5
Proteção de dados e privacidade	4	4	3	3	3
Denúncia de comportamentos inadequados	3	4	3	3	4
Diferenciais para o Setor de Quadrinhos	2	2	2	2	1
Incentivo ao networking/comunidade	4	4	3	4	5
Média das notas atribuídas	3,2	3,6	3,4	3,3	3,3

Fonte: Formulação própria

Analisando os resultados da tabela, observa-se que o critério cadastro fácil e seguro apresentou desempenho semelhante entre todas as plataformas analisadas,

indicando a adoção de padrões consolidados nesse tipo de serviço. Não foram identificadas diferenças relevantes entre Behance, ArtStation, 99Freelas, Dribbble e LinkedIn, o que sugere uma experiência inicial relativamente homogênea para o usuário.

No que se refere ao perfil com portfólio digital, observa-se maior destaque para Behance, ArtStation e Dribbble, que oferecem recursos mais adequados à apresentação visual de imagens e projetos criativos. O 99Freelas apresenta limitações nesse aspecto, por tratar o portfólio de forma mais funcional e menos visual. Já o LinkedIn obteve a menor avaliação, uma vez que prioriza um modelo curricular e textual, com pouca ênfase na exibição imagética e narrativa dos trabalhos.

Em relação à busca com filtros por função ou estilo, todas as plataformas demonstraram desempenho similar, atendendo de forma satisfatória a segmentações básicas. No entanto, esses filtros permanecem genéricos e pouco especializados, não contemplando especificidades do setor de histórias em quadrinhos.

O sistema de mensagens diretas apresentou variações mais perceptíveis entre as plataformas. O Behance foi avaliado de forma inferior aos demais nesse critério, enquanto ArtStation, 99Freelas e LinkedIn oferecem soluções mais eficientes para comunicação direta entre usuários.

Quanto às notificações de propostas e mensagens, destacam-se o LinkedIn e o 99Freelas, que apresentam maior foco na intermediação de oportunidades profissionais e processos de contratação. Esse desempenho reflete a orientação dessas plataformas para negociações e fechamento de projetos.

No critério de sistema para formalização de contratos, o 99Freelas obteve melhor avaliação, por disponibilizar mecanismos mais estruturados voltados a projetos pontuais e serviços freelance. As demais plataformas apresentam soluções limitadas ou inexistentes nesse aspecto.

A avaliação e os comentários pós-projeto também evidenciam vantagem do 99Freelas, que incorpora esse recurso como parte central de sua dinâmica de funcionamento. Nas demais plataformas, essa funcionalidade aparece de forma mais superficial ou indireta.

Em relação à interface responsiva e intuitiva, todas as plataformas apresentaram avaliações positivas, indicando preocupação com a usabilidade em

diferentes dispositivos. Ainda assim, o 99Freelas foi percebido como aquele com a experiência visual mais simples e menos refinada.

No critério de proteção de dados, privacidade e denúncia de comportamentos inadequados, todas as plataformas apresentaram mecanismos básicos de segurança. ArtStation e LinkedIn se destacaram levemente nesse aspecto, embora nenhuma apresente soluções específicas voltadas ao contexto criativo ou colaborativo de HQs.

Ademais, observa-se que nenhuma das plataformas avaliadas apresenta recursos específicos para esse mercado. O LinkedIn obteve a menor avaliação nesse critério, por não oferecer ferramentas visuais ou narrativas compatíveis com a lógica de produção de HQs. As demais plataformas atingem desempenho apenas moderado, funcionando como soluções adaptadas, mas não especializadas.

Em contrapartida, no critério incentivo ao networking e à construção de comunidade, o LinkedIn se destaca entre as plataformas analisadas, reforçando seu papel como rede profissional generalista voltada à conexão entre diferentes perfis e áreas de atuação.

Dessa comparação, pode-se extrair um conjunto de dados que direcionam os requisitos a serem atendidos na plataforma proposta. Entre os requisitos funcionais, destacam-se: cadastro simples; criação de perfis com portfólio; busca por filtros avançados (estilo, gênero narrativo, função, experiência); sistema de mensagens diretas eficiente; notificações de interações e propostas; e espaço seguro para negociação. Já em termos de requisitos de conteúdo, serão priorizados: apresentação clara da identidade profissional (nome, biografia e especialidades), exibição de trabalhos organizados por categorias, inclusão de descrições breves e objetivas, modelo de portfólio para roteiros e páginas sequenciais de HQs, além de canais de contato que favoreçam a construção de parcerias criativas.

Dessa forma, as análises realizadas evidenciam lacunas específicas dentro das plataformas disponíveis, demandando soluções mais alinhadas com a lógica de produção de quadrinhos. A partir disso, torna-se necessário aprofundar o olhar sobre o mercado de HQs, suas particularidades e a maneira como desenhistas e roteiristas estabelecem parcerias profissionais.

2.3 O Mercado de Quadrinhos

Os quadrinhos (HQs) são uma forma de expressão artística e narrativa que combina imagem e texto para contar histórias, abrangendo desde obras independentes até produções de grandes editoras. De acordo com McCloud (2005), os quadrinhos constituem "arte sequencial", na qual a justaposição de imagens e palavras cria significado e ritmo narrativo. No contexto brasileiro, as HQs têm ganhado relevância não apenas como entretenimento, mas também como produto cultural e econômico, impulsionado pelo crescimento de autores nacionais e pela popularização de plataformas digitais.

2.3.1 O Quadrinista como Empreendedor

A transformação no mercado de quadrinhos brasileiro tem impulsionado a emergência de um novo perfil profissional: o quadrinista-empresário. Segundo Carvalho (2020), essa figura caracteriza-se por assumir controle direto sobre todas as etapas da produção de uma HQ, da concepção narrativa à distribuição final, o que inclui também estratégias de financiamento, como o uso de plataformas de crowdfunding. Essa multifuncionalidade não apenas amplia o grau de autonomia dos autores, como também redefine o papel criativo dentro de uma lógica empreendedora. O domínio sobre etapas como planejamento, produção, marketing e comercialização exige do quadrinista competências diversas, que vão além da criação artística. Essa realidade reforça a necessidade de plataformas que deem suporte a esse perfil híbrido, oferecendo recursos que integrem comunicação, portfólio, busca por parceiros e gerenciamento de projetos colaborativos.

2.3.2 Informalidade nas Parcerias Criativas em HQs

No contexto do mercado de quadrinhos informal, a relação profissional entre roteiristas e ilustradores frequentemente carece de formalização contratual, o que gera insegurança jurídica e fragilidade nas negociações. Como destaca Bendis (2020), é essencial que até mesmo colaborações entre amigos ou familiares sejam respaldadas por contratos claros e escritos, com cláusulas bem definidas, a fim de evitar conflitos futuros causados por divergência de memórias ou interpretações. Além disso, o autor chama atenção para um comportamento recorrente entre quadrinistas iniciantes: a negligência com aspectos contratuais por considerarem

essa etapa “chata” ou por aceitarem sem contestação a primeira proposta recebida, deixando de negociar condições que afetam diretamente sua carreira e remuneração. Tais práticas revelam a necessidade da implementação de um sistema seguro que registre negociações entre roteiristas e ilustradores, para que não haja conflitos ao decorrer do projeto.

2.3.3 Conexões entre profissionais de quadrinhos e freelancers

Atualmente, muitos roteiristas e ilustradores de HQs se encontram por meio de plataformas freelancers genéricas, como Upwork, Fiverr e Freelancer. Essas plataformas permitem publicar serviços de arte ou roteiros e contratar colaboradores externos rapidamente, com base em orçamentos, portfólios online e reputação. Como destaca Frank Gogol (2023), essas ferramentas oferecem escalabilidade, mas também impõem desafios como a alta competitividade, a fragmentação de escopos e a necessidade de negociar cada etapa do projeto separadamente.

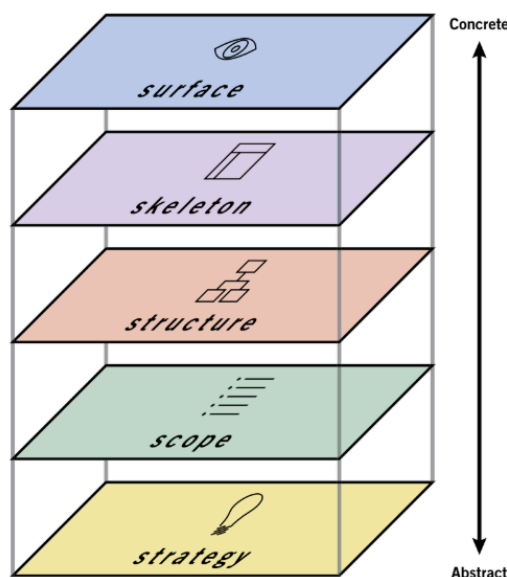
Fulker e Riedl (2023) avaliam uma comunidade de freelancers digitais e demonstram alta taxa de cooperação (85 %) quando existe cultura coletiva e clareza de papéis. Isso tem implicações diretas para plataformas de quadrinhos colaborativos, que devem promover funções como briefing compartilhado, rating de credibilidade e confiança recíproca entre roteiristas e artistas. Assim, é possível concluir que plataformas que oferecem a possibilidade de construir comunidades de networking fortalecem a confiabilidade dos usuários e ampliam as chances de formação de *matchings* de qualidade.

A revisão de literatura desenvolvida aqui abarcou temas essenciais para a fundamentação teórica do desenvolvimento de uma ferramenta que seja funcional, intuitiva e centrada nas necessidades dos usuários. Para complementar essa perspectiva, faz-se necessária uma coleta de dados direta. No capítulo seguinte, apresenta-se a estrutura metodológica composta com essas técnicas.

3 MÉTODO

Para o desenvolvimento deste projeto, foi escolhido o método de Jesse James Garrett, um dos principais teóricos do design de experiência do usuário. Seu modelo, consolidado na obra *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2011) é baseado em cinco planos representados na figura 12: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície, organizando o processo de desenvolvimento centrado no usuário de forma progressiva e sistêmica.

Figura 12 - Representação visual dos Cinco Planos elaborados por Garrett



Fonte: GARRET (2011, p. 22).

3.1 Estratégia

O plano da estratégia constitui o ponto de partida no desenvolvimento de interfaces centradas no usuário, pois define as necessidades dos usuários e os objetivos dos criadores. Esse nível envolve a realização de pesquisas, observações, criação de personas e cenários de uso, com o objetivo de compreender o que o sistema deve oferecer para ser útil e relevante.

Nesta etapa, serão utilizados formulários online para conhecer as necessidades do público-alvo, quadrinistas-empresários, sendo distribuídos em grupos no Reddit, Facebook e WhatsApp. Além disso, serão conduzidas entrevistas

com stakeholders estratégicos, como empresas ou profissionais que já contrataram quadristas para campanhas ou projetos, com o intuito de identificar critérios de contratação e desafios enfrentados. Também será realizada uma análise de plataformas digitais existentes, como 99Freelas, Behance, Workana e LinkedIn, a fim de mapear funcionalidades relevantes e estratégias eficazes de conexão entre profissionais.

Por fim, serão observadas boas práticas de design e usabilidade em aplicativos similares, visando identificar padrões de interface e fluxos de interação que possam ser adaptados ao contexto da plataforma proposta. Essa fase garante a coerência entre as expectativas dos usuários e os propósitos estratégicos do projeto.

3.2 Escopo

Após traçar a estratégia, o projeto entra na fase de plano do escopo. Aqui, as metas identificadas pelas respostas dos formulários são convertidas em requisitos funcionais e de conteúdo. Essa fase especifica o que a interface deve conter, definindo os elementos técnicos e informativos requeridos. Esta etapa é essencial para evitar falhas na entrega de funcionalidades e conteúdos essenciais ao usuário final.

3.3 Estrutura

O plano da estrutura define a organização lógica da interface, reunindo os componentes de conteúdo e interação estabelecidos no escopo em um sistema coeso. Divide-se em duas partes: o design de interação, que traça os possíveis percursos do usuário, e a arquitetura da informação, que organiza os dados de maneira acessível e fácil de navegar. Essa etapa visa oferecer consistência na navegação e no uso da interface.

3.4 Esqueleto

No plano do esqueleto, o foco é a disposição prática dos elementos na interface, gerando wireframes que representam visualmente as funcionalidades. Esse nível trata do design de interface, que orienta as entradas e saídas do sistema; do design de navegação, que facilita o deslocamento do usuário; e do design da

informação, que assegura clareza na comunicação visual. Aqui, define-se como a experiência será operacionalizada na tela.

3.5 Superfície

Por fim, o plano da superfície é responsável por aspectos como cores, tipografia, ícones, grid visual e composição estética. Trata-se da camada visual da interface. É o momento em que a estrutura se transforma em uma experiência de uso funcional e agradável.

No contexto deste trabalho, que visa desenvolver uma plataforma de conexão entre roteiristas e ilustradores de quadrinhos, o método de Garrett mostra-se especialmente pertinente, pois permite alinhar expectativas do público, garantir usabilidade e estruturar o desenvolvimento da plataforma de forma coerente desde os requisitos até a interface final.

Quadro 7 - Relação entre objetivos específicos, etapas do projeto e métodos adotados

Objetivo específico	Plano/etapa	Ferramentas/estratégias	Saídas	Capítulo (página)
Analisar os fundamentos do design de interface, visando identificar as melhores ferramentas para o desenvolvimento de uma plataforma colaborativa de quadrinistas;	Estratégia	Pesquisa bibliográfica; análise de sites e artigos, Análise de Similares.	Síntese teórica e análise comparativa de plataformas.	Capítulo 2 – Revisão da literatura (pág. 7)
Identificar as necessidades dos profissionais de quadrinhos e dos seus possíveis contratantes, a partir de entrevistas e questionários enviados para artistas, roteiristas e outros stakeholders do mercado de quadrinhos;	Estratégia	Entrevistas com profissionais e questionário online com o público-alvo.	Identificação das necessidades do público-alvo.	Capítulo 4.1 Plano Estratégia (pág. 30)
Determinar os elementos que devem estar presentes na plataforma, como portfólio, canal de chat, página de explorar, filtros, entre outros, a partir de análise de similares e pesquisa com usuários;	Escopo e Estrutura	Análise da pesquisa com usuários, da fundamentação teórica e de similares.	Lista de requisitos funcionais e de conteúdo; organização dos fluxos e hierarquia da informação.	Capítulo 4.2 Plano de Escopo (pág. 39) e 4.3 Plano de Estrutura (pág. 42)
Desenvolver um protótipo de plataforma digital que facilite a conexão entre roteiristas e artistas de histórias em quadrinhos, com foco na geração de oportunidades por meio de parcerias criativas ou contratações voltadas à produção de HQs.	Esqueleto e Superfície	Diagrama de fluxos e Wireframes	Telas finais mobile e desktop.	Capítulo 4.3 Plano Esqueleto (pág 46), 4.4 Plano Superfície (pág. 56), 5 Resultados (pág. 58) e Apêndice F (pág. 117)

Fonte: Elaborado pelo autor.

4 DESENVOLVIMENTO DE PLATAFORMA

4.1 Plano estratégia

Seguindo o método proposto por Jesse James Garrett (2011), o primeiro plano a ser desenvolvido é o estratégico, que tem como objetivo compreender as necessidades dos usuários e alinhar essas demandas aos propósitos do projeto. Quanto mais claros forem os objetivos definidos, mais precisas poderão ser as soluções propostas. Para identificar as necessidades dos usuários, foram utilizados dois instrumentos de coleta de dados: um questionário, elaborado e aplicado por meio do Google Forms, e entrevistas semiestruturadas realizadas com um desenhista, um roteirista e um contratante de quadrinistas. A seguir, apresentam-se os resultados obtidos a partir dessas coletas.

4.1.1 Questionário

Com o intuito de compreender as necessidades, os comportamentos e as expectativas dos profissionais atuantes no setor de histórias em quadrinhos, elaborou-se e aplicou-se o questionário “*Comics Professionals Survey*”, por meio da ferramenta Google Forms. O instrumento foi disponibilizado no subreddit⁶ *r/ComicBookCollabs*, uma comunidade internacional voltada à colaboração entre criadores de quadrinhos, composta por roteiristas e ilustradores. A comunidade selecionada apresenta-se como representativa do público-alvo do projeto, pois reúne profissionais e aspirantes do mercado de quadrinhos que utilizam ambientes digitais como principal meio de interação profissional.

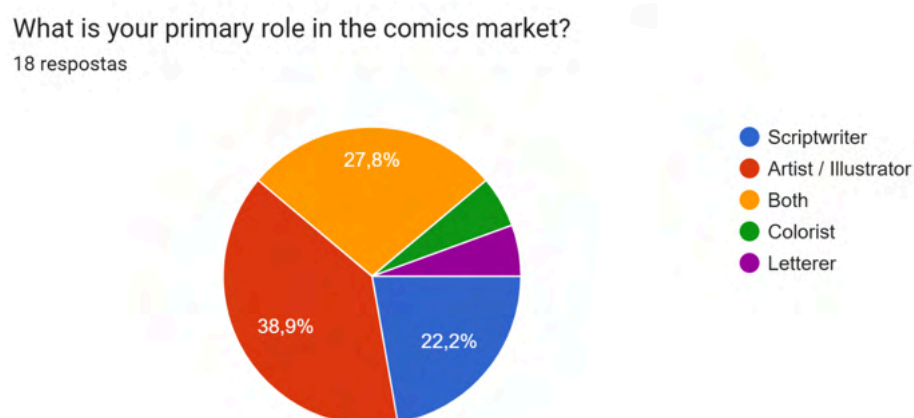
O instrumento contemplou questões de múltipla escolha, permitindo identificar perfis profissionais, tempo de experiência e práticas de busca por parceiros criativos, bem como avaliar percepções sobre funcionalidades essenciais para uma plataforma voltada ao setor. Além disso, o questionário incluiu perguntas relacionadas a portfólio, filtros de pesquisa, comunicação interna e ferramentas para formalização de contratos, possibilitando a obtenção de dados quantitativos relevantes para o planejamento do sistema. A íntegra do questionário aplicado encontra-se disponível no Apêndice A.

Ao todo, 18 profissionais responderam ao questionário, abrangendo roteiristas, artistas, coloristas e letristas, com diferentes níveis de experiência

⁶ O subreddit é uma comunidade temática pertencente à plataforma Reddit, que funciona como um fórum de discussão voltado a um determinado tema, permitindo que usuários publiquem conteúdos e interajam por meio de comentários e votos.

profissional. Entre os participantes, 38,9% atuam como desenhista, 22,2% como roteirista e 27,8% exercem ambas funções. A maior parte dos que responderam são profissionais com certa experiência: 55,6% possuem mais de quatro anos de atuação no mercado e o restante com quatro anos ou menos. Essa diversidade de perfis permitiu obter uma visão ampla sobre as necessidades dos principais agentes criativos da indústria de HQs.

Figura 13 - Importância de elementos em ferramentas de contratos e formalização de projetos



Fonte: Google forms

Em relação aos canais utilizados para encontrar colaboradores, verificou-se que em termos de efetividade o que apresenta melhor desempenho são as recomendações pessoais, em que entre os dezoito profissionais quatro acharam ótimo, três bom e três ok. Plataformas digitais de freelance tiveram uma avaliação mediana em que somente 1 achou ótimo, quatro bom e quatro ok.

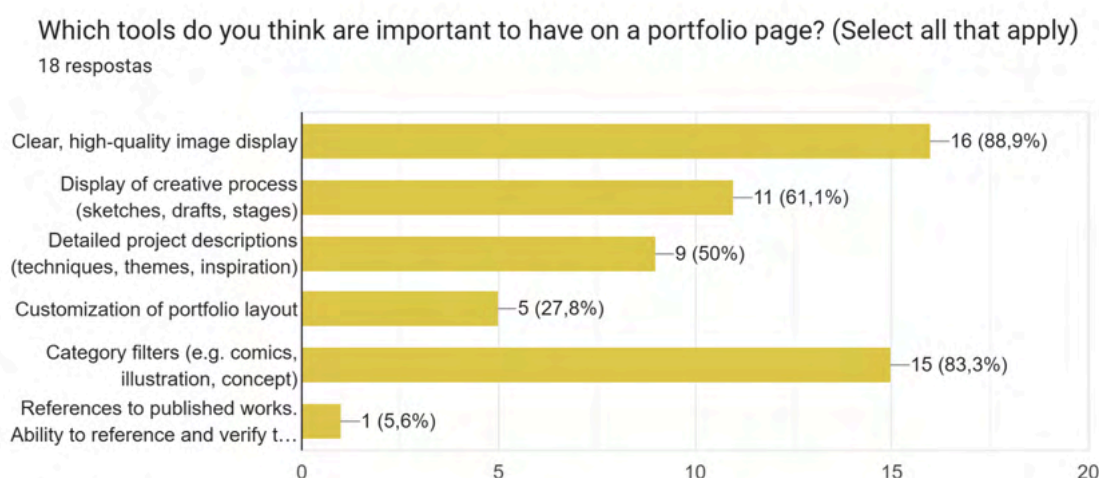
No que se refere às funcionalidades desejadas em uma plataforma própria para o setor, os resultados evidenciaram as seguintes prioridades:

- Portfólio digital;
- Sistema de reputação e avaliação;
- Filtros avançados de busca, baseados em estilo, gênero narrativo e nível de experiência, (um respondente sugere filtros de estilo mais detalhados na busca por artistas, permitindo especificações dentro de categorias amplas e gêneros, para melhorar a precisão dos resultados);
- Ferramentas de contrato e formalização de projetos.

Sobre o conteúdo do portfólio observa-se que, entre 18 participantes, a

maioria considera essencial a exibição clara e em alta qualidade das imagens (88,9%), seguida dos filtros por categoria, como quadrinhos, ilustração e concept (83,3%). Além disso, 61,1% destacam a importância da apresentação do processo criativo, e 50% apontam a necessidade de descrições detalhadas dos projetos, indicando técnicas, temas e inspirações. A personalização do layout do portfólio foi mencionada por 27,8% dos respondentes, enquanto apenas 5,6% consideraram relevante a possibilidade de referências e verificações de trabalhos publicados.

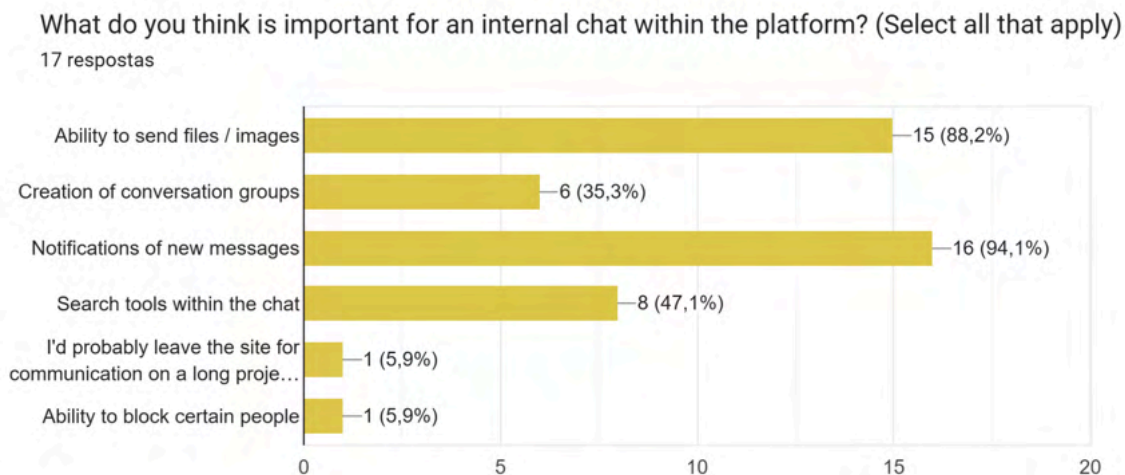
Figura 14 - Importância de elementos em ferramentas de contratos e formalização de projetos



Fonte: Google forms

No que tange à comunicação interna, os recursos mais importantes em um sistema de chat interno são as notificações de novas mensagens (94,1%), seguidas pela possibilidade de enviar arquivos e imagens (88,2%). Já as ferramentas de busca dentro do chat foram consideradas relevantes por 47,1% dos respondentes, enquanto a criação de grupos de conversa obteve 35,3% das escolhas. Por outro lado, funcionalidades como bloquear usuários específicos e a utilização de plataformas externas para comunicação em projetos mais longos apareceram com apenas 5,9% cada.

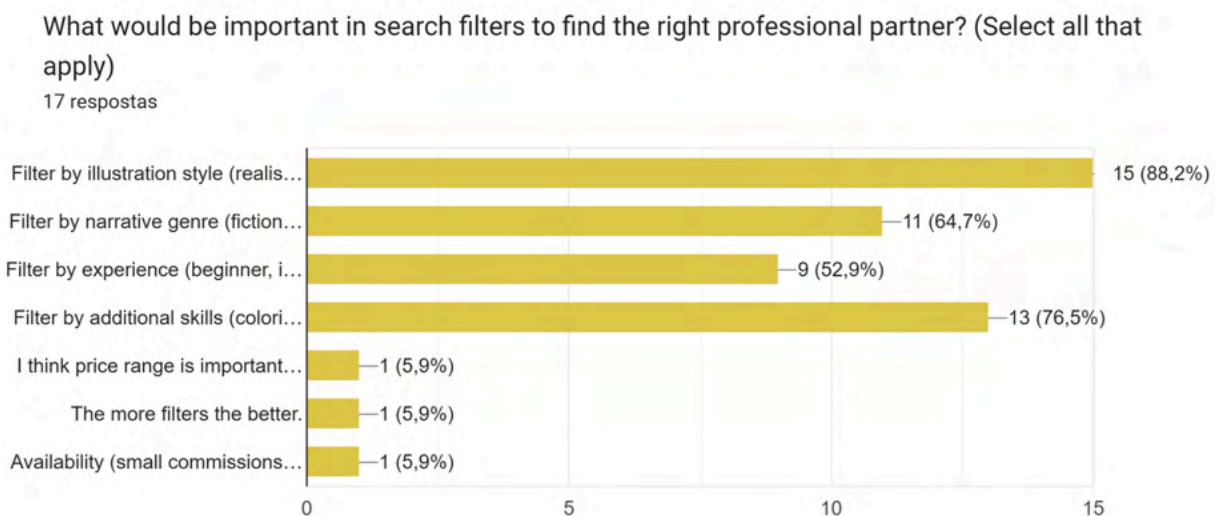
Figura 15 - Importância de elementos em ferramentas de contratos e formalização de projetos



Fonte: Google forms

De acordo com as respostas sobre filtros, observou-se que 88,2% dos participantes consideram essencial a possibilidade de filtrar por estilo de ilustração, como realista, cartum ou mangá, ao buscar um parceiro profissional. Em seguida, 76,5% destacaram a importância de filtrar por habilidades adicionais, enquanto 64,7% apontaram a relevância do gênero narrativo, como ficção, comédia ou terror. Já o nível de experiência foi avaliado como importante por 52,9% dos respondentes. Em menor proporção, apenas 5,9% deram importância para fatores como faixa de preço, e disponibilidade para trabalho.

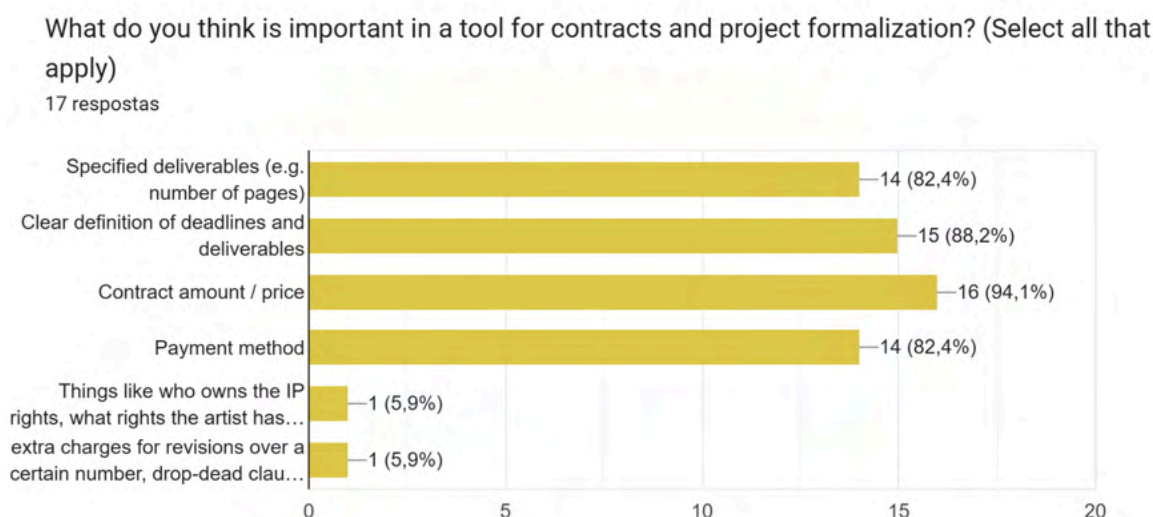
Figura 16 - Importância de elementos em ferramentas de contratos e formalização de projetos



Fonte: Google forms

Sobre formalização de contratos, a maioria dos participantes (94,1%) destacou a importância de especificar o valor do contrato, enquanto 88,2% ressaltaram a necessidade de uma definição clara de prazos e entregas. Além disso, 82,4% dos respondentes consideraram fundamentais tanto a descrição detalhada dos entregáveis (como número de páginas) quanto a indicação do método de pagamento. Em contrapartida, apenas 5,9% dos profissionais atribuíram relevância a cláusulas relacionadas a direitos autorais ou a revisões adicionais. Esses resultados evidenciam uma preocupação prática dos profissionais com aspectos financeiros e operacionais, priorizando a transparência e a segurança na gestão dos acordos firmados.

Figura 17 - Importância de elementos em ferramentas de contratos e formalização de projetos



Fonte: Google forms

A análise dos resultados reforça a noção de que há uma lacuna de mercado para ferramentas que conectem profissionais de quadrinhos de maneira integrada e especializada. As plataformas atualmente disponíveis, como Behance, ArtStation e 99Freelas, suprem parcialmente necessidades de exposição ou contratação, mas não contemplam o fluxo completo de colaboração criativa, que envolve busca, comunicação, negociação e formalização.

4.1.2 Entrevistas

Além dos dados coletados por meio do questionário, foram realizadas entrevistas com profissionais atuantes no mercado de ilustração, roteiro e com um contratante de quadrinistas, com o objetivo de aprofundar a compreensão sobre as práticas, percepções e desafios enfrentados no exercício de suas atividades. As

entrevistas foram realizadas de forma remota, por meio da plataforma Google Meet. Para otimizar o registro e a organização das informações obtidas, empregou-se o uso de uma ferramenta de inteligência artificial, responsável pela transcrição e, em alguns casos, pela síntese dos conteúdos gravados. Essa metodologia foi adotada com o objetivo de garantir maior precisão na análise dos dados e de facilitar o processo de sistematização das respostas, mantendo-se a fidedignidade das informações fornecidas pelos participantes. As transcrições completas das entrevistas estarão disponíveis nos Apêndices B, C e D.

O primeiro entrevistado foi um **ilustrador freelancer**, com sete anos atuando na área, o profissional demonstra um processo de trabalho estruturado, que envolve as etapas de concepção da ideia, elaboração de esboços, finalização do traçado e aplicação de cor. A entrevista foi realizada em 14 de outubro de 2025. O artista relata adaptar seu estilo conforme o perfil do projeto ou as demandas de cada cliente, destacando a importância do diálogo e do feedback durante o desenvolvimento das encomendas, entretanto, diz que a exposição nas plataformas digitais é um desafio, devido a alta concorrência e a baixa visibilidade orgânica causada pelos algoritmos. O desenhista destacou a importância do portfólio como elemento essencial na exposição profissional de artistas visuais e ilustradores. Segundo ele, o portfólio atua não apenas como um repositório de trabalhos, mas também como uma forma de expressar a identidade artística e demonstrar coerência estética ao público. Contudo, observa-se que muitos profissionais enfrentam dificuldades em organizar e manter seus portfólios atualizados, sobretudo em razão da dinâmica das redes sociais, nas quais o conteúdo é constantemente renovado e facilmente perdido entre algoritmos e publicações de curto alcance. O entrevistado destacou que apesar de usar o Instagram para a divulgação de produções artísticas, ele não gosta da rede social, pois apresenta limitações de formato no feed e no algoritmo de divulgação, muitas vezes servindo somente como um portfólio improvisado para clientes brasileiros que já estão familiarizados com a plataforma. O ilustrador também comentou sobre o uso de outras redes sociais além do Instagram, como o Tumblr e o BlueSky, reconhecendo que ambas possuem uma comunidade mais voltada para artistas e ilustradores, embora ainda com alcance limitado em comparação às redes mais populares. Segundo ele, essas plataformas permitem uma interação mais orgânica, com menos interferência de algoritmos e maior valorização do conteúdo visual. Em contrapartida, ele relatou uma experiência

negativa com o ArtStation, que, apesar de ser amplamente reconhecido como uma vitrine profissional para artistas digitais, a plataforma tende a favorecer artes isoladas em alta definição, enquanto o padrão sequencial de quadrinhos acaba recebendo menos destaque.

Além disso, ele critica o funcionamento do sistema de hashtags do site, afirmando que “quanto mais tags você coloca, menos visibilidade o trabalho tem”, o que compromete a divulgação e dificulta o crescimento orgânico do portfólio. Em relação à captação de trabalhos e à interação com outros profissionais, o ilustrador destacou o Discord ⁷ como uma das ferramentas mais relevantes em seu cotidiano. Ele participa ativamente de servidores temáticos voltados à ilustração e aos quadrinhos, onde é possível compartilhar portfólios, receber feedbacks, acompanhar editais e oportunidades, além de estabelecer parcerias com roteiristas e outros artistas. O entrevistado enfatiza que o Discord cria um ambiente de colaboração e troca direta, no qual as conexões profissionais se formam de maneira mais natural e contínua, diferentemente das redes sociais convencionais, centradas em métricas de visibilidade. Por outro lado, ele menciona não ter se adaptado ao Reddit, plataforma que, embora popular em comunidades artísticas internacionais, apresenta um formato de interação que ele considera pouco intuitivo. Assim, o Discord se consolida como o principal meio de comunicação e networking utilizado pelo ilustrador, por oferecer interação em tempo real e proximidade com comunidades criativas específicas, elementos que favorecem tanto a troca de experiências quanto a prospecção de novos projetos. O ilustrador também apresentou observações pontuais relacionadas à funcionalidade ideal de uma plataforma voltada à divulgação e à conexão entre profissionais de quadrinhos. Ele sugeriu que o portfólio pudesse incluir filtros específicos, permitindo que o profissional apresentasse apenas os trabalhos de determinado estilo visual ou gênero, conforme o perfil do cliente interessado. Essa personalização, segundo ele, facilitaria o direcionamento de propostas e colaborações mais adequadas.

O entrevistado também demonstrou preocupação com a presença de *bots* e tentativas de golpe em plataformas abertas, enfatizando a importância de sistemas de verificação e segurança, tanto para proteger os usuários quanto para preservar a integridade das negociações. Outro ponto fortemente destacado foi a proteção

⁷ Discord é uma plataforma digital de comunicação que permite criar servidores com canais de texto, voz e vídeo, utilizada por comunidades e grupos para interação e colaboração em tempo real.

contra o uso indevido de imagens por inteligência artificial, tema que considera urgente e essencial no contexto atual de produção digital. Ele defende que as plataformas implementem barreiras técnicas e legais para impedir que algoritmos utilizem ilustrações como material de treinamento sem autorização. Além disso, o ilustrador mencionou a possibilidade de adicionar ao portfólio um modo de visualização semelhante ao formato Webtoon, termo que designa histórias em quadrinhos digitais publicadas em rolagem vertical, amplamente difundidas em plataformas sul-coreanas. Para ele, esse modelo de exibição valorizaria a leitura sequencial e a apresentação de páginas de HQs.

Por fim, o entrevistado sugeriu a inclusão de um chat interno dentro da plataforma, não necessariamente voltado à formalização de contratos, mas como um espaço de contato inicial e troca de referências, ressaltando a importância de permitir o envio de imagens e a criação de grupos de conversa entre artistas e roteiristas.

Já a entrevista realizada com o **roteirista**, realizada em 16 de outubro de 2025, permitiu identificar percepções significativas sobre os processos de parceria, estruturação de portfólio e aplicação de ferramentas digitais voltadas à conexão entre profissionais. Caracterizar o entrevistado. Apresentar a data da entrevista. O entrevistado destacou que a ausência de um ambiente unificado para essas interações faz com que as parcerias surjam, predominantemente, por meio de indicações informais, o que limita o alcance e a diversidade das colaborações.

No que se refere ao portfólio, a entrevista revelou que este elemento constitui o núcleo central da visibilidade profissional para roteiristas e ilustradores, sendo determinante para a formação de parcerias qualificadas. O entrevistado destacou que, ao contrário do artista visual, cujo trabalho é imediatamente perceptível por meio de imagens, o roteirista depende de estruturas textuais organizadas e contextualizadas para demonstrar sua competência narrativa. Nesse sentido, um portfólio eficaz deve apresentar roteiros completos em formato PDF, acompanhados de sinopses, argumentos, escaletas e trechos selecionados que evidenciem o domínio sobre ritmo, estrutura dramática e estilo de diálogo.

Além do conteúdo textual, é essencial que a plataforma permita recursos de visualização prévia, como trechos destacados e resumos interativos, possibilitando uma avaliação rápida e comparativa por parte dos contratantes. A organização dessas amostras pode ser feita com campos que indiquem gênero, formato,

duração, público-alvo e estágio de desenvolvimento da obra, de modo a favorecer a filtragem de perfis. Além disso, a plataforma poderia incorporar ferramentas integradas de comunicação e gestão de projetos, como chats com histórico pesquisável, pastas de arquivos e organização de tarefas inspirada em modelos visuais, como o Trello, permitindo uma colaboração contínua e rastreável entre roteiristas, ilustradores e contratantes.

Por fim, enfatizou-se a necessidade de um sistema de filtros, capaz de segmentar os profissionais por gênero narrativo, tipo de mídia, duração da obra e nível de detalhamento do roteiro, ampliando a assertividade na formação de parcerias e tornando o processo de contratação mais ágil, transparente e eficiente.

A entrevista com o **contratante** aconteceu em 17 de outubro de 2025. Descrever perfil do contratante. O entrevistado revelou que as parcerias com quadrinistas ainda se estabelecem majoritariamente de forma informal e pessoal, por meio de indicações e contatos prévios, sem o suporte de plataformas estruturadas para intermediação. O entrevistado relatou que conheceu o artista com quem trabalhou por meio de um amigo e manteve uma relação de parceria contínua ao longo dos anos, pautada em confiança, afinidade estética e valores acessíveis, o que evidencia a ausência de um ambiente profissional digital que favoreça a descoberta de novos talentos ou a comparação de propostas de forma segura e transparente.

Em relação ao portfólio, o contratante destacou a dificuldade de encontrar artistas locais e a carência de espaços organizados de exposição de trabalhos. Ele afirmou que a busca ocorreu principalmente por Google e redes sociais, sem recorrer a plataformas específicas como Behance ou 99Freelas, o que demonstra tanto falta de familiaridade com ferramentas digitais voltadas ao setor criativo, quanto a ausência de plataformas especializadas em quadrinhos. Na prática, sua decisão de contratação foi guiada mais por afinidade pessoal, confiança e valor acessível do que por uma análise técnica de amostras de portfólio.

Além disso, ele mencionou que não encontrou muitos artistas disponíveis ou com perfil adequado, o que reforça que a escassez de opções e a informalidade do processo pesaram mais do que a avaliação estética dos trabalhos. Assim, o portfólio é percebido por ele como um complemento, não um critério determinante, devido a sua pouca familiaridade com ferramentas digitais, porém com uma plataforma mais intuitiva, que simplifique a visualização de estilos e perfis, poderia incentivar maior

valorização desse recurso no futuro. Quanto aos filtros e funcionalidades desejáveis, a entrevista evidencia a necessidade de mecanismos que permitam segmentar artistas por estilo, preço e localização, reduzindo o tempo e a dificuldade na busca. A plataforma ideal, segundo as percepções derivadas do relato, deveria integrar visualização rápida de portfólios, filtros inteligentes e canais formais de comunicação e contrato, substituindo a atual dependência de WhatsApp™, indicações e buscas aleatórias.

Assim, o contratante demonstra que a criação de uma ferramenta específica para o mercado de quadrinhos não apenas facilitaria a contratação, mas também ampliaria o acesso e a profissionalização das relações entre criadores e instituições culturais.

Diante dos dados obtidos, é possível afirmar que, o principal objetivo do produto consiste em oferecer uma plataforma digital especializada que conecte profissionais do setor de histórias em quadrinhos de forma segura e organizada, centralizando as etapas de divulgação, busca, comunicação e formalização de parcerias. Do ponto de vista dos usuários, observa-se o desejo por um ambiente intuitivo e confiável, que valorize o portfólio como ferramenta de visibilidade e credibilidade profissional, além de facilitar a formação de colaborações qualificadas por meio de filtros, sistemas de reputação e recursos de comunicação integrados. Assim, o alinhamento entre as metas do projeto e as necessidades identificadas define a base conceitual do plano do escopo, etapa seguinte do método de Garrett, na qual essas expectativas são traduzidas em requisitos funcionais e de conteúdo para o desenvolvimento da plataforma.

4.2 Plano de Escopo

Nesta etapa, o desenvolvimento do projeto avança da definição estratégica para a delimitação do escopo funcional e de conteúdo da plataforma, conforme a metodologia proposta por Jesse James Garrett (2011). Com base nos dados obtidos nas etapas anteriores, que compreenderam o questionário aplicado e as entrevistas realizadas com profissionais, esta fase busca traduzir as necessidades e expectativas dos usuários em requisitos de projeto, identificando quais funções e elementos informacionais serão efetivamente incorporados à solução digital. Assim, o Plano do Escopo estabelece as fronteiras e prioridades do produto, assegurando coerência entre os objetivos estratégicos e as funcionalidades a serem

desenvolvidas, em conformidade com os princípios do design centrado no usuário.

A partir da análise do questionário e das entrevistas realizadas com ilustrador, roteirista e contratante, junto das informações coletadas na fundamentação teórica e análise de similares, foi possível identificar um conjunto de requisitos funcionais relacionados às necessidades e expectativas dos usuários:

- Cadastro de usuários com diferentes perfis (Ilustrador, roteirista e contratante)

A diferenciação de perfis possibilita que cada tipo de usuário tenha acesso a ferramentas e visualizações adequadas à sua função, garantindo uma experiência personalizada dentro da plataforma.

- Criação e exibição de portfólio

Diferenciação para roteirista e desenhista, em que cada um terá um portfólio diferente, um com foco visual e o outro de conteúdo textual. Porém para ambos é importante uma exibição organizada com filtros específicos para diferentes tipos de público.

- Sistema de busca com filtros personalizados

Os filtros devem servir tanto para contratantes encontrarem roteiristas e artistas alinhados com o estilo do seu projeto, quanto para os profissionais conseguirem mostrar suas capacidades para o público.

- Chat ou canal de comunicação direta

A plataforma deve oferecer um chat, que permita negociações, envio de referências e esclarecimento de dúvidas entre as partes. A criação de grupos de conversa e a possibilidade de organizar mensagens por projeto também foram indicadas como funcionalidades desejáveis, contribuindo para uma comunicação mais ágil e segura entre as partes envolvidas.

- Sistema de propostas e aceite de trabalhos

O sistema deve permitir o envio de propostas e o aceite de trabalhos, registrando informações como valores, prazos, entregáveis e direitos autorais. A integração de uma área pública para publicação de ofertas e oportunidades também foi sugerida como forma de ampliar a visibilidade e dinamizar o fluxo de contratações dentro da plataforma.

- Avaliações e feedbacks após a entrega

O sistema de avaliações deve permitir que usuários deixem

comentários e atribuam notas após a conclusão de um projeto, promovendo a construção de confiança mútua e a valorização de profissionais comprometidos e bem avaliados.

- Notificações e atualizações de atividades

Um sistema de notificações automáticas sobre novas mensagens, propostas recebidas, prazos ou atualizações de status.

Em relação ao conteúdo foram levantados os seguintes requisitos:

- Perfis de usuário

Exibir informações básicas (nome, função, habilidades, idiomas, biografia e áreas de atuação). Deve incluir links para publicações, redes sociais e amostras externas de trabalhos.

- Textos institucionais e informativos

Apresentar conteúdos sobre funcionamento da plataforma, políticas de uso, privacidade e boas práticas de colaboração. Os textos devem ser objetivos, acessíveis e revisados periodicamente.

- Conteúdo visual coerente

Manter padronização visual nos ícones, cores e tipografia, alinhada à identidade da Match Criativo. Elementos gráficos devem reforçar a navegação e a coerência estética geral.

- Mensagens automatizadas e tutoriais

Deve incluir textos breves de orientação ao usuário (onboarding, avisos e instruções de uso). Devem adotar uma linguagem clara, com foco na experiência e autonomia do usuário.

- Diferenciação entre Portfólios

O portfólio voltado aos ilustradores deve priorizar a apresentação visual, dispondo de espaços específicos e orientações claras para a inserção de imagens, contemplando aspectos como a quantidade de páginas e a qualidade das figuras exibidas. Já o portfólio destinado a roteiristas deve ser estruturado para o envio de arquivos de texto, preferencialmente em formato PDF, ou permitir que o autor insira diretamente seus textos na própria plataforma, de modo a facilitar a leitura e a avaliação de seu conteúdo escrito.

O Plano Escopo, ao sistematizar os requisitos funcionais e de conteúdo da

plataforma, consolidou a base conceitual sobre a qual o projeto seguiu seu desenvolvimento. A partir da tradução das necessidades dos usuários em especificações objetivas e mensuráveis, foi possível delimitar com clareza as funções que a interface deverá desempenhar e os elementos informacionais que comporão sua experiência. Essa etapa assegura que o desenvolvimento da plataforma mantenha coerência com os objetivos estratégicos definidos anteriormente, servindo como um guia técnico e metodológico para as próximas fases do processo de design.

4.3 Plano de Estrutura

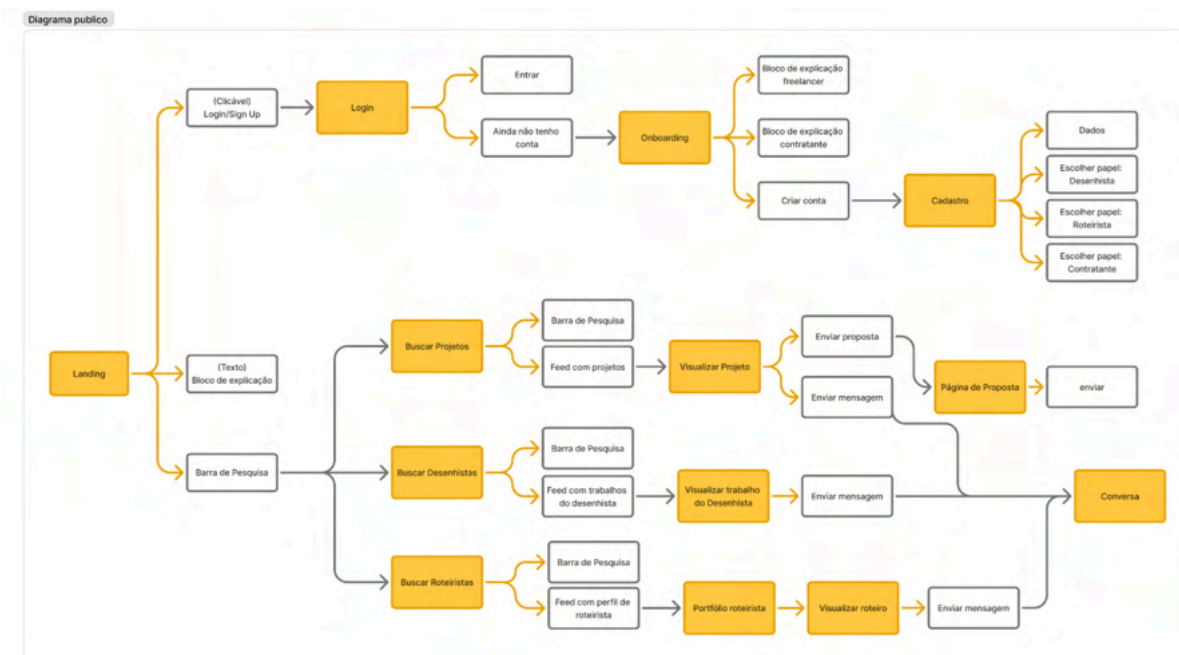
Dando sequência ao método de Garrett (2011), o Plano de Estrutura é responsável por organizar logicamente as interações e os fluxos de navegação, transformando os requisitos definidos em um sistema coeso. Nesta etapa, os elementos identificados no Plano de Escopo são organizados para formar um arcabouço funcional que descreve a hierarquia das informações e a relação entre as ações disponíveis ao usuário. É neste momento que o projeto deixa de ser uma lista de funcionalidades isoladas e passa a representar um sistema orientado à navegação e à experiência do usuário.

No contexto da plataforma, o Plano de Estrutura foi representado visualmente por meio de diagramas de modo, que descrevem a jornada do usuário em diferentes papéis dentro do sistema. Foram elaborados quatro diagramas: Modo Público, que contempla a navegação de visitantes não cadastrados; Modo Freelancer Desenhista; Modo Freelancer Roteirista; e Modo Contratante, cada um com fluxos de interação específicos, porém integrados na lógica geral da plataforma. Estes mesmos diagramas estão representados em figuras maiores no Apêndice E.

O Diagrama Público (Figura 18) representa o primeiro contato do usuário com a plataforma, isto é, o acesso sem autenticação. Nesse fluxo, a página de aterrissagem (*Landing Page*⁸) constitui o ponto inicial, apresentando um bloco explicativo sobre a proposta da plataforma e direcionamento do visitante para o processo de autenticação.

⁸ *Landing Page* é uma página web criada com o objetivo de direcionar o usuário para uma ação específica, como realizar um cadastro, baixar um material, solicitar um serviço ou efetuar uma compra.

Figura 18 - Diagrama de fluxo público



Fonte: Elaboração própria.

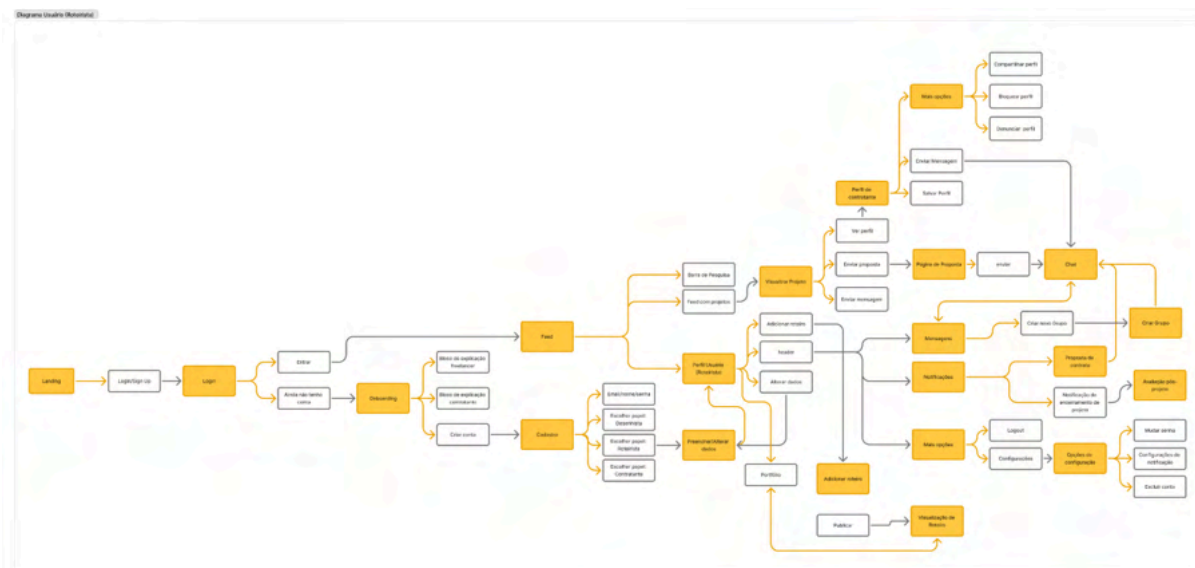
Nos diagramas, os retângulos amarelos representam etapas principais do fluxo (como “Login”, “Cadastro”, “Visualizar Projeto” e “Conversa”), enquanto os retângulos brancos indicam funções internas ou subtarefas (por exemplo, “Enviar mensagem”, “login/sign up”). As setas definem o fluxo das ações possíveis, ilustrando a lógica de navegação não linear típica de plataformas colaborativas, onde o usuário pode retornar, avançar ou alternar entre seções conforme sua necessidade.

A partir do *Login*, o usuário pode optar entre entrar com uma conta existente ou criar uma nova conta. Para novos usuários, o sistema conduz ao processo de *Onboarding*⁹, no qual são apresentados blocos explicativos diferenciados para freelancers e contratantes, contextualizando os objetivos e benefícios de cada perfil. Em seguida, o usuário é encaminhado à etapa de Cadastro, onde fornece seus dados pessoais e seleciona seu papel na plataforma, Desenhista, Roteirista ou Contratante, determinando, assim, o tipo de acesso e as interfaces a serem disponibilizadas posteriormente.

Ainda no modo público, o visitante pode navegar por conteúdos abertos, como busca de projetos, busca de desenhistas e busca de roteiristas. Esses fluxos não exigem *login* imediato e permitem ao usuário explorar a plataforma, visualizar

⁹ *Onboarding* é o processo de introdução e orientação do usuário à plataforma.

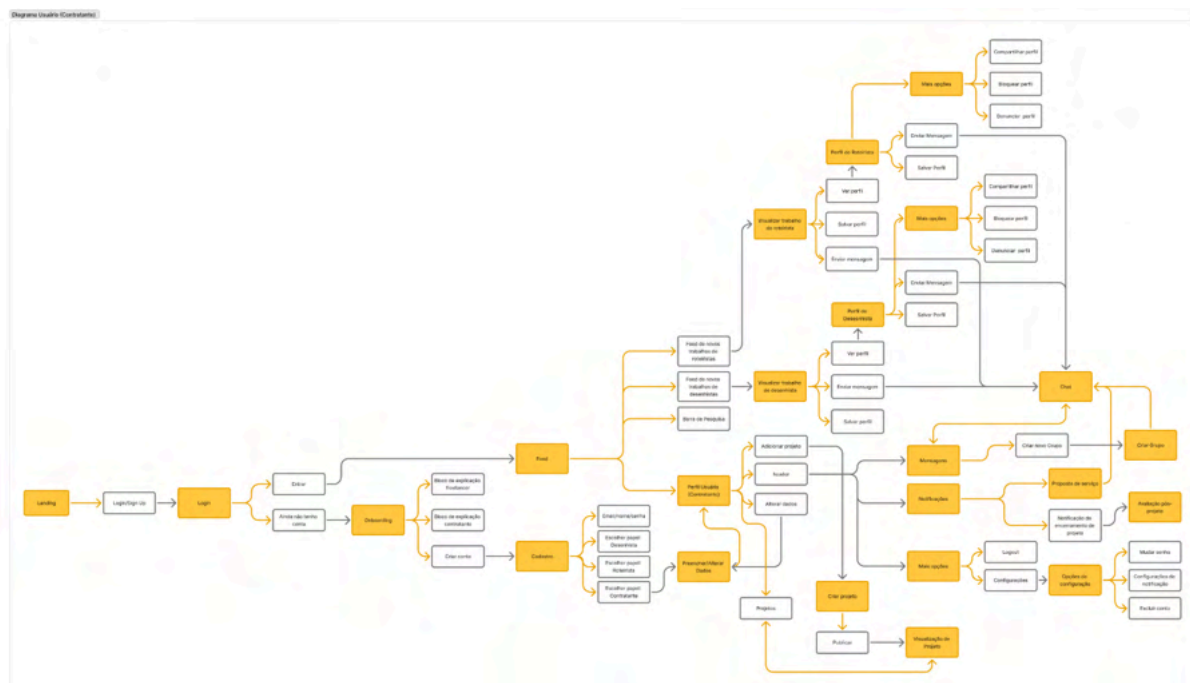
Figura 20 - Diagrama do Usuário Roteirista.



Fonte: Elaboração própria.

O Diagrama do Usuário Contratante (figura 21), por sua vez, destaca ações como criação e edição de projetos, busca por profissionais, filtragem por estilo, acesso a portfólios e gerenciamento de propostas enviadas e recebidas.

Figura 21 - Diagrama do Usuário Contratante.



Fonte: Elaboração própria.

Por fim, a criação dos quatro diagramas de modo permitiu visualizar a estrutura do sistema sob diferentes perspectivas de uso, assegurando consistência nos fluxos de navegação. Essa visualização funcional serviu como base para a

próxima etapa do método de Garrett, o Plano Esqueleto, onde as decisões estruturais foram traduzidas em *wireframes*¹⁰.

4.3 Plano Esqueleto

O Plano do Esqueleto, conforme descrito por Garrett (2011), é a etapa na qual as decisões estruturais de navegação e interação começam a ser traduzidas em representações tangíveis. Nesta fase, foram desenvolvidos os *wireframes* da plataforma, utilizando a estratégia *Mobile First*. Essa abordagem prioriza o desenvolvimento das telas voltadas para dispositivos móveis, partindo do princípio de que a experiência no celular deve ser otimizada antes de expandir para as telas maiores. A escolha pelo *Mobile First* reflete a necessidade de atender a uma demanda crescente por acessibilidade em dispositivos móveis, especialmente considerando que o público-alvo da plataforma provavelmente utilizará tanto *smartphones* quanto *desktops*. Essa estratégia facilita o desenvolvimento de telas responsivas, garantindo uma experiência consistente em diferentes tipos de dispositivos.

As telas de *wireframe* apresentadas na figura 17 são a *landing page* e duas páginas de *onboarding*. A *landing page* é o ponto inicial da plataforma, as páginas de *onboarding* são acessadas quando o usuário clica em criar conta. Essas telas foram projetadas de forma a garantir uma transição suave do visitante para o usuário registrado.

¹⁰*Wireframe* é um esboço simplificado da interface, utilizado para demonstrar a estrutura e a organização dos elementos na tela antes da aplicação do design final.

Figura 22- Wireframes parte 1.

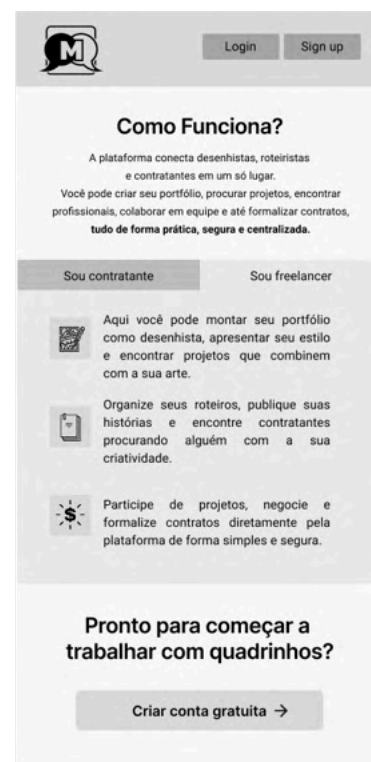
Landing page



Onboarding (sou contratante)



Onboarding (Sou freelancer)



Fonte: Elaboração própria.

Após essas telas tem-se a tela de login, que permite ao usuário entrar com uma conta existente ou criar uma conta nova. Caso o usuário opte por se registrar, ele é direcionado à tela de cadastro inicial, onde escolhe o seu papel na plataforma (desenhista, roteirista ou contratante) e insere informações básicas como e-mail, nome e senha. Em seguida, é apresentada a tela de cadastro completo, onde são coletados dados adicionais essenciais para completar o perfil. Essas telas estão apresentadas abaixo, na figura 23.

Figura 23- Wireframes parte 2.

Login



Cadastro



Alterar dados



Fonte: Elaboração própria.

A figura 24 apresenta outras quatro telas, começando pela página de *Feed*, que é a primeira tela que o usuário encontra ao efetuar o login na plataforma e serve como a visão geral inicial das oportunidades e conteúdos mais relevantes. Ao realizar uma busca pela barra de busca na página de feed, o usuário é direcionado para a página de pesquisa específica correspondente ao tipo de conteúdo desejado, seja projetos, trabalhos de desenhistas ou trabalhos de roteiristas. Além disso, essas páginas também podem ser acessadas diretamente pelos títulos “Novos projetos”, “Novos trabalhos de desenhistas” e “Novos trabalhos de roteiristas” exibidos no próprio feed.

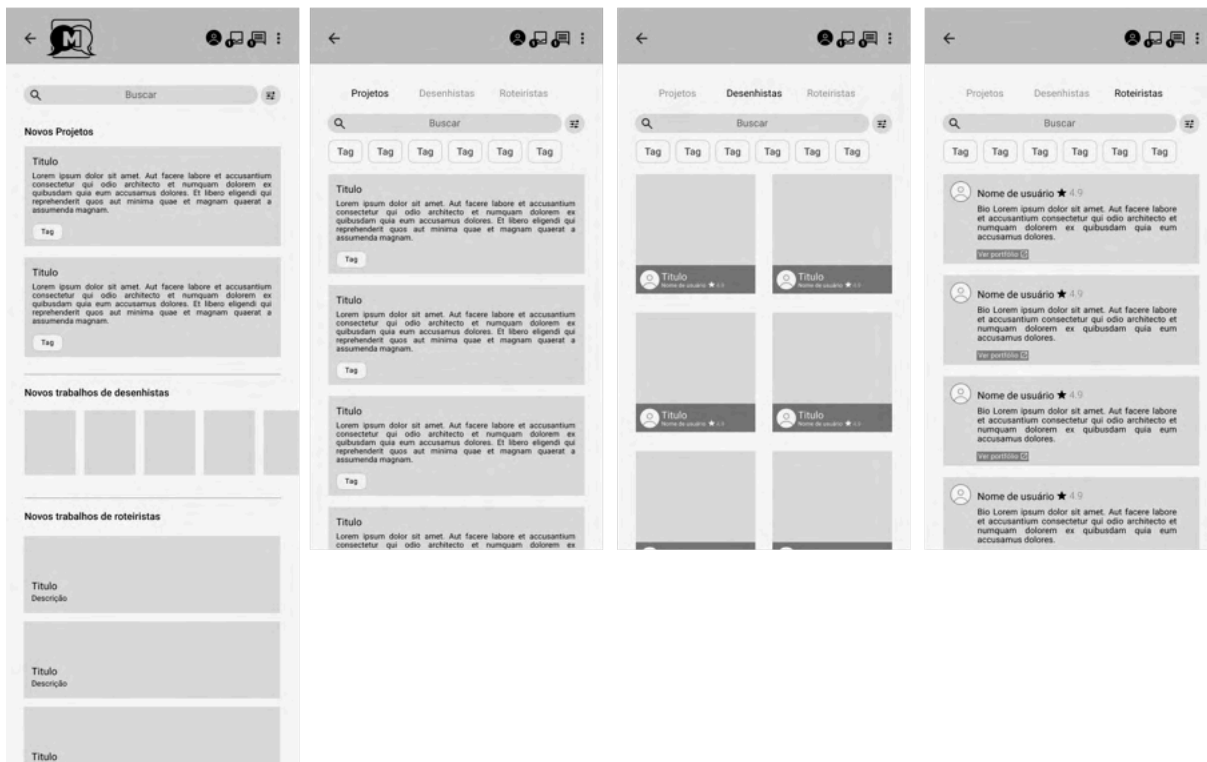
Figura 24 - Wireframes parte 3.

Feed

Buscar Projetos

Buscar Desenhistas

Buscar Roteiristas



Fonte: Elaboração própria.

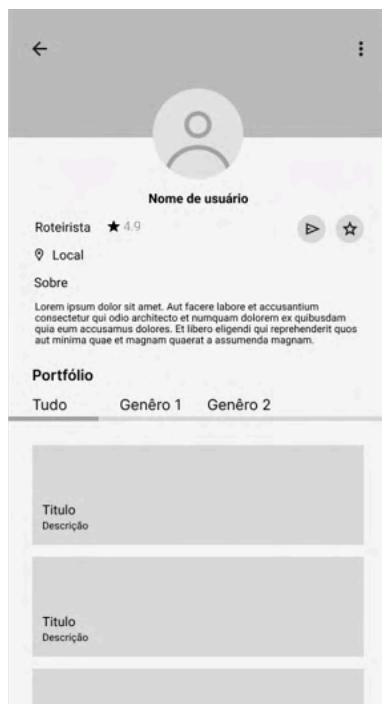
A imagem 25 apresenta as telas de perfil de usuário. As três primeiras telas apresentam o perfil público de desenhistas, roteiristas e contratantes, permitindo que outros usuários vejam as informações essenciais, como nome, nota de avaliação. No perfil de desenhista e roteirista, é possível visualizar o portfólio com as respectivas categorias (arte e roteiro), enquanto no perfil de contratante, o foco está na exibição dos projetos já publicados.

Figura 25 - Wireframes parte 4.

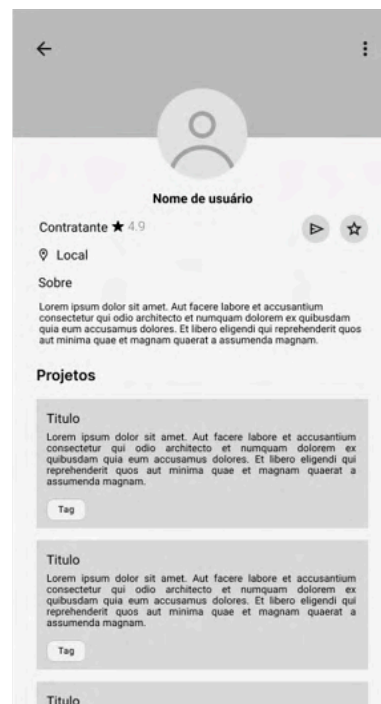
Perfil Desenhista (Publico)



Perfil Roteirista (Publico)



Perfil Contratante (Publico)



Fonte: Elaboração própria.

A figura 26 apresenta as telas de perfil privado, ou seja, a visão do próprio usuário ao editar seu perfil. Nessas telas, os desenhistas e roteiristas podem adicionar novos trabalhos, adicionar roteiros e, no caso dos contratantes, têm a opção de publicar novos projetos.

Figura 26 - Wireframes parte 5.

Perfil Desenhista (Usuário)



Perfil Roteirista (Usuário)



Perfil Contratante (Usuário)



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 27 estão as telas de adicionar e publicar trabalhos, que foram projetadas para permitir que os usuários possam subir conteúdo para a plataforma: seja um novo trabalho (páginas de quadrynhos e roteiros) ou um projeto. Na tela de adicionar trabalho para desenhistas e roteiristas, o usuário pode inserir um título, uma descrição, tags e anexar arquivos relacionados, como imagens, textos, vídeos ou links, para melhor ilustrar e contextualizar seu trabalho. Em seguida, a tela de publicação de projetos, onde o contratante pode descrever o projeto que deseja realizar, detalhar o profissional desejado (desenhista ou roteirista), e, em seguida, publicar o projeto para que os freelancers se candidatem.

Figura 27 - Wireframes parte 6.

Adicionar Trabalho

The wireframe for 'Adicionar Trabalho' features a top navigation bar with a back arrow and the title 'Adicionar Trabalho'. Below the title is a form with a 'Título' field, a 'Descrição' field, and a 'Adicionar tags' dropdown menu. A row of four circular icons represents attachment options: 'Imagem', 'Texto', 'Video', and 'Link'. A large text area below contains a circular icon with a document symbol and the label 'Páginas'. At the bottom, there are three buttons: 'Cancelar', 'Arquivar' (with a lock icon), and 'Publicar'.

Adicionar Roteiro

The wireframe for 'Adicionar Roteiro' has a top navigation bar with a back arrow and the title 'Adicionar Roteiro'. It includes a 'Título' field, a 'Descrição' field, and a 'Adicionar tags' dropdown menu. Three circular icons represent attachment options: 'Imagem', 'Pdf', and 'Link'. Below these is a rich text editor toolbar with icons for bold (B), italic (I), underline (U), text color (A), bulleted list, numbered list, and indent. The text area contains the placeholder 'Escreva aqui'. At the bottom, there are three buttons: 'Cancelar', 'Arquivar' (with a lock icon), and 'Publicar'.

Publique um projeto

The wireframe for 'Publique um projeto' features a top navigation bar with a back arrow and the title 'Publique um projeto'. The form includes a 'Nome do projeto' field, a 'Descrição' field, and a 'Adicionar tags' dropdown menu. Below this is a section for 'Profissional desejado' with two radio buttons: 'Desenhista' (selected) and 'Roteirista'. At the bottom, there are three buttons: 'Cancelar', 'Arquivar' (with a lock icon), and 'Publicar'.

Fonte: Elaboração própria.

Na figura 28 estão as telas de visualização pública, os usuários podem visualizar em detalhes projetos, trabalhos de desenhistas e roteiros de roteiristas.

Figura 28 - Wireframes parte 7.

Visualização de Projeto



Visualização de trabalho desenhista



Visualização de Roteiro



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 29, estão representadas as telas de criação de contrato, proposta de contrato e avaliação pós-projeto. A primeira tela refere-se ao processo de criação de contrato, onde o contratante insere as especificações do trabalho, como título, descrição, entregáveis, valor total, forma de pagamento e data de entrega. A segunda tela mostra a proposta de contrato sendo apresentada ao freelancer, que pode aceitar ou recusar os termos do acordo com base nas condições fornecidas. Essa tela exibe todos os detalhes do contrato, incluindo entregas, valores e prazos. A terceira tela refere-se à avaliação pós-projeto. Além da avaliação por estrelas, é possível adicionar comentários, promovendo uma maior transparência e confiança entre os usuários da plataforma.

Criar Contrato

Proposta de contrato

Avaliação pós-projeto

The figure displays three wireframe screens for a contract management system:

- Criar Contrato:** A form with fields for 'Título do Contrato', 'Descrição do Trabalho', 'Entregáveis', 'Valor total (R\$)', 'Forma de pagamento', and 'Data de entrega'. It includes a 'Cancelar' button and a 'Criar e Assinar' button. A 'Aviso Legal' section is at the bottom.
- Proposta de contrato:** A form showing contract details: 'Título do Contrato', 'Entregáveis', 'Valor total (R\$)', 'Forma de pagamento', and 'Data de entrega'. It features 'Recusar' and 'Aceitar' buttons. A 'Aviso Legal' section is at the bottom.
- Avaliação pós-projeto:** A form for user evaluation with sections for 'Nome de usuário', 'Cumprimento de prazos', 'Qualidade do trabalho', and 'Conduta e comunicação', each with a star rating. It includes an 'Adicionar comentário' field and an 'Enviar avaliação' button.

Fonte: Elaboração própria.

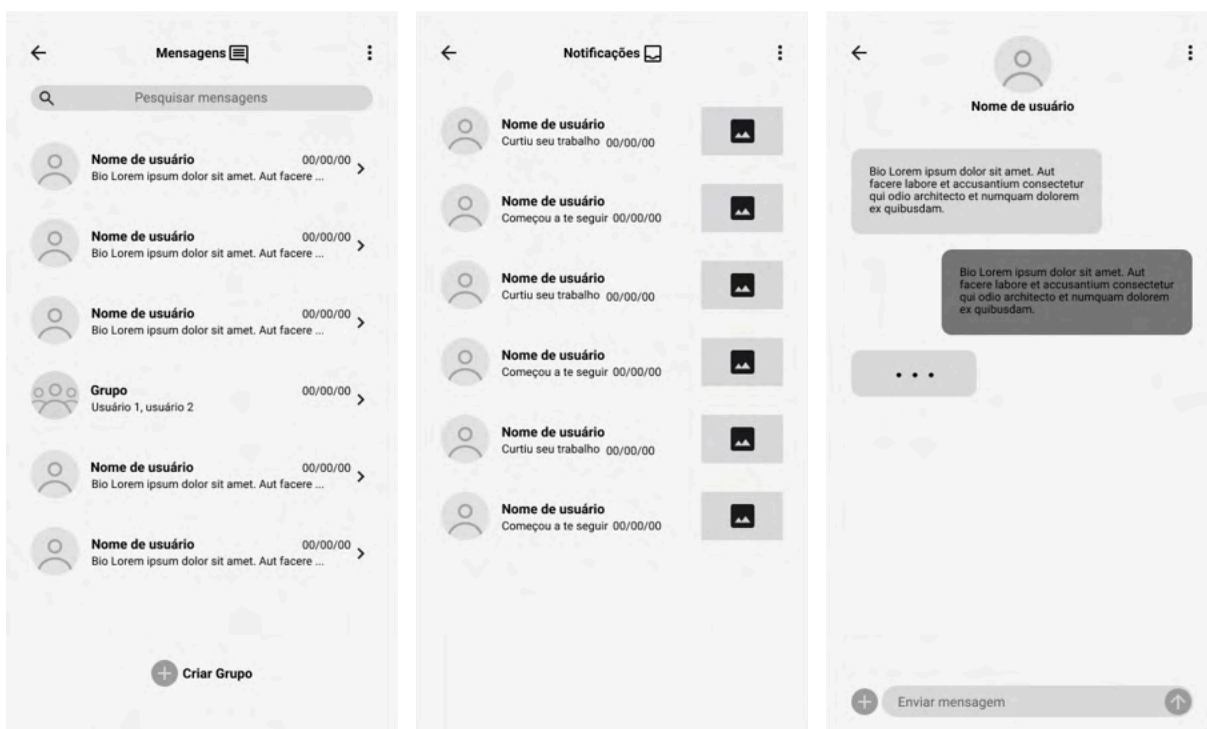
Na figura 30, estão as telas de mensagens, criação de grupo, conversa e notificações, que foram desenvolvidas para facilitar a comunicação dentro da plataforma. A primeira tela, “Mensagens”, exibe as últimas conversas recebidas, com a identificação do nome do usuário ou do grupo que enviou a mensagem. Em seguida “Notificações”, exibe alertas, como novos seguidores, envio de propostas de trabalho ou solicitações para participar de projetos. E, por fim, a tela que exibe a interface de conversa.

Figura 30 - Wireframes parte 9.

Mensagens

Notificações

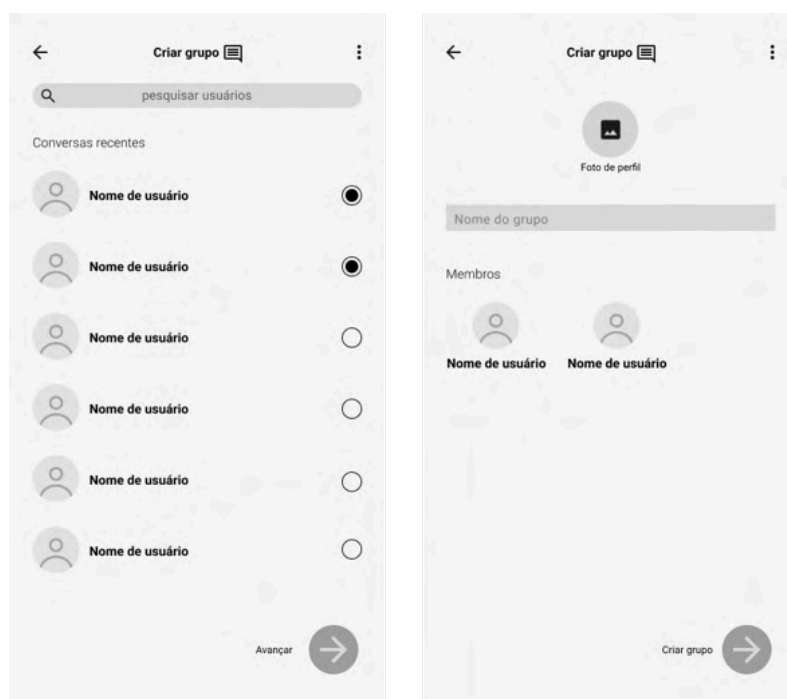
Conversa



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 31 estão as telas de Criar grupo, onde o usuário pode escolher os membros do grupo e definir a foto e o nome do mesmo.

Figura 31 - Wireframes parte 10.



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 32, estão representados os *pop-ups*¹¹ de opções de usuário, que aparecem quando o usuário clica nos três pontinhos (menu de "mais opções") ou nos ícones da barra superior da tela. O primeiro *wireframe* se refere à tela de perfil público de outro usuário, e as opções disponíveis incluem: compartilhar o perfil, bloquear o usuário ou denunciar o usuário. A segunda tela mostra as opções no perfil privado do usuário, com a possibilidade de editar o perfil, o que inclui a alteração de informações como localização, bio e nome, além de compartilhar o próprio perfil. Já a terceira tela exibe as opções de notificação de mensagens. Por fim, a última tela refere-se ao *pop-up* de chat, onde o usuário pode enviar imagens, arquivos ou, caso seja um contratante, enviar um contrato diretamente para o freelancer.

Figura 32 - Wireframes parte 11.



Fonte: Elaboração própria.

Com base nos *wireframes* apresentados, foi possível transformar os requisitos funcionais e de conteúdo definidos nas etapas anteriores em representações estruturais tangíveis, atendendo às necessidades de usabilidade e interatividade da plataforma. Esses *wireframes* cumpriram os requisitos de navegação, formalização de contrato e sistema de avaliação, garantindo uma base sólida para a próxima etapa. A partir deste ponto, o projeto avançou para o Plano da Superfície, com o objetivo de transformar os *wireframes* em telas finalizadas e refinadas, proporcionando uma experiência estética mais completa para o usuário.

¹¹ *Pop-up* é um elemento de interface que aparece de forma sobreposta ao conteúdo principal da tela, geralmente para apresentar informações rápidas.

4.4 Plano Superfície

No desenvolvimento do Plano Superfície, as características visuais das telas foram elaboradas para garantir uma experiência visualmente agradável, alinhada com as necessidades de usabilidade da plataforma. A paleta de cores (figura 33) foi escolhida para criar um contraste adequado entre os elementos da interface, garantindo uma boa legibilidade e um alto nível de harmonia visual. As cores principais, #203446 (azul escuro), #1E5E97 (azul claro), #CDD9E3 (cinza claro) e #F7FBFF (branco azulado), foram selecionadas com o objetivo de promover clareza e diferenciação entre seções e ações, sem sobrecarregar o usuário visualmente, contribuindo para uma navegação fluida e confortável. O vermelho #FF4848 também faz parte da paleta. Ele é utilizado em elementos que indiquem alerta, risco ou ações negativas, como a opção de deletar a conta ou avisos importantes.

Figura 33 - Paleta de cores.

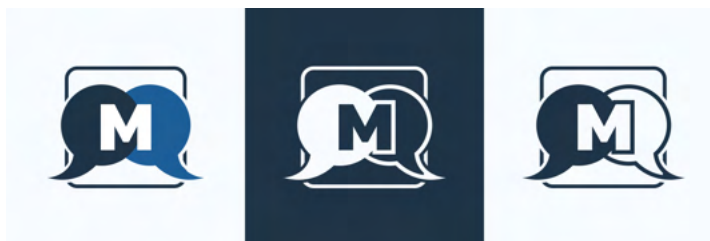


Fonte: Elaboração própria.

A logotipo da plataforma Match Criativo, apresentada na Figura 34, é composta por dois balões de fala sobrepostos, elemento visual amplamente associado à linguagem das histórias em quadrinhos. Essa composição reforça simbolicamente a proposta central da plataforma, que é promover a comunicação, a troca de ideias e a aproximação entre profissionais criativos. No centro da marca, a letra “M” destaca a identidade do serviço, funcionando como ponto de união entre os balões e indicando o “match” a conexão entre usuários, projetos e colaboradores. Assim, o conjunto visual representa de forma sintética tanto o diálogo quanto a colaboração, aspectos fundamentais do processo de criação de quadrinhos e ilustrações, bem como do funcionamento da plataforma. O nome Match Criativo foi escolhido por ser simples, direto e representar a proposta central da plataforma. O termo “Match” remete à ideia de conexão e encontro entre usuários, enquanto “Criativo” está relacionado ao processo de criação desenvolvido por quadrinistas, desenhistas e roteiristas. Outras alternativas de nome e identidade visual foram consideradas, porém descartadas por apresentarem menor legibilidade e eficiência em aplicações em tamanho reduzido. A opção final mostrou melhor desempenho

visual, especialmente em dispositivos móveis, facilitando a identificação da plataforma entre outros aplicativos.

Figura 34 - Logotipo.



Fonte: Elaboração própria.

As famílias tipográficas utilizadas na plataforma são Inter e Roboto (figura 35), aplicadas de forma complementar. A Inter é usada em títulos e elementos de maior hierarquia por sua clareza e leitura rápida, enquanto a Roboto é aplicada em textos corridos por oferecer leitura mais confortável em telas. A combinação das duas proporciona boa legibilidade, variedade de pesos e uma hierarquia visual consistente.

Figura 35 - Famílias tipográficas.



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 36 pode-se ver os botões da plataforma, padronizados com tipografia Roboto Semi-Bold 16 para ações principais e Roboto Regular 12 para botões menores. As bordas seguem raio 8 nos botões maiores e raio 3 nos menores, mantendo consistência visual. As cores aplicadas seguem a paleta definida, com azul escuro #203446, azul claro #1E5E97, cinza claro #CDD9E3 e branco azulado #F7FBFF, enquanto o vermelho #FF4848 é usado apenas para ações de alerta ou risco.

Figura 36 - Botões da plataforma.



Fonte: Elaboração própria.

A seguir, no capítulo de resultados, serão demonstradas as telas no formato *mobile*¹². Elas estão disponíveis também no Apêndice F, tanto individualmente para melhor visualização quanto na versão desktop.

¹² *Formato mobile* refere-se à adaptação visual e funcional de uma interface para dispositivos móveis, como smartphones

5 RESULTADOS

O presente capítulo apresenta e discute os resultados obtidos a partir da aplicação do método de Jesse James Garrett, tomando como referência as etapas previamente descritas e os dados coletados por meio de questionários, entrevistas e análise de similares. A exposição dos resultados organiza-se de forma a evidenciar como as necessidades identificadas pelos usuários, os requisitos funcionais e os parâmetros de usabilidade se traduziram em soluções na plataforma.

Na figura 37, estão apresentadas a *Landing page* com a identidade visual aplicada, seguindo o desenvolvimento do Plano da Superfície. Na *header*¹³ pode-se ver a logomarca da plataforma, juntamente com as opções de *login* e *sign up*. Abaixo, destacam-se explicações sobre o propósito da plataforma, utilizando um *background* com um padrão que conecta diretamente com a ideia de produção de quadrinhos e de encontro de parceiros para esse tipo de projeto. Os atalhos para publicar um projeto e para aqueles que querem trabalhar como *freelancers* já direcionam o usuário para a etapa de cadastro. Além disso, há a barra de pesquisa para encontrar profissionais e ícones explicativos sobre os serviços da plataforma, como a formalização de contratos e a avaliação de profissionais, atendendo o requisito de textos institucionais, informativos e tutoriais. O *call to action*¹⁴ (CTA), com o texto "Criar conta gratuita", visa atrair o usuário a se cadastrar, facilitando sua entrada na plataforma. Ao lado, as telas de cadastro e *login*, que foram previamente apresentadas nos *wireframes*, agora aparecem com a identidade visual aplicada, incluindo ícones e a tipografia definida para garantir uma experiência consistente e alinhada à proposta visual da plataforma. Essas mudanças visam proporcionar ao usuário uma navegação intuitiva, com um design que reforça os objetivos da plataforma de maneira clara e atraente.

¹³ *Header* é o termo utilizado no design de interfaces para se referir à área superior de uma página ou tela, onde geralmente são dispostos elementos de navegação, identidade visual e comandos de acesso rápido, permanecendo visível ao longo da navegação.

¹⁴ *Call to Action (CTA)*: Trata-se de um termo utilizado em marketing digital para descrever um comando ou convite que incita o usuário a realizar uma ação imediata.

Figura 37 - Telas parte 1.



Fonte: Elaboração própria.

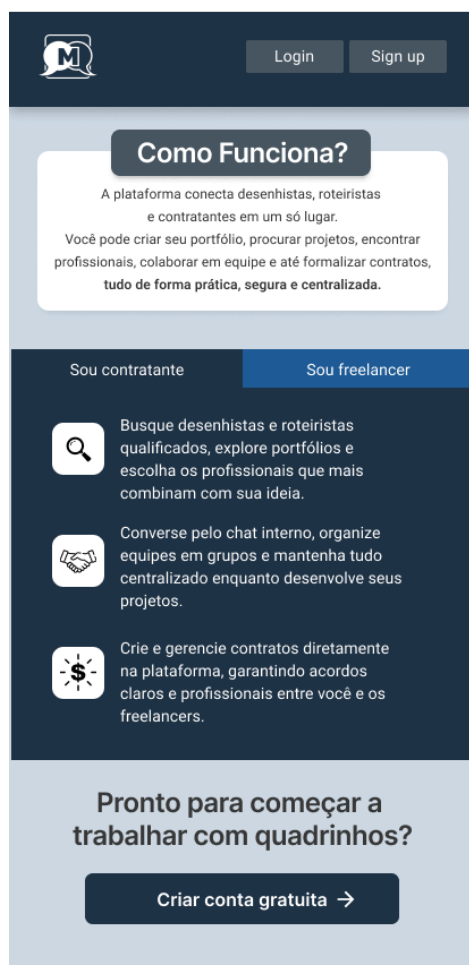
Na figura 38 pode-se ver as telas de onboarding da plataforma, responsáveis por introduzir o usuário ao funcionamento básico do sistema e orientar os primeiros passos dentro da interface. Essas telas apresentam a estrutura inicial do fluxo, com

foco na comunicação clara do propósito da plataforma e na distinção entre os dois principais perfis de uso: contratantes e freelancers.

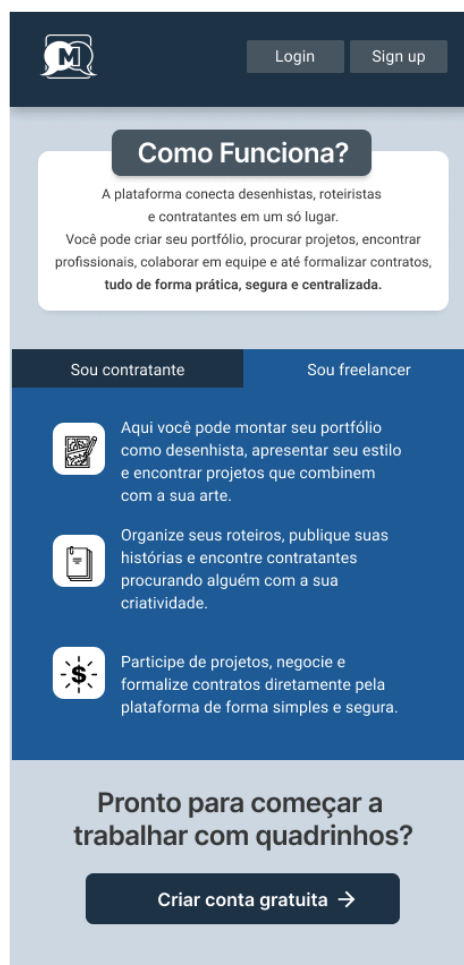
Iniciando com a seção “Como Funciona?” um parágrafo de apresentação do sistema. O texto enxuto e a hierarquia tipográfica facilitam a leitura e permitem que o usuário entenda de imediato o propósito da ferramenta. Em seguida, as abas “Sou contratante” e “Sou freelancer” apresentam uma solução direta para o requisito de diferenciação de fluxos. A alternância entre abas ocorre por clique, acompanhada de variação cromática que indica a aba ativa, garante clareza e reduz ambiguidades. Isso facilita que cada grupo visualize apenas informações relevantes ao seu perfil. No final das telas, destaca-se o botão de *call to action* “Criar conta gratuita”. O componente foi posicionado em área central e utiliza contraste suficientemente alto para atender critérios de acessibilidade e visibilidade em dispositivos móveis. A frase de apoio “Pronto para começar a trabalhar com quadrinhos?” funciona como estímulo motivacional. As telas de onboarding, portanto, consolidam soluções visuais e funcionais que respondem diretamente às necessidades identificadas na pesquisa, oferecendo conteúdos explicativos sobre o funcionamento da plataforma, políticas e boas práticas.

Figura 38 - Telas parte 2.

Onboarding (sou contratante)



Onboarding (sou freelancer)



Fonte: Elaboração própria.

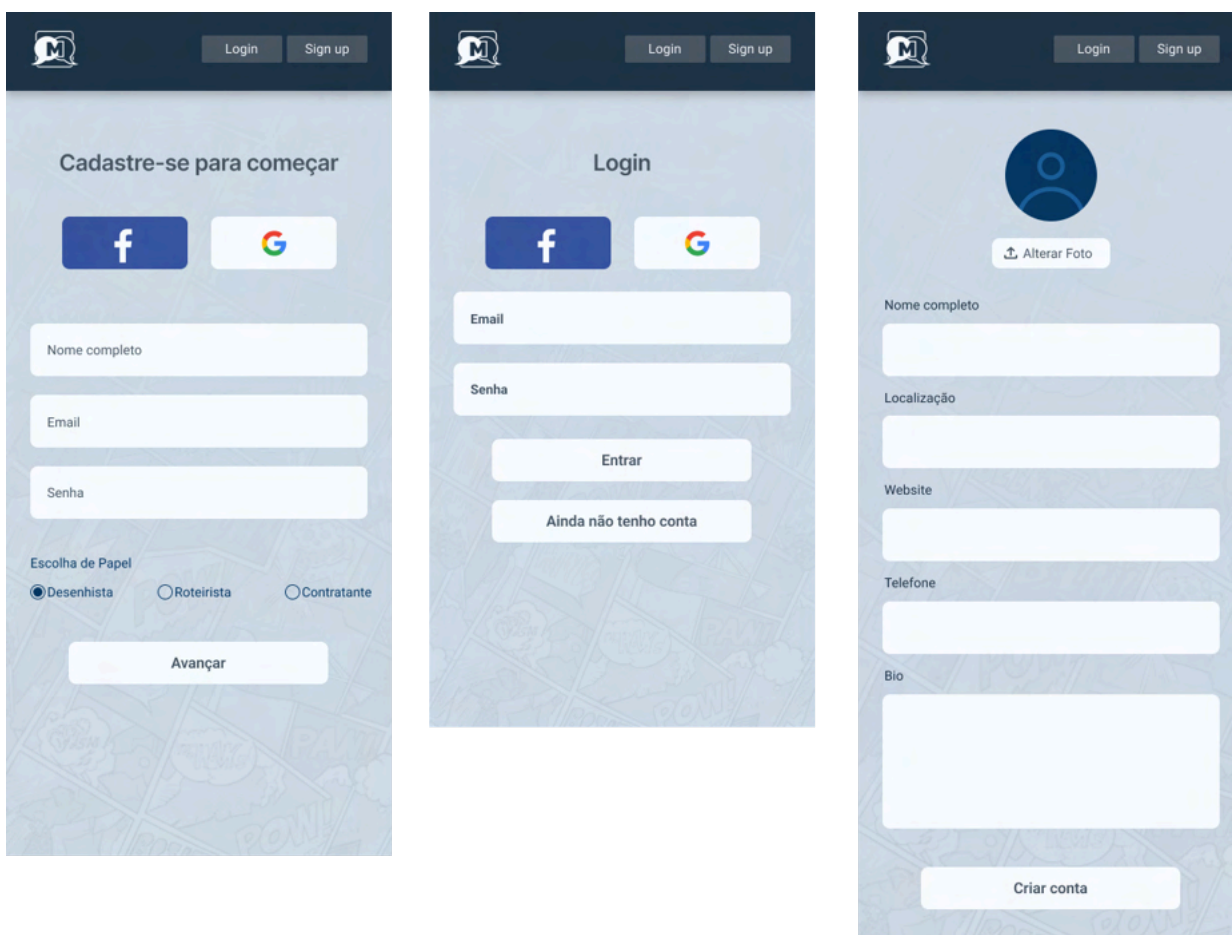
Na figura 39 pode-se ver as telas referentes ao login e criação de perfil. A tela de cadastro apresenta opções de autenticação rápida por meio das plataformas Google e Facebook. Logo abaixo, os campos tradicionais de nome, e-mail e senha foram organizados em layout vertical limpo, utilizando espaçamento amplo e fundo claro para garantir legibilidade e evitar sobrecarga visual. A área de escolha de papel permite que o usuário selecione se atuará como desenhista, roteirista ou contratante, o que atende ao requisito de segmentação de fluxo e prepara o sistema para oferecer cadastro de diferentes perfis.

Na segunda tela observa-se a interface de login, que mantém a mesma estrutura visual para garantir consistência. Os botões de login rápido foram novamente incluídos e reforçam a continuidade do processo, enquanto os campos de e-mail e senha seguem uma hierarquia de preenchimento intuitiva. O botão

“Ainda não tenho conta” caso o usuário tenha clicado e login por engano.

Na terceira tela encontra-se o formulário de dado do perfil, etapa essencial para construir as informações que serão exibidas no perfil do usuário. O botão “Criar conta” finaliza o fluxo com contraste suficiente para ser facilmente identificado em dispositivos móveis.

Figura 39 - Telas parte 3.



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 40, estão apresentadas as telas referentes ao *Feed*, exibido imediatamente após o login, onde são apresentados os novos projetos, seguidos pelos novos trabalhos de desenhistas e, posteriormente, pelos novos roteiros publicados. Cada card contém *tags*¹⁵ de gênero ou categoria, permitindo ao usuário identificar rapidamente o tipo de conteúdo apresentado. Acima, encontra-se a barra de busca, acompanhada de um botão de filtros, que possibilita escolher entre os tipos de conteúdo a serem explorados: projetos, desenhistas e roteiristas. Essa página exibe os novos projetos que podem interessar ao usuário, além dos novos

¹⁵ *Tags* são palavras-chave utilizadas para classificar, organizar e identificar conteúdos dentro de uma plataforma.

trabalhos de desenhistas de toda a comunidade. A estrutura do *Feed* é padrão para todos os usuários, seja desenhista, roteirista ou contratante, mas ela se personaliza à medida que o usuário interage com a plataforma. Por exemplo, à medida que o usuário começa a favoritar perfis de outros membros, a plataforma passa a priorizar a exibição de projetos, arte ou roteiros desses usuários preferidos. Na parte superior da tela, há uma barra de busca que permite ao usuário buscar por projetos, desenhistas e roteiristas específicos, com a opção de filtrar os resultados de acordo com suas necessidades. Abaixo da barra de pesquisa, o usuário encontra *tags* populares, que facilitam a busca, agilizando o processo ao permitir que ele clique diretamente nas categorias mais relevantes para seu trabalho ou interesse. Essas funcionalidades estão alinhadas com um dos requisitos coletados na etapa do Plano de Escopo, onde foi identificado o desejo por um sistema de busca com filtros personalizados.

Figura 40 -Telas parte 4.

Feed



The screenshot displays a user interface for a creative project feed. At the top, there is a dark navigation bar with a logo 'M' and buttons for 'Login' and 'Sign up'. Below this is a search bar with the text 'Buscar' and a magnifying glass icon. The main content is organized into sections:

- Novos Projetos**: This section contains two project cards. The first is titled 'HQ de Fantasia Sombria' and describes a project involving ancestral creatures, ruins, and a mercenary group. It is categorized as 'Fantasia'. The second is titled 'Procuo Roteirista para Refinar História' and describes a narrative about two sisters facing family conflicts. It is categorized as 'Drama'.
- Novos trabalhos de desenhistas**: This section features a horizontal row of five comic book panels, including one with the text 'MAY DAY'.
- Novos trabalhos de roteiristas**: This section lists four script projects:
 - Roteiro de Ação Cinematográfica**: Described as a technical script with choreographed action scenes. Categorized as 'Ação'.
 - Romance Jovem**: A narrative document for character development. Categorized as 'Romance'.
 - Roteiro Jornalístico Investigativo**: A text-based script using fictional interviews and reportage elements. Categorized as 'Thriller'.
 - Fantasia Épica**: A story with expansive worldbuilding, magic, and tactical battles. Categorized as 'Fantasia'.

Fonte: Elaboração própria.

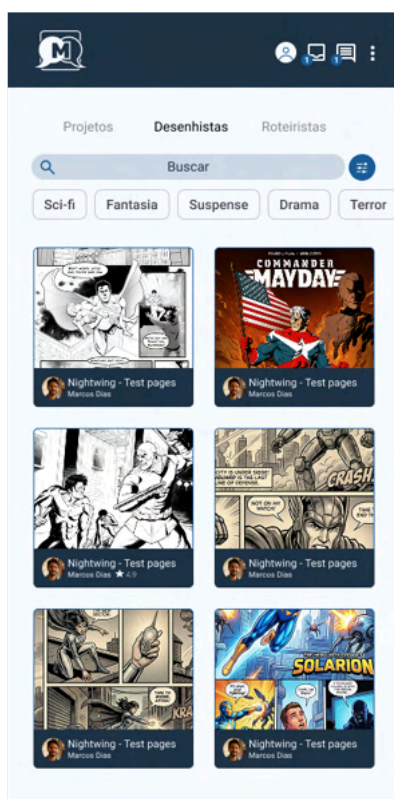
Na figura 41 estão representadas as telas da página de busca, buscar projetos, buscar desenhistas e buscar roteiristas, o usuário pode alternar entre as abas desses três tipos de pesquisa na mesma tela, garantindo uma navegação contínua e intuitiva. Na seção específica de busca por desenhistas, os cards foram estruturados para exibir não apenas a arte do profissional, mas também o título do trabalho e a identificação do artista, de modo a facilitar o reconhecimento do estilo e do perfil de cada ilustrador. Essa organização visual busca otimizar a descoberta de profissionais e tornar o processo de navegação mais rápido e consistente.

Figura 41 -Telas parte 5.

Buscar Projetos



Buscar Desenhistas



Buscar Roteiristas



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 42, estão apresentadas as telas dos perfis de usuários privados, onde é possível editar seu próprio perfil, com a opção de modificar a foto, a foto de capa, o nome, a localização, a bio e, nos perfis de desenhista e roteirista, adicionar ou editar seu portfólio. O perfil de contratante, por sua vez, exibe a opção de adicionar um novo projeto, e os projetos já publicados, ademais dentro do card de projeto publicado aparece um ícone de quando alguém se candidata para participar do projeto. O contratante pode clicar para visualizar os candidatos e gerenciar as

propostas.

Figura 42 - Telas parte 6.

Perfil Roteirista (Usuário)



Perfil Desenhista (Usuário)



Perfil Contratante (Usuário)



Fonte: Elaboração própria.

Na imagem 43 pode-se ver as telas de perfil público dos três tipos de usuários da plataforma, compostas pelos perfis de roteirista, desenhista e contratante. Esses perfis foram desenvolvidos para apresentar informações profissionais de forma clara e padronizada, mantendo consistência visual e funcional em toda a interface. Na parte superior de cada perfil observa-se a área de dados do usuário, que inclui foto, nome, papel desempenhado e sua avaliação média. Ao lado da nota e do papel há dois botões circulares em azul, elemento presente em todos os perfis. No perfil do roteirista o portfólio é composto por cards verticais que exibem o título do roteiro, uma breve descrição e uma tag que indica o gênero da obra. A leitura rápida desses cards facilita a análise do estilo narrativo e do tipo de trabalho oferecido pelo roteirista. No perfil do desenhista o portfólio apresenta cards retangulares com prévias visuais das artes. Cada card contém a imagem de capa do projeto acompanhada do título escolhido pelo usuário. No perfil do contratante a estrutura é adaptada para exibir os projetos que ele está oferecendo. Os cards também são retangulares e apresentam título, descrição do projeto e uma tag que identifica o gênero ou tipo de demanda.

Figura 43 - Telas parte 7.

Perfil Roteirista (Publico)

Nina Salles

Roteirista ★ 4,9

📍 Campinas, SP

Sobre ▾

Roteirista. Especialista em prazos apertados e brindes merecidos. O "Final Draft" é meu melhor amigo. 🍷

Portfólio

Tudo Drama Terror

Roteiro de Ação Cinematográfica
Roteiro técnico com cenas de combate coreografadas, ritmo acelerado e transições pensadas para quadros dinâmicos.
Ação

Romance Jovem
Documento narrativo voltado para desenvolvimento de personagens, evolução emocional e diálogos naturais.
Romance

Roteiro Jornalístico Investigativo
Roteiro textual baseado em apuração, entrevistas fictícias e elementos de reportagem. Contém estruturas de investigação, reviravoltas e construção lógica dos fatos apresentados.
Thriller

Fantasia Épica
História com worldbuilding expansivo, criaturas, sistemas de magia e batalhas táticas. Descrições técnicas de ambientações, escalas de poder e guias de continuidade entre regiões.
Fantasia

Perfil Desenhista (Publico)

Marcos Dias

Desenhista ★ 4,9

📍 Belém, PA

Sobre ▾

Quadrinista e Ilustrador Profissional. Especializado em narrativa visual, character design e arte-final. Disponível para projetos editoriais e encomendas.

Portfólio

Tudo Coloring Line art

Superman - Test pages

Commander Mayday

Solarion - Coloring

Nightwing - Test pages

Thor - Test pages

Emerald - Test pages

Perfil Contratante (Publico)

Dante Vilar

Contratante ★ 4,9

📍 Imbituba, SC

Sobre ▾

Sempre em busca de novos traços para projetos comerciais e autorais. Contrato freelancers pontuais e Projetos longos.

Projetos

HQ de Fantasia Sombria
Projeto de ação e mistério envolvendo criaturas ancestrais, ruínas antigas e um grupo de mercenários divididos entre lealdade e sobrevivência. Ambientações densas, atmosfera pesada, cenas noturnas e mágicas. Procuramos artista com traço realista e domínio de iluminação dramática.
Fantasia

Procuo Roteirista para Refinar História
Narrativa centrada em duas irmãs que enfrentam conflitos familiares e escolhas difíceis enquanto descobrem segredos que mudam suas vidas. O roteiro base já existe, mas buscamos alguém capaz de aprofundar nuances emocionais, criar diálogos naturais e fortalecer o ritmo dos capítulos. Ideal para quem gosta de histórias introspectivas.
Drama

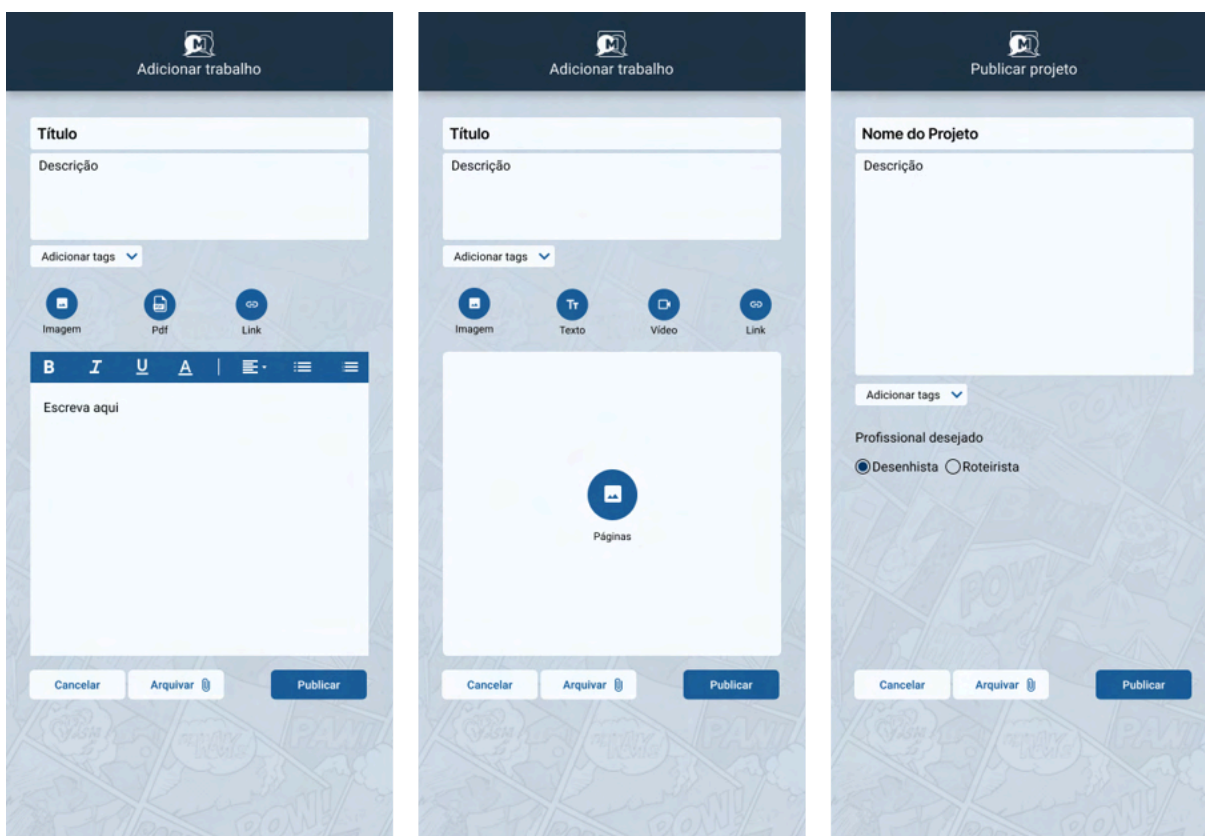
Ficção Científica busca Artista para cenário
HQ ambientada em uma estação orbital isolada onde um experimento saiu do controle, colocando toda a tripulação em risco. O visual envolve tecnologia avançada, estruturas metálicas, salas de observação e cenários claustrofóbicos. Procuramos artista que domine composição de cenários sci-fi complexos.
Sci-Fi

Thriller Psicológico procura Artista
Projeto focado em investigação jornalística envolvendo cultos secretos, paranoia crescente e símbolos misteriosos espalhados pela cidade. A atmosfera é fundamental: sombras, contraste forte e layouts que passem a sensação de perigo. Procuramos artista com estilo denso, capaz de traduzir tensão psicológica em cada quadro.
Suspense

Fonte: Elaboração própria.

Na figura 44, estão apresentadas as telas para adicionar trabalhos, roteiros e projetos. Todas mantêm os mesmos campos principais, como título, descrição e tags, mas cada uma apresenta ferramentas específicas de acordo com o tipo de conteúdo produzido. Na tela do desenhista é possível adicionar imagens, textos complementares, vídeos, links e páginas, pois o material visual é o foco desse perfil. Na tela de roteirista o destaque é a área de escrita acompanhada de uma barra de formatação, permitindo organizar trechos de roteiro e textos longos de forma adequada. Na tela de contratante a estrutura é mais simples, composta pelo nome do projeto, descrição, tags e a seleção do profissional desejado, pois o objetivo é publicar demandas e não um trabalho próprio. Essas diferenças garantem que cada usuário possa criar conteúdo conforme sua necessidade específica.

Figura 44 - Telas parte 7.



Fonte: Elaboração própria.

A figura 45 apresenta as telas de visualização de projeto, trabalho de desenhista e roteiro, que representam como os usuários acessam conteúdos publicados por outros membros da plataforma. A primeira tela apresenta a visualização de projeto, exibindo título, tags, nome do contratante, sua avaliação e os botões de favoritar e iniciar conversa, além do botão “Se candidatar”, disponível apenas para freelancers interessados em participar do projeto. A tela ao centro mostra a visualização de um trabalho de desenhista, composta por título, descrição, tags e identificação do artista, seguida pelas páginas enviadas, que podem ser clicadas para visualização ampliada. A última tela exibe a visualização de um roteiro, organizada com título, descrição, tags, identificação do roteirista e o texto completo estruturado em páginas e quadros, mantendo o mesmo padrão de interação com botões de chat e favoritos. Essas interfaces foram planejadas para apresentar o conteúdo de forma clara e permitir que o usuário avalie rapidamente o autor, o tipo de trabalho e as possibilidades de interação.

Figura 45 - Telas parte 8.

Visualização de Projeto



Visualização de trabalho desenhista



Visualização de Roteiro



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 46, estão apresentadas as telas de visualização de projeto, criação de contrato, proposta de contrato. A tela de visualização de projeto permite ao contratante visualizar os detalhes do projeto que ele mesmo criou, com informações sobre o título, a descrição e as candidaturas dos *freelancers*. Abaixo, é possível ver as pessoas que se candidataram ao projeto, com a opção de conversar diretamente com elas, facilitando a interação imediata. Ao lado, temos a tela de criação e assinatura de contrato, onde o contratante pode preencher os dados do contrato e enviar para os *freelancers*. Quando o *freelancer* recebe a proposta de contrato, ele pode aceitar ou recusar a proposta, conforme mostrado na tela seguinte. Ambas as telas possuem o aviso legal, garantindo a validade jurídica do contrato e a segurança dos dados.

Figura 46 - Telas parte 9.

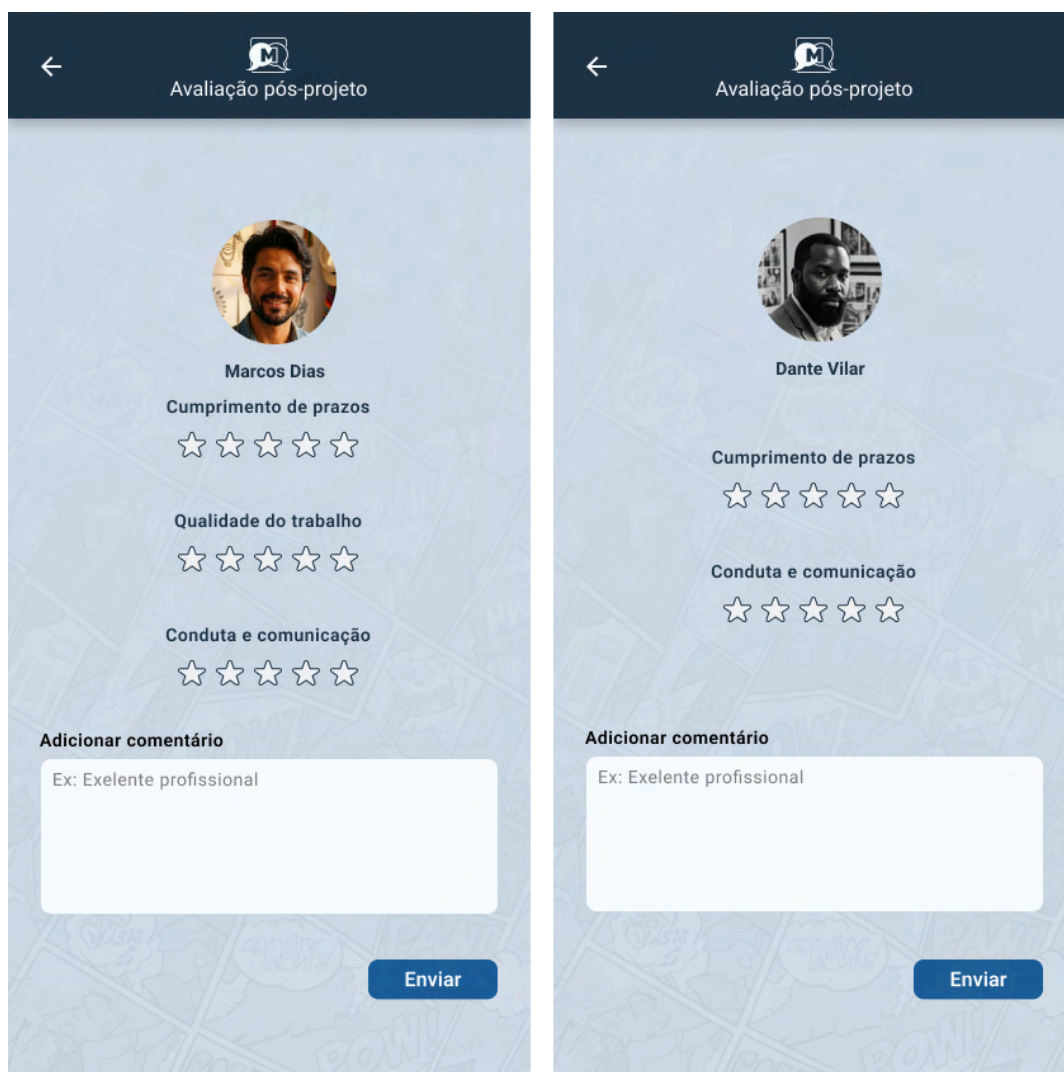
The figure displays three sequential screens from a mobile application:

- Screen 1 (Left):** Project page for "HQ de Fantasia Sombria". It includes a title, a date (22/11/2025), a project description, and a list of candidates (Nina Salles and João Neves) with "Conversar" buttons.
- Screen 2 (Middle):** "Criar contrato" form. Fields include:
 - Título do Contrato: Ex: Contrato de ilustração
 - Descrição do Trabalho: Ex: Contrato de ilustração
 - Entregáveis: Ex: Contrato de ilustração
 - Valor total (R\$): Ex: 5000
 - Forma de pagamento: Pix
 - Data de entrega: 00/00/00
 Buttons for "Cancelar" and "Criar e Assinar" are at the bottom.
- Screen 3 (Right):** "Contrato" confirmation screen. It repeats the contract details and includes a "Recusar" button and an "Aceitar" button. A "Aviso Legal" box is at the bottom.

Fonte: Elaboração própria.

A figura 47 apresenta as telas de avaliação pós-projeto. Estas telas permitem que tanto *freelancers* quanto contratantes avaliem o desempenho da outra parte. Essas telas desempenham papel essencial na formalização de acordos e na avaliação de desempenho dentro da plataforma, atendendo aos requisitos de formalização de contrato e ao sistema de avaliação. No caso do *freelancer*, são avaliados cumprimento de prazos, qualidade do trabalho e conduta e comunicação, enquanto o contratante é avaliado apenas nos tópicos de cumprimento de prazos e conduta e comunicação, já que qualidade do trabalho não se aplica a ele. As avaliações são feitas por meio de estrelas, e o resultado fica registrado no perfil de cada usuário, refletindo sua reputação dentro da plataforma.

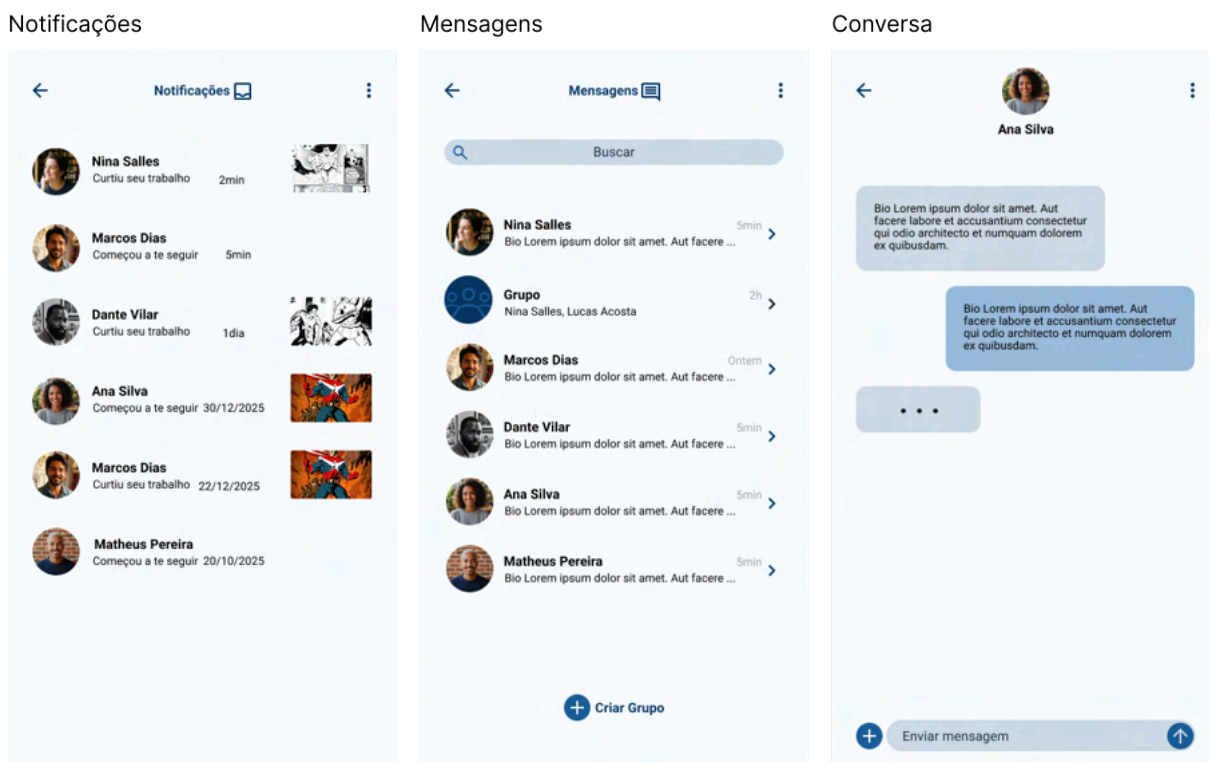
Figura 47 - Telas parte 10.



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 48, são apresentadas as telas de mensagens e notificações. A tela de notificações, o usuário pode ser informado sobre ações como curtidas em seus trabalhos, quando alguém começa a segui-lo ou quando recebe uma proposta de contrato. Seguindo para a tela de mensagens, que exibe as conversas mais recentes, com informações como o nome dos participantes, a última mensagem e o tempo da última interação. As fotos dos usuários adicionam um toque visual, facilitando a identificação das conversas. A barra de busca auxilia o usuário a encontrar conversas mais antigas ou mensagens específicas. Por fim, a tela de conversa utiliza diferentes tons de azul para a separação dos balões de conversa, assim os usuários conseguem distinguir com mais facilidade qual texto foi enviado por quem.

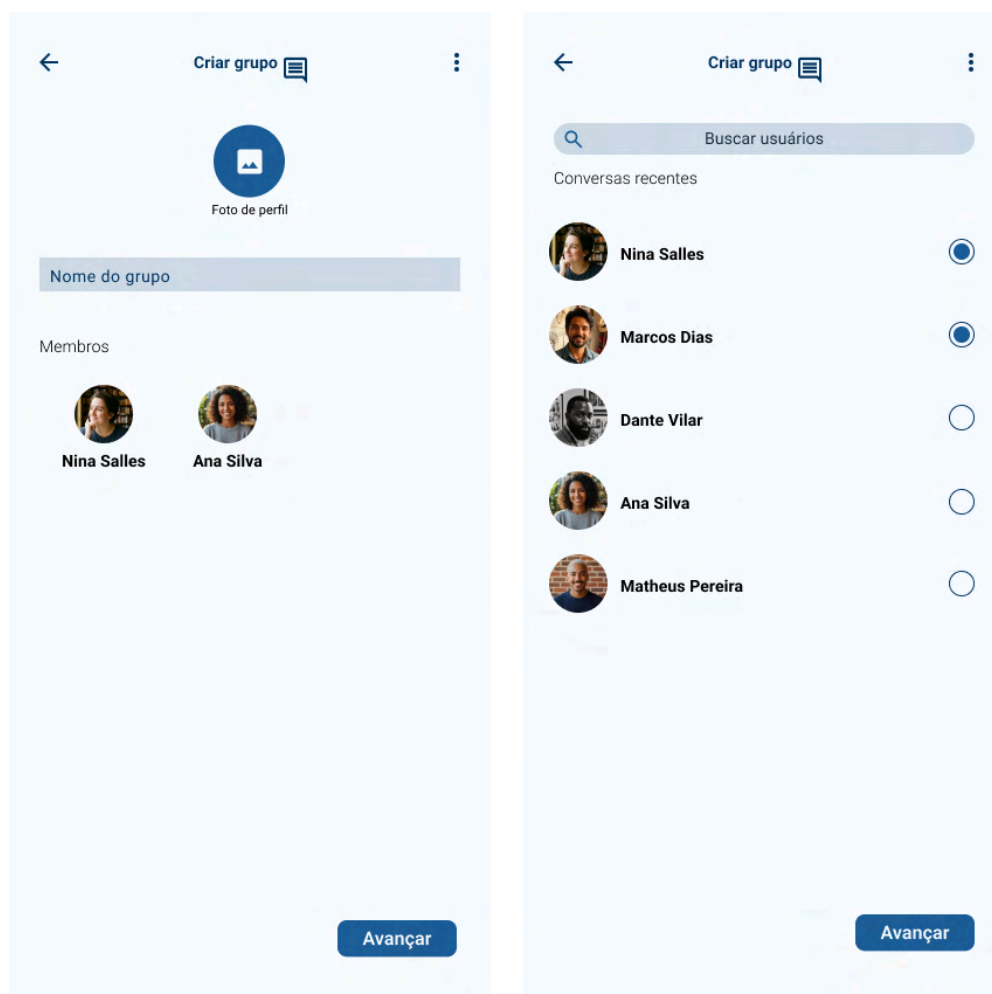
Figura 48 - Telas parte 11.



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 49 pode-se ver as telas destinadas à criação de grupos dentro da plataforma, um recurso elaborado para facilitar a comunicação entre vários usuários simultaneamente. A primeira tela apresenta a lista de contatos recentes, acompanhada de um botão circular de seleção que permite escolher quantos membros serão adicionados ao grupo. Há também uma barra de busca no topo, permitindo localizar usuários específicos com rapidez. Após selecionar os participantes, o botão “Avançar” leva à segunda etapa, onde é possível definir o nome do grupo e opcionalmente adicionar uma foto de perfil. Os membros escolhidos são exibidos logo abaixo, garantindo clareza antes da criação final do grupo. A interface foi desenvolvida para ser simples e objetiva, permitindo que o processo seja concluído em poucos passos e evitando sobrecarga visual.

Figura 49 - Telas parte 12.

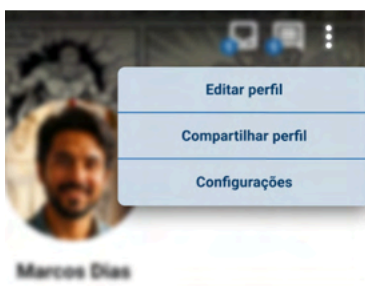


Fonte: Elaboração própria.

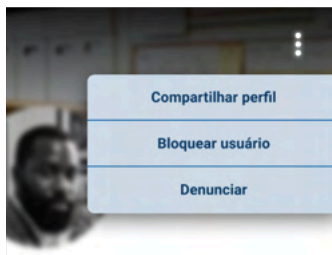
Na figura 50, pode-se ver os *pop-ups* utilizados na plataforma, todos construídos como retângulos de bordas arredondadas para manter a identidade visual leve e padronizada. Esses componentes aparecem em três situações: notificações, menus e confirmações. As notificações surgem quando o usuário aciona os ícones fixos de mensagens ou alertas e exibem informações rápidas, como mensagens recebidas ou interações em trabalhos e projetos. Os *pop-ups* de menu são ativados pelos três pontos, escolhidos por serem uma solução visual limpa e amplamente reconhecida, apresentando opções diferentes conforme o contexto, como editar ou compartilhar o próprio perfil ou bloquear e denunciar outro usuário. Há também os *pop-ups* de confirmação, como o de candidatura enviada, que informam ao usuário que uma ação foi concluída com sucesso. Esses elementos garantem comunicação clara e imediata, reduzindo ambiguidades durante a navegação.

Figura 50 - Telas parte 13.

Pop-up Menu perfil



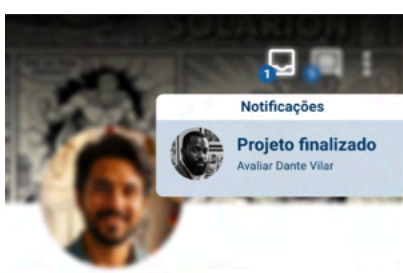
Pop-up Menu (perfil público)



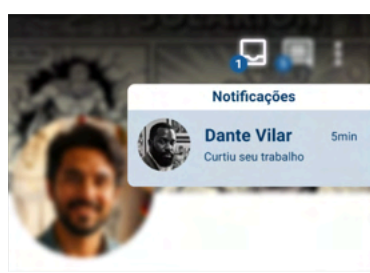
Pop up Candidatura enviada



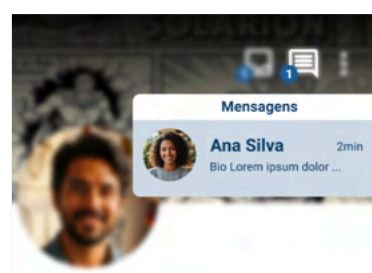
Pop-up Notificação de Projeto finalizado



Pop-up Notificação



Pop-up Mensagens



Fonte: Elaboração própria.

Na figura 51 pode-se ver a tela de configurações, acessada a partir do menu do próprio perfil do usuário. Essa interface reúne as ações mais sensíveis da conta, permitindo alterar a senha, desativar temporariamente o perfil e excluir permanentemente todos os dados vinculados ao usuário. Os campos de alteração de senha seguem uma estrutura simples e direta, enquanto as seções de desativação e exclusão são destacadas de forma separada para evitar confusão entre as opções. O botão de exclusão utiliza a cor vermelha #FF4848, reservada para ações de alerta ou risco, garantindo que o usuário reconheça imediatamente a gravidade e irreversibilidade dessa ação.

Figura 51 - Telas parte 13.

←  Configurações

Senha atual

Nova senha

Confirmar nova senha

[Alterar Senha](#)

Desativar Conta
Sua conta será temporariamente desativada. Você pode reativá-la a qualquer momento.

[Desativar Conta](#)

Excluir Conta
Esta ação é permanente e não pode ser desfeita. Todos os seus dados serão excluídos.

[Excluir Conta Permanentemente](#)

Fonte: Elaboração própria.

Por fim, as etapas do plano de Estrutura e plano de Esqueleto foram essenciais para o desenvolvimento das telas apresentadas com a superfície, pois garantiram que cada elemento visual fosse alinhado com os objetivos traçados e com os requisitos definidos no plano de Escopo. A aplicação da identidade visual resultou em uma interface que apresenta um aspecto estético agradável, proporcionando uma experiência de navegação intuitiva para o usuário, assegurando uma experiência de usuário coesa e funcional. A seguir, serão apresentadas as considerações finais, nas quais serão discutidos os resultados obtidos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de uma plataforma digital voltada à conexão de roteiristas e artistas de histórias em quadrinhos, contribuindo para suprir a carência de ferramentas específicas para o mercado de quadrinhos no Brasil, um setor que vem se expandindo continuamente, especialmente com o crescimento de artistas brasileiros em diversas áreas. A indústria criativa tem desempenhado um papel fundamental na economia do país, com o mercado de quadrinhos ganhando relevância a cada ano, seja por meio das publicações de editoras ou por iniciativas de artistas independentes. Nesse contexto, a proposta deste trabalho foi oferecer aos quadrinistas empreendedores uma plataforma que facilite a busca por parcerias criativas e contratações, oferecendo uma ferramenta funcional e especializada que atenda às necessidades do mercado de HQs. Com a crescente demanda por quadrinistas no Brasil, a plataforma proposta almeja facilitar a vida dos profissionais da área, criando um ambiente mais eficiente e organizado para a troca de ideias e parcerias criativas.

O trabalho de campo, que incluiu entrevistas e questionários, permitiu identificar as necessidades dos profissionais de quadrinhos e, com base nisso, determinar os elementos essenciais para o desenvolvimento da plataforma, como portfólio digital, sistema de comunicação interna, e filtros para facilitar a busca por colaboradores compatíveis. Esses elementos foram incorporados nas etapas de design e estruturação da plataforma, que passaram pelos planos de estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície, conforme proposto por Garrett (2011). Ressalta-se, contudo, que os resultados obtidos por meio do questionário apresentam limitações inerentes ao método e ao recorte adotado. O número de participantes, embora suficiente para identificar padrões iniciais e orientar decisões projetuais no contexto do design centrado no usuário, não permite generalizações amplas sobre todo o mercado de profissionais de histórias em quadrinhos.

Em relação ao design da plataforma, foi possível identificar ferramentas para a construção de uma interface colaborativa de quadrinhos, priorizando a funcionalidade e a usabilidade. O portfólio de roteiristas, por exemplo, recebeu uma atenção especial, devido a dificuldade de encontrar plataformas onde essa demanda foi atendida, portanto a solução para esse problema foi baseada na entrevista com um profissional da área. Para os artistas, o foco foi em uma visualização mais

eficiente das páginas de quadrinhos, diferenciando-se de outras plataformas que não priorizam esse tipo de visualização.

A análise comparativa com plataformas como o Behance e 99Feelas permitiu a adaptação de elementos e a inovação no design do portfólio e dos canais de comunicação, com melhorias específicas no sistema de *chat*, que precisou de ajustes para garantir uma comunicação mais fluida e adaptada às particularidades da colaboração no universo dos quadrinhos. Esses avanços mostram a preocupação com as necessidades dos usuários e com a criação de uma interface eficiente. Os objetivos específicos, como a análise dos fundamentos do design de interface e a identificação das necessidades dos profissionais de quadrinhos, também foram atendidos, resultando em uma plataforma que pode não apenas promover conexões profissionais, mas também facilitar a experiência do usuário em sua busca.

Nesse processo, observou-se que os objetivos específicos definidos foram alcançados de maneira satisfatória. A análise dos fundamentos de design de interface foi realizada a partir de revisão bibliográfica e da investigação de plataformas similares, permitindo identificar princípios de clareza, consistência e usabilidade aplicáveis ao contexto dos quadrinistas. As necessidades de profissionais e contratantes foram identificadas por meio das entrevistas e dos questionários, resultando em dados que orientaram a definição dos requisitos funcionais. A partir dessa síntese, foram determinados os elementos indispensáveis à plataforma, como portfólio, filtros avançados, chat interno e ferramentas de formalização de contratos.

Por fim, com a possibilidade de um desenvolvimento futuro da plataforma, poderia ser incluído um sistema de organização e monitoramento de produção de hqs em quadros (como o Trello ou Clickup). Isso permitiria que contratantes, roteiristas e quadrinistas acompanhassem o progresso das etapas da produção por meio de gráficos internos, com a possibilidade de definir prazos e organizar tarefas em quadros, proporcionando um controle mais eficiente e visual sobre o processo criativo. Além disso, um próximo passo importante seria o lançamento da plataforma para testes com usuários, com o objetivo de validar a usabilidade e as funcionalidades da plataforma, além de coletar *feedback* para melhorias. Esses avanços tornariam a plataforma uma ferramenta ainda mais robusta para os profissionais de quadrinhos, com funcionalidades que facilitam tanto a colaboração quanto a gestão do trabalho criativo.

REFERÊNCIAS

99FREELAS. Comunicação com o freelancer / Usando o chat (Cliente). Zendesk Help Center, 2021. Disponível em:
<https://99freelas.zendesk.com/hc/pt-br/articles/360007942953-Comunica%C3%A7%C3%A3o-com-o-freelancer> e
<https://99freelas.zendesk.com/hc/pt-br/articles/1500004924521-Usando-o-chat-Cliente>. Acesso em: 27 jul. 2025.

AGAZZI, Alessandro Ecclesie. Study of the usability of LinkedIn: a social media platform meant to connect employers and employees. arXiv, 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2006.03931>. Acesso em: 27 jul. 2025.

ÁLVAREZ DE LA VEGA, Juan Carlos; CECCHINATO, Marta E.; ROOKSBY, John. Design Opportunities for Freelancing Platforms: Online Freelancers' Views on a Worker-Centred Design Fiction. 2022. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/361290458_Design_Opportunities_for_Freelancing_Platforms_Online_Freelancers%27_Views_on_a_Worker-Centred_Design_Fiction. Acesso em: 26 jul. 2025.

ARTSTATION. ArtStation enables you to showcase all asset types; support for images, videos, 3D and 360° panoramas; custom domains; modules for portfolio, marketplace, blog, learning and jobs. ArtStation, 2025. Disponível em:
<https://www.artstation.com/about/artists/portfolio>. Acesso em: 27 jul. 2025.

BAUMANN, Lea; UTZ, Sonja. Professional networking: Exploring differences between offline and online networking. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, v. 15, n. 1, art. 2, 2021. DOI:
<https://doi.org/10.5817/CP2021-1-2>. Acesso em: 27 jul. 2025.

BENDIS, Brian Michael. Escrevendo para quadrinhos: do mercado à criação de roteiros. São Paulo: Geektopia, 2020.

BOELTER, Florian. Should you still use Behance for your portfolio in 2024? LinkedIn, 2024. Disponível em:
https://www.linkedin.com/posts/florian-boelter_should-you-still-use-behance-for-your-portfolio-activity-7201154527461343232-vpj5. Acesso em: 27 jul. 2025.

BONSIEPE, Gui. Do material ao digital. São Paulo: Blucher, 2015.

CARVALHO, André Pereira de. Controlando todas as etapas de produção: crowdfunding e o quadrinista/empresário. Universidade Federal de Minas Gerais, 2020.

CHEN, Chunyang; FENG, Sidong; LIU, Zhengyang; XING, Zhenchang; ZHAO, Shengdong. From Lost to Found: Discover Missing UI Design Semantics through Recovering Missing Tags. arXiv, 2020. Disponível em:
<https://arxiv.org/abs/2008.06895>. Acesso em: 27 jul. 2025.

COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, David; NOESSEL, Chris. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. 4. ed. Indianapolis: Wiley, 2014. ISBN 978-1-118-76657-6.

DIEHL, Ceci; MARTINS, Ana Isabel; ALMEIDA, Ana Margarida; SILVA, Telmo; RIBEIRO, Óscar; SANTINHA, Gonçalo; ROCHA, Nelson; SILVA, Anabela G. Defining recommendations to guide user interface design: a multimethod approach. *JMIR Human Factors*, v. 9, n. 3, e37894, 2022. DOI: <https://doi.org/10.2196/37894>

DRIBBBLE. *Sobre a plataforma*. Dribbble, 2025. Disponível em: <https://dribbble.com/about>. Acesso em: 27 jul. 2025.

FIRJAN. *Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil 2022*. Rio de Janeiro: Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://casafirjan.com.br/sites/default/files/2022-07/Mapeamento%20da%20Ind%20C3%BAstria%20Criativa%20no%20Brasil%202022.pdf>. Acesso em: 19/06/2025.

FIRJAN. *Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil 2025*. Rio de Janeiro: Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro, 2025.

FULKER, Zachary; RIEDL, Christoph. Cooperation in the gig economy: insights from Upwork freelancers. *arXiv*, 2023. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2301.08808>. Acesso em: 27 jul. 2025.

GOGOL, Frank. *Where to Find an Artist for Your Comic Book [2024]*. 2023. Disponível em: <https://www.frankgogol.com/making-comics/where-to-find-an-artist-for-your-comic-book/>. Acesso em: 27 jul. 2025.

GARRETT, Jesse James. *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2011.

INTERACTION DESIGN FOUNDATION. *The basics of user experience (UX) design*. Aarhus: Interaction Design Foundation, 2018.

JARDIM, Ana. Um novo olhar de usabilidade sobre o aplicativo 99 Freelas. *Medium*, 2019. Disponível em: <https://medium.com/@anajardinma/um-novo-olhar-de-usabilidade-sobre-o-aplicativo-99-freelas-3a4807eca34>. Acesso em: 27 jul. 2025.

KRIPLANI, Janhvi. Heuristic Evaluation of Behance Search Bar Design. *Medium*, 2023. Disponível em: <https://medium.com/@kriplanijanhvi/heuristic-evaluation-of-behance-search-bar-design-263db65db0bc>. Acesso em: 27 jul. 2025.

LUESCHER, Andreas; LEE, Naomi; SINN, John W. *Portfolios: Conceptual Foundations and Functional Implications*. Bowling Green State University, College of Technology, 2001.

LUIZ, Lucio. Relatório Quadrinhopédia do mercado editorial brasileiro de quadrinhos (2021-2022). Curitiba: Quadrinhopédia, 2023. 12 p. Disponível em: <https://quadrinhopedia.com.br/relatorios/>. Acesso em: 15/05/2025

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: arte invisível. Tradução de Henrique Monteiro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005. 215 p. (obra original publicada em 1993)

PATEL, Neil. Portfólio: o que é, modelos e exemplos de como fazer um portfólio. Neil Patel Brasil, 2020. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/o-que-e-portfolio/>. Acesso em: 26 jul. 2025.

PAZMINO, Ana Veronica. Como se cria: 40 métodos para design de produtos. 1. ed. São Paulo: Editora Blucher, 2015.

RAGINE, Linda. A anatomia de um site de portfólio perfeito para exibir seu trabalho. Kinsta, 2023. Disponível em: <https://kinsta.com/pt/blog/site-de-portfolio/>. Acesso em: 26 jul. 2025.

SEBRAE. Guia para o mercado de quadrinhos: oportunidades e desafios. Brasília: Sebrae, 2019. Disponível em: <https://sebrae.com.br>. Acesso em: 13 set. 2025.

SMITH, Jemma. *Putting together a creative portfolio*. Prospects.ac.uk, 2025. Disponível em: <https://www.prospects.ac.uk/jobs-and-work-experience/job-sectors/creative-arts-and-design/putting-together-a-creative-portfolio>. Acesso em: 27 jul. 2025.

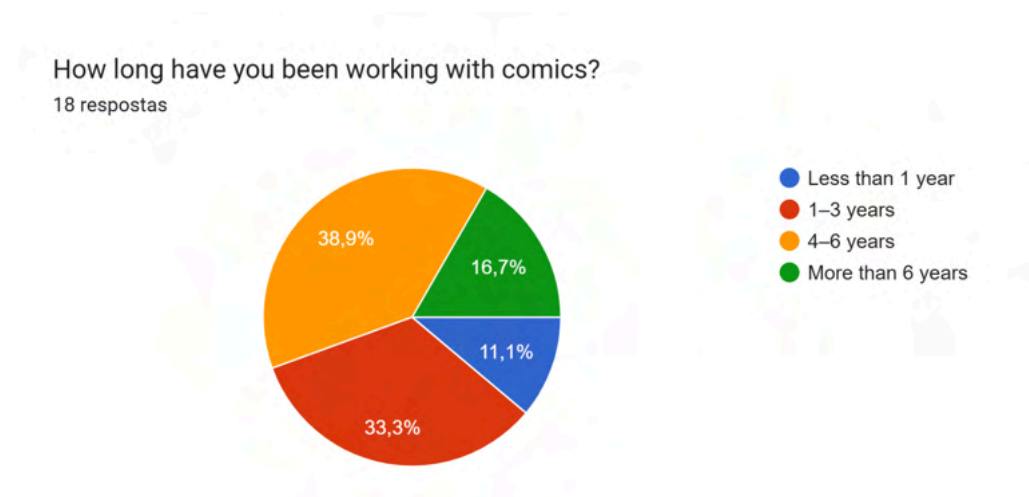
ROTO, Virpi; LAW, Effie; VERMEEREN, Arnold (eds.). User Experience White Paper: Bringing clarity to the concept of user experience. [S.l.]: resultado do Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience, 2011.

WIKIPÉDIA. LinkedIn. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/LinkedIn>. Acesso em: 26 jul. 2025.

APÊNDICE A – Questionário Google Forms

O gráfico da figura 52 representa o tempo de experiência dos respondentes trabalhando com quadrinhos. Observa-se que a maior parcela, 38,9%, possui entre quatro e seis anos de atuação no setor, seguida por 33,3% com experiência de um a três anos. Profissionais com mais de seis anos representam 16,7% dos participantes, enquanto apenas 11,1% possuem menos de um ano de prática. Esses dados indicam que a maioria dos respondentes possui trajetória intermediária ou avançada no mercado, o que sugere familiaridade com processos de produção e demanda por ferramentas profissionais mais robustas.

Figura 52 - A quanto tempo trabalha com quadrinhos.



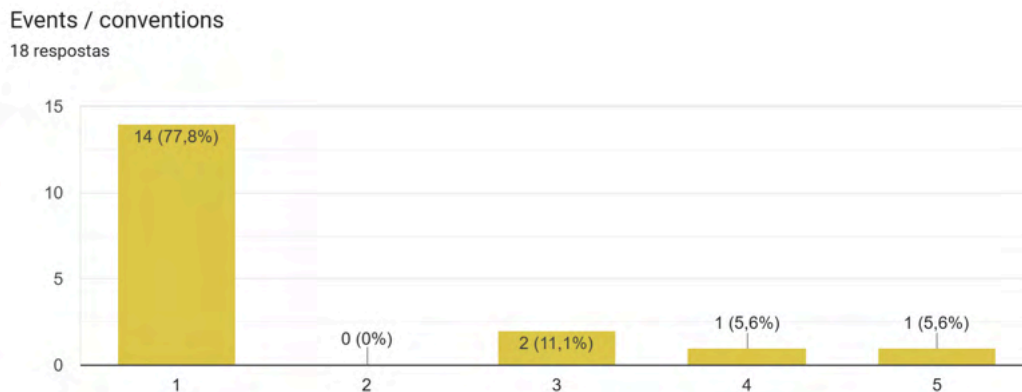
Fonte: Elaboração própria.

Os gráficos a seguir são correspondentes a efetividade de métodos para localizar roteiristas, artistas ou clientes no mercado de quadrinhos. Os participantes foram informados de que deveriam atribuir uma nota de 1 a 5 ao nível de efetividade de cada método listado.

A figura 53 apresenta um gráfico de barras referente à avaliação da eficácia de eventos e convenções como meio para encontrar parceiros de trabalho no mercado de quadrinhos. No caso específico dos eventos e convenções, observa-se que a maioria atribuiu nota 1, indicando baixa efetividade desse método para estabelecer parcerias profissionais, enquanto apenas 5,6% atribuíram nota máxima. Esse resultado sugere que, embora importantes para

networking presencial, tais eventos não são percebidos como uma forma consistente de encontrar oportunidades de trabalho.

Figura 53 - Eventos/convenções (nota de 1 a 5 ao nível de efetividade do método).



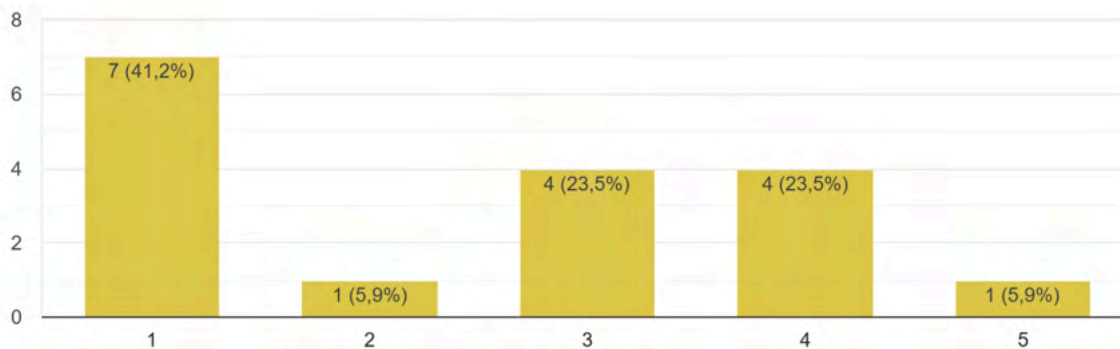
Fonte: Elaboração própria.

A figura 54 apresenta o gráfico de barras que avalia a efetividade de plataformas de freelancers, como 99Freelas, Fiverr e Upwork, para encontrar parceiros ou oportunidades de trabalho no mercado de quadrinhos. A maioria dos participantes atribuiu nota 1, correspondendo a 41,2% das respostas, indicando baixa percepção de eficácia desses serviços para esse público específico. Notas intermediárias, como 3 e 4, receberam 23,5% cada, enquanto as avaliações mínima e máxima foram atribuídas por apenas 5,9% dos respondentes cada. Esses resultados sugerem que, embora populares em outros segmentos criativos, essas plataformas não são vistas como ambientes ideais para estabelecer parcerias especializadas em quadrinhos.

Figura 54 - Plataformas freelance (nota de 1 a 5 ao nível de efetividade do método).

Freelancer platforms (99Freelas, Fiverr, Upwork)

17 respostas



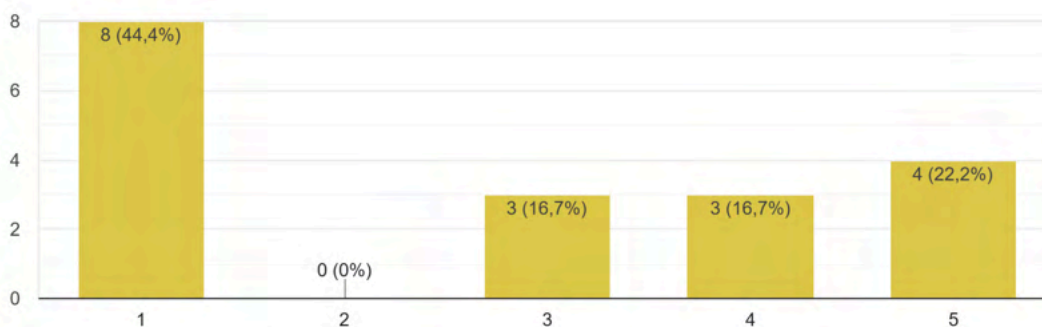
Fonte: Elaboração própria.

A figura 55 apresenta o gráfico de barras referente à avaliação da efetividade de recomendações pessoais como método para encontrar parceiros de trabalho no mercado de quadrinhos. Observa-se que 44,4% dos respondentes atribuíram nota 1, indicando baixa percepção de utilidade desse meio, enquanto não houve respostas na categoria 2. As notas 3 e 4 receberam 16,7% cada, e 22,2% dos participantes atribuíram nota máxima, sugerindo que, embora algumas experiências positivas existam, as recomendações pessoais não são consideradas um método consistentemente eficaz para a maioria dos profissionais consultados.

Figura 55 - Recomendação pessoal (nota de 1 a 5 ao nível de efetividade do método).

Personal recommendation

18 respostas



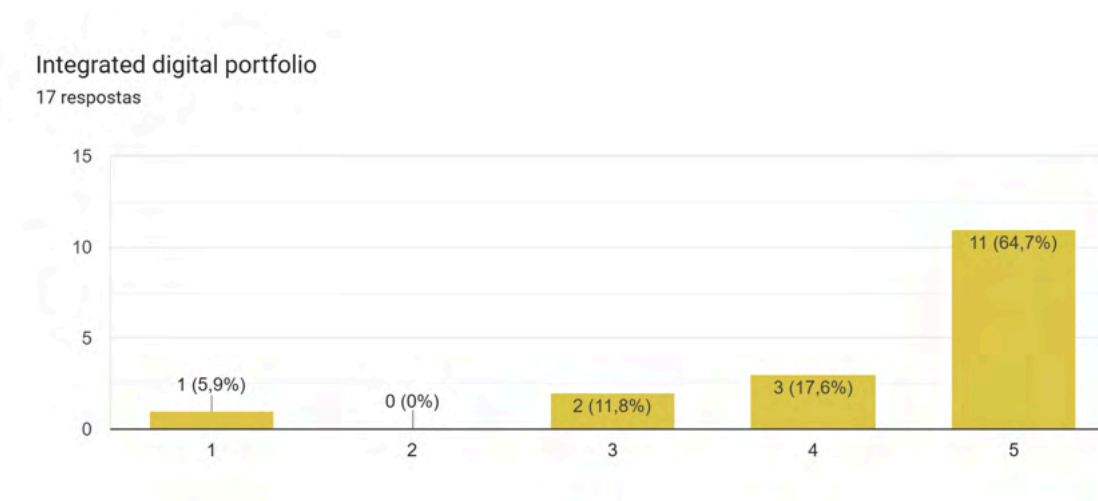
Fonte: Elaboração própria.

Além das opções apresentadas nos gráficos anteriores, a pergunta sobre onde os participantes normalmente buscam parceiros de trabalho incluía também o campo “Other”, no qual os respondentes podiam inserir respostas abertas. Nesse espaço, surgiram menções recorrentes ao uso de redes sociais e comunidades digitais, especialmente Facebook, Reddit, Instagram e Discord, além de plataformas de interação artística, como o antigo DeviantArt. Alguns participantes também citaram grupos específicos dessas redes, busca ativa por clientes em mídias sociais e práticas de community networking.

A seguir, os gráficos apresentados dizem respeito à pergunta que investigou o grau de importância atribuído pelos participantes a diferentes ferramentas consideradas essenciais em uma plataforma voltada à criação e colaboração no mercado de quadrinhos.

Na figura 56, observa-se a avaliação sobre a relevância de um portfólio digital integrado, recurso que a maioria dos respondentes classificou como altamente importante: 64,7% atribuíram nota 5, enquanto 17,6% deram nota 4 e 11,8% avaliaram com nota 3. Apenas 5,9% atribuíram nota 1 e nenhuma resposta marcou a opção 2. Esses resultados indicam que o portfólio digital integrado é amplamente percebido como um componente fundamental para uma plataforma voltada a profissionais de quadrinhos.

Figura 56 - Portfólio digital integrado (nota de 1 a 5 ao nível de importância da ferramenta).



Fonte: Elaboração própria.

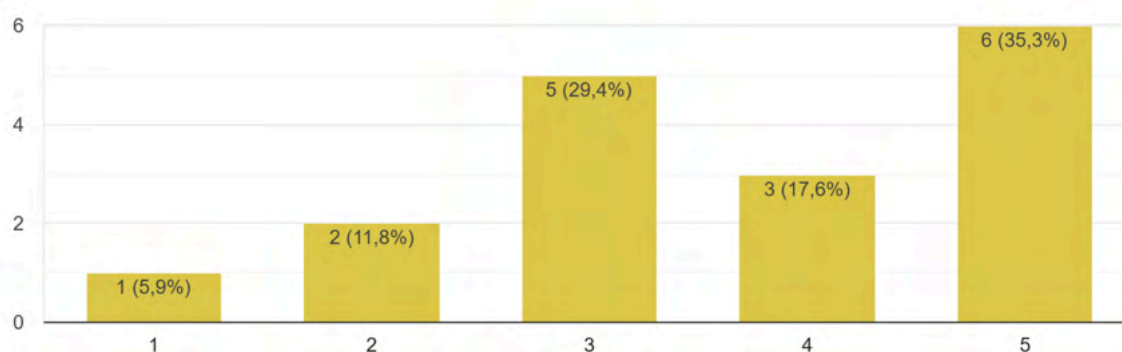
A figura 57 apresenta o gráfico referente à importância atribuída a um chat interno seguro dentro da plataforma. Os dados revelam que a maior parte dos

participantes considera esse recurso relevante, com 35,3% atribuindo nota 5 e 17,6% nota 4. Além disso, 29,4% avaliaram o chat como moderadamente importante, com nota 3, enquanto 11,8% atribuíram nota 2 e apenas 5,9% o classificaram com nota 1. O resultado demonstra que, embora haja alguma variação nas percepções, a maioria reconhece o valor de uma ferramenta de comunicação interna confiável para facilitar interações e negociações entre profissionais do mercado de quadrinhos.

Figura 57 - Chat interno seguro (nota de 1 a 5 ao nível de importância da ferramenta).

Secure internal chat

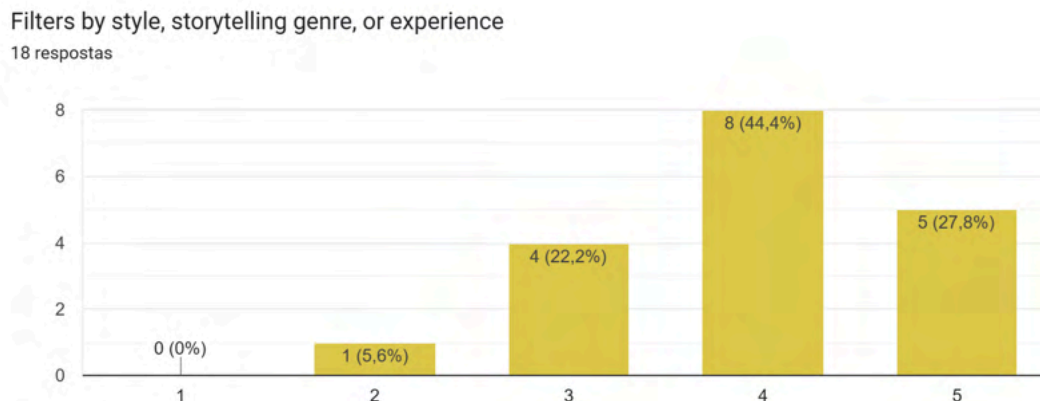
17 respostas



Fonte: Elaboração própria.

A figura 58 apresenta o gráfico referente à importância dos filtros por estilo, gênero narrativo ou nível de experiência dentro da plataforma. Os resultados indicam que esse recurso é amplamente valorizado pelos participantes, com 44,4% atribuindo nota 4 e 27,8% considerando o item essencial, com nota 5. Além disso, 22,2% avaliaram o recurso com nota 3, enquanto apenas 5,6% deram nota 2 e nenhuma resposta foi registrada na nota 1. Esses dados evidenciam que mecanismos de filtragem refinada são percebidos como fundamentais para facilitar a busca por profissionais compatíveis e otimizar o processo de seleção em projetos de quadrinhos.

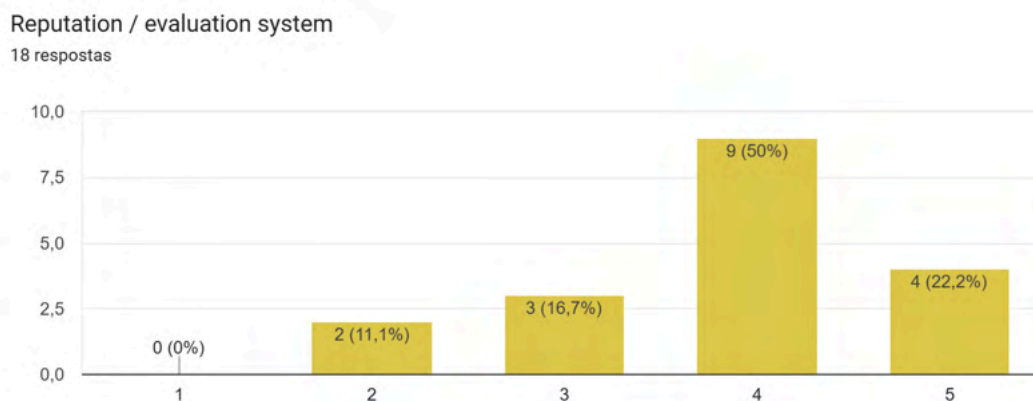
Figura 58 - Filtros por estilo (nota de 1 a 5 ao nível de importância da ferramenta).



Fonte: Elaboração própria.

A figura 59 apresenta o gráfico referente à importância atribuída ao sistema de reputação e avaliação dentro da plataforma. Os dados mostram que esse recurso é amplamente valorizado pelos respondentes: 50% atribuíram nota 4 e 22,2% avaliaram com nota máxima, indicando alta relevância para a confiabilidade entre profissionais. Além disso, 16,7% classificaram a importância como mediana, com nota 3, enquanto apenas 11,1% atribuíram nota 2 e nenhuma resposta foi registrada na nota 1. Esses resultados demonstram que mecanismos de avaliação são percebidos como essenciais para fortalecer a credibilidade, orientar decisões de contratação e reduzir riscos nas interações dentro do ambiente digital.

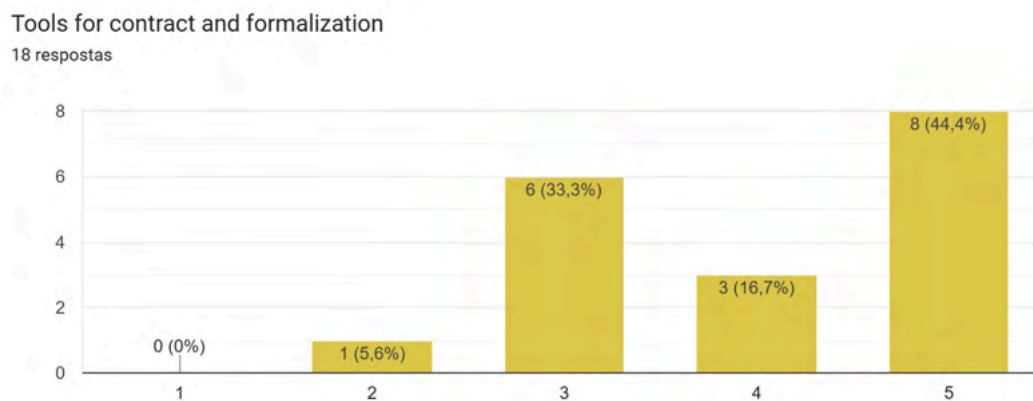
Figura 59 - Sistema de reputação (nota de 1 a 5 ao nível de importância da ferramenta).



Fonte: Elaboração própria.

A figura 60 apresenta o gráfico referente à importância das ferramentas de contrato e formalização dentro da plataforma. Os resultados evidenciam que esse recurso é amplamente valorizado pelos participantes, especialmente pela nota máxima, atribuída por 44,4% dos respondentes. Além disso, 33,3% marcaram nota 3 e 16,7% atribuíram nota 4, demonstrando uma percepção geral de alta relevância. Apenas 5,6% deram nota 2 e nenhuma resposta foi registrada na nota 1. Esses dados indicam que mecanismos formais de contratação são considerados fundamentais para garantir segurança jurídica, transparência e confiabilidade nas relações de trabalho estabelecidas no ambiente digital.

Figura 60 - Ferramentas para formalização de contratos (nota de 1 a 5 ao nível de importância da ferramenta).



Fonte: Elaboração própria.

Na categoria “Other”, quatro participantes apresentaram contribuições adicionais que não estavam contempladas nas opções pré-definidas do questionário. As respostas mencionam a importância de aspectos práticos como disponibilidade, amostras de trabalhos e faixa de preço; a sugestão de um sistema de retenção de pagamento por terceiros para aumentar a segurança em casos de disputa; a necessidade de filtros estéticos mais refinados, capazes de distinguir estilos específicos, como “cartoon”, “Fleischer” ou “Disney”, de modo a facilitar a busca por profissionais ideais; e, por fim, a relevância de uma boa divulgação da própria plataforma, garantindo variedade e alcance suficiente para atrair diferentes perfis de usuários. Esses comentários reforçam demandas associadas à usabilidade, segurança e precisão na busca por parceiros.

APÊNDICE B – Entrevista com ilustrador

Essa entrevista foi feita no dia 14 de outubro de 2025 pelo google meet, gravada usando o OBS Studio e transcrita pelo Google Gemini.

Entrevistador: Vou iniciar a gravação agora. Tudo bem?

Entrevistado: Certo.

Entrevistador: O meu TCC é sobre o desenvolvimento de uma plataforma para conectar profissionais de quadrinhos, tanto roteiristas quanto desenhistas, e também os contratantes. A sua função nesse mercado de quadrinhos é a de ilustrador, correto?

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: Há quanto tempo, mais ou menos, você trabalha como ilustrador? Você já trabalhou como quadrinista também, produzindo quadrinhos propriamente ditos?

Entrevistado: Como ilustrador, considero desde que entrei no ramo digital. Antes disso, desde que me entendo por gente, venho desenhando em todos os lugares possíveis, cadernos, folhas soltas. Por volta de 2017, ganhei minha primeira mesa digitalizadora. Eu estudava no IFSC, cursando telecomunicações no ensino médio, e lá surgiu uma oportunidade de bolsa de extensão para criar histórias em quadrinhos de física para o meio acadêmico. Isso foi por volta de 2018 ou 2019. Foi nesse momento que comecei realmente a fazer quadrinhos. Eu tenho umas três publicações de quadrinhos em meu nome; inclusive, é possível visualizá-las na página de São José, onde estão disponíveis para download. Fiz um quadrinho sobre a Marie Curie, outro sobre Mulheres na NASA, e um livreto compilando várias tirinhas de ciência que produzi ao longo da bolsa.

Entrevistador: Que interessante. E depois disso, você pegou algum trabalho de quadrinho como freelancer?

Entrevistado: De quadrinho especificamente, cheguei a pegar um trabalho freelancer que era apenas uma tirinha curta. Fiz também alguns projetos pessoais, histórias em quadrinhos sem muita complexidade, mais para passar o tempo. Foquei muito mais em trabalhar como freelancer de ilustração, pois quando eu já estava produzindo os quadrinhos, comecei a buscar comissões. Iniciei com o público brasileiro e hoje faço até ilustrações de design de personagens para o exterior. Atualmente, estou com duas encomendas em andamento para fora.

Entrevistador: Então, atualmente a sua principal fonte de renda é o trabalho freelancer de ilustração.

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: Agora vamos falar um pouco sobre a forma de encontrar trabalho e parceiros. Você costuma encontrar trabalho e parceiros online ou por indicação de amigos? Qual é o principal canal que você utiliza?

Entrevistado: É uma mistura de quase tudo isso, mas diria que o principal foi entrar em vários grupos no Discord. Um amigo comentou que pegava comissões em um servidor específico, então entrei. Pensei que deveriam existir outros servidores e fui pesquisar no Google por "servidores de comissão de arte". Entrei em muitos; tenho uma pasta no meu Discord só com esses servidores, atualmente estou em cerca de nove. Basicamente, em cada servidor há um canal onde a pessoa descreve o que quer, o orçamento e o prazo. Eu entro em contato no privado, digo que gostei da proposta, que posso fazer o trabalho e apresento meus preços. De trinta pessoas para quem envio mensagem em uma semana, umas duas respondem; a maioria diz que não quer. Acontece. Mas quando se acerta com um cliente estrangeiro, o retorno é muito bom. Uma encomenda de 120 dólares, por exemplo, dá quase 700 reais. Faço isso há muito tempo, desde que entrei na faculdade de design. Agora estou um pouco mais estável, pois consegui alguns clientes fixos. Tenho um cliente estrangeiro comissionando comigo sem parar desde abril, e também conheci uma cliente

brasileira. Para brasileiros, faço um preço mais acessível, convertendo o valor base em dólar multiplicando por dois, em vez de cinco. Então, é uma maré de rejeições até conseguir um acerto que vale bastante a pena.

Entrevistador: Legal. Você mencionou o Discord, mas já chegou a usar o Reddit, grupos de Facebook ou outras plataformas? Eu uso bastante o Reddit para conseguir freelancers de ilustração.

Entrevistado: Já tentei usar o Reddit uma vez, mas não me adaptei muito à interface. No início, quando comecei a vender comissões digitais, usava o Facebook; minhas primeiras encomendas vieram de lá, vendendo inicialmente para brasileiros e amigos próximos. Pelo Twitter também consegui algumas encomendas. Diria que, depois do Discord, o Twitter é onde mais consigo trabalho.

Entrevistador: No Twitter?

Entrevistado: Sim, mas o Twitter tem um problema sério atualmente: desde a nova administração, está lotado de bots. Minha caixa de entrada fica cheia deles. Mês passado ocorreu algo triste: vi que uma pessoa real tinha me mandado mensagem, mas foi marcada como spam devido à quantidade de bots. Quando fui falar com ela, ela disse que queria uma encomenda, mas como demorei a responder, perdi a oportunidade. É uma situação frustrante causada pelos bots.

Entrevistador: No Twitter eu nunca procurei. Do Discord eu já tinha ouvido falar quando procurava lugares para pegar trabalhos freelancer, mas nunca me adaptei muito. Já com o Reddit estou mais acostumado. Mas você acha que, pensando em uma plataforma, um espaço de networking similar ao Discord poderia ser interessante? Algo como uma página de ofertas onde as pessoas publicam oportunidades de trabalho e você entra em contato, tipo uma newsletter ou um mural de vagas?

Entrevistado: Acho esse modelo muito mais interessante. Eu uso outro site para

pegar encomendas, o Fiverr. Você conhece?

Entrevistador: Já ouvi falar do Fiverr, mas nunca usei. É um site onde as pessoas oferecem serviços por no mínimo 5 dólares.

Entrevistado: Exato. Já usei e peguei uma encomenda por lá, mas não valeu a pena. O valor era muito baixo e não dá retorno. Sinto que o problema do Fiverr é que não são as pessoas pedindo; é você colocando seus serviços lá e esperando as pessoas virem atrás.

Entrevistador: Entendo.

Entrevistado: O Discord funciona justamente porque as pessoas vêm e pedem exatamente o que querem, e você vai atrás delas. Como vendedor, eu abordo a pessoa dizendo: "Sei fazer o que você está pedindo, aqui estão exemplos provando isso". Acho esse modelo mais interessante do que apenas jogar seu serviço no mundo e esperar.

Entrevistador: Interessante. Eu não tinha pensado em fazer algo similar ao Discord, vou estudar isso depois.

Entrevistado: Minha maior dificuldade geralmente é que existem muitas demandas, e isso é algo pessoal meu. Meu estilo de arte é mais voltado para o horror, mais "pontagudo". Não que eu só faça monstros, mas é diferente de 80% dos pedidos, que buscam personagens de anime "bonitinhos". Minha arte envolve personagens com traços mais realistas, como narizes definidos. É frustrante, porque vejo muitos pedidos que eu saberia fazer, como uma personagem bonita em um vestido, mas não tenho isso no meu portfólio. Meu portfólio tem cavaleiros, pessoas lutando contra monstros, terror, sangue. Isso me prejudica um pouco, pois é algo que sei fazer, mas não tenho como demonstrar de imediato.

Entrevistador: Entendo. E antigamente eu cometia o erro de fazer um rascunho preliminar para o cliente e enviar para provar que sabia fazer, pedindo para ser

contratado. Mas é desperdício de tempo; se o cliente quiser minha arte, ele vai querer pelo que já vê.

Entrevistado: Também já fui muito ingênuo e caí em um golpe. Inclusive a Ana caiu no mesmo golpe, fomos encomendados pela mesma pessoa. Como gosto de agradar o cliente para tentar fidelizá-lo, o que funcionou com aquele gringo que está comigo desde abril, fiz o trabalho até a etapa de preto e branco antes do pagamento. Normalmente faço o rascunho, o cliente paga metade e eu finalizo. Com esse cliente, fiz até o preto e branco e ele sumiu. Depois descobrimos que ele foi banido de todos os servidores de comissão por fazer isso com muita gente.

Entrevistador: Isso é algo importante. Uma das coisas que eu estava estudando para essa plataforma é um sistema de ranqueamento, tanto para o roteirista, quanto para o contratante e o ilustrador. Meus professores que trabalharam na Marvel e DC diziam que o quadrinista precisa de três características, e para ter uma carreira boa, precisa de pelo menos duas: ser gente boa, entregar no prazo e ser muito bom tecnicamente. Se o profissional é agradável e entrega no prazo, será contratado recorrentemente.

Entrevistado: Sim. Se ele é agradável e desenha bem, mas não entrega no prazo, as pessoas perdem a paciência. Se for agradável mas não entregar no prazo nem desenhar bem, não adianta nada.

Entrevistador: Exatamente. Pensei em um sistema de ranqueamento para o desenhista, talvez gamificando essa parte com pontuação e estrelas.

Entrevistado: Sim. E também para o contratante. Se for um contratante que não paga, é preciso ter medidas para não permitir que ele continue na plataforma.

Entrevistador: Concordo.

Entrevistado: Inclusive, acho muito importante hoje em dia colocar alguma medida de proteção contra inteligência artificial, tanto para bots, quanto para arte

e roteiro. É essencial criar essa proteção, pois um contratante pode acabar chamando um "ilustrador" que usa IA sem saber, já que não tem o olho treinado.

Entrevistador: Certo. E nessas plataformas, quais características você mais gosta para usar como portfólio?

Entrevistado: O Tumblr e o Blue Sky são muito bons para isso. O Instagram me estressa. O Tumblr tem um sistema de hashtags que realmente funciona, o que é raro. No ArtStation, por exemplo, é horrível. No Tumblr, você pode colocar quantas hashtags quiser que o conteúdo aparece corretamente na tag. Uso o Tumblr colocando a tag "minha arte", então a pessoa pode filtrar apenas pelas minhas criações. No Blue Sky, há uma opção muito legal de criar um feed personalizado. Você usa uma ferramenta externa e configura um feed que aparece como uma nova aba no perfil. Criei um feed que puxa apenas postagens com imagem e a hashtag "My Art", criando uma aba dedicada só para o meu portfólio.

Entrevistador: Em termos de organização do portfólio, como você prefere apresentar seu trabalho? Imagens isoladas ou páginas completas? O processo criativo seria interessante mostrar? Qual a melhor maneira para um quadrinista?

Entrevistado: Acho que a página inteira seria o ideal, mas com o crescimento dos webtoons, o formato quadro a quadro também é importante. Depende do artista.

Entrevistador: Quando alguém visita seu portfólio, o que você gostaria que vissem primeiro?

Entrevistado: É complexo. Tenho algumas artes de RPG de mesa em que me empenhei muito, mostrando cenários e personagens, o que demonstra minha capacidade total de design. Em um portfólio de quadrinhos, mostraria os projetos pessoais que fiz para mim mesmo, e não os do projeto de extensão. Desconsiderando que são antigos, eu colocaria os projetos pessoais porque me diverti mais fazendo. Isso chama a atenção de quem gosta de algo similar, como

quadrinhos mais sombrios e com traço pesado, em vez de atrair um público que busca humor simples.

Entrevistador: Entendi. Sobre funcionalidades da plataforma: se existisse uma exclusiva para profissionais de quadrinhos, o que você consideraria essencial?

Entrevistado: Além de tags funcionais como no Tumblr, acho crítico o sistema de ranqueamento para contratantes, roteiristas e ilustradores. E reforço a importância da proteção contra inteligência artificial.

Entrevistador: Em questão de funcionalidade, você acha importante ter um chat interno para negociar? E um sistema de formalização de contrato dentro da plataforma?

Entrevistado: Acho que o chat interno e a formalização de contrato são desejáveis na teoria, mas difíceis de fazer funcionar na prática.

Entrevistador: Sobre o chat, você mencionou o envio de mensagens. E quanto à criação de grupos? Por exemplo, o contratante contrata você e um roteirista, e cria-se um grupo interno para os três. E um histórico do chat para segurança?

Entrevistado: Sim, histórico, sistema de resposta e pesquisa de mensagens são ótimos.

Entrevistador: E notificações também seriam interessantes, certo?

Entrevistado: Sim, com certeza.

Entrevistador: E sobre o grupo?

Entrevistado: Acho uma boa ideia, com certeza. Justamente para unir a tríade: contratante, roteirista e ilustrador.

Entrevistador: Então era isso. Obrigado por aceitar participar.

Entrevistado: Por nada, boa sorte no TCC.

Entrevistador: Valeu.

APÊNDICE C – Entrevista com roteirista

Essa entrevista foi feita no dia 16 de outubro de 2025 pelo google meet, gravada usando o OBS Studio e transcrita pelo Google Gemini.

Entrevistador: Certo. Vou falar um pouco primeiro para você entender melhor o contexto. O meu TCC é o desenvolvimento de uma plataforma para conectar profissionais de quadrinhos, roteiristas, desenhistas e também contratantes, buscando esses dois profissionais no mercado. Estou agora na etapa de estratégia; estou atrasado, na verdade. Estou usando o método do Garrett. É um método focado em desenvolvimento de interface e design de interface. Ele separa vários planos e, nessa etapa da estratégia de recolher informação, já fiz um formulário também. Fiz uma análise de similares e agora essa parte final são as entrevistas.

Entrevistado: Certo, legal.

Entrevistador: Você será o entrevistado. Já entrevistei ontem, terça-feira, o Ras, um ex-aluno de design, como ilustrador e desenhista. Agora vou entrevistar o senhor como roteirista e vou tentar entrevistar hoje mais tarde o contratante, que é um cliente da agência onde trabalho. Ele já fez um quadrinho e teve experiência contratando tanto roteirista quanto desenhista.

Entrevistado: Entendi.

Entrevistador: Certo, já posso começar fazendo as perguntas?

Entrevistado: Pode começar.

Entrevistador: Você é roteirista, mas já atuou especificamente como roteirista de algum quadrinho ou projeto de quadrinhos? Sei que você já fez animação, mas com quadrinho já trabalhou?

Entrevistado: O que fiz até o momento foi escrever os roteiros de vários episódios de duas séries animadas. Uma delas é a minha, Boris e Rufus. A outra se chama Tuco e a Magia de Natal. Também escrevi alguns roteiros de curtas-metragens. Essa foi a minha atuação principal, mas não cheguei a trabalhar com quadrinhos.

Entrevistador: Ótimo. Só de você ser um roteirista profissional já vai me ajudar bastante, porque eu sou ilustrador. Tive a entrevista com o Ras e conversamos bastante; muita coisa eu já tinha um ponto de vista e entendia melhor, mas acho que, nessa parte do roteiro, o senhor conseguirá me elucidar muitas questões.

Entrevistado: Certo.

Entrevistador: Há quanto tempo você trabalha como roteirista?

Entrevistado: Deixe-me pensar. Estamos em 2025? Eu diria uns oito anos, mas não é como se eu estivesse trabalhando direto nisso. Intercalei com a docência, doutorado, mestrado e várias outras coisas. Mas acredito que deve fazer uns oito anos que fiz o meu primeiro roteiro.

Entrevistador: Oito anos é bastante tempo, quase uma década trabalhando. Você costuma criar seus roteiros? Quando trabalhava mais com isso, criava seus próprios roteiros como projeto próprio, ou trabalhava a maior parte por encomenda ou contratado por alguém?

Entrevistado: Já aconteceu das duas formas. Comecei elaborando os meus próprios projetos e consegui viabilizá-los por meio de parcerias com produtoras. Mas também já estive do outro lado, prestando um serviço. Fui chamado e contratado para escrever para uma série específica ou para um curta-metragem específico que não necessariamente fui eu quem criou ou teve a ideia inicial. Trabalhei dentro dos limites do universo que eles criaram.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Então já fiz as duas coisas.

Entrevistador: E na hora de encontrar parcerias, encontrar tanto um contratante, algum investidor, ou algum estúdio e artistas para trabalhar com você, como você buscava normalmente essas parcerias?

Entrevistado: Na primeira vez que trabalhei com roteiro, na minha série animada, eu tinha duas ideias de séries. Eu e uma amiga tínhamos duas ideias. Eu estava mais focado na parte do roteiro e da criação das histórias, e ela na parte das ilustrações e desenhos dos personagens. Tínhamos essas duas ideias, mas não tínhamos contato de produtoras ou de alguém que pudesse viabilizar isso, porque não temos um estúdio. Então, participamos de um evento que aconteceu, não lembro se foi em 2017 ou 2016, chamado Catarina Criativa. A ideia era justamente tentar unir as pessoas que escrevem e têm as ideias com as pessoas que produzem. Claro, era apenas no contexto da animação. Pelo que lembro, acho que era só animação, ou talvez tivesse live action também. Então participamos desse evento e criamos um projeto dessas duas séries animadas, submetendo-o para o evento. As duas séries foram escolhidas; nem todos os projetos foram selecionados, mas os nossos dois estavam entre os dez selecionados. Esses dez projetos foram apresentados para empresas, produtoras e estúdios que se inscreveram e estavam em busca de alguém que tivesse as ideias e escrevesse. Duas dessas empresas acabaram entrando em contato conosco. Uma delas foi a Belli Studio, com quem depois fizemos a parceria. A outra foi a Cafundó, de Florianópolis. Conversamos com eles também, mas acabamos fechando com a Belli Studio, de Blumenau. Foi por meio desse evento.

Entrevistador: Entendi. Então, o melhor meio que você encontrou para achar essas parcerias foram eventos. Mas você já tentou usar alguma plataforma de freelancer, algum fórum online ou servidor de Discord, ou foi apenas em eventos?

Entrevistado: Os meus outros trabalhos como roteirista, a partir desse primeiro, aconteceram mais por meio de contatos. Escrevi mais alguns roteiros para a

própria produtora de Blumenau porque gostaram do meu trabalho e já me conheciam. Acabei fazendo novos roteiros para eles. Teve um curta-metragem de um pessoal que veio atrás de mim porque me conheceu por conta da série. Eles já tinham assistido a alguns episódios que eu tinha escrito e vieram atrás de mim. Então, não cheguei a usar nenhuma plataforma para me vender como freelancer. Também não fui muito atrás disso porque, como falei, várias outras coisas acabaram acontecendo, então não segui tanto nessa área do roteiro. Cheguei a usar essas plataformas para freelancer de outras coisas, como design gráfico, mas não especificamente para roteiro, pelo que me lembro.

Entrevistador: Entendi. Eu uso mais o Reddit; tem um subreddit focado em quadrinhos, o Comic Book Labs. Lá, tanto roteiristas quanto quadrinistas conseguem freelancers. Foi dali, inclusive, que tive a ideia da plataforma e consegui os dados.

Entrevistado: Entendi.

Entrevistador: Continuando com as perguntas: quando você vai procurar, não sei se nesses trabalhos você fez parte das escolhas de produção sobre quem seria o artista, mas quando você procura ou pensa em um artista para dar vida ao roteiro que escreveu, quais são as principais dificuldades que encontra na hora de achar essa combinação?

Entrevistado: Já cheguei a ter essa demanda de ir atrás e procurar pessoas para trabalhar em projetos meus. Já fiz de algumas formas. Já fiz procurando no LinkedIn, tanto ilustrador quanto animador. Chegamos a procurar no LinkedIn e a olhar o Behance. Às vezes, muito no "boca a boca" também. Por exemplo, conheço uma pessoa que trabalha com ilustração; talvez ela não esteja disponível no momento, mas pode me indicar outra pessoa. Foi dessa forma. Acho que chegamos a divulgar também no curso de design da UFSC, na parte de animação. Foram essas as estratégias.

Entrevistador: E na hora de encontrar, quando você tem o contato desses artistas, você pede amostras ou portfólio para avaliar o estilo deles e o que já fizeram, para ver se combina com o que você escreveu?

Entrevistado: Sim, é muito importante olhar o portfólio. Mesmo que fosse uma indicação de alguém que conheço, ainda assim eu gostaria de olhar o portfólio dessa pessoa.

Entrevistador: Certo. Falando ainda sobre portfólio, essa é a minha principal dúvida. Como artista, já sei como seria numa plataforma para roteiristas e artistas procurarem trabalho. Sei como um artista de quadrinhos pode mostrar o trabalho dele, mas, para ser sincero, não tenho muita ideia de como um roteirista faria isso. Como seria um portfólio ideal para um roteirista? Como o roteirista apresenta o seu trabalho para algum contratante ou artista ver e querer fazer uma parceria para desenhar o que está escrito? Qual seria a maneira ideal de um roteirista apresentar o seu trabalho?

Entrevistado: Não cheguei a usar nenhuma dessas plataformas, apenas o LinkedIn. O meu LinkedIn também estava um pouco misturado, com coisas de design gráfico, animação e roteiro, não era específico de roteiro. Mas eu tinha o meu site. Agora, infelizmente, não está mais no ar. Não tenho como mostrar agora, pois está em algum HD meu e teria que procurar. Mas no site tinha uma mini biografia citando os meus principais trabalhos e tinha duas amostras de roteiros que fiz. Eram os roteiros na íntegra, com link para acessar o PDF. Acho que uma coisa importante, se o roteirista quer mostrar o seu trabalho, é ter essa possibilidade de disponibilizar algum roteiro na íntegra, não apenas citar o que fez.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Acho que essa plataforma teria que ter essa opção.

Entrevistador: Certo.

Entrevistado: Depende também da sua estratégia como roteirista. Eu estava mais focado em animação, então disponibilizava os roteiros das minhas animações. Mas eu poderia também fazer algum portfólio específico para alguma série animada. Por exemplo, se eu quisesse muito participar de Irmão do Jorel, eu escreveria uma amostra de um episódio para a série, usando os personagens e tudo dentro do universo da série.

Entrevistador: Interessante. Conversei muito com o Ras, principalmente sobre o sistema de filtros e tags. No formulário que disponibilizei, tags e filtros foram algumas das coisas que acharam mais importantes.

Entrevistado: Certo.

Entrevistador: O Ras me falou que estava tendo dificuldade na hora de conseguir freelancer porque ele tem um estilo muito específico, tendendo para um estilo mais pontudo, que muitas vezes não agrada quem gosta de algo mais tradicional, como anime. Ele gosta de desenhar nariz como um nariz de verdade, não no estilo de anime.

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: Ele sabe desenhar naquele estilo, mas o portfólio dele não mostra.

Entrevistado: Entendo.

Entrevistador: O que eu tinha pensado, e o que estávamos conversando, era sobre ter filtros no próprio portfólio para mostrar os diferentes estilos com os quais você sabe trabalhar. Talvez para um roteirista, se ele sabe escrever suspense, terror e comédia, seria interessante separar. Se alguém quer te contratar para um episódio de American Horror Story, por exemplo, mas o que aparece primeiro no seu perfil é o roteiro de Irmão do Jorel, a pessoa pode não te contratar, mesmo você sabendo escrever terror, porque o portfólio não mostra isso. Talvez um sistema de filtros também para o roteirista seria interessante.

Entrevistado: Acho que sim. Poderia ter filtros tanto de gêneros, como drama, comédia, suspense, quanto de mídia, como animação, live action, documentário. Poderia ter algum filtro de duração: curta-metragem, média-metragem, longa-metragem. Acho que seriam basicamente esses.

Entrevistador: Na hora de mostrar o trabalho, às vezes um roteiro pode ser muito extenso. Não sei como eram normalmente as amostras que você disponibilizava, mas talvez ter a possibilidade de mostrar o texto completo, ou as partes principais do roteiro, algumas cenas mais importantes, ou só a sinopse?

Entrevistado: Acho bem interessante se tivesse essa possibilidade. Poderia ter as várias etapas da criação do roteiro. Como você falou da sinopse e não só o roteiro pronto, também tem uma outra etapa que é a do argumento, que ficaria entre a sinopse e o roteiro. Seria desenvolver a história com todos os eventos narrativos, mas sem se preocupar ainda com os diálogos. Aparece muito pouco diálogo e ainda não tem a divisão em cenas, mas é um documento muito mais completo do que a sinopse. Talvez pudesse ter essa opção de compartilhar não só a sinopse e o roteiro, mas também o argumento. Mas depende bastante; tem roteirista que não passa por todas as etapas.

Entrevistador: Não existem especialistas em cada uma dessas partes?

Entrevistado: Às vezes, se pensarmos em grandes filmes, como os da Marvel e Hollywood, nem sempre é a mesma pessoa que escreve o roteiro que vai escrever as outras etapas. Às vezes o roteiro pode passar por vários tratamentos e versões, e esses tratamentos podem não ser escritos pela mesma pessoa. Mas, pensando aqui no Brasil, acho que seria a mesma pessoa encarregada por tudo.

Entrevistador: Sim. No Brasil todo mundo é sobrecarregado em toda a área.

Entrevistado: Acho que sim. Tem a etapa de escaleta também, que seria a divisão em cenas. Pego o argumento e divido nas várias cenas, mas ainda sem os diálogos. Posso colocar essas cenas em cartões ou post-its e consigo organizá-las, fazer alguns testes. Como não escrevi a cena completa ainda, consigo fazer essas mudanças sem perder muito tempo, testando a questão do arco narrativo e do ritmo. É uma outra ferramenta que temos. Mas, novamente, nem todo roteirista vai fazer tudo isso.

Entrevistador: Entendi. Nos quadrinhos também era mais comum ver isso do argumento e das falas antigamente. Lembro que peguei alguns quadrinhos antigos da Marvel, principalmente da época do Stan Lee e Jack Kirby. O Stan Lee fazia o argumento e o Kirby escrevia as falas, desenhava só com o argumento e ia criando a história, porque o Kirby também era um ótimo roteirista.

Entrevistado: Entendi.

Entrevistador: Mas hoje em dia, normalmente vejo separado, apenas uma pessoa para tudo, o roteiro. Mas os editores também participam muito dessa parte na indústria em si.

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: Quando é algo mais freelancer, normalmente é só a parceria entre artista, desenhista e roteirista. Então fica tudo mais com o roteirista, no geral.

Entrevistado: Entendi.

Entrevistador: O roteirista não chega a dar indicações de enquadramento e essas coisas?

Entrevistado: Sim, dá indicação. Eu, pelo menos, prefiro quando o roteirista fala como imaginou a cena.

Entrevistador: Certo.

Entrevistado: Isso facilita, porque, se for para eu imaginar, muitas vezes vou mandar e a pessoa vai dizer que não era aquela pose que queria. Normalmente, no roteiro tem o posicionamento da câmera. Em inglês é script, screenwriter que coloca isso. É basicamente um screenwriter, o roteirista dos quadrinhos.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: No caso de animação e cinema em geral, eu não colocaria essas indicações de enquadramento e ângulo de câmera, porque isso é função do diretor e do diretor de fotografia. Eu estaria interferindo na função deles. A menos que seja algo muito importante para a cena, como um ponto de vista da personagem, aí indico que é uma câmera subjetiva. Mas se não, eu não colocaria. Se você diz que no universo dos quadrinhos o pessoal costuma trabalhar assim...

Entrevistador: Varia muito. O Alan Moore colocava até o mínimo detalhe de tudo o que queria. Mas tem roteirista, tipo o Stan Lee, que quase não colocava isso

com os desenhistas dele. Varia muito de roteirista para roteirista.

Entrevistado: Entendi.

Entrevistador: Sobre a comunicação, quando você está trabalhando com um artista, costuma conversar? Na hora que manda o roteiro e espera ver como está sendo o progresso, você se comunica normalmente por onde? Pelo WhatsApp? Presencialmente? Como era essa comunicação?

Entrevistado: Já fizemos de várias formas. Trabalhamos com grupos de e-mail, grupos de WhatsApp e também com Discord, criando um canal e disponibilizando tudo lá, compartilhando todas as etapas. Já fizemos de várias formas.

Entrevistador: E quais eram os principais problemas e desafios que apareciam nessa comunicação com o artista?

Entrevistado: Talvez no WhatsApp fique difícil retomar coisas que foram enviadas ou ditas anteriormente, principalmente quando tem muita mensagem. A mesma coisa no e-mail; você pode acabar ficando perdido com uma grande quantidade de mensagens. Gostávamos do Discord porque dava para compartilhar as imagens do que estávamos fazendo com toda a equipe. Todo mundo ficava atualizado e não era difícil retomar essas coisas.

Entrevistador: Uma coisa que já usamos bastante e continuamos usando é o Google Drive. Acho importante ter um lugar para guardar todos os arquivos.

Entrevistado: Certo.

Entrevistador: Então, se tivesse um chat interno nessa plataforma, seria interessante ter um histórico da conversa, uma ferramenta de busca, compartilhamento de arquivos (tanto para roteiro quanto para imagens ou referências) e talvez uma opção de criar grupo. Por exemplo, se um contratante te contrata e contrata um artista, seria interessante ter um grupo ali dentro com você, o artista e o contratante?

Entrevistado: Acho que sim. Agora, não sei o quão ampla você está planejando

essa plataforma e as funcionalidades.

Entrevistador: Por enquanto, está só na teoria.

Entrevistado: Fico pensando na viabilidade também, que é um pouco mais difícil caso fosse fazer algo assim. Sei que você provavelmente vai ficar no protótipo, mas é legal pensar no mercado, se isso seria viável depois e qual seria o custo. Sim, seria interessante a possibilidade de criar grupos, de subir arquivos e organizá-los em pastas, mantendo-os atualizados. Talvez mostrar versões do mesmo arquivo, ou a pessoa conseguir colocar comentários nos arquivos. Ou então coisas que o Trello faz, por exemplo: criar cartões, atribuir pessoas a esses cartões, e essa pessoa fica responsável por aquela tarefa. Você pode marcar se foi concluída ou não, criar checklists. Essas coisas seriam interessantes, mas não sei se foge muito do seu escopo.

Entrevistador: Eu não tinha pensado nessa questão das etapas de produção dentro da plataforma contendo essa divisão do trabalho dentro de um projeto.

Entrevistado: É porque você falou de grupo, aí me lembrei disso. Sempre usamos em combinação o Trello, o Drive e o Discord. Eram umas três ou quatro plataformas para dar conta de tudo.

Entrevistador: Pelo que conversei tanto com o Ras quanto com o formulário que fiz, tem ferramentas dessa plataforma que são mais importantes, ou pelo menos percebidas como mais importantes por quem respondeu. Principalmente o portfólio. Para essa questão de formalizar uma parceria, encontrar um parceiro, conseguir um freelancer... Então, provavelmente o meu foco será na parte do portfólio.

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: E com essas outras ferramentas na questão de formalizar uma parceria. Também porque não tenho todo o tempo do mundo para fazer a plataforma completa, infelizmente.

Entrevistado: São os limites do TCC.

Entrevistador: São os limites do TCC. Vou ter que correr bastante agora para passar as etapas. Mas a parte mais legal começa agora, que é a de fazer. A parte mais chata, felizmente, já está acabando, que é a da pesquisa. O mapa mental será agora.

Entrevistado: Entendi. Outra coisa, não sei se vai dar tempo, mas seria bem interessante fazer teste de usabilidade.

Entrevistador: Vou fazer testes com os meus amigos, pedir para usarem a plataforma, o protótipo. Vou ver se consigo fazer com esse mesmo pessoal que respondeu ao meu formulário, o pessoal do subreddit. Eles foram bem participativos; na parte de escrever, deram insights bem interessantes.

Entrevistado: Entendi.

Entrevistador: Vou ver se consigo colocar ali e se alguém responde a tempo. Mas também vou pedir para os meus amigos testarem, para ver algum erro mais grosseiro que eu possa ter deixado.

Entrevistado: O teste de usabilidade não precisa ter muitas pessoas. Você pode fazer só com cinco usuários, já é suficiente. Só que eles precisam ser demonstrativos do teu público. Seus amigos são ilustradores?

Entrevistador: Tem alguns que são.

Entrevistado: Com eles é interessante fazer, porque são público-alvo da plataforma. Mas com outras pessoas, já não sei se faria, não faz muito sentido. Você criaria algumas tarefas que eles teriam que fazer nesse protótipo. Por exemplo: acessar o portfólio de alguma pessoa. Você poderia criar umas cinco tarefas e fazer esse teste de usabilidade; não é uma coisa que demanda muito tempo. Sempre aparece alguma coisa legal que você pode mudar e que não tinha previsto.

Entrevistador: Sim.

Entrevistado: E o legal é que tem um método, é estruturado, não é feito de

qualquer forma. É isso que estamos buscando num trabalho de TCC.

Entrevistador: É uma boa ideia. Tenho uns dois amigos e posso ver também com o pessoal que me contratou para uns freelas, os roteiristas, se eles conseguem também. Acho que já dá cinco, tranquilo.

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: E vai ser para um site ou é um aplicativo?

Entrevistado: Não sei ainda. É uma plataforma, mas existem várias que são ambas, site e aplicativo. Hoje em dia, não sei se aplicativo é uma coisa tão útil assim. Tem aplicativo para tudo, mas para que baixar mais uma coisa? Eu, por exemplo, quase não uso aplicativo para conseguir esses freelas. Vou no site.

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: Eu uso no computador. O Reddit, às vezes, quando uso no celular, uso no aplicativo. Mas acho que é mais interessante ter uma plataforma que seja para os dois. No computador, você acessa pelo navegador e no celular tem um aplicativo para baixar. Mas poderia não ter o aplicativo e a pessoa acessar pelo navegador do celular.

Entrevistado: Talvez. Seria uma pergunta interessante para ter colocado no formulário.

Entrevistador: Sim.

Entrevistado: Eu também preferiria pelo site e acessar pelo computador. Eu não iria querer colocar meu portfólio...

Entrevistador: LinkedIn, ArtStation, Behance, a maioria você entra pelo site no computador. Então, acho que uma plataforma para acessar pelo navegador é mais interessante.

Entrevistado: Sim, eu sou de uma geração anterior. A geração nova eu já não sei.

Entrevistador: Tem gente que não tem nem computador, só usa celular.

Entrevistado: Pois é. Mas acho que essas pessoas também não trabalhariam como ilustradores e roteiristas, porque precisa de um computador para poder trabalhar.

Entrevistador: Sim. Acho que realmente é mais interessante fazer algo no site.

Entrevistado: Concordo.

Entrevistador: Mas é isso, professor, muito obrigado mesmo por participar. Me elucidou em bastante coisa.

Entrevistado: Então tá. Tranquilo.

Entrevistador: Inclusive, não sei se você está muito ocupado, mas justamente por ter uma visão mais ampla sobre essa área de roteiro e produção criativa, seria interessante ter o senhor na minha banca. Não sei se tem disponibilidade para isso.

Entrevistado: Não sei como fica essa situação, porque como estou participando como entrevistado, não sei se fica estranho eu participar da banca. Pergunte para o Sérgio para ver o que ele acha.

Entrevistador: Eu já falei para ele que ia te chamar e te entrevistar. O Sérgio está numa loucura com muitos TCCs para orientar, então às vezes ele nem lembrou que era a mesma pessoa. Mas vou ver com ele. Se ele falar que está tudo bem, você está disponível?

Entrevistado: Deixe-me dar uma olhada aqui. Tudo bem, eu poderia participar. Só que já tenho umas três outras bancas, fora os meus orientandos. Mas quando seria, mais ou menos?

Entrevistador: Vai ser em dezembro. Acho que lá pelo dia 20 ou 19.

Entrevistado: Entendi. Beleza. Mas confirme com o Sérgio, ok? Porque realmente fico em dúvida nessa questão.

Entrevistador: Sim. E o senhor teria alguma recomendação de algum outro

professor para eu convidar? Eu ia convidar a Daisy também, ia convidar vocês dois, porque ela é ilustradora e você é roteirista. Mas ela já está lotada.

Entrevistado: Dá para ver com o Renan. Não sei se ele já trabalhou com ilustração, mas ele é formado nessa área de design digital, de personagens.

Entrevistador: Renan? Acho que não conheço o professor Renan.

Entrevistado: Ele é professor substituto, entrou no começo deste ano. Então acho que vocês não tiveram aula com ele. A Daisy tinha sugerido ele mesmo.

Entrevistador: Certo, vou convidá-lo, então.

Entrevistado: Beleza.

Entrevistador: Certinho? Vou ver com o Sérgio se posso te convidar também. Qualquer coisa eu te aviso.

Entrevistado: Então tá. Um abraço.

Entrevistador: Abraço. Tchau. Muito obrigado. Valeu.

Entrevistado: De nada.

APÊNDICE D – Entrevista com contratante

Essa entrevista foi feita no dia 17 de outubro de 2025 pelo google meet, gravada usando o OBS Studio e transcrita pelo Google Gemini.

Entrevistador: Gostaria de agradecer por você aceitar participar, vai me ajudar bastante na minha pesquisa. Para introduzir o tema: meu TCC será sobre o desenvolvimento de uma plataforma voltada para a conexão profissional entre quadrinistas, tanto ilustradores quanto roteiristas, e os contratantes. Já fiz duas entrevistas, uma com um ilustrador e outra com um roteirista, e você será o contratante entrevistado, certo?

Entrevistado: Certo.

Entrevistador: Você já fez um quadrinho, se não me engano, focado em política e na Constituição, voltado para o público infantojuvenil, não é?

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: Legal. Você fez isso para alguma instituição? Qual foi o intuito dessa produção?

Entrevistado: Na realidade, a ideia surgiu junto com uma colega socióloga, a Adriane Knops. Sempre tive o interesse de fazer um livro voltado para a educação política, mas como é um assunto um pouco difícil de algumas pessoas digerirem, a ideia foi criar um livro de linguagem fácil. Por isso a Adriane foi importante nesse processo, para garantir essa forma de escrita acessível. Além disso, sou muito fã de histórias em quadrinhos, então para mim sempre foi algo primordial. Tive a ideia de falar com o Clóvis Lima, um amigo meu do Rio de Janeiro, que é ilustrador e já tinha feito alguns trabalhos para mim. Anteriormente, participei de eleições municipais e sempre tive no meu material publicitário um pequeno gibi de quatro páginas, uma leitura rápida que explicava para que servia o vereador. Através disso, falei com ele para pegar o conteúdo do livro sobre política e transformar aquela leitura em ilustrações. Você já teve acesso ao livro?

Entrevistador: Sim, já vi algumas cópias na agência. Bem legal o livro.

Entrevistado: Aquela história em quadrinhos que inicia o livro com a comparação do futebol com a política foi uma ideia dele, do Clóvis. Ele sugeriu, nós gostamos e iniciamos o livro com aquela história. Depois, cada capítulo tinha uma ilustração relacionada ao conteúdo. O objetivo era transformar o livro em uma linguagem fácil e acessível para todos. Quando você pega um livro e vê que é colorido, com ilustrações, você para para ler e foca na leitura.

Entrevistador: Então você já tinha feito outros projetos com esse artista. Como você o conheceu? Estava procurando um quadrinista ou era um amigo seu que por acaso desenhava?

Entrevistado: Conheço o Clóvis desde 2008. Um amigo meu do Rio de Janeiro, que morava aqui em Florianópolis e era colega dele, me indicou. Ele mostrou o

material, eu gostei, fizemos contato e deu tudo certo. Desde então temos essa parceria. Mas vou te falar: como ele era do Rio de Janeiro, chegou um período em que ele trocou de WhatsApp e fiquei sem contato, sem diálogo. Então tentei buscar aqui em Florianópolis um profissional nessa área, alguém que tivesse aquela "pegada", e não encontrei.

Entrevistador: Não encontrou?

Entrevistado: Cheguei a ir na SC-401, acho que no Sesc ou Sesi depois do Shopping Floripa, que é uma instituição de ensino. Estive lá e eles tinham algo parecido, mas era focado em histórias em quadrinhos de desenho animado, em vídeo. Eles até tentaram indicar alguém, mas eu tentei buscar pessoas aqui na cidade com esse perfil e não encontrei.

Entrevistador: Você tentou buscar apenas conversando ou tentou procurar online, em alguma plataforma de freelancers? Tem a 99Freelas, o Behance, onde muitos artistas colocam o portfólio, ou talvez até no LinkedIn. Passou isso pela sua cabeça?

Entrevistado: Não, não passou.

Entrevistador: Foi mais pelo Google mesmo, tentando encontrar alguém?

Entrevistado: Mais pelo Google mesmo ou até pelo próprio Instagram, tentando encontrar alguém que fosse daqui.

Entrevistador: Quando você estava buscando esse perfil e não achava o contato do Clóvis, quais eram os fatores mais importantes na busca? Você procurava alguém com um estilo específico ou que tivesse certa experiência?

Entrevistado: Na realidade, eu gosto muito de alguns perfis específicos. Era muito comum em histórias em quadrinhos, principalmente no meu perfil, que eram os quadrinhos da Marvel, a gente ter aquele profissional, como o Stan Lee, cujas características a gente procurava. Eu tentava buscar assim. Encontrei alguns folders com desenhos feitos por artistas, mas não era o perfil que eu buscava. Eu queria o perfil do Clóvis: animação misturada com um pouco de realidade. Eu gosto desse traço. Tentei buscar, queria conhecer o trabalho de

alguns, mas não encontrava. Lembro que cheguei a encontrar alguém, mas não fechei porque o valor cobrado seria um pouco mais alto. Como tenho parceria com o Clóvis, ele faz um valor mais acessível pela amizade. Mas foi isso, dificilmente encontro um profissional nessa área aqui.

Entrevistador: Realmente não tem muitos canais de divulgação desse tipo de profissional e de ofertas de trabalho específicos para isso. Nesse projeto com o Clóvis, estando ele no Rio de Janeiro, como foi a comunicação? Foi por WhatsApp, e-mail, reunião online?

Entrevistado: Foi sempre mais conversas pelo WhatsApp e reuniões online, mas o canal principal foi o WhatsApp.

Entrevistador: Vocês são amigos, mas teve alguma formalização de contrato ou foi algo mais informal?

Entrevistado: Esse último trabalho, do livro, acabou sendo mais formal porque foi um projeto contemplado pelo incentivo à cultura. Como a Adriane Knops foi a proponente, ela colocou o Clóvis oficialmente no plano de trabalho como ilustrador. Então, de certa forma, foi feito algo bem mais formal.

Entrevistador: Na sua opinião, quais seriam os ganhos de uma plataforma que conectasse contratante, roteirista e artistas de forma organizada?

Entrevistado: Facilitaria muito a questão do tempo para encontrar um profissional e ter esse primeiro diálogo. Por exemplo, se eu encontrar alguém aqui de Florianópolis, posso marcar um café para conversar e contar o meu projeto. A comunicação fácil é muito importante.

Entrevistador: O que te motivou a escolher quadrinhos para o seu projeto sobre a Constituição e política?

Entrevistado: Foi o que falei no início: ser uma linguagem fácil e atrair o público para a leitura através da ilustração. Não tem como não chamar a atenção. A pessoa pega um livro acadêmico e acha maçante se não tem o hábito da leitura. Agora, quando vê um livro com ilustração, é muito mais fácil chamar a pessoa para ler.

Entrevistador: Você acredita que o mercado de quadrinhos ainda é pouco acessível para algumas instituições ou pessoas que buscam esses profissionais?

Entrevistado: Acredito que sim. Pela minha experiência, foi bem complicado.

Entrevistador: Se você pudesse dar um conselho para quem está desenvolvendo essa ferramenta, o que sugeriria?

Entrevistado: Vou falar como alguém que teve dificuldade no início, quando perdi o contato com o Clóvis. Tentei buscar aqui em Florianópolis, busquei instituições que tinham cursos, mas não consegui. Não tenho ideia de como está o mercado hoje em termos de custo-benefício, mas na época eu tinha um valor com o Clóvis e aqui a realidade era diferente. Acho que uma plataforma facilitaria muito essa aproximação. O conselho que dou é ter a informação de onde o artista é: se ele realmente reside em Florianópolis, se está aqui. É importante ter esse tipo de informação para eu poder me aproximar da pessoa. Para mim, o contato presencial faz falta; num "risca e rabisca" posso ter uma ideia de esboço e a pessoa faz o material dela ali na hora.

Entrevistador: Entendi. Muito obrigado por participar, vai ajudar muito na minha fundamentação. Obrigado por disponibilizar seu tempo.

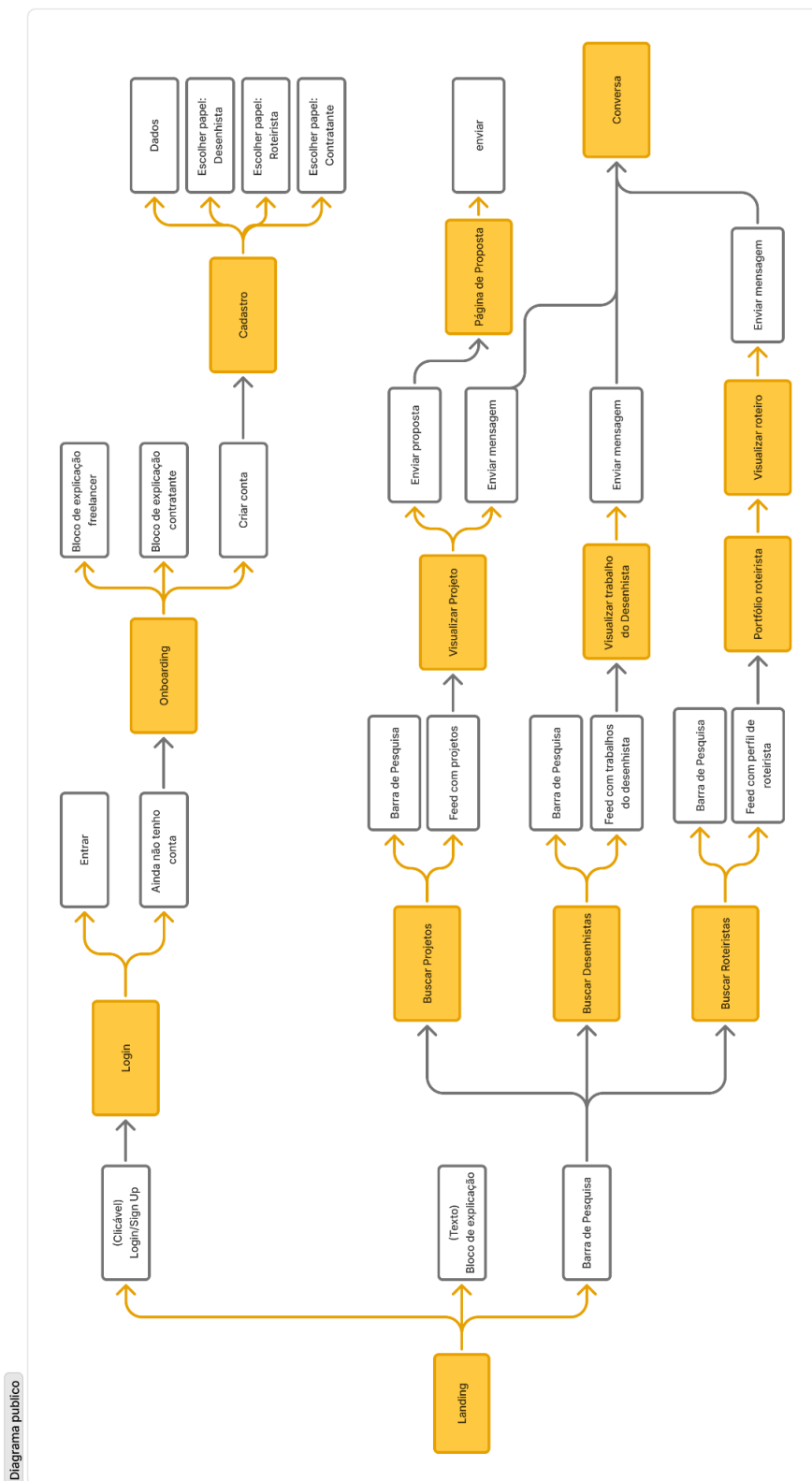
Entrevistado: Tudo certo. Sucesso no teu projeto.

Entrevistador: Obrigado, abraço.

Entrevistado: Abraço.

APÊNDICE E – Diagramas

Figura 61 - Diagrama público.



Fonte: Elaboração própria.

APÊNDICE F – Telas finalizadas

Figura 65 - Landing page (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 66 - Onboarding contratante (Mobile/Desktop).



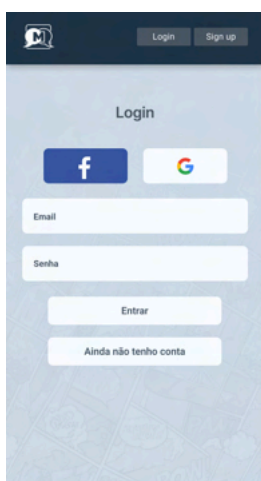
Fonte: Elaboração própria.

Figura 67 - Onboarding freelancer (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 68 - Login (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 69 - Cadastro 1 (Mobile/Desktop).



Mobile view of the registration form. The header includes a logo and 'Login' and 'Sign up' buttons. The main heading is 'Cadastre-se para começar'. Below it are social login buttons for Facebook and Google. The form fields are: 'Nome completo', 'Email', and 'Senha'. Underneath is the 'Escolha de Papel' section with radio buttons for 'Desenhista' (selected), 'Roteirista', and 'Contratante'. An 'Avançar' button is at the bottom.



Desktop view of the registration form. The header includes a logo and 'Login' and 'Sign up' buttons. The main heading is 'Cadastre-se para começar'. Below it are social login buttons for Facebook and Google. The form fields are: 'Nome completo', 'Email', and 'Senha'. Underneath is the 'Escolha de Papel' section with radio buttons for 'Desenhista' (selected), 'Roteirista', and 'Contratante'. An 'Avançar' button is at the bottom.

Fonte: Elaboração própria.

Figura 70 - Cadastro 2 (Mobile/Desktop).

The image displays two versions of a registration form. The left version is a mobile view, and the right version is a desktop view. Both forms include a header with a logo and 'Login' and 'Sign up' buttons. The mobile form has a smaller profile picture placeholder and a 'Criar conta' button at the bottom. The desktop form has a larger profile picture placeholder and an 'Avançar' button at the bottom. The desktop form also features a background pattern of faint, stylized icons.

Mobile View (Left):

- Header: Logo, Login, Sign up
- Profile picture placeholder: Alterar Foto
- Form fields: Nome completo, Localização, Website, Telefone, Bio
- Button: Criar conta

Desktop View (Right):

- Header: Logo, Login, Sign up
- Profile picture placeholder: Alterar Foto
- Form fields: Nome completo, Localização, Website, Telefone, Bio
- Button: Avançar

Fonte: Elaboração própria.

Figura 71 - Feed (Mobile/Desktop).

Novos Projetos

HQ de Fantasia Sombria
 Projeto de ação e mistério envolvendo criaturas ancestrais, ruínas antigas e um grupo de mercenários divididos entre lealdade e sobrevivência. Ambientações densas, atmosfera pesada, cenas noturnas e mágicas. Procuramos artista com traço realista e domínio de iluminação dramática.
 Fantasia

Procuo Roteirista para Refinar História
 Narrativa centrada em duas irmãs que enfrentam conflitos familiares e escolhas difíceis enquanto descobrem segredos que mudam suas vidas. O roteiro base já existe, mas buscamos alguém capaz de aprofundar nuances emocionais, criar diálogos naturais e fortalecer o ritmo dos capítulos. Ideal para quem gosta de histórias introspectivas.
 Drama

Novos trabalhos de desenhistas

Novos trabalhos de roteiristas

Roteiro de Ação Cinematográfica
 Roteiro técnico com cenas de combate coreografadas, ritmo acelerado e transições pensadas para quadros dinâmicos.
 Ação

Romance Jovem
 Documento narrativo voltado para desenvolvimento de personagens, evolução emocional e diálogos naturais.
 Romance

Roteiro Jornalístico Investigativo
 Roteiro textual baseado em apuração, entrevistas fictícias e elementos de reportagem. Contém estruturas de investigação, reviravoltas e construção lógica dos fatos apresentados.
 Thriller

Fantasia Épica
 História com worldbuilding expansivo, criaturas, sistemas de magia e batalhas táticas. Descrições técnicas de ambientações, escalas de poder e guias de continuidade entre regiões.
 Fantasia

Novos trabalhos de desenhistas

Novos trabalhos de roteiristas

Roteiro de Ação Cinematográfica
 Roteiro técnico com cenas de combate coreografadas, ritmo acelerado e transições pensadas para quadros dinâmicos.
 Fantasia

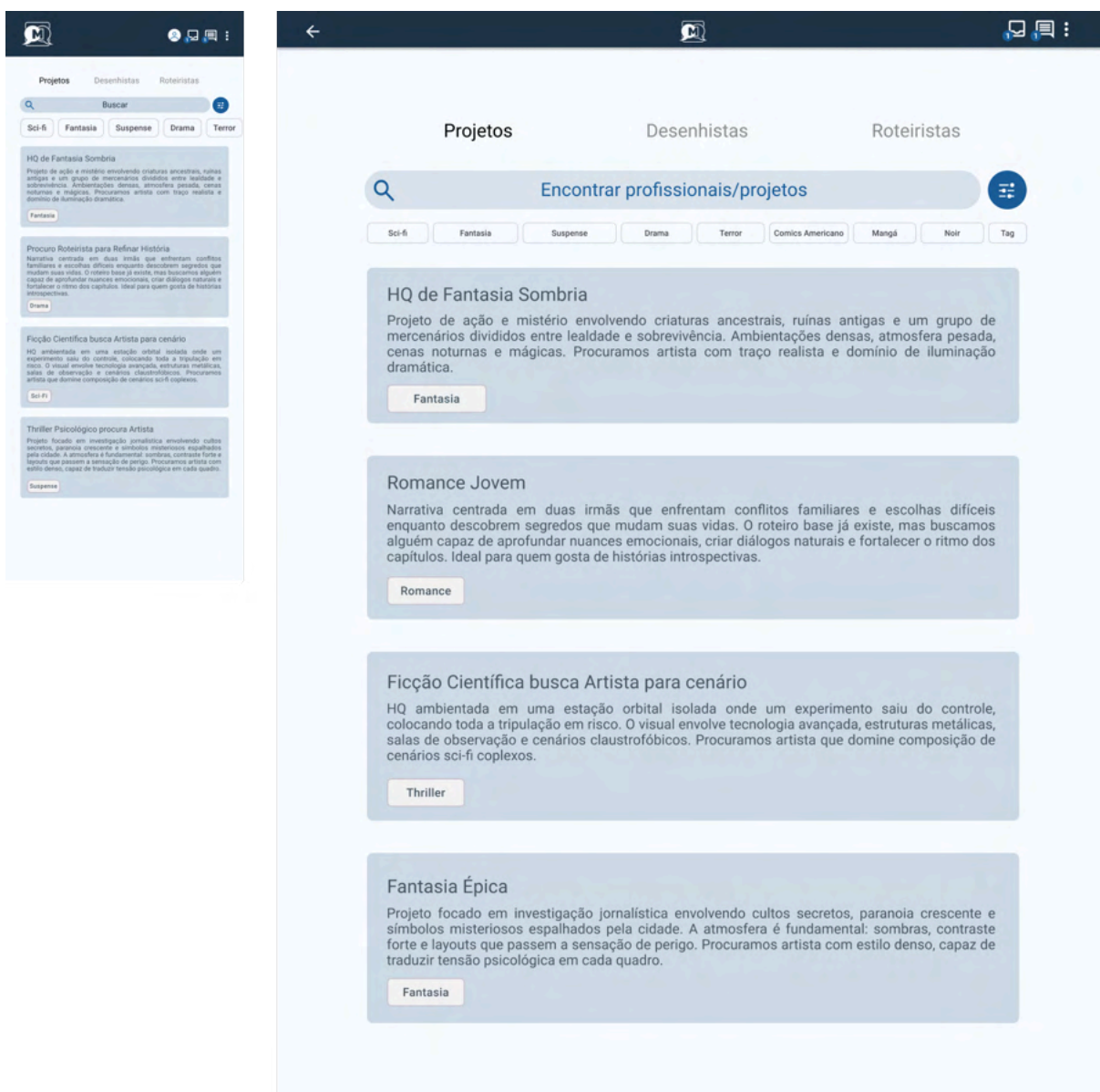
Romance Jovem
 Documento narrativo voltado para desenvolvimento de personagens, evolução emocional e diálogos naturais.
 Romance

Roteiro Jornalístico Investigativo
 Roteiro textual baseado em apuração, entrevistas fictícias e elementos de reportagem. Contém estruturas de investigação, reviravoltas e construção lógica dos fatos apresentados.
 Thriller

Fantasia Épica
 História com worldbuilding expansivo, criaturas, sistemas de magia e batalhas táticas. Descrições técnicas de ambientações, escalas de poder e guias de continuidade entre regiões.
 Fantasia

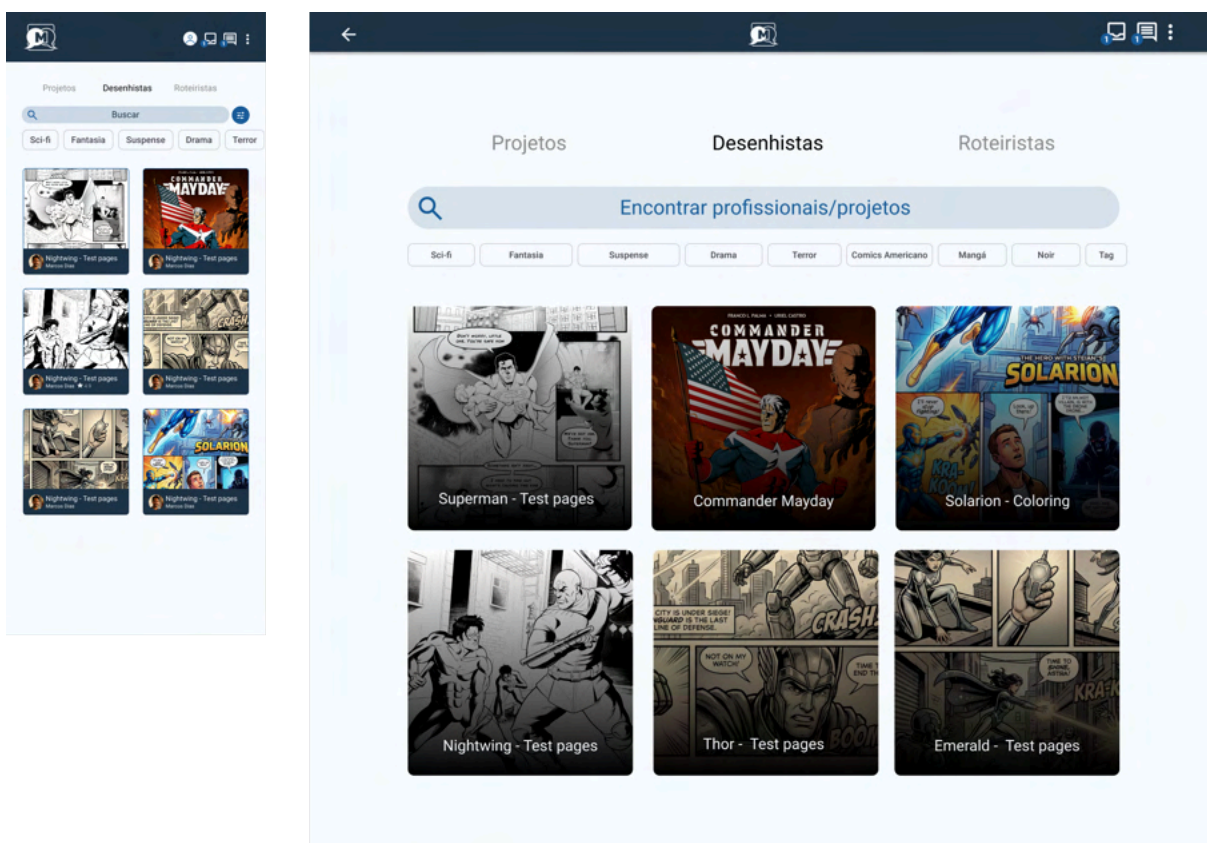
Fonte: Elaboração própria.

Figura 72 - Busca por projetos (Mobile/Desktop).



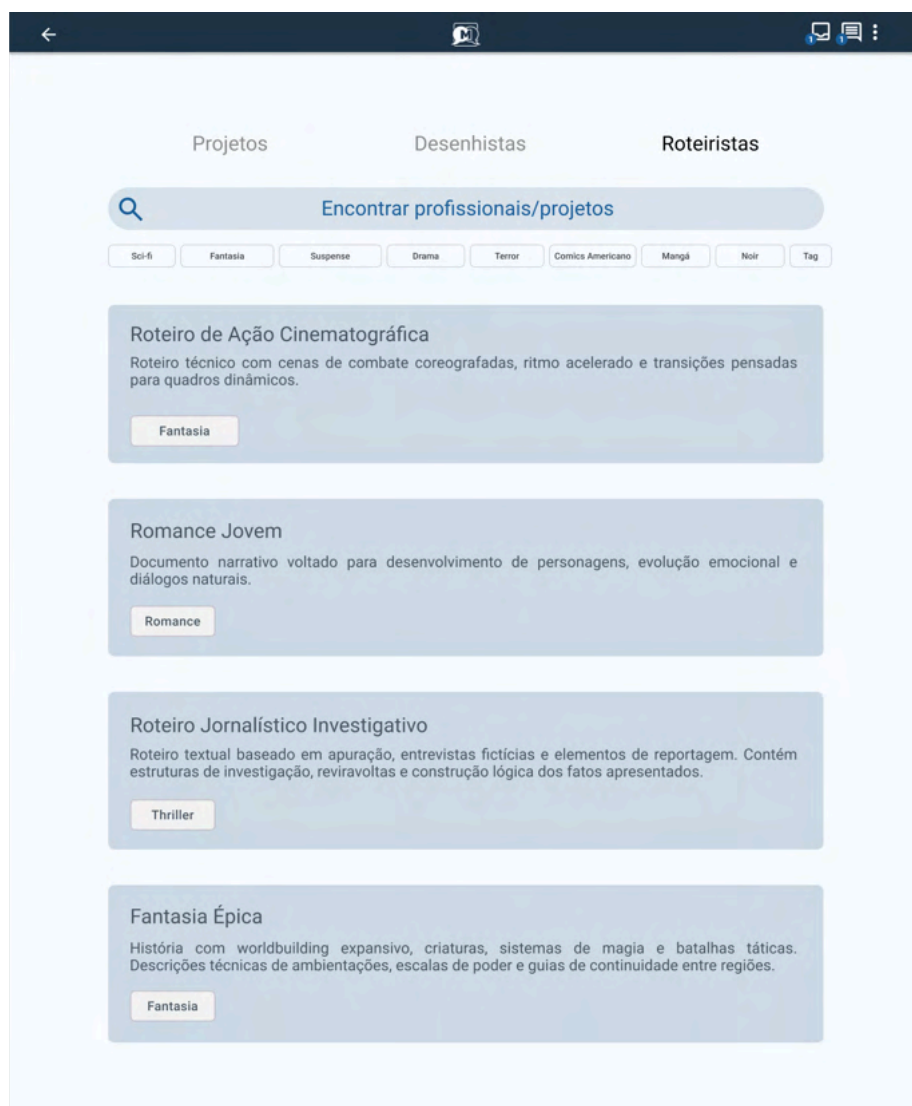
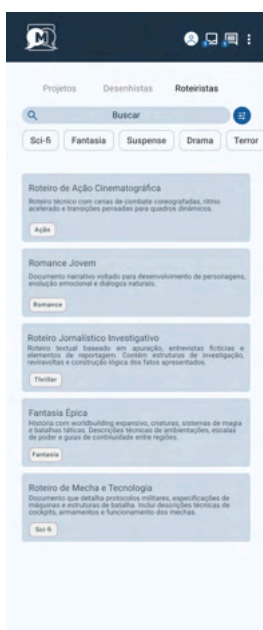
Fonte: Elaboração própria.

Figura 73 - Busca por desenhistas (Mobile/Desktop).



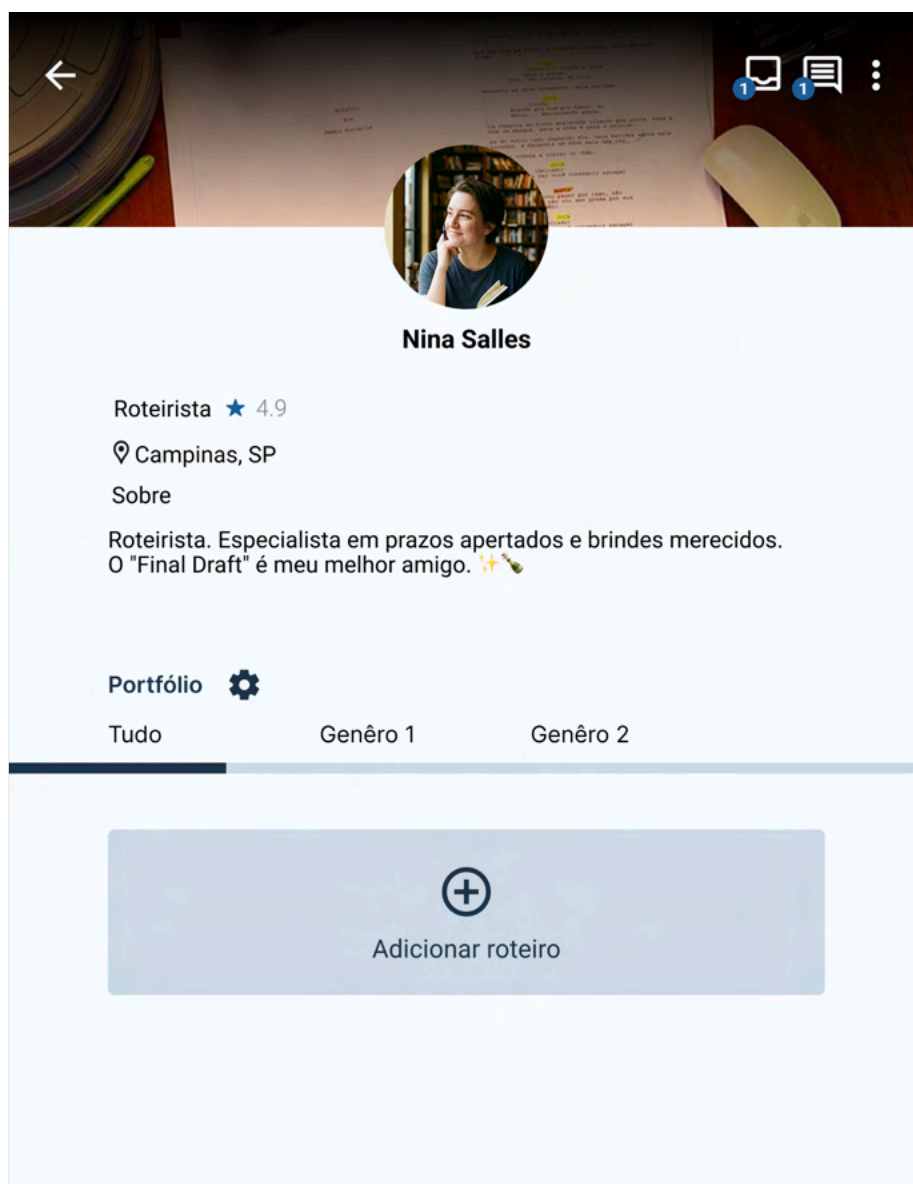
Fonte: Elaboração própria.

Figura 74 - Busca por roteiristas (Mobile/Desktop).



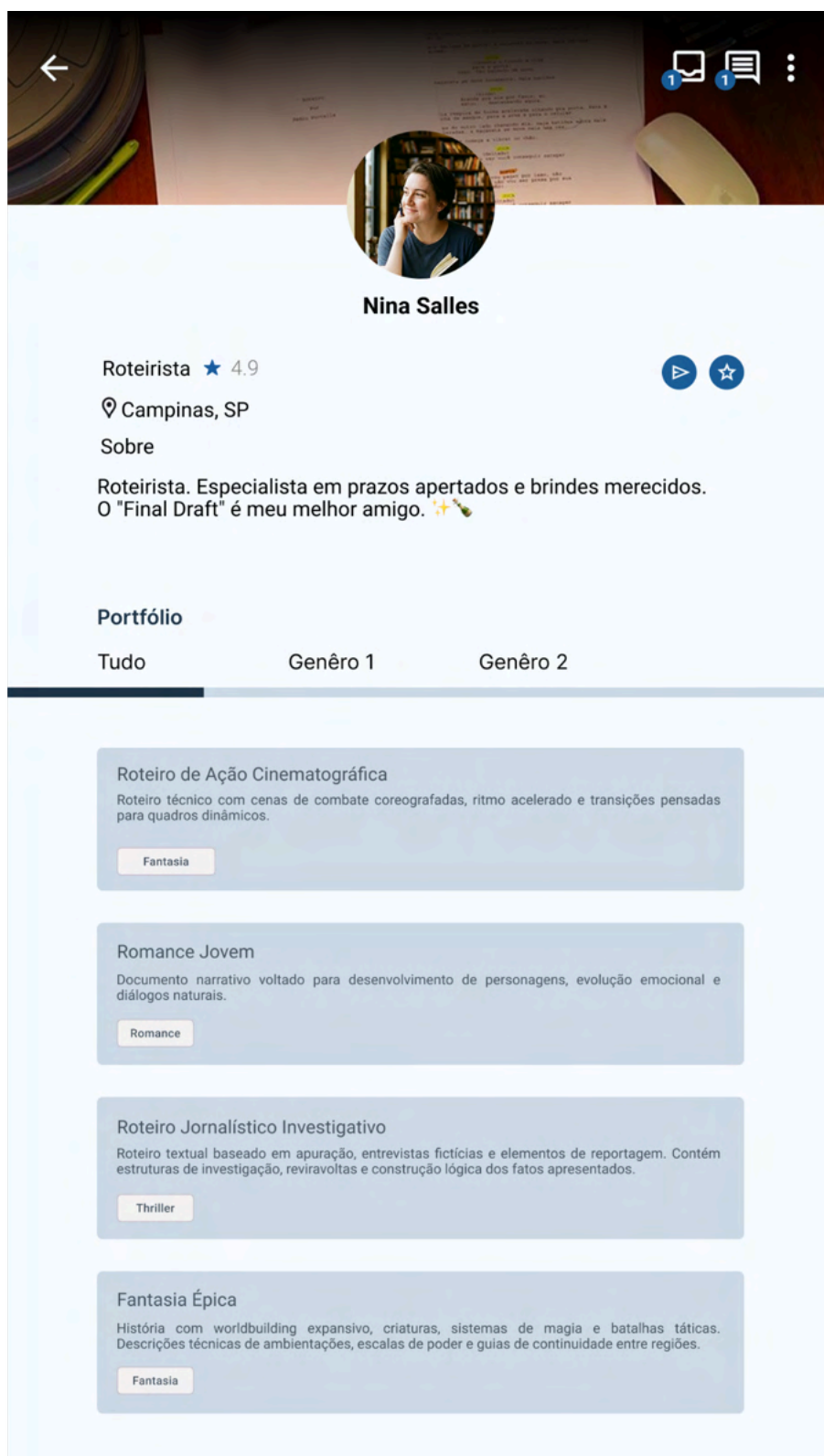
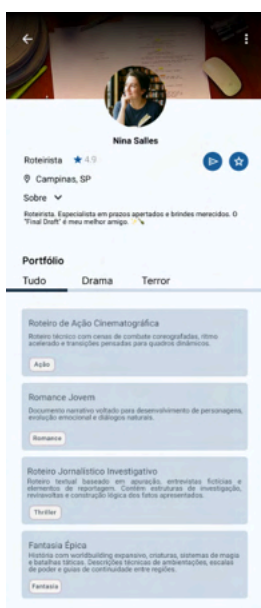
Fonte: Elaboração própria.

Figura 75 - Perfil usuário roteirista (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 76 - Perfil público roteirista (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 77 - Perfil usuário contratante (Mobile/Desktop).



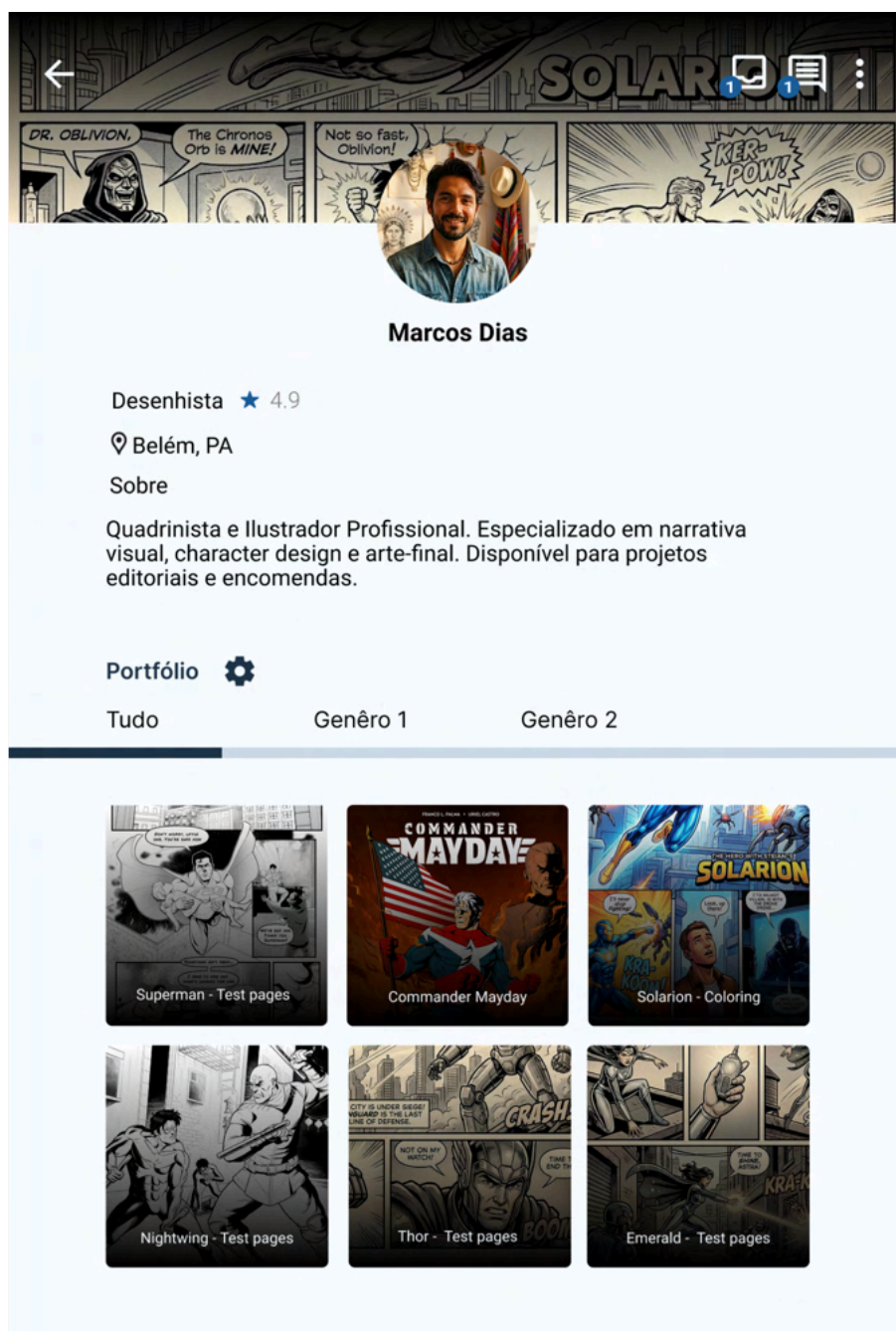
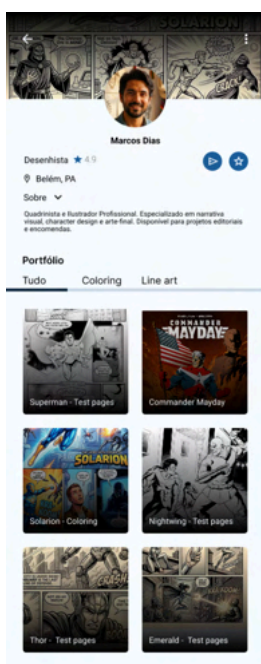
Fonte: Elaboração própria.

Figura 78 - Perfil público contratante (Mobile/Desktop).



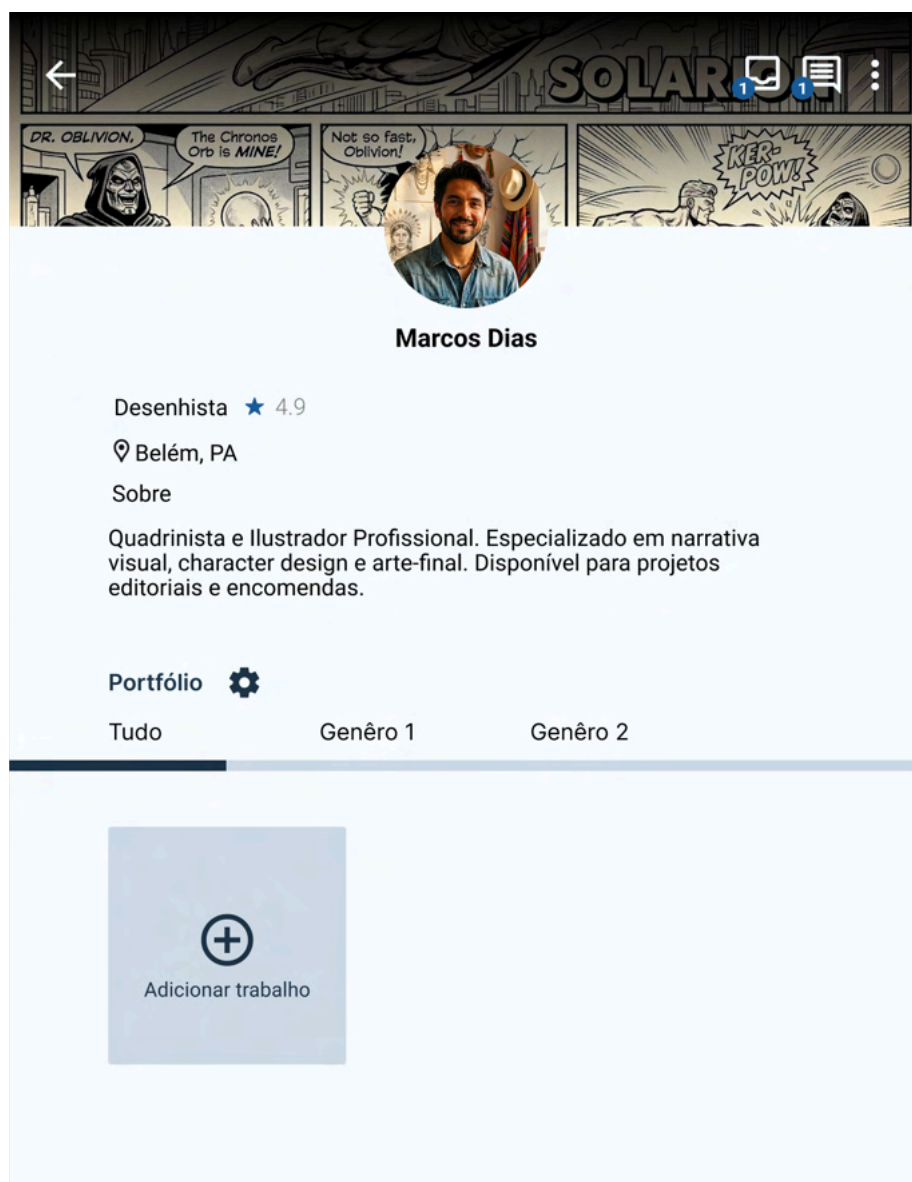
Fonte: Elaboração própria.

Figura 79 - Busca por roteiristas (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 80 - Busca por roteiristas (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 81 - Visualização de candidaturas para projeto (Mobile/Desktop).

The image displays two views of a mobile application interface for a project listing. The left view is a smaller, mobile-optimized version, while the right view is a larger, desktop-optimized version of the same content.

Project Title: HQ de Fantasia Sombria

Category: Fantasia

Date: 22/11/2025

Descrição do Projeto:

O projeto é uma HQ de Fantasia Sombria que combina ação e mistério. A narrativa foca em um grupo de mercenários lidando com a ameaça de criaturas ancestrais e os segredos de ruínas antigas, estando divididos entre a lealdade mútua e a sobrevivência individual. A atmosfera é pesada, com ambientações densas e predominância de cenas noturnas e mágicas. O projeto busca um artista com traço realista e forte domínio da iluminação dramática.

Tom: Atmosfera pesada e ambientações densas.

Cenas: Foco em sequências noturnas e mágicas.

Requisito Artístico: O projeto busca um artista com traço realista e forte domínio de iluminação dramática (alto contraste de luz e sombra).

Valor: R\$70,00 por página

Candidatos:

- Nina Salles** se candidatou para o projeto [Conversar](#)
- João Neves** se candidatou para o projeto [Conversar](#)

Fonte: Elaboração própria.

Figura 82 - Visualização de trabalho de desenhista (Mobile/Desktop).

Superman - Test pages

Páginas teste Superman. Nestas páginas Superman enfrenta Bizarro em Metrópolis. Line art finalizada em preto e branco.

Comics Americano Line art

Marcos Dias ★ 4.9

DON'T WORRY, LITTLE ONE. YOU'RE SAFE NOW

WE'VE GOT HIM. THANK YOU. SUPERMAN!

SOMETHING ISN'T RIGHT...

I NEED TO FIND OUT WHAT'S CAUSING THIS FIRE

BIZARRO!

LET HER GO! YOU DON'T HAVE TO DO THIS

ME NO BAD! ME SAVE METROPOLIS!

Fonte: Elaboração própria.

Figura 83 - Visualização de projeto (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 84 - Visualização de roteiro (Mobile/Desktop).



Roteiro de Ação Cinematográfica
Roteiro técnico com cenas de combate coreografadas, ritmo acelerado e transições pensadas para quadros dinâmicos.

Ação Comica Americano

Nina Sales 4.9

PÁGINA 1
Quadro 1

Descrição: Plano médio. Um beco estreito à noite, iluminado apenas por lâmpadas quebradas. O protagonista, KAEL, segura uma pistola tática e avança encostado na parede.
Ação: Ele verifica o canto, respirando fundo, pronto para entrar em combate.
Diálogo: – Nada ainda... mas eles estão perto.

Quadro 2

Descrição: Corte para um plano aberto. Três mercenários armados surgem ao fundo do beco. Eles apontam armas em direção a Kael.
Ação: Um deles acende a lanterna da arma, iluminando Kael com um fecho direto no rosto.
Onomatopeia: CLIC (lanterna)

Quadro 3

Descrição: Close nos olhos de Kael, estreitando o olhar.
Ação: Ele levanta a arma rapidamente, preparado para reagir.
Diálogo (Kael, sussurrando): – Agora começa.

Quadro 4

Descrição: Câmera baixa, mostrando Kael deslizando para trás de uma caçamba metálica.
Ação: Ele se joga para o lado enquanto os mercenários disparam.
Onomatopeia: RATATATATA

Quadro 5

Descrição: Visto de cima. Estilhaços de concreto voam enquanto balas atingem a parede atrás de Kael.
Ação: Kael recarrega rapidamente, mantendo-se abaixado.
Onomatopeia: CLACK-CLACK

PÁGINA 2
Quadro 1

Descrição: Plano dinâmico. Kael sai da cobertura com o corpo girando, em movimento contínuo.
Ação: Ele dispara duas vezes enquanto avança.
Onomatopeia: BANG! BANG!

Quadro 2

Descrição: Um dos mercenários é atingido no ombro e cai para trás.
Ação: O segundo mercenário tenta recuar, assistido.
Diálogo (Mercenário): – Ele é rápido demais!

Quadro 3

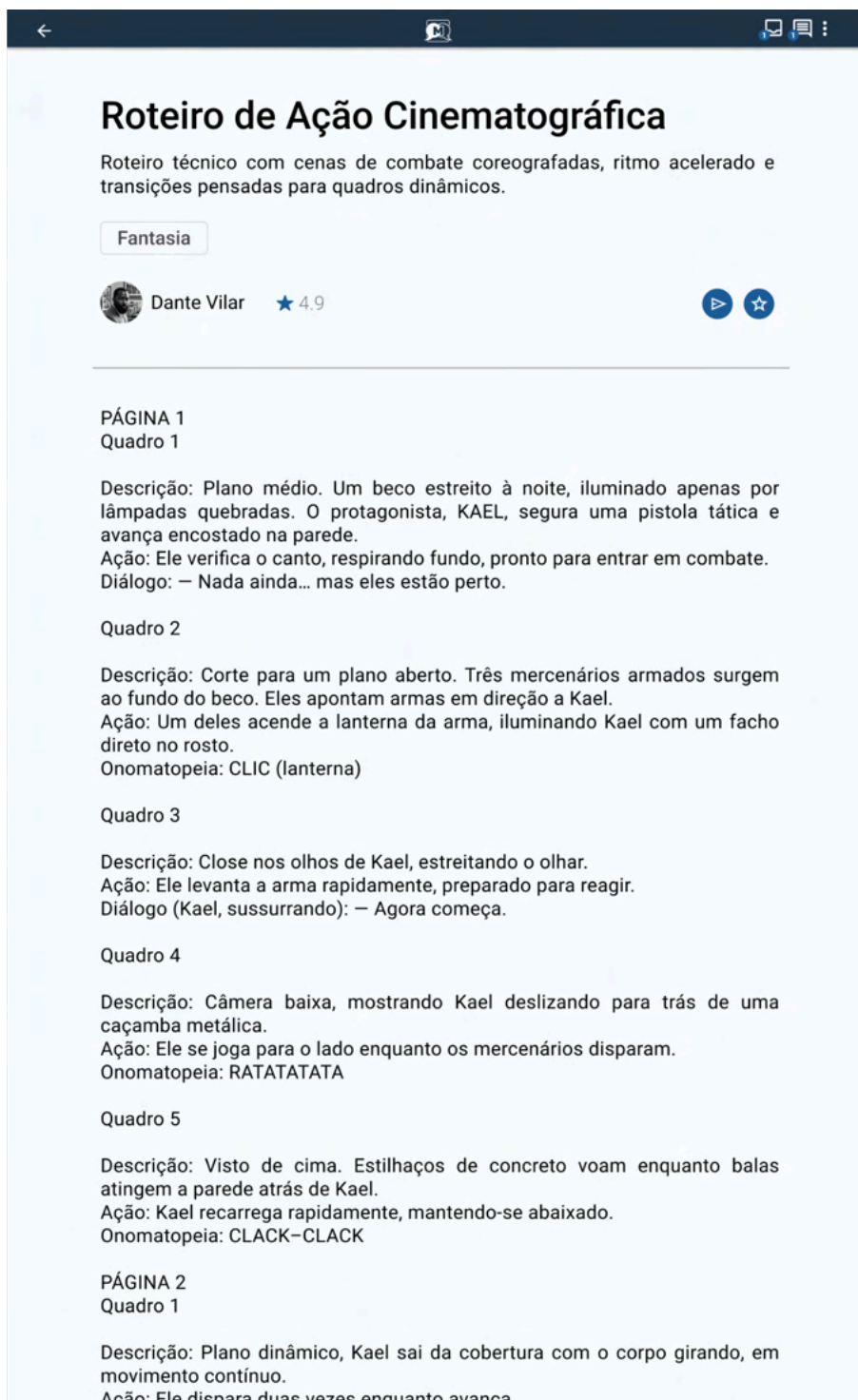
Descrição: Kael nota pelo chão e chuta uma lata metálica em direção ao último mercenário.
Ação: A lata ricocheteia pela parede e desvia a atenção do inimigo.
Onomatopeia: TINN-TANK!

Quadro 4

Descrição: Close na mão de Kael puxando a faca presa na perna.
Ação: Ele avança em velocidade contra o inimigo distraído. Sem diálogo.

Quadro 5

Descrição: Plano de impacto. Kael imobiliza o mercenário contra a parede, segurando a faca na altura do pescoço sem feri-lo.
Ação: Ele pressiona o braço do homem, que solta a arma.
Diálogo (Kael): – Agora você vai falar.



Roteiro de Ação Cinematográfica
Roteiro técnico com cenas de combate coreografadas, ritmo acelerado e transições pensadas para quadros dinâmicos.

Fantasia

Dante Vilar 4.9

PÁGINA 1
Quadro 1

Descrição: Plano médio. Um beco estreito à noite, iluminado apenas por lâmpadas quebradas. O protagonista, KAEL, segura uma pistola tática e avança encostado na parede.
Ação: Ele verifica o canto, respirando fundo, pronto para entrar em combate.
Diálogo: – Nada ainda... mas eles estão perto.

Quadro 2

Descrição: Corte para um plano aberto. Três mercenários armados surgem ao fundo do beco. Eles apontam armas em direção a Kael.
Ação: Um deles acende a lanterna da arma, iluminando Kael com um fecho direto no rosto.
Onomatopeia: CLIC (lanterna)

Quadro 3

Descrição: Close nos olhos de Kael, estreitando o olhar.
Ação: Ele levanta a arma rapidamente, preparado para reagir.
Diálogo (Kael, sussurrando): – Agora começa.

Quadro 4

Descrição: Câmera baixa, mostrando Kael deslizando para trás de uma caçamba metálica.
Ação: Ele se joga para o lado enquanto os mercenários disparam.
Onomatopeia: RATATATATA

Quadro 5

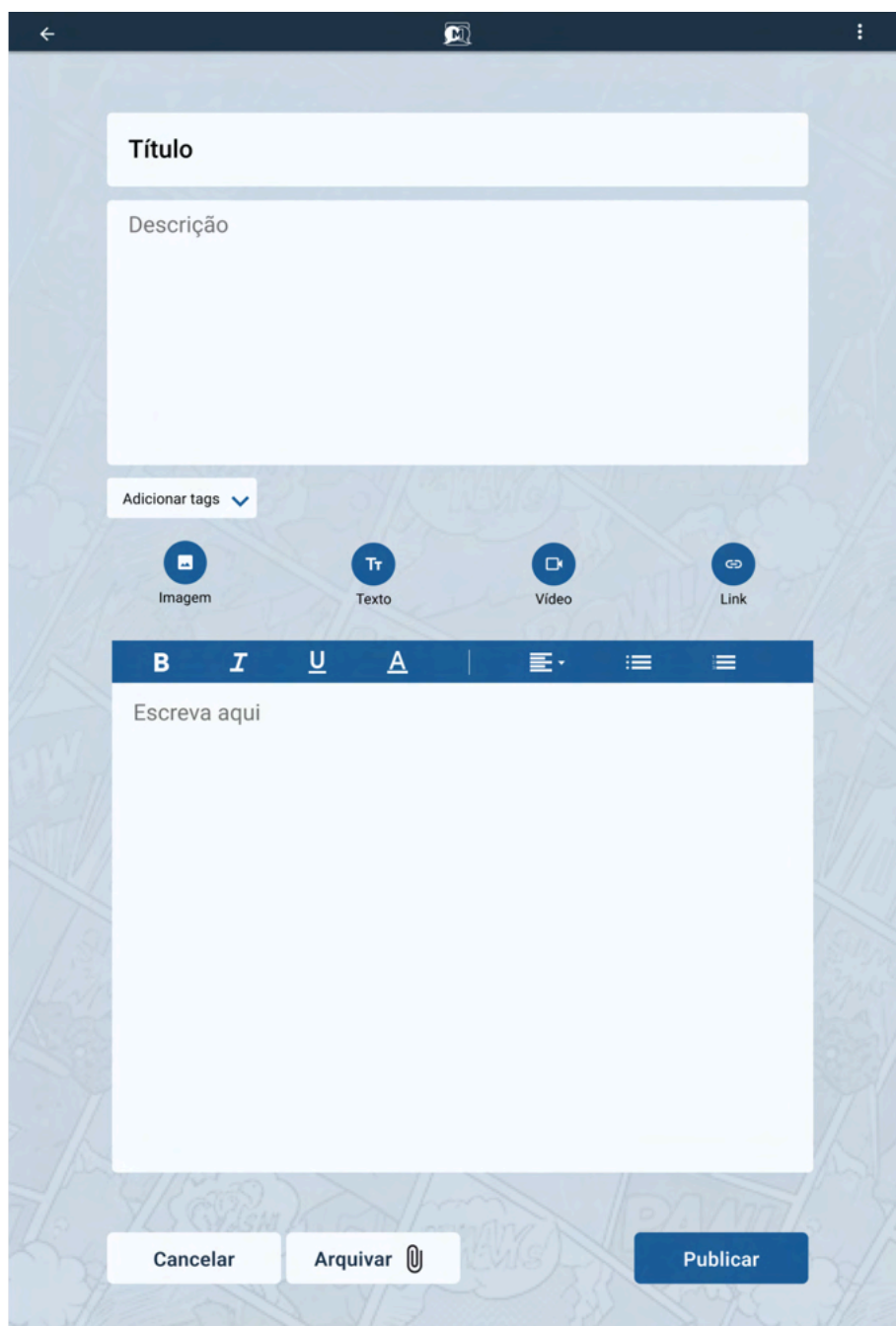
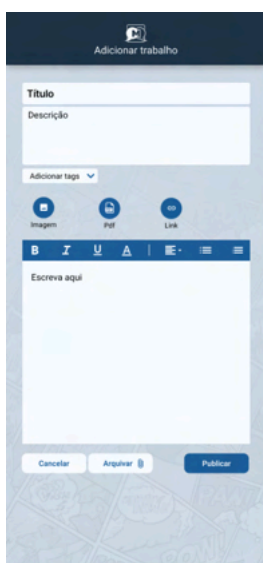
Descrição: Visto de cima. Estilhaços de concreto voam enquanto balas atingem a parede atrás de Kael.
Ação: Kael recarrega rapidamente, mantendo-se abaixado.
Onomatopeia: CLACK-CLACK

PÁGINA 2
Quadro 1

Descrição: Plano dinâmico. Kael sai da cobertura com o corpo girando, em movimento contínuo.
Ação: Ele dispara duas vezes enquanto avança.

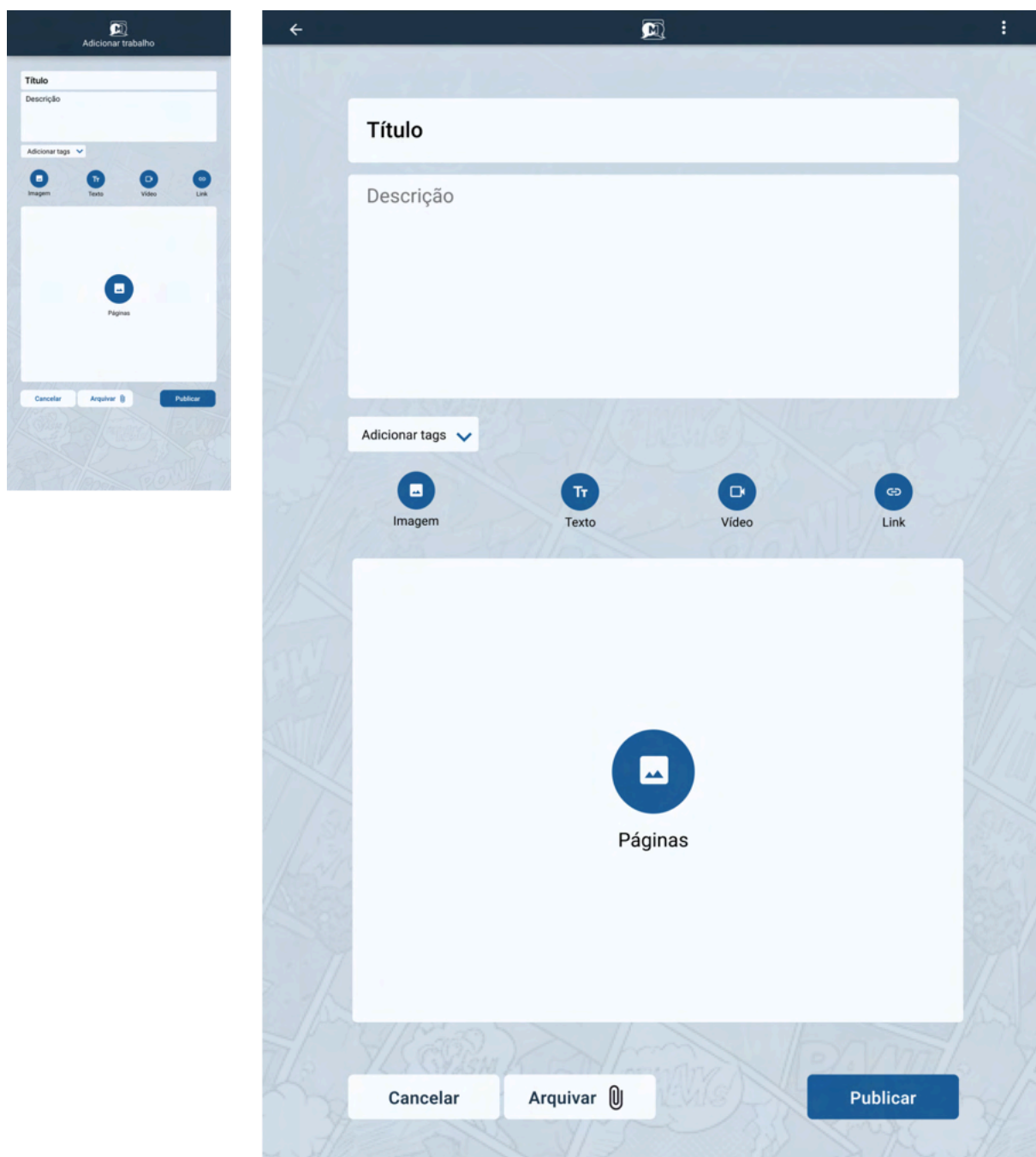
Fonte: Elaboração própria.

Figura 86 - Publicar roteiro (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 87 - Publicar trabalho de desenhista (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 88 - Publicar projeto (Mobile/Desktop).



Publicar projeto

Nome do Projeto

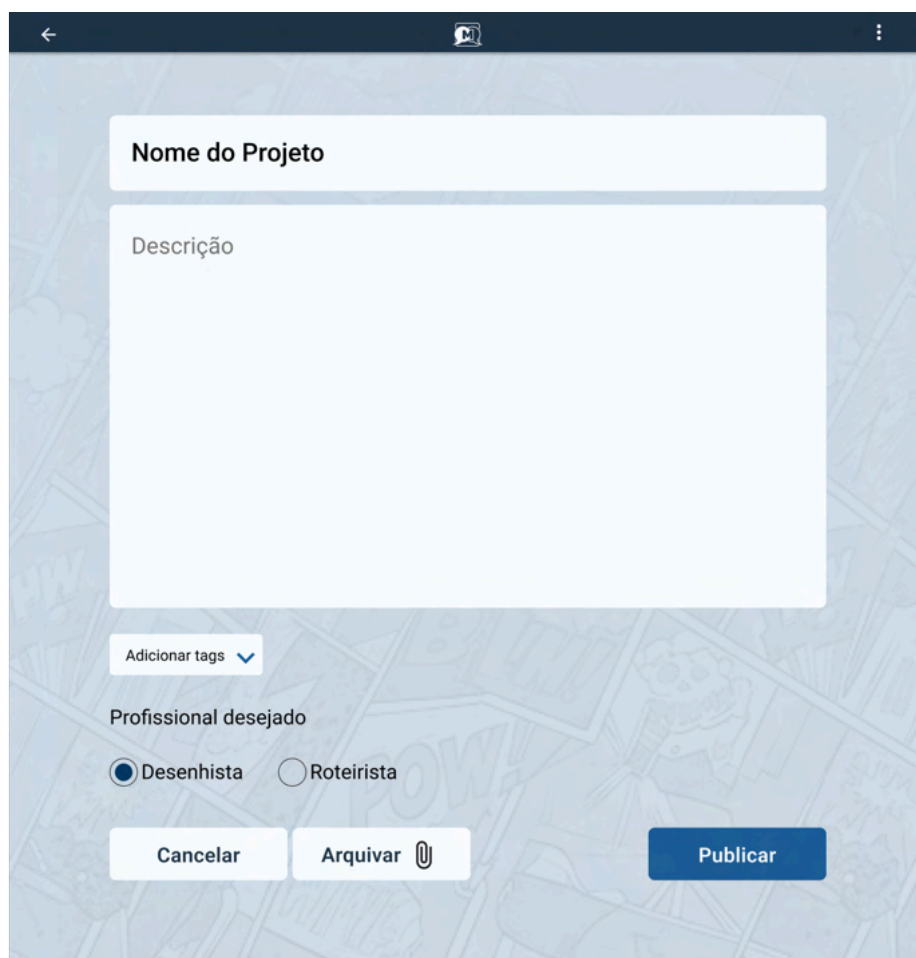
Descrição

Adicionar tags ▾

Profissional desejado

Desenhista Roteirista

Cancelar Arquivar Publicar



←

Nome do Projeto

Descrição

Adicionar tags ▾

Profissional desejado

Desenhista Roteirista

Cancelar Arquivar Publicar

Fonte: Elaboração própria.

Figura 89 - Avaliação pós-projeto de contratante (Mobile/Desktop).

The image displays two versions of a post-project evaluation form for a contractor named Dante Vilar. The left screenshot shows the mobile version, and the right screenshot shows the desktop version. Both versions include a profile picture, name, and two categories for rating: 'Cumprimento de prazos' and 'Conduta e comunicação', each with a five-star rating system. A text input field for comments is also present, with an 'Enviar' button below it.

Mobile Version (Left):

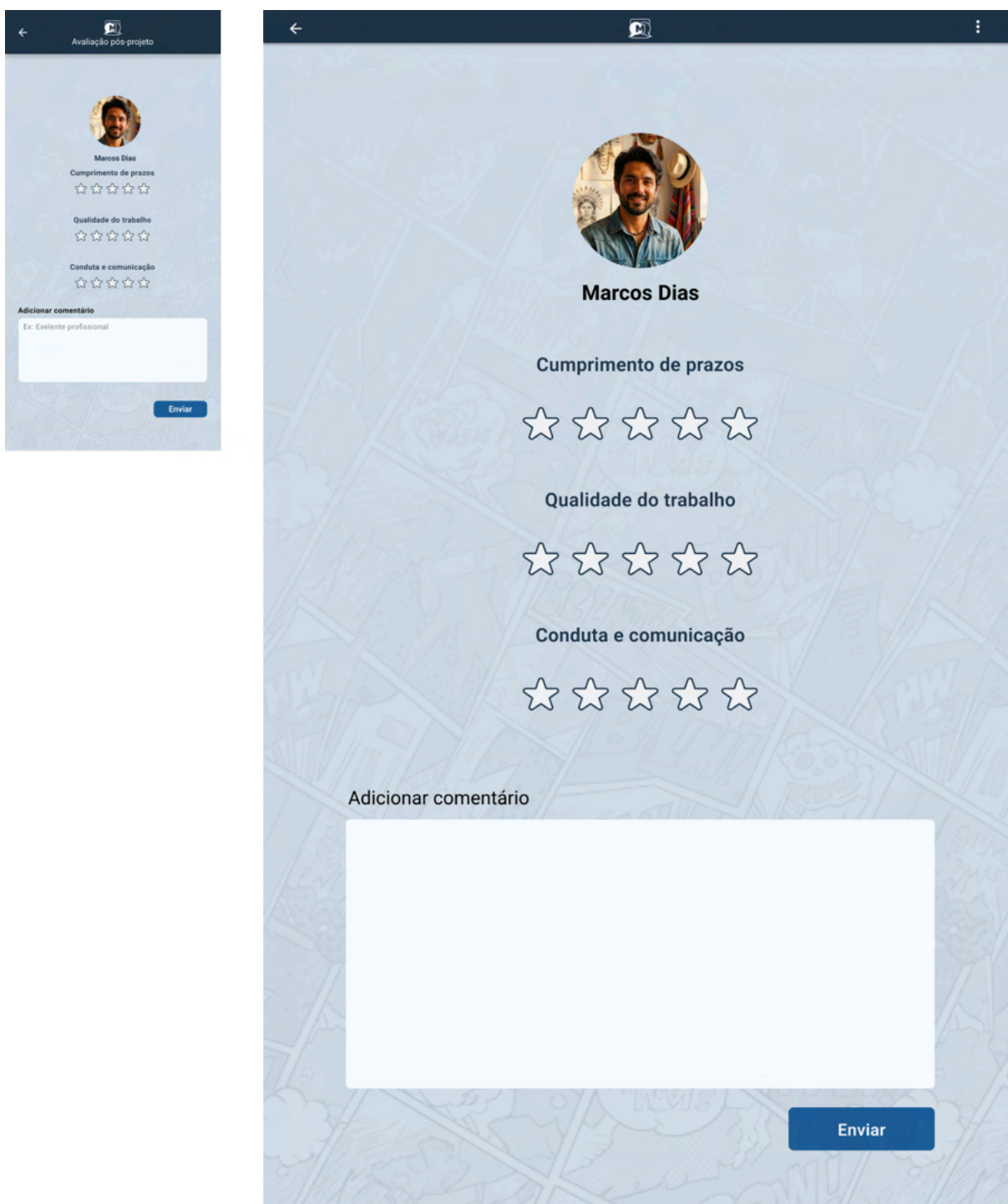
- Header: Avaliação pós-projeto
- Profile: Dante Vilar
- Category 1: Cumprimento de prazos (5 stars)
- Category 2: Conduta e comunicação (5 stars)
- Text input: Adicionar comentário (Ex: Excelente profissional)
- Button: Enviar

Desktop Version (Right):

- Header: Avaliação pós-projeto
- Profile: Dante Vilar
- Category 1: Cumprimento de prazos (5 stars)
- Category 2: Conduta e comunicação (5 stars)
- Text input: Adicionar comentário
- Button: Enviar

Fonte: Elaboração própria.

Figura 90 - Avaliação pós-projeto de freelancer (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 91 - Criar contrato (Mobile/Desktop).

Título do Contrato
Ex Contrato de Ilustração

Descrição do Trabalho
Ex Contrato de Ilustração

Entregáveis
Ex Contrato de Ilustração

Valor total (R\$)
Ex 5000

Forma de pagamento
Pix

Data de entrega
00/00/00

Cancelar Criar e Assinar

Aviso Legal

- Este contrato tem validade legal quando assinado digitalmente por ambas as partes
- Certifique-se de que todos os termos estão claros e acordados antes de assinar
- Em caso de dúvidas, consulte um advogado antes de formalizar o acordo
- Seus dados e assinaturas são criptografados e armazenados com segurança

Título do Contrato

Descrição do Trabalho

Entregáveis

Valor total (R\$)

Forma de pagamento

Data de entrega

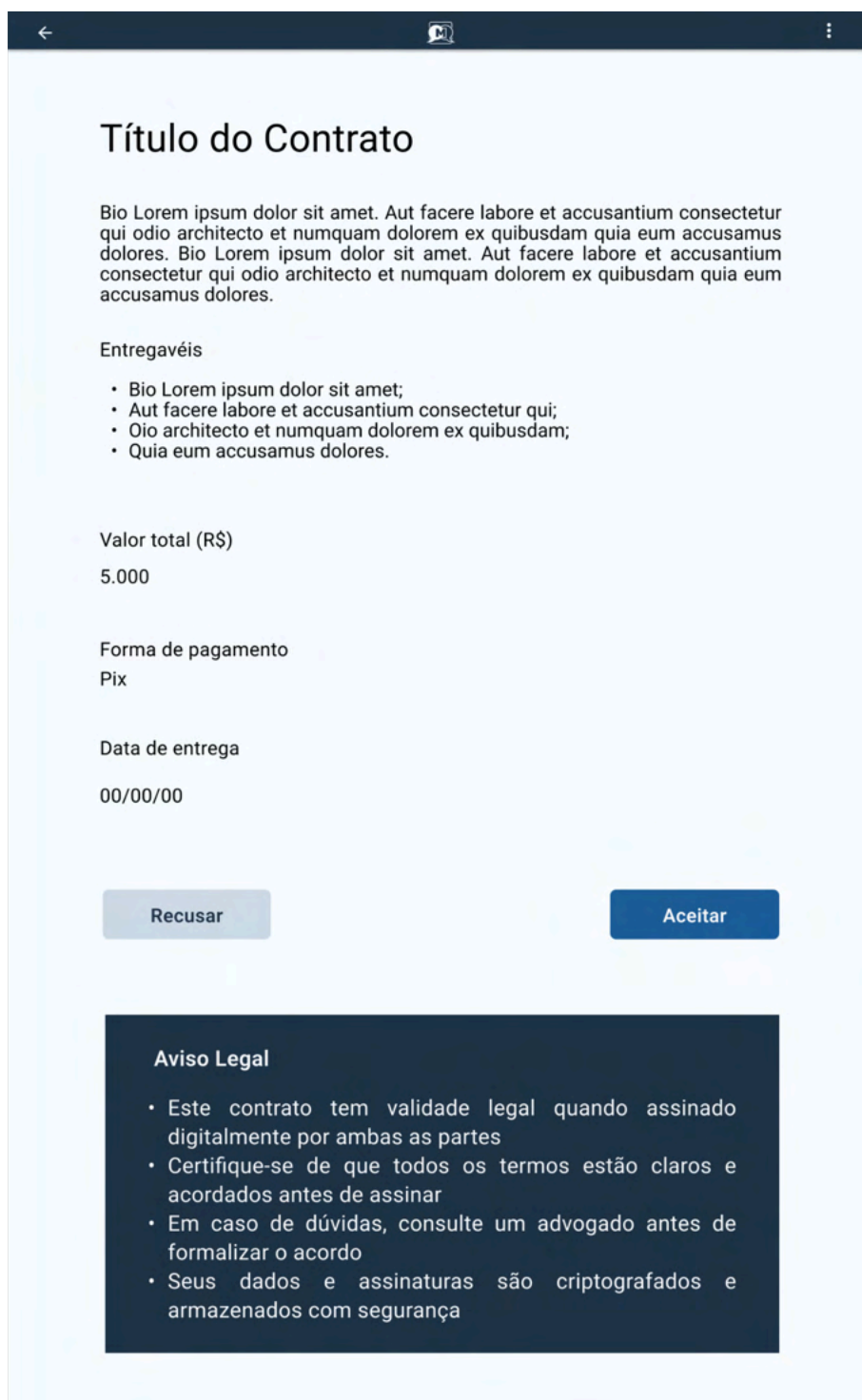
Cancelar Criar e Assinar

Aviso Legal

- Este contrato tem validade legal quando assinado digitalmente por ambas as partes
- Certifique-se de que todos os termos estão claros e acordados antes de assinar
- Em caso de dúvidas, consulte um advogado antes de formalizar o acordo
- Seus dados e assinaturas são criptografados e armazenados com segurança

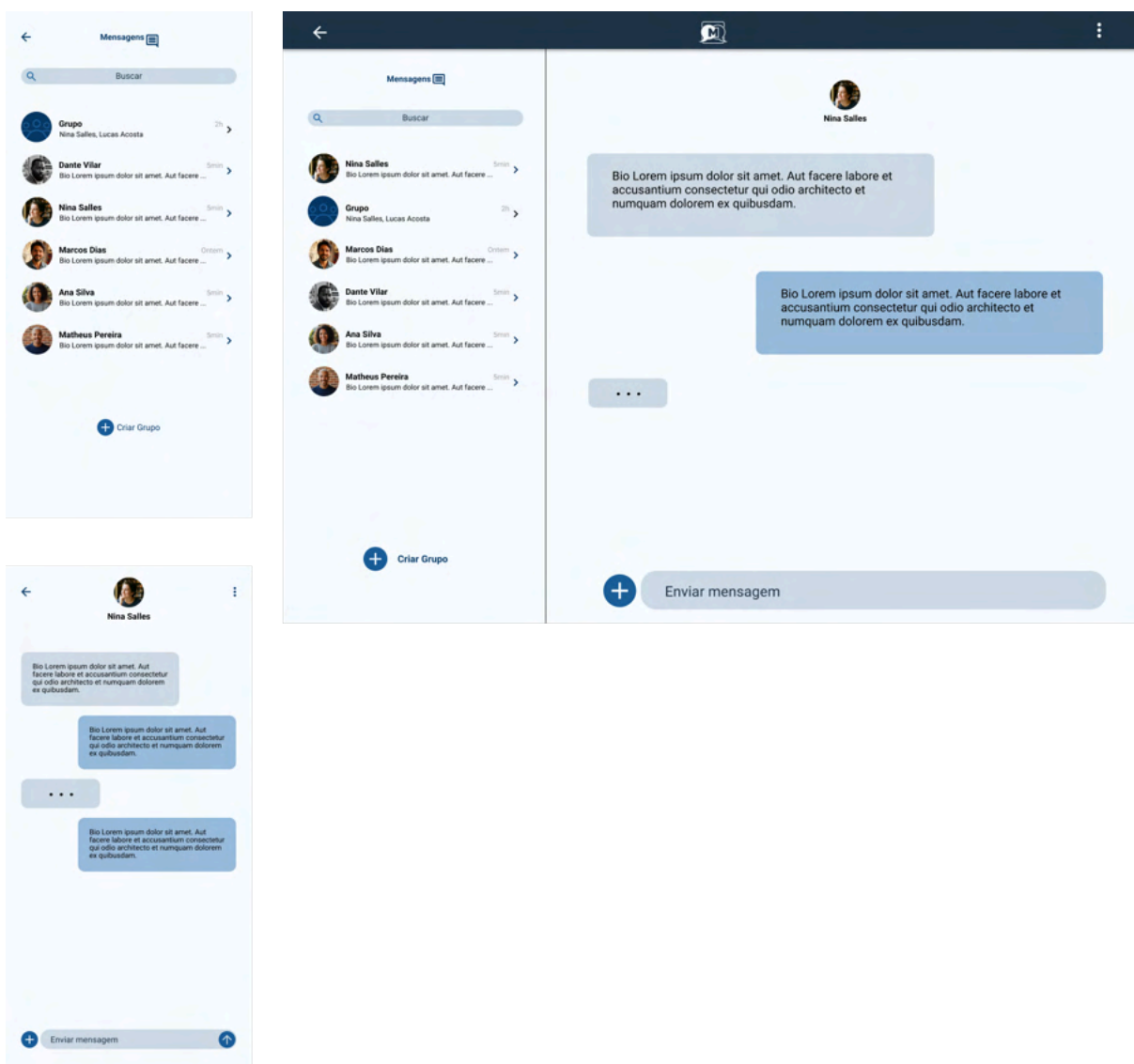
Fonte: Elaboração própria.

Figura 92 - Contrato (Mobile/Desktop).



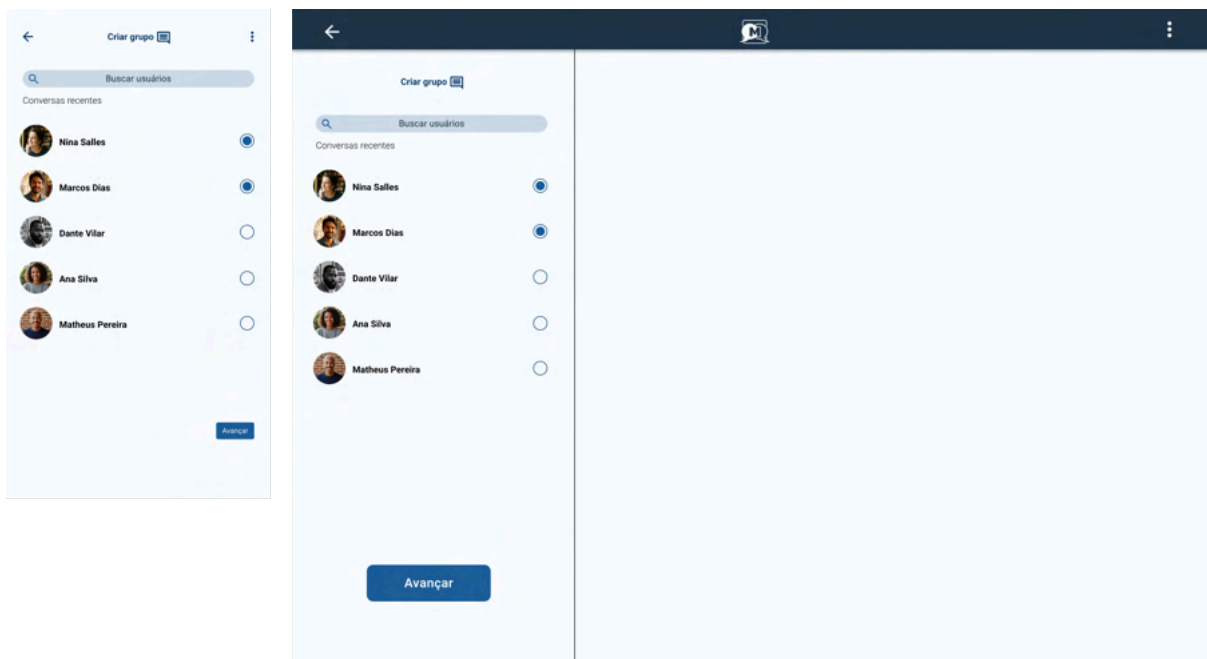
Fonte: Elaboração própria.

Figura 93 - Mensagens e chat (Mobile/Desktop).



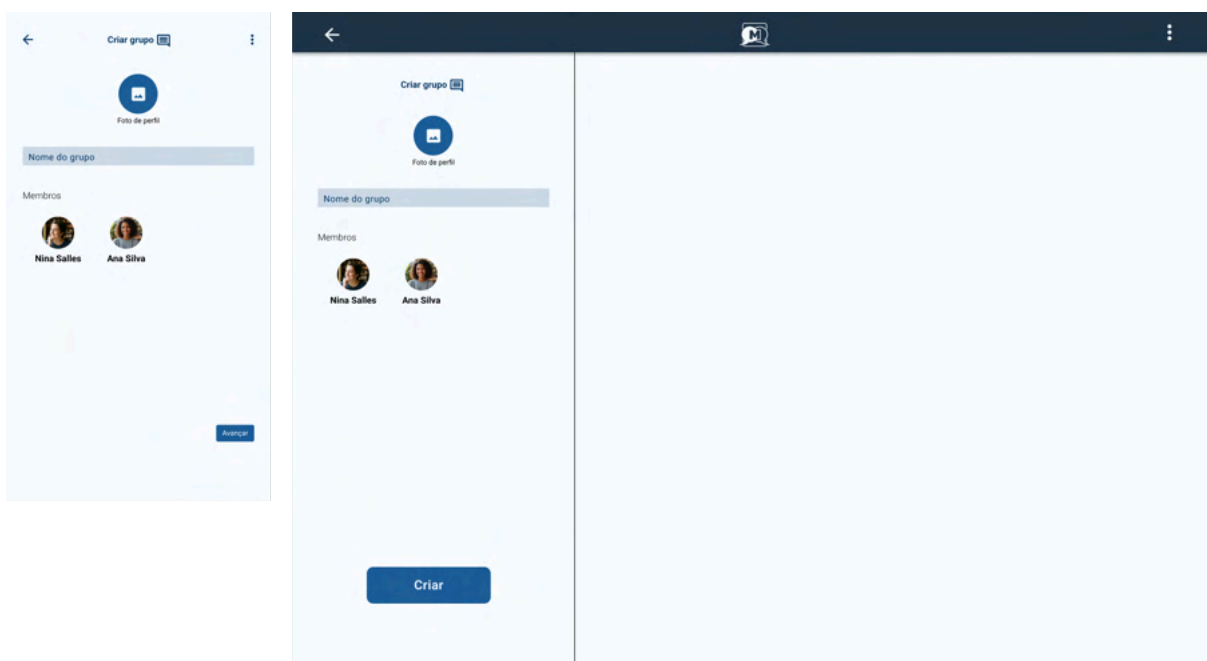
Fonte: Elaboração própria.

Figura 94 - Criar grupo 1 (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.

Figura 95 - Criar grupo 2 (Mobile/Desktop).



Fonte: Elaboração própria.