

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA - UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO - CCE
CURSO DE DESIGN**

MARSSALA FRIGOTTO LOVATEL

**DESIGN DE INTERFACE APLICADO PARA A ESTRUTURAÇÃO DE UMA
PLATAFORMA DE CURADORIA DE DJ'S DE MÚSICA ELETRÔNICA.**

**FLORIANÓPOLIS
2023**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Lovatel, Marssala Frigotto

Design de interface aplicado para a estruturação de uma
plataforma de curadoria de dj's de música eletrônica. /
Marssala Frigotto Lovatel ; orientadora, Berenice Santos
Gonçalves, 2023.

102 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2023.

Inclui referências.

1. Design. 2. UX Design. 3. UI Design. 4. Design de
interface. 5. Experiência do usuário. I. Gonçalves,
Berenice Santos. II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Marssala Frigotto Lovatel

Design de interface aplicado para a estruturação de uma plataforma de curadoris de DJ's de música eletrônica

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 03 de Dezembro de 2023.

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof^ª. Mary Vonni Meürer de Lima (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof^ª. Berenice Santos Gonçalves
Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo

O presente projeto apresenta o desenvolvimento da plataforma Soundar, com o objetivo de tornar a curadoria de DJs de música eletrônica efetiva para curadores e produtores de eventos. Para o sucesso do projeto, foi utilizada a combinação de dois métodos: a Metodologia Duplo Diamante e o Framework de Garrett. O processo de design foi dividido em quatro etapas principais, o projeto apresenta resultados específicos em cada uma delas: na etapa chamada 'Descobrir', são obtidos dados de pesquisa sobre concorrentes, público-alvo e cenário. Em 'Definir', ocorre o tratamento desses dados, a ideação de soluções com base nos problemas priorizados oriundos destes dados e a priorização de funcionalidades para a construção da ideia. Na etapa denominada 'Desenvolver', ocorre a estruturação da arquitetura da informação, a elaboração de esboços em baixa fidelidade da plataforma e a validação com pessoas do público-alvo através de testes de usabilidade. Por fim, na etapa 'Entregar', são gerados o guia de estilo e o protótipo navegável em alta fidelidade. O resultado final é o protótipo navegável em alta fidelidade, dedicado para desktops, da Soundar, que tem como objetivo facilitar a pesquisa e seleção de DJs no mercado de música eletrônica. Apresenta funcionalidades, tais como o sistema de criação de perfil para artistas e a pesquisa de artistas utilizando filtros avançados como gêneros musicais tocados e localização.

Palavras-chave: Interface Digital; UX Design; UI Design; Discotecagem; Música Eletrônica;

Lista de figuras

Figura 1 - Estrutura da Metodologia Duplo Diamante	15
Figura 2 - Estrutura do Framework de Garrett	16
Figura 3 - Combinação da Metodologia Duplo Diamante com o Framework de Garret	17
Figura 4 - Homepage da Resident Advisor	25
Figura 5 - Página de Evento da Resident Advisor	26
Figura 6 - Página de Artista da Resident Advisor	27
Figura 7 - Resultado da análise da Resident Advisor na ferramenta MATch	29
Figura 8 - Página Home da Shotgun Brasil	31
Figura 9 - Página de explorar artistas da Shotgun Brasil	33
Figura 10 - Página de artistas da Shotgun Brasil	34
Figura 11 - Resultado da análise da Shotgun na ferramenta MATch	36
Figura 12 - Visualização maximizada da documentação das notas com as respostas dos entrevistados	40
Figura 13 - Visualização maximizada da compilação das notas em agrupamentos e seus respectivos resumos	41
Figura 14 - Agrupamentos com informações sobre idade e tempo de experiência com produção de eventos	41
Figura 15 - Agrupamento com informações sobre tempo de experiência como DJ	42
Figura 16 - Agrupamento com informações sobre trabalhos para sustento.	42
Figura 17- Agrupamento com informações sobre bookers	42
Figura 18 - Agrupamento com informações sobre presença digital	43
Figura 19 - Agrupamento com informações sobre estratégias de conteúdo para internet	43
Figura 20 - Agrupamento com informações sobre participação dos djs em coletivos	44
Figura 21 - Agrupamentos com informações sobre curadoria	45
Figura 22 - Agrupamentos com informações sobre aprofundamento de perfil do artista	45
Figura 23 - Agrupamento com informações sobre relação entre curadores e bookers	46
Figura 24 - Agrupamento com informações sobre indicações de DJs	46
Figura 25 - Agrupamento com informações sobre presença digital dos DJs para os curadores	47
Figura 26 - Agrupamento com informações sobre as dores durante o processo de curadoria	48
Figura 27 - Agrupamento com ideias de soluções para a plataforma digital	49
Figura 28 - Visualização maximizada da documentação do arquétipo “O curador”	53
Figura 29 - Visualização maximizada da documentação do arquétipo “O DJ”	55
Figura 30 - Visualização maximizada do quadro ‘Como Podemos’	56
Figura 31 - Arquitetura de Informação esquematizada	59
Figura 32 - Wireframe da home da plataforma	60
Figura 33 - Wireframe do filtro de gêneros musicais da home da plataforma	61
Figura 34 - Wireframe do filtro de localização da home da plataforma	61
Figura 35 - Wireframe da página de artistas da plataforma	62
Figura 36 - Wireframe da página de agenda do artista da plataforma.	63
Figura 37 - Wireframe das páginas de login e registro da plataforma	63
Figura 38 - Wireframe atualizado da home	64
Figura 39 - Wireframe do modal de filtro de seleção de gêneros musicais para pesquisa	65
Figura 40 - Wireframe de popover do filtro de localização da página de busca aberto	66
Figura 41 - Wireframe da página de artista atualizada	67

Figura 42 - Wireframe da página de agenda do artista	68
Figura 43 - Wireframe do modais de edição de perfil do artista	68
Figura 44 - Painel visual do conceito Moderno	78
Figura 45 - Painel visual do conceito Cool	80
Figura 46 - Painel visual do conceito Cool parte 2	81
Figura 47 - Painel visual do conceito Profissional	83
Figura 48 - Amostras de cores retiradas do painel do conceito 'cool'	84
Figura 49 - Tipografias selecionadas com base no que foi visualizado no painel do conceito Moderno	85
Figura 50 - Paleta de cores selecionada para o projeto	85
Figura 51 - Testes para a seleção de fontes do projeto	86
Figura 52 - Documentação dos estilos tipográficos para o projeto	87
Figura 53 - Logo da Soundar	88
Figura 54 - Espaçamentos e divisores da Soundar	89
Figura 55 - Grid aplicado sobre frame de 1440 pixels	90
Figura 56 - Ícones usado na plataforma	91
Figura 57 - Botões do guia de estilo da Soundar, sendo um exemplo de átomos	92
Figura 58 - Controle de carrossel do guia de estilo da Soundar, sendo um exemplo de moléculas	93
Figura 59 - Menu superior do guia de estilo da Soundar, sendo um exemplo de organismos.	94
Figura 60 - Página de agenda com template na área das próximas datas e eventos passados	94
Figura 61 - Guia de estilo da Soundar	95
Figura 62 - Telas em Alta Fidelidade da Soundar	95
Figura 63 - Telas de Login e Registro	96
Figura 64 - Tela de Explorar/Pesquisa	96
Figura 65 - Tela de Página de Artista	97
Figura 66 - Tela de Agenda de Artista	98

Lista de quadros

Quadro 1 - Primeira versão da Matriz CSD	23
Quadro 2 - Sintetização dos pontos positivos e negativos da Resident Advisor	28
Quadro 3 - Sintetização dos pontos positivos e negativos da Shotgun	35
Quadro 4 - Comparativo de funcionalidades entre a Resident Advisor e a Shotgun	37
Quadro 5 - Perguntas demográficas	38
Quadro 6 - Perguntas para os tipos de perfis de entrevistados	38
Quadro 7 - Matriz CSD atualizada	50
Quadro 8 - Requisitos de projeto	58
Quadro 9 - Definição do perfil do público participante e formato de teste	69
Quadro 10 - Atividades do fluxo de curadoria de artistas e resultados de cada teste	70
Quadro 11 - Entrevista após o fluxo de curadoria de artistas	71
Quadro 12 - Atividades do fluxo de personalização do perfil de artista e resultados de cada teste	73
Quadro 13 - Entrevista após o fluxo de personalização de perfil de artista	74

Sumário

Resumo.....	4
Lista de figuras.....	5
Lista de quadros.....	7
Sumário.....	8
1. Introdução.....	10
1.1 Característica do setor.....	11
1.2 Problema.....	12
1.3 Objetivos.....	12
1.3.1 Gerais.....	12
1.3.2 Específicos.....	13
1.4 Justificativa e Motivação.....	13
1.5 Método de projeto.....	14
1.3.1 Etapa Descobrir.....	17
1.3.2 Etapa Definir.....	18
1.3.3 Etapa Desenvolver.....	19
1.3.4 Etapa Entregar.....	20
1.6 Delimitação.....	20
2 Desenvolvimento do projeto.....	22
2.1 Etapa Descobrir.....	22
2.1.1 Desk Research.....	22
2.1.2 Matriz CSD.....	22
2.1.3 Benchmarking.....	24
2.1.3.1 Resident Advisor.....	24
2.1.3.2 Shotgun Brasil.....	30
2.1.3.3 Resultados Finais.....	36
2.1.4 Entrevistas com usuários.....	38
2.1.4.1 Planejamento e Realização.....	38
2.1.4.2 Resultados da pesquisa.....	40
2.2 Etapa Definir.....	49
2.2.1 Atualização da Matriz CSD.....	49
2.2.2 Arquétipos.....	51
2.2.3 How Might We / Como Podemos.....	55
2.2.4 Requisitos de projeto.....	57
2.3 Etapa Desenvolver.....	58
2.3.1 Arquitetura de informação.....	59
2.3.2 Wireframes.....	59
2.3.3 Teste de usabilidade.....	69
2.3.3.1 Fluxo de curadoria de artistas.....	69
2.3.3.2 Fluxo de personalização do perfil de artista.....	73
2.3.3.3 Entrevista final.....	76
2.4 Etapa Entregar.....	76
2.4.1 Linguagem Visual.....	76
2.4.1.1 Conceito Moderno.....	77
2.4.1.2 Conceito Cool.....	79
2.4.1.3 Conceito Profissional.....	81
2.4.2 Diretrizes visuais.....	84

2.4.2.1 Cores.....	85
2.4.2.2 Tipografia.....	86
2.4.2.3 Naming e identidade visual.....	87
2.4.2.4 Espaçamentos e grid.....	88
2.4.2.5 Ícones.....	90
2.4.3 Guia de estilo.....	91
2.4.4 Protótipo em Alta Fidelidade.....	95
3 Considerações Finais.....	99
Referências bibliográficas.....	100

1. Introdução

A música tem o poder de unir pessoas, transcender barreiras e despertar emoções. Ela é capaz de transmitir mensagens, contar histórias e evocar memórias. Em eventos e festivais de música, essa magia se intensifica, transformando-se em uma experiência coletiva. Através de shows ao vivo, festas e concertos, a música conecta as pessoas, cria uma atmosfera envolvente e proporciona momentos de celebração, alegria e emoção compartilhados.

O mercado de eventos de música é um setor em constante crescimento, impulsionado pelo desejo humano de se conectar com a música em um ambiente ao vivo. Festivais de música reúnem milhares de pessoas, oferecendo uma variedade de gêneros e estilos musicais. Esses eventos não apenas oferecem entretenimento, mas também promovem o turismo, geram empregos e impulsionam a economia local.

Nesse contexto, a figura do DJ desempenha um papel central. Esses artistas são os responsáveis por selecionar e mixar as músicas, criando uma atmosfera única e conduzindo a energia da multidão ao longo do evento. Eles têm a habilidade de ler a pista de dança, compreender o público e criar uma experiência musical envolvente. Além disso, os DJs também são artistas criativos, capazes de produzir suas próprias músicas e *remixar* faixas existentes, adicionando sua própria identidade e estilo à música.

Além disso, a profissão de DJ oferece oportunidades de carreira em diversos setores da indústria musical. Os DJs podem se apresentar em festivais, clubes, eventos privados e casas noturnas, além de trabalhar como produtores musicais, remixadores ou proprietários de selos fonográficos. Com o avanço da tecnologia, os DJs também podem criar *mixes* e *sets* através de plataformas digitais, alcançando um público global através da internet.

Em resumo, a música desempenha um papel fundamental na sociedade, conectando pessoas, transmitindo emoções e criando momentos memoráveis. O mercado de eventos de música oferece uma ampla gama de oportunidades e experiências musicais. Nesse cenário, os DJs assumem um papel central,

conduzindo a energia da multidão e criando experiências sonoras únicas para os eventos.

1.1 Característica do setor

Segundo a ABRAPE (Associação Brasileira dos Promotores de Eventos, 2023), com base em dados do Ministério do Trabalho e Previdência do IBGE, a estimativa de consumo do setor de recreação atingiu, nos primeiros quatro meses do ano de 2023, a marca de R\$ 38 bilhões, registrando o melhor quadrimestre dos últimos cinco anos e contribuindo com 4,5% do PIB, gerando R\$ 314,2 bilhões de faturamento anual.

Quando se fala apenas sobre festivais, identifica-se mais de 40 marcados no Brasil em 2023, como o C6 Fest, Mita, Rock the Mountain, Tomorrowland, The Town, entre outros. Também vemos a ascensão da cena de música eletrônica, que se destaca a cada ano, principalmente na cidade de São Paulo, onde marcas como Beck's e Heineken disputam esse mercado, patrocinando diversos eventos e fechando contratos com produtoras.

Em 2022, foi realizado o festival Urbeck's, promovido pela marca de cerveja Beck's. O projeto celebra a música avançada em todo o Brasil, passando pelas cidades de São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, Brasília, Belo Horizonte e Salvador. Este festival evidenciou o destaque que o mercado de música underground vem ganhando nos últimos anos, não só no Brasil, mas no mundo todo, movendo um público mais exigente e interessado em sonoridades mais específicas e melhor exploradas, ao contrário do mainstream. Diversas festas, projetos e, posteriormente, artistas estão em ascensão nesse nicho.

Com toda a sua multiplicidade e amplitude de espectro musical, a cena underground nacional de música eletrônica é rica e singular, tornando-se um espaço fértil para o estabelecimento de novos clubs, festas, label parties e novos artistas, que alimentam ainda mais esse universo. Para a realização dessas festas, o line-up passa por uma criteriosa curadoria baseada em uma construção de atmosfera e estética sonora, sem necessariamente trazer artistas consagrados para tal.

1.2 Problema

Tendo em vista o exposto anteriormente, evidencia-se que a cena de música eletrônica underground necessita dessa atenção no trabalho de curadoria para suas festas. Em contrapartida, a todo o momento novos artistas começam a se dedicar para trabalhar profissionalmente como DJ's, possuindo os mais variados repertórios de pesquisa musical.

Hoje em dia a curadoria de dj's geralmente é feita através de redes sociais, principalmente o Instagram e o Soundcloud. Assim, não existe um método mais assertivo para encontrar dj's de um determinado gênero ou estética sonora se os materiais não forem consumidos e achados. Assim identifica-se um problema tanto para o curador que vai precisar consumir inúmeros materiais de diferentes artistas até encontrar o que deseja quanto para o artista que precisa se desdobrar para apresentar gravações e conteúdos nas redes sociais para mostrar o potencial do seu trabalho.

Sendo assim, o Design pode desempenhar um papel fundamental na resolução de algumas dessas problemáticas, como a conexão entre artistas e curadores, especialmente no âmbito digital. Áreas como Experiência do Usuário (UX)¹, por meio de pesquisas de usuários e criação de fluxos de uso intuitivos, e Interface do Usuário (UI), ao desenvolver interfaces atraentes e intuitivas, aplicando design responsivo e princípios de interface, são de grande importância para este projeto, facilitando a intermediação entre todos os atores do processo.

1.3 Objetivos

1.3.1 Gerais

O objetivo desse Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi prototipar uma interface digital de pesquisa e seleção de DJ's para o mercado de música eletrônica.

¹ **Experiência do Usuário (UX):** Refere-se à interação entre usuários e produtos/serviços, concentrando-se em criar experiências eficientes, intuitivas e agradáveis. Busca compreender as necessidades dos usuários para aprimorar a satisfação e a eficácia na utilização de um produto ou serviço.

1.3.2 Específicos

- A. Entender a necessidade do mercado de música eletrônica voltado à curadoria de DJ 's para festas e eventos
- B. Trazer insumos resultantes de um processo de pesquisa para apoiar as decisões, priorizações e construção de funcionalidades do produto;
- C. Desenvolver um protótipo navegável de alta fidelidade para a plataforma de curadoria aqui proposta;

1.4 Justificativa e Motivação

A motivação para este projeto surgiu da experiência da autora, que atua na cena clubber como DJ há três anos e como produtora e auxiliar de curadoria de eventos há um ano. A partir dessa vivência, ela identificou uma possível oportunidade de negócio na área.

Durante as pesquisas iniciais foi descoberto que existem 261 coletivos espalhados pelo Brasil, a partir de um mapeamento realizado pela Cultura de Pista no ano de 2021 que tinha como objetivo capturar um “frame”, mesmo que parcial, do cenário contemporâneo dos coletivos de música eletrônica brasileiros, sendo chamado de “coletivos” todas as iniciativas, mesmo aquelas de caráter empresarial e/ou individual.

Além disso, a revista Veja São Paulo abordou em uma matéria no ano de 2022 o cenário cultural das festas itinerantes da cidade, denominando-o de 'Febre eletrônica'. A matéria destaca o notável crescimento de festas de grande relevância na cidade, como a 'Gop Tun', que teve início em 2011 com encontros para 300 pessoas. No ano da reportagem, a festa já contava com 2500 frequentadores em uma noite comum, e no novo formato denominado 'Gop Tun Festival', chegava a atrair até 7000 pessoas. Outro destaque foi a 'Mamba Negra', atualmente uma referência do Brasil no cenário internacional, criada em 2013 com cerca de 400 fãs. No entanto, até dezembro de 2021, esse número havia aumentado significativamente, alcançando a impressionante marca de 4000 pessoas.

Logo, a escolha deste tema visa aprofundar o conhecimento tanto na área de UX/UI Design como no entendimento do mercado, fornecendo insights valiosos para orientar estratégias de desenvolvimento na sua carreira artística como DJ.

A ideia do projeto pode ter um impacto significativo nesse segmento de eventos, especialmente na música eletrônica, fornecendo uma ferramenta de auxílio para curadores de festas, permitindo-lhes descobrir novos talentos para seus line-ups, além de oferecer uma plataforma para artistas divulgarem seus trabalhos e, assim, obterem oportunidades de trabalho.

Por fim, o projeto apresenta várias oportunidades de design que podem ser exploradas tanto durante sua implementação quanto em futuras iterações.

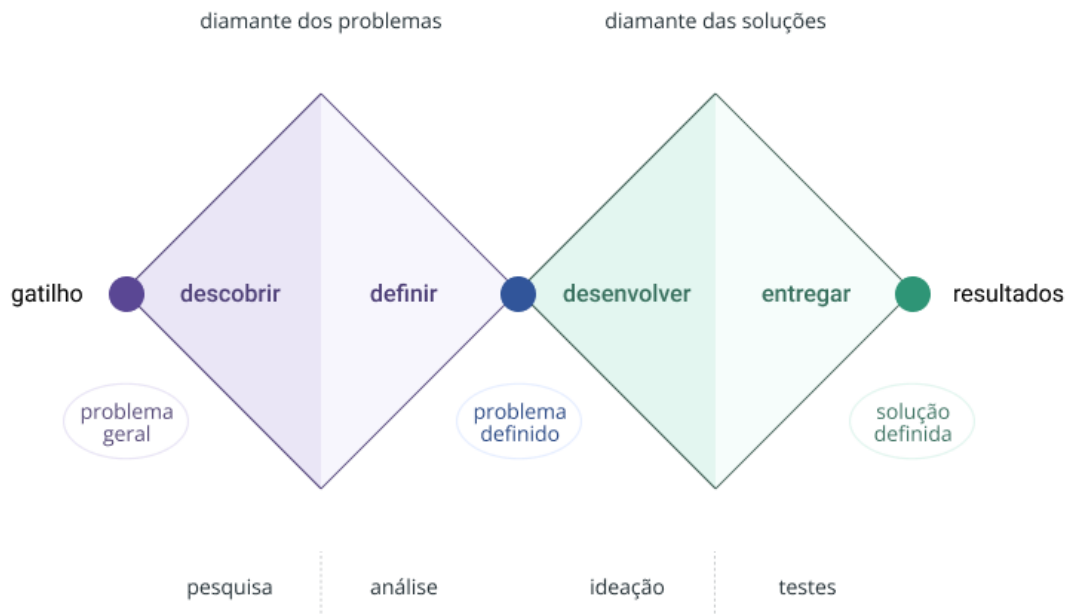
1.5 Método de projeto

Para o projeto foi escolhido adaptar duas metodologias. Partiu-se, da Metodologia Duplo Diamante, método desenvolvido em 2005 pelo Conselho de Design do Reino Unido². De forma resumida essa abordagem busca compreender o problema e, em seguida, criar uma hipótese de solução. Sendo a problemática a parte central que serve como ferramenta de orientação em todos os passos do trabalho.

A metodologia do Duplo Diamante incorpora um processo cíclico, visualizado por meio de dois losangos interligados, cada um representando uma fase distinta. O primeiro estágio aborda o desafio, enquanto o segundo estágio diz respeito à busca pela solução.

² Design Council: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>

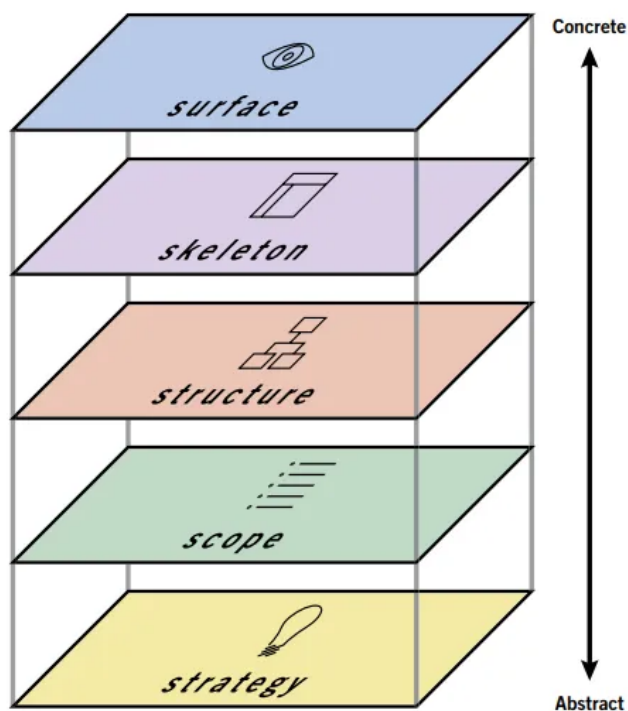
Figura 1 - Estrutura da Metodologia Duplo Diamante



Fonte: Artigo [“Diamante Duplo: Como utilizar esse processo para resolver problemas”](#). Acesso em: 28 de agosto de 2023.

Seguindo para a etapa de desenvolvimento e entrega foi definido acoplar o framework de Garrett, publicado por Jesse James Garrett em 2002 em seu livro intitulado “The Elements Of User Experience”, cuja estrutura se divide em 5 etapas principais: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície.

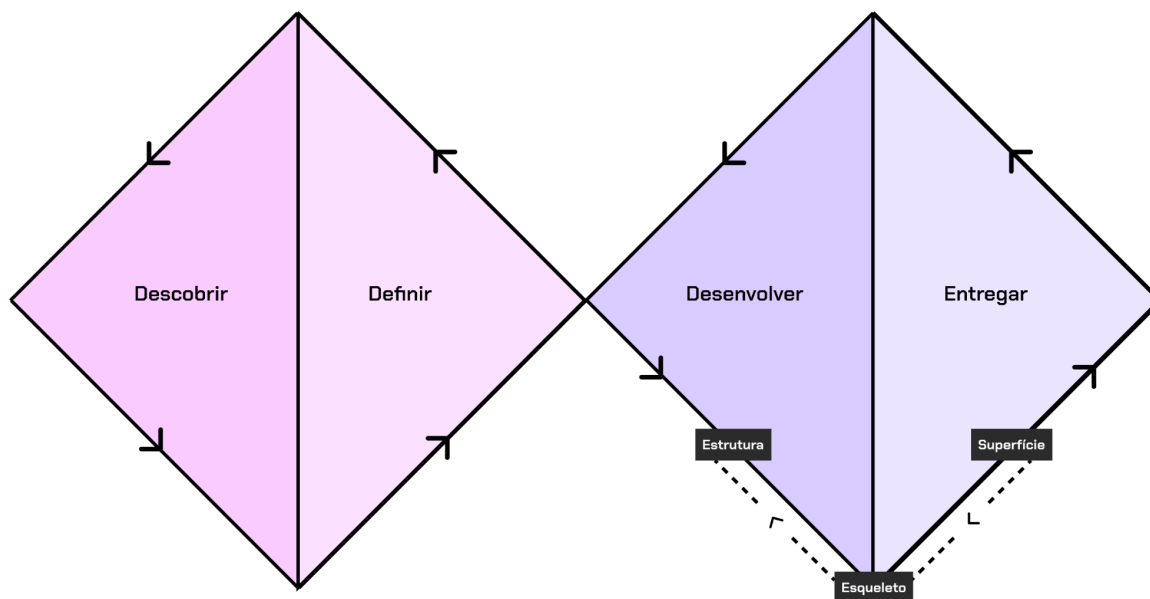
Figura 2 - Estrutura do Framework de Garrett



Fonte: Artigo [“Elementos da experiência do usuário by Garrett e a estratégia de validação”](#). Acesso em: 28 de Agosto de 2023.

Nesta estrutura as etapas iniciais chamada de Estratégia e Escopo são destinadas a pesquisa, que também é explorada na metodologia do Duplo Diamante, sendo assim, foi criado uma adaptação para a unificação dessas duas estruturas onde utilizamos apenas as três etapas referentes a interface do Framework de Garrett, representado na imagem abaixo.

Figura 3 - Combinação da Metodologia Duplo Diamante com o Framework de Garret



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Esta proposta de método mantém a estrutura cíclica do duplo diamante, mas adiciona etapas dentro do segundo diamante, especificamente nas fases 'Desenvolver' e 'Entregar'. O objetivo é fornecer um detalhamento passo a passo para a construção da interface e facilitar iterações ágeis durante esse processo de estruturação. Portanto, essa metodologia combate as fraquezas do Framework de Garrett em relação à pesquisa e do Duplo Diamante em relação ao detalhamento e à iteração da interface durante o processo, sendo possível fazer validações mais rápidas e ajustar antes de avançar a próxima etapa.

1.3.1 Etapa Descobrir

Nesta etapa, foi realizada a 'Desk Research', que tem como objetivo reunir descobertas de pesquisas existentes e outras informações relevantes relacionadas a este projeto. É uma parte fundamental de qualquer projeto de pesquisa em desenvolvimento e fornece ao projeto um contexto e uma base sólida. Essa pesquisa secundária nos permite aproveitar o conhecimento já existente, trazendo segurança ao direcionamento do projeto e oferecendo os primeiros argumentos tanto do ponto de vista mercadológico quanto social.

Simultaneamente, foi elaborada a Matriz de Certezas, Suposições e Dúvidas (CSD), um framework que visa agrupar todas as informações disponíveis e dividi-las em três pilares fundamentais: Certezas, Suposições e Dúvidas. Essa matriz é altamente útil uma vez que ajuda a organizar os pensamentos e direciona a próxima etapa do processo de discovery. Além disso, ela permanece dinâmica e constante, mesmo à medida que o processo de pesquisa avança.

Em seguida, realizou-se um ‘Benchmarking’, que consiste em uma avaliação dos principais concorrentes do projeto. O objetivo foi coletar informações que auxiliarão nas tomadas de decisão do negócio, bem como obter insights sobre recursos, funções e fluxos, além de identificar as melhores práticas que plataformas de terceiros oferecem aos usuários.

Simultaneamente, foram conduzidas entrevistas com o público-alvo deste projeto, com o objetivo de coletar informações qualitativas sobre aqueles que podem se beneficiar com o produto, incluindo detalhes sobre seu dia a dia, experiências, desafios, modelos mentais, motivações, aspirações e desejos. Compreender esses aspectos dos usuários auxilia na identificação de soluções, bem como na validação (ou não) da ideia que originou o projeto.

1.3.2 Etapa Definir

Após as entrevistas, inicia-se a etapa de Definir, na qual buscamos sintetizar os dados coletados. Para isso, criamos os arquétipos, que consistem em agrupamentos de padrões comportamentais do público-alvo. Tanto arquétipos quanto personas resumem os dados da pesquisa de usuários, representando grupos de público e capturando as principais áreas comuns de comportamento, atitudes, motivações, pontos problemáticos e objetivos do usuário. A diferença é que, enquanto as personas incluem dados demográficos, os arquétipos se referem ao usuário apenas por um rótulo abstrato, embora ainda forneçam os principais insights obtidos a partir da compilação dos dados das entrevistas.

A partir das entrevistas devidamente categorizadas, arquétipos bem definidos e concorrentes analisados, pode-se dar início à etapa de ideação. Para este momento, é utilizado o framework 'Como Podemos' (How Might We), introduzido pela primeira vez pela Procter & Gamble na década de 1970 e adotado pela IDEO. Este modelo consiste em transformar problemas em perguntas HMW (How Might We...) que devem ser respondidas pela equipe envolvida no projeto de design, com o objetivo de direcionar a equipe para a resolução dos problemas corretos.

Por fim, utiliza-se o quadro de Requisitos Funcionais e de Conteúdo com o objetivo de priorizar uma lista de features idealizadas no framework 'Como Podemos' a serem implementadas nesta primeira versão do produto. A especificação dos requisitos é dividida entre requisitos funcionais, que descrevem como os recursos interagem entre si e se relacionam, e requisitos de conteúdo, que se referem aos textos, imagens, áudio e vídeo utilizados para atender aos requisitos funcionais.

1.3.3 Etapa Desenvolver

A etapa de Desenvolvimento começou com a estruturação da Arquitetura do site, representada pelo ponto de estrutura do Framework de Garret, que tem como objetivo organizar o conjunto de dados existentes para auxiliar na organização das informações dentro de um fluxo de telas, ajudando as pessoas a encontrar o que estão buscando. Essa etapa é crucial para o desenvolvimento de um mapa do site e para entender os caminhos que devemos percorrer para alcançar um objetivo dentro da plataforma.

Após a definição da arquitetura, a próxima etapa nomeada como esqueleto envolveu a criação dos wireframes, que consistem em ilustrações bidimensionais da interface. Eles se concentram na definição dos espaços, na priorização dos conteúdos, nas funcionalidades disponíveis e em outros comportamentos. Os wireframes são projetados sem estilos, cores e elementos gráficos, com o objetivo de validar o conceito da interface.

Após a construção da versão de baixa fidelidade da interface, é realizado um teste de usabilidade com wireframes. Essa técnica de pesquisa é usada para observar a interação com os fluxos propostos e investigar questões relacionadas à

navegação e à compreensão da interface. Para isso, o teste foi conduzido com indivíduos que representam o público-alvo da plataforma e abrange os principais fluxos que levam à realização dos objetivos definidos para a plataforma.

1.3.4 Etapa Entregar

A Etapa de Entrega foi crucial para finalizar a primeira versão do projeto. Começamos definindo a Linguagem Visual com três conceitos de qualidade de interação. Cada conceito é ilustrado por um painel semântico, expressando atributos por meio de imagens. Em seguida, extraímos paletas cromáticas e tipografias desses painéis para testes e seleção na etapa seguinte.

Depois, foram realizados testes para selecionar as paletas de cores e fontes que serão usadas nas diretrizes visuais do projeto. Com essas seleções, desenvolveu-se o naming e a identidade visual da plataforma. Criou-se um style guide, que compreende tudo o que foi definido na identidade visual, desde logotipos, fontes, cores, grids, ícones e botões necessários para a plataforma.

Por fim, desenvolveu-se um protótipo de alta fidelidade. Ele é uma representação interativa do produto, baseada no computador, oferecendo o mais alto nível de detalhes e funcionalidades do design final. Esse protótipo permite analisar a usabilidade e testar o comportamento dos usuários de maneira mais precisa.

1.6 Delimitação

Este Projeto de Conclusão de Curso foi desenvolvido num período de 12 semanas. Teve como objetivo principal desenvolver um protótipo web (desktop) de um Produto Mínimo Viável (MVP) para uma plataforma de curadoria de DJs. O MVP inclui as seguintes funcionalidades: Sistema de perfil dos artistas, tags de gêneros musicais e aba de pesquisa com filtros avançados

Devido ao prazo disponível para a elaboração do projeto, aspectos como o plano de negócios e a implementação técnica, tanto do front-end quanto do back-end, não fazem parte do escopo do projeto. O foco será exclusivamente na

concepção da interface do projeto e na entrega de um protótipo navegável de alta fidelidade.

2 Desenvolvimento do projeto

No capítulo de Desenvolvimento do Projeto será abordado de forma detalhada todas as etapas e ferramentas utilizadas para a construção do produto.

2.1 Etapa Descobrir

A Etapa 'Descobrir' marca o início do projeto, sendo responsável por reunir dados relevantes sobre o contexto do problema, os concorrentes e o público-alvo. Compreende a realização de Desk Research, criação da Matriz CSD, Análise de Concorrentes (Benchmarking) e Entrevistas com o público-alvo do possível produto.

2.1.1 Desk Research

A pesquisa Desk foi conduzida como o primeiro passo para uma exploração mais aprofundada do mercado de música eletrônica, eventos, festivais e da disponibilidade de profissionais que atuam como DJs. O projeto se baseou em relatos de profissionais e experiências pessoais da autora. A observação do dia a dia de profissionais conhecidos pela autora no cenário da música eletrônica e as informações obtidas na pesquisa de desk foram fundamentais para compreender a amplitude do mercado que este projeto pode impactar.

Os resultados dessa pesquisa serviram de base para a construção do Capítulo 1, onde o projeto foi introduzido, contextualizando o problema e justificando as motivações por trás dele. Além disso, esses resultados também foram usados para criar a matriz CSD do projeto.

2.1.2 Matriz CSD

Simultaneamente à pesquisa de desk, foi desenvolvida a Matriz de Certezas, Suposições e Dúvidas (CSD), como mencionado no capítulo anterior. Seu objetivo é organizar os pensamentos para orientar o processo de descoberta.

A primeira versão da Matriz CSD revelou uma grande quantidade de dúvidas e suposições, o que é comum, dada a natureza exploratória do projeto. Observou-se

a necessidade de buscar mais sobre dados demográficos e considerações sobre o relacionamento entre o artista e seus contratantes.

Quadro 1 - Primeira versão da Matriz CSD

Certezas	Dúvidas	Suposições
	Como os curadores conseguem encontrar os artistas para recrutarem?	O networking funciona como uma escada, começando por clubes menores até chegar aos grandes;
	Como os artistas se conectam com curadores e festas?	A indicação demonstrou ser o meio mais fácil de se conseguir um job;
	Estar presente e ser visto em festas, mesmo que de forma informal nos eventos é importante para atrair os olhares de curadores?	A presença digital é fundamental na hora de conseguir um job;
	Os agentes/bookers são a única opção mais viável para os artistas conseguirem tocar em diversos eventos?	Os artistas geralmente possuem entre 24 - 35 anos;
	Pq os artistas precisam do trabalho dos bookers?	Os artistas em grande parte são de classe média;
	Existe uma plataforma exclusiva para contratação de profissionais da noite?	Possuem ou estão cursando o ensino superior;
		Os coletivos atualmente são uma das melhores formas para conseguir ser bookado;

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Devido ao foco da pesquisa desk na contextualização do problema e na compreensão do mercado, não foi possível transformar as dúvidas e suposições em certezas. Portanto, foi entendido que seria necessário conduzir pesquisas qualitativas na próxima etapa. O objetivo foi responder às dúvidas e suposições, bem como aprofundar o entendimento do dia a dia dos DJs e curadores e validar o problema que foi considerado como hipótese no projeto.

2.1.3 Benchmarking

Quando se busca soluções que têm como objetivo auxiliar na curadoria de artistas, foram identificadas apenas a Resident Advisor e a Shotgun como concorrentes indiretos. Elas possuem um objetivo que tangencia a descoberta de DJs, porém têm um foco muito maior na apresentação e exploração de eventos para o público do que como um meio onde profissionais que trabalham com curadoria de artistas poderiam buscar de forma mais efetiva. Esses dois sites foram escolhidos para a análise, pois, mesmo que a curadoria de artistas não seja o foco, são os únicos no segmento de música eletrônica que apresentam possibilidades de auxiliar no trabalho dos curadores.

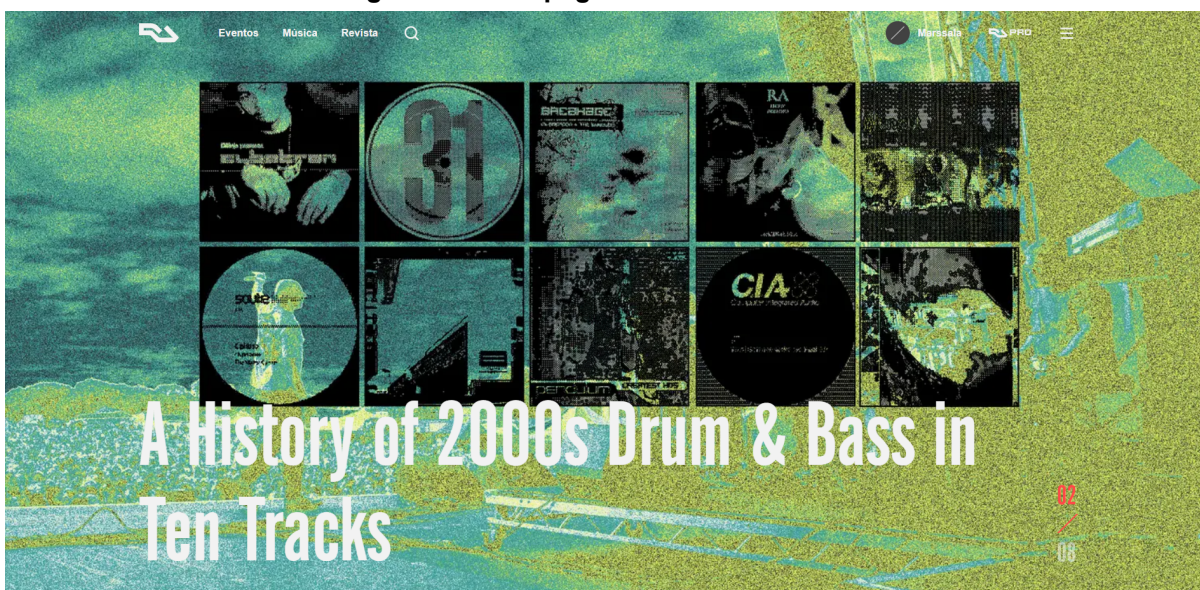
A análise das plataformas é dividida em uma primeira análise objetiva de funcionalidades, onde o objetivo é entender quais os pontos bem desenvolvidos destas ferramentas e como elas auxiliam o usuário a conhecer novos artistas e também identificar gargalos e oportunidades para este projeto. A segunda análise busca aprofundar-se na construção da plataforma, onde é feita uma análise de usabilidade com o objetivo de entender o que funciona do ponto de vista da experiência do usuário e gerar oportunidades para o projeto poder adotar essas boas práticas posteriormente.

2.1.3.1 Resident Advisor

A Resident Advisor é uma revista de música online e uma plataforma digital cujo objetivo é apresentar artistas e eventos de música eletrônica ao mundo. Nos últimos 22 anos, a RA cresceu significativamente, tornando-se um site de ampla utilização na cena internacional, especialmente nos países europeus.

A equipe editorial da Resident Advisor fornece notícias, resenhas de música e eventos, além de filmes, reportagens e entrevistas. A Resident Advisor também oferece listagens globais de eventos, uma plataforma de venda de ingressos, diretórios de clubes e promotores, perfis de artistas e gravadoras, bem como o Podcast da RA.

Figura 4 - Homepage da Resident Advisor



Fonte: [Resident Advisor](#). Acesso em: 21 de Outubro de 2023.

Pelo caráter do projeto, que tem como objetivo trabalhar com a curadoria de artistas, a análise foi focada nas páginas de eventos e de artistas, para entender a sua construção e a forma como se relaciona com o restante da plataforma.

A página do evento consiste em entregar informações para a venda de ingressos de uma festa ou festival que é hospedado dentro da plataforma Resident Advisor, no sistema de marketplace de ingressos. Nela é possível receber diversas informações como o nome do evento, local da festa, cidade, estado, país, data do evento, lineup, gêneros que serão tocados, descrição personalizada do evento e chamada para a compra de ingressos

Figura 5 - Página de Evento da Resident Advisor

The screenshot shows the Resident Advisor website interface. At the top, a blue banner reads "Find your dream music job". Below this is a navigation bar with "Eventos", "Música", and "Revista" options. The main event title is "Tantša Mefutha Apresenta: Richie Hawtin". The location is "Fábrica de Impressões" in São Paulo, and the date is "qui, 21 de set de 2023" from 20:00 to 06:00. There are 4 tickets available for R\$150,00. The lineup includes Richie Hawtin, Eli Iwasa, Martinelli (live), RHR, and Valentina Luz. A "RA PICK" section features a quote: "Richie Hawtin joins a five-star lineup of techno for Tantša. One of those nights where everyone's set is unmissable." Below this is a vibrant, abstract graphic for the event with the text "TANTŠA MEFUTHA", "RICHIE HAWTIN", "ELI IWASA", "MARTINELLI LIVE", "RHR", "VALENTINA LUZ", and "FÁBRICA DE IMPRESSÕES 21 SETEMBRO". On the left, there is a sidebar with filters for "Data", "não", "e", "apenas", "em", "evento", "e", "sua", "nova", "jornada", "Também", and "Classificação Etária: +18". At the bottom, there are sections for "Informações do evento" (Tela RA, Reservas para evento) and "Como chegar" (Mapa RA, Como ir, Não, Não tem alguma dúvida sobre o evento? Entre em contato com o promotor).

Fonte: [Resident Advisor](https://www.residentadvisor.com). Acesso em: 21 de Outubro de 2023

Pela página de eventos é possível ter acesso a tela de artistas, que aparecem em destaque anteriormente no lineup. Neste perfil é encontrada informações como nome, foto, localização, redes sociais, opção para seguir o artista, agenda de próximos eventos, estatísticas internas da Resident Advisor, biografia, informações de contratação, eventos anteriores e artistas e labels relacionados.

Figura 6 - Página de Artista da Resident Advisor

Find your dream music job

Eventos Música Revista 🔍 Minha conta PRO ☰

Eli Iwasa

Sobre Próximos Eventos Eventos Passados Biografia

Nome Real: Eliana Iwasa | Outros nomes artísticos: Sleeping Sauce | Localização: Brasil | Links: Website, Instagram, SoundCloud, Twitter, Facebook | Seguidores: 241 | [Seguir](#)

PRÓXIMOS EVENTOS

QUI, 21 SET
TantSa Mefutha Apresenta: Richie Hawtin
 Richie Hawtin, Eli Iwasa, Martineel, RHR, Valentina Luz
 São Paulo | Fábrica de Depressões
 Richie Hawtin joins a five-star lineup of techno for TantSa. One of those nights where everyone's set is unmissable.

TER, 26 DEZ
CARDUME NYE 2024
 Fofamour, Balearic Banana, Eli Iwasa, Fugaz, Gian Granito, Leo Janeiro, Manuel Danquart, Mari Rossi, ...
 Brasil | Itacaré - BA

[Ver mais eventos](#)

Explore opportunities now!

STATS

Primeiro evento na RA: **2006**

Regões onde é mais tocado:

- Sao Paulo, BR
- Brazil
- Rio de Janeiro, BR
- Barcelona, ES
- London, UK

Clubs mais ouvidos:

- D-EDGE
- Clube Kraft
- Warung Beach Club
- Hot Hot
- Caos

SOBRE

A path that crosses many activities (producer, promoter, club owner, booker... you name it) in the course of a few decades and many of the happenings and events that comprise the beautiful mosaic of electronic music's history in Brazil.

[Ler mais](#)

INFORMAÇÃO DE RESERVA

[Mostrar informação de reserva](#)

Fonte: [Resident Advisor](#). Acesso em: 21 de Outubro de 2023

Nesta análise, observa-se que a plataforma oferece diversas funcionalidades, porém, em sua essência, não está centrada na descoberta de artistas com uma abordagem de curadoria para eventos. Em vez disso, a plataforma tem como principal propósito apresentar artistas em colunas da revista online. Como resultado, o sistema de páginas de artistas serve principalmente para fornecer informações adicionais aos interessados nos eventos realizados na plataforma, principalmente para a compra de ingressos.

É importante salientar que a plataforma constrói um ecossistema de conteúdo e informações que não permite integração com fontes externas. Em outras palavras, as informações sobre os artistas são exclusivas da plataforma, abrangendo desde os eventos que só são exibidos se forem registrados na Resident Advisor até as métricas e recomendações.

Por fim, a plataforma não é amplamente adotada pelo público brasileiro, apesar de sua forte presença nos países europeus, o que resulta em carências de informações e na ausência de diversos nomes extremamente relevantes no cenário nacional.

Quadro 2 - Sintetização dos pontos positivos e negativos da Resident Advisor

Pontos positivos da plataforma	Pontos negativos da plataforma
Possui eventos, conteúdos, perfis de artistas e avaliação de música	Devido à escala mundial da plataforma, artistas novos têm dificuldade em mostrar seu trabalho nela.
Escala a nível mundial	Os dados e perfis dos artistas se limitam ao que está relacionado à Resident Advisor, como os eventos em que tocarão ou já tocaram e métricas relacionadas às cidades onde atuam com mais frequência. Em outras palavras, se um evento ou notícia não for registrado na Resident Advisor, a plataforma não terá conhecimento a respeito.
	Não é amplamente utilizada por uma grande parte do público no Brasil.

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Para concluir a análise e avaliar de maneira mais eficaz os fatores de interface e usabilidade, foi utilizado o formulário MATch, desenvolvido pelo Grupo de Qualidade de Software (GQS) do Departamento de Informática e Estatística (INE) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Este formulário consiste em um conjunto de perguntas derivadas da Avaliação Heurística, criada em 1990 por Jakob Nielsen e Molich. O objetivo é identificar possíveis problemas nas interfaces usadas pelos usuários.

Após a resposta às perguntas, a plataforma apresenta uma escala de usabilidade que varia de 0 a 60 e calcula a pontuação com base nas respostas, como exemplificado na Figura X. Essa escala é dividida em níveis, onde até 30 pontos indicam usabilidade muito baixa, de 30 a 40 pontos representam usabilidade baixa, de 40 a 50 pontos refletem usabilidade aceitável, de 50 a 60 pontos demonstram usabilidade alta, e acima de 60 pontos apontam para usabilidade muito alta. Para a Resident Advisor o resultado foi de 53.9, classificando assim a plataforma com uma Usabilidade Alta.

Figura 7 - Resultado da análise da Resident Advisor na ferramenta MATch

Resultado: 53.9 pontos - Usabilidade alta

Nível	Características que os aplicativos para celular touchscreen quase sempre ou sempre possuem...
Até 30	Usabilidade muito baixa Somente iniciam as tarefas ao comando do usuário, evidenciam a necessidade de inserção de dados, possuem botões e links com área clicável do tamanho dos mesmos, evitam abreviaturas, além disso, são consistentes, utilizam o mesmo idioma em seus textos, apresentam os links de forma consistente entre as telas e funções semelhantes de forma similar.
30 - 40	Usabilidade baixa Além de possuir as características do nível anterior, fornecem um update do status para operações mais lentas por meio de mensagens claras e concisas, mantêm o mesmo título para telas com o mesmo tipo de conteúdo, utilizam títulos de telas que descrevem adequadamente seu conteúdo, exibem apenas informações relacionadas a tarefa que esta sendo realizada, apresentam ícones e informações textuais de forma padronizada com contraste suficiente em relação ao plano de fundo, e imagens com cor e detalhamento favoráveis a leitura em uma tela pequena, possuem navegação consistente entre suas telas, permitem retornar a tela anterior a qualquer momento, mantêm controles que realizam a mesma função em posições semelhantes na tela, permitem que as funções mais utilizadas sejam facilmente acessadas e possuem botões com tamanho adequado ao clique.
40 - 50	Usabilidade razoável Além de possuir as características dos níveis anteriores, dispõem as informações em uma ordem lógica e natural, apresentam as mensagens mais importantes na posição padrão dos aplicativos para a plataforma, oferecem uma navegação intuitiva e um menu esteticamente simples e claro, contêm títulos e rótulos curtos, possuem fontes, espaçamento entrelinhas e alinhamento que favorecem a leitura, realçam conteúdos mais importantes, possuem tarefas simples de serem executadas que deixam claro qual seu próximo passo, oferecem feedback imediato e adequado sobre seu status a cada ação do usuário, evidenciam que controles e botões são clicáveis, distinguem claramente os componentes interativos selecionados, utilizam objetos (ícones) ao invés de botões, com significados compreensíveis e intuitivos e não apresentam problemas durante a interação (trava, botões que não funcionam no primeiro clique, etc).
50 - 60	Usabilidade alta Além de possuir as características dos níveis anteriores, exibem pequenas quantidades de informação em cada tela, mantêm acessíveis menus e funções comuns do aplicativo em todas as telas, evidenciam o número de passos necessários para a realização de uma tarefa, permitem que o usuário cancele uma ação em progresso, possuem navegação de acordo com os padrões da plataforma a que se destinam e possibilitam fácil acesso de mais de um usuário no caso de aplicativos associados a cadastro de login.
Acima de 60	Usabilidade muito alta Tem ainda maior probabilidade, que os níveis anteriores, de possuir todas as características descritas acima, possuindo um alto nível de usabilidade.

Grupo de Qualidade de Software- GQS
Instituto Nacional para Convergência Digital - INCoD
Departamento de Informática e Estatística - INE
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC
88049-200 Florianópolis - SC Brasil
gqs@incod.ufsc.br

APOIO

Sobre | Política de Privacidade | Termos de Serviço

Fonte: [Formulário MATCh](#). Acesso em: 29 de Setembro de 2023

2.1.3.2 Shotgun Brasil

A Shotgun é um software é um marketplace projetado para capacitar organizadores de eventos, auxiliando-os na construção de suas marcas, na execução de operações e na expansão de suas comunidades. O aplicativo se concentra na descoberta de eventos e na compra e revenda de ingressos, direcionado ao público jovem.

A plataforma francesa foi fundada em 2014. Ao contrário da Resident Advisor a Shotgun conquistou seu espaço dentro do Brasil no período pós-pandemia, com o foco na hospedagem dos eventos e no sistema de venda de ingressos.

Figura 8 - Página Home da Shotgun Brasil

The screenshot shows the Shotgun Brasil homepage. At the top, there is a navigation bar with the Shotgun logo, a search icon, and links for 'FESTIVAIS', 'EXPLORAR', 'SOU PRODUTOR', and 'LOGIN / SIGNUP'. The main section is titled 'POPULARES EM FLORIANÓPOLIS' and features three event cards:

- Baile Da Brum Feat. Kyan:** Baile da Brum, sexta 22 set | 23:00 R\$ 95,00. Genres: DRILL, TRAP, FUNK. +2
- Insulto Massivo:** INSULTO MASSIVO, sábado 23 set | 18:00 R\$ 15,00. Genres: ACID TECHNO, HARD TECHNO, HARD TRANCE. +2
- 303 Stage Floripa:** Suntribeprodutora Magnetronica e 303 stage, sábado 7 out | 20:00 R\$ 55,00. Genres: ELECTRONICA, TRANCE, PSYTRANCE. +2

Below the event cards is a button 'VER EVENTOS EM FLORIANÓPOLIS'. The next section is 'CIDADES PRÓXIMAS', showing event counts for Florianópolis (3 events), Balneário Camboriú (3 events), Curitiba (18 events), Porto Alegre (29 events), and São Paulo (91 events). A button 'VER TODAS AS CIDADES' is located at the bottom of this section.

FESTIVAIS 2023

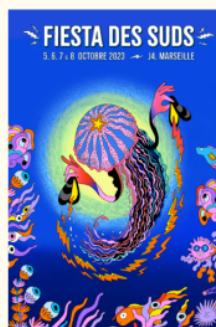
O seu lindo projeto de palco, corpos bronzeados, público incrível, artistas talentosos e músicas surreais? Escolha a vibe para a temporada de Festivais!



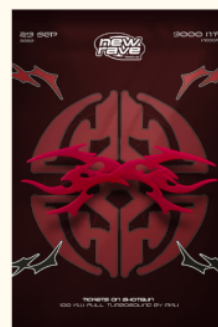
Contours Festival 2023
Clichy, França rs
sábado 23 - domingo 24 set



Utopia Festival Tome III
Marselle, França rs
sexta 29 set - domingo 1 out



Fiesta Des Suds 2023
Marselle, França rs
quinta 5 - domingo 8 out



Newrave Festival 2023: Solar
Dunkerque, França rs
sábado 23 set 21:00

VER TODOS OS FESTIVAIS

Fonte: [Shotgun Brasil](https://shotgunbrasil.com). Acesso em: 21 de Outubro de 2023

Contudo, a plataforma também inclui um sistema que, no futuro, pode se concentrar na curadoria e descoberta de artistas. Atualmente, encontramos uma página de exploração de artistas populares e uma página de artistas extremamente simplificada, composta apenas por uma foto, número de seguidores na Shotgun, opção para seguir, links para redes sociais e uma lista de eventos futuros e passados.

Figura 9 - Página de explorar artistas da Shotgun Brasil

The screenshot displays the 'ARTISTAS POPULARES' section of the Shotgun Brasil website. The page features a dark theme with a grid of artist profiles. Each profile includes a circular profile picture, the artist's name, the number of followers, and the number of events. The artists listed are Damso (4,513 seguidores, 1 evento), Charlotte De Witte (3,530 seguidores), Peggy Gou (3,498 seguidores, 1 evento), Fred Again... (3,322 seguidores), I Hate Models (3,250 seguidores, 3 eventos), Brutalismus 3000 (3,210 seguidores), Trum // Color (3,051 seguidores, 4 eventos), Lomepal (3,023 seguidores), David Guetta (3,015 seguidores), Nekfeu (2,991 seguidores), Ninho (2,943 seguidores, 1 evento), and Hamza Saucegod* (2,725 seguidores). Below the grid is a pagination bar showing '1 2 ... 2493'. At the bottom of the page, there is a navigation menu with categories: SOBRE, CIDADES POPULARES, PRINCIPAIS PRODUTORES, FESTIVAIS, and SUPORTE. The footer includes links for 'TERMINOS DE USO', 'POLÍTICAS DE PRIVACIDADE', and 'POLÍTICAS DE COOKIES', along with a language selector set to 'PORTUGU...' and a copyright notice: '© 2023 Shotgun SAS. Todos direitos reservados.'

Fonte: [Shotgun Brasil](#). Acesso em: 21 de Outubro de 2023

Figura 10 - Página de artistas da Shotgun Brasil

The screenshot shows the artist profile for Peggy Gou on the Shotgun Brasil website. The page is dark-themed and includes a navigation bar at the top with the Shotgun logo, search, and menu options. The artist's profile features a circular profile picture, the name 'PEGGY GOU', and a 'SEGUIR' button. Below this, there is a section for an upcoming event titled 'Phantom : Peggy Gou' at the Phantom venue, scheduled for Saturday, September 30th at 23:00. The event is categorized as 'HOUSE' and 'DEEP HOUSE'. A 'Lista de espera' button is also present. The 'EVENTOS PASSADOS' section displays three past events: 'Peacock Society 2022' (Sept 10-11), 'Positiv Festival 2 & 3 Septembre 2022' (Sept 2-3), and 'Sold Out ! La Clairière : Peggy Gou' (Sept 24, 2021). Each event card includes a poster image, event name, dates, and genre tags. At the bottom, there is a footer with the Shotgun logo, a 'PROMOVA SEU EVENTO' button, and several columns of links for 'SOBRE', 'CIDADES POPULARES', 'PRINCIPAIS PRODUTORES', 'FESTIVAIS', and 'SUPORTE'. Social media icons and a language selector are also visible.

SHOTGUN FESTAIS EXPLORAR **SOU PRODUTOR** LOGIN / SIGNUP

Início > Artistas > PEGGY GOU

PEGGY GOU
3,5 mil estão seguindo **SEGUIR**

EM BREVE

Phantom : Peggy Gou
PHANTOM
sábado 30 set | 23:00 [Lista de espera](#)
HOUSE DEEP HOUSE

EVENTOS PASSADOS

Peacock Society 2022
THE PEACOCK SOCIETY
sábado 10 - domingo 11 set
ELECTRO HOUSE HIP HOP +2

Positiv Festival 2 & 3 Septembre 2022
POSITIV
sexta 2 - domingo 4 set
ELECTRO HOUSE ELECTRO HOUSE +2

Sold Out ! La Clairière : Peggy Gou
La Clairière
sexta 24 set 2021 | 22:00
DEEP HOUSE HOUSE TECHNO +2

VER MAIS

SHOTGUN **PROMOVA SEU EVENTO**

SOBRE
Por que Shotgun?
Estamos contratando
Press Kit
Artistas
Shows

CIDADES POPULARES
São Paulo
Rio De Janeiro
Brasília
Porto Alegre
Curitiba
[Ver tudo](#)

PRINCIPAIS PRODUTORES
O/nda
Mangolab
Mamba Negra
Putzi Space
Bloco Ame
[Ver tudo](#)

FESTIVAIS
Ostara Festival 2023
Batekoo Festival 2023
Festival Avante
Index Festival / Quinta Edic...
Sunset Sessions 11 Anos
[Ver tudo](#)

SUPORTE
Central de Ajuda
Fale conosco

ENTRE NA COMUNIDADE
APPLE GOOGLE PLAY

NÓS SOMOS SOCIAIS
Facebook Instagram Twitter LinkedIn

TERMINOS DE USO POLÍTICAS DE PRIVACIDADE POLÍTICAS DE COOKIES **PORTUGUÊS**

© 2023 Shotgun SAS. Todos direitos reservados.

Fonte: [Shotgun Brasil](#). Acesso em: 21 de Outubro de 2023

Portanto, a Shotgun Brasil atualmente não possui uma plataforma bem desenvolvida para a descoberta de artistas, uma vez que seu sistema é muito simplificado em comparação ao seu potencial.

Quadro 3 - Sintetização dos pontos positivos e negativos da Shotgun

Pontos positivos da plataforma	Pontos negativos da plataforma
Possui maior adoção do público brasileiro, por ser um marketplace de venda de ingressos para festas	Perfis de artistas são extremamente simples e não possuem informações relevantes além do nome, rede social e onde vai tocar/já tocou
Temos acompanhamento dos artista e em que eventos vão tocar que estão registrados na Shotgun (inclusive mandam notificação se um novo evento com um artista que você segue é criado)	

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Por fim, o formulário MATch foi utilizado para avaliar o nível de usabilidade da plataforma, e ela recebeu a nota 60.5, sendo classificada na faixa de nível mais elevado, 'Usabilidade Muito Alta'. Isso a torna um excelente exemplo de interface para ser usada como referência ao longo do projeto.

Figura 11 - Resultado da análise da *Shotgun* na ferramenta MATCh

Resultado: 60.5 pontos - Usabilidade muito alta

Nível	Características que os aplicativos para celular touchscreen quase sempre ou sempre possuem...
Até 30	Usabilidade muito baixa Somente iniciam as tarefas ao comando do usuário, evidenciam a necessidade de inserção de dados, possuem botões e links com área clicável do tamanho dos mesmos, evitam abreviaturas, além disso, são consistentes, utilizam o mesmo idioma em seus textos, apresentam os links de forma consistente entre as telas e funções semelhantes de forma similar.
30 - 40	Usabilidade baixa Além de possuir as características do nível anterior, fornecem um update do status para operações mais lentas por meio de mensagens claras e concisas, mantêm o mesmo título para telas com o mesmo tipo de conteúdo, utilizam títulos de telas que descrevem adequadamente seu conteúdo, exibem apenas informações relacionadas a tarefa que esta sendo realizada, apresentam ícones e informações textuais de forma padronizada com contraste suficiente em relação ao plano de fundo, e imagens com cor e detalhamento favoráveis a leitura em uma tela pequena, possuem navegação consistente entre suas telas, permitem retornar a tela anterior a qualquer momento, mantêm controles que realizam a mesma função em posições semelhantes na tela, permitem que as funções mais utilizadas sejam facilmente acessadas e possuem botões com tamanho adequado ao clique.
40 - 50	Usabilidade razoável Além de possuir as características dos níveis anteriores, dispõem as informações em uma ordem lógica e natural, apresentam as mensagens mais importantes na posição padrão dos aplicativos para a plataforma, oferecem uma navegação intuitiva e um menu esteticamente simples e claro, contêm títulos e rótulos curtos, possuem fontes, espaçamento entrelinhas e alinhamento que favorecem a leitura, realçam conteúdos mais importantes, possuem tarefas simples de serem executadas que deixam claro qual seu próximo passo, oferecem feedback imediato e adequado sobre seu status a cada ação do usuário, evidenciam que controles e botões são clicáveis, distinguem claramente os componentes interativos selecionados, utilizam objetos (ícones) ao invés de botões, com significados compreensíveis e intuitivos e não apresentam problemas durante a interação (trava, botões que não funcionam no primeiro clique, etc).
50 - 60	Usabilidade alta Além de possuir as características dos níveis anteriores, exibem pequenas quantidades de informação em cada tela, mantêm acessíveis menus e funções comuns do aplicativo em todas as telas, evidenciam o número de passos necessários para a realização de uma tarefa, permitem que o usuário cancele uma ação em progresso, possuem navegação de acordo com os padrões da plataforma a que se destinam e possibilitam fácil acesso de mais de um usuário no caso de aplicativos associados a cadastro de login.
Acima de 60	Usabilidade muito alta Tem ainda maior probabilidade, que os níveis anteriores, de possuir todas as características descritas acima, possuindo um alto nível de usabilidade.

Grupo de Qualidade de Software- GQS
Instituto Nacional para Convergência Digital - INCOD
Departamento de Informática e Estatística - INE
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC
88049-200 Florianópolis - SC Brasil
gqs@incod.ufsc.br

APOIO
CNPq
60 ANOS

Sobre | Política de Privacidade | Termos de Serviço

Fonte: [Formulário MATCh](#). Acesso em: 29 de Setembro de 2023

2.1.3.3 Resultados Finais

Após compreender ambas as plataformas individualmente, foi criado um quadro comparativo com o objetivo de identificar as informações e funcionalidades relacionadas aos fluxos de curadoria de artistas, compartilhadas por essas duas plataformas. Isso ajuda a compreender como o projeto proposto pode desenvolver sua plataforma de modo a oferecer diferenciais em relação aos concorrentes.

Quadro 4 - Comparativo de funcionalidades entre a Resident Advisor e a Shotgun

	Resident Advisor	Shotgun Brasil
Sugestões de eventos/conteúdos	✓	✓
Página para explorar artistas	✗	✓
Página de artista	✓	✓
Eventos que o artista irá tocar ou já tocou	Apenas os que estão dentro da plataforma	Apenas os que estão dentro da plataforma
Redes sociais do artista	✓	✓
Release do artista	✓	✗
Opção de seguir o artista	✓	✓
Informações para bookings	✓	✗
Matérias sobre o artista	Apenas da própria plataforma	✗
Fotos do artista	✓	Apenas do perfil
Pesquisa com filtros	Apenas para eventos	✗
Dados e informações personalizáveis	Apenas algumas informações básicas, os dados são apenas os puxados pelo banco de dados de dentro da plataforma	✗

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023

Ao observar o quadro, fica evidente a falta de funções nas plataformas que possibilitariam que a curadoria e a descoberta de artistas fosse mais eficaz, como pesquisas com filtros, personalização dos dados e informações dos perfis, bem como uma lista completa de eventos que vá além do que está disponível apenas no sistema de venda de ingressos dessas plataformas. Portanto, identificou-se uma oportunidade de proporcionar aos usuários um sistema no qual possamos criar perfis ricos em informações. Essas informações, por sua vez, podem ser usadas

para realizar pesquisas facilmente segmentadas por meio da filtragem dos dados desses artistas.

2.1.4 Entrevistas com usuários

2.1.4.1 Planejamento e Realização

O planejamento, realização e análise dos dados das entrevistas com os usuários foram conduzidos ao longo de um período de duas semanas. No que diz respeito ao planejamento, foram elaboradas perguntas de duas categorias: Perguntas Demográficas e Perguntas voltadas aos tipos de perfis entrevistados. As perguntas demográficas tinham como objetivo compreender o estágio de desenvolvimento da carreira dos produtores e DJs, a fim de entender o contexto em que estão inseridos. Por outro lado, as perguntas direcionadas aos tipos de perfis derivaram das dúvidas e suposições previamente definidas na Matriz CSD. Algumas delas eram específicas para um dos perfis, enquanto outras podiam ser respondidas por ambos, permitindo a compreensão das perspectivas de cada um em relação a determinadas questões.

Quadro 5 - Perguntas demográficas

Perfil de Produtores e Curadores	Perfil de DJ
Qual a sua idade?	Qual a sua idade?
A quanto tempo trabalha com produção de eventos?	A quanto tempo você trabalha como DJ?
Qual a sua situação atual de emprego? Você trabalha exclusivamente com produção de eventos?	Qual a sua situação atual de emprego? Você trabalha exclusivamente com produção de eventos?

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023

Quadro 6 - Perguntas para os tipos de perfis de entrevistados

Dúvidas e Suposições (Matriz CSD)	Perfil de Produtores e Curadores	Perfil de DJ
Como os curadores conseguem encontrar os artistas para recrutarem?	Você possui um processo para fazer a curadoria dos DJ's da sua festa?	-
Pq os artistas precisam do trabalho dos bookers?	Qual a importância do booker no processo de curadoria e contratação de DJ's?	Você possui booker? Qual a importância dele no seu dia a dia?

A indicação demonstrou ser o meio mais fácil de se conseguir um job;	As indicações de DJ's feitas para você agregam no seu processo de curadoria?	-
A presença digital é fundamental na hora de conseguir um job;	A presença digital é fundamental na hora de descobrir novos artistas?	Você acredita que ter presença digital é fundamental para conseguir trabalhos? Porque?
Os coletivos atualmente são uma das melhores formas para conseguir ser bookado;	-	Você faz ou já fez parte de algum coletivo? (se sim) Como foi/é a sua experiência participando destes coletivos? (se não) Por qual motivo você não faz/fez parte de um coletivo?

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023

Após as perguntas era aberto um espaço com a pergunta “Como você acha que a tecnologia poderia auxiliar você a resolver os problemas citados anteriormente?” com o objetivo de gerar um espaço de ideação para possíveis soluções.

Foram recrutados 5 participantes, abrangendo ambos os perfis, ou seja, tanto produtores (responsáveis pelo processo de curadoria) quanto DJs. As entrevistas tiveram uma duração média de 40 minutos a 1 hora e foram realizadas de forma individual e online, utilizando a plataforma Google Meet. As entrevistas foram documentadas no FigJam. Para fins de identificação, atribuímos a cada participante uma cor diferente, o que se mostrou importante para distinguir a fala de cada um, uma vez que não identificamos os participantes por nomes.

Figura 12 - Visualização maximizada da documentação das notas com as respostas dos entrevistados

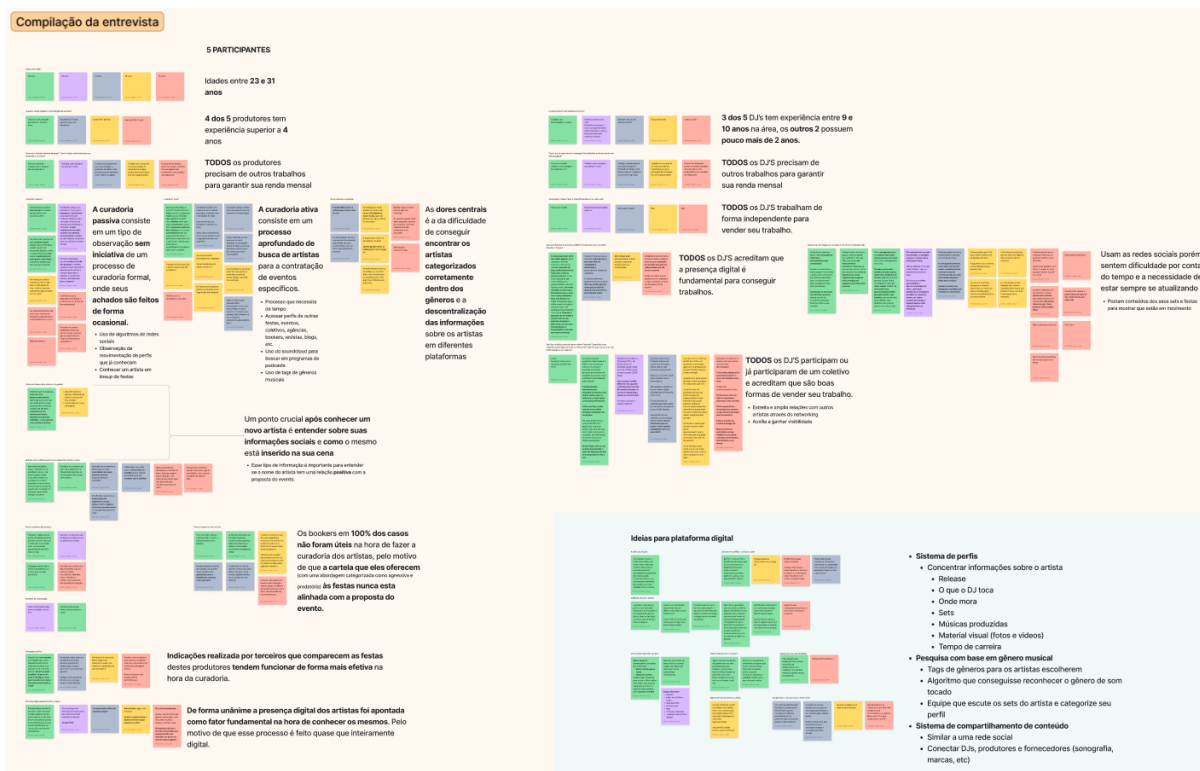


Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023

2.1.4.2 Resultados da pesquisa

Após a realização das entrevistas foi necessário fazer a compilação de resultados. O processo consistiu em reler todas as notas e criar agrupamentos de temas que as falas estão relacionadas, com o objetivo de encontrar padrões e por fim oportunidades de validar e descobrir problemas e dores dos entrevistados. Após o agrupamento ser criado foram destacados os aprendizados que cada um deles trouxe para pesquisa, com o objetivo de compor um resumo de toda a entrevista.

Figura 13 - Visualização maximizada da compilação das notas em agrupamentos e seus respectivos resumos



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023

Quando falamos sobre o quadro de perguntas demográficas os participantes possuíam idades entre 23 e 31 anos , sendo que 4 dos 5 entrevistados possuem experiência com produção superior a 4 anos (figura 13) . Destaca-se que 3 dos 5 já atuavam entre 9 a 10 anos como DJs, já outros 2 possuíam pouco mais de 2 anos de experiência na discotecagem.

Figura 14 - Agrupamentos com informações sobre idade e tempo de experiência com produção de eventos



Idades entre 23 e 31 anos

4 dos 5 produtores tem experiência superior a 4 anos

Fonte: Arquivos da autora, 2023

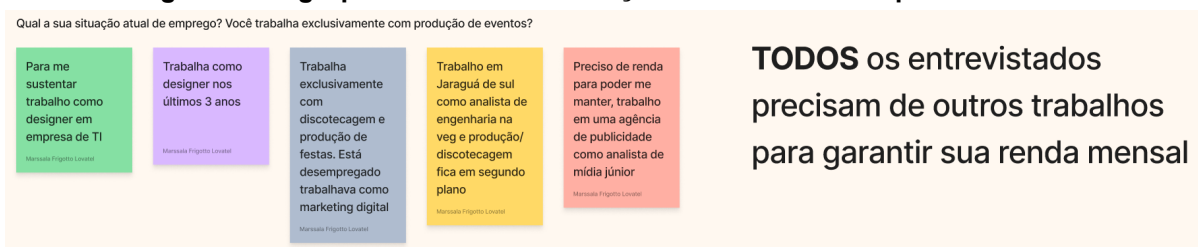
Figura 15 - Agrupamento com informações sobre tempo de experiência como DJ



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Quanto à forma como se sustentam todos os participantes das entrevistas afirmaram que necessitam realizar outras atividades remuneradas, além da produção de eventos e discotecagem para garantir a sua renda mensal, como destaca a figura 15 a seguir.

Figura 16 - Agrupamento com informações sobre trabalhos para sustento.



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Após os questionamentos demográficos foram conduzidas as perguntas sobre cada linha de trabalho, sendo produtor de eventos ou DJ. Sobre este último, todos os entrevistados afirmam que atuavam de forma independente para vender seu trabalho e fazer a gestão de sua carreira, como mostra a figura a seguir.

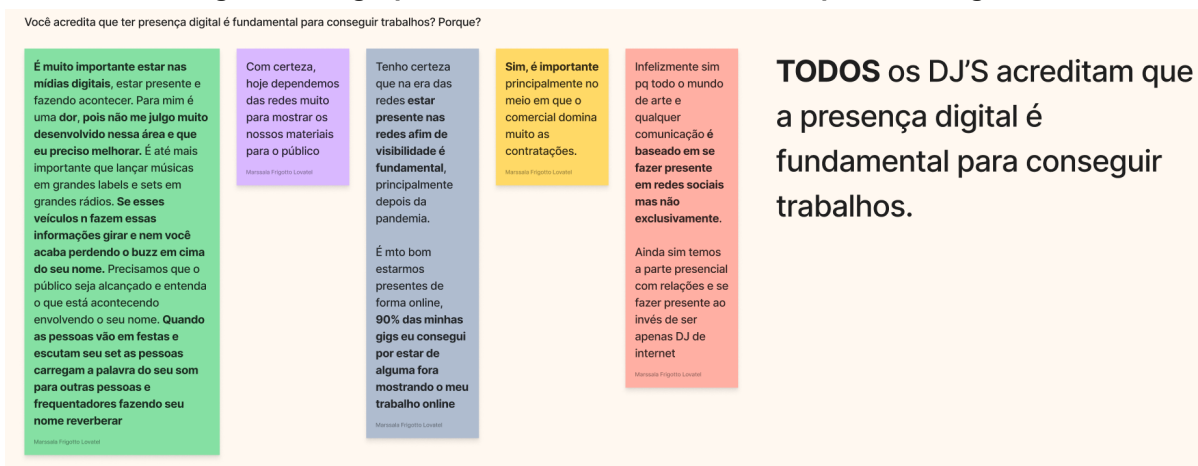
Figura 17- Agrupamento com informações sobre bookers



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Quando o assunto presença digital foi abordado, as respostas foram unânimes quanto a necessidade dos DJs estarem presentes digitalmente para conseguir oportunidade de trabalho.

Figura 18 - Agrupamento com informações sobre presença digital



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Quando se tratou de estratégias para promover a si mesmos e conquistar mais oportunidades profissionais, todos mencionaram o uso das redes sociais como sua principal abordagem. Eles compartilham conteúdo relacionado aos seus sets e às festas em que participam, buscando constantemente mostrar que são artistas ativos. No entanto, também mencionam as dificuldades em se manter atualizados em relação aos novos comportamentos dos algoritmos e a melhor forma de distribuir seu conteúdo. Isso ocorre frequentemente devido à falta de tempo e à energia limitada resultante de suas ocupações formais do dia a dia, como destaca a figura a seguir.

Figura 19 - Agrupamento com informações sobre estratégias de conteúdo para internet



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Por fim, para o bloco de perguntas sobre os DJs abordou-se o assunto sobre "coletivos". Todos os entrevistados expuseram que participam ou já participaram de

um coletivo e concordam que é uma ótima maneira de fazer mais pessoas conhecerem o seu trabalho, ampliar networking e ganhar visibilidade.

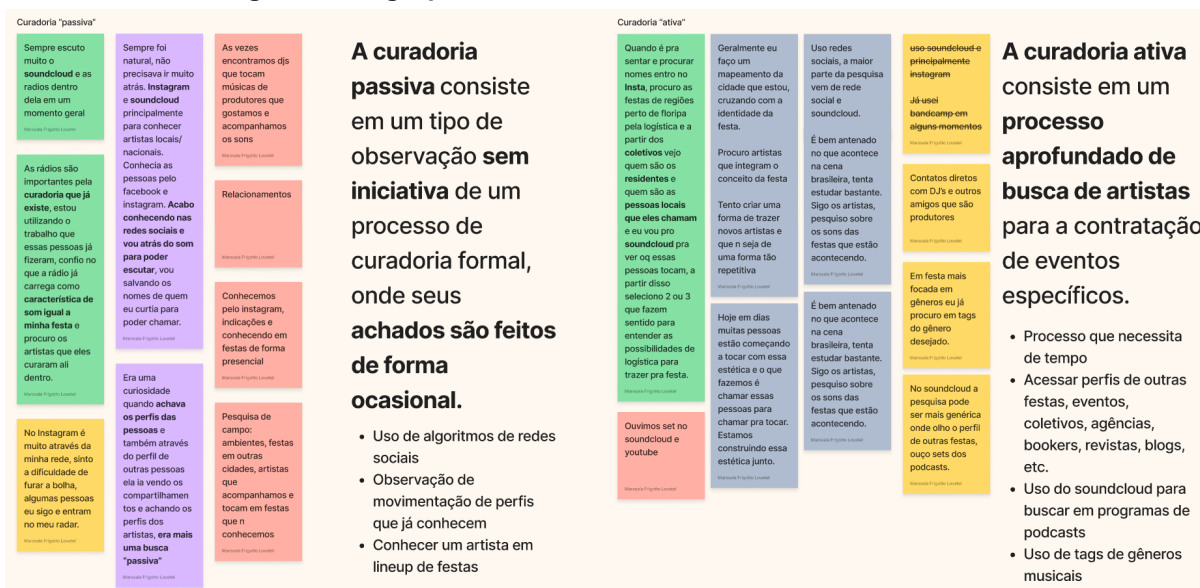
Figura 20 - Agrupamento com informações sobre participação dos djs em coletivos



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Quando observa-se a coluna vertical de produtores de eventos e curadores, identifica-se dois processos de curadoria denominados de Curadoria Passiva e Curadoria Ativa. A curadoria passiva envolve a observação sem a intenção explícita de encontrar novos artistas. Descobertas acontecem de forma ocasional por meio do uso de algoritmos em redes sociais, monitoramento de perfis de redes sociais já conhecidos pelo curador e também pela identificação de novos artistas nos lineups de festas. Por outro lado, a curadoria ativa é um processo mais aprofundado de busca de artistas com o propósito de contratá-los para os eventos dos curadores. Esse processo demanda mais tempo e envolve a exploração de perfis de outras festas, eventos, coletivos, agências, bookers, revistas, blogs, entre outros. Além disso, os curadores fazem uso do SoundCloud para buscar em programas de podcasts e utilizam tags de gêneros disponíveis na plataforma.

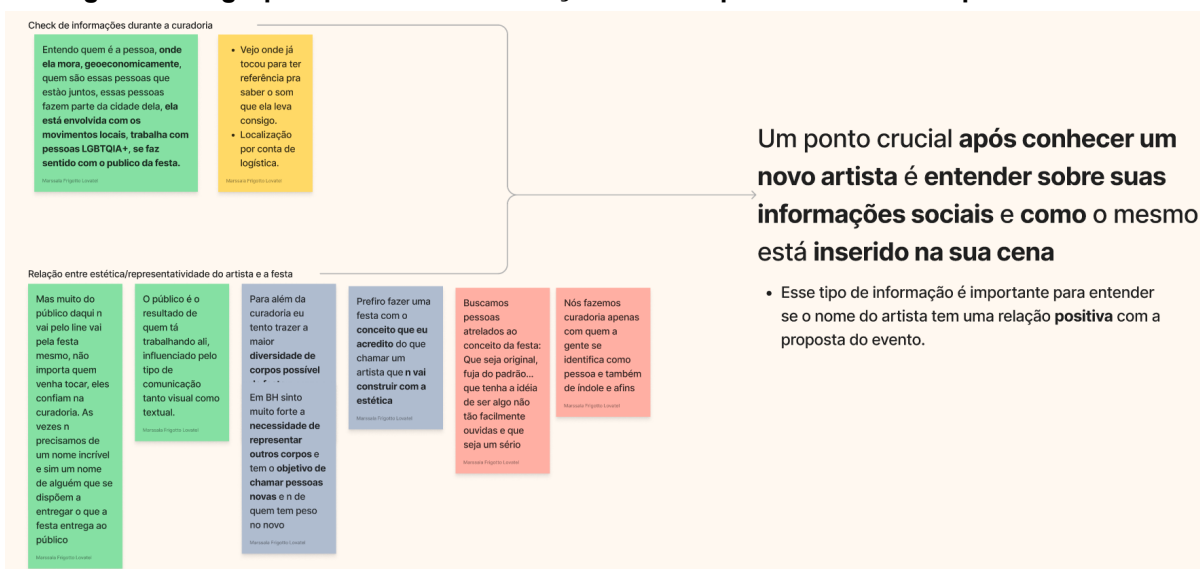
Figura 21 - Agrupamentos com informações sobre curadoria



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Após encontrarem um artista que os interesse existe uma fase da pesquisa para conhecer melhor o perfil desse DJ e entender sobre suas informações sociais e como o mesmo está inserido na cena de música eletrônica da sua cidade, sendo esse tipo de informação importante para entender se o nome do artista tem uma relação positiva com a proposta do evento.

Figura 22 - Agrupamentos com informações sobre aprofundamento de perfil do artista



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Quando foi abordada a questão dos bookers, ocorreu uma surpresa. Ao contrário do que era esperado, considerando que na própria Matriz CSD havia sido indicado que os bookers eram a opção mais viável para os artistas conseguirem

trabalhos, os curadores responderam de forma unânime que, nos casos em que algum booker se entrou em contato para apresentar sua carteira de artistas, as festas não fecharam os contratos. Isso ocorreu devido à falta de alinhamento entre os artistas indicados pelos *bookers* e a proposta das festas. Além disso, muitas vezes, a abordagem desses *bookers* foi categorizada como agressiva e predatória, o que trouxe uma conotação negativa ao trabalho realizado por esses profissionais.

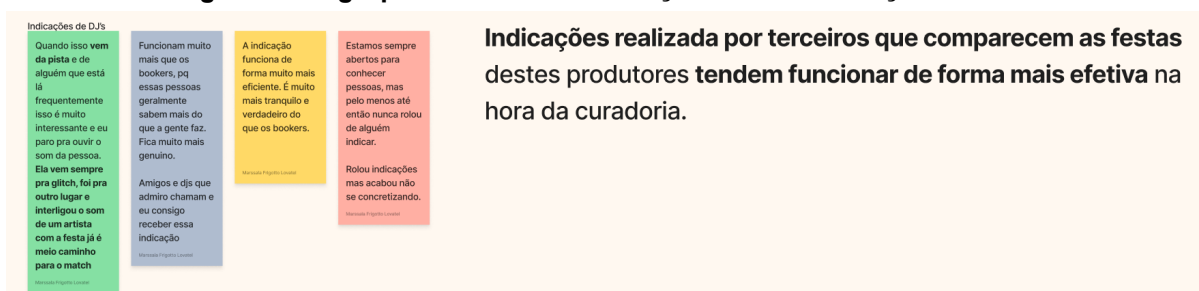
Figura 23 - Agrupamento com informações sobre relação entre curadores e bookers



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Sobre as indicações de artistas, foi observado que elas costumam ser mais eficazes do que o trabalho de um booker, já que, uma vez que essas recomendações vêm de pessoas que frequentam a festa de forma assídua, elas conhecem o estilo musical predominante e quem casaria com essa estética.

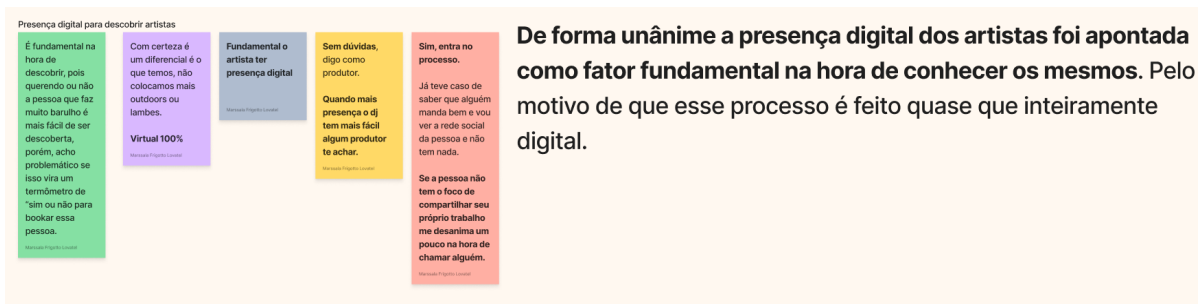
Figura 24 - Agrupamento com informações sobre indicações de DJs



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Também foi apontado de forma unânime a necessidade dos artistas terem presença digital, sendo este um fato fundamental na hora de conhecê-los, uma vez que a curadoria é realizada quase que inteiramente no ambiente digital (figura 24).

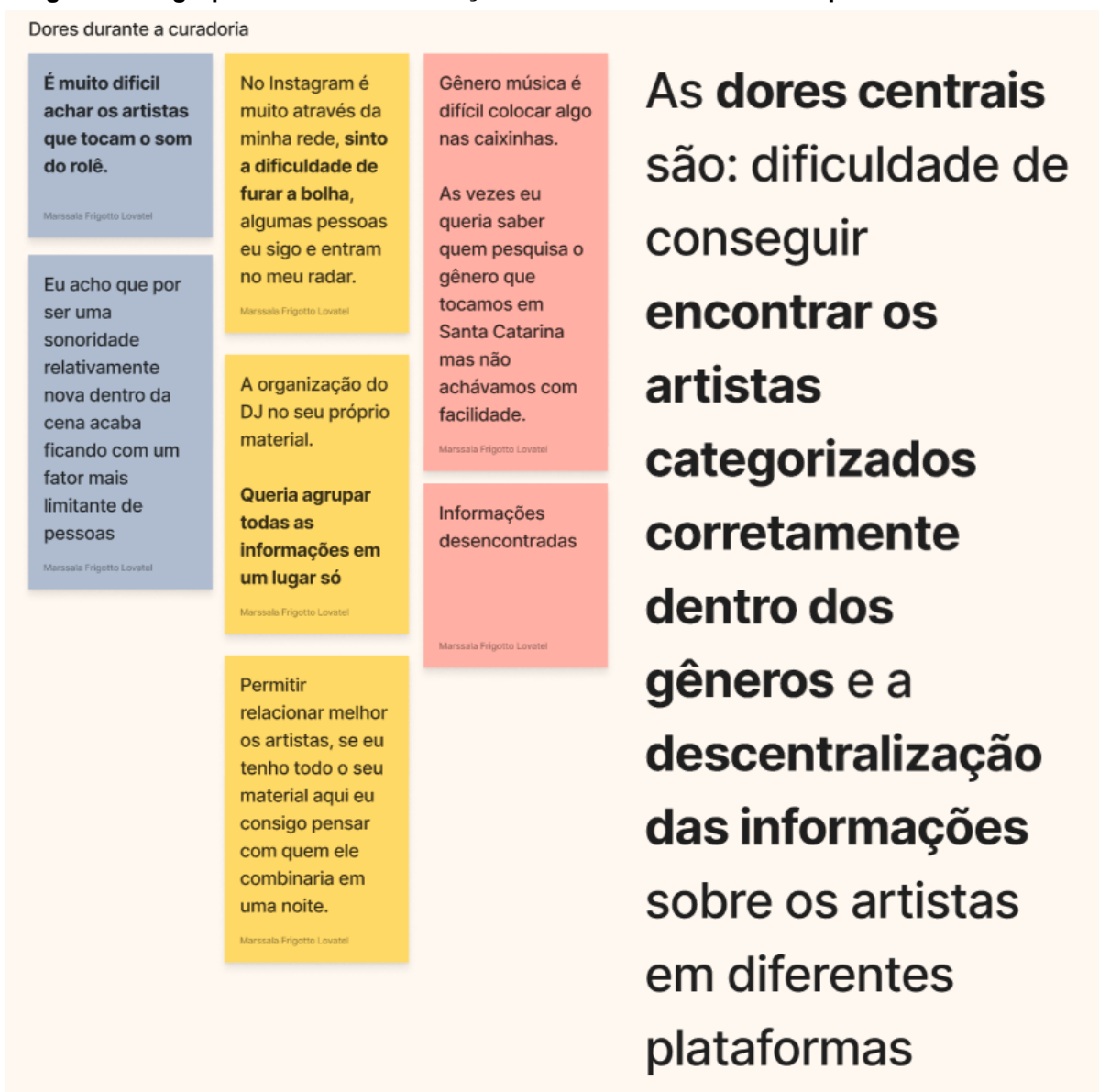
Figura 25 - Agrupamento com informações sobre presença digital dos DJs para os curadores



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Por fim, foram agrupadas as dores centrais no processo de curadoria, que são: encontrar os artistas categorizados corretamente dentro dos gêneros musicais e a descentralização das informações sobre os artistas em diferentes plataformas.

Figura 26 - Agrupamento com informações sobre as dores durante o processo de curadoria



Fonte: Arquivos da autora, 2023

Como mencionado no tópico anterior, ao final da entrevista foi aberto um espaço para a ideação entre o entrevistado e a entrevistadora, onde discutiu-se como a tecnologia pode ajudar a resolver os problemas apontados durante a conversa. As três funcionalidades principais que foram mais citadas pelos entrevistados eram: sistema de perfis, pesquisa de artistas com base em gênero musical e um sistema de compartilhamento de conteúdo conforme mostra figura 26.. Essas três funcionalidades serão resgatadas no momento da ideação das soluções para a resolução dos problemas levantados pela pesquisa.

Figura 27 - Agrupamento com ideias de soluções para a plataforma digital



Fonte: Arquivos da autora, 2023

2.2 Etapa Definir

A Etapa Definir é o momento em que obtemos o maior número de dados resultantes dos processos de pesquisa da etapa anterior. A partir desse ponto, é necessário processar esses dados para transformá-los em insights, orientando a construção da plataforma que será realizada no próximo estágio. Nessa etapa, são atualizados a Matriz CSD, os arquétipos, o quadro 'How Might We' e os Requisitos de Projeto.

2.2.1 Atualização da Matriz CSD

Após o término da etapa Descobrir, houve uma atualização da Matriz CSD com os aprendizados obtidos até então. Como pode ser observado no quadro abaixo, praticamente todas as dúvidas e suposições levantadas no início da pesquisa foram respondidas e se tornaram certezas. Restando apenas uma dúvida e duas suposições, que foram consideradas como pontos que não impactam no entendimento dos problemas e na elaboração da solução.

Quadro 7 - Matriz CSD atualizada

Matriz CSD atualizada

Certezas	Dúvidas	Suposições
<p>Existe uma plataforma exclusiva para contratação de profissionais da noite? Não, as plataformas não tem o foco de contratação e sim divulgar eventos</p>	<p>Estar presente e ser visto em festas, mesmo que em forma de informal é importante para atrair os olhares de curadores?</p>	<p>Os artistas em grande parte são de classe média;</p>
<p>Como os curadores conseguem encontrar os artistas para recrutarem? Curadoria Passiva e Ativa (Entrevistas)</p>		<p>Possuem ou estão cursando o ensino superior;</p>
<p>Como os artistas se conectam com curadores e festas? Estratégias de redes sociais (entrevista)</p>		
<p>Os agentes/bookers são a única opção mais viável para os artistas conseguirem tocar em diversos eventos? Não! (Entrevista com curadores)</p>		
<p>Pq os artistas precisam do trabalho dos bookers? Auxiliar nas políticas de contratação com as festas</p>		
<p>A indicação demonstrou ser o meio mais fácil de se conseguir um job; Não podemos dizer fácil, mas sim que está tem bastante valor quando recebida por pessoas que frequentam as festas que receberam a indicação (entrevista com curadores)</p>		
<p>A presença digital é fundamental na hora de conseguir um job; Sim! (entrevistas)</p>		
<p>Os artistas geralmente possuem entre 24 - 35 anos; Idade dos entrevistados entre 21 - 31 anos</p>		
<p>Os coletivos atualmente são uma das melhores formas para conseguir ser bookado; Não necessariamente bookados mas são grandes potencializadores dos nomes dos artistas envolvidos e ajudam muito os mesmo com networking. (entrevistas)</p>		

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

2.2.2 Arquétipos

Após uma grande quantidade de dados ter sido coletada na etapa anterior, os arquétipos foram utilizados para sintetizar e agrupar essas informações, formando uma linha de raciocínio com base nas informações obtidas. Para isso, os dados foram separados e agrupados em dois arquétipos: 'O Curador' e 'O DJ'.

O Curador

Este arquétipo reúne as informações do responsável por pesquisar e trazer artistas coesos para os lineups dos eventos. Suas principais necessidades e expectativas incluem a construção de lineups coesos com sua festa, a seleção de artistas que agradem ao público do evento, a inovação em suas escolhas a cada edição, a garantia de uma opinião positiva do público sobre seu evento, a descoberta de novos artistas para aumentar a variedade nos lineups de cada edição e a habilidade de equilibrar o custo total dos artistas versus os resultados para tornar os eventos viáveis financeiramente.

Sua missão é criar e manter um público fiel para sua festa, além de aspirar a se tornar uma autoridade na análise e seleção dos melhores artistas para eventos. Suas metas incluem ter um grupo de artistas de qualidade para conquistar a confiança do público, tornar seus eventos uma referência no cenário local e, por fim, obter lucro com as edições das festas.

Esse arquétipo desempenha um papel fundamental, dividido em duas etapas cruciais: a descoberta de artistas e a seleção de DJs. No processo de descoberta, existem duas maneiras de realizar a curadoria. A primeira, de forma passiva, caracteriza-se pela observação sem uma iniciativa ativa no processo de curadoria. Neste caso, as descobertas acontecem de forma esporádica. As principais práticas incluem o uso diário de algoritmos de redes sociais, a observação de movimentos em perfis de labels, festas, eventos e outros relacionados à música eletrônica, já conhecidos pelo curador, além da descoberta de novos talentos nos eventos frequentados. A segunda abordagem, a curadoria ativa, envolve um processo mais profundo de busca por artistas, voltado para a contratação em eventos específicos. Essa pesquisa é mais aprofundada, com o curador dedicando mais tempo,

acessando ativamente perfis de terceiros em busca de artistas e utilizando o SoundCloud para pesquisar em programas de podcasts, além do uso de tags de gêneros musicais na plataforma.

Já na seleção de DJs, etapa subsequente à descoberta, após encontrar um artista interessante, é feita uma análise detalhada do perfil para entender suas conexões sociais e integração na cena. Essas informações são essenciais para verificar se o estilo do artista se alinha positivamente com a proposta e a estética da festa. A partir dessa análise, inicia-se o processo de avaliação para trazer o artista ao evento. Esse momento é crucial para equilibrar os custos de produção da festa, já que é feito o primeiro contato para obter informações sobre a disponibilidade de datas, cachê e outros custos administrativos, como passagens e hospedagem.

Por fim, foram mapeados os pontos de dor e frustrações dos curadores nesse processo, que incluem: trazer profissionais que estejam dentro do seu orçamento, encontrar bons artistas alinhados com a estética sonora da festa, dificuldade para romper a sua bolha e descobrir novos artistas, relações desafiadoras com agências e bookers, falta de tempo para se dedicar extensivamente à curadoria de eventos, já que o processo é altamente qualitativo, exigindo tempo para ouvir vários sets de um artista e compreender sua identidade sonora.

Esse processo é repetido inúmeras vezes, multiplicado por vários artistas até encontrar o desejado.

Figura 28 - Visualização maximizada da documentação do arquétipo “O curador”



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

O DJ

O arquétipo do DJ tem como objetivo selecionar, mixar e tocar músicas de forma a entreter o público em eventos, clubes e festas, criando atmosferas musicais e mantendo a energia da pista de dança. Consiste em artistas que geralmente

atuam de forma independente e têm atividades como pesquisa musical, criação de sets, estudo de discotecagem, participação em projetos de coletivos e residências de festas, além de gerenciar sua carreira, como a organização da agenda, implementação de estratégias de promoção do trabalho, networking com outros artistas e produtores de eventos, e estabelecimento de uma boa relação com o público.

Suas motivações incluem o desejo de possuir um repertório único, criando assim um maior valor em torno de seu nome e trabalho, o que gera forte interesse do público e dos organizadores de eventos em suas apresentações, além de criar uma rede de apoio com outros artistas e produtores ao seu redor. Tem como meta poder se sustentar exclusivamente com a renda gerada pela discotecagem, tornar-se uma referência em sua área e explorar o mundo com seu trabalho.

Além do trabalho central de discotecagem, os DJs executam atividades cruciais para este projeto, incluindo estratégias de divulgação e gestão de agenda. Na divulgação, as redes sociais são o foco principal, atuando como um portfólio onde os artistas exibem seu trabalho por meio de fotografias, vídeos, artigos, entrevistas e outros materiais para demonstrar suas atividades recentes. Além disso, o SoundCloud é uma ferramenta amplamente utilizada para compartilhar gravações de seus sets, realizados em casa ou em festas, mostrando novas explorações musicais. No que diz respeito à gestão da agenda, os DJs reservam tempo para responder aos contratantes, organizar suas datas e cuidar da logística para garantir que suas apresentações ocorram sem problemas.

Alguns dos pontos de dor e frustrações enfrentados pelos DJs incluem a necessidade de realizar outros trabalhos para garantir uma renda mensal, a dificuldade de encaixar suas atividades como DJ na rotina por conta do trabalho formal, o desafio de trabalhar de forma independente para vender seu trabalho como DJ, a dificuldade em se posicionar nas redes sociais e tornar seu conteúdo relevante, a percepção de que, nos dias atuais, o fator mais chamativo são as aparências nas redes sociais em vez das habilidades musicais, o cansaço causado por trabalhar em múltiplos locais, o que impede os artistas de se concentrarem em projetos que poderiam beneficiar suas carreiras, a competitividade entre os artistas,

a dependência de ter uma rede de contatos correta para crescer na carreira, entre outros.

Figura 29 - Visualização maximizada da documentação do arquétipo “O DJ”



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

2.2.3 How Might We / Como Podemos

O quadro 'como podemos' consiste em uma técnica de ideação com o propósito de transformar os problemas mapeados e documentados nos arquétipos em possíveis soluções que o projeto possa abordar. Nessa dinâmica, as dores dos curadores foram marcadas em rosa e as dos DJs em roxo. O quadro apresenta um problema que é então transformado em uma pergunta de 'como podemos', para ser respondido com ideias que buscam solucionar a questão mencionada.

Figura 30 - Visualização maximizada do quadro 'Como Podemos'

Problema	Encontrar bons artistas que conversem com a estética sonora da festa
HMW	Como podemos fazer com que o usuário encontre bons artistas?
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Aba de explorar com indicação de artistas</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Pesquisa com filtros avançados</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> </div>
Problema	Falta de tempo para se dedicar por muitas horas a curadoria dos seus eventos
HMW	Como podemos fazer com que o usuário use melhor o seu tempo para realizar a curadoria para os seus eventos?
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Concentrar todas as informações dos artistas em apenas um local</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Trazer sugestões de artistas</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Trazer prévias dos perfis durante a pesquisa</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> </div>
Problema	Sentem dificuldade em se colocar dentro das redes sociais e fazer seu conteúdo ser relevante
HMW	Como podemos fazer com que o usuário entregue melhor o seu conteúdo?
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">Criação de um sistema de postagens de conteúdo no perfil</div> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">Perfil ser totalmente personalizável com os conteúdos desejados</div> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">Sistema de mídia (resúmenes) personalizado para artista Sistema de postagens (enviadas para um feed ou Mediar)</div> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">Sistema de feed</div> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> </div>
Problema	Depender muito de ter o networking correto para poder crescer na carreira
HMW	Como podemos fazer com que o usuário consiga se conectar de forma mais eficiente com outras pessoas?
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">Conexões entre perfis</div> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">marcações</div> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">posts</div> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">sistema de chat</div> <div style="background-color: #800080; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> </div>
Problema	Dificuldade para estourar sua bolha e encontrar outros artistas
HMW	Como podemos ajudar o usuário a encontrar artistas fora da sua bolha?
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Sugestões</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Filtros avançados</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Conteúdos sobre os artistas</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> </div>
Problema	Informações descentralizadas sobre os artistas
HMW	Como podemos ajudar o usuário encontrar de forma mais eficiente as informações dos artistas desejados?
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Sistema de perfil dos artistas</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Informações bem classificadas na página</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> </div>
Problema	Necessidade de ouvir diversos sets de um artista para entender sua linha sonora
HMW	Como podemos ajudar o usuário a entender melhor a linha sonora dos artistas?
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Sistema de highlights de partes dos sets para ouvir</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Preview dos sets</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Sistema que consiga criar hot cues nos sets de outras plataformas</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Tags de gêneros musicais tocados</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Criação de lista de destaque de sets</div> </div>
Problema	Dificuldade para encontrar artistas de gêneros musicais específicos
HMW	Como podemos ajudar o usuário a encontrar artistas de gêneros musicais específicos?
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Highlights de gêneros</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Agrupamentos de artistas de um determinado gênero</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Filtros de gênero musical</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> </div>
Problema	Grande quantidade de artistas para ouvir até encontrar o que deseja
HMW	Como podemos ajudar o usuário encontrar de forma mais eficiente um artista desejado?
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Filtros na pesquisa</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Explorar eventos</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> <div style="background-color: #f080f0; padding: 5px; font-size: 8px;">Type anything, @mention anyone</div> </div>

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Após esgotarem-se as respostas para as soluções das perguntas, é feita uma análise para identificar as soluções mais frequentes entre os problemas. Como o

objetivo é entregar um protótipo de um Produto Mínimo Viável (MVP), busca-se a maneira mais simples que resolva a maior quantidade de problemas.

2.2.4 Requisitos de projeto

Com o quadro "Como Podemos" preenchido, torna-se possível classificar e priorizar as melhores opções para esta primeira versão do projeto. Para esta etapa inicial, foram estabelecidas quatro soluções para construir o MVP do projeto:

1. **Sistema de Perfil dos Artistas:** Esta solução ataca diretamente o problema das informações descentralizadas sobre um DJ. Colabora com a questão da falta de tempo dos curadores, concentrando as informações necessárias sobre o artista dentro da plataforma.
2. **Tags de Gêneros Musicais Tocados:** Aborda quatro dores diferentes dos arquétipos: a necessidade de ouvir diversos sets de um artista para entender sua linha sonora; a dificuldade para encontrar artistas de gêneros musicais específicos; a busca por artistas com a linha sonora desejada pelos curadores; e a dificuldade destes em ampliar suas conexões para encontrar artistas fora do seu radar usual.
3. **Aba de Pesquisa com Filtros Avançados:** Essencial para o sucesso do curador ao trazer artistas coesos para os lineups dos eventos. Atende à dificuldade de encontrar bons artistas que combinem com a estética sonora da festa e a busca por artistas além do radar usual.
4. **Sugestões de Artistas:** Esta funcionalidade tem o intuito de auxiliar os curadores com a questão da falta de tempo para dedicar longas horas à curadoria de seus eventos.

Para auxiliar na priorização das soluções, foi criada uma quarta coluna chamada "Detalhamento da Funcionalidade". O objetivo é compreender o escopo necessário para que cada solução possa impactar os problemas que se propõe a resolver. Isso é essencial para compreender o esforço necessário na criação de

cada funcionalidade, bem como para avaliar como se encaixa no tempo total de desenvolvimento do projeto. Todos os detalhes podem ser observados no quadro abaixo.

Quadro 8 - Requisitos de projeto

Problema	Requisitos funcionais	Requisitos de conteúdo	Detalhamento da feature
<ul style="list-style-type: none"> • Informações descentralizadas sobre os artistas • Falta de tempo para se dedicar por muitas horas a curadoria dos seus eventos 	Sistema de perfil dos artistas	Texto, imagens, áudio e vídeo	<p>Sistema de perfil para os DJ's que conta com as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foto de perfil • Nome (Obrigatório) • Prônimos • Onde reside (Obrigatório) • Gêneros de música que toca (Pelo menos 1) • Coletivos que participa • Residências que possui • Link de redes sociais • Informações de contato para bookings • Material visual • Biografia • Histórico de eventos • Agenda <p>Fluxos auxiliares Criar Perfil (Registro) + onboarding Personalizar Perfil</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Necessidade de ouvir diversos sets de um artista para entender sua linha sonora • Dificuldade para encontrar artistas de gêneros musicais específicos • Grande quantidade de artistas para ouvir até encontrar o que deseja • Dificuldade para estourar sua bolha e encontrar outros artistas 	Tags de gêneros musicais tocados	Texto	<p>Sistema de seleção de gêneros de música eletrônica que o DJ utiliza para definir quais eles tocam.</p> <p>Organizar a taxonomia para classificar os gêneros e seus sub-gêneros</p> <p>Disponibilizar a criação de gêneros personalizados caso a plataforma não der retorno quando o usuário pesquisar o nome</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar bons artistas que conversem com a estética sonora da festa • Dificuldade para estourar sua bolha e encontrar outros artistas 	Aba de exploração com pesquisa com filtros avançados	Texto e imagens	<p>Aba de explorar onde encontra por default a categorização de agrupamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • DJ's da sua região (de acordo com sua localização do PC) <p>A partir dessa página consegue começar a usar os filtros de Gênero de música e localização para encontrar outros profissionais.</p> <p>Possui também barra de pesquisa para encontrar dj's por nome.</p>
Falta de tempo para se dedicar por muitas horas a curadoria dos seus eventos	Trazer sugestões de artistas	Texto e imagens	<p>Sistemas de cluster para criar agrupamentos de DJ's de acordo com:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destaques em gêneros • Destaques nas regiões • Tocou recentemente na sua cidade • Estará na sua cidade em tour

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Por fim, após a análise do tempo, foram priorizadas as três primeiras soluções do quadro. A ferramenta de sugestões de artistas foi desconsiderada nesta primeira versão devido ao tempo apertado do projeto e por não representar uma funcionalidade com tanto impacto em múltiplos problemas quanto às outras três soluções. No entanto, poderá ser priorizada em versões futuras do produto.

2.3 Etapa Desenvolver

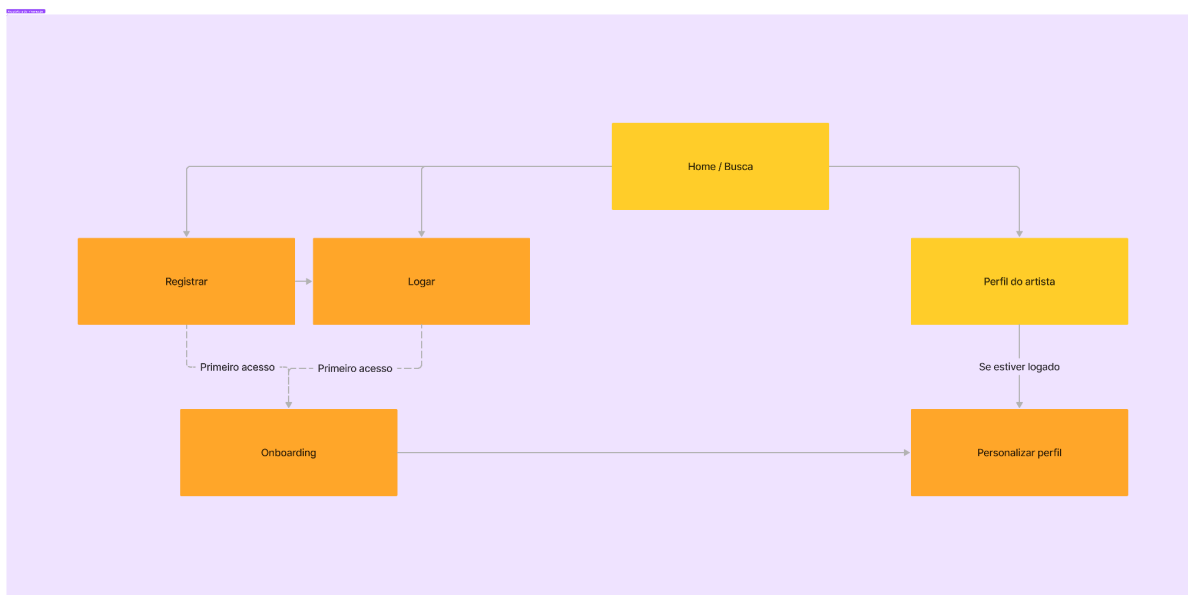
A Etapa Desenvolver marca o final do diamante de descoberta e definição de problemas. A partir desta etapa, inicia-se o desenvolvimento da plataforma. Na Etapa Desenvolver, são trabalhadas a Arquitetura de Informação, os Wireframes e o Teste de Usabilidade para a validação da interface. Aqui será organizada a lógica e

a disposição dos elementos visuais das soluções priorizadas pelos Requisitos de Projeto.

2.3.1 Arquitetura de informação

A arquitetura de informação da primeira versão da plataforma é organizada com a página de busca como a tela inicial. A partir dela, os usuários podem visualizar os perfis dos artistas, fazer login ou registrar uma conta. No primeiro acesso do usuário, um processo de onboarding permite a personalização do perfil. Para acessos subsequentes, a personalização do perfil pode ser feita na página do perfil já criado.

Figura 31 - Arquitetura de Informação esquematizada



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

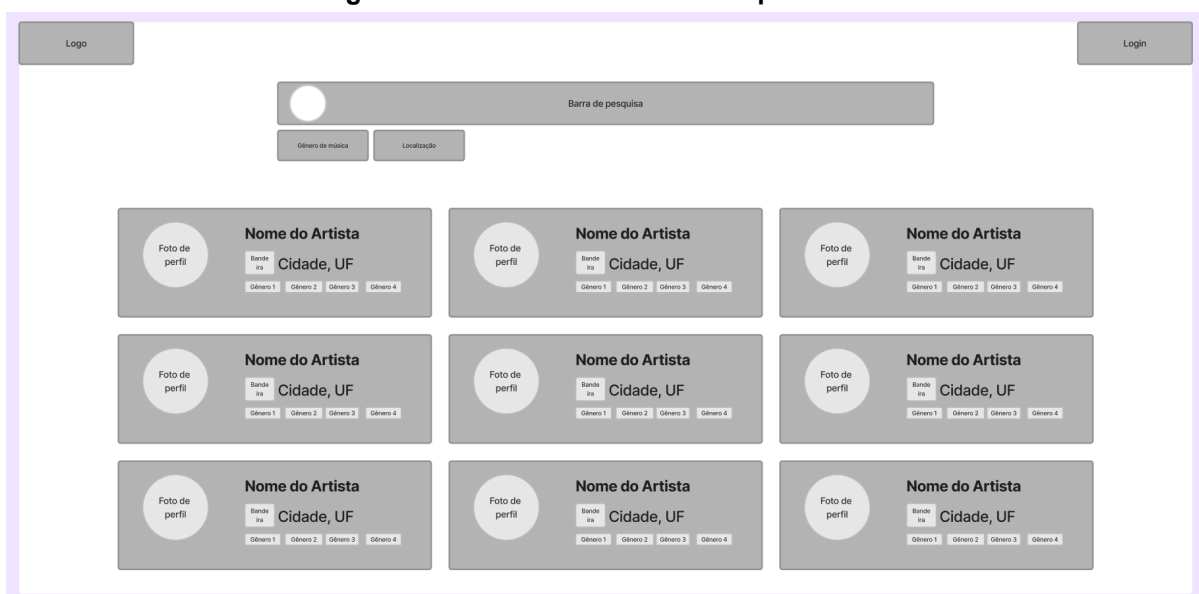
Essa etapa é importante para mapear por onde os fluxos começam e como interligar as telas de uma forma lógica de acordo com sua funcionalidade e objetivos.

2.3.2 Wireframes

Após a conclusão da Arquitetura de Informação, foi possível começar a desenhar os wireframes, com o intuito de organizar o layout visual das telas, seguindo as diretrizes definidas nos Requisitos do Projeto. O primeiro esboço se concentra na tela inicial, exibindo alguns resultados de artistas e apresentando o

menu superior, que contém espaço para o logotipo e um botão de login. Em seguida, inclui a barra de pesquisa, juntamente com os filtros de gênero musical e localização para fornecer resultados mais precisos. Os cartões dos artistas exibem o nome, imagem de perfil, localização e alguns dos gêneros musicais informados no perfil.

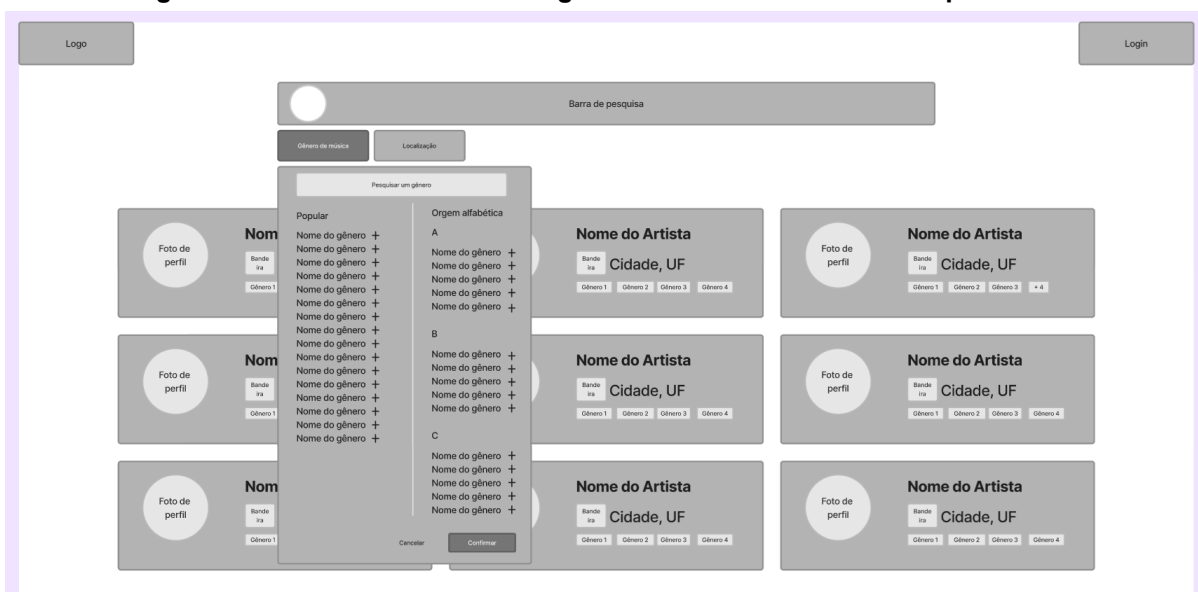
Figura 32 - Wireframe da home da plataforma



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Além disso, foram elaborados dois *popovers* de filtros. O primeiro é o filtro de gêneros musicais, mostrando os gêneros mais populares à esquerda e, à direita, os gêneros organizados por ordem alfabética, acompanhados por uma barra de pesquisa na parte superior e botões na parte inferior.

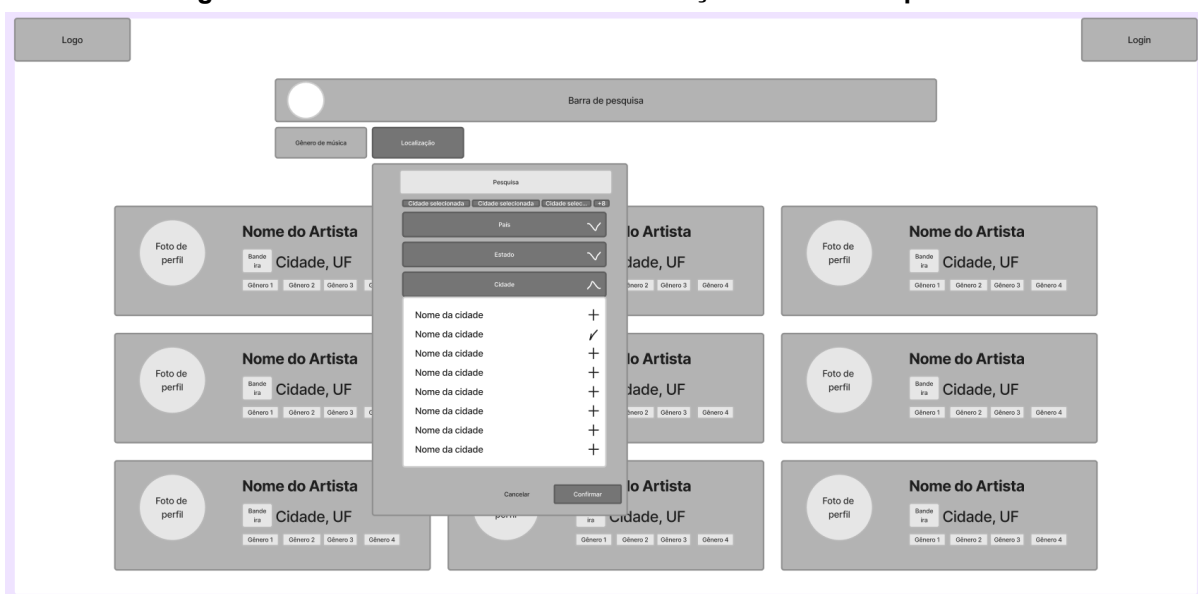
Figura 33 - Wireframe do filtro de gêneros musicais da home da plataforma



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

No popover de localização, são apresentadas listas expansíveis de países, estados e cidades, possibilitando a seleção de várias opções para filtrar.

Figura 34 - Wireframe do filtro de localização da home da plataforma



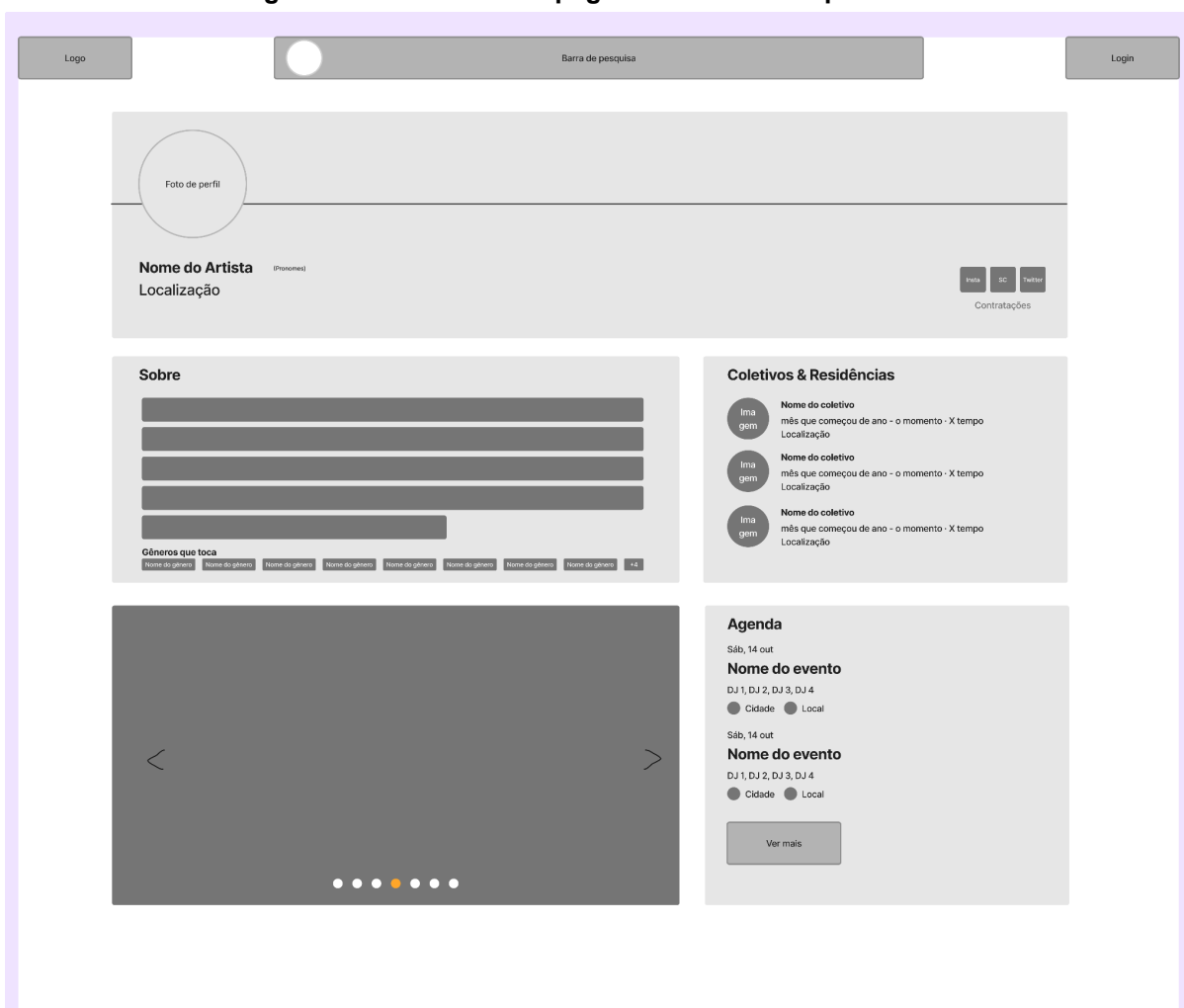
Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Para a página do artista, foi idealizado apresentar as informações em blocos, onde cada bloco seria responsável por fornecer um tipo específico de informação. O bloco superior incluiria a imagem do perfil, foto de capa, nome do artista, pronomes, localização, links para redes sociais e um botão de contato. O bloco 'Sobre' traria a biografia e os gêneros musicais que o artista toca. O bloco 'Coletivos e Residências'

apresentaria os grupos dos quais o DJ faz parte, juntamente com as localizações desses grupos e o período de participação do artista. Um bloco cinza, com setas, seria utilizado para um carrossel de mídias, onde o artista poderia exibir registros de suas apresentações, como fotos e vídeos.

Do lado direito, na seção 'Agenda', seria possível visualizar os próximos eventos em que o artista se apresentará, juntamente com o line-up, a cidade e o local do evento. Também haveria um botão 'Ver Mais' para acessar mais detalhes sobre esses eventos, inclusive exibindo os eventos passados

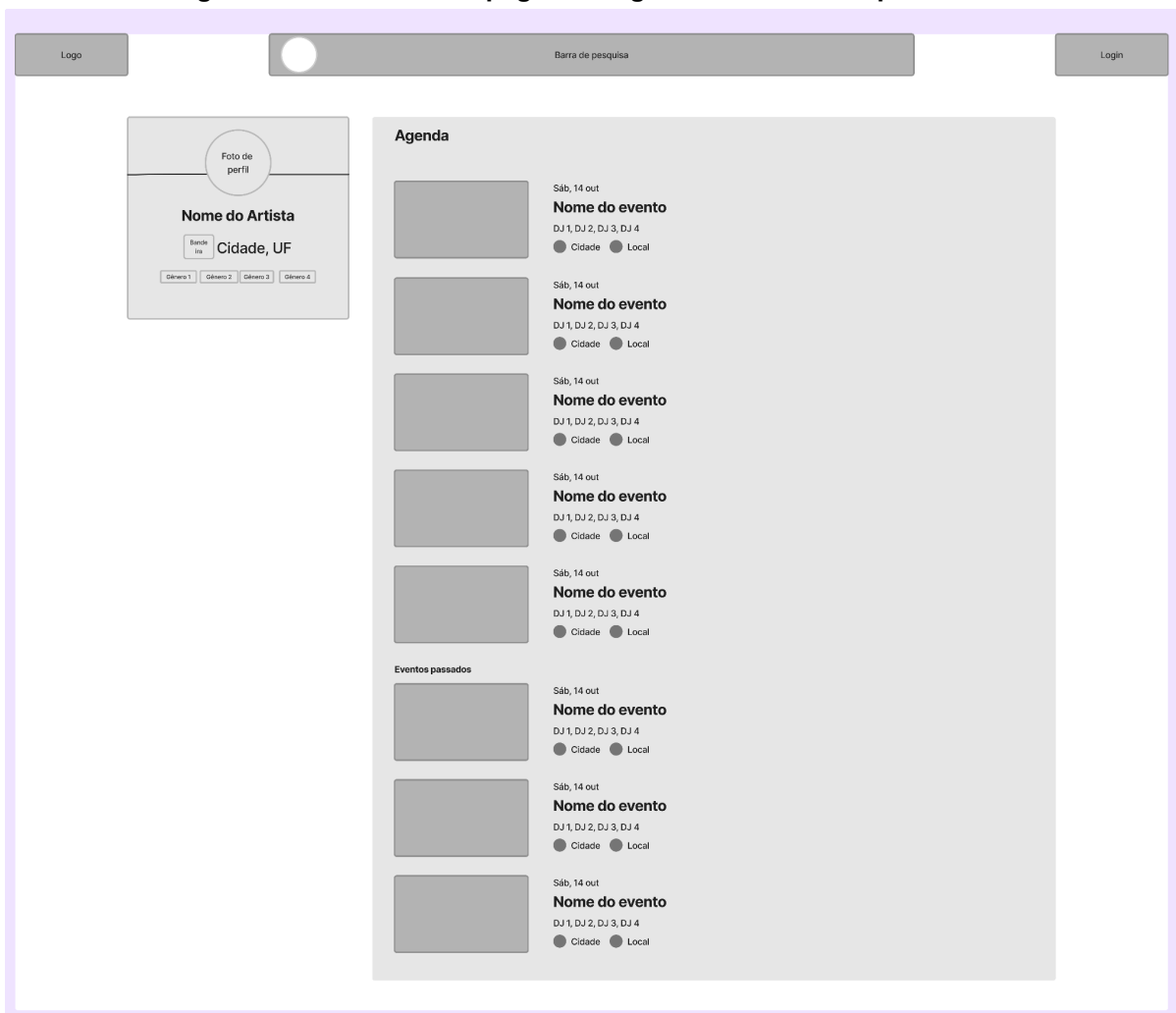
Figura 35 - Wireframe da página de artistas da plataforma



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

A agenda expandida mostra as informações já apresentadas na página anterior, incluindo todos os próximos eventos e os eventos passados. Além disso, fornece espaço para usar imagens com a arte dos eventos/festas

Figura 36 - Wireframe da página de agenda do artista da plataforma.



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Também foram criadas duas telas para logar nas contas e também para registrar.

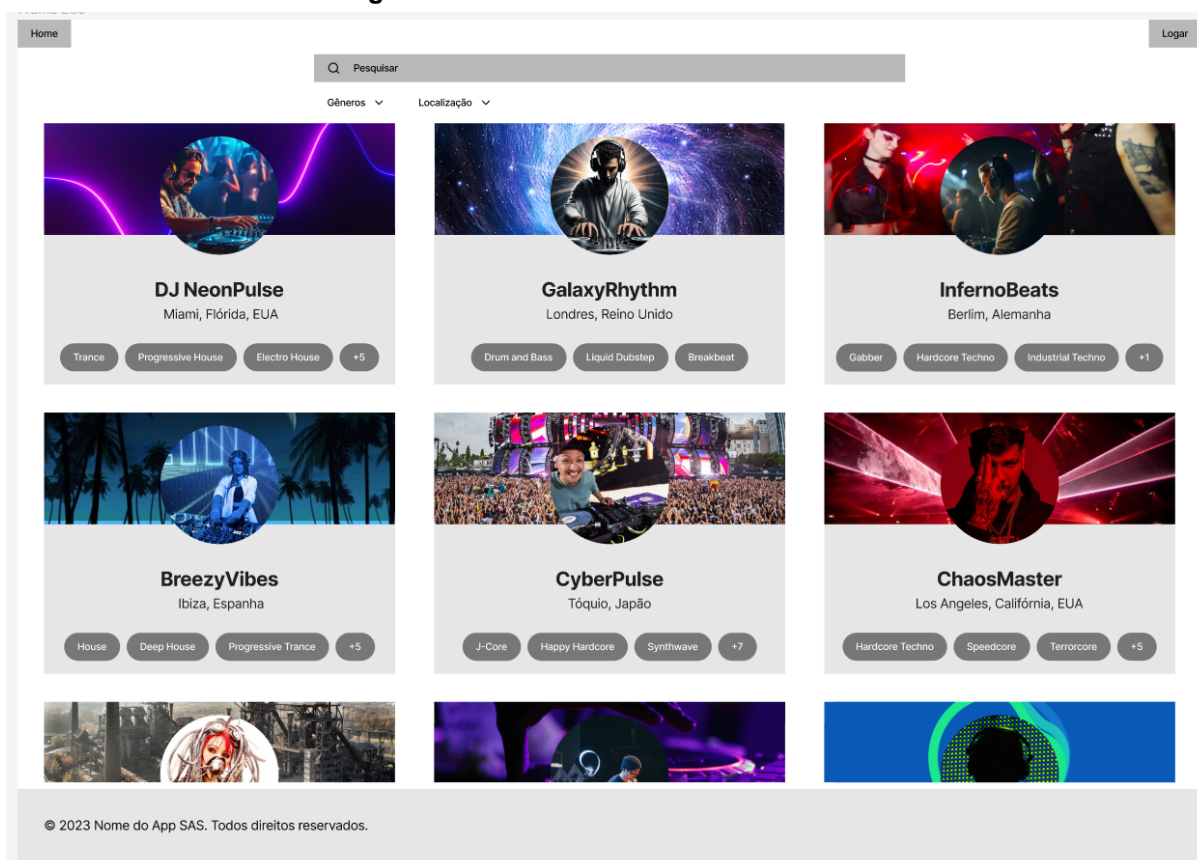
Figura 37 - Wireframe das páginas de login e registro da plataforma



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Após os primeiros desenhos, os wireframes passaram pelas lapidações, com o objetivo de melhorar a disposição das informações, bem como trazer outras funcionalidades, uma padronização nos comportamentos dos filtros e inputs para personalização de perfil e por fim, tornar o protótipo mais lúdico para os testes de usabilidade.

Figura 38 - Wireframe atualizado da home



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Figura 39 - Wireframe do modal de filtro de seleção de gêneros musicais para pesquisa

Modal de filtro de gêneros de música

Selecionar gêneros musicais

Q Pesquisar

- Ambient
- Big room
- Breakbeat
- Chillout
- Drum and bass
- Dubstep
- Electro
- Electronica
- Hardcore >
- House >
- Industrial

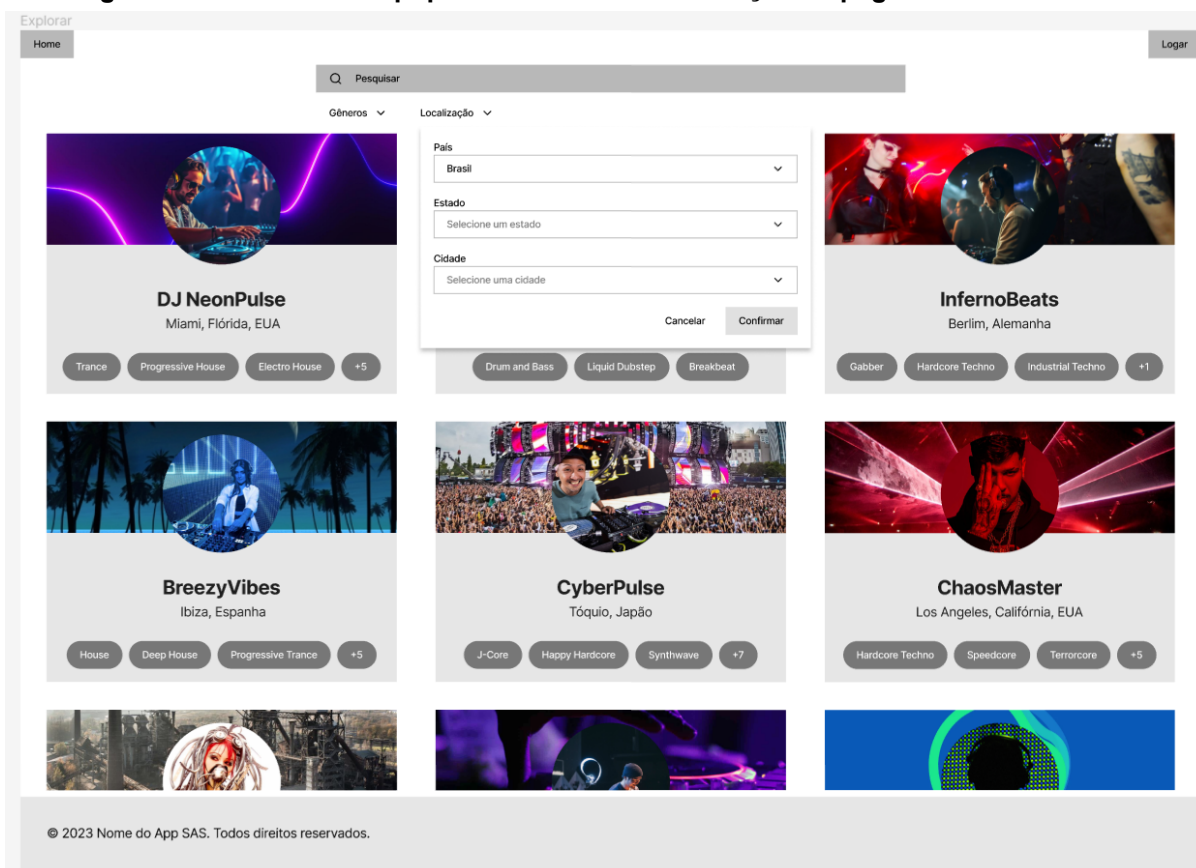
2 gêneros musicais selecionados

Happy Hardcore X Techno X

Cancelar Confirmar

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Figura 40 - Wireframe de popover do filtro de localização da página de busca aberto



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023


Figura 41 - Wireframe da página de artista atualizada

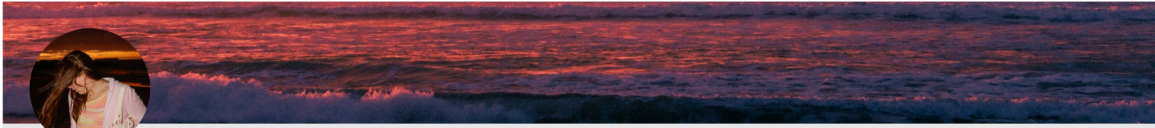
Home


Q Pesquisar

Logar

Explorar > Marssala







Contratar


MARSSALA (ela/dela)
Florianópolis, SC

Sobre


Marssala é uma das protagonistas da efervescente cena underground de música eletrônica na cidade de Florianópolis. Com residências notáveis na 'Slut Rave' e 'Glitch', ela conquistou corações e mentes nas diversas pistas da cidade, consolidando sua presença no cenário local. Seu diferencial é o vasto repertório, que abrange uma ampla gama de gêneros de música eletrônica. Seus sets são verdadeiras experiências sonoras, cativantes, eletrizantes e repletos de personalidade, transportando o público para um mundo sonoro único. Seu impacto transcendeu as fronteiras da ilha da Magia, ecoando em pistas por todo o Brasil. Desde 2022, ela tem encantado o público de festas de destaque, como a Mamba Negra (SP), Blum (SP), T (POA) e Ciclo (CWB), tornando-se uma força em ascensão no cenário nacional e um nome que você não vai querer perder.


O que você pode ouvir


Hard Dance
Happy Hardcore
UK Hardcore
Techno
Electro
House
Dark Disco
EBM




Coletivos & residências

- 

Slut Rave
Jan. 2023 - o momento - 10 meses
Florianópolis, SC
- 


Glitch
Nov. 2022 - o momento - 11 meses
Florianópolis, SC
- 

Neurokat
Ago. 2022 - o momento - 1 a e 2 m
Florianópolis, SC
- 


D:sturbio
Jan. 2022 - o momento - 1 a e 10 m
Florianópolis, SC

Agenda

Sáb, 21 out

Festa Xang
White Prata, Marssala, Delcu, Virgo Devil, Caio Prince
 Local

Sáb, 11 nov.

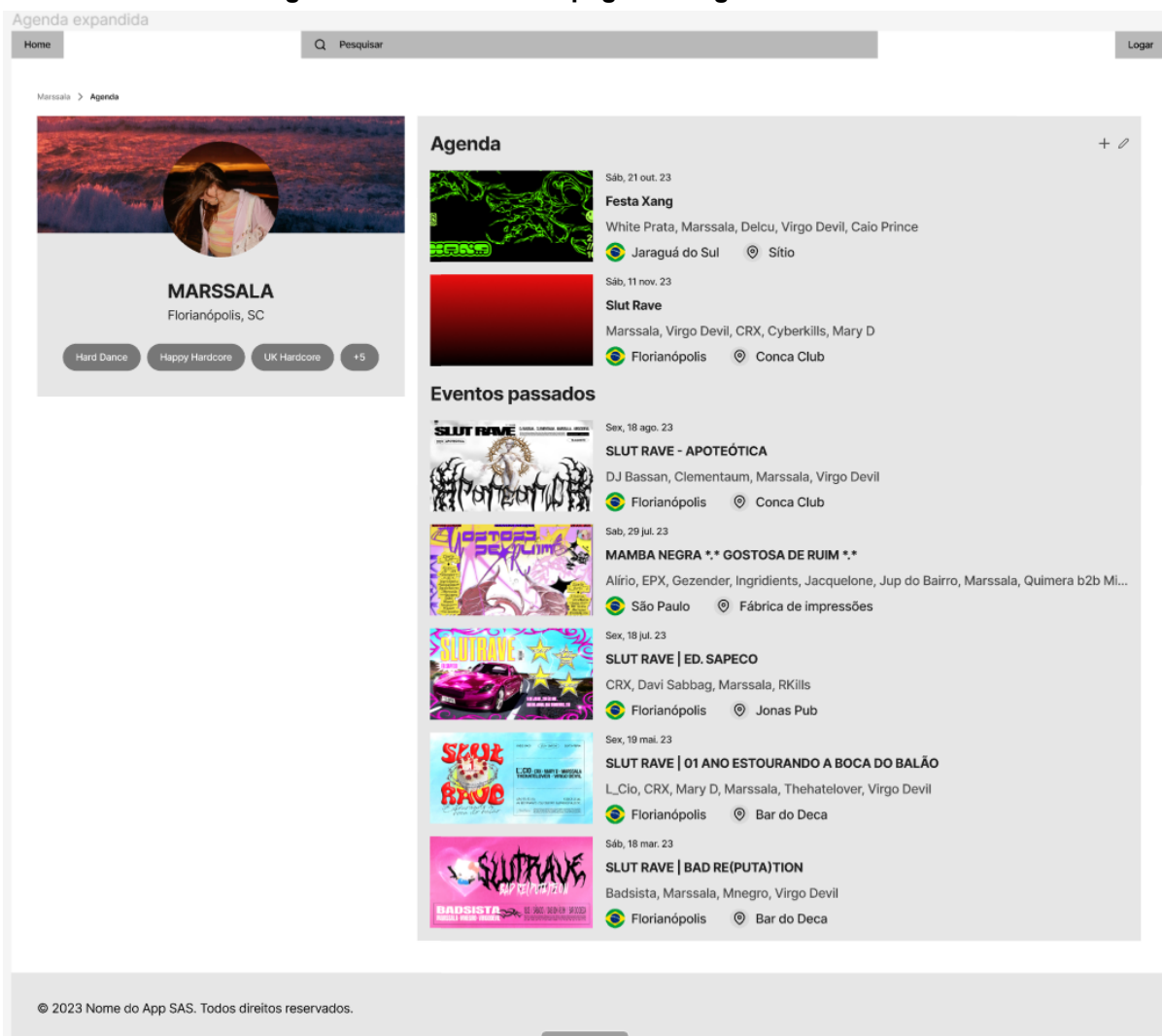
Slut Rave
Marssala, Virgo Devil, CRX, Cyberkills, Mary D
 Local

[Ver mais](#)

© 2023 Nome do App SAS. Todos direitos reservados.

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

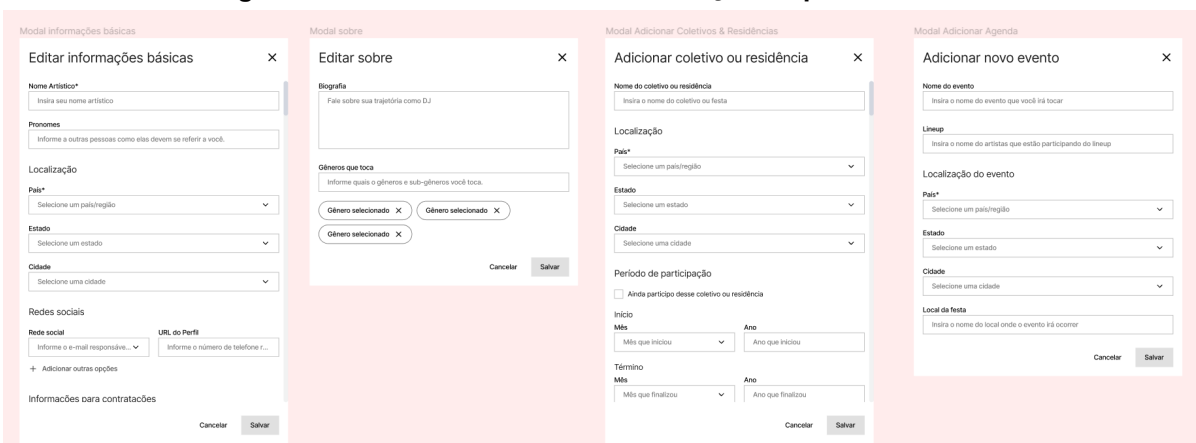
Figura 42 - Wireframe da página de agenda do artista



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Por fim, foram desenhados os modais para editar as informações do perfil de artistas quando o usuário estiver logado.

Figura 43 - Wireframe dos modais de edição de perfil do artista



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

2.3.3 Teste de usabilidade

Assim que os wireframes foram finalizados, foram realizados os testes de usabilidade com os prováveis usuários para validar os fluxos da plataforma. Os testes consistiram em realizar tarefas nos fluxos de curadoria de artistas e na criação de perfil de artista. Os fluxos eram realizados por meio de atividades ditadas aos usuários, permitindo que eles completassem o fluxo passo a passo.

Foram conduzidos três testes de usabilidade online pelo Google Meet com usuários desempenhando os papéis de curador e DJ. O protótipo utilizado para executar o teste foi criado no software Figma e acessado pelos computadores dos usuários, que compartilhavam a tela para permitir à autora visualizar o uso.

Quadro 9 - Definição do perfil do público participante e formato de teste

Amostra de usuários que participarão dos testes	3 usuários - ambos curadores e DJ's
Forma de recrutamento dos usuários	Agendamento de datas
Condições tecnológicas e ambientais de teste	Google meet, gravação e cronômetro
Equipe de avaliadores	Autora como responsável por aplicar e documentar o teste
Técnica de registro de dados	Gravação e anotações de apoio

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

2.3.3.1 Fluxo de curadoria de artistas

Este fluxo aborda as partes das plataformas onde os curadores irão passar e interagir para encontrar novos artistas, são eles: página de busca, utilização dos filtros de localização de gêneros musicais, página de artista, página de agenda.

O seguinte cenário é utilizado para contextualizar o início do teste: "Você está planejando uma nova edição de sua festa e, com o desejo de inovar na seleção de

artistas, buscou novas formas de pesquisa e acabou descobrindo uma nova plataforma especializada em curadoria de DJs.”

No quadro a seguir é possível conferir as atividades detalhadamente bem como os resultados de cada usuários, que foram mensurados pelo tempo que levavam para completar a ação e demais comentários.

Quadro 10 - Atividades do fluxo de curadoria de artistas e resultados de cada teste

Atividade	Teste 1	Teste 2	Teste 3
Ao entrar na plataforma, deparou-se com uma página que já mostrava alguns artistas. No entanto, para esta edição, gostaria de receber resultados apenas de artistas da cidade de Florianópolis (SC).	37s	25s	19s
Ainda insatisfeito com os resultados obtidos, você deseja restringir a busca apenas a artistas que toquem o som da sua festa, que inclui os gêneros: Techno, UK Hardcore e Happy Hardcore	1min e 08s	-	40s
Ao terminar de aplicar esses filtros, a plataforma apresenta um artista que parece ser o perfil ideal para o que você está procurando. Portanto, você deseja saber mais sobre ele.	05s	06s	1s
Ao entrar em seu perfil, você analisa suas informações e fica interessado em consumir algumas mídias dele para ver como são as gigs dele	02s	08s	17s
Ficou impressionado com o perfil completo desse artista, que, inicialmente, você nunca tinha ouvido falar, e gostaria de saber em que tipos de eventos ele já participou para entender o tipo de festas que ele frequenta.	06s	05s	Não completou (Não entendeu que temos os eventos passados na agenda)
Por fim, entendendo que este artista é exatamente o que você procurava, decide buscar seus contatos para poder contratá-lo	23s	13s	02s

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

O usuário do Teste 1 teve poucas dificuldades para concluir as tarefas, exceto pela utilização do filtro de gênero musical, que não se mostrou muito eficiente devido às limitações do protótipo. Com relação às tags de gênero musical, considerou a

classificação entre gêneros e subgêneros mais interessante e funcional do que em outras plataformas já utilizadas. Ele sugeriu a inclusão do botão 'Contratar' na página de agenda.

O usuário do Teste 2 completou o teste com facilidade, mas encontrou a mesma dificuldade com o filtro de gêneros musicais devido às limitações do protótipo. Não percebeu de imediato a opção de seleção de subgêneros e optou pela barra de pesquisa. Ele enfatizou a relevância das informações na página do artista para a curadoria de um DJ, demonstrando satisfação com o conteúdo disponibilizado.

O usuário do Teste 3 teve facilidade em completar o teste e mostrou interesse em explorar a interface, destacando-se pela agilidade na conclusão das tarefas. Não conseguiu concluir a atividade 5, pois não compreendeu que os eventos passados seriam acessados ao clicar em 'ver mais' na agenda. Ele também sugeriu a inclusão do botão 'contratar' na página da agenda e recomendou maior destaque para esse botão.

Após a execução dos testes, são realizadas perguntas para compreender as percepções dos participantes e coletar feedback adicional além das observações feitas durante o teste.

Quadro 11 - Entrevista após o fluxo de curadoria de artistas

Pergunta	Participante 1	Participante 2	Participante 3
Quais os temas/informações do protótipo que você lembra com mais clareza?	<p>“Primeira filtragem de localização</p> <p>A filtragem por estilos apresentava alguma falha no protótipo.</p> <p>Gostei de como está apresentado os cards de DJ”</p>	<p>“Agenda</p> <p>Tela inicial dos DJ's”</p>	<p>“Da bio do artista</p> <p>Fotos do artista</p> <p>Capa de artista</p> <p>Coletivos</p> <p>Agenda”</p>
O que, dentro do sistema, mais chamou a sua atenção? Por quê?	<p>“Filtro de localização, pq seria o que eu</p>	<p>“A agenda, Pois tem as principais</p>	<p>“Coletivos e residências, pq fica claro o que</p>

	mais utilizaria. É o que no momento fala muito sobre logística.”	informações que eu procuro quando procuro contratar um artista, consigo ver as datas e com quem e onde já tocou”	o artista participa. Está bastante visual.”
Como foi sua navegação pelo app? Por quê?	“Foi simples, sem grandes problemas. O maior problema foi o filtro de gêneros, por não ser totalmente funcional acaba quebrando as vezes.”	“Foi tranquila, não tive muita dificuldade.”	“Foi ok, tirando a parte das mídias pois o protótipo não funcionou direito.”
Em quais etapas da interação você teve maior dificuldade e maior facilidade? Por quê?	“Filtro de gêneros é o mais difícil Página de DJ a mais fácil Único ponto seria a falta do player do soundcloud, esse conteúdo é mais relevante que as fotos”	“Na parte de seleção de gêneros, pois a subdivisão eu não entendi que existia essa separação. Agenda foi a mais fácil pela maneira que estava clara as informações”	“Mídia por conta do protótipo Confusão com achar os eventos passados Mídia tem uma navegação fácil de carrossel.”
As áreas interativas eram fáceis de identificar? As funcionalidades principais estão visíveis?	“Eram fáceis de identificar, as coisas parecem botões. Funcionalidades estão visíveis Se a atividade principal for busca, sim Se for escutar o dj então não.”	“Aparentemente sim, principalmente porque as principais informações já estavam para clicar. As funcionalidades estão visíveis.”	“Mais ou menos, não vi o ver mais em agenda e também não consegui interagir direito nas mídias Estão visíveis com a exceção do contratar”

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Para este fluxo, houve ótimos resultados, embora alguns passos tenham sido mais desafiadores, como o uso dos filtros, devido às limitações da prototipagem no Figma. Além disso, foram fornecidos feedbacks sobre a necessidade de dar mais destaque aos botões 'Contratar' e 'Ver mais' na página de perfil. O filtro de gêneros também precisa de um visual mais claro para que os usuários compreendam a taxonomia e a diferença entre gênero e subgênero.

2.3.3.2 Fluxo de personalização do perfil de artista

Este fluxo abrange as seções das plataformas onde os artistas interagem para criar seus perfis. As telas testadas são: Página de busca (para login), página de perfil editável e janelas de edição de informações do artista (Geral, Sobre, Coletivos & Residências e Mídias).

O seguinte cenário é utilizado para contextualizar o início do teste: "Impressionado com a forma como a plataforma retornou os resultados, você percebe que é uma ótima oportunidade para se promover como artista."

No quadro abaixo é possível conferir as atividades detalhadamente bem como os resultados de cada usuário, que foram mensurados pelo tempo que levavam para completar a ação.

Quadro 12 - Atividades do fluxo de personalização do perfil de artista e resultados de cada teste

Atividade	Teste 1	Teste 2	Teste 3
Sendo assim, você deseja utilizar essa plataforma para criar sua página de artista	13s	12s	05s
Ao fazer login em sua conta pela primeira vez, a primeira tarefa é preencher suas informações básicas: Nome, localização, redes sociais e informações de contratações. Você também deseja adicionar duas redes sociais sendo a primeira o Soundcloud e a segunda o Instagram	40s	53s	28s
Ao salvar, sua página contém apenas suas informações mais básicas, mas como você é um artista com anos de carreira, possui diversos materiais para incluir, começando pela sua biografia e seus gêneros musicais.	15s	16s	7s
Após adicionar a aba "Sobre", é hora de contar um pouco mais sobre outros projetos em que você está envolvido como DJ. Mostre em seu perfil a	30s	28s	6s

 festa da qual você é residente.			
Para finalizar, você possui um conjunto de registros de suas festas e deseja incluí-los em seu perfil, acompanhados de uma breve descrição.	12s	10s	8s

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Ao longo deste fluxo, nenhum dos usuários teve dificuldade para completar as tarefas. Inclusive, o participante do teste 3 explorou a interface e concluiu o teste praticamente sem as instruções das atividades. Os feedbacks gerais indicam que os modais têm uma estrutura semelhante a vários outros sites, o que facilitou muito o preenchimento, já que os usuários já estavam familiarizados com outras plataformas. Portanto, devido a essa semelhança aliada à padronização de todos os modais, todos conseguiram completar com sucesso o fluxo.

Após a execução do teste, foram realizadas novamente as perguntas para compreender as percepções dos participantes e coletar feedback adicional além das observações feitas durante o teste.

Quadro 13 - Entrevista após o fluxo de personalização de perfil de artista

Pergunta	Participante 1	Participante 2	Participante 3
Quais os temas/informações do protótipo que você lembra com mais clareza?	“O ícone de mais para adicionar algum conteúdo e o lápis para editar este conteúdo foi o que eu mais lembrei. Acho que eu uniria os dois em um só botão”	“Momento de personalização do perfil. (Página de artista)”	“Mesmos do anterior Sobre Página inicial Colocar as infos”
O que, dentro do sistema, mais chamou a sua atenção? Por quê?	“Falta do botão de registrar no menu superior”	“Possibilidade de adicionar coletivos e residências, me soou bem similar ao LinkedIn e faz bastante sentido profissionalmente”	“Adicionar fotos, pois é bacana e dá um destaque.”
Como foi sua navegação pelo app?	“Não foi tão	“Tranquila, não	“Foi tranquila,

Por quê?	tranquila como a primeira, acho que pela situação de registre-se e pelo botão duplo de add e edit.”	apresentou dificuldades. As coisas estavam localizadas em pontos claros da páginas. O que me chamou mais atenção foi o posicionamento do botão de Logar. Trocaria para um local mais visível”	bastante intuitiva, as coisas estavam bem claras e os botões bem posicionados.”
Em quais etapas da interação você teve maior dificuldade e maior facilidade? Por quê?	“Os botões de add e edit me confundiram um pouco Quanto à facilidade: como são operações fáceis não teve nada muito inovador para me auxiliar, as informações estão bem organizadas e fazem sentido.”	“Maior dificuldade: nenhuma Maior facilidade: Acho que tudo foi bastante similar, bastante intuitivo.”	“Só na parte dos residente que tive mais dificuldade pois não tinha prestado atenção Criar um perfil foi muito simples”
As áreas interativas eram fáceis de identificar? As funcionalidades principais estão visíveis?	“As funcionalidades estão visíveis. Talvez poderia ter um pouco de coloração para os botões de add e edit para dar feedback de clicável.”	“Eram fáceis de identificar Funcionalidades visíveis”	“Eram fáceis de identificar Estão visíveis”

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Nesta entrevista o participante 1 revelou que ficou um pouco confuso com a presença de dois botões nos componentes do perfil, sendo ele: “Editar” que possuía um ícone de lápis e “Adicionar” que possui um ícone de adição. Também os usuários 1 e 2 falaram sobre o botão de login, o primeiro disse que sentiu falta de uma opção de ‘Registrar’ junto com o botão de logar e o segundo achou estranho o posicionamento do botão no menu superior e também sugeriu trazer mais destaque para o mesmo.

2.3.3.3 Entrevista final

No final do teste, foram feitas mais duas perguntas para descobrir se os usuários conheciam outras plataformas similares a essa do projeto e sobre sugestões para aprimorar a interação e navegação do site.

Em relação a outras plataformas, os usuários citaram a Resident Advisor³, Beatport⁴ e Bandcamp⁵. Um deles também mencionou que a estrutura da plataforma deste projeto é bem similar ao LinkedIn, algo considerado positivo por trazer um aspecto mais profissional.

Quanto às sugestões, foram fornecidos feedbacks interessantes, como buscar manter o usuário dentro da plataforma o máximo possível com o auxílio de APIs das redes sociais, especialmente do SoundCloud, que oferece uma opção de implementação dentro de outros sites, permitindo ouvir as gravações de sets dos artistas sem precisar sair da plataforma. Além disso, sugeriram trazer mais visibilidade para o botão de contratar e sugestões de artistas com base no perfil que o usuário está visualizando.

2.4 Etapa Entregar

A Etapa Entregar inicia no momento de maior divergência do segundo diamante. Após a definição da arquitetura de informação, a estruturação dos wireframes e os testes de usuário, é possível entender qual a melhor experiência lógica para o uso da plataforma pelos usuários. A ideia é seguir com os melhores pontos e iterar conforme as observações e feedbacks dos testes. Sendo assim, a partir deste ponto, inicia-se um movimento de convergência do diamante, onde serão definidas a linguagem visual, as diretrizes visuais e, por fim, o protótipo de alta fidelidade, marcando a finalização da primeira versão da plataforma.

2.4.1 Linguagem Visual

Para esta etapa, foram desenvolvidos três conceitos visuais distintos, cada um associado a um painel visual. Esses painéis têm como objetivo orientar o

³ Resident Advisor: <https://ra.co/>

⁴ Beatport: <https://www.beatport.com/pt>

⁵ Bandcamp: <https://bandcamp.com/>

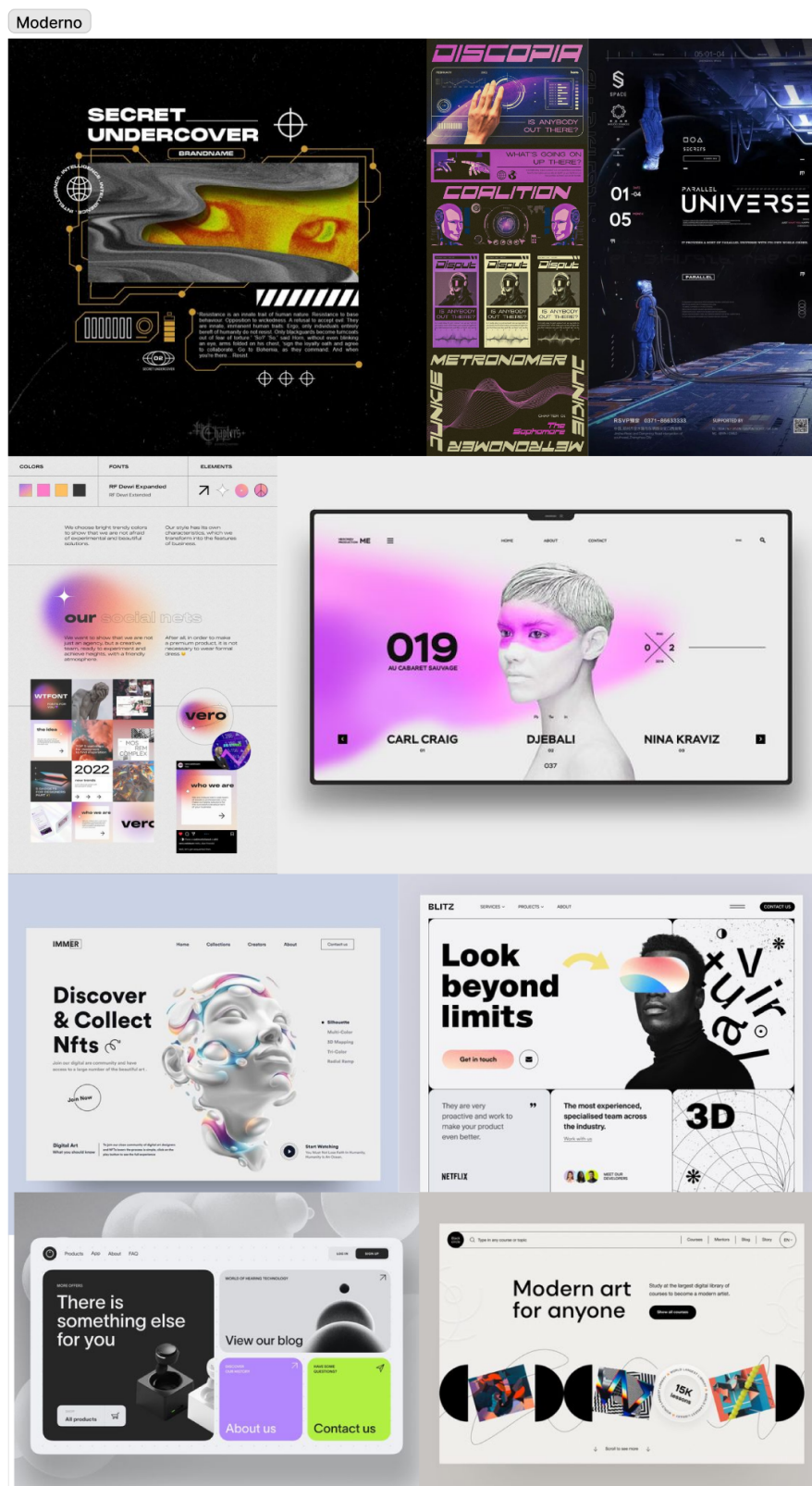
conceito visual da interface, apresentando referências de cores, tipografias, elementos e composições visuais.

2.4.1.1 Conceito Moderno

Este conceito traz o sentido do trabalho com o aspecto de modernidade do produto, possuindo relação com o fato da música eletrônica ser produzida digitalmente e ser relativamente recente na história da humanidade.

No painel visual desse conceito, foram utilizadas interfaces e peças gráficas oriundas de instituições como museus de arte moderna, sites de produtos inovadores, festas de música eletrônica e serviços digitais.

Figura 44 - Painel visual do conceito Moderno



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Foi observada a presença de tipografias sem serifa e sem adornos, um tipo de fonte bem estruturada e sóbria. Além disso, notaram-se ilustrações com aspecto

surreal e elementos em 3D, especialmente usados para conferir um aspecto sintético e robótico às figuras humanas. Em relação às interfaces, a composição minimalista permanece, com uma estilização de cores, bordas e o uso de ilustrações para dar destaque na plataforma.

2.4.1.2 Conceito Cool

O conceito 'cool' trabalha a ideia do divertido e descontraído que está atrelada ao ambiente festivo por parte do público dos eventos de música eletrônica.

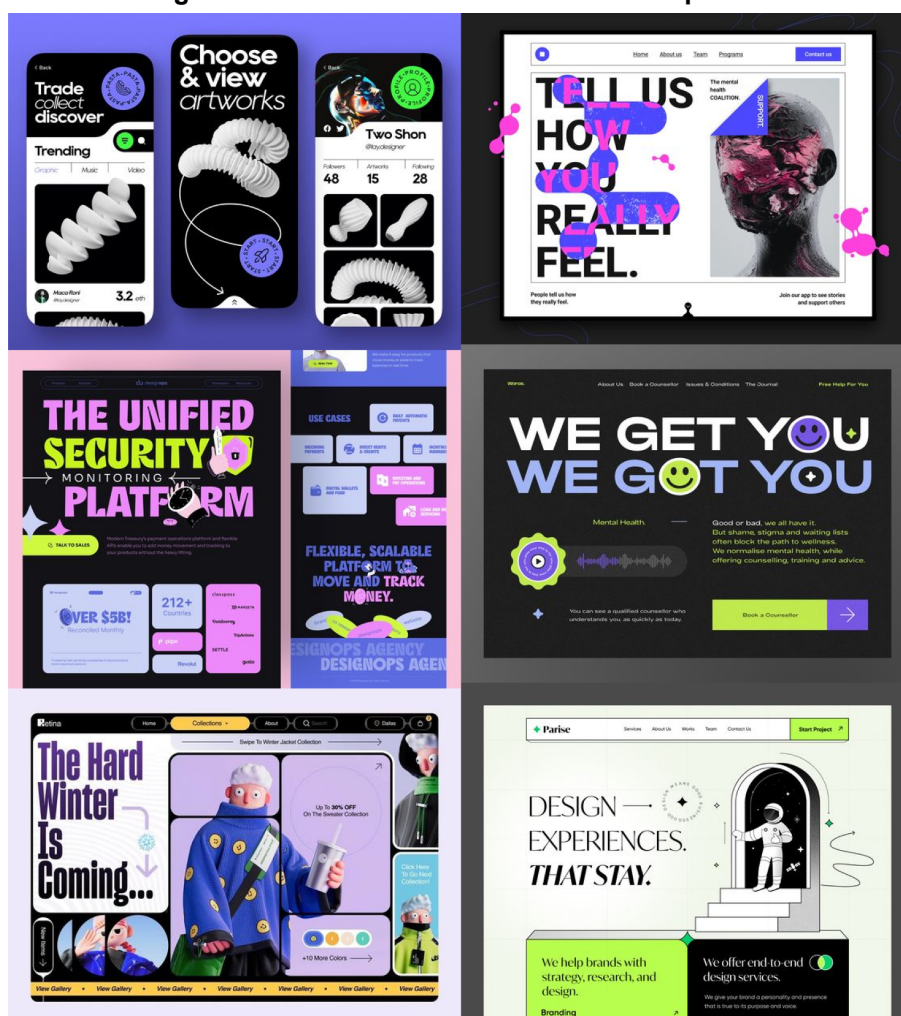
No painel visual desse conceito, foram utilizadas interfaces e peças gráficas com cores chamativas que pertencem a festas, festivais, exposições de artes e produtos digitais.

Figura 45 - Painel visual do conceito Cool



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Figura 46 - Painel visual do conceito Cool parte 2



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

No painel desse conceito, observou-se o uso de cores como roxo, rosa, azul e verde como as principais na interface, proporcionando destaque a botões, cards e textos. Além disso, houve o emprego de elementos gráficos e ilustrações que conferem uma quebra na sobriedade das interfaces habitualmente criadas.

2.4.1.3 Conceito Profissional

Após a definição dos outros dois conceitos, foi considerado o objetivo da plataforma, que visa apresentar profissionais a potenciais empregadores. O conceito "Profissional" busca equilibrar a modernidade e a diversão com a seriedade de um ambiente profissional, mantendo uma interface moderna e atraente sem perder a formalidade exigida.

Neste painel visual foi compilado uma série de interfaces que busca apresentar produtos ao público, apresentando uma construção minimalista e dando o destaque às características desses objetos e serviços.

Como explicitado anteriormente, este painel representa um conceito mais sóbrio de Design de Interface, referenciando o modelo minimalista predominante na construção de plataformas nos últimos anos, seguindo uma das 10 heurísticas de Nielsen. A maior força do minimalismo está na clareza da forma, no amplo espaço em branco e nos elementos gráficos mínimos, conferindo uma sensação de simplicidade. Essa abordagem, quando utilizada de forma eficaz, organiza a página em elementos mais básicos.

2.4.2 Diretrizes visuais

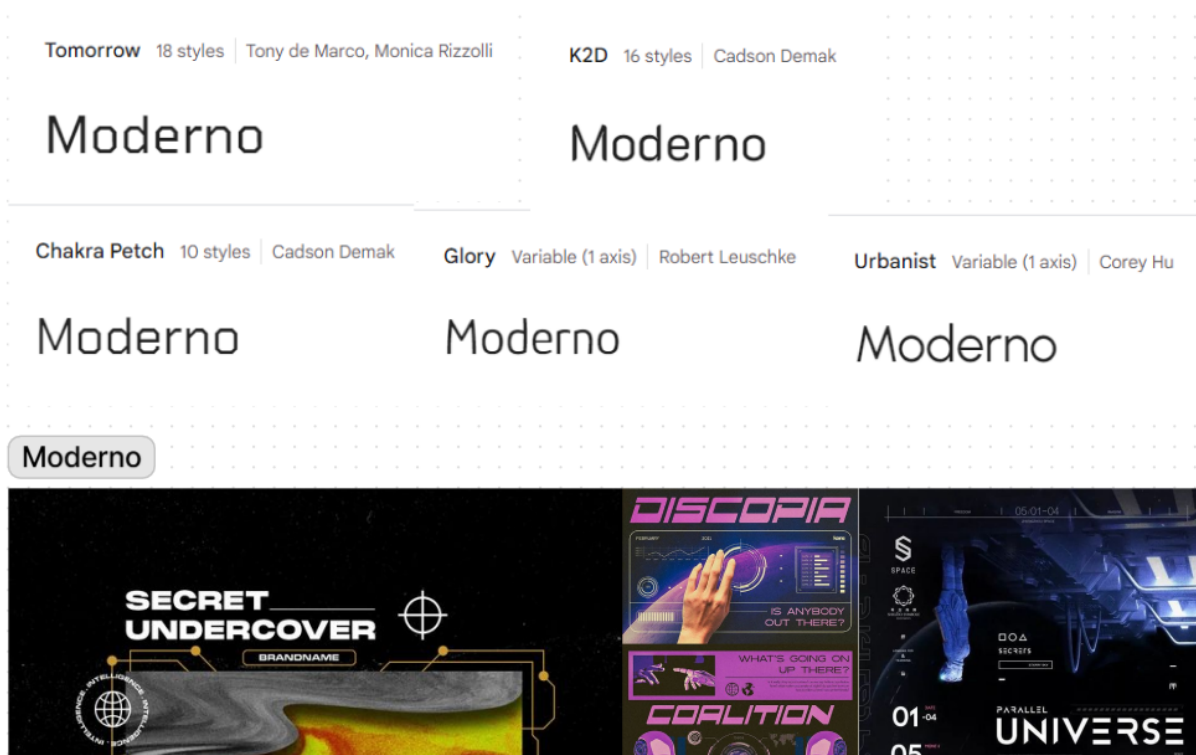
Os painéis desenvolvidos na construção da linguagem visual foram de extrema importância para a pesquisa e seleção dos elementos das diretrizes visuais. Foram extraídas cores para o desenvolvimento e teste de paletas de cores a partir do painel "Cool", e também foram selecionadas fontes que se alinhavam com aquelas observadas no painel "Moderno".

Figura 48 - Amostras de cores retiradas do painel do conceito 'cool'



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Figura 49 - Tipografias selecionadas com base no que foi visualizado no painel do conceito Moderno



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

2.4.2.1 Cores

A paleta de cores foi dividida em duas escalas, a primeira sendo o tom de magenta que é distribuída entre primárias Light, Default e Dark e a escala de tons de cinza sendo divididos em 7 cores que vão do branco até o preto.

Figura 50 - Paleta de cores selecionada para o projeto



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

As cores primárias foram selecionadas após a testagem de paletas de cor de diferentes tons, como roxo, azul, verde, amarelo e vermelho. Possuem 3 tonalidades para auxiliar na composição dos componentes que serão desenvolvidos posteriormente.

2.4.2.2 Tipografia

Para a tipografia foram separadas fontes para dois usos diferentes sendo eles display e corpo de texto, a primeira é utilizada para títulos e destaque e a segunda para legendas e corpo de texto. Para efetuar a escolha das fontes foi feito um teste de comportamento e foi levado em conta os critérios de legibilidade, variação de peso e aspectos da mancha tipográfica, principalmente quanto à densidade.

Os testes foram feitos em três tamanhos para a fonte display e em um parágrafo de texto corrido no tamanho 14 pixels para os corpos de texto.

Figura 51 - Testes para a seleção de fontes do projeto

Fontes display	Nome da fonte Chakra Petch	Nome da fonte Glory	Nome da fonte Urbanist	Nome da fonte Tomorrow	Nome da fonte K20
	Heading	Heading	Heading	Heading	Heading
	Título Sub-título	Título Sub-título	Título Sub-título	Título Sub-título	Título Sub-título
Fontes para corpo de texto	Nome da fonte Roboto Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.	Nome da fonte Mulish Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.	Nome da fonte Work Sans Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.	Nome da fonte DM Sans Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.	Nome da fonte Lewand Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Após esses testes, foram escolhidas a fonte Chakra Petch como display e a fonte DM Sans para o corpo de texto. A fonte de display é empregada em quatro tamanhos de títulos, enquanto a fonte do corpo de texto é utilizada em 10 estilos distintos, divididos entre o corpo e legendas. A ampla variedade de estilos é essencial para auxiliar na hierarquia visual da interface, proporcionando a definição clara do peso de cada informação presente.

Figura 52 - Documentação dos estilos tipográficos para o projeto

Fontes		
Heading		
Display		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
40px	Auto	Semibold
Heading		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
32px	Auto	Semibold
Title		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
24px	Auto	Semibold
Subtitle		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
16px	Auto	Semibold
Body		
Médio / Bold		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
14px	21	Bold
Médio / Regular		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
14px	21	Regular
Pequeno / Bold		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
12px	18	Bold
Pequeno / Regular		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
12px	18	Regular
Muito Pequeno / Regular		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
10px	16	Regular
Legendas		
Médio / Bold		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
14px	Auto	Bold
Médio / Regular		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
14px	Auto	Regular
Pequeno / Bold		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
12px	Auto	Bold
Pequeno / Regular		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
12px	Auto	Regular
Muito Pequeno / Regular		
Tamanho	Espaço Parágrafo	Peso
10px	Auto	Regular

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

2.4.2.3 Naming e identidade visual

Para o Naming, após uma etapa de ideação, chegou-se ao nome 'Soundar', que é uma fusão entre a palavra 'sound', com conexão indireta aos DJs, e os sufixos 'sondar' e 'radar', evocando a ideia de busca, localização e descoberta.

A identidade visual da plataforma foi desenvolvida buscando referências das raves, foram usadas imagens de cartazes de raves dos anos 90 e inícios dos anos 2000, que possuíam tipografias estruturadas, mistura de diferentes tons de cores e com personagens carismáticos.

O resultado foi uma logo carismática utilizando a paleta de cores primárias e também, de forma estilizada, um símbolo icônico do movimento rave dos anos 90, o 'smiley'.

Figura 53 - Logo da Soundar



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Segundo Moreno (2021) este símbolo nasceu em 1963 em Worcester, Massachusetts, quando o designer gráfico Harvey Ball criou um ícone que representasse um incentivo moral para os funcionários da empresa State Mutual Life Assurance Company após uma série de fusões e aquisições da empresa.

Este símbolo começou a ter relação com a música eletrônica a partir de 1987, quando Danny Rampling fundou o 'Shoom', um clube britânico onde sua linha sonora principal era o Acid House.

O smiley se tornou o mascote deste clube, com sua aplicação no segundo 'O' da logo. À medida que o Acid House se tornou popular, este símbolo se tornou onipresente nos produtos de consumo, atingindo um marco que movimentava mais de quinhentos milhões de dólares por ano.

2.4.2.4 Espaçamentos e grid

Para este projeto foi utilizado os espaçamentos múltiplos de 8 e os divisores múltiplos de 4 para trazer uma constância e balanço visual adequado. O Grid também foi construído com os espaçamentos seguindo a regra múltipla de 8 e todas as telas foram desenhadas em cima de telas com 1440 pixels de largura.

Figura 54 - Espaços e divisores da Soundar

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

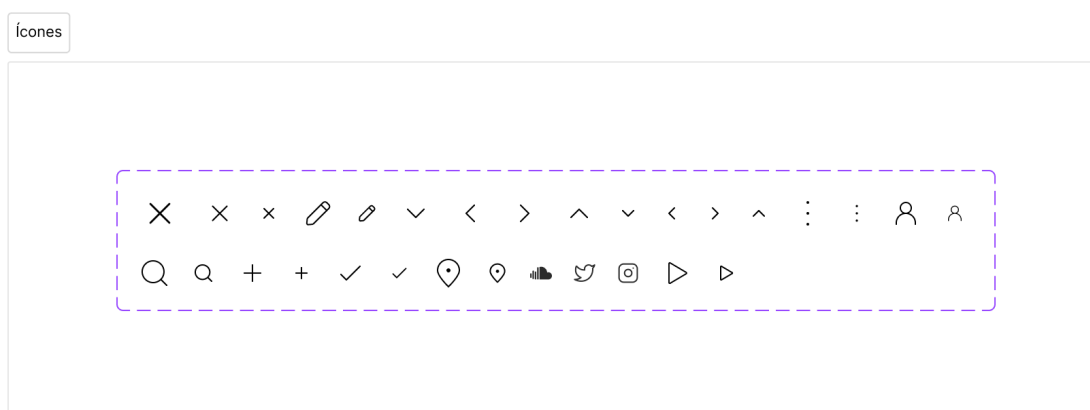
Figura 55 - Grid aplicado sobre frame de 1440 pixels

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

2.4.2.5 Ícones

Para o projeto, foi utilizada a biblioteca de ícones Iconoir⁶. Com uma ampla variedade de ícones, é fundamental para manter a consistência dentro da plataforma desenvolvida pelo projeto. Foram selecionados alguns ícones importantes em dois tamanhos para serem usados nos componentes.

⁶ Iconoir: <https://iconoir.com/>

Figura 56 - Ícones usado na plataforma

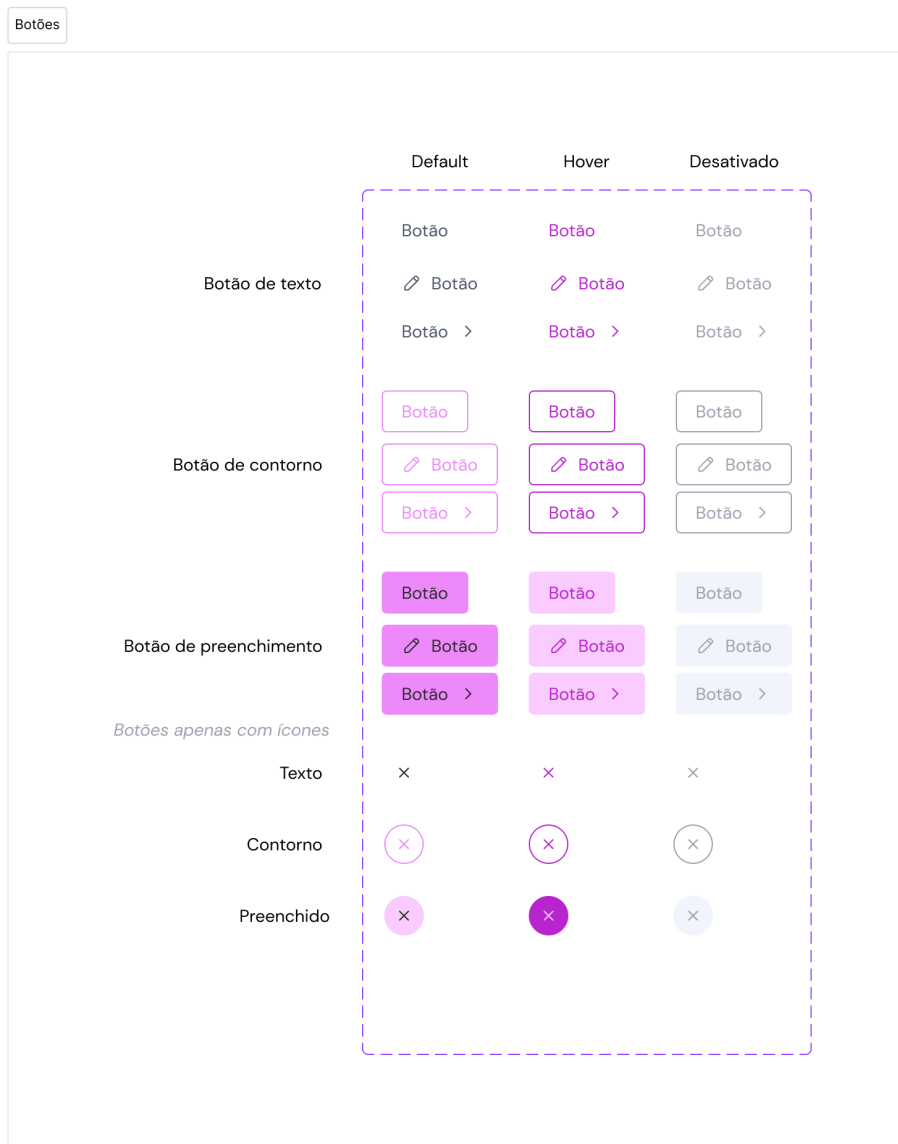
Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

2.4.3 Guia de estilo

O guia de estilo foi construído completamente pela autora do projeto seguindo o modelo de construção de Brad Frost chamado Atomic Design (2013). Nessa metodologia, os componentes são organizados em partes menores, agrupados em cinco estágios diferentes: átomos, moléculas, organismos, templates e páginas.

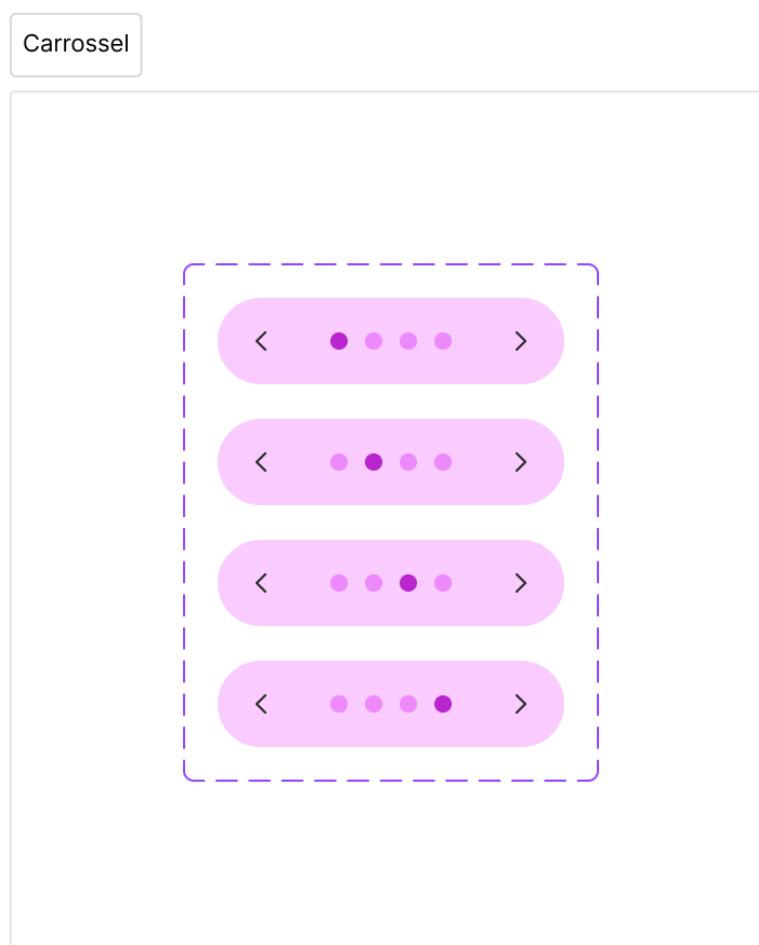
Os átomos representam os blocos de construção básicos que formam a interface, como um botão, um checkbox, uma legenda, entre outros. A combinação desses componentes de átomos cria as moléculas, que funcionam em conjunto como uma unidade. Por exemplo, dois botões junto com o recurso visual de apoio cria um controlador de carrossel, que é uma molécula.

Figura 57 - Botões do guia de estilo da Soundar, sendo um exemplo de átomos



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

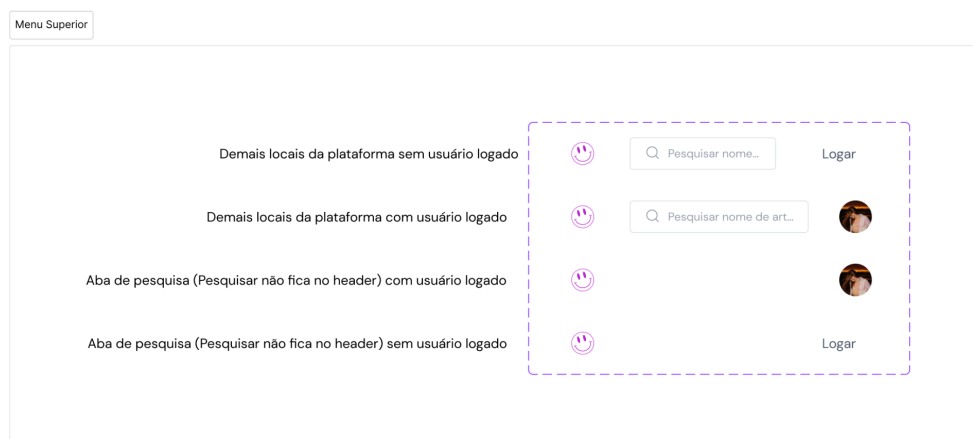
Figura 58 - Controle de carrossel do guia de estilo da Soundar, sendo um exemplo de moléculas



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

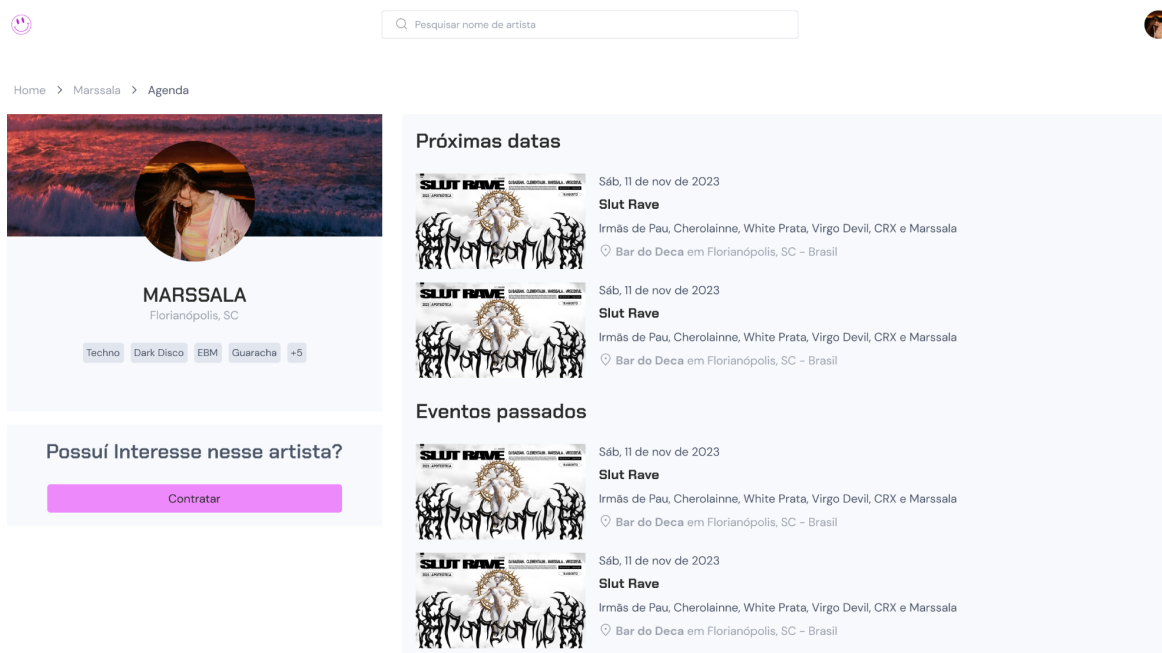
Os organismos são um conjunto de moléculas que funcionam juntos como uma unidade, como o header da plataforma. Os templates são objetos no nível da página, onde os componentes são colocados em um layout formando a estrutura da página.

Figura 59 - Menu superior do guia de estilo da Soundar, sendo um exemplo de organismos.



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

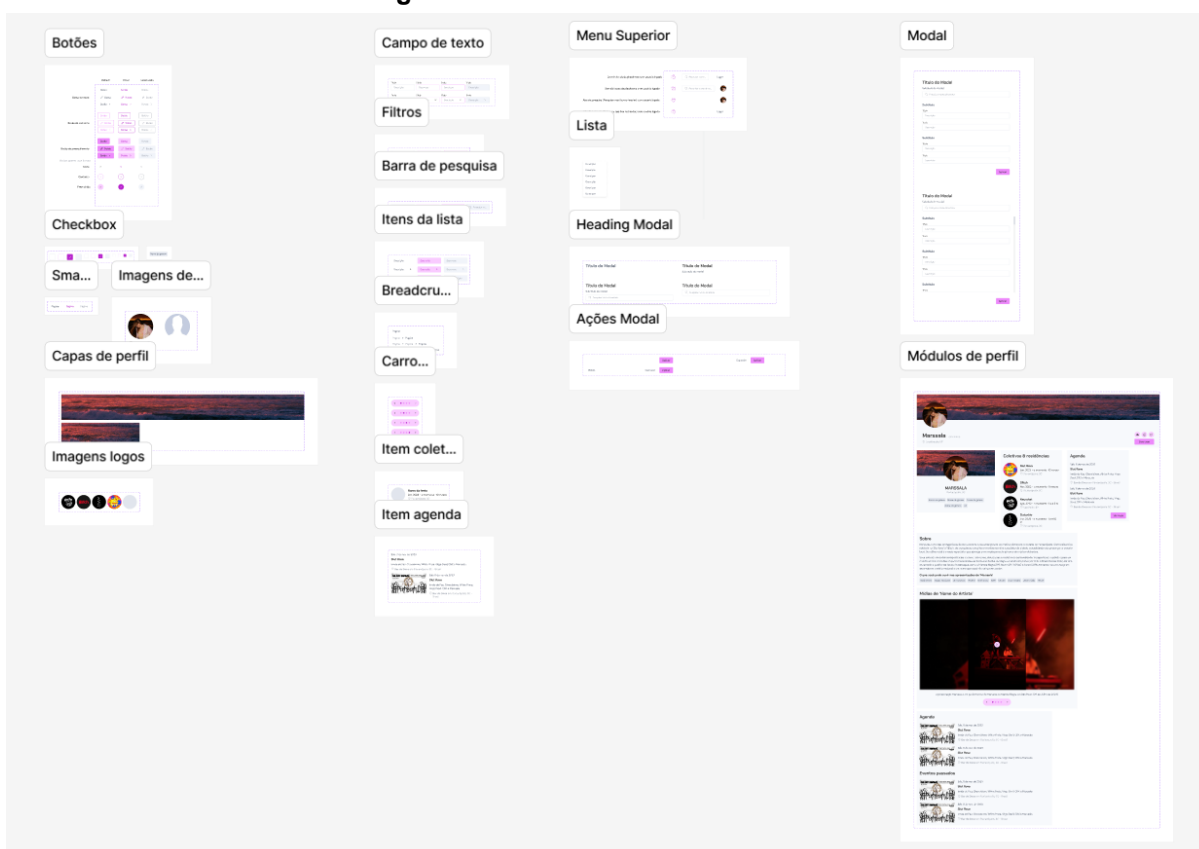
Figura 60 - Página de agenda com template na área das próximas datas e eventos passados



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Por fim, a página é o resultado final, muito semelhante ao template, mas com um nível de fidelidade mais acentuado, pois contém informações reais.

Figura 61 - Guia de estilo da Soundar

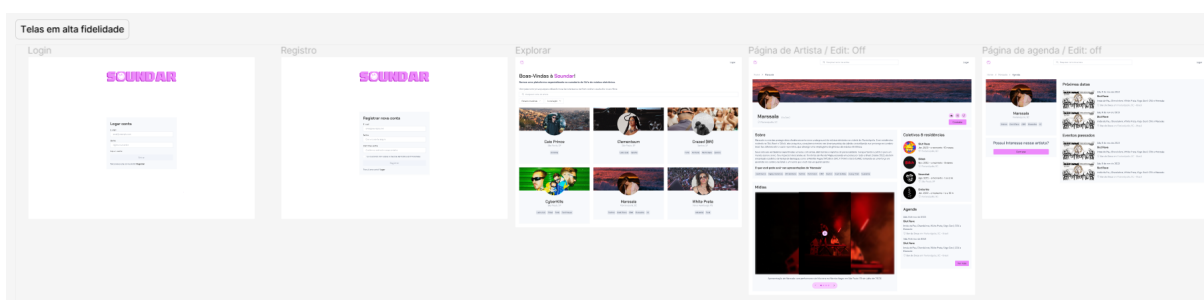


Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

2.4.4 Protótipo em Alta Fidelidade

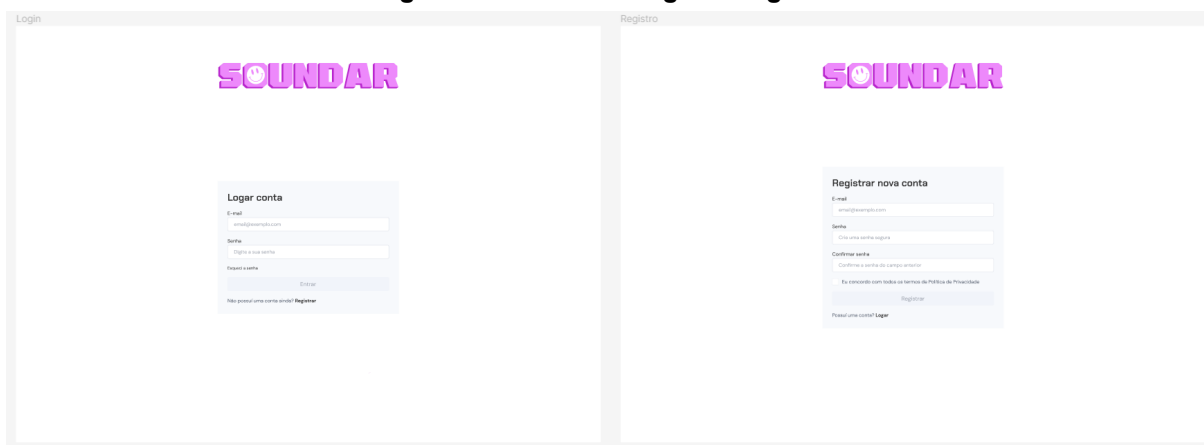
Por fim, foram desenvolvidas as telas em alta fidelidade sendo elas páginas de login, registro, explorar, página de artista, página de agenda expandida e personalização de perfil.

Figura 62 - Telas em Alta Fidelidade da Soundar



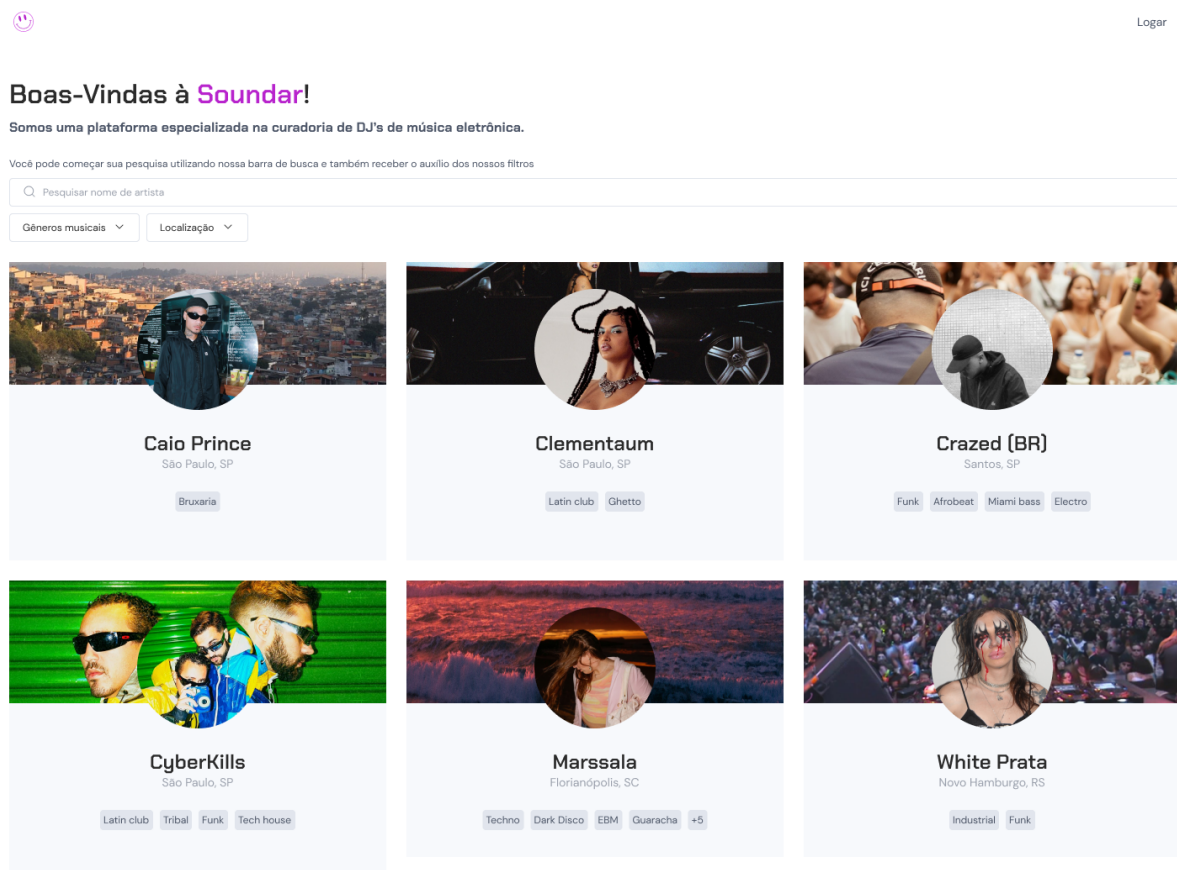
Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Figura 63 - Telas de Login e Registro




Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Figura 64 - Tela de Explorar/Pesquisa

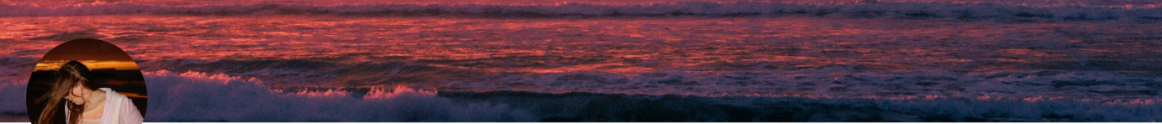



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Figura 65 - Tela de Página de Artista


Logar

Home > Marssala





Marssala (Ela/Dela)
Florianópolis, SC



Contratar

Sobre


Marssala é uma das protagonistas da efervescente cena underground de música eletrônica na cidade de Florianópolis. Com residências notáveis na 'Slut Rave' e 'Glitch', ela conquistou corações e mentes nas diversas pistas da cidade, consolidando sua presença no cenário local. Seu diferencial é o vasto repertório, que abrange uma ampla gama de gêneros de música eletrônica.

Seus sets são verdadeiras experiências sonoras, cativantes, eletrizantes e repletos de personalidade, transportando o público para um mundo sonoro único. Seu impacto transcendeu as fronteiras da ilha da Magia, ecoando em pistas por todo o Brasil. Desde 2022, ela tem encantado o público de festas de destaque, como a Mamba Negra (SP), Blum (SP), T (POA) e Ciclo (CWB), tornando-se uma força em ascensão no cenário nacional e um nome que você não vai querer perder.

O que você pode ouvir nas apresentações de 'Marssala'

Hard Dance
Happy Hardcore
UK Hardcore
Techno
Dark Disco
EBM
Electro
Drum & Bass
Jersey Club
Guaracha


Mídias





Apresentação de Marssala com performance de Marvena na Mamba Negra em São Paulo (29 de Julho de 2023)


< • • • • >

Coletivos & residências

- 

Slut Rave
Jan. 2023 - o momento - 10 meses
Florianópolis, SC
- 

Glitch
Nov. 2022 - o momento - 11 meses
Florianópolis, SC
- 

Neurokat
Ago. 2022 - o momento - 1 a e 2 m
São Paulo, SP
- 

D:sturbio
Jan. 2022 - o momento - 1 a e 10 m
Florianópolis, SC

Agenda

Sáb, 11 de nov de 2023

Slut Rave
Irmãs de Pau, Cherolainne, White Prata, Virgo Devil, CRX e Marssala
Bar do Deca em Florianópolis, SC - Brasil

Sáb, 11 de nov de 2023

Slut Rave
Irmãs de Pau, Cherolainne, White Prata, Virgo Devil, CRX e Marssala
Bar do Deca em Florianópolis, SC - Brasil

Ver mais

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Figura 66 - Tela de Agenda de Artista

The screenshot displays the artist's agenda page for Marssala. At the top, there is a search bar with the placeholder text "Pesquisar nome de artista" and a "Logar" button on the right. Below the search bar, the breadcrumb navigation reads "Home > Marssala > Agenda".

The artist's profile section includes a circular profile picture of Marssala, her name "Marssala", and her location "Florianópolis, SC". Below this, there are genre tags: "Techno", "Dark Disco", "EBM", "Guaracha", and "+5". A section titled "Possuí Interesse nesse artista?" features a pink "Contratar" button.

The main content area is divided into two sections: "Próximas datas" (Upcoming dates) and "Eventos passados" (Past events). Both sections list events for "Slut Rave" on Saturday, November 11, 2023, at "Bar do Deca em Florianópolis, SC - Brasil". The event details include the names of other performers: "Irmãs de Pau, Cherolainne, White Prata, Virgo Devil, CRX e Marssala". Each event listing is accompanied by a poster for "Slut Rave" featuring a woman in a crown.

Fonte: Desenvolvida pela autora, 2023

Também foi construído um protótipo navegável⁷ para explorar a plataforma e conhecer os seus fluxos e demais detalhes.

⁷ [Link para o protótipo navegável](#)

3 Considerações Finais

Este projeto de PCC nasceu da percepção de uma oportunidade na criação de uma plataforma para facilitar o processo de pesquisa para curadores de festas e a empregabilidade de DJs de música eletrônica. Assim, teve como principal objetivo prototipar uma interface digital para pesquisa e seleção de DJs no mercado de música eletrônica.

A metodologia utilizada foi um fator positivo no planejamento do projeto, pois permitiu a adaptação e mapeamento do processo de ponta a ponta, passando por ajustes durante a execução devido ao tempo disponível.

No que diz respeito aos pontos do projeto, a participação de pessoas com o perfil desejado para o uso das plataformas foi crucial para a estruturação da solução. Colaboraram tanto com a riqueza de detalhes em suas respostas quanto com ideias para soluções e testes da plataforma. A construção do guia de estilo utilizando o Atomic Design antes do desenvolvimento dos protótipos de alta fidelidade agilizou bastante o processo de construção das páginas.

O projeto tem potencial para melhorias significativas e trabalhos futuros. Os levantamentos da pesquisa e o processo de ideação a partir das dores dos potenciais usuários geraram ideias de funcionalidades, como sugestões de artistas, lista de perfis de DJs favoritos, criação de comunidades online na plataforma, sistema de chat, sistema de postagem de conteúdos, sistema de feeds, implementação de reprodutor de áudio com a opção de destacar pontos específicos das faixas, entre outras possibilidades.

Por fim, o projeto foi desafiador devido à rotina da autora, que havia sido efetivada um mês antes do início do semestre do PCC, e por conseguir conciliar esse trabalho formal, a execução do projeto e a carreira como DJ. No entanto, serviu para consolidar e validar os conhecimentos conceituais e técnicos na área de UX/UI Design que foram aprendidos e praticados ao longo de pelo menos três anos.

Referências bibliográficas

AZAROVA, Mayya. Secondary Research in UX. **Nielsen Norman Group**, 2022. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/secondary-research-in-ux/>. Acesso em: 24 set. 2023.

ARAUJO, Jessica. Atomic Design: o que é, como surgiu e sua importância para a criação do Design System. **Pretux**, 2021. Disponível em: <https://medium.com/pretux/atomic-design-o-que-é-como-surgiu-e-sua-importância-para-a-criação-do-design-system-e3ac7b5aca2c>. Acesso em: 05 nov. 2023

BOLLIMUNTHA, Anusha. The role of archetypes in enterprise user experience (EUX). **UX Collective**, 2020. Disponível em: <https://uxdesign.cc/archetypes-and-their-role-in-enterprise-user-experience-eux-d6f59a7c51d3>. Acesso em: 06 out. 2023.

Duplo diamante: entenda o que é o método e aprenda a desmistificar o design thinking. **Euax**, 2020. Disponível em: <https://www.euax.com.br/2020/12/duplo-diamante/>. Acesso em: 28 ago. 2023.

FONSECA, Kakau. Matriz CSD: tudo o que você precisa saber: O framework que vem dominando o cenário há muito tempo e facilitando a vida de milhares de profissionais mundo afora.. **UX Collective BR**, 2021. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/matriz-csd-tudo-o-que-você-precisa-saber-897e39c797e7>. Acesso em: 24 set. 2023.

GOMES, Maria. Diamante Duplo: Como utilizar esse processo para resolver problemas. **Alura**, 2022. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/diamante-duplo-como-utilizar-para-resolver-problemas>. Acesso em: 28 ago. 2023.

GOTO, Mattheus. Febre eletrônica: festas itinerantes se multiplicam na cidade: Noites de música "techno" ressurgem após a pandemia, viram bons negócios para DJs e empresários e atraem um público jovem, diverso e cada vez mais numeroso. **Veja São Paulo**, 2022. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/festas-eletronicas-sao-paulo>. Acesso em: 23 set. 2023.

HEINECK, Eduarda; BERNARDO, Gabriel. Rolê eletrônico underground no Brasil: Cultura, sociabilidade e juventude: um mapeamento dos coletivos de música eletrônica brasileiros. **Cultura de Pista**, 2021. Disponível em: <https://medium.com/cultura-de-pista/rolê-eletrônico-underground-no-brasil-bbea8d659988>. Acesso em: 23 set. 2023.

IBRAGIMOVA, Eleonora. High-fidelity prototyping: What, When, Why and How?. **Prototypr**, 2016. Disponível em: <https://blog.prototypr.io/high-fidelity-prototyping-what-when-why-and-how-f5bbde6a7fd4>. Acesso em: 06 nov. 2023.

JUDITH, Brenda. O que é Style Guide e qual é a sua importância?. **Diti**, 2022. Disponível em: <https://diti.site/blog/o-que-e-style-guide-e-qual-e-a-sua-importancia>. Acesso em: 06 nov. 2023.

KRIGER, Daniel. ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO: O QUE É, IMPORTÂNCIA METODOLOGIA, EXEMPLO!. **Kenzie**, 2021. Disponível em: <https://kenzie.com.br/blog/arquitetura-informacao/#:~:text=9.1%20Compartilhe%20isso%3A-,O%20que%20%C3%A9%20arquitetura%20da%20informa%C3%A7%C3%A3o%3F,como%20Design%2C%20UX%20e%20SEO..> Acesso em: 17 out. 2023.

LAUBHEIMER, Page. Personas vs. Archetypes. **Nielsen Norman Group**, 2022. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/personas-archetypes/>. Acesso em: 06 out. 2023.

LENINE, José. Minimalismo na UX. **UX Collective BR**, 2016. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/minimalismo-na-ux-309cd4cfee6f>. Acesso em: 04 nov. 2023.

MORENO, Julia. A CURIOSA HISTÓRIA DO SÍMBOLO MAIS RAVER DO MUNDO, O SMILEY :) : De totem de rave a emoji, de pílulas de ecstasy a roupas de grife, o smiley permanece como um símbolo que marcou décadas!. **Eletro VibeZ**, 2021. Disponível em: <https://eletrovibez.com/a-curiosa-historia-do-simbolo-mais-raver-do-mundo-o-smiley/>. Acesso em: 04 nov. 2023.

OKAZAKI, Rubens. Simples e valioso: Dissecando o método Duplo diamante: Uma abordagem para facilitar complexidades em qualquer trabalho.. **UX Collective BR**, 2022. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/dissecando-o-m%C3%A9todo-duplo-diamante-simples-e-valioso-9e0b2e8ac636>. Acesso em: 28 ago. 2023.

ROSALA, Maria. Using “How Might We” Questions to Ideate on the Right Problems. **Nielsen Norman Group**, 2021. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/how-might-we-questions/>. Acesso em: 06 out. 2023.

ROSALA, Maria; PERNICE, Kara. User Interviews 101. **Nielsen Norman Group**, 2023. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/user-interviews/>. Acesso em: 06 out. 2023.

SCHADE, Amy. Competitive Usability Evaluations: Learning from Your Competition. Nielsen Norman Group, 2013. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/competitive-usability-evaluations/>. Acesso em: 06 out. 2023.

SILVA, Jefferson Alex. Elementos da experiência do usuário by Garrett e a estratégia de validação. **Medium**, 2020. Disponível em: <https://jeffersonalex.medium.com/elementos-da-experiência-do-usuário-by-garrett-e-a-estratégia-de-validação-96cebc2c6aa5>. Acesso em: 28 ago. 2023.

SIMÕES, Wesley. Iceberg de UX: o escopo: Etapa onde as necessidades do usuário e os objetivos de negócios se tornam funcionalidades que o produto oferecerá aos usuários.. **UX Collective BR**, 2018. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/iceberg-de-ux-escopo-c2bc4d4ad953>. Acesso em: 07 out. 2023.

Usability Testing. **Usability.gov**. Disponível em: <https://jeffersonalex.medium.com/elementos-da-experiência-do-usuário-by-garrett-e-a-estratégia-de-validação-96cebc2c6aa5>. Acesso em: 17 out. 2023.

Wireframing. **Usability.gov**. Disponível em: <https://jeffersonalex.medium.com/elementos-da-experiência-do-usuário-by-garrett-e-a-estratégia-de-validação-96cebc2c6aa5>. Acesso em: 17 out. 2023.

Saiba tudo sobre testes de usabilidade. **Mergo**, 2022. Disponível em: <https://uxdesign.blog.br/saiba-tudo-sobre-testes-de-usabilidade-7fd59353d632>. Acesso em: 17 out. 2023.

IBRAGIMOVA, Eleonora. High-fidelity prototyping: What, When, Why and How?. **Prototypr**, 2016. Disponível em: <https://blog.prototypr.io/high-fidelity-prototyping-what-when-why-and-how-f5bbde6a7fd4>. Acesso em: 06 nov. 2023.