



Confissões de um designer

Relatos, experiências e opiniões anônimas
sobre o mercado de trabalho

Lara Coelho

RELATÓRIO DE TCC

Lara Vieira Coelho

ORIENTAÇÃO

Maurício Elias Klafke Dick

BAURU, 2023

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

Confissões de um designer

Relatos, experiências e opiniões anônimas
sobre o mercado de trabalho

C672c

Coelho, Lara Vieira

Confissões de um designer : Relatos, experiências e opiniões
anônimas sobre o mercado de trabalho / Lara Vieira Coelho. -- Bauru,
2023
42 p.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura,
Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Maurício Elias Klafke Dick

1. Desvalorização do design. 2. Design digital. 3. Ebook. 4.
Mercado de trabalho. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

RESUMO

Com os impactos da pandemia do COVID-19, a presença digital se tornou essencial para as empresas, aumentando a demanda por serviços de design, o que também gerou problemas devido à falta de regulamentação da profissão. A proliferação de cursos online de baixa qualidade, tem desvalorizado o trabalho dos designers e aumentado a precarização das condições de trabalho. Em um cenário onde designers enfrentam muitas dificuldades e incertezas no mercado atual, “Confissões de um designer gráfico” foi criado para ajudar profissionais de design a se autoperceber e se valorizar melhor perante o mercado de trabalho, trazendo experiências reais, opiniões de profissionais que atuam na área e reflexões acerca do tema. Para o desenvolvimento deste projeto, adaptou-se a proposta de Dick e Gonçalves (2016), que divide o projeto de publicações digitais em cinco eixos, sendo eles: conceito, conteúdo, funcionalidades, experiência e superfície. Como resultado, tem-se um ebook no formato PDF, desenvolvido para dispositivos mobile, que contém treze entrevistas com profissionais de design que atuam no mercado de trabalho.

Palavras-chave: 1. Design digital; 2. Ebook; 3. Mercado de trabalho; 4. Desvalorização do design.

ABSTRACT

With the impacts of the COVID-19 pandemic, digital presence has become essential for businesses, increasing the demand for design services, which also generated problems due to the lack of regulation of the profession. The proliferation of low-quality online courses has devalued the work of designers and increased the precariousness of working conditions. In a scenario where designers face many difficulties and uncertainties in the current market, "Confessions of a graphic designer" was created to help design professionals to self-perceive and value themselves better in the face of the labor market, bringing real experiences, opinions of professionals who work in the area and reflections about the topic. For the development of this project, the proposal of Dick and Gonçalves (2016) was adapted, which divides the project of digital publications into five axes, being: concept, content, functionalities, experience and surface. As a result, there is an ebook in PDF format, developed for mobile devices, that contains thirteen interviews with design professionals who work in the labor market.

Keywords: 1. Digital design; 2. Ebook; 3. Labor market; 4. Devaluation of design.

SUMÁRIO

05

INTRODUÇÃO

Contexto	05
Objetivo	06
Justificativa	06
Metodologia	07

08

DESENVOLVIMENTO

Conceito	08
Objetivo	08
Análise de similares	09
Pesquisa de usuário	12
Personas	13
Conceitos chave	15
Conteúdo	16
Sub-eixo organização	16
Sub-eixo fluxo	19
Funcionalidades	20
Recursos interativos para PDF	20
Experiência	21
Sub eixo usabilidade	21
Superfície	26
Moodboard da linguagem visual	26
Estudo do projeto gráfico	27
Padrão cromático, tipográfico e imagético	28

30

RESULTADOS

Páginas de texto	30
Páginas iniciais	31
Como ler este ebook	32
Sumário e sinopse	32
Entrevistas	33
Pausa reflexão	34
Indicações	34
Download do ebook	35

36

REFERÊNCIAS

37

CONSIDERAÇÕES FINAIS

INTRODUÇÃO

Contexto

Com a pandemia do COVID-19, a presença digital se tornou essencial para as empresas que queriam continuar no mercado. Com isso, “segundo a Pesquisa do SEBRAE/FGV, mais empresas estão vendendo por intermédio das redes sociais: antes eram 47% e atualmente são 60%” (RIBEIRO, 2020). Isso aumentou a demanda por serviços de design, dando destaque para uma profissão que muitas vezes era vista como um serviço “supérfluo” e um artigo de “luxo” que só grandes empresas podiam investir. Assim que a pandemia emergiu, por exemplo, muitas empresas que atuavam com foco presencial tiveram que correr para adaptar o negócio para o mundo digital e precisaram contar com um profissional de design gráfico para executar essas mudanças de forma eficiente (ESCOLA ZION, 2020).

O aumento da necessidade de profissionais atuando neste segmento criou oportunidades para várias empresas do nicho da educação, que oferecem cursos e materiais para capacitar pessoas. Como o Design não é uma profissão regulamentada no Brasil, os “profissionais continuam sem um instrumento de legitimação e reconhecimento” NAHR (2008). Este fator, atrelado ao aumento de 68% nas inscrições para cursos EAD, segundo dados da Catho Educação (MUITA INFORMAÇÃO, 2020), colaborou para o surgimento de diversos cursos online básicos e superficiais, que isoladamente não formam profissionais qualificados, considerando as diversas áreas do Design

e sua interdisciplinaridade e complexidade. Afinal, “é necessário que os designers gráficos tenham plena ciência de que manipulam muito mais que meros textos e imagens em suas rotinas de trabalho”. (ROBERTS, 2006, p. 91, tradução nossa).

É notável que a demanda por serviços de design gráfico abriu mais oportunidades e vagas para essa área em empresas que antes não viam necessidade e por consequência não precisavam de um profissional desse segmento. No entanto, a entrada “repentina” de muitas pessoas despreparadas no mercado de trabalho cria uma impressão de que esses serviços são fáceis de executar por qualquer um, ainda mais em uma era onde há diversas ferramentas de design automatizadas ao alcance de todos.

Segundo o designer Glemerson Mendes (2020) com a facilitação do acesso a softwares de edição de imagens e vetorização, o número de pessoas descapacitadas exercendo a profissão aumentou bruscamente, o que levou o mercado a contratar esses indivíduos, tendo como requisito para as vagas o mero conhecimento em algum software de edição, quando na verdade esses programas são apenas algumas das ferramentas que auxiliam na execução de um bom projeto de design. Desta forma, o mercado não valoriza o profissional de design gráfico, exigindo conhecimentos além do design para preencher uma vaga em uma empresa, o que tem desvalorizado ainda mais a profissão.

INTRODUÇÃO
Contexto
Objetivo
Justificativa
Metodologia
DESENVOLVIMENTO
Conceito
Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave
Conteúdo
Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo
Funcionalidades
Recursos interativos para PDF
Experiência
Sub eixo usabilidade
Superfície
Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético
RESULTADOS
Páginas iniciais
Páginas de texto
Como ler este ebook
Sumário e sinopse
Entrevistas
Pausa reflexão
Indicações
CONSIDERAÇÕES FINAIS
REFERÊNCIAS

As consequências são a existência de vagas com salários muito baixos, que frequentemente exigem qualificações além do que é esperado da área ou do cargo do designer, e que muitas vezes não oferecem nenhum direito trabalhista ou até violam algumas leis que protegem os trabalhadores formais e informais.

Diante desse cenário e da falta de um órgão regulamentador da profissão, é possível observar que muitos designers se sentem confusos sobre o valor, os direitos e as responsabilidades dos seus serviços, seja como empregados ou autônomos.

Objetivo

O objetivo geral do projeto é desenvolver um livro digital que ajude profissionais de design a se autoperceber e se valorizar melhor perante o mercado de trabalho. Os objetivos específicos são:

- Definir parâmetros quanto ao conceito e ao conteúdo da publicação.
- Delimitar a experiência interativa da publicação.
- Elaborar o projeto gráfico, considerando as especificidades digitais e editoriais da publicação.

Justificativa

Uma das razões para desenvolvimento de um livro digital para a temática apresentada é o fator econômico, já que a proposta não possui fins lucrativos e, portanto, é um produto gratuito de livre acesso. Segundo Carrenho (2016), com os livros digitais os custos que envolvem o processo de desenvolvimento como material, impressão, logística etc., desaparecem ou diminuem muito. O autor (CARENHO, 2016, p. 109) também acredita que “os livros digitais eliminam barreiras para a leitura na medida em que ampliam de forma gigantesca o acesso ao livro”. Nesse sentido, a facilidade de acesso ao material colabora para que o objetivo geral do projeto seja atingido .

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Metodologia

Para criar um produto que explore as potencialidades do ambiente digital sem perder o caráter editorial, utilizou-se como base para o desenvolvimento deste projeto o conjunto proposto por Dick e Gonçalves (2016). Na proposta, os autores segmentam o projeto em cinco eixos: conceito, conteúdo, funcionalidades, experiência e superfície (Figura 01).

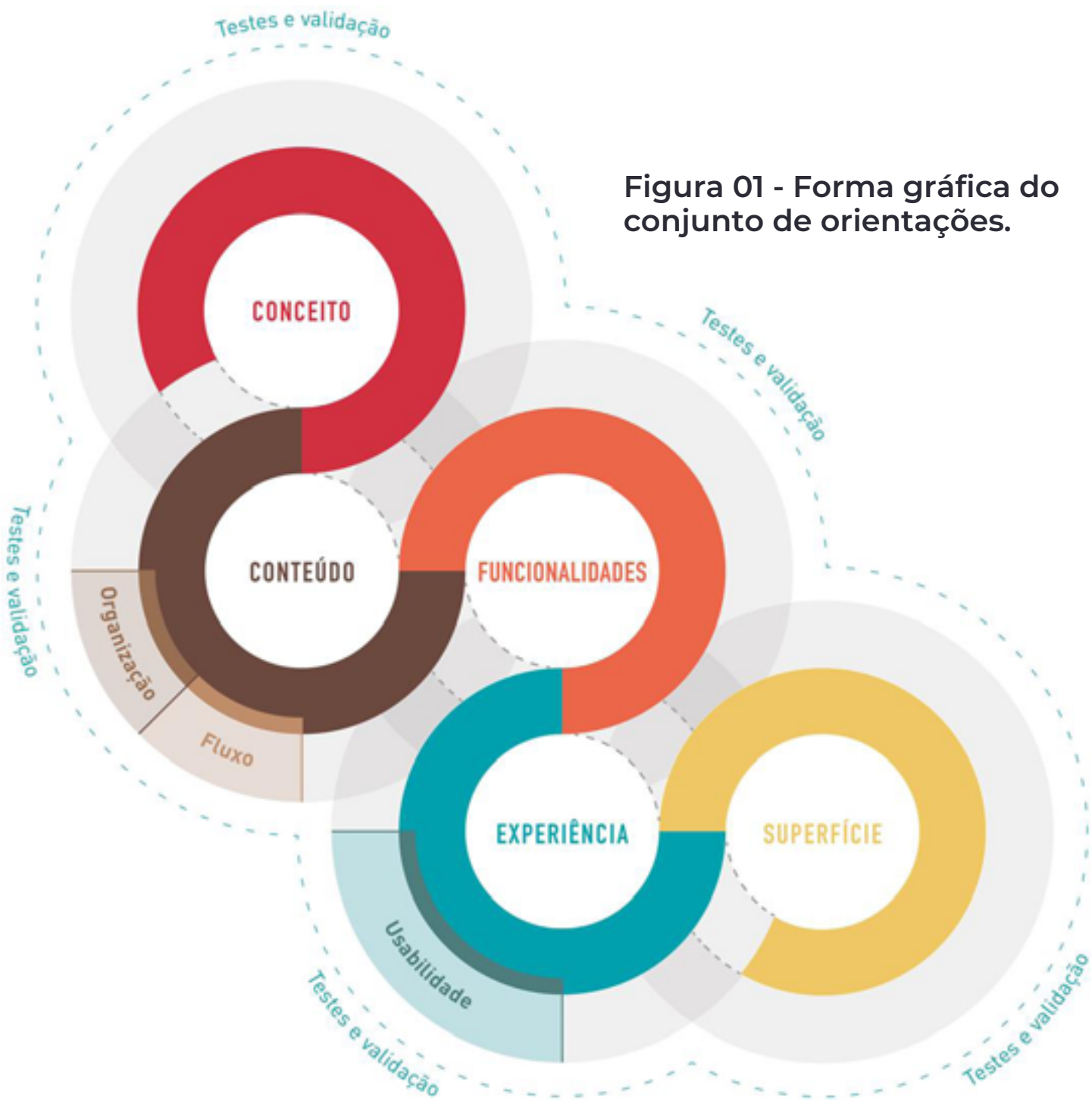


Figura 01 - Forma gráfica do conjunto de orientações.

Fonte: Dick e Gonçalves (2016).

Eixo de Conceito

O Eixo de Conceito abrange as definições iniciais da publicação, que guiam as decisões nos eixos posteriores. Estas levam em conta as características e as possibilidades do meio digital, bem como o objetivo da publicação.

Eixo de Conteúdo

O Eixo de Conteúdo é responsável pela definição, organização e estruturação do conteúdo da publicação digital. Ele se divide em dois sub-eixos: “Organização” e “Fluxo”. O primeiro se refere à forma como o conteúdo é distribuído e hierarquizado na publicação. O segundo diz respeito ao fluxo e ritmo de leitura.

Eixo de Funcionalidades

O Eixo de Funcionalidades orienta sobre possíveis recursos interativos e funcionalidades que podem ser avaliadas para constar na publicação.

Eixo de Experiência

O Eixo de Experiência considera como a publicação digital deve oferecer uma boa experiência para o usuário. Possui o sub-eixo “Usabilidade”, que se refere à facilidade de uso, eficiência e satisfação do usuário ao interagir com a publicação.

Eixo de Superfície

O último eixo aborda a superfície do projeto e orienta sobre aspectos que devem ser considerados na construção da apresentação e visualização da publicação, que por consequência influenciam na percepção e na compreensão do conteúdo pelo usuário.

Neste trabalho, portanto, adaptou-se os eixos citados de modo a guiar o desenvolvimento da publicação.

INTRODUÇÃO

- Contexto
- Objetivo
- Justificativa
- Metodologia

DESENVOLVIMENTO

- Conceito
 - Objetivo
 - Análise de similares
 - Pesquisa de usuário
 - Personas
 - Conceitos chave

- Conteúdo
 - Sub-eixo organização
 - Sub-eixo fluxo

- Funcionalidades
 - Recursos interativos para PDF

- Experiência
 - Sub eixo usabilidade

- Superfície
 - Moodboard da linguagem visual
 - Estudo do projeto gráfico
 - Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

- Páginas iniciais
- Páginas de texto
- Como ler este ebook
- Sumário e sinopse
- Entrevistas
- Pausa reflexão
- Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Na primeira etapa do projeto, adaptando as orientações contidas no Eixo de Conceito, foram realizadas as atividades:

- Definição do conceito e objetivo da publicação;
- Análise de produtos similares;
- Identificação das necessidades do usuário;
- Definição de aspectos tecnológicos da publicação.

Objetivo

Esta publicação tem como objetivo principal compartilhar relatos e experiências de designers que atuam em diferentes níveis de experiência, mostrando diversas percepções e realidades da profissão. A publicação oferece ao leitor informações que são relativamente difíceis de se obter, considerando a falta de diálogo sobre o assunto entre profissionais da área. Observa-se que as dificuldades apresentadas na contextualização do projeto são comuns a muitos designers, por isso é importante que essa discussão seja cada vez mais frequente, para que pessoas que exercem tal ocupação possam se autoperceber e se valorizar melhor, e como consequência influenciar a percepção da sociedade sobre esta profissão.

INTRODUÇÃO
Contexto
Objetivo
Justificativa
Metodologia

DESENVOLVIMENTO
Conceito
Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave
Conteúdo
Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo
Funcionalidades
Recursos interativos para PDF
Experiência
Sub eixo usabilidade
Superfície
Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS
Páginas iniciais
Páginas de texto
Como ler este ebook
Sumário e sinopse
Entrevistas
Pausa reflexão
Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Análise de similares

Quatro publicações com conteúdo similar à publicação em desenvolvimento, foram analisados a fim de investigar suas características, semelhanças e pontos a serem melhorados que pudessem auxiliar na construção do projeto. Foram buscados prioritariamente livros digitais com assuntos relacionados ao livro proposto, porém na ausência desses, foram analisadas versões impressas.

Manual do Freela – Quanto custa o meu design? – André Beltrão (livro digital)

Este livro, muito conhecido entre profissionais do design, foi analisado no formato de ebook. Dividido em tópicos, aborda assuntos sobre gestão financeira para designers freelancers, trazendo dicas e instruções que auxiliam o leitor na precificação de seus trabalhos. O ebook tem um projeto gráfico tradicional, comum em livros impressos, mas com algumas ilustrações monocromáticas nas aberturas de capítulos, que dão um toque de criatividade. Não existiam recursos interativos ou mídias dinâmicas nesta versão digital.

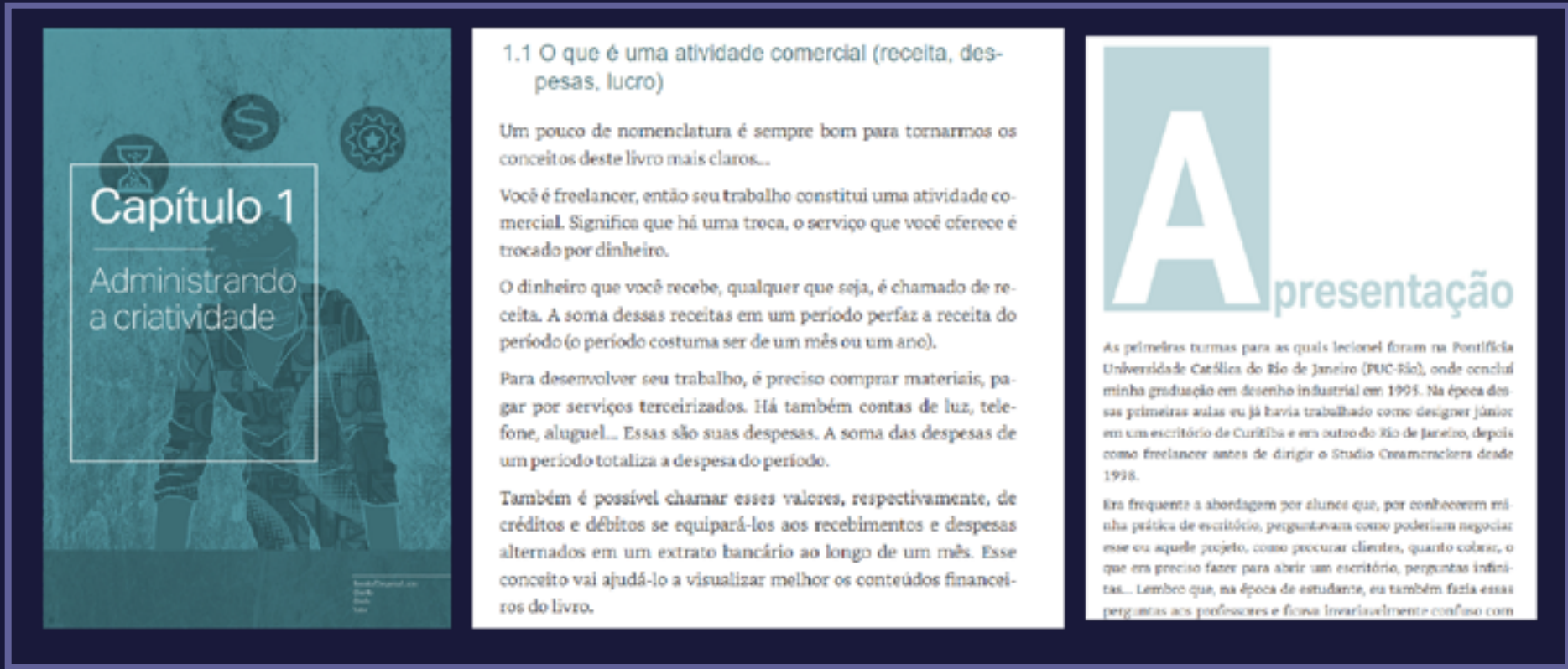


Figura 02 - Páginas do livro “Manual do Freela”, 2010. (versão ebook)
Fonte: Amazon

INTRODUÇÃO
Contexto
Objetivo
Justificativa
Metodologia
DESENVOLVIMENTO
Conceito
Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave
Conteúdo
Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo
Funcionalidades
Recursos interativos para PDF
Experiência
Sub eixo usabilidade
Superfície
Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético
RESULTADOS
Páginas iniciais
Páginas de texto
Como ler este ebook
Sumário e sinopse
Entrevistas
Pausa reflexão
Indicações
CONSIDERAÇÕES FINAIS
REFERÊNCIAS

Viver de design - Strunck (livro impresso)

O livro “Viver de design” traz questões importantes e relevantes para a profissão de designer, como currículo, portfólio, contabilidade, relacionamento com o cliente, etc. No entanto, por ter sido publicado há mais de vinte anos, o livro contém informações e dicas que podem estar desatualizadas e não se adequar à realidade atual. O livro tem um projeto gráfico simples, com fontes serifadas e algumas ilustrações e capitulares. Devido ao seu conteúdo pode ser considerado um “manual” simplificado de como viver de design.

O Valor do Design – Adg Brasil (livro impresso)

O valor do design” é um guia prático para designers, que aborda sobre o cotidiano da profissão. Este livro explora questões como: precificação, ética no trabalho, como funciona o mercado, qual o caminho para se tornar um designer, entre outras dúvidas frequentes de profissionais, estudantes e aspirantes da área. O livro tem um diferencial no projeto gráfico, que usa folhas pretas e padrões visuais em algumas páginas.

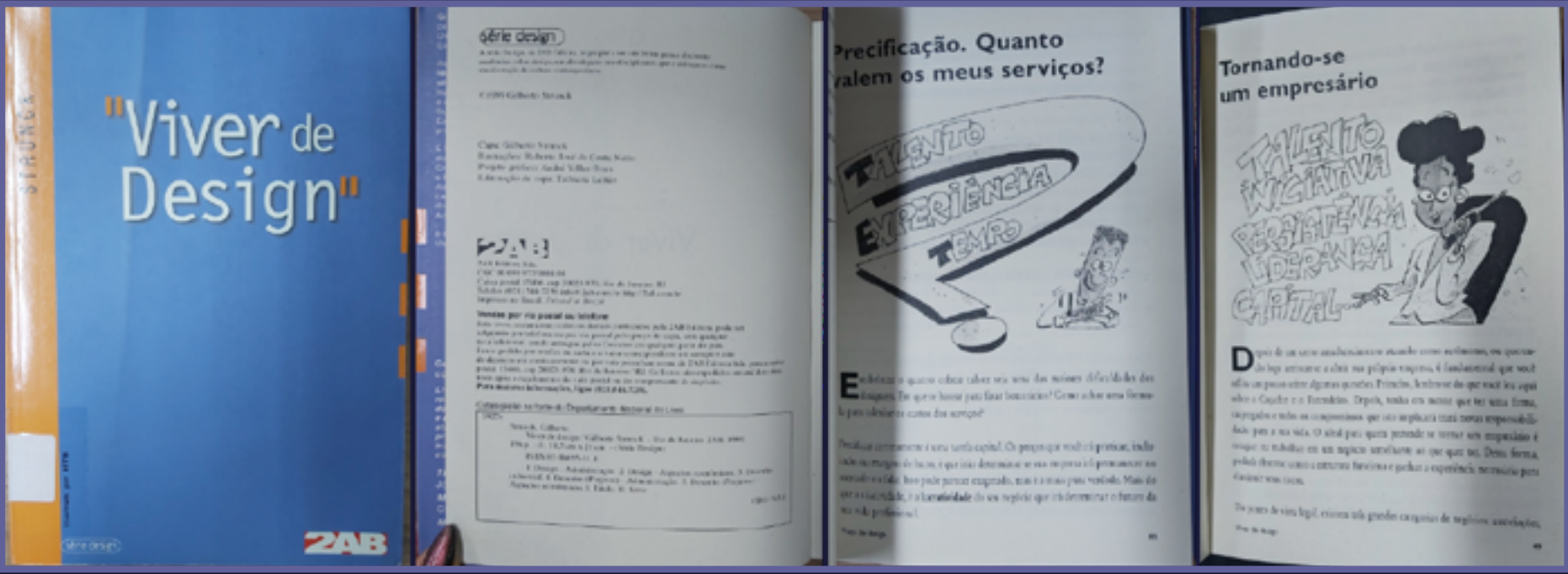


Figura 03 - Páginas do livro “Viver de design”, 1999. (versão impressa)

Fonte: Autora



Figura 04 - Páginas do livro “O valor do design”, 2002. (versão impressa)

Fonte: Autora

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Manual do Designer: Como conseguir Emprego no Design (mesmo sem experiência) - por Agata Yamashiro (livro digital)

Este ebook é um guia prático para quem deseja conseguir uma vaga de emprego como designer, mesmo sem experiência anterior. Ele apresenta estratégias práticas que abordam assuntos diversos relacionados à profissão de designer gráfico, como: áreas de atuação, currículo, portfólio, presença nas redes etc. O ebook aproveita as facilidades do formato digital e tem um projeto gráfico chamativo, com cores vibrantes, ilustrações e elementos gráficos que complementam a leitura e atraem a atenção do leitor, principalmente da área criativa. Não existiam recursos interativos ou mídias dinâmicas nesta versão digital.



Figura 05 - Páginas do livro “Como conseguir Emprego no Design (mesmo sem experiência) ” (ebook)

Fonte: DesIgnON

Resultado da análise de similares

Após a análise de similares, foi constatado que o projeto “Confissões de um designer” propõe um conteúdo diferenciado no segmento da profissão de designer gráfico, que se baseia em experiências reais e atuais do mercado de trabalho.

Durante as pesquisas por materiais similares, foi difícil encontrar produtos que abordassem o mesmo tipo de conteúdo. Assim como as publicações analisadas, a maioria dos materiais disponíveis são manuais explicativos, instruções e dicas, que podem ser facilmente encontradas em diferentes ambientes digitais e físicos. Portanto o ebook se destaca por sair do comum e entrar no âmbito factual, com informações e opiniões sobre o que realmente vem acontecendo no mercado de trabalho para designers.

Os similares analisados neste trabalho podem ser considerados "antigos", com informações que podem ser ultrapassadas considerando as mudanças no mercado de trabalho com o passar dos anos e com o desenvolvimento da tecnologia. Além disto, as publicações exibem projetos gráficos simples e menos elaborados, com exceção do ebook “Manual do Designer: Como Conseguir Emprego no Design (mesmo sem experiência)”, que além de conter informações mais atualizadas, possui um projeto gráfico criativo e envolvente, o que se mostrou um diferencial entre os produtos analisados, que em sua maioria apresentavam projetos mais tradicionais. Portanto pode-se presumir que este é um aspecto importante da publicação, considerando o público-alvo.

INTRODUÇÃO	
Contexto	
Objetivo	
Justificativa	
Metodologia	
DESENVOLVIMENTO	
Conceito	Objetivo
	Análise de similares
	Pesquisa de usuário
	Personas
	Conceitos chave
Conteúdo	Sub-eixo organização
	Sub-eixo fluxo
Funcionalidades	
Recursos interativos para PDF	
Experiência	
Sub eixo usabilidade	
Superfície	
Moodboard da linguagem visual	
Estudo do projeto gráfico	
Padrão cromático, tipográfico e imagético	
RESULTADOS	
Páginas iniciais	
Páginas de texto	
Como ler este ebook	
Sumário e sinopse	
Entrevistas	
Pausa reflexão	
Indicações	
CONSIDERAÇÕES FINAIS	
REFERÊNCIAS	

Pesquisa de usuário

Para construir a publicação de forma adequada às necessidades e desejos do leitor e dar embasamento para o contexto de todo o projeto, foi realizada uma pesquisa de usuário. Realizada através do Google Forms obteve um total de 57 respostas.

O formulário (em anexo ao fim deste documento) continha quatro sessões:

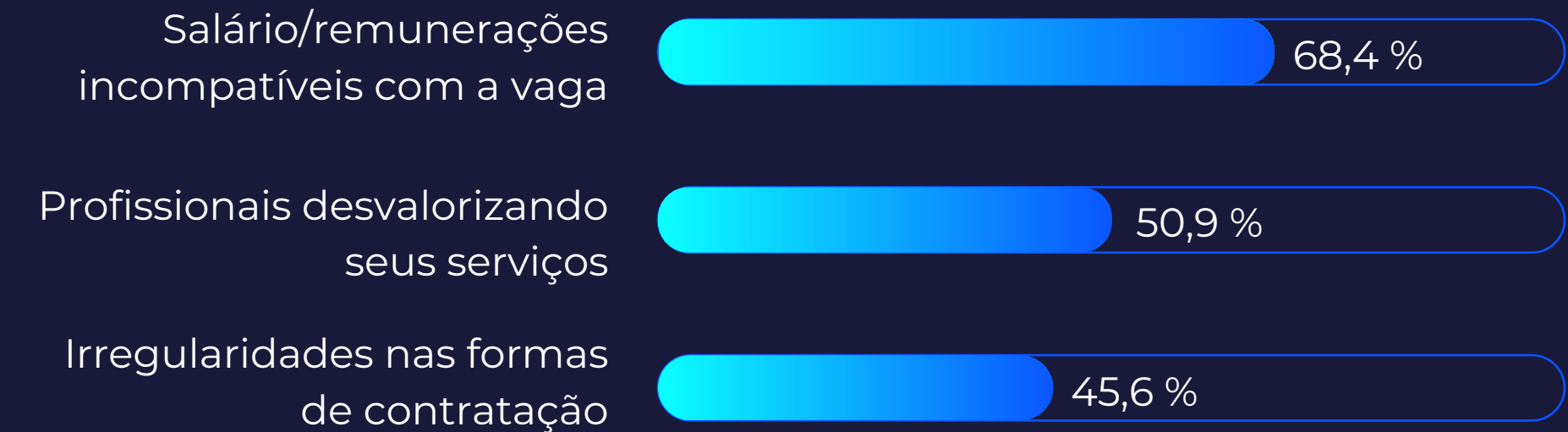
- **Perfil:** Para conhecer melhor o usuário, com perguntas sobre localidade, formação, idade, ocupação etc.
- **Visão de mercado:** Para identificar as opiniões, curiosidades, dores e dificuldades do usuário em relação ao mercado de trabalho.
- **Preferências:** Para entender como o usuário consome conteúdos relacionados à publicação a ser desenvolvida.
- **Interesse:** Esta sessão convidava os usuários que já atuavam na profissão e tenham entrado no mercado preferencialmente nos últimos 5 anos, a contribuir com o conteúdo da publicação.

Principais resultados da pesquisa de usuário

Curiosidades sobre outros profissionais



Percepções sobre o mercado de trabalho para profissionais do design



Maiores dificuldades atuando como designer



INTRODUÇÃO

- Contexto
- Objetivo
- Justificativa
- Metodologia

DESENVOLVIMENTO

- Conceito
 - Objetivo
 - Análise de similares
 - Pesquisa de usuário
 - Personas
 - Conceitos chave

- Conteúdo
 - Sub-eixo organização
 - Sub-eixo fluxo

- Funcionalidades
 - Recursos interativos para PDF

- Experiência
 - Sub eixo usabilidade

- Superfície
 - Moodboard da linguagem visual
 - Estudo do projeto gráfico
 - Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

- Páginas iniciais
- Páginas de texto
- Como ler este ebook
- Sumário e sinopse
- Entrevistas
- Pausa reflexão
- Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Resultados da pesquisa de usuário com base na formação

Profissionais Autodidatas

- Tendem a trabalhar mais como freelancers;
- Normalmente trabalham em paralelo com outra profissão.

Profissionais com formação em design

- Em maior parte, trabalham como CLT.

Estudantes

- Possuem maior interesse pelas qualificações/formações de outros profissionais.

Personas

A publicação se destina a Designers que tenham formação acadêmica ou sejam autodidatas, estudantes ou interessados na profissão, de 18 a 45 anos, de qualquer região do Brasil, pois o conteúdo é de interesse de todas as pessoas que atuam na área.

Após analisar a pesquisa de usuário, a melhor forma de agrupar as respostas foi por meio da formação do usuário. Assim, foram criadas 3 personas baseadas nas categorias de: estudante de design, designer sem formação em design e designer com formação em design.

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS



Profissional sem formação em design

Caio | 30 anos | casado

Perfil: Caio trabalha em tempo integral e presta serviços de design em paralelo, conheceu a profissão pela internet e viu nela uma oportunidade de trabalhar remotamente de qualquer lugar do mundo sem precisar de um curso superior na área e podendo aprender a profissão através de cursos pela internet.

Desejos: Ter uma renda capaz de suprir seu custo de vida e ter uma boa qualidade de vida apenas com o design. Aprender a aumentar o valor de seus serviços e arranjar clientes potenciais que valorizem seu trabalho.

Principais obstáculos: Caio tem dificuldade em conciliar os dois trabalhos já que já trabalha em outra profissão, e portanto, não tem muito tempo disponível para dedicar-se ao design e aos estudos para aprimorar os seus serviços.



Estudante de design

Ana | 22 anos | Solteira

Perfil: Ana está cursando a faculdade de design mas já trabalha como designer. Ana se sente confusa sobre qual área seguir e tem dificuldades em encontrar informações relacionadas ao mercado de trabalho.

Desejos: : Encontrar uma vaga de estágio na sua área preferida, ao invés de ter que ficar trabalhando para agências que pagam mal.

Principais obstáculos: Ana tem muita dificuldade em precificar seu trabalho e de encontrar vagas que se adequem ao seu perfil, já que ainda tem pouca experiência e a maioria das vagas, apesar de pagarem muito pouco, pedem inúmeras qualificações e anos de experiência.



Profissional com formação em design

Carlos | 28 anos | Solteiro

Perfil: Carlos é workaholic, trabalha o dia todo para conseguir cumprir as demandas dos seus clientes nos curtos prazos solicitados. Carlos tem muita curiosidade em saber sobre a remuneração de outros profissionais na área, já que vem se sentindo muito desvalorizado no seu trabalho por trabalhar demais e ganhar um valor que acredita ser muito baixo pela sua formação.

Desejos: Seus maiores desejos são conseguir ter uma carga horária de trabalho saudável conseguindo aumentar o valor da sua hora

Principais obstáculos: Tem muita dificuldade em precificar o seu trabalho, já que vê muitos profissionais cobrando valores muito baixos por aí e quando dá o seu valor o cliente não fecha. Carlos também não tem conseguido manter o seu portfólio atualizado, já que vem trabalhando o dia todo nos projetos dos seus clientes.

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Conceitos-chave

A partir da análise de similares, das necessidades do usuário e das personas definidas para o projeto, foram estabelecidos os conceitos que nortearam as próximas etapas. Os conceitos são:

Função: informacional

A publicação tem caráter informacional, pois busca ajudar designers a se valorizarem melhor perante o mercado de trabalho, trazendo informações sobre diferentes realidades de outros profissionais de design.

Necessidades do usuário/leitor:

Identificadas na pesquisa de usuário e exemplificadas por meio de personas.

Modo de leitura: Linear ou seletiva

Como 42% dos usuários preferem conteúdos curtos, a publicação permite uma leitura seletiva, na qual o leitor pode escolher o conteúdo que mais lhe interessa, sem impedir que ele leia o restante de forma linear.

Suporte físico: Dispositivos Híbridos

Estes dispositivos possibilitam que o leitor interaja com a publicação, facilitando a leitura seletiva sugerida, além de serem mais acessíveis para o público-alvo, que usa smartphones e computadores para consumir os conteúdos.

A visualização de cores que estes aparelhos possibilitam é essencial para o produto, pois influencia na apreciação do projeto gráfico, que é um aspecto importante tanto para o público-alvo quanto para o projeto de TCC em si.

Formato da publicação: Ebook em PDF (mobile)

O formato de ebook foi escolhido levando em conta o conteúdo, a viabilidade de execução e distribuição, prazo, acessibilidade e os objetivos do projeto. Segundo a pesquisa de usuário realizada anteriormente, poucos usuários consomem conteúdos nesse formato, porém a publicação tem informações que interessam ao público e que podem atrair o leitor. Os usuários também relataram consumir estes conteúdos preferencialmente durante intervalos, trabalho e momentos de lazer, tornando o formato mobile mais acessível considerando a possibilidade de leitura confortável não só em smartphones, como em computadores.

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Conteúdo

Seguindo para o segundo eixo que foi adaptado para servir de metodologia para o projeto, foram realizadas as seguintes atividades no Eixo de Conteúdo:

- Definição e elaboração dos conteúdos contidos no ebook;
- Organização do conteúdo;
- Estruturação e fluxo de leitura da publicação.

Sub-eixo Organização

Conteúdo principal

De acordo com o objetivo da publicação, que busca informar e provocar uma reflexão a partir de um retrato da realidade do mercado, definiu-se que o conteúdo principal do ebook seriam entrevistas com designers que atuavam na profissão e tenham entrado no mercado preferencialmente nos últimos 5 anos.

As entrevistas realizadas são o conteúdo principal do ebook. Estas entrevistas foram feitas por meio de um formulário divulgado em redes sociais, grupos de WhatsApp e grupos do Facebook com predominância de designers.

As perguntas da entrevista foram baseadas nas respostas da pesquisa de usuário citada anteriormente, incluindo as curiosidades do público-alvo sobre outros profissionais além de perguntas sobre as experiências e opiniões dos entrevistados sobre o tema.

O formulário (disponível em anexo no fim deste documento) teve 13 respostas válidas. As perguntas foram divididas em 5 sessões:

- Perfil: Para coletar dados relevantes sobre o entrevistado, como idade, cidade, salário, tempo de experiência etc.
- Relembrando passado: Para saber sobre as experiências anteriores do entrevistado no mercado de trabalho.
- Realidade atual: Para conhecer a situação atual da carreira do convidado no momento da resposta.
- Mercado de trabalho: Para entender o posicionamento, as opiniões e as observações do entrevistado.
- Recomendações: Para receber recomendações que ajudaram o designer na sua carreira, como livros e outros links.

INTRODUÇÃO
Contexto
Objetivo
Justificativa
Metodologia
DESENVOLVIMENTO
Conceito
Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave
Conteúdo
Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo
Funcionalidades
Recursos interativos para PDF
Experiência
Sub eixo usabilidade
Superfície
Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético
RESULTADOS
Páginas iniciais
Páginas de texto
Como ler este ebook
Sumário e sinopse
Entrevistas
Pausa reflexão
Indicações
CONSIDERAÇÕES FINAIS
REFERÊNCIAS

Conteúdos complementares

Com objetivo de preparar o leitor para o conteúdo principal, foi incluído no início um texto introdutório que explica o contexto e o objetivo do ebook.

Para evitar o cansaço de ler uma entrevista seguida da outra, há páginas de respiro a cada duas entrevistas. Essas páginas contêm comentários de internautas sobre o tema do ebook, retiradas de grupos do Facebook que possibilitam interações e discussões entre designers. Essas páginas têm o propósito de fazer uma pausa na leitura e provocar uma reflexão sobre o problema.

Além dos conteúdos anteriores, a publicação possui uma sessão com as indicações de livros feitas pelos convidados, com o intuito de orientar o leitor sobre livros que podem ajudá-lo a resolver suas questões relacionadas à sua carreira, havendo links que o levarão para um site externo caso queiram adquirir o livro ou saber mais informações.

Foi construído o seguinte organograma (Figuras 06 e 07) a fim de organizar e estruturar o conteúdo da publicação.

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES
FINAIS

REFERÊNCIAS

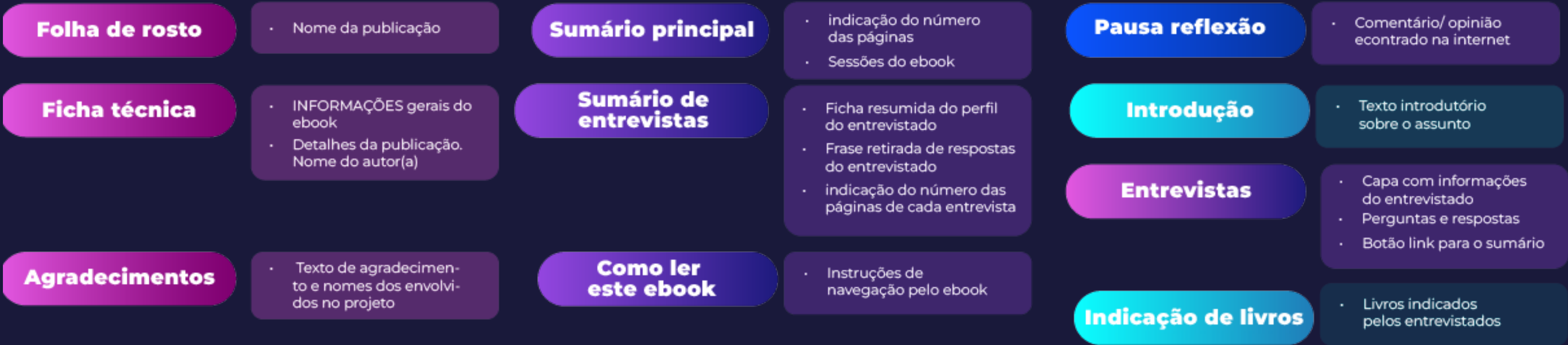


Figura 06 - Conteúdos das sessões
Fonte: Autora (2023)



Figura 07 - Organograma
Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

**CONSIDERAÇÕES
FINAIS**

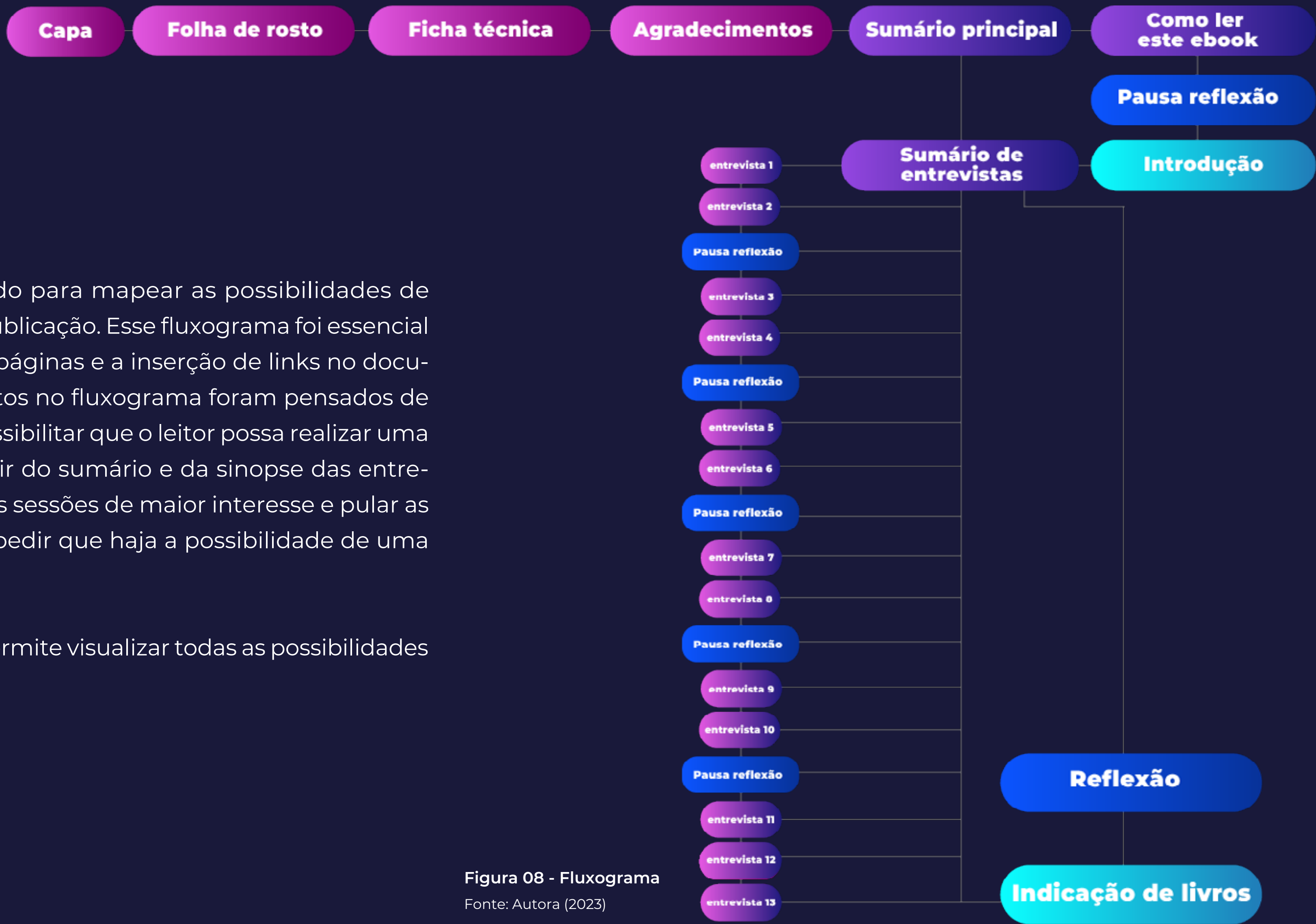
REFERÊNCIAS

Sub-eixo Fluxo

Um fluxograma foi elaborado para mapear as possibilidades de navegação do usuário pela publicação. Esse fluxograma foi essencial para guiar a construção das páginas e a inserção de links no documento. Os caminhos propostos no fluxograma foram pensados de maneira estratégica, para possibilitar que o leitor possa realizar uma leitura seletiva. Assim, a partir do sumário e da sinopse das entrevistas, o leitor pode acessar as sessões de maior interesse e pular as de menos interesse, sem impedir que haja a possibilidade de uma leitura linear.

O fluxograma da Figura 08 permite visualizar todas as possibilidades de navegação do usuário

Figura 08 - Fluxograma
Fonte: Autora (2023)



INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Funcionalidades

No Eixo de Funcionalidades, foram realizadas as seguintes atividades:

- Buscas por possíveis formas de interação de acordo com o formato definido;
- Avaliação da viabilidade de aplicação dos recursos encontrados.

Recursos interativos para PDF

Para delimitar a experiência interativa da publicação, foi realizada uma pesquisa sobre as possibilidades de recursos interativos que pudessem facilitar a leitura para o usuário, trazendo mais interação com a publicação, além de possibilitar a aplicação das estratégias definidas no sub-eixo Fluxo. Apesar das limitações que o formato escolhido para a publicação oferece, alguns exemplos de recursos encontrados foram vídeos, transições de página, clipes de som etc.

No entanto, optou-se por usar apenas hiperlinks, pois eles são compatíveis com a maioria dos visualizadores de PDF e não comprometem a acessibilidade da publicação. Além disso, buscou-se que o usuário se concentrasse na leitura e na compreensão do conteúdo das entrevistas, sem distrações desnecessárias, descartando assim, as demais opções.

Os hiperlinks facilitam a navegação pelo ebook, permitindo que o leitor acesse as partes que mais lhe interessam ou que consulte links externos à publicação. Estes últimos foram inseridos apenas no fim do ebook, para evitar que o leitor se distraia com outras fontes de informação.

INTRODUÇÃO
Contexto
Objetivo
Justificativa
Metodologia
DESENVOLVIMENTO
Conceito
Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave
Conteúdo
Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo
Funcionalidades
Recursos interativos para PDF
Experiência
Sub eixo usabilidade
Superfície
Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético
RESULTADOS
Páginas iniciais
Páginas de texto
Como ler este ebook
Sumário e sinopse
Entrevistas
Pausa reflexão
Indicações
CONSIDERAÇÕES FINAIS
REFERÊNCIAS

Experiência

Para construção de uma publicação que proporcionasse uma boa experiência do usuário, considerando as especificidades digitais e editoriais da publicação, no eixo de Experiência foram realizadas:

- Definição da metáfora para estrutura do projeto;
- Estudos de wireframes das páginas
- Testes de legibilidade e compatibilidade

Sub eixo usabilidade

Metáfora

O conceito que guiou a experiência do projeto gráfico foi a metáfora de “conversa” por meio de aplicativos, que se relaciona com os objetivos e a função informacional do projeto. Este conceito foi escolhido porque as entrevistas foram realizadas de forma remota, sem contato físico com os entrevistados. Além disso, essa metáfora visa tornar a leitura do conteúdo mais dinâmica e envolvente, aproximando o leitor do entrevistado, como se estivessem de fato conversando entre si.

A autora buscou referências que inspirassem a elaboração das páginas da publicação (Figura 09), seguindo a metáfora definida.

O foco principal era encontrar referências que tivessem elementos que lembrassem o design de interfaces de aplicativos de chat.

Nesta etapa, também foram analisados aplicativos que têm bate papo, como Instagram, Facebook, WhatsApp, Skype etc. (Figura 10), para identificar quais elementos eram comuns no design dessas interfaces.

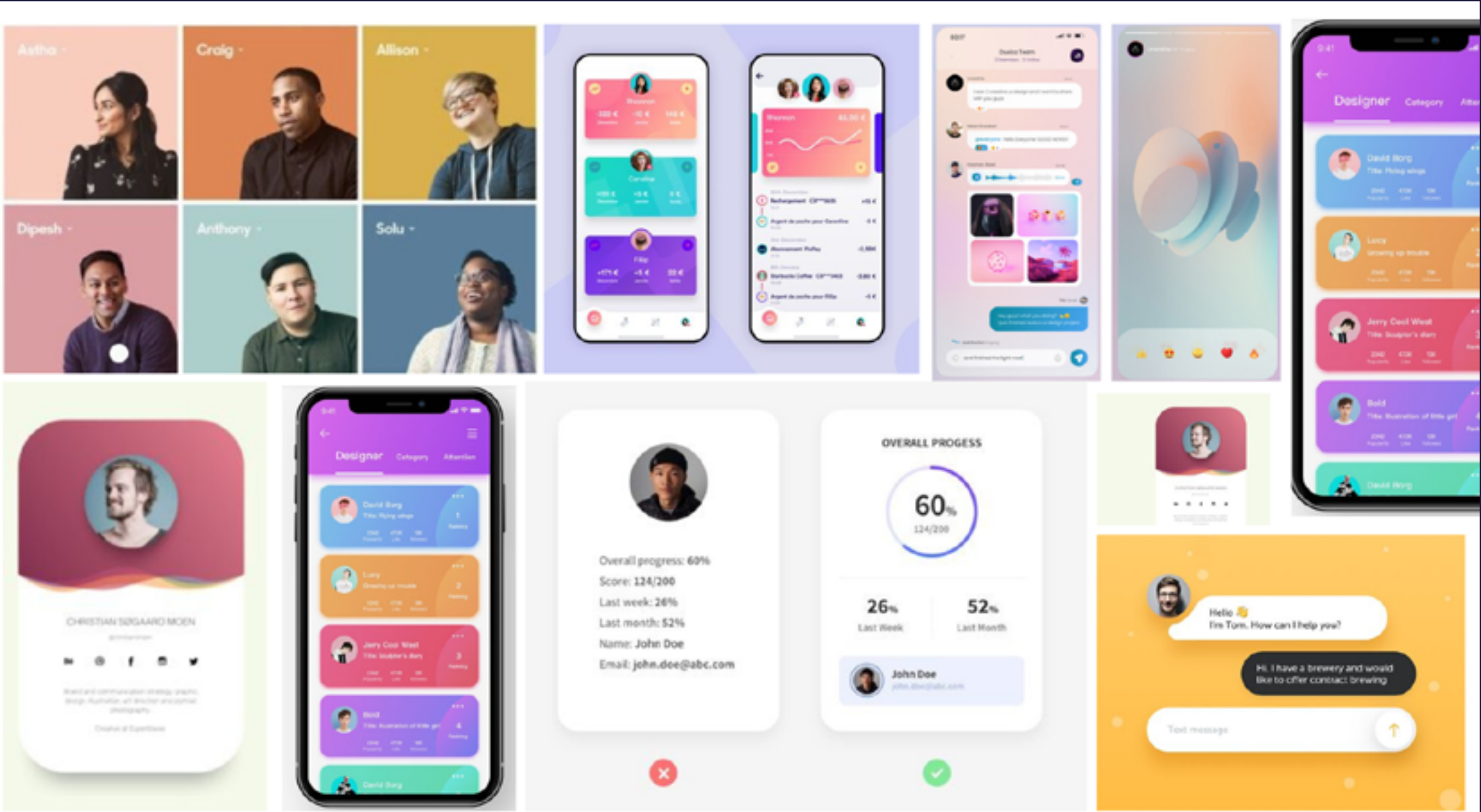


Figura 09 - Referências visuais
Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

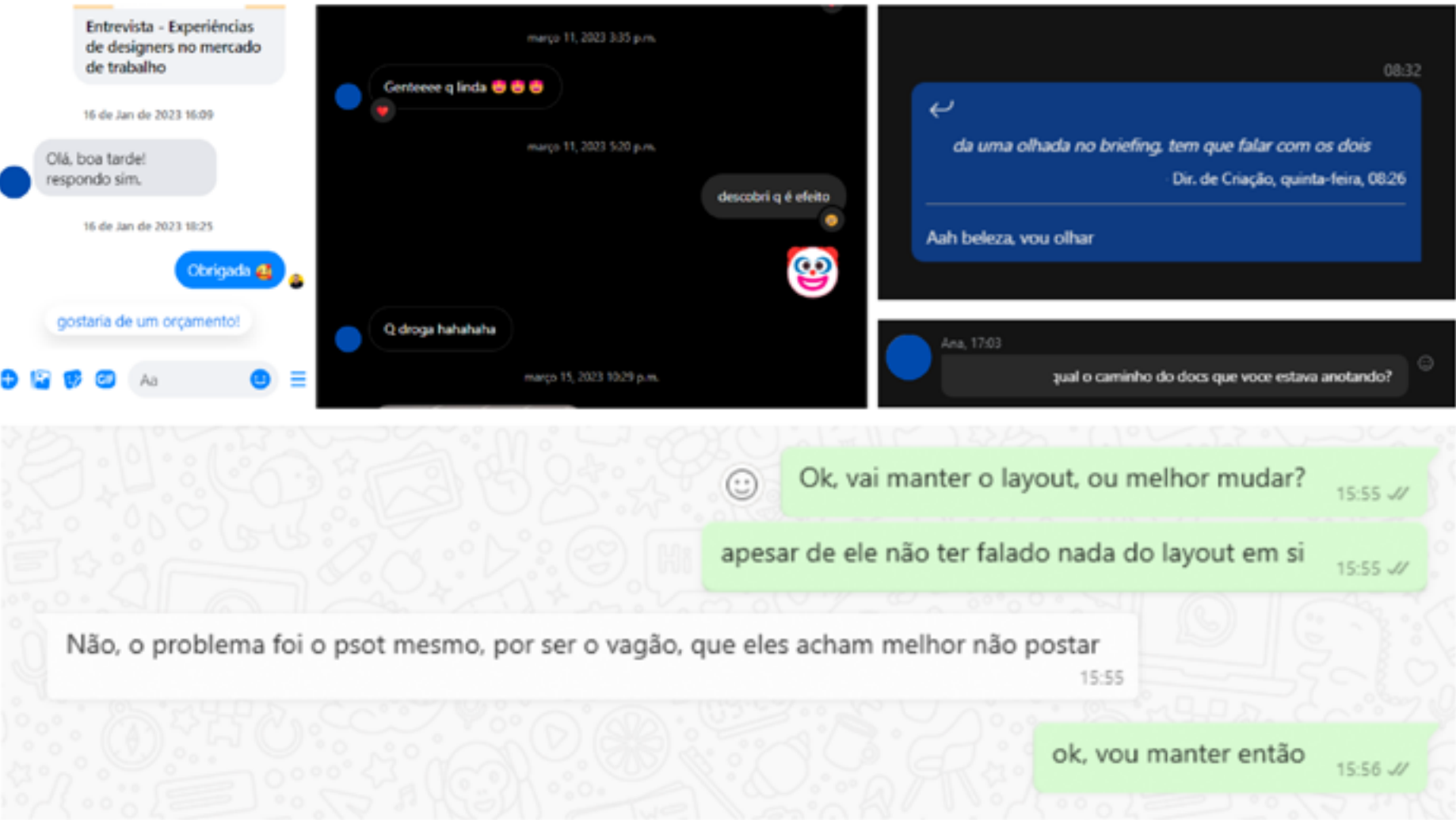


Figura 10 - Estudos de interfaces

Fonte: Autora (2023)

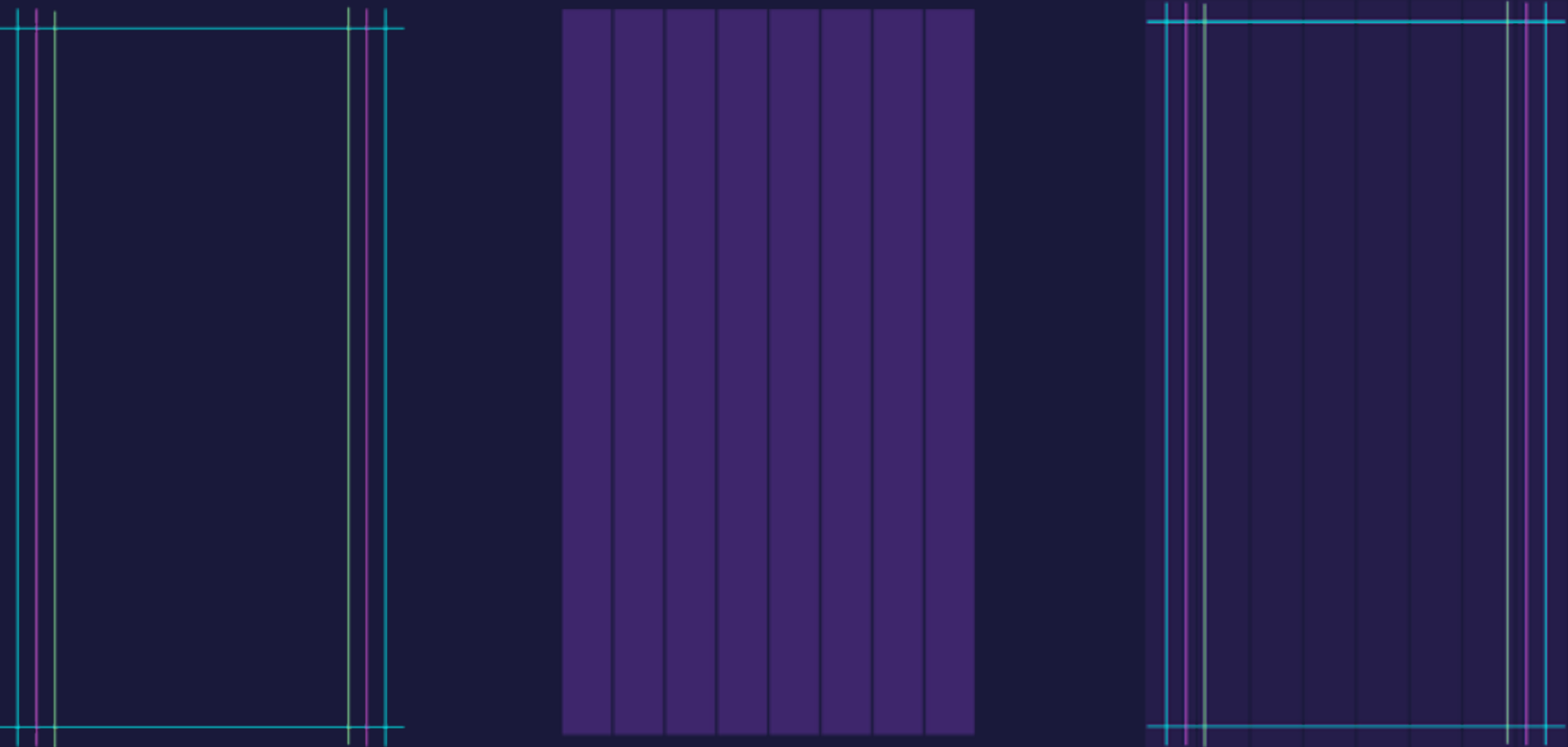
Wireframes iniciais

Para representar melhor a metáfora estabelecida no formato mobile, escolheu-se o formato com proporção de 9:16, que ocupa toda a tela dos smartphones, e dimensão de 1080 x 1920 pixels.

Antes de iniciar os estudos de wireframes, estabeleceu-se um grid para estruturar o layout da publicação, de modo a garantir a consistência visual do projeto. Este grid foi testado e ajustado durante o desenvolvimento dos wireframes, até atingir um formato que se adequasse a todas as páginas do ebook, levando em conta fatores como margens, respiro e espaçamentos entre itens.

Figura 11 - Camada principal, auxiliar e grid completo

Fonte: Autora (2023)



CAMADA PRINCIPAL:

A camada principal do grid define as margens e os limites dos elementos da publicação.

Linha ciano (margens): As margens evitam que os elementos fiquem muito perto das bordas.

Linha azul (limite de caixas): A linha azul delimita as caixas de textos dos dois lados das entrevistas, considerando a linha ciano (margem) como ponto inicial e a linha azul oposta como limite.

Linha verde (limite de texto): A linha verde foi adicionada posteriormente para indicar até onde as caixas de texto poderiam se estender, considerando a linha azul como ponto de partida, e a linha verde oposta como limite

CAMADA AUXILIAR:

A camada auxiliar do grid, que divide a página em 8 colunas (com espaço de 7 pixels entre elas), foi usada para posicionar os outros elementos da publicação, como ícones, tags, títulos e subtítulos.

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES

FINAIS

REFERÊNCIAS

Os wireframes foram construídos para permitir uma visualização inicial do layout do projeto. São "esboços" que definem a disposição dos elementos principais de cada página e possibilitam os testes de de legibilidade e compatibilidade do produto. O ebook foi dividido em sessões¹ com uma linguagem e estrutura padrão, sendo elas:

- **Páginas iniciais:** com folha de rosto, ficha técnica e pouco texto.
- **Páginas de texto:** com blocos de textos corridos.
- **Sumário:** com as sessões do ebook organizadas em blocos.
- **Sinopse das entrevistas:** com o "perfil" de cada entrevistado, contendo pouco texto e outros elementos.
- **Pausa/reflexão:** com texto e um botão de voltar para o sumário.
- **Entrevistas:** com nome, foto, tags e textos divididos em blocos, simulando a estrutura de conversa por aplicativo.
- **Indicações:** com elementos, textos e botões de links externos.

¹ Inicialmente considerou-se criar um índice ao fim da publicação, com tags clicáveis que categorizariam os entrevistados por áreas de atuação, modalidade de trabalho, formato de contratação etc. Essa sessão permitiria que o usuário encontrasse as entrevistas com base nas tags de mais interesse, no entanto, foi considerada desnecessária ao longo do projeto e foi descartada, pois havia poucas entrevistas e as tags foram incluídas na sinopse das entrevistas, otimizando espaço e cumprindo o mesmo propósito.

Os testes de legibilidade em computadores e smartphones indicaram a necessidade de ajustar o texto, o espaçamento e as entrelinhas para facilitar a leitura, especialmente em telas pequenas de celulares.

As tipografias foram escolhidas com base nas análises de similares de aplicativos de conversa e nas referências de interfaces encontradas, que mostram o uso de tipografias legíveis e sem muitas diferenças das fontes mais tradicionais nesses tipos de projeto.

Os testes foram mais cuidadosos nas sessões de entrevistas (Figura 12), que são a maior parte da publicação. Porém, as configurações obtidas serviram de base para todo o ebook, respeitando as particularidades e os objetivos de cada sessão e os resultados de cada teste.

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES
FINAIS

REFERÊNCIAS

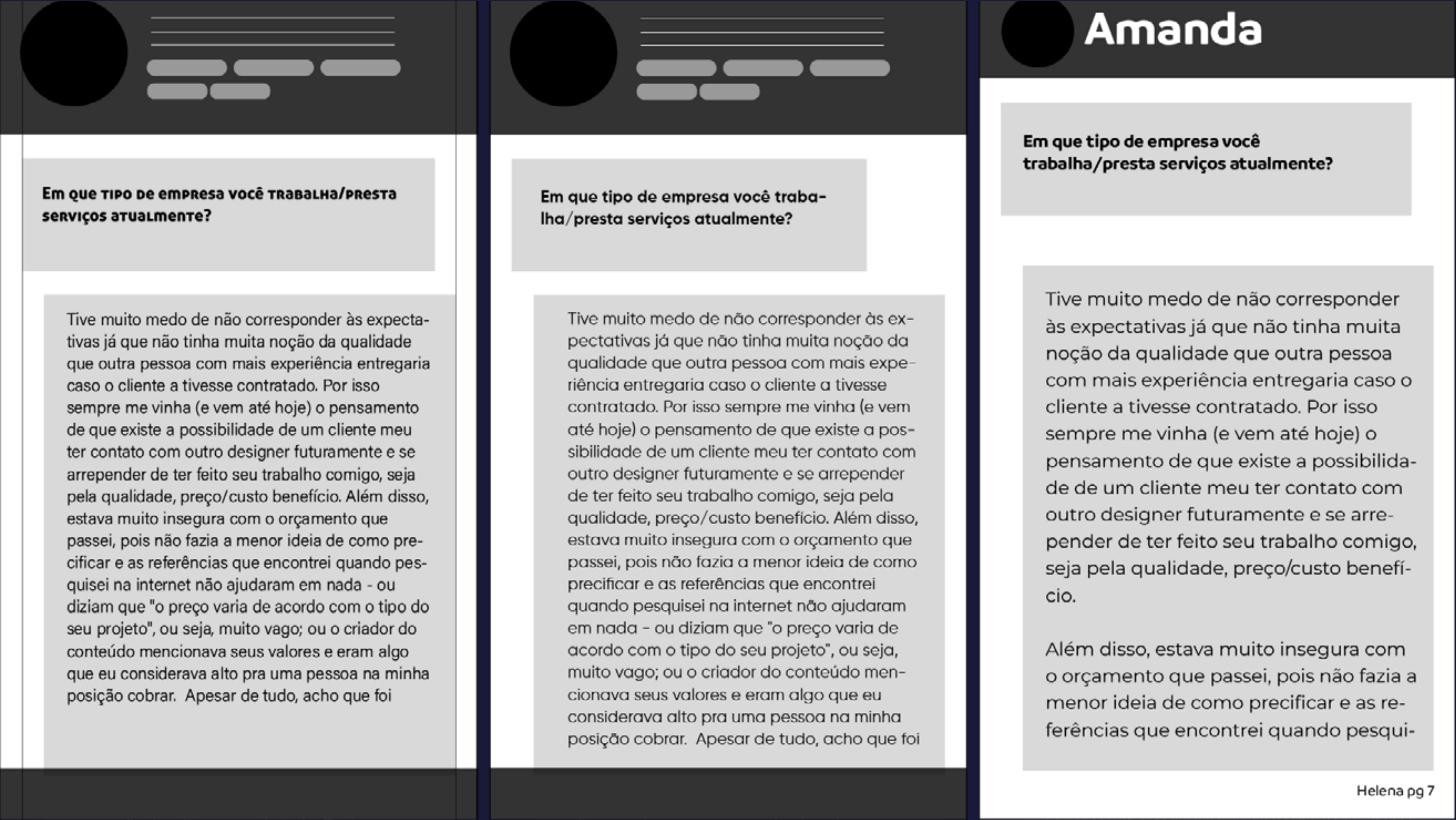


Figura 12 - Testes da tipografia
Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO
Contexto
Objetivo
Justificativa
Metodologia

DESENVOLVIMENTO
Conceito
Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave

Conteúdo
Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo

Funcionalidades
Recursos interativos para PDF

Experiência
Sub eixo usabilidade

Superfície
Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS
Páginas iniciais
Páginas de texto
Como ler este ebook
Sumário e sinopse
Entrevistas
Pausa reflexão
Indicações

CONSIDERAÇÕES
FINAIS

REFERÊNCIAS

Os wireframes nessa página (Figura 13) foram o início do projeto gráfico, mas foram modificados no projeto, conforme será mostrado neste relatório.

Figura 13- Wireframes
Fonte: Autora (2023)



INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Analise de similares

Desquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interactivos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Superfície

No Eixo de Superfície o projeto gráfico foi detalhado para desenvolver as dimensões de apresentação e visualização do conteúdo. Nesse sentido, foram realizadas:

- Elaboração do moodboard da linguagem visual;
- Estudo do projeto gráfico;
- Definição da paleta de cores definição do padrão cromático, tipográfico e imagético.

Moodboard da linguagem visual

Para guiar a linguagem visual do projeto gráfico, elaborou-se um moodboard (Figura 14) com cores vibrantes e gradientes para destacar o projeto. Seguindo a estética de "chat", as páginas não poderiam conter muitos elementos alheios a esse tipo de interface, colaborando com a verossimilhança do projeto com a metáfora.

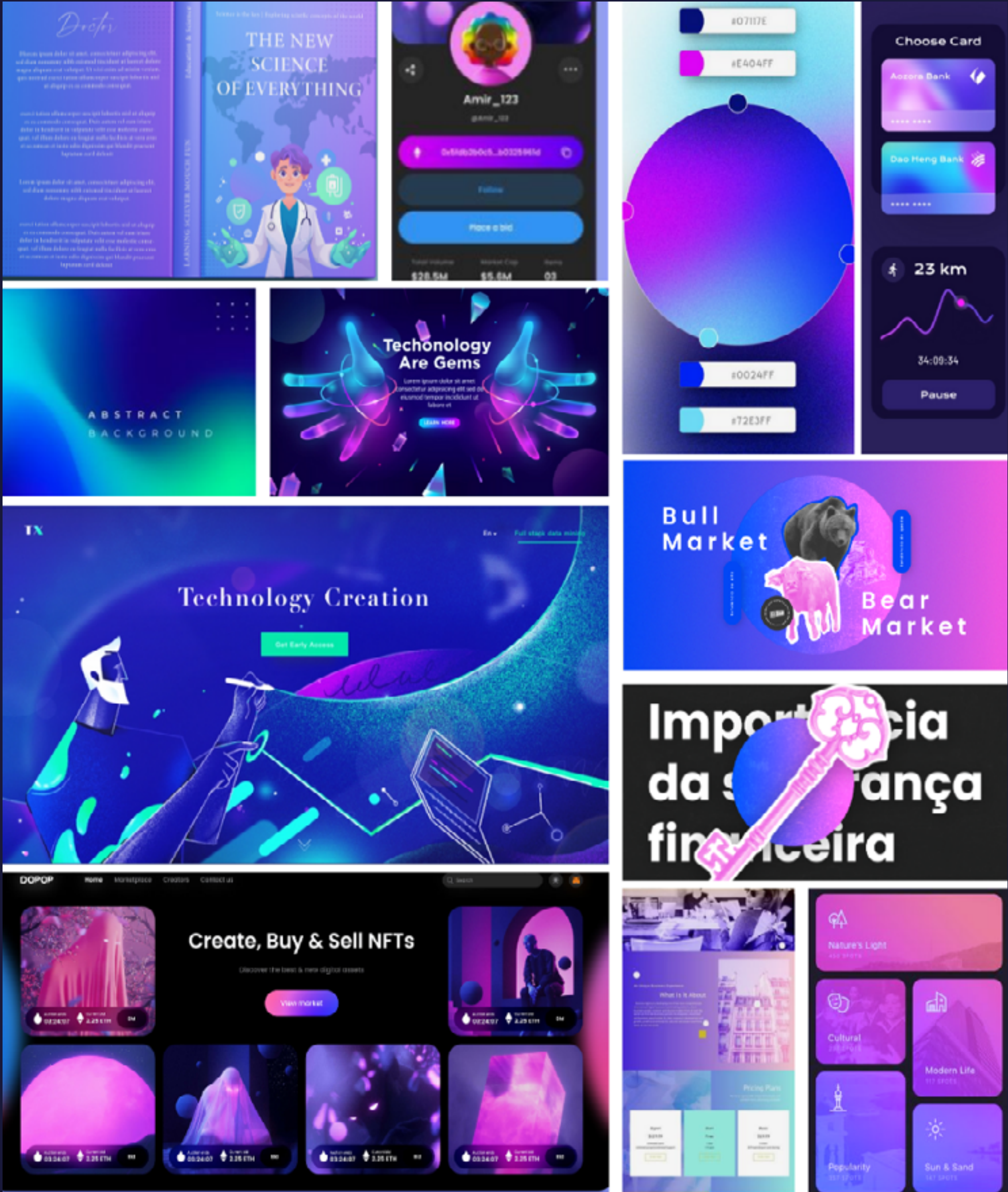


Figura 14 - Moodboard da linguagem visual
Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Estudo do projeto gráfico

A criação do padrão estético do ebook partiu dos wireframes mostrados anteriormente, que foram sendo modificados conforme a elaboração das telas e a inserção de novos elementos.

Inicialmente, pensou-se em usar colagens para as telas que não fossem entrevistas, trazendo o conceito de que o ebook foi construído "pedaço por pedaço" com a colaboração de várias pessoas. Porém, percebeu-se uma inconsistência entre as telas, pois as páginas de entrevistas simulavam uma interface de aplicativo, enquanto o restante do projeto não.

Então, decidiu-se que todo o ebook teria semelhança com a interface de aplicativos, construídos respeitando as necessidades e especificidades de cada sessão. O ebook seria uma mistura de livro impresso (com alguns elementos de publicações físicas) e interface de aplicativos digitais.



Figura 15 - Estudos do projeto gráfico
Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO
Contexto
Objetivo
Justificativa
Metodologia

DESENVOLVIMENTO
Conceito
Objetivo
Análise de similares
Pesquisa de usuário
Personas
Conceitos chave

Conteúdo
Sub-eixo organização
Sub-eixo fluxo

Funcionalidades
Recursos interativos para PDF

Experiência
Sub eixo usabilidade

Superfície
Moodboard da linguagem visual
Estudo do projeto gráfico
Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS
Páginas iniciais
Páginas de texto
Como ler este ebook
Sumário e sinopse
Entrevistas
Pausa reflexão
Indicações

CONSIDERAÇÕES
FINAIS

REFERÊNCIAS

Padrão cromático, tipográfico e imagético

A paleta de cores definida (Figura 16) é composta por cores frias. Combinadas trazem uma estética jovem, tecnológica e futurista, com tons de neon que se contrastam com as cores mais escuras presentes no projeto.

A paleta de cores secundária (Figura 17) foi usada no "sistema", nas tipografias, ícones e backgrounds. Ela traz o aspecto de tema escuro à "interface", para transmitir o conceito de anonimato dos entrevistados.

Os gradientes (Figura 18) criados a partir da paleta de cores foram usados como fundos de tela para as entrevistas e para destacar e colorir os elementos principais de cada sessão do ebook.

A fonte Branding (Figura 19) foi usada para títulos e palavras de destaque, por ser uma fonte amigável, que traz alguma diferenciação das fontes mais comuns, mas sem fugir muito do padrão de tipografias sem serifas usadas em interfaces digitais.

A Montserrat (Figura 19) é uma fonte muito popular e reconhecida entre designers, por ser uma fonte tradicional, versátil e legível. Sem serifas, é uma fonte ótima para textos em telas. Por estes motivos, foi escolhida para os textos mais longos da publicação.

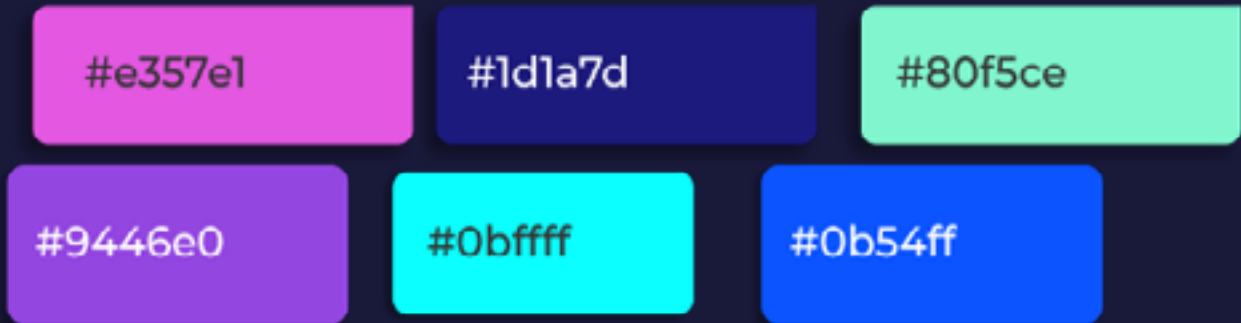


Figura 16 - Paleta de cores
Fonte: Autora (2023)

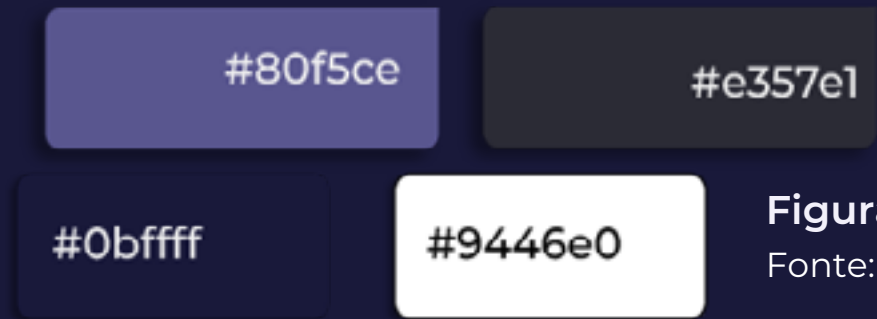


Figura 17 - Paleta de cores secundária
Fonte: Autora (2023)

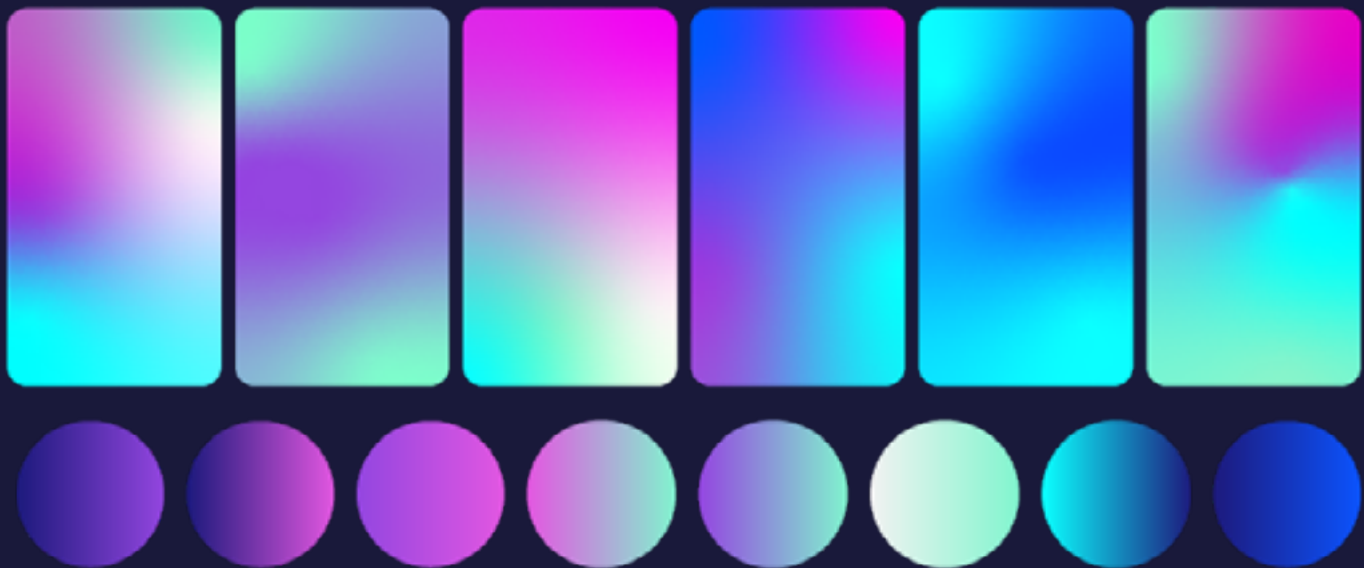


Figura 18 - Gradientes
Fonte: Autora (2023)

Branding

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Figura 19 - Tipografias
Fonte: Autora (2023)

Montserrat

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz

INTRODUÇÃO

- Contexto
- Objetivo
- Justificativa
- Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

- Objetivo
- Análise de similares
- Pesquisa de usuário
- Personas
- Conceitos chave

Conteúdo

- Sub-eixo organização
- Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

- Recursos interativos para PDF

Experiência

- Sub eixo usabilidade

Superfície

- Moodboard da linguagem visual
- Estudo do projeto gráfico
- Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES
FINAIS

REFERÊNCIAS

Os ícones usados na publicação (Figura 20), contribuíram para a criação da superfície que imita aplicativos, representando visualmente tópicos, botões e pontuações.

As tags (Figura 21), foram pensadas para destacar “características” das carreiras dos entrevistados. Assim, o leitor pode ter uma ideia prévia do participante antes de ler a entrevista. Para se destacarem do fundo escuro foram usados gradientes com as cores da paleta.

Os emojis (Figura 22) ilustram possíveis reações do entrevistador (leitor) às respostas do entrevistado, criando assim uma ideia de interação entre ambos. O grupo de emojis escolhidos possuem a aparência facilmente reconhecível dos emojis do aplicativo WhatsApp, por serem familiares a usuários Android e possuírem cores fora da paleta principal, ficando em destaque na conversa.

Como citado anteriormente, as entrevistas deste ebook foram realizadas de forma anônima, por isso as imagens de perfil (Figura 23) não mostram os rostos dos participantes. Eles foram apagados de fotos genéricas selecionadas de bancos de imagem pela autora, que buscou diversidade e inclusão nas escolhas. As idades dos entrevistados também foram levadas em conta na seleção das fotos, que aparecem em preto e branco com fundos coloridos. Essa combinação cria um padrão visual e reforça a sensação de mistério e anonimato.



Figura 20 - Ícones
Fonte: Flaticon

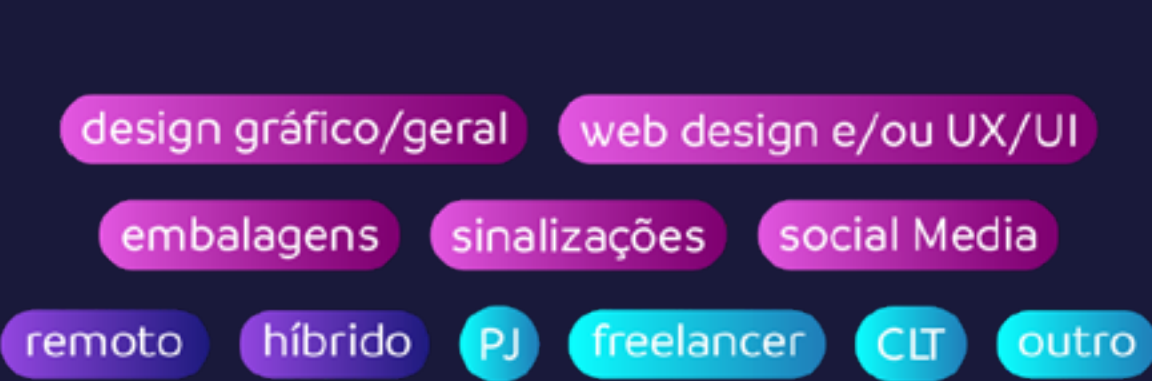


Figura 21 - Tags
Fonte: Autora (2023)

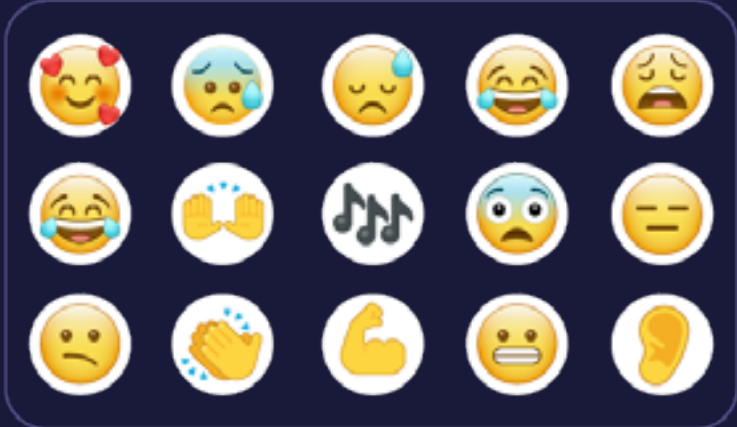


Figura 22 - Emojis
Fonte: Freepick



Figura 23 - Fotos de perfil
Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO

- Contexto
- Objetivo
- Justificativa
- Metodologia

DESENVOLVIMENTO

- Conceito
 - Objetivo
 - Análise de similares
 - Pesquisa de usuário
 - Personas
 - Conceitos chave

- Conteúdo
 - Sub-eixo organização
 - Sub-eixo fluxo

- Funcionalidades
 - Recursos interativos para PDF

- Experiência
 - Sub eixo usabilidade

- Superfície
 - Moodboard da linguagem visual
 - Estudo do projeto gráfico
 - Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

- Páginas iniciais
- Páginas de texto
- Como ler este ebook
- Sumário e sinopse
- Entrevistas
- Pausa reflexão
- Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

RESULTADOS

Páginas iniciais

A capa desenvolvida para o ebook mostra uma mulher anônima sob luzes coloridas que remetem à paleta do livro, como se ela estivesse com uma das conversas abertas em seu computador. Ela representa uma das entrevistadas que compartilhou suas confissões sobre o mercado de trabalho e a profissão de designer. O título do ebook traz a palavra "confissões" para enfatizar o caráter pessoal e revelador das entrevistas.

O logotipo foi desenvolvido com a tipografia utilizada no ebook, trazendo um detalhe na letra "i" que ilustra a ferramenta pen tool, símbolo fortemente associado à profissão.



Figura 24 - Mockup capa
Fonte: Autora (2023)



Figura 25 - Mockup páginas iniciais
Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Páginas de texto

Nas sessões de agradecimentos e introdução, o ebook usa o formato de um aplicativo de bloco de notas de celular. A ideia é que a Autora esteja compartilhando seus pensamentos e o contexto do livro com o leitor. Algumas partes do texto estão destacadas, simulando uma seleção de texto, como se o leitor estivesse prestes a copiar aquele trecho. Isso indica que são frases importantes, que poderiam ser guardadas ou compartilhadas.

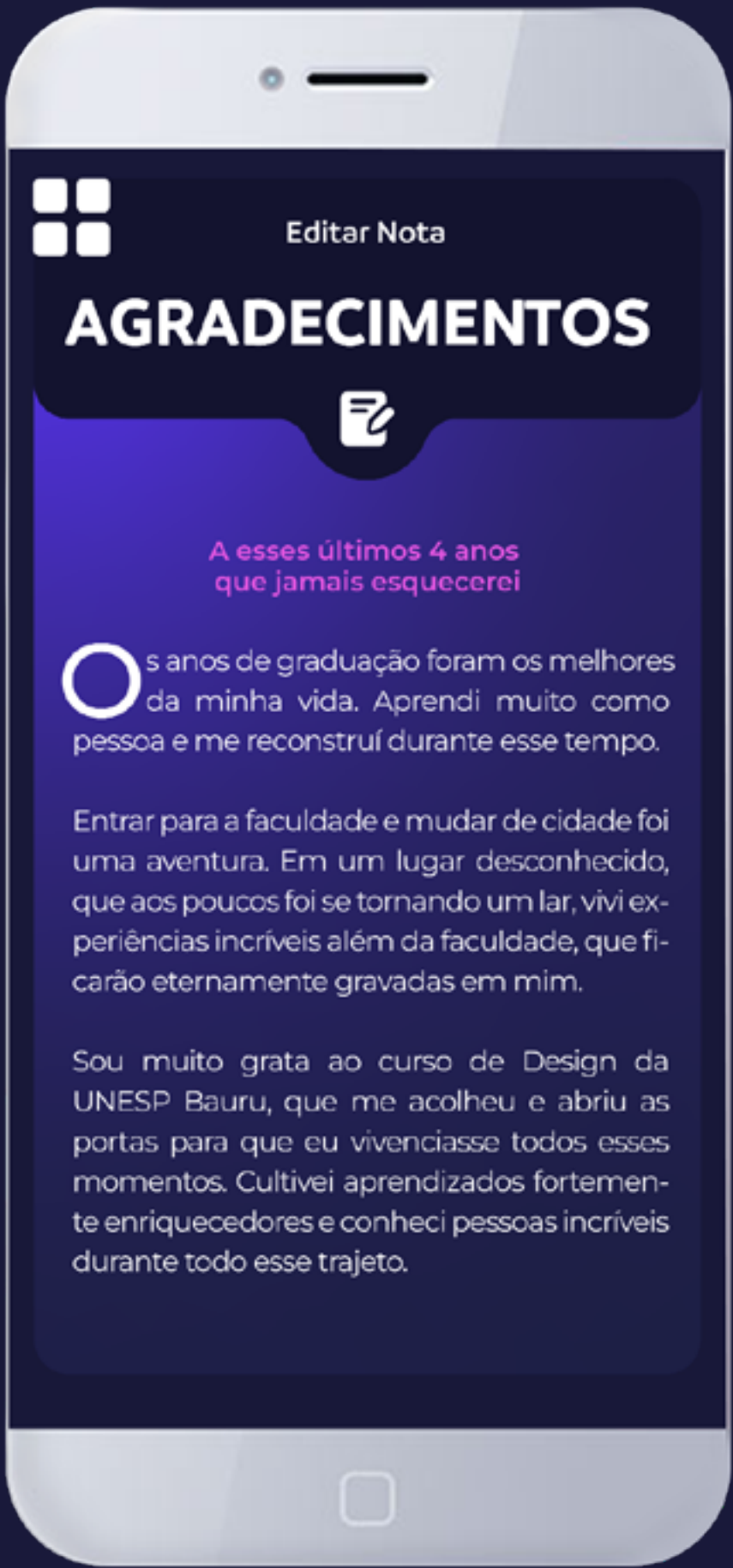
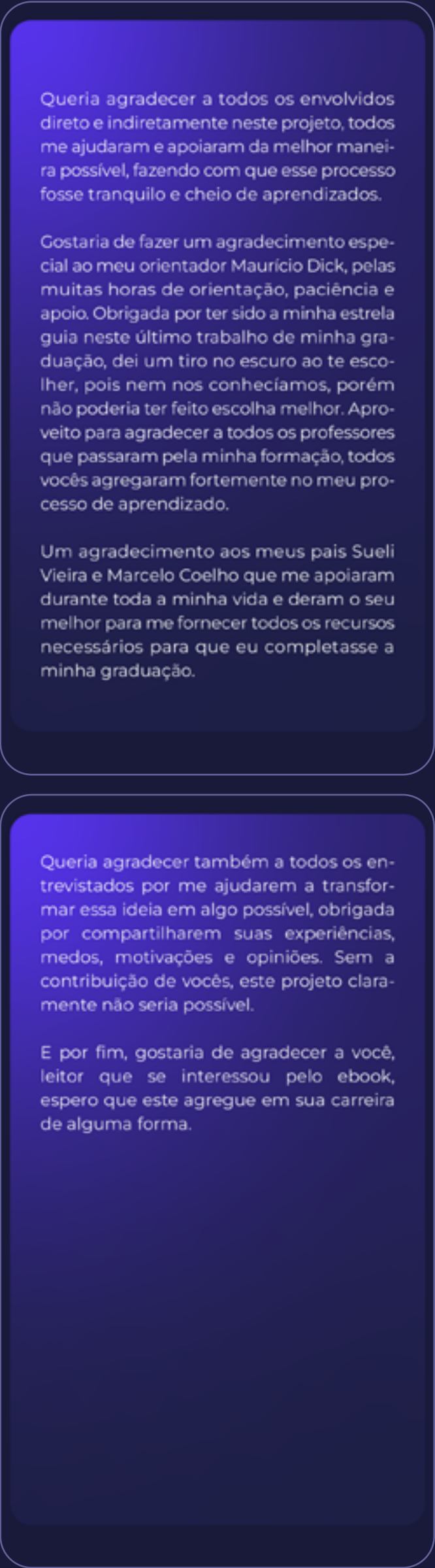


Figura 26 - Mockup páginas de agradecimento

Fonte: Autora (2023)



INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Como ler este ebook

Esta sessão foi incluída para indicar ao leitor quais partes do ebook permitem interatividade. Os ícones foram escolhidos pensando na facilidade com a qual o leitor identificaria que estes elementos poderiam ser interativos. No entanto, como o projeto se trata da representação de uma interface, foi importante trazer esta informação para garantir que o leitor tivesse o melhor aproveitamento das funcionalidades do ebook.

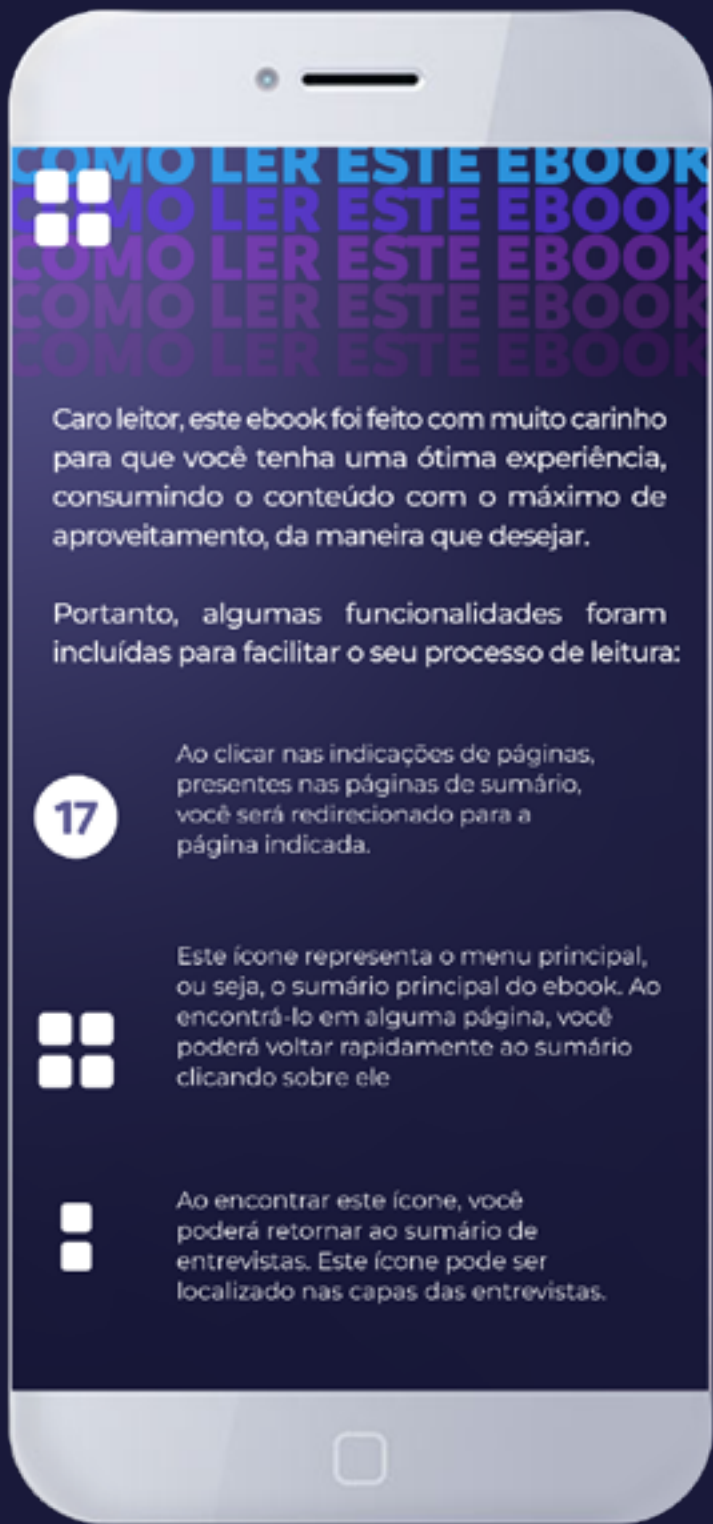


Figura 27 - Mockup página "Como ler este ebook"

Fonte: Autora (2023)

Sumário e sinopse

O sumário principal do ebook se assemelha ao menu de um celular, que possui 4 aplicativos. Cada um deles representa uma sessão do ebook, que o leitor pode acessar tocando ou clicando sobre eles. Na lateral direita dos “aplicativos”, há números que indicam a página de cada sessão, como se fossem notificações.

A sinopse das entrevistas mostra o perfil de cada entrevistado em blocos separados. Nesta sessão o leitor pode ver as principais informações e características de cada participante, além de trechos das entrevistas que podem gerar identificação ou despertar a sua curiosidade. Desta forma o leitor pode ler as entrevistas na ordem que preferir.



Figura 28 - Mockup sumários

Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO	
Contexto	
Objetivo	
Justificativa	
Metodologia	
DESENVOLVIMENTO	
Conceito	
Objetivo	
Análise de similares	
Pesquisa de usuário	
Personas	
Conceitos chave	
Conteúdo	
Sub-eixo organização	
Sub-eixo fluxo	
Funcionalidades	
Recursos interativos para PDF	
Experiência	
Sub eixo usabilidade	
Superfície	
Moodboard da linguagem visual	
Estudo do projeto gráfico	
Padrão cromático, tipográfico e imagético	
RESULTADOS	
Páginas iniciais	
Páginas de texto	
Como ler este ebook	
Sumário e sinopse	
Entrevistas	
Pausa reflexão	
Indicações	
CONSIDERAÇÕES FINAIS	
REFERÊNCIAS	

Entrevistas

Antes do início de cada entrevista, uma capa com as informações contidas na sinopse de entrevistas foi incluída para lembrar ao leitor sobre o perfil do entrevistado, evitando que ele precise voltar ao sumário. Um botão também foi inserido na capa no canto superior esquerdo, para que, caso o leitor deseje, possa retornar ao menu de entrevistas e escolher outra opção para leitura.

A superfície das entrevistas foi pensada para simular uma conversa entre entrevistado e o entrevistador. Portanto nesta proposta os balões de pergunta partem do lado direito, para simular que a pergunta foi feita pelo próprio leitor, considerando que as questões foram baseadas no que a pesquisa de usuário apontou que seria de mais interesse para o usuário saber sobre o entrevistado.

Devido a quantidade de balões por tela, para destacar as perguntas das respostas, os balões da direita possuem uma cor mais escura, além de exibirem um ícone de interrogação. Os emojis, como citados anteriormente, trazem a sensação de integração por parte do leitor/entrevistador. Além disso, para representar a continuação da resposta do entrevistado, foi incluindo o “digitando” para expressar que o entrevistado está elaborando sua resposta enquanto o leitor muda de página.



Figura 27 - Mockup entrevistas
Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Pausa reflexão

A Pausa reflexão é um recurso que interrompe a leitura das entrevistas para evitar que o leitor se canse ou se entedie com as mesmas perguntas.

Nesta sessão, o layout simples e claro contrasta com o das outras páginas do ebook e estimula o leitor a pensar sobre o tema da publicação, mostrando comentários da internet. Esta foi uma forma de trazer mais visões de outros profissionais de design.



Figura 28 - Mockup Pausa reflexão
 Fonte: Autora (2023)

Indicações

A sessão de indicações apresenta livros recomendados pelos convidados, com o objetivo de ajudar o leitor a encontrar livros que possam ajudar em sua carreira como designer. As capas aparecem parcialmente na lateral, com uma breve descrição ao lado, para que o leitor saiba do que se trata o livro. Um botão de "ver mais" leva o leitor para um site com mais informações, trazendo uma experiência mais completa ao usuário.



Figura 29 - Mockup Indicações
 Fonte: Autora (2023)

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

Confissões de um designer

Relatos, experiências e opiniões anônimas
sobre o mercado de trabalho

Cara Coelho

O ebook completo pode ser baixado escaneando
o QR code ou clicando no botão abaixo:

[Baixar ebook](#)



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A profissão do designer gráfico teve um aumento de visibilidade e demanda com o crescimento do marketing digital durante e após a pandemia do COVID-19. No entanto, a área enfrenta desafios que, devido à falta de regulamentação e baixa barreira de entrada, geram uma grande oferta de serviços de baixa qualidade e desvalorizam o mercado. A incompreensão da sociedade e do mundo corporativo sobre o que é o design e quais são os seus benefícios, gera vagas de empregos que prejudicam o profissional de design, que precisa exercer funções além da sua área ou cargo, muitas vezes por valores bem abaixo do ideal.

Todo esse contexto faz com que muitos designers que estão começando a exercer a profissão se sintam confusos sobre o valor, os direitos e as responsabilidades dos seus serviços, seja como empregados ou autônomos.

As respostas referentes ao mercado de trabalho, que foram obtidas nas entrevistas e na pesquisa do usuário, confirmam a percepção do público-alvo sobre o problema abordado, podendo-se concluir que é preciso promover discussões e reflexões acerca do tema.

Adaptando a proposta de Dick e Gonçalves (2016), que divide o projeto de publicações digitais em cinco eixos, o objetivo deste trabalho foi desenvolver o ebook “Confissões de um designer”, que visa ajudar profissionais de design a se autoperceberem e se valorizarem melhor perante o mercado de trabalho. Para isso, o ebook traz informações de difícil acesso sobre outros profissionais da área, bem como opiniões e experiências no mercado de trabalho, com o intuito de informar e gerar reflexões sobre a própria carreira no leitor.

O resultado obtido a partir das entrevistas cumpre com o propósito inicial considerando a riqueza de informações e detalhes compartilhados pelos participantes. Além disso, "Confissões de um Designer" colabora com a valorização da profissão do designer, contribuindo com novos debates sobre o problema abordado.

Apesar do ebook muitas vezes retratar o design como um todo, de maneira não intencional a maioria dos entrevistados são profissionais das áreas de design gráfico e UX/UI. Outro fator a ser observado é que estes profissionais em boa parte se identificam com o sexo feminino, o que pode interferir na experiência do leitor.

Durante o desenvolvimento deste projeto foi possível aprender sobre as etapas necessárias para a construção de uma publicação, que leva em consideração diferentes aspectos importantes para a experiência final do usuário. A autora, que não tinha experiência prévia nesse tipo de trabalho, enfrentou alguns desafios e realizou vários ajustes ao longo do desenvolvimento, principalmente na etapa de diagramação do ebook, que contou com um grande volume de páginas.

A autora decidiu desenvolver este trabalho a partir das próprias dificuldades que enfrentou no início de sua carreira como designer, quando não encontrou respostas que pudessem auxiliá-la. Assim, o ebook “Confissões de um designer” serviu como uma oportunidade de aprendizado e reflexão sobre a sua trajetória profissional no momento atual.

Por fim, “Confissões de um designer” está pronto para ser divulgado para o público, podendo haver novas edições no futuro com uma maior diversidade e quantidade de participantes. O projeto também pode dar continuidade através de redes sociais, com o intuito de criar um espaço de discussão sobre a profissão, aonde profissionais de design podem debater sobre assuntos referentes ao mercado de trabalho. Além disto esses canais serviriam para coletar feedbacks sobre o ebook, para assim melhorar suas versões futuras.

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

CARRENHO, C. O que os livros digitais representam para o aumento da leitura? O que diz a Retratos da Leitura sobre quem lê nesse suporte?. In: FAILLA, Z. (org.). **Retratos da leitura no Brasil 4**. Rio de Janeiro: Sextante, 2016.

DICK, Maurício Elias; GOLÇALVES, Berenice Santos; PEREIRA, Alice Teresinha Cybis; VIEIRA, Milton Luiz Horn. **A influência dos dispositivos portáteis de leitura no design do livro digital**. In: **Congress of the Iberoamerican Society of Digital Graphics, XX**, Buenos Aires, 2016.

ESCOLA ZION. **O mercado de design gráfico em tempos de pandemia**. 2020. Disponível em: < <https://escolazion.com/blogz/o-mercado-de-design-grafico-em-tempos-de-pandemia/>> Acesso em: 27 out. 2022.

MENDES, Glemerson. **O design gráfico não é valorizado por não apresentar perigo aparente**. 2020. Disponível em: <[https://medium.com/@glemerson09/o-design-gráfico-não-é-valorizado-por-não-apresentar-perigo-aparente-41f67f1fd71b#:~:text=O design gráfico é uma.>](https://medium.com/@glemerson09/o-design-grafico-nao-e-valorizado-por-nao-apresentar-perigo-aparente-41f67f1fd71b#:~:text=O design gráfico é uma.>)> Acesso em: 01 ago. 2022.

MUITA INFORMAÇÃO. **Em alta, mercado de cursos online cresce 68% durante distanciamento social**. 2020. Disponível em: < <https://muitainformacao.com.br/post/11582-em-alta--mercado-de-cursos-online-cresce-68--durante-distanciamento-social> > Acesso em: 16 jun. 2023.

NAHR, Marcos. **Designer: por que a profissão deve ser regulamentada?**. 2008. Disponível em: < <https://webinsider.com.br/2008/02/20/designer-por-que-a-profissao-deve-ser-regulamentada/>> Acesso em: 15 jun. 2023.

RIBEIRO, José. **Como os pequenos negócios estão sendo afetados pela pandemia de COVID-19 no Brasil?**. 2020. Disponível em: < https://www.ilo.org/brasilia/noticias/WCMS_751127/lang--pt/index.htm#a1> Acesso em: 15 jun. 2023.

ROBERTS, L. Good: an introduction to ethics in graphic design.Lausanne: AVA Publishing, 2006.

INTRODUÇÃO

Contexto

Objetivo

Justificativa

Metodologia

DESENVOLVIMENTO

Conceito

Objetivo

Análise de similares

Pesquisa de usuário

Personas

Conceitos chave

Conteúdo

Sub-eixo organização

Sub-eixo fluxo

Funcionalidades

Recursos interativos para PDF

Experiência

Sub eixo usabilidade

Superfície

Moodboard da linguagem visual

Estudo do projeto gráfico

Padrão cromático, tipográfico e imagético

RESULTADOS

Páginas iniciais

Páginas de texto

Como ler este ebook

Sumário e sinopse

Entrevistas

Pausa reflexão

Indicações

CONSIDERAÇÕES FINAIS

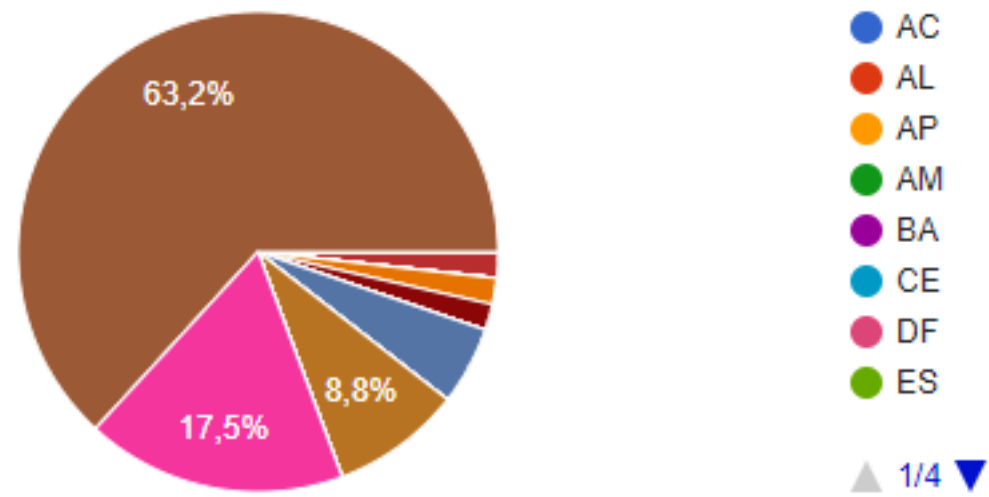
REFERÊNCIAS

RESULTADOS DA PESQUISA DE USUÁRIO:

PERFIL

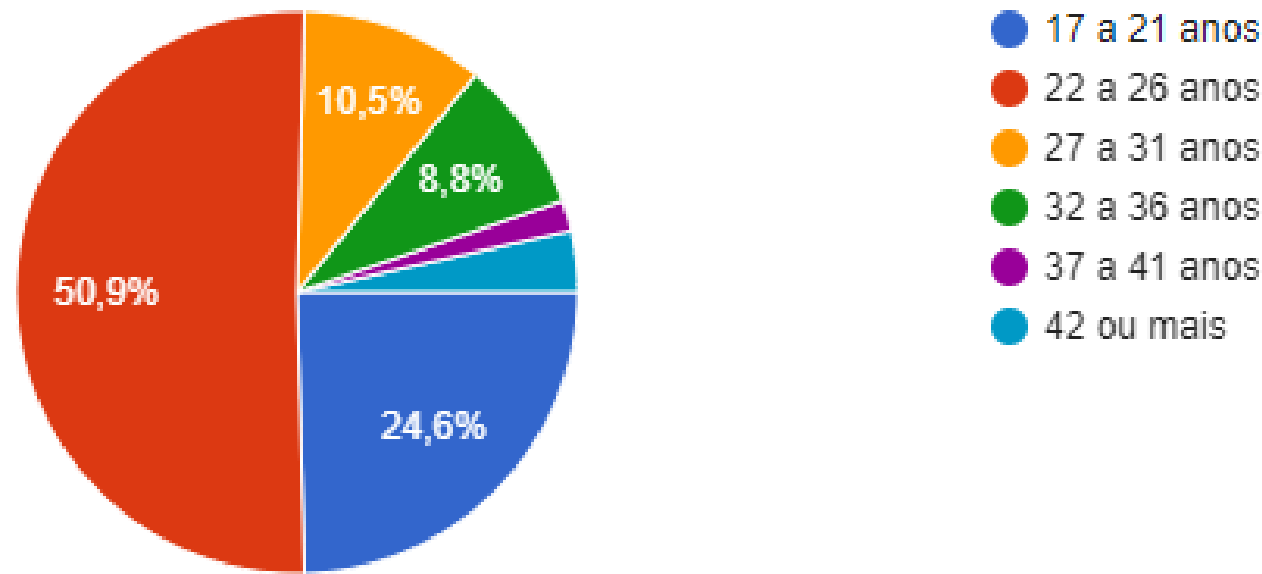
Atualmente, em que estado você vive?

57 respostas



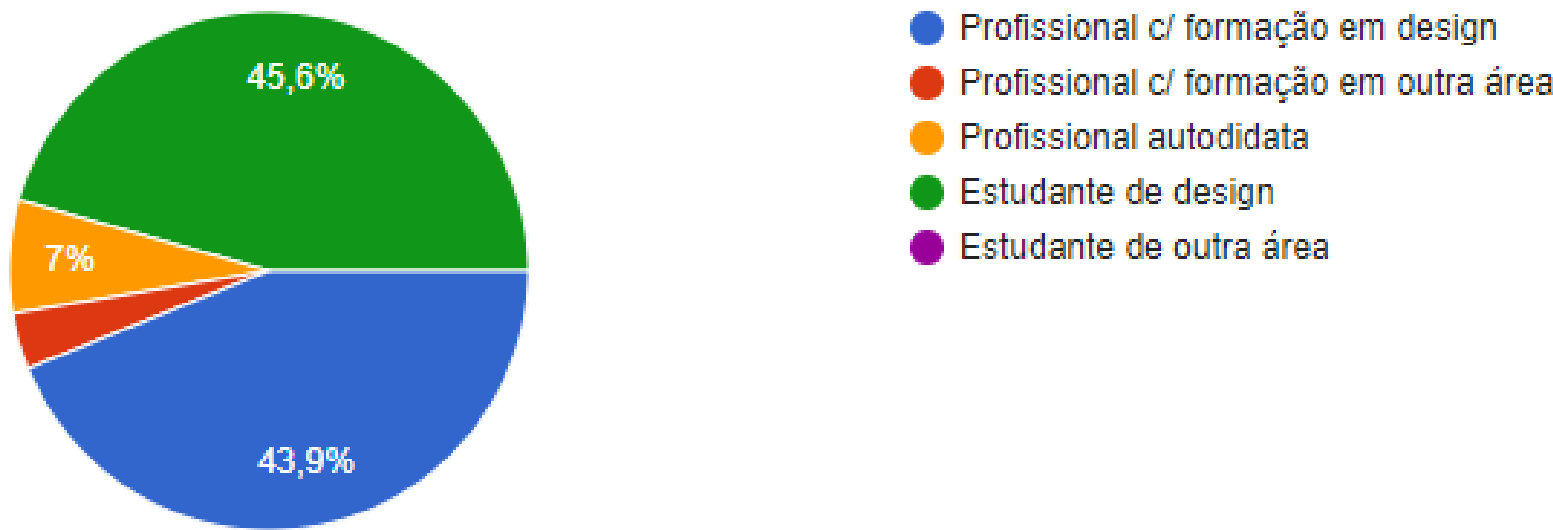
Faixa etária

57 respostas



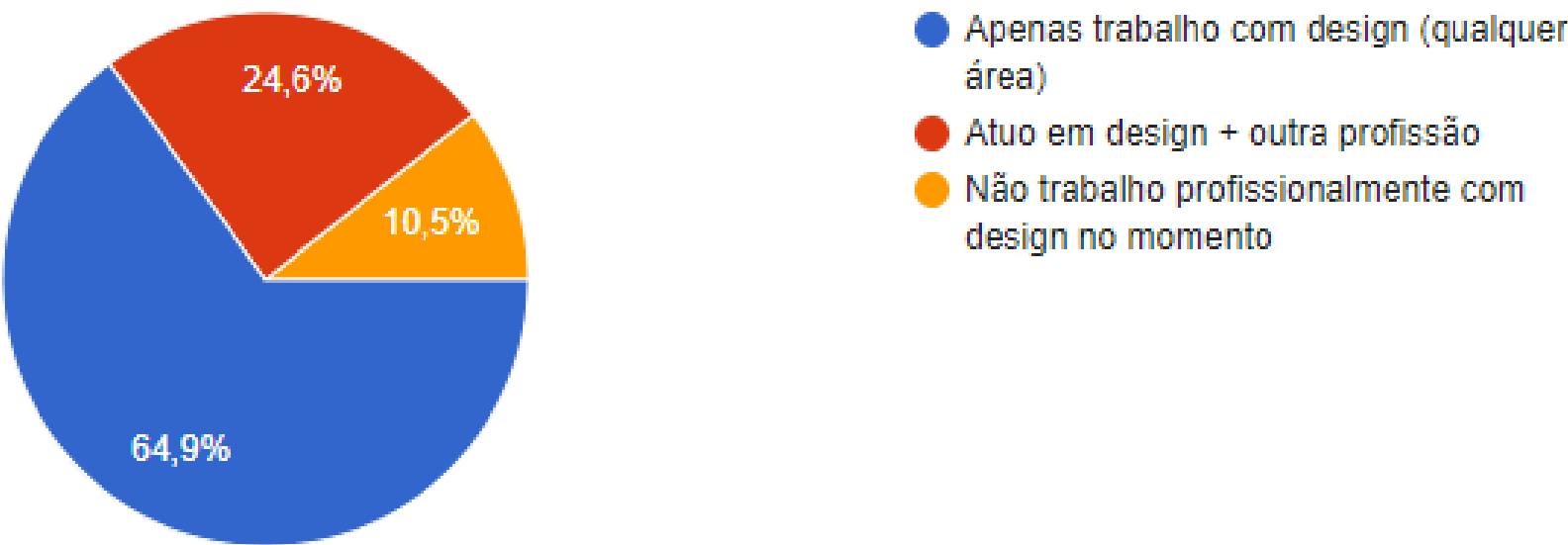
Formação

57 respostas



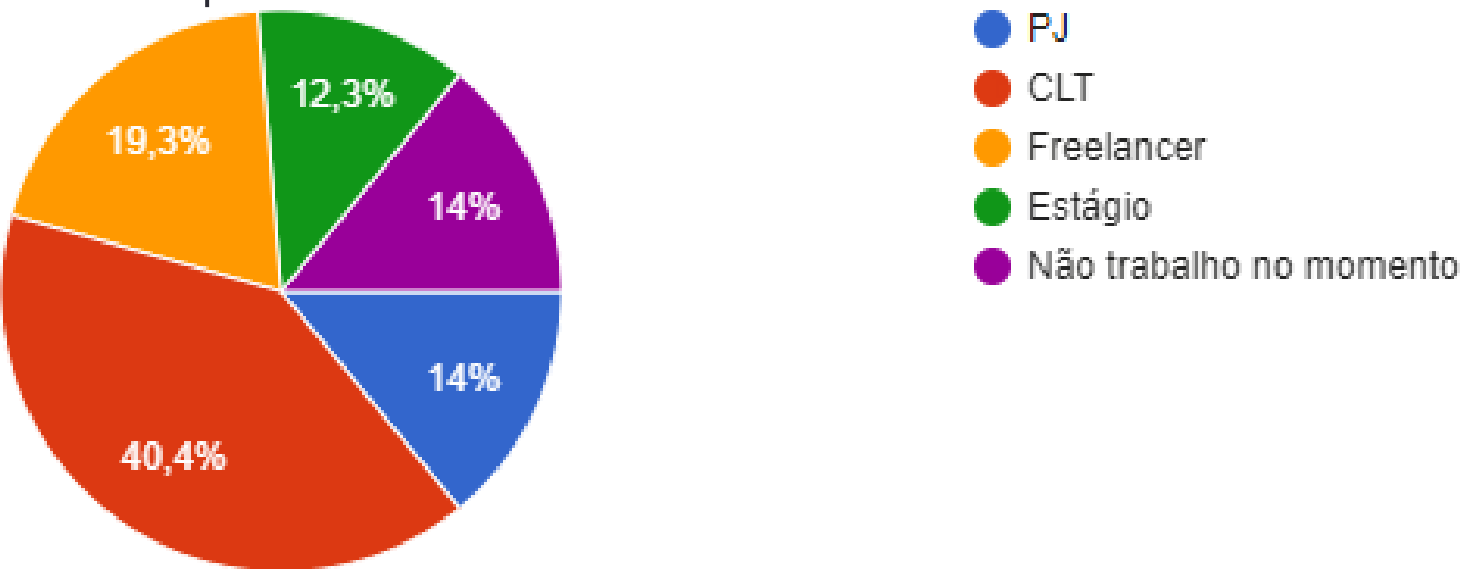
Ocupação atual

57 respostas



Atual modalidade de trabalho com design

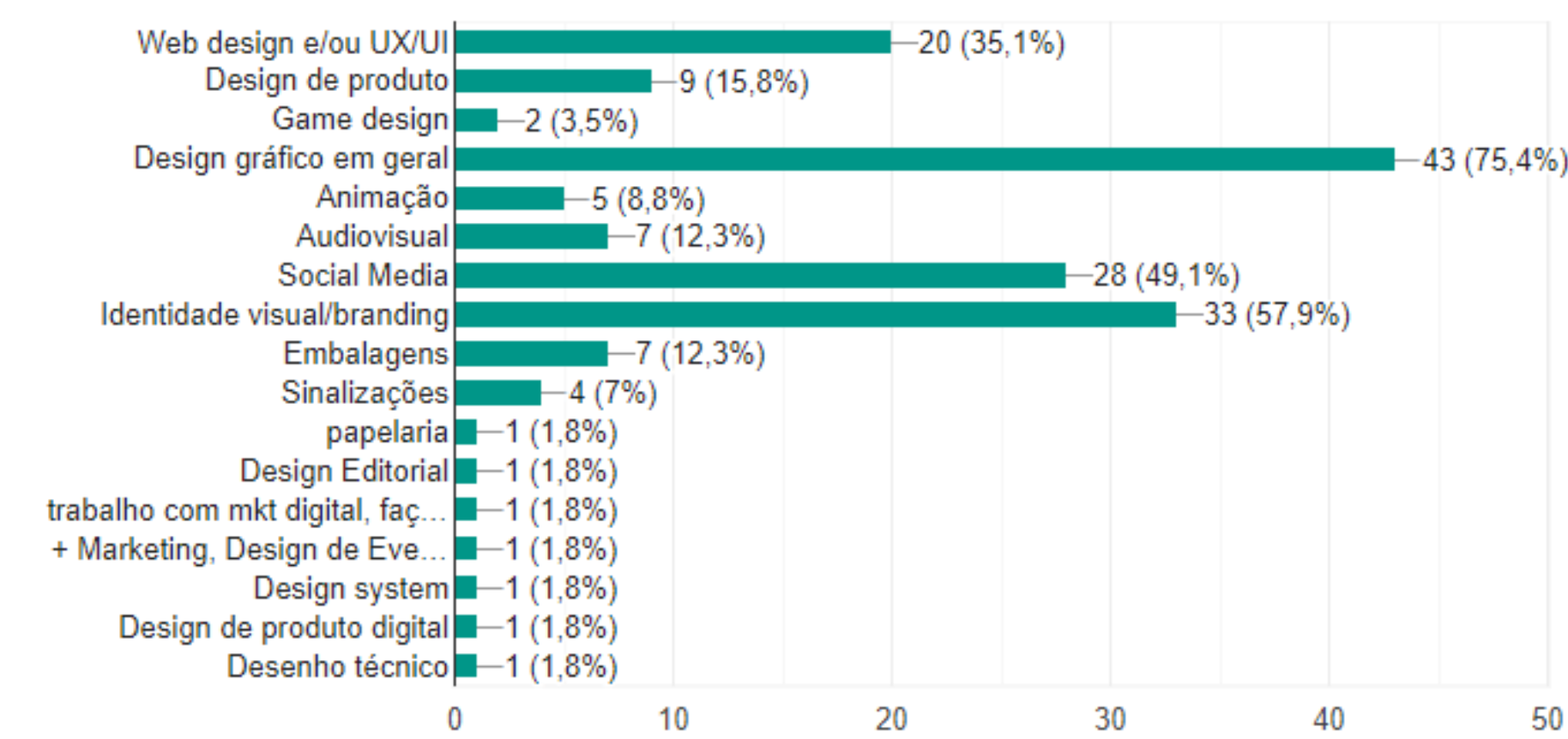
57 respostas



VISÃO DE MERCADO

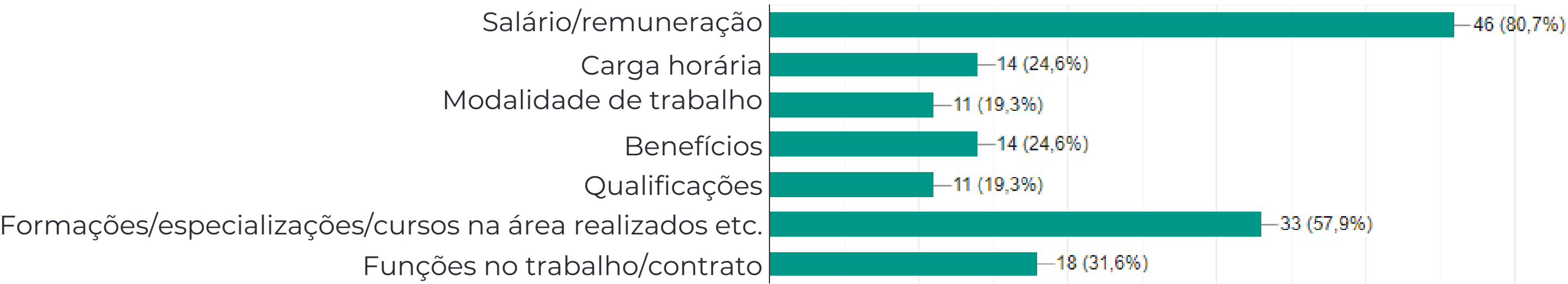
Áreas de atuação no design

57 respostas



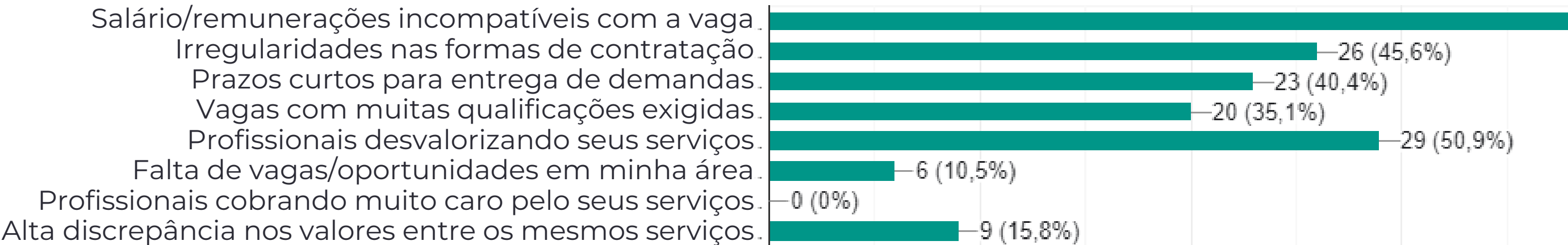
Quais informações você tem curiosidade de saber sobre outros profissionais do design?

57 respostas



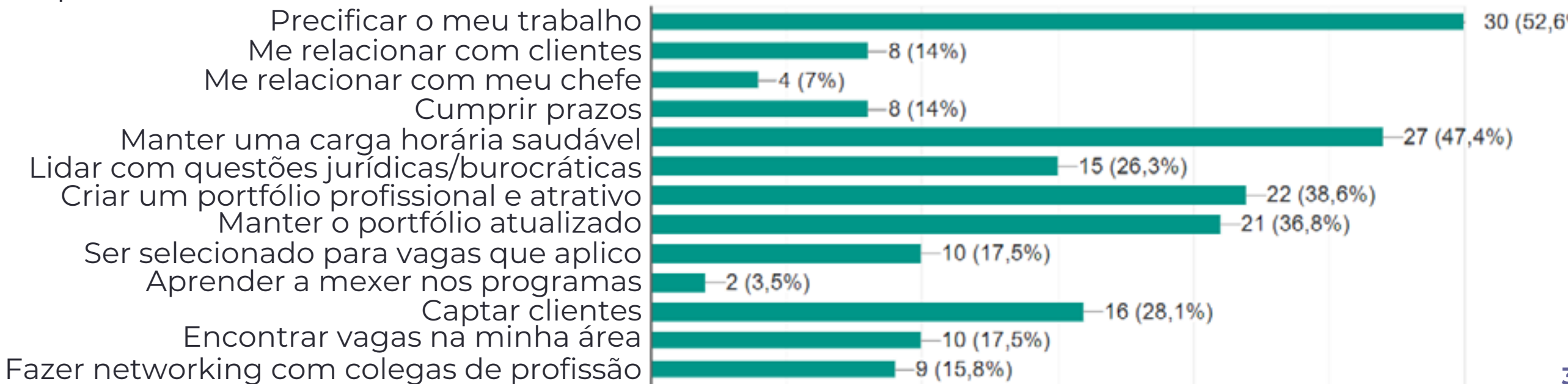
Quais as suas atuais percepções sobre o mercado de trabalho para profissionais do design?

57 respostas



Quais são as suas maiores dificuldades atuando como designer?

57 respostas



Sinta-se livre para dar sugestões de conteúdos, questões, informações sobre o mercado de trabalho e sobre outros profissionais que você gostaria de ter acesso, mas não encontra disponibilizado de forma acessível.

Queria ter mais acesso a informações sobre design de produto, é minha área de interesse e não sei nem por onde começar

Vejo que há muitas pessoas que oferecem trabalhos medíocres, porém possuem uma agenda lotada, enquanto eu ofereço um trabalho de qualidade e tenho dificuldade para captar clientes

Seria bacana encontrar informações profissionais em uma única plataforma/site, por exemplo, como abrir Mei, diferenças de mei e PJ, como declarar imposto de renda se for mei, como precificar o trabalho, etc.

Você acredita que a remuneração e o profissional seriam mais valorizados caso a profissão de designer fosse regulamentada?

Aqui só queria fazer q observação que não está contemplada na primeira parte do questionário. Eu coloquei que trabalho PJ porém sou bolsista de uma órgão estadual.

Como planejar uma carreira de designer autônomo a longo prazo, buscando estabilidade financeira e profissional.

Sinto falta de um grupo onde realmente se discuta o design sem papas na língua onde possamos adquirir conhecimentos interpessoal para melhorar nosso portfólio e que nos faça conseguir entender e conseguir clientes mais qualificados. Algo que não se transforme em curso no futuro, é frustrante fazer parte de um grupo onde posteriormente para alcançar um novo nível ou algum método fórmula mágica precise entrar num curso. Abraço!

Estou cursando a modalidade de Produto, mas não encontro oportunidade de estágio na área, tendo que me render ao gráfico de agências (o que eu detesto).

Questões burocráticas para freelancers

Uma sugestão que foi muito bom pra mim foi assistir um evento de palestras online com muitos profissionais de design em várias áreas (vou deixar o link do video). Nele, além de falar de suas profissões e atribuições, também falam sobre como foi a jornada e inserção no mercado de design, como começaram e tudo mais.

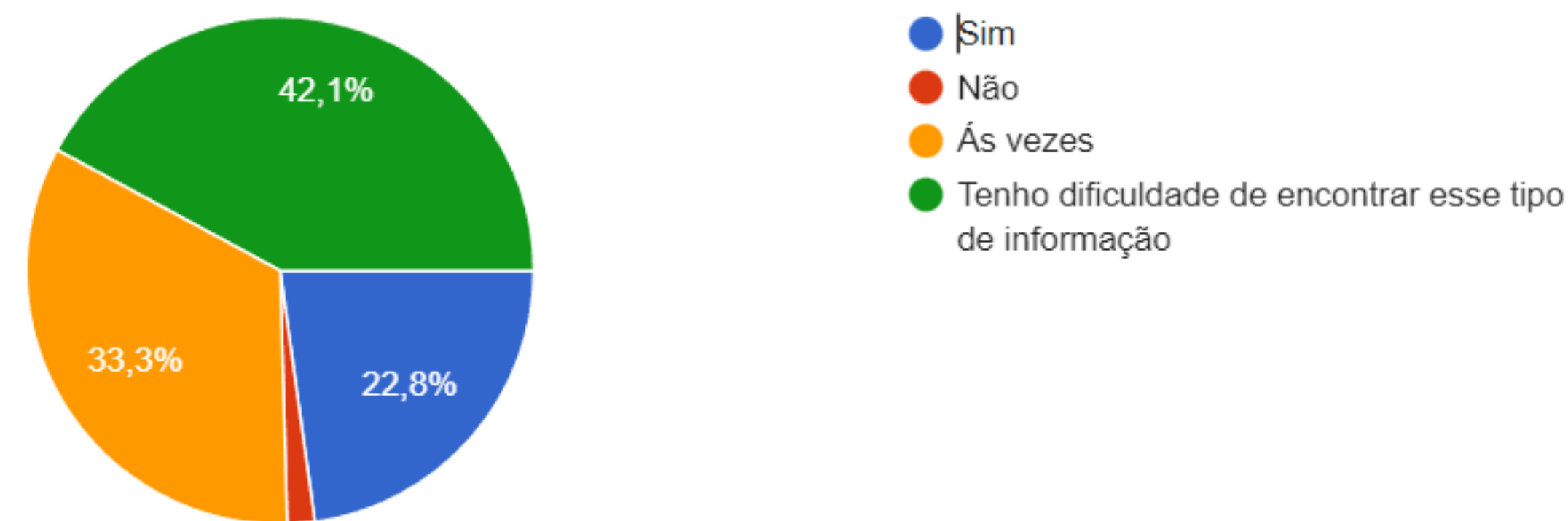
https://www.youtube.com/watch?v=F-IUkoM_x48&t=4696s&ab_channel=RianDutra%7CDesignFromHuman

Uma dica, seguir designers no linkedin e ver seus perfis, o que postam, como interagem etc (tipo um animal planet de designer kkkkk)

Acho que o mais eu sinto falta é profissionais da área falando sobre questões burocráticas de trabalho, contrato, CLT, PJ, contrato por sazonalidade, como fazem para pedir aumento e outras coisas relacionadas especificamente a contratos e burocracia de trabalho e relação com empresas e clientes

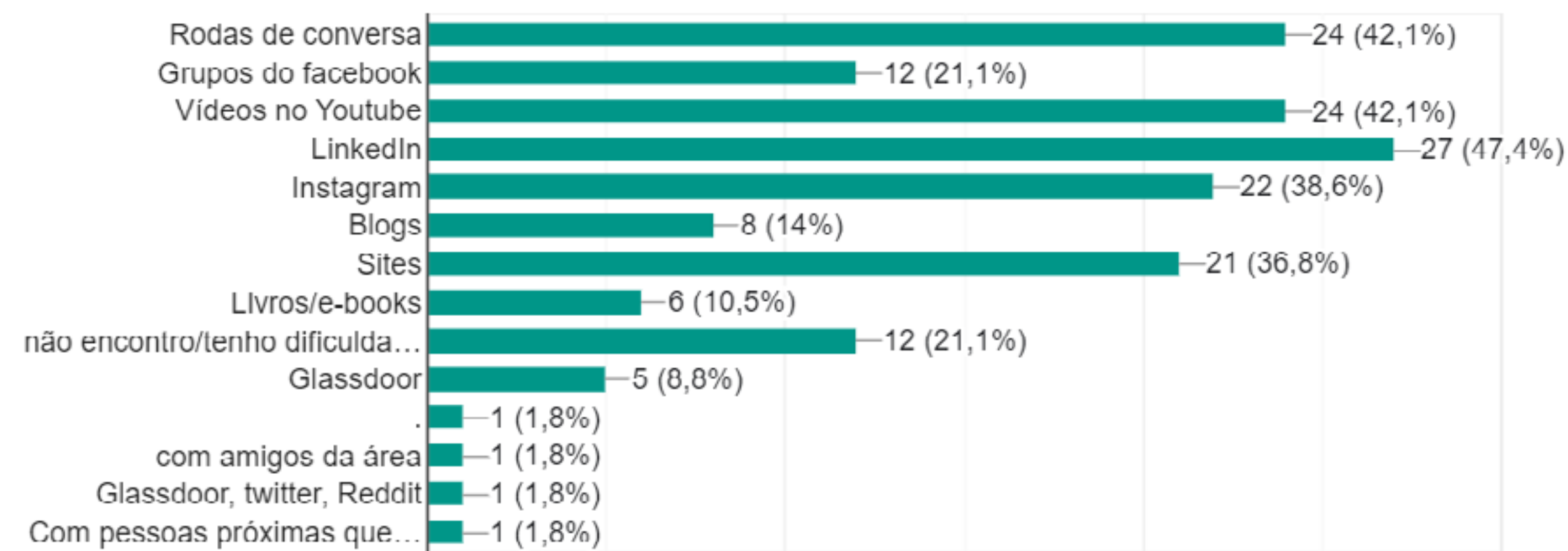
Você costuma se manter atualizado sobre informações relacionadas ao mercado de trabalho para designers? (salários, qualificações, benefícios, funções, contratos etc.)

57 respostas



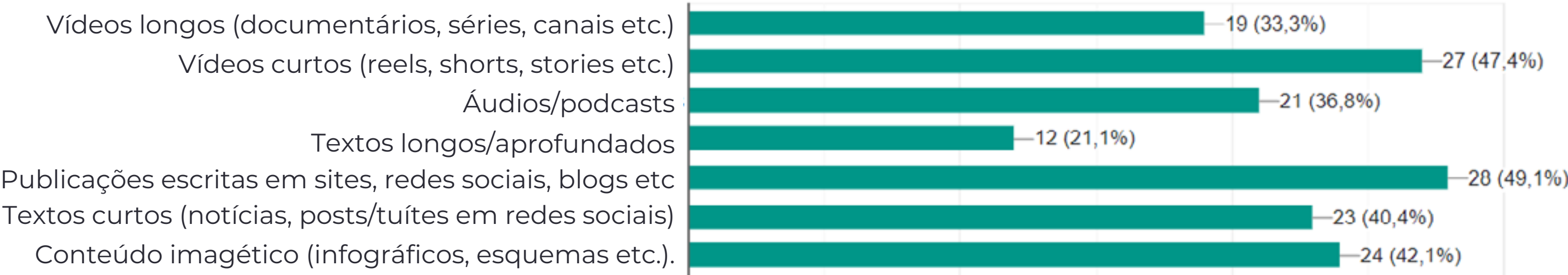
Onde você costuma buscar informação sobre a situação do mercado de trabalho para designers, ou tirar dúvidas sobre questões relacionadas à sua profissão?

57 respostas



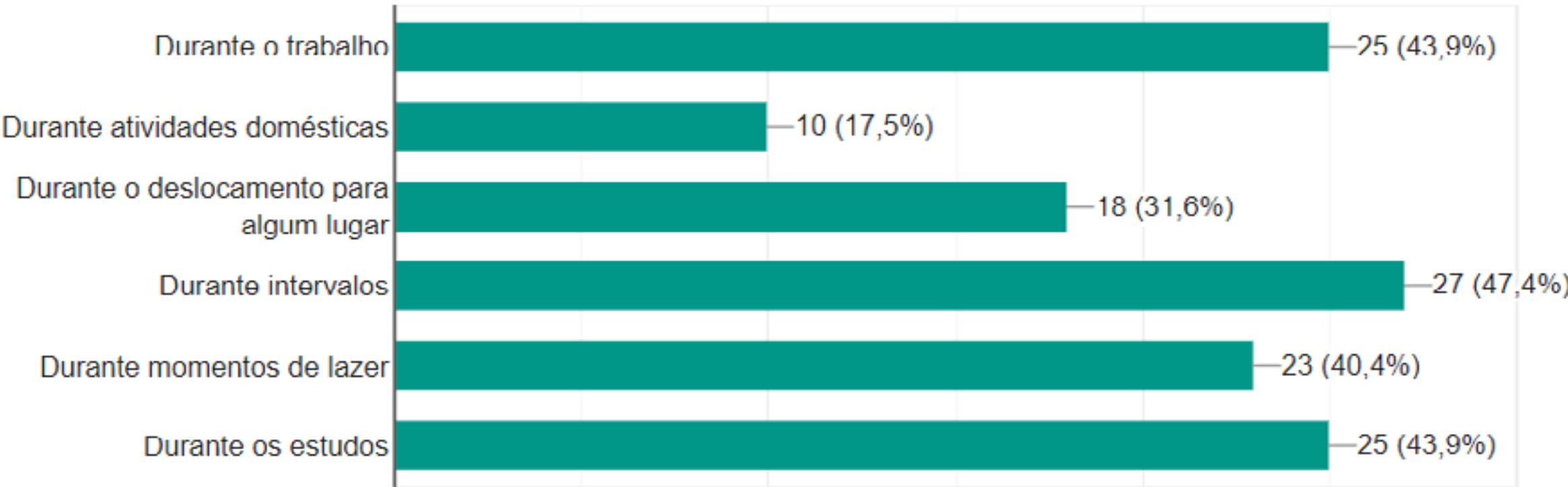
Onde você costuma buscar informação sobre a situação do mercado de trabalho para designers, ou tirar dúvidas sobre questões relacionadas à sua profissão?

57 respostas



Em quais momentos você costuma consumir esses conteúdos?

57 respostas



Quais dispositivos você utiliza para consumir esses conteúdos?

57 respostas

