

MEMORIAL DE PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO



ESTUDANTE

MARIA LUISA SOLEDADE

ORIENTAÇÃO *Maurício E. Klafke Dick*

SEMESTRE 2025.2

Maria Luisa Manica Soledade

MEMORIAL DE PROJETO

EXPLORANDO O MEIO DIGITAL COMO PORTFÓLIO FOTOGRÁFICO E ACERVO DE MEMÓRIAS

Projeto de Conclusão de Curso submetido(a) ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Design
Orientador: Prof. Dr. Maurício Elias Klafke Dick

Florianópolis
2025

ficha catalográfica

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

Soledade, Maria Luisa Manica

Explorando o meio digital como portfólio fotográfico e acervo de memórias / Maria Luisa Manica Soledade ; orientadora, Maurício Elias Klafke Dick, 2025.

67 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

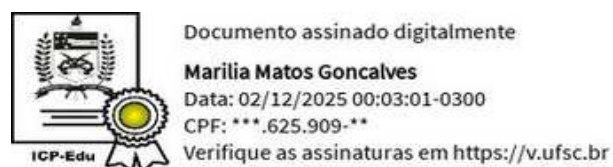
1. Design. 2. Publicação digital. 3. Design editorial. 4. Portfólio fotográfico. 5. Experiência do usuário. I. Dick, Maurício Elias Klafke. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Maria Luisa Manica Soledade

EXPLORANDO O MEIO DIGITAL COMO PORTFÓLIO FOTOGRÁFICO E ACERVO DE MEMÓRIAS

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, 01 de dezembro de 2025.



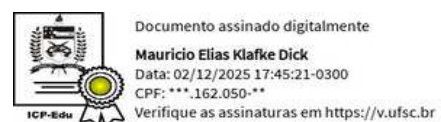
Profa. Dr(a). Marília Matos Gonçalves.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Maurício Elias Klafke Dick (Universidade Federal de Santa Catarina)

Maíra Woloszyn (Universidade Federal de Santa Catarina)

Leandro Reichert (Câmera Criativa)



Professor Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

agradecimentos

Agradeço ao meu orientador, professor Maurício Elias Klafke Dick, pela disponibilidade, paciência e incentivo durante o desenvolvimento deste projeto. Sua orientação tornou essa experiência mais leve e enriquecedora.

Ao professor Leandro Reichert, pelas aulas de fotografia que despertaram em mim a curiosidade e vontade de fazer desse trabalho a minha profissão. Suas aulas foram essenciais para compreender a fotografia não apenas como técnica, mas como uma forma de expressão.

Aos meus colegas da faculdade, que estiveram presentes em todas as etapas dessa jornada, pelas trocas, aprendizados e apoio mútuo. A convivência com vocês tornou o percurso acadêmico mais divertido e significativo.

Agradeço à minha família, por todo o amor e incentivo, mesmo nos momentos de maior cansaço. E ao Caetano, meu namorado, por estar sempre ao meu lado e me apoiar em cada decisão, com muito carinho. A todos que, de alguma forma, contribuíram para este projeto, com ideias, críticas, risadas ou apoio emocional, meu sincero agradecimento.



sumário

1. apresentação da proposta de projeto
 - 1.1 questão de projeto
 - 1.2 justificativa
 - 1.3 objetivo
 - 1.4 contextualização e relevância social
 - 1.5 impacto no campo do design
 - 1.6 resultados esperados
2. método de design
3. processo e decisões de design
 - 3.1 etapa conceito
 - 3.1.1 assunto
 - 3.1.2 conceitos-chave da publicação
 - 3.1.3 análise de similares
 - 3.1.4 necessidades e hábitos do usuário/leitor
 - 3.1.4.1 análise dos resultados
 - 3.1.4.2 personas
 - 3.1.5 aspectos tecnológicos do projeto
 - 3.2 etapa conteúdo
 - 3.2.1 definição e análise do conteúdo
 - 3.2.2 estruturação do fluxo de leitura da publicação
 - 3.3 etapa funcionalidades
 - 3.3.1 análise de limitações e possibilidades
 - 3.3.2 planejamento de recursos interativos
 - 3.4 etapa experiência
 - 3.4.1 referências
 - 3.4.2 wireframes e protótipos
 - 3.4.3 testes de usabilidade
- 3.5 etapa superfície
 - 3.5.1 estudo de linguagem estética
 - 3.5.2 paleta tipográfica
 - 3.5.3 paleta cromática
 - 3.5.4 ilustrações e elementos secundários
 - 3.5.5 ícones, controles e *affordances*
4. resultados
 - 4.1 considerações finais
5. referências



1.

apresentação da
proposta de projeto

1. apresentação da proposta de projeto

Este projeto busca explorar o potencial da fotografia como meio de preservação de histórias e expressão artística no formato de uma publicação digital que funciona simultaneamente como um arquivo de memórias fotográficas e um portfólio profissional.

Para isso, adotou-se uma abordagem que equilibra aspectos pessoais e impessoais. A experiência particular da autora serviu como ponto de partida conceitual, enquanto as etapas de pesquisa, definição de personas e realização de testes de usabilidade garantiram que o produto final dialogasse com um público mais amplo. Nesse sentido, as personas foram organizadas de forma a refletir tanto o olhar do profissional de fotografia quanto o da pessoa interessada em imagens, reforçando a intenção de construir um sistema replicável, não restrito à trajetória individual da autora.

A proposta é explorar conceitos do Design Digital e Editorial, como usabilidade, identidade visual e experiência do usuário, e criar uma experiência imersiva utilizando a metodologia "Projeto Digi-Editorial: os cinco eixos da publicação digital", de Maurício Elias Klafke Dick (2024), um método para publicações digitais.

1.1 questão de projeto

Como desenvolver uma publicação digital que funcione simultaneamente como um arquivo de memórias fotográficas e um portfólio profissional, garantindo uma experiência imersiva de fácil acesso para o público?

1.2 justificativa

A digitalização da fotografia tem ampliado a necessidade de soluções eficazes para organização e exposição de arquivos digitais. Fotógrafos frequentemente enfrentam desafios para apresentar seus trabalhos de forma acessível e atraente. Dessa forma, este projeto busca atender tanto à necessidade de um portfólio digital dinâmico quanto à de um espaço de arquivamento de memórias fotográficas, unindo estética e funcionalidade no meio digital.

1.3 objetivo

Desenvolver uma publicação digital que funcione como arquivo de memórias fotográficas e portfólio profissional, proporcionando uma experiência de navegação interativa, imersiva, visualmente atrativa e de fácil acesso ao público.



1. apresentação da proposta de projeto

1.4 contextualização e relevância social

A fotografia tem um papel essencial na preservação de memórias e na construção de narrativas visuais. No cenário atual, onde a digitalização de conteúdos é cada vez mais presente, uma publicação digital autoral oferece uma solução para fotógrafos que desejam organizar seu trabalho de forma profissional. Além disso, facilita o compartilhamento e a valorização do trabalho autoral, permitindo maior visibilidade.

A popularização das plataformas digitais e o uso frequente de dispositivos computacionais transformaram profundamente a forma como imagens são produzidas, consumidas e arquivadas (Furtado, Dubois, 2019). Nesse ambiente, as potencialidades do meio digital permitem romper com estruturas tradicionais de apresentação, explorando recursos multimídia, interação e novas configurações narrativas, como observam Dick e Gonçalves (2017), ao afirmar que as publicações digitais podem aproveitar múltiplas mídias e graus variados de interatividade.

A criação de portfólios digitais personalizados contribui para a autonomia criativa e profissional dos autores,

especialmente em um mercado em que a presença online é determinante para a visibilidade e o reconhecimento (Vidal, 2021).

Do ponto de vista do design, projetos como este evidenciam a importância de unir estética, usabilidade e significado. Ao propor uma interface intuitiva e envolvente, o trabalho amplia o acesso ao conteúdo artístico, estimula a valorização da fotografia autoral e contribui para a construção de uma cultura digital mais consciente e sensível à memória visual.



1. apresentação da proposta de projeto

1.5 impacto no campo do Design

O projeto dialoga diretamente com o Design Digital e Editorial, explorando conceitos como usabilidade, identidade visual e experiência do usuário, conceitos explorados por Donald Norman em livros como Design do Dia a Dia (1988) e Design Emocional (2003). A criação de uma publicação digital eficiente exige um planejamento visual estratégico, que harmonize tipografia, layout e navegação intuitiva. Além disso, contribui para o debate sobre novos formatos de portfólio digital e arquivamento visual, impactando a forma como fotógrafos apresentam e organizam seu trabalho no mercado.

Não obstante, o projeto dialoga com o avanço das discussões sobre facilidade de acesso, curadoria digital e design centrado no usuário, temas centrais nas práticas atuais do design digital. Ao unir estética, funcionalidade e propósito comunicacional, a publicação propõe um modelo de portfólio que vai além da mera exibição de imagens: é um sistema interativo de narrativa visual e memória autoral.

Dessa forma, o impacto do projeto se manifesta tanto na experimentação estética quanto na proposição de

novas práticas metodológicas. Ele reforça a importância do design como disciplina capaz de integrar tecnologia, cultura e linguagem visual e apresenta o designer como criador e organizador de ideias e de espaços digitais e eternos (Flusser, 2007), contribuindo para repensar os modos de criação, difusão e preservação de conteúdo no meio digital.



1. apresentação da proposta de projeto

1.6 resultados esperados

Espera-se que o projeto resulte em uma publicação digital funcional e visualmente consistente, capaz de reunir e apresentar o acervo fotográfico autoral de forma organizada, interativa e acessível. O produto final, desenvolvido em formato de protótipo navegável em alta fidelidade, deve demonstrar como o design digital pode integrar os papéis de portfólio profissional e arquivo de memórias pessoais dentro de uma mesma interface.

Entre os resultados esperados está a criação de uma estrutura de navegação intuitiva, que favoreça a autonomia do usuário e permita diferentes percursos de exploração das imagens, respeitando o caráter livre e temático proposto. A interface deve transmitir clareza visual e equilíbrio estético, harmonizando elementos de tipografia, cor, composição e movimento de forma coerente com o conceito experimental e nostálgico do projeto.

Também se espera que o trabalho contribua para o campo do design digital e editorial, servindo como exemplo de aplicação do método Projeto Digi-Editorial em um contexto voltado à fotografia. O processo de

desenvolvimento e os testes de usabilidade devem evidenciar a importância das etapas iterativas na construção de experiências significativas para o público.

Além disso, o projeto busca incentivar novas formas de apresentar e preservar acervos fotográficos autorais, estimulando outros profissionais da área a repensarem seus portfólios digitais não apenas como vitrines, mas como espaços de narrativa e memória. Por fim, espera-se que o resultado funcione como base para futuras expansões, como a adaptação para dispositivos móveis ou a inclusão de novos recursos interativos, reforçando a ideia de que a publicação digital é um sistema em constante evolução.



2. método de design

O desenvolvimento do projeto foi orientado pela metodologia "Projeto Digi-Editorial: os cinco eixos da publicação digital", proposta por Maurício Elias Klafke Dick (2024). O método para o design de livros e outras publicações digitais segmenta o projeto em cinco etapas, seguindo uma visão já estruturada das publicações digitais nos seguintes eixos:

Conceito: Envolve as definições iniciais, que se relacionam ao assunto, ao público-alvo, a questões tecnológicas, aos objetivos e aos conceitos-chave da publicação.

Conteúdo: Nesta etapa é preciso delimitar, organizar e estruturar o conteúdo que fará parte da obra em desenvolvimento, referindo-se também à escolha das mídias que serão utilizadas.

Funcionalidades: Momento de escolher os recursos interativos e funcionalidades do suporte (features) que farão parte da publicação digital.

Experiência: É aqui que começa de fato o desenho das telas, levando em consideração aspectos objetivos e subjetivos da experiência do usuário.

Superfície: Nesta etapa tratamos das dimensões de apresentação e visualização do conteúdo, bem como dos aspectos estéticos, de personalidade da publicação, definindo seu projeto gráfico.

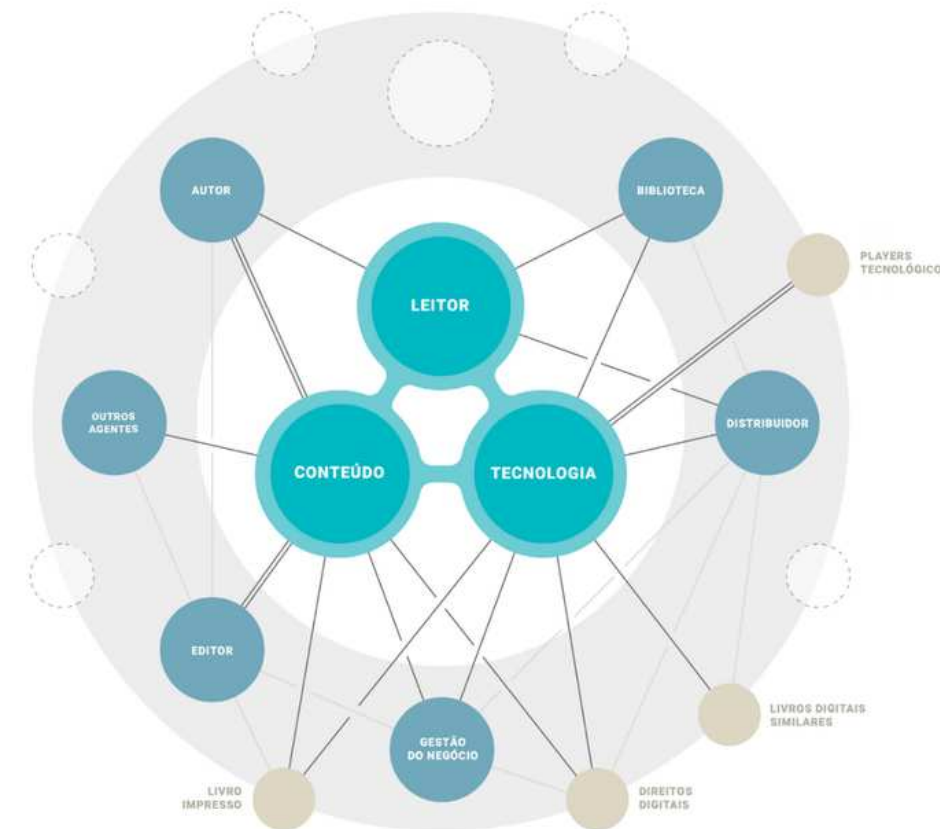


Figura 01: Fatores que influenciam os processos. Fonte: Dick (2019)

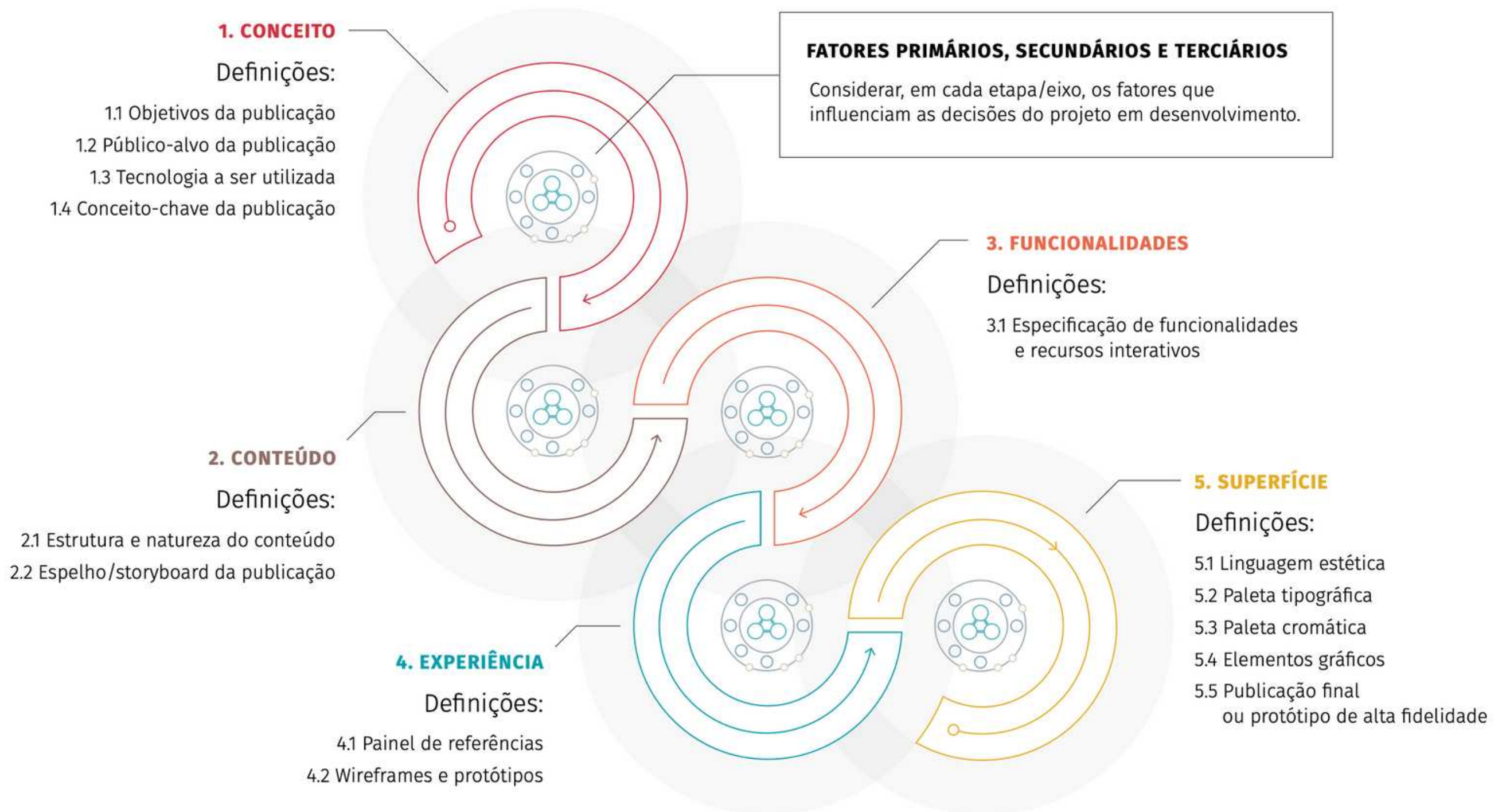


Figura 02: Etapas/eixos do Projeto Digi-Editorial. Fonte: autor a partir de Dick (2019, 2015)

3.

processo e
decisões de design



3. processo e decisões de design

3.1 etapa conceito

Nessa primeira etapa do projeto, foram feitas as atividades e definições relacionadas ao eixo de Conceito: definição do assunto, objetivo e conceitos-chave da publicação, análise de similares, identificação das necessidades do usuário e definição dos aspectos tecnológicos do projeto.

3.1.1 assunto

O assunto da publicação digital é a organização e apresentação de um acervo fotográfico autoral que funciona, simultaneamente, como arquivo de memórias e como portfólio profissional. Entende-se por portfólio aqui um espaço curatorial e comunicacional no qual o autor seleciona, organiza e expõe trabalhos com a finalidade de demonstrar competências técnicas, linguagem estética e experiência profissional (Clazie, 2011). No contexto profissional, o portfólio tem a função de evidenciar qualificação, facilitar o contato e gerar oportunidades de trabalho, sendo estruturado para apresentar projetos de forma coerente e estratégica.

Além de sua função instrumental como vitrine profissional, a publicação atua como arquivo de

memórias. Ao combinar essas duas funções, o artefato digital precisa conciliar critérios diferentes de apresentação. De um lado, prioriza-se a curadoria seletiva, a clareza e a rapidez de acesso exigidas por potenciais contratantes; de outro, preserva-se a amplitude e a densidade documental que caracterizam um arquivo de memórias.

Essa dupla natureza implica decisões projetuais específicas, como a adoção de seções temáticas (álbuns) para navegação livre, a possibilidade de leitura tanto linear quanto seletiva, a exibição de imagens em alta resolução e a inclusão de informações acessíveis. Em suma, o assunto do projeto não é apenas a exibição de fotografias, mas a construção de um sistema digital que sirva simultaneamente à apresentação profissional e à preservação e valorização do acervo autoral.



3. processo e decisões de design

3.1.2 conceitos-chave da publicação

A publicação digital foi concebida a partir de conceitos que orientam sua estrutura narrativa, visual e interativa. Entre os principais estão **memória**, **autoria**, **navegabilidade** e **experiência digital**, que se articulam para definir o propósito e o funcionamento do projeto.

O conceito de memória é o eixo central da proposta, entendido não apenas como lembrança individual, mas como registro visual que compõe uma narrativa de identidade. A fotografia, nesse contexto, atua como instrumento de preservação e reconstrução da memória, transformando experiências pessoais em acervos compartilháveis. A publicação funciona como um espaço de arquivamento, onde as imagens autorais são organizadas e exibidas de forma a refletir o percurso ao longo do tempo.

O conceito de autoria está relacionado à valorização do olhar pessoal e ao reconhecimento do processo criativo como parte essencial da obra fotográfica. Ao reunir fotografias autorais em um ambiente digital projetado, o portfólio se torna também uma extensão do ato criativo, revelando a relação entre o conteúdo e sua forma de apresentação.

Essa ideia reforça a importância do design como ferramenta expressiva e de identidade visual.

A navegabilidade é tratada como um conceito-chave que orienta toda a estrutura interativa do projeto. A experiência de exploração livre, sem hierarquia rígida, permite que o usuário construa seus próprios percursos dentro do site, aproximando-se da lógica dos álbuns fotográficos pessoais.

Por fim, o conceito de experiência digital sintetiza a intenção de criar uma interface que vá além da funcionalidade técnica. A publicação busca envolver o usuário em uma relação sensorial e emocional com as imagens, explorando a cor, o movimento e a composição visual como elementos de imersão. O design atua aqui como mediador entre conteúdo e emoção, equilibrando estética, clareza e interação.

Esses conceitos se complementam e formam a base conceitual do projeto, orientando as decisões estéticas e funcionais que definem a identidade da publicação.



3. processo e decisões de design

3.1.3 análise de similares

Para orientar as decisões de projeto, foi realizada uma análise de publicações digitais, portfólios de fotógrafos e projetos interativos que apresentam características semelhantes à proposta deste trabalho. A análise teve como objetivo identificar boas práticas de design, soluções de interface, recursos de interatividade e padrões de navegação em portfólios digitais. Além disso, buscou-se compreender como diferentes abordagens visuais e estruturais podem contribuir para uma experiência de navegação mais fluida, imersiva e coerente com o conceito do projeto.

Entre os similares selecionados, destaca-se o portfólio da artista **Ciara Gan [1]**, referência principal deste trabalho. O site apresenta uma composição experimental e interativa, com uso expressivo de cores, tipografia marcante e transições sutis que reforçam a identidade autoral. A organização das páginas é livre, baseada em blocos visuais que conduzem o olhar do usuário sem depender de uma hierarquia rígida. Essa abordagem inspirou decisões voltadas à valorização da imagem como elemento central e à criação de uma atmosfera visual envolvente, com estética próxima ao editorial digital.

[1] Ciara Gan é criadora de conteúdo, artista plástica e entusiasta de UI/UX. Diz ser apaixonada por design thinking, mídia social e estratégia de conteúdo. (Fonte: <https://www.linkedin.com/in/ciara-gan/>)



Figura 03: Captura de tela do website da Ciara Gan. Fonte: Ciara Gan Art (2025).

3. processo e decisões de design

O site Roucka Kafka foi analisado por sua clareza estrutural e equilíbrio entre texto e imagem. Outras referências importantes foram os portfólios interativos e experimentais, como website do TCC Abaixo as Regras, o da empresa Tux, o do evento C2MTL, o do produto Mana Yerba Mate e do filme Larry They/Them.

Todos os similares analisados demonstram o quanto a interatividade com diferentes elementos pode impactar positivamente a experiência do usuário com o site, transformando a navegação pelo site em uma experiência mais lúdica. Além disso, é possível perceber que a maioria deles se utilizou de fundos com cores menos chamativas, a fim de dar destaque ao conteúdo e sua interatividade.

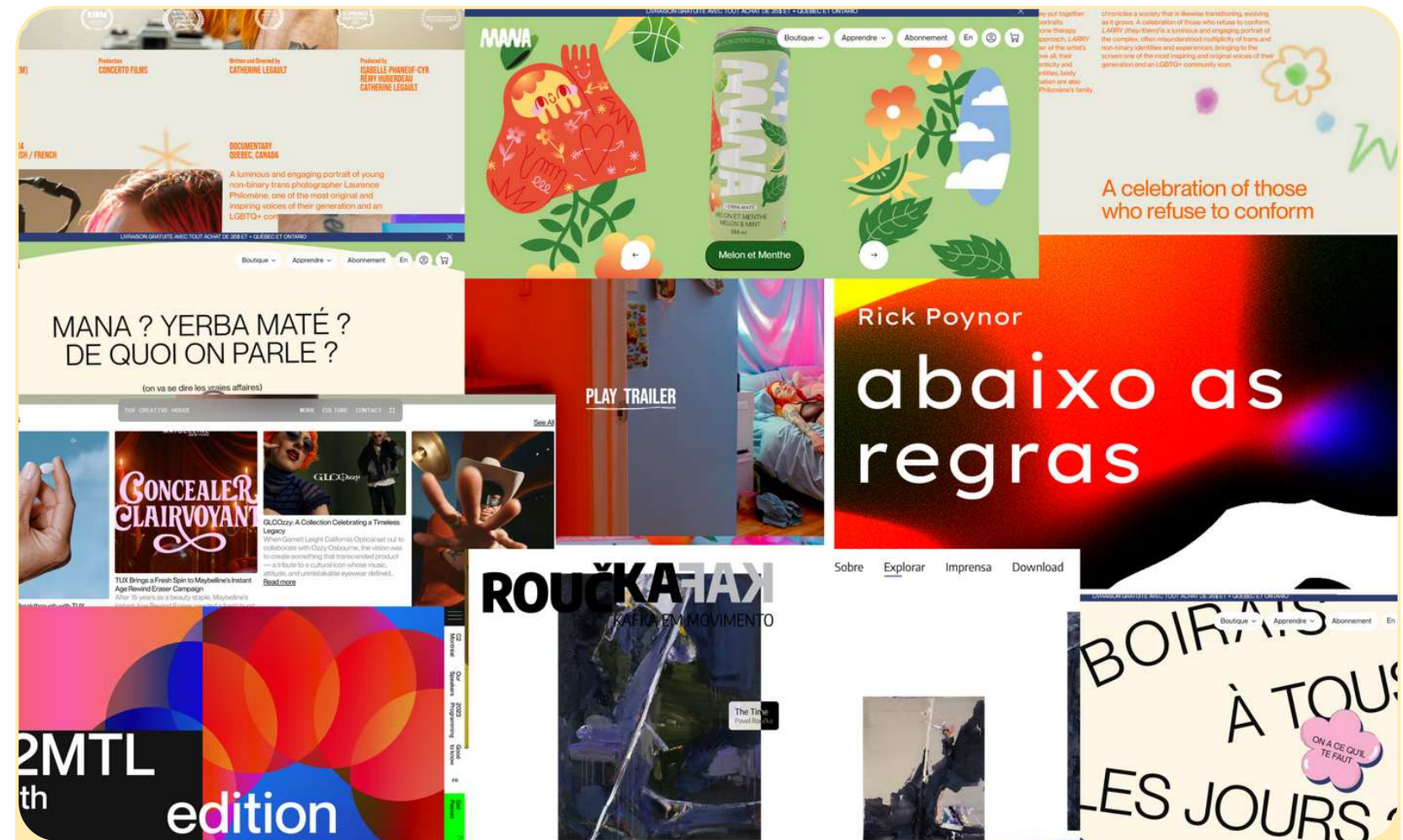


Figura 04: Painel de referências criado no Figma. Fonte: elaborado pela autora (2025)

3. processo e decisões de design

Esses exemplos exploram de forma expressiva o potencial do design digital, incorporando movimento, interatividade e animações que estimulam a exploração livre do conteúdo. Observa-se também o uso de layouts modulares, menus flutuantes e microinterações que tornam a navegação mais dinâmica. A diversidade de estilos entre esses projetos evidencia a flexibilidade do meio digital como espaço de experimentação e reforça a importância de manter a coerência entre conceito, estética e usabilidade.

A partir dessa análise comparativa, foi possível identificar tendências relevantes para a proposta, como:

- Prioridade à imagem como elemento principal da narrativa visual;
- Navegação não linear, que permite diferentes percursos de exploração;
- Uso de tipografia como elemento expressivo, integrando texto e imagem de forma harmônica;
- Interface limpa e intuitiva, com menus fixos e hierarquia clara;
- Transições suaves e animações que ampliam a sensação de imersão;

A análise de similares contribuiu, portanto, para fundamentar decisões de design tanto estéticas quanto funcionais. O resultado dessa observação serviu como guia para o desenvolvimento da publicação, ajudando a definir parâmetros de layout, navegação e interação que reforçam o conceito de arquivo de memórias e portfólio autoral.

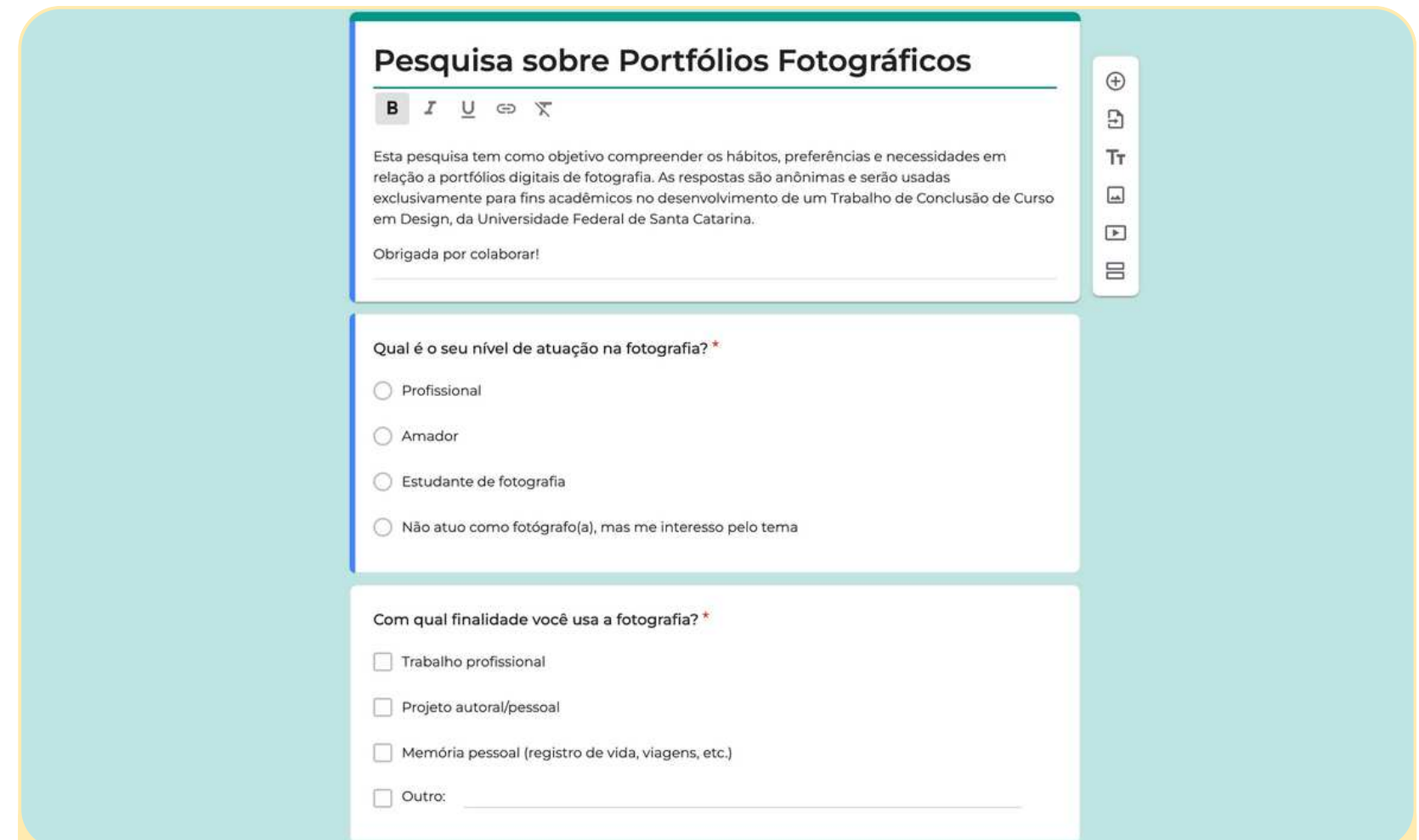
3. processo e decisões de design

3.1.4 necessidades e hábitos do usuário/leitor

Nesta etapa, foi conduzida uma investigação com o público-alvo a fim de compreender suas necessidades, expectativas e hábitos em relação ao uso de portfólios e arquivamento de fotografias digitais. A pesquisa foi aplicada através de um questionário online, utilizando a plataforma Google Forms.

O formulário ficou disponível por duas semanas e obteve o total de 52 respostas. Foi compartilhado via WhatsApp entre amigos, conhecidos e em grupos de fotógrafos e interessados em fotografia.

Observou-se uma diversidade de perfis entre os participantes. Parte significativa declarou não atuar profissionalmente como fotógrafo, mas utilizar a fotografia em contextos pessoais, como registros de memória e viagens. Entre os que atuam na área, destacaram-se fotógrafos profissionais que utilizam o portfólio como ferramenta de divulgação de serviços, assim como amadores e estudantes que recorrem a esse recurso como espaço de experimentação e desenvolvimento autoral.



The image shows a screenshot of a Google Form titled "Pesquisa sobre Portfólios Fotográficos". The form is displayed on a light blue background with a yellow border. The title is in bold black text. Below the title is a rich text editor with icons for bold (B), italic (I), underline (U), link (G), and unlink (X). The main text of the form reads: "Esta pesquisa tem como objetivo compreender os hábitos, preferências e necessidades em relação a portfólios digitais de fotografia. As respostas são anônimas e serão usadas exclusivamente para fins acadêmicos no desenvolvimento de um Trabalho de Conclusão de Curso em Design, da Universidade Federal de Santa Catarina." followed by "Obrigada por colaborar!". There are two questions: "Qual é o seu nível de atuação na fotografia?*" with radio button options for "Profissional", "Amador", "Estudante de fotografia", and "Não atuo como fotógrafo(a), mas me interesso pelo tema"; and "Com qual finalidade você usa a fotografia?*" with checkbox options for "Trabalho profissional", "Projeto autoral/pessoal", "Memória pessoal (registro de vida, viagens, etc.)", and "Outro:" followed by a text input field. On the right side of the form, there is a vertical toolbar with icons for expand, copy, text color, link, video, and menu.

Figura 05: Captura de tela do formulário. Fonte: Google Forms (2025)

3. processo e decisões de design

A motivação mais recorrente para o uso da fotografia foi o registro de memória pessoal. Outros usos destacados foram o trabalho profissional, o desenvolvimento de projetos autorais e a prática como hobby. Profissionais ressaltaram a importância do portfólio como vitrine de serviços e projetos, enquanto amadores demonstraram maior interesse na organização e narrativa visual de seus registros.

Apesar de parte dos participantes ainda não possuir portfólio digital, foi identificado o uso de diferentes plataformas entre aqueles que já contam com esse recurso. O Instagram aparece como ferramenta recorrente, tanto para divulgação quanto para a construção de presença digital. Também foram citados sites próprios e plataformas de terceiros como Behance e Flickr, além de formatos em PDF e Vimeo (no caso de trabalhos audiovisuais).

The image shows a screenshot of a Google Form titled "Pesquisa sobre Portfólios Fotográficos". The form is displayed on a light blue background with a yellow footer. The form content includes a title, a description of the research, a thank you message, and two questions. The first question is "Qual é o seu nível de atuação na fotografia?" with four radio button options: "Profissional", "Amador", "Estudante de fotografia", and "Não atuo como fotógrafo(a), mas me interesso pelo tema". The second question is "Com qual finalidade você usa a fotografia?" with four checkbox options: "Trabalho profissional", "Projeto autoral/pessoal", "Memória pessoal (registro de vida, viagens, etc.)", and "Outro:" followed by a text input field. On the right side of the form, there is a vertical toolbar with icons for zooming, copying, pasting, erasing, and deleting.

Figura 06: Captura de tela do formulário. Fonte: Google Forms (2025)

3. processo e decisões de design

O acesso a portfólios ocorre majoritariamente pelo celular, o que reforça a necessidade de responsividade no design. Contudo, o uso de computadores e notebooks também foi relatado, especialmente entre profissionais que buscam maior qualidade de visualização. Uma parcela menor dos respondentes afirmou raramente ou nunca acessar portfólios digitais.

Os participantes atribuíram grande relevância a elementos que garantem profissionalismo, clareza e qualidade visual. Entre os aspectos mais citados destacam-se:

- Design atraente e profissional;
- Boa qualidade na visualização das imagens;
- Facilidade de navegação;
- Inclusão de informações sobre o fotógrafo (biografia, trajetória e contato);
- Possibilidade de contar histórias junto às imagens;
- Carregamento rápido e bom funcionamento em diferentes dispositivos.

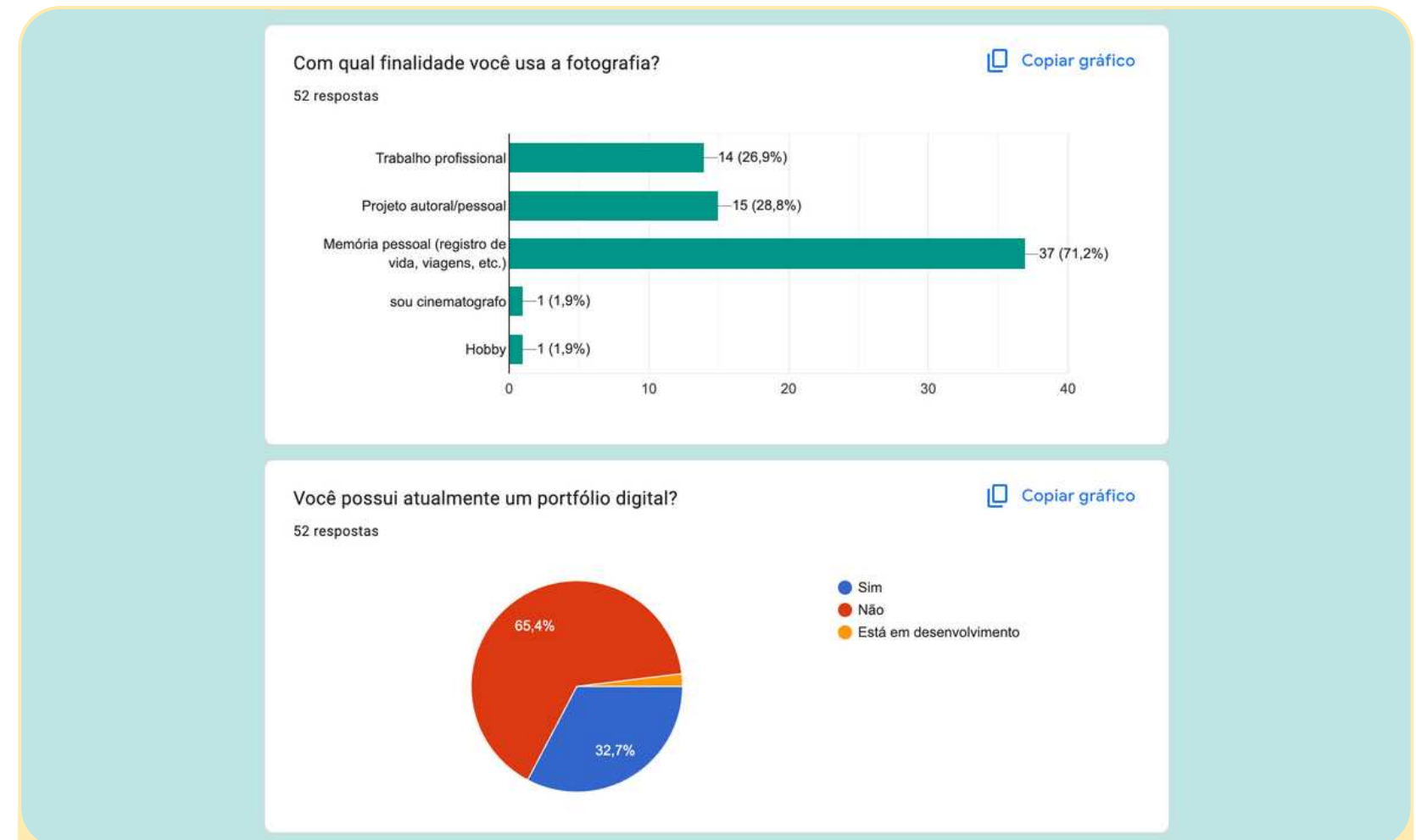


Figura 07: Gráficos com resultados obtidos no formulário. Fonte: Google Forms (2025)

3. processo e decisões de design

O website próprio foi apontado como o formato mais interessante, e em segundo, as redes sociais. O PDF e as plataformas de terceiros, como Behance e Flickr, apareceram como alternativas, mas não foram vistas como as opções mais interessantes.

Entre os recursos considerados úteis em um portfólio digital, destacaram-se:

- Zoom nas imagens;
- Galerias organizadas por tema ou projeto;
- Textos explicativos e informativos;
- Links externos para redes sociais e contatos;
- Botões de compartilhamento;
- Espaço para feedback (curtidas, comentários, depoimentos);
- Ferramenta de busca por palavras-chave, tema ou data;
- Opção de favoritar imagens preferidas;
- Disponibilidade de download (com autorização ou marca d'água);
- Integração de vídeos e seções de bastidores (processo criativo).

Qual formato de portfólio você acha mais interessante?

52 respostas

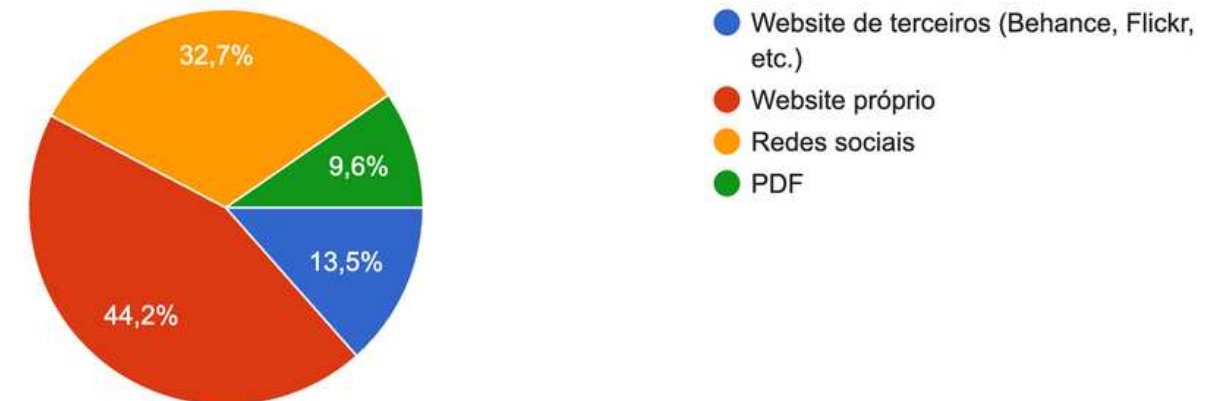


Figura 08: Gráfico com resultado obtido no formulário. Fonte: Google Forms (2025)

3. processo e decisões de design

Por fim, alguns participantes reforçaram pontos qualitativos que extrapolam a questão técnica, como a importância de uma curadoria criteriosa, apresentando apenas os melhores trabalhos, e a valorização da história e do contexto por trás de cada projeto. Também foram citados aspectos como informações técnicas sobre os registros (câmera, lentes, configurações), presença de uma agenda de eventos e serviços, além de recursos estratégicos como otimização para mecanismos de busca (SEO) e chamadas para ação (CTA).

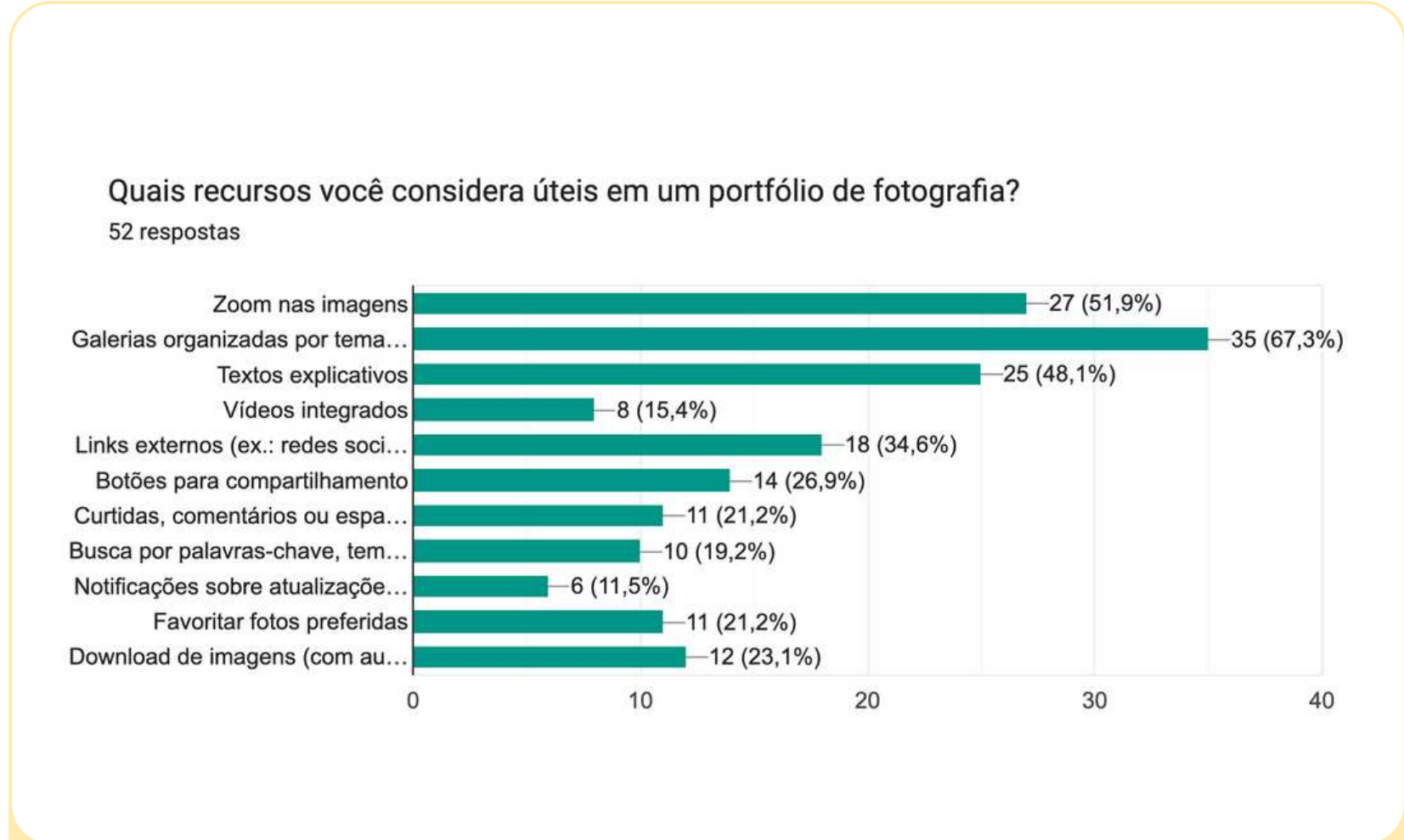


Figura 09: Gráfico com resultado obtido no formulário. Fonte: Google Forms (2025)

3. processo e decisões de design

3.1.4.1 análise dos resultados

Os resultados da pesquisa revelam que o público valoriza fortemente a qualidade estética, tanto do design quanto das imagens, e a facilidade de navegação em portfólios digitais de fotografia.

Ainda que muitos participantes não atuem profissionalmente na área, o interesse por memórias pessoais e narrativas visuais se mostra um ponto comum. Entre os profissionais, há maior preocupação com a curadoria, organização, qualidade das imagens e em apresentar o seu estilo pessoal.

A análise também demonstra que recursos interativos, como zoom nas imagens, galerias organizadas por tema ou projeto, textos explicativos e integração de links externos, são considerados fundamentais para enriquecer a experiência do usuário. Além disso, a presença de informações sobre o fotógrafo e a possibilidade de trazer contexto junto às imagens reforçam a importância de uma abordagem mais pessoal e explicativa.

Dessa forma, conclui-se que um portfólio eficaz deve unir design atrativo, curadoria criteriosa e interatividade, equilibrando tanto as necessidades práticas de profissionais quanto às expectativas dos apreciadores da fotografia e possíveis futuros clientes.

3. processo e decisões de design

3.1.4.2 personas

Para compreender melhor o público-alvo e orientar as decisões de design, foram desenvolvidas duas personas que representam perfis distintos de usuários com potencial interesse no projeto. A criação das personas permite visualizar comportamentos, expectativas e necessidades reais, servindo como referência durante o processo de concepção e avaliação da publicação digital. Essa etapa foi essencial para alinhar a proposta estética e funcional do site aos objetivos de comunicação e à experiência desejada pelos usuários.

As personas foram elaboradas com base em observações sobre o mercado da fotografia autoral, análises de portfólios digitais e nos resultados obtidos com o questionário realizado. O objetivo foi identificar tanto o perfil do profissional que utiliza o portfólio como ferramenta de trabalho quanto o de pessoas interessadas em fotografia como forma de apreciação, inspiração e memória visual.

A primeira persona, Rafael Almeida, representa o fotógrafo profissional que busca um portfólio digital estratégico, capaz de valorizar seu trabalho, atrair novos clientes e consolidar sua identidade visual. Já a

segunda persona, Mariana Costa, simboliza o público apreciador, que acessa o portfólio em busca de experiências visuais envolventes, inspiração estética e possibilidades de contratação.

Essas duas perspectivas complementares permitem compreender diferentes modos de interação com o projeto. A partir delas, foi possível definir decisões específicas de interface, navegação e comunicação que atendem tanto à necessidade de profissionalismo e funcionalidade quanto ao desejo de atrair e manter o usuário entretido.



Rafael Almeida

Fotógrafo profissional

Idade: 32 anos

Localização: São Paulo, SP

Contexto e Rotina

Rafael trabalha há oito anos como fotógrafo, conciliando projetos autorais com trabalhos comerciais (casamentos, ensaios, eventos corporativos). Ele vê o portfólio digital como uma ferramenta fundamental para atrair clientes, consolidar sua marca pessoal e valorizar sua trajetória profissional.

Objetivos

- Transmitir profissionalismo e credibilidade;
- Mostrar diversidade de projetos, mas com curadoria de qualidade;
- Facilitar o contato com clientes potenciais;
- Ser encontrado facilmente em buscas (SEO).

Comportamento Digital

- Acessa portfólios principalmente pelo computador, mas também usa o celular e tablet;
- Mantém presença ativa no Instagram, mas acredita que um site próprio é essencial para se diferenciar;
- Já utilizou Behance, mas migrou para um domínio próprio;
- Usa PDFs como complemento para propostas comerciais e orçamentos.

Necessidades no Portfólio

- Design atrativo e responsivo, que funcione bem em celular e desktop;
- Textos explicativos sobre cada projeto, contextualizando seu estilo pessoal;
- Informações técnicas sobre câmeras, lentes e processos criativos;
- Integração de links externos (Instagram, contato, WhatsApp).
- Recursos multimídia, como vídeos de making of;
- Possibilidade de curadoria segmentada (galerias por tema/projeto).

Frustrações

- Plataformas engessadas que limitam a personalização;
- Concorrência alta nas redes sociais, dificultando destaque.

Figura 10: Informações sobre a primeira persona. Fonte: elaborado pela autora (2025)



Mariana Costa

Designer de interiores

Idade: 27 anos

Localização: Belo Horizonte, MG

Contexto e Rotina

Mariana não fotografa profissionalmente, mas é apaixonada por fotografia. Ela costuma registrar suas viagens e momentos pessoais, além de buscar inspiração em trabalhos de fotógrafos para seu próprio estilo de vida e profissão. Eventualmente, contrata fotógrafos para ensaios pessoais ou projetos profissionais.

Objetivos

- Apreciar fotografias como forma de inspiração e memória;
- Descobrir fotógrafos para contratar em projetos pessoais e profissionais;
- Consumir narrativas visuais que a inspirem e gere reflexões, além de dicas de fotografia;
- Compartilhar imagens que considera interessantes em redes sociais.

Comportamento Digital

- Acessa portfólios principalmente pelo celular;
- Costuma navegar em redes sociais para conhecer novos fotógrafos;
- Raramente utiliza plataformas específicas como Behance ou Flickr;
- Prefere experiências simples, com navegação rápida e intuitiva.

Necessidades no Portfólio

- Design limpo e inspirador, que desperte interesse;
- Histórias junto às fotos, que transmitam emoção;
- Seção sobre o fotógrafo, com informações pessoais e trajetória;
- Contato fácil e direto (links para WhatsApp, e-mail ou redes sociais);
- Recursos de curtir, comentar ou salvar fotos favoritas;
- Possibilidade de compartilhamento direto e informações sobre o uso das imagens do fotógrafo.

Frustrações

- Sites pouco intuitivos, difíceis de navegar pelo celular.
- Portfólios sem informações de contato claras.
- Excesso de imagens sem curadoria, dificultando a apreciação.

Figura 11: Informações sobre a segunda persona. Fonte: elaborado pela autora (2025)

3. processo e decisões de design

3.1.5 Aspectos tecnológicos do projeto

Definiu-se que o desenvolvimento do projeto seria realizado na plataforma Readymag, uma ferramenta voltada à criação de publicações digitais e sites interativos. A escolha por essa tecnologia se deu pela possibilidade de criar composições visuais complexas e responsivas sem a necessidade de programação. A interface do Readymag permite o uso de animações, transições, rolagem personalizada e integração de elementos multimídia, o que facilita a construção de experiências imersivas e fluidas.

A utilização dessa plataforma possibilitaria maior autonomia durante o processo de desenvolvimento, contribuindo para um fluxo de trabalho ágil e interativo, coerente com os princípios do método Projeto Digi-Editorial, que valoriza a experimentação e o refinamento contínuo da superfície e da experiência do usuário.

Os aspectos tecnológicos do projeto também envolveriam a organização e otimização das imagens em alta resolução, garantindo boa performance de carregamento sem comprometer a qualidade visual.

Além disso, definiu-se que a publicação seria projetada inicialmente para a versão desktop, considerando o formato de visualização em tela ampla e o foco na exibição detalhada das fotografias. A adaptação para dispositivos móveis é planejada como etapa futura, com o objetivo de ampliar o alcance e a acessibilidade da publicação.

3. processo e decisões de design

3.2 etapa conteúdo

Para o eixo de Conteúdo, foram feitas as seguintes atividades com o objetivo de delimitar, organizar e estruturar a publicação: definição, análise do conteúdo e estruturação do fluxo de leitura da publicação.

3.2.1 definição e análise do conteúdo

O conteúdo da publicação é composto por fotografias autorais, organizadas de forma a construir uma narrativa visual livre e interativa. As imagens foram selecionadas com base em critérios de relevância estética, diversidade temática e representatividade da trajetória fotográfica da autora. O objetivo foi equilibrar o caráter técnico do portfólio com a dimensão afetiva do acervo pessoal, permitindo ao usuário explorar o trabalho de forma dinâmica e envolvente.

A análise do conteúdo levou em consideração a natureza visual da fotografia e sua relação com o meio digital, que amplia as possibilidades de interação e contextualização. Segundo o método Projeto Digi-Editorial, o eixo de Conteúdo se estrutura a partir da definição, organização e fluxo de informações,

buscando coerência entre mensagem, estrutura e experiência. Nesse sentido, o conteúdo foi pensado não apenas como elemento informativo, mas como componente narrativo e expressivo, capaz de conduzir o usuário por meio da interface.

Foram identificadas cinco seções principais, que orientam a organização da publicação: **Início**, **Álbuns de Fotos**, **Fotos Favoritas**, **Eu + Minha Câmera** e **Contato**. Cada uma cumpre uma função específica dentro do conjunto.

A seção Início apresenta o conceito do projeto e funciona como ponto de introdução visual e identitária. Álbuns de Fotos reúne séries temáticas, permitindo ao usuário navegar por diferentes contextos e estilos fotográficos. Fotos Favoritas traz uma curadoria pessoal, reforçando o caráter autoral e emocional do portfólio. Eu + Minha Câmera apresenta dados sobre a autora e informações técnicas sobre o equipamento que utiliza, aproximando o público da prática fotográfica. Por fim, a seção Contato oferece um formulário para comunicação e links para redes sociais.

3. processo e decisões de design

3.2.2 estruturação do fluxo de leitura da publicação

O fluxo de leitura foi estruturado de acordo com o entendimento da publicação digital como um sistema de percursos possíveis. Diferente da linearidade tradicional dos impressos, a navegação aqui é livre e temática, permitindo ao usuário construir seu próprio trajeto de leitura conforme o interesse e o ritmo pessoal.

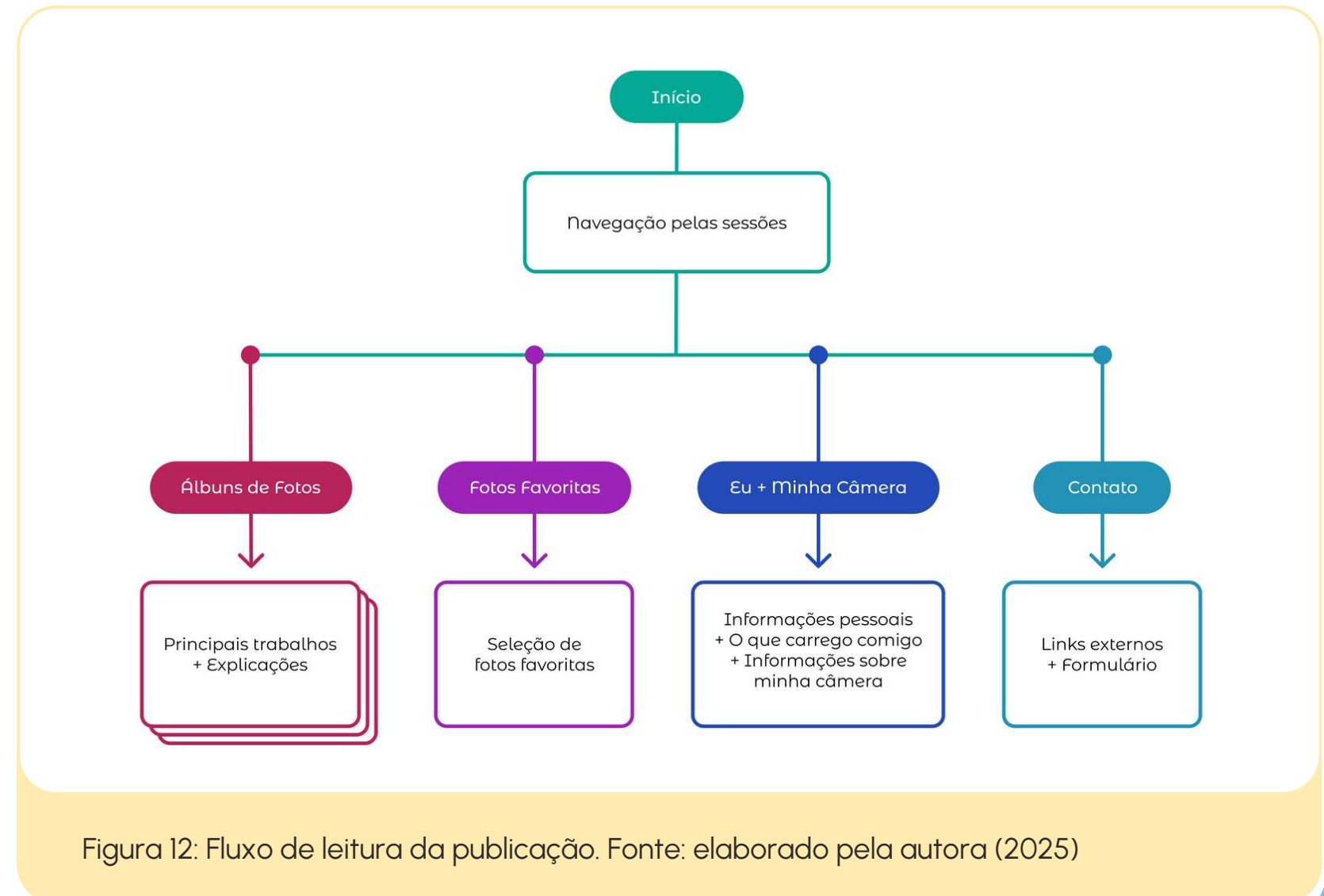


Figura 12: Fluxo de leitura da publicação. Fonte: elaborado pela autora (2025)

3. processo e decisões de design

O percurso sugerido tem início na página principal, de onde o usuário pode optar por explorar qualquer uma das seções. A aba Álbuns de Fotos representa o núcleo principal da publicação, pois organiza o acervo autoral em séries e conjuntos visuais. A seção Fotos Favoritas funciona como uma extensão desse núcleo, oferecendo uma seleção afetiva e direta das imagens preferidas da autora.

A navegação segue para a aba Eu + Minha Câmera, que apresenta informações técnicas de forma visual e sintética, contextualizando o processo de produção das fotografias. Por fim, a aba Contato encerra o percurso, oferecendo meios de comunicação e integrando o site à atuação profissional da autora.

O fluxo foi planejado para oferecer continuidade visual e consistência de ritmo, com transições suaves e retorno facilitado ao início em qualquer ponto do site. Essa lógica favorece tanto a exploração intuitiva quanto a permanência do usuário, garantindo uma leitura fluida e agradável.

3.3 etapa funcionalidades

Na etapa do eixo de Funcionalidades, são definidos os recursos interativos e operacionais que estruturam a experiência do usuário dentro da publicação digital. Essa etapa envolve compreender as possibilidades e limitações do meio tecnológico adotado, avaliando como cada ferramenta pode contribuir para a construção de produto coerente com o conceito do projeto. Assim, foram realizadas duas atividades principais: a análise das possibilidades e limitações tecnológicas da plataforma utilizada, e o planejamento de recursos interativos que compõem a publicação.

3. processo e decisões de design

3.3.1 análise de limitações e possibilidades

Como afirmado anteriormente, a plataforma ReadyMag foi escolhida para o desenvolvimento do projeto por oferecer um ambiente de criação voltado à experimentação visual e à construção de publicações digitais interativas. Entre as principais possibilidades observadas estão a liberdade criativa para posicionamento de elementos, a integração de animações, a inserção de recursos multimídia e o controle detalhado sobre tipografia, cores e hierarquia visual. A ferramenta permite criar transições, rolagens personalizadas e efeitos de movimento, contribuindo para a construção de uma experiência estética e dinâmica.

O ReadyMag também possibilita a edição direta no navegador, o que permite explorar soluções de design sem a necessidade de conhecimento técnico em códigos de programação. Além disso, a plataforma oferece integração com outros serviços digitais, como links externos, incorporação de vídeos e formulários, o que amplia as possibilidades de interação e comunicação com o público.

Entretanto, o uso da plataforma também apresenta limitações que impactam o escopo do projeto. O primeiro ponto refere-se à personalizações avançadas que necessitam de códigos, o que limita a implementação de recursos interativos mais complexos já que é necessário ter conhecimento de programação computacional. Outro fator é a dependência de conexão com a internet, já que o conteúdo é hospedado em ambiente online, o que pode influenciar o tempo de carregamento de imagens em alta resolução.

A adaptação para dispositivos móveis, embora possível, requer ajustes manuais para garantir responsividade e legibilidade. Por isso, nesta etapa, foi priorizada a versão *desktop*, concentrando os esforços no desenvolvimento de uma experiência completa e visualmente rica para esse formato. Reforça-se que futuras versões poderão incluir a adaptação *mobile* e novas funcionalidades que aproveitem outros recursos oferecidos pela plataforma.

3. processo e decisões de design

3.3.2 planejamento de recursos interativos

A partir das diretrizes do método Projeto Digi-Editorial, os recursos foram classificados em três níveis de prioridade: obrigatórios, desejáveis e opcionais. Essa hierarquização permitiu definir quais elementos são indispensáveis para o funcionamento da publicação e quais podem ser incorporados futuramente, ampliando o caráter evolutivo do projeto.

Recursos obrigatórios:

- Banner inicial: localizado na seção Início, apresenta imagens, nome e logotipo, funcionando como elemento de impacto visual. Sua função principal é prender a atenção do usuário e introduzir a identidade do projeto. A produção envolve o uso de imagens, logotipo, cores e tipografia.
- Header ou menu de navegação: presente também na seção Início, consiste em um menu clicável com as seções do website, permitindo que o usuário escolha e navegue livremente entre os conteúdos.
- Imagens com movimento e animações: distribuídas por todas as seções, as animações reforçam a estética experimental e ajudam a prender a atenção do usuário, agregando dinamismo e valor.

Recursos desejáveis: Incluem efeitos de *hover* (mudanças ao passar o cursor sobre elementos), movimentos durante o *scroll* e imagens com moldura no estilo *polaroid*. Esses recursos reforçam o caráter interativo e permitem explorar uma identidade visual nostálgica/afetiva para a publicação, sem comprometer a legibilidade ou a performance do website.

Recursos opcionais: Envolve a possibilidade de incorporar *checklists*, vídeos e *pop-ups* informativos em futuras versões do projeto. Esses elementos podem ampliar a interatividade e oferecer novas formas de engajamento com o conteúdo, especialmente se o site evoluir para uma versão *mobile* ou incluir recursos de *storytelling* expandido.

3. processo e decisões de design

3.4 etapa experiências

Nessa etapa, foram feitas as seguintes atividades: busca por referências, desenho de wireframes e protótipos de baixa e média fidelidade e realização de testes de usabilidade.

3.4.1 referências

A primeira etapa da construção da experiência consistiu na coleta e análise de referências visuais, funcionais e interativas. O painel de referências (moodboard) foi elaborado para reunir exemplos de portfólios digitais, publicações experimentais e websites com estética editorial e navegação fluida. Essas referências ajudaram a identificar soluções de design compatíveis com o conceito da publicação e com o estilo visual desejado.

O painel incluiu exemplos de layouts com rolagem vertical contínua, menus fixos, uso expressivo de tipografia e combinações de cor e textura que remetem a uma estética nostálgica e experimental. Também foram observados projetos que equilibram a presença da imagem como elemento central da experiência com uma interface limpa e de fácil leitura.



Figura 13: Painel de referências criado no Figma. Fonte: elaborado pela autora (2025)

3. processo e decisões de design

3.4.2 wireframes e protótipos

Com base nas referências selecionadas e nas definições conceituais, foram criados wireframes e protótipos para estruturar a navegação e testar as primeiras ideias de layout. Os wireframes de baixa fidelidade foram utilizados para organizar os elementos principais de cada página e testar a hierarquia de informações, permitindo ajustes rápidos na disposição de menus, textos e imagens. Essa fase ajudou a definir a lógica de navegação, o comportamento dos botões e a distribuição das seções principais da publicação.

Em seguida, foram desenvolvidos protótipos de média fidelidade, com o objetivo de aproximar a proposta da experiência final, especialmente sob a perspectiva da funcionalidade. Nessa etapa, os protótipos foram criados na plataforma Figma.

Esta abordagem permitiu refinar o fluxo de navegação e testar a funcionalidade dos elementos interativos. Os protótipos serviram de base para a realização dos testes de usabilidade, garantindo que o projeto fosse avaliado em um ambiente próximo à experiência real de uso.

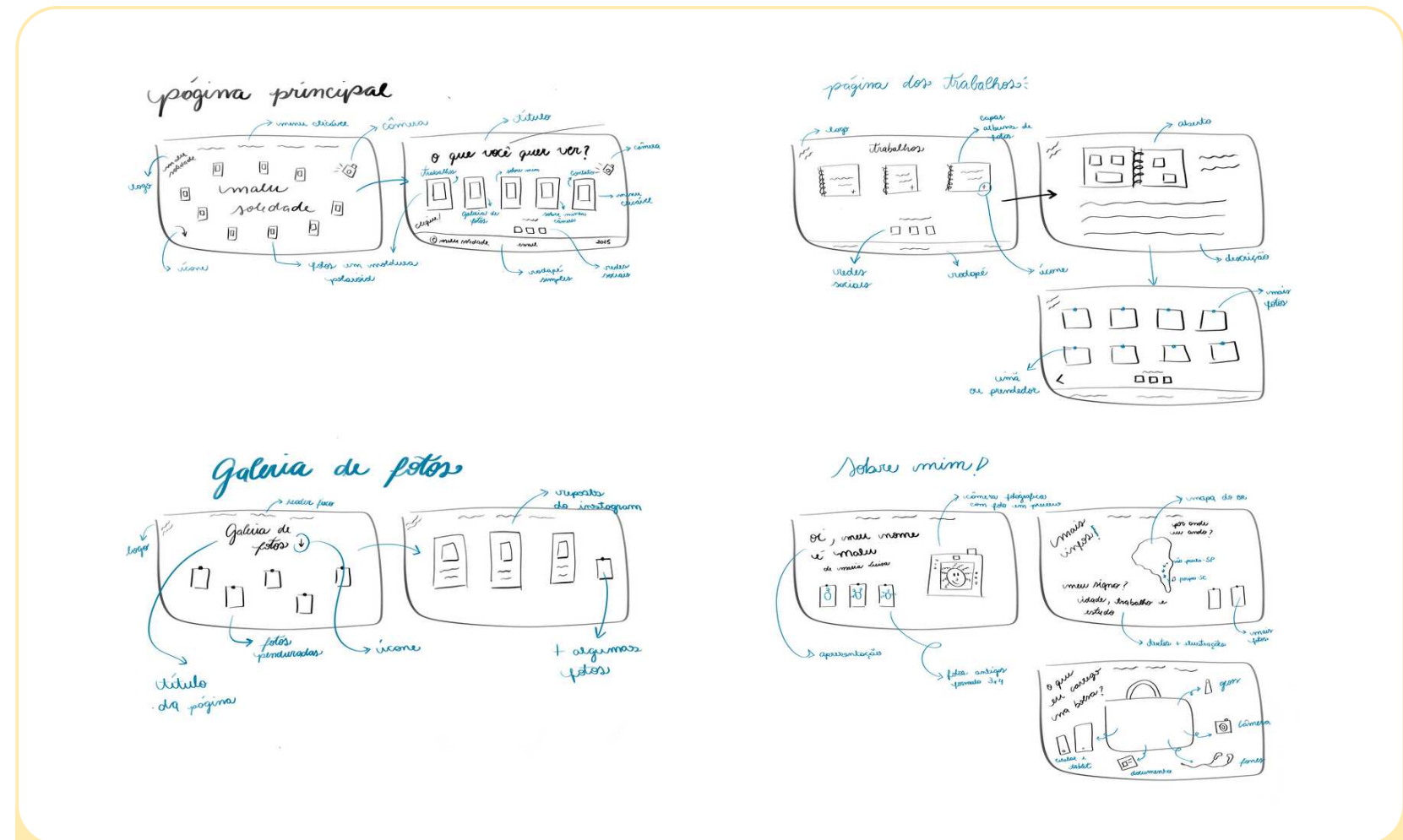


Figura 14: Wireframes de baixa fidelidade. Fonte: elaborado pela autora (2025)

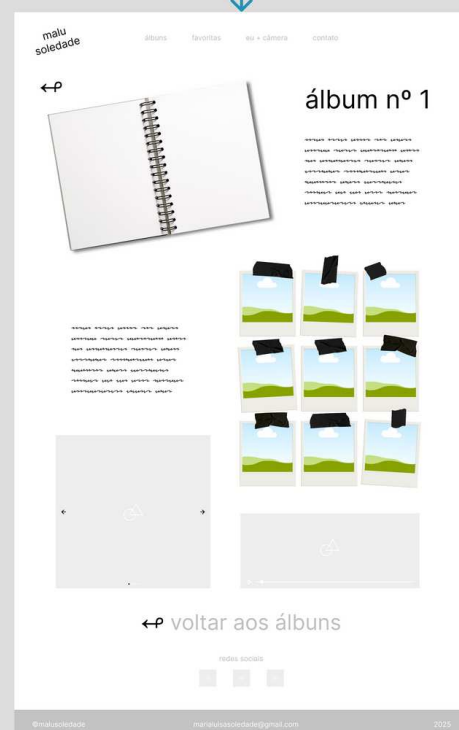
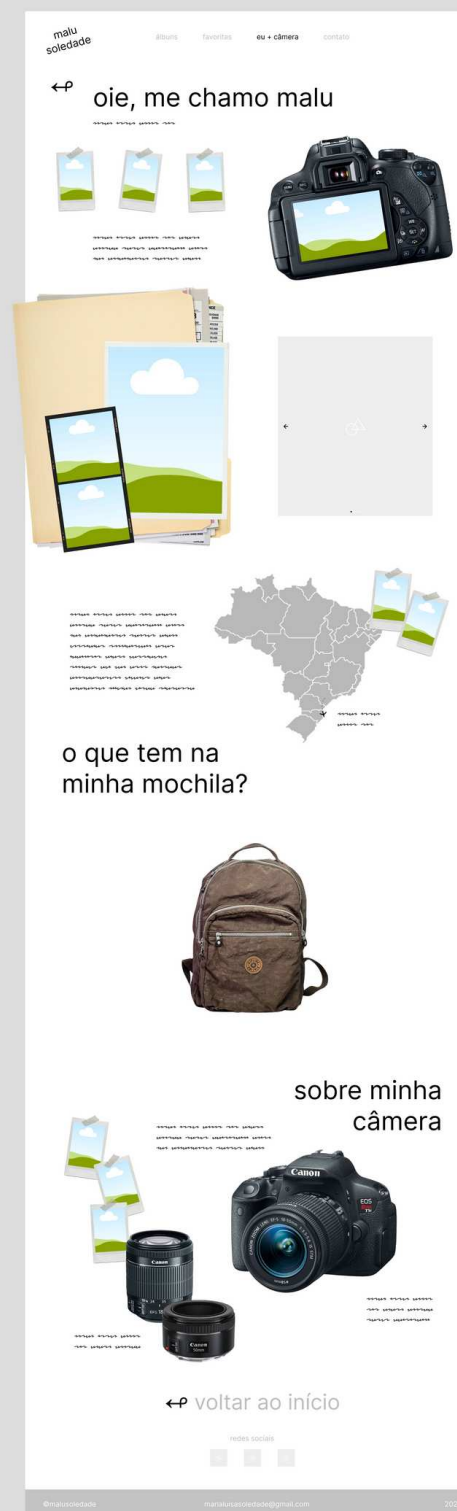
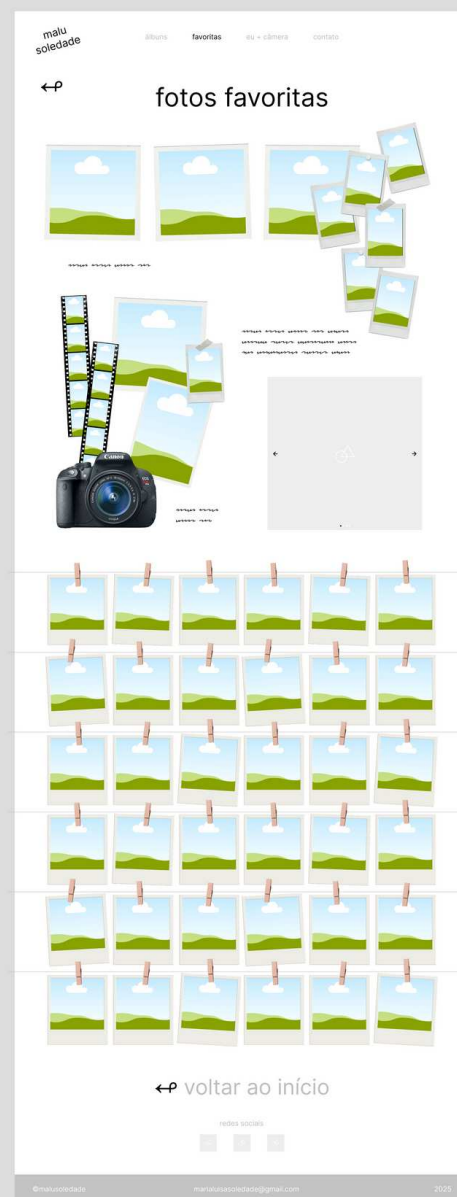


Figura 15: Wireframes de média fidelidade criados no Figma. Fonte: elaborado pela autora (2025)

3. processo e decisões de design

3.4.3 teste de usabilidade

Após o desenvolvimento do protótipo, foi realizado um teste de usabilidade com participantes que representam o público-alvo do projeto. O objetivo foi avaliar a clareza da navegação, a compreensão da estrutura do site e a percepção geral sobre a experiência de uso. O teste foi conduzido em ambiente remoto, com uso de notebook e gravação de tela e áudio, e aplicado a um grupo de cinco pessoas interessadas em fotografia, com diferentes níveis de familiaridade com portfólios digitais.

Os participantes foram convidados a realizar três tarefas principais: "Explore o site e conheça os trabalhos da fotógrafa", "Encontre as informações sobre a câmera que a fotógrafa utiliza" e "Saiba mais sobre a fotógrafa, seu local de atuação e entre em contato". Durante o processo, foram observadas suas interações e coletados comentários verbais sobre pontos de dificuldade, fluidez e compreensão da interface.

Durante a tarefa "Explore o site e conheça os trabalhos da fotógrafa", todos os participantes localizaram a seção Álbuns de Fotos com relativa facilidade. Entretanto, alguns demonstraram incerteza quanto à função do ícone em formato de câmera, interpretando-o inicialmente como um botão clicável.

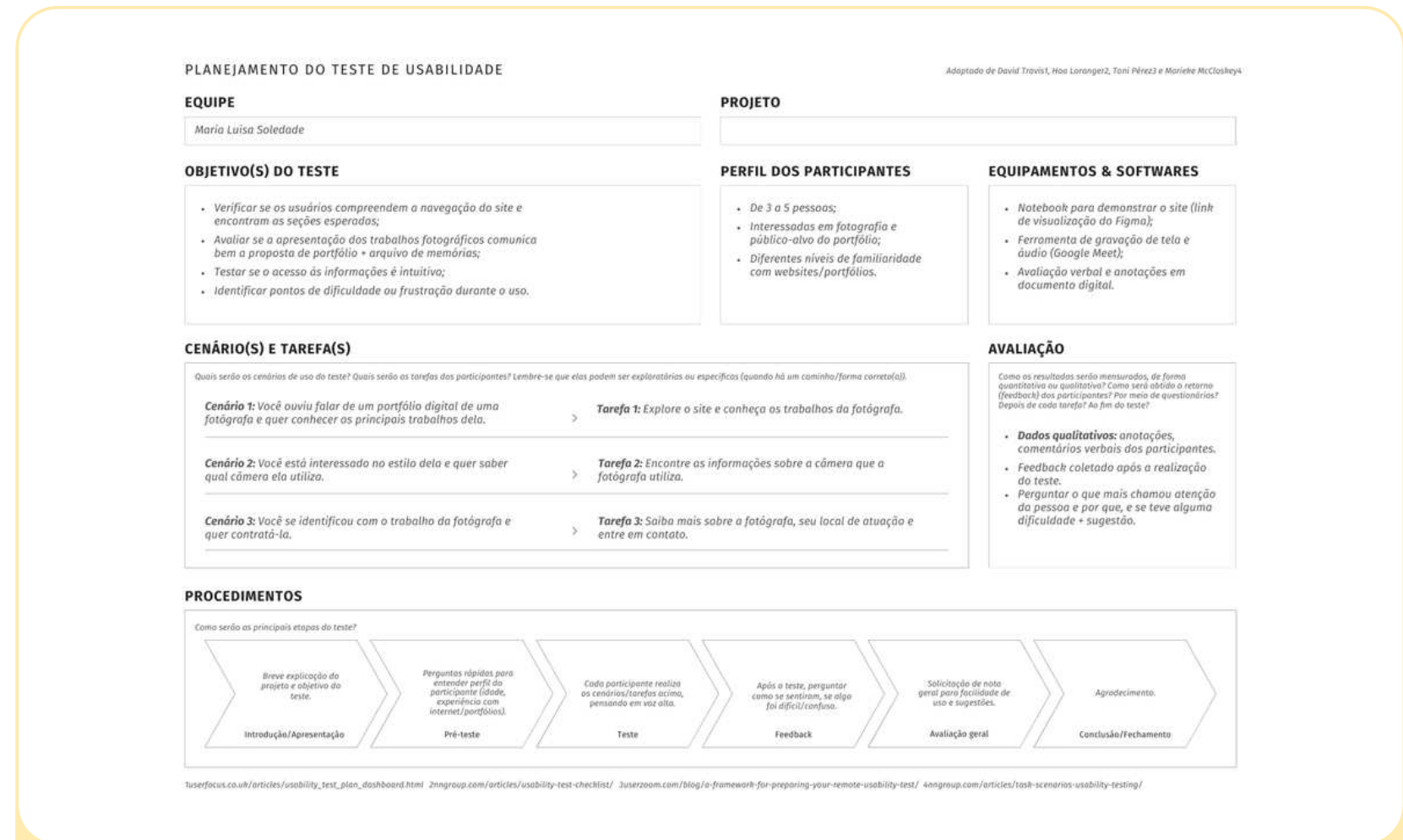


Figura 16: Planejamento do teste de usabilidade. Fonte: Dick (2025)

3. processo e decisões de design

função do ícone em formato de câmera, interpretando-o inicialmente como um botão clicável.

Na tarefa "Encontre as informações sobre a câmera que a fotógrafa utiliza", todos participantes encontraram as informações desejadas sem instruções adicionais.

Por fim, na tarefa "Saiba mais sobre a fotógrafa, seu local de atuação e entre em contato", a maioria dos participantes procurou por links de redes sociais na parte inferior da página, o que indica um padrão mental já consolidado em interfaces digitais. No entanto, logo localizaram a sessão final com as informações de contato.

De modo geral, os resultados foram positivos, indicando boa navegabilidade e coerência visual. No entanto, o teste revelou algumas oportunidades de melhoria, que foram implementadas na versão final do protótipo. Entre as principais sugestões estavam: alterar o ícone de câmera para um botão funcional; incluir CTAs [2] de retorno ao início; retirar textos instrutivos redundantes e adicionar um formulário de contato.

[2] Call-to-Action (CTA) é uma chamada para ação, na forma de link ou botão, que incentiva o usuário a realizar algo, como comprar, inscrever-se ou baixar algo. (Fonte: <https://www.rdstation.com/blog/marketing>)

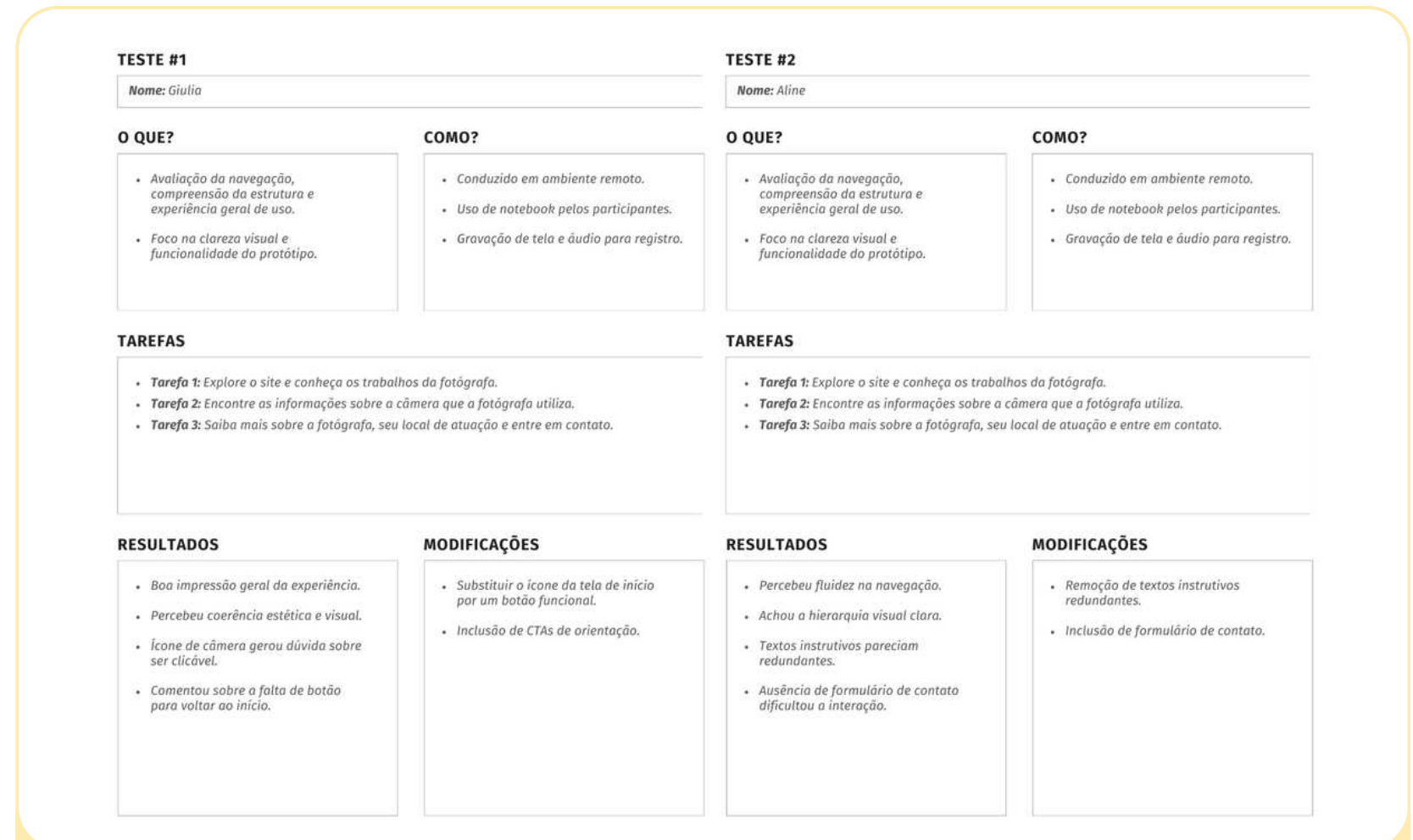


Figura 17: Resultados dos testes de usabilidade. Fonte: elaborado pela autora (2025)

3. processo e decisões de design

3.5 etapa superfície

Na etapa final do projeto, as atividades se concentraram no aprimoramento das dimensões estéticas e visuais da publicação. Foram realizadas pesquisas de referências visuais, estudo de linguagem estética e a definição dos padrões cromático, tipográfico e imagético, culminando no desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade.

3.5.1 Estudo de linguagem estética

O estudo de linguagem estética teve como objetivo definir o estilo visual da publicação. Para isso, foi elaborado um painel de referências visuais com abordagens experimentais, nostálgicas e coloridas.

A análise das referências indicou uma preferência por composições que combinam elementos do mundo físico com a estética digital, valorizando texturas, sobreposições e detalhes gráficos que remetem a suportes materiais, como papéis, colagens e *polaroids*. Essa mistura entre o real e o digital reflete a intenção do projeto de aproximar o portfólio de um arquivo afetivo, reforçando a sensação de memória e autoria.

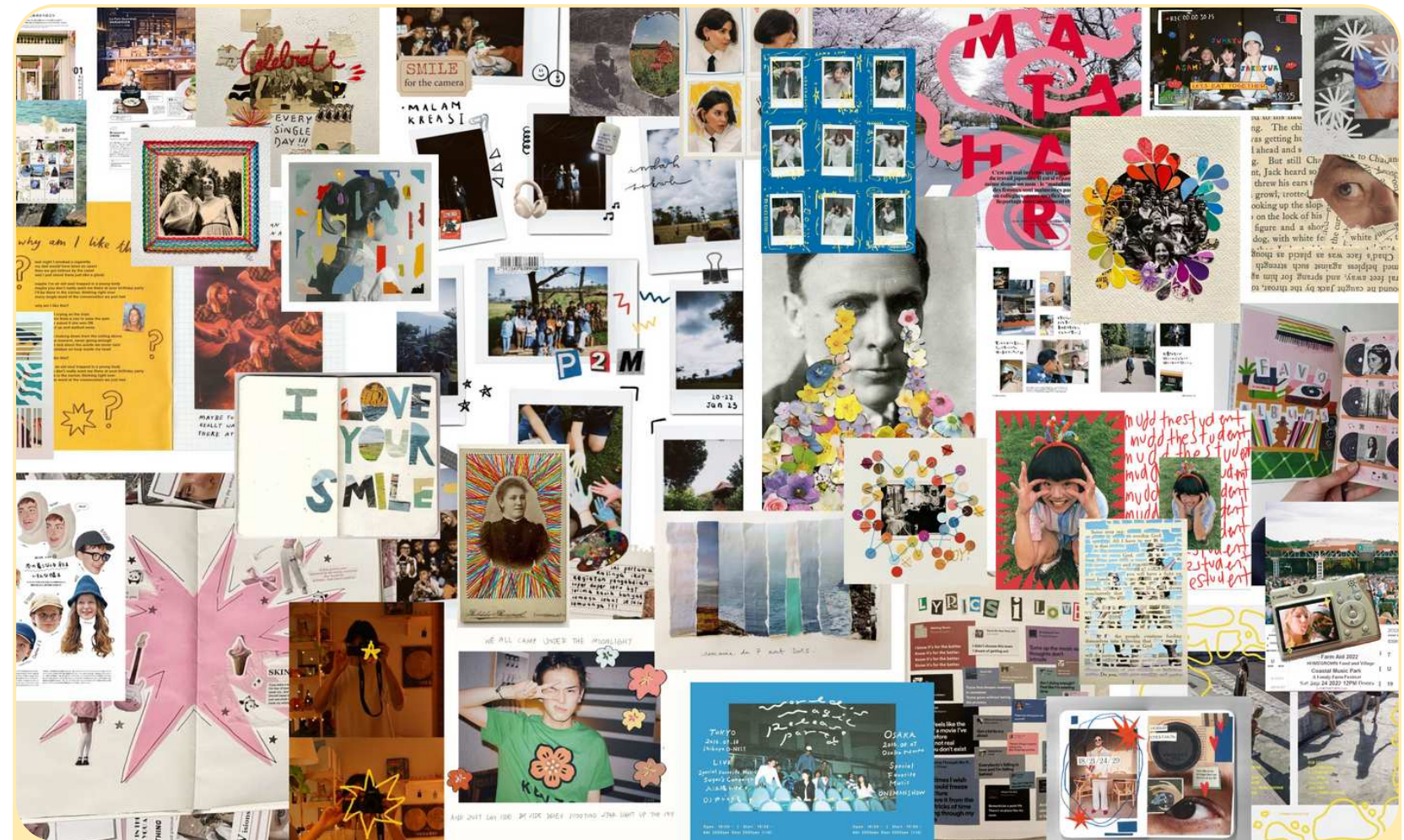


Figura 18: Painel com estudo de linguagem estética. Fonte: elaborado pela autora (2025)

3. processo e decisões de design

3.5.2 paleta tipográfica

A escolha tipográfica foi orientada pela necessidade de equilibrar legibilidade e identidade visual. Foram selecionadas duas fontes principais: Poiret One e Urbanist.

A Poiret One foi aplicada nos títulos e chamadas de destaque, por apresentar traços delicados e geométricos que remetem à elegância e à leveza, transmitindo um caráter autoral e com personalidade. Já a Urbanist foi utilizada nos textos corridos e legendas, devido à sua clareza e versatilidade, assegurando boa leitura em diferentes tamanhos e suportes.

A combinação das duas tipografias cria contraste visual e ritmo entre as seções, valorizando a estética visual sem comprometer a funcionalidade da leitura.



Poiret One
+ Urbanist

Figura 19: Tipografias escolhidas. Fonte: Google Fonts (2025)

3. processo e decisões de design

3.5.3 paleta cromática

A definição da paleta cromática partiu da intenção de criar uma atmosfera experimental, nostálgica e envolvente. As cores foram escolhidas para reforçar a identidade visual e o tom emocional do projeto, estabelecendo equilíbrio entre contrastes vibrantes e tons suaves.

A combinação cromática inclui cores quentes e frias, associadas à memória e à afetividade, em contraste com elementos neutros que garantem legibilidade e destaque para as imagens.

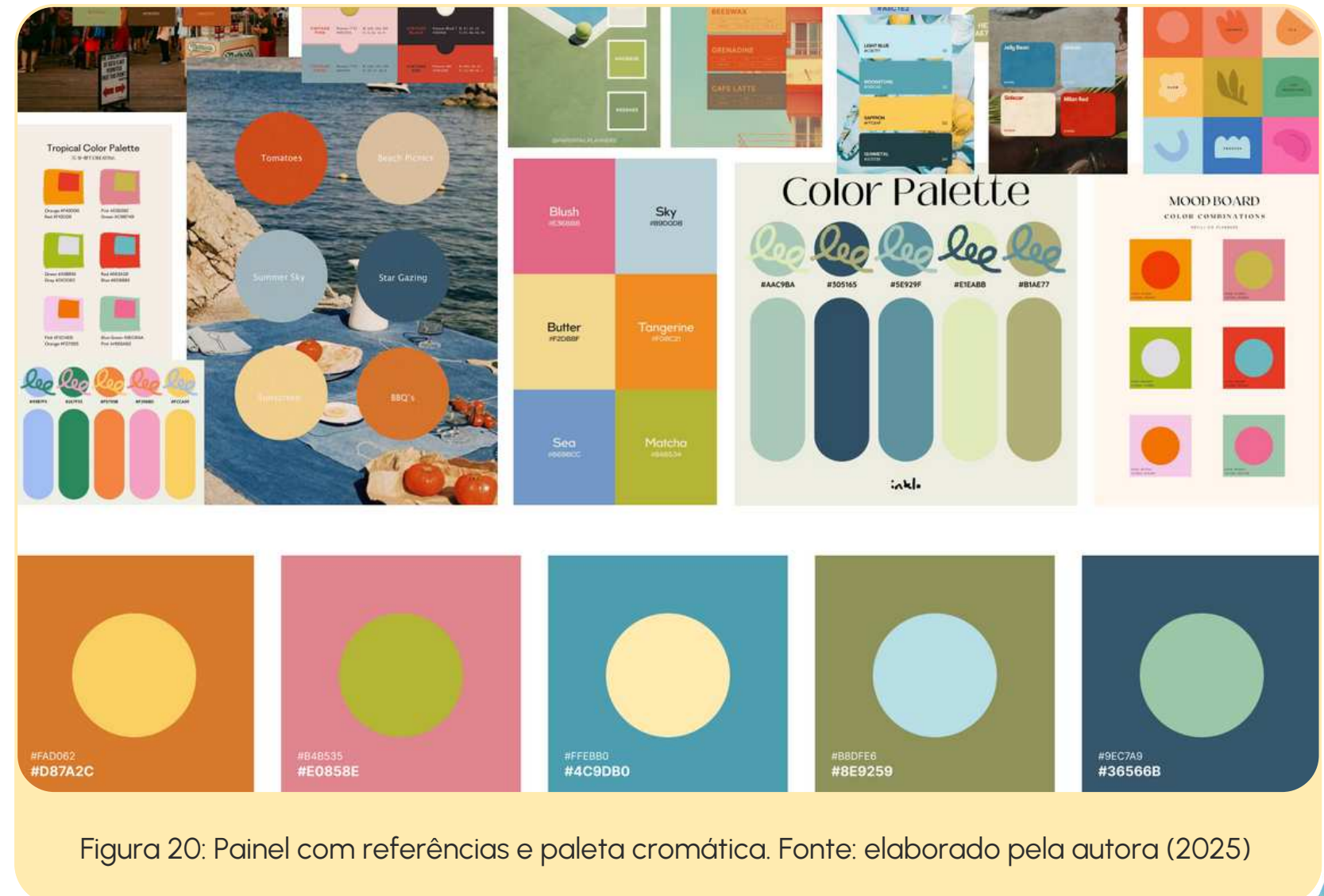


Figura 20: Painel com referências e paleta cromática. Fonte: elaborado pela autora (2025)

3. processo e decisões de design

3.5.4 ilustrações e elementos secundários

As ilustrações e elementos gráficos secundários desempenham um papel importante na construção da identidade visual do projeto. Foram incorporados detalhes como estrelas, molduras de *polaroid* e elementos inspirados no mundo real, como *postcards*, pastas de arquivos e álbuns de fotografia, além da imagem real da câmera utilizada.

Esses recursos visuais reforçam a conexão entre o digital e o tátil, aproximando o design da materialidade dos objetos de memória. A presença desses elementos contribui para uma experiência mais imersiva e afetiva, despertando associações como o ato de folhear álbuns e manusear fotografias físicas.

As ilustrações presentes no projeto foram geradas com apoio da ferramenta de IA Gemini, a partir de descrições textuais fornecidas pela autora. Esses elementos gráficos foram posteriormente ajustados na etapa de edição para manter unidade estética com o restante da publicação. O uso da IA atuou como apoio complementar ao processo de criação, ampliando as possibilidades visuais dentro da identidade proposta.



Figura 21: Ilustrações. Fonte: elaborado pela autora com apoio de IA, Gemini (2025)

3. processo e decisões de design

3.5.5 Ícones, controles e affordances

Os ícones e elementos interativos foram projetados para garantir clareza e coerência visual com a identidade da publicação. O cursor tradicional foi substituído por uma estrela, símbolo recorrente no projeto, que remete à ideia de destaque. Essa escolha contribui para a personalização da experiência e reforça a identidade estética da interface.

Foram utilizados ícones simples e reconhecíveis para facilitar a navegação. O ícone de envelope direciona o usuário para a seção de contato, enquanto botões com as logos das redes sociais permitem o acesso direto aos perfis em outras plataformas. Essas ligações reforçam a integração entre o portfólio digital e os canais de comunicação externos, ampliando a visibilidade profissional e o alcance do projeto.

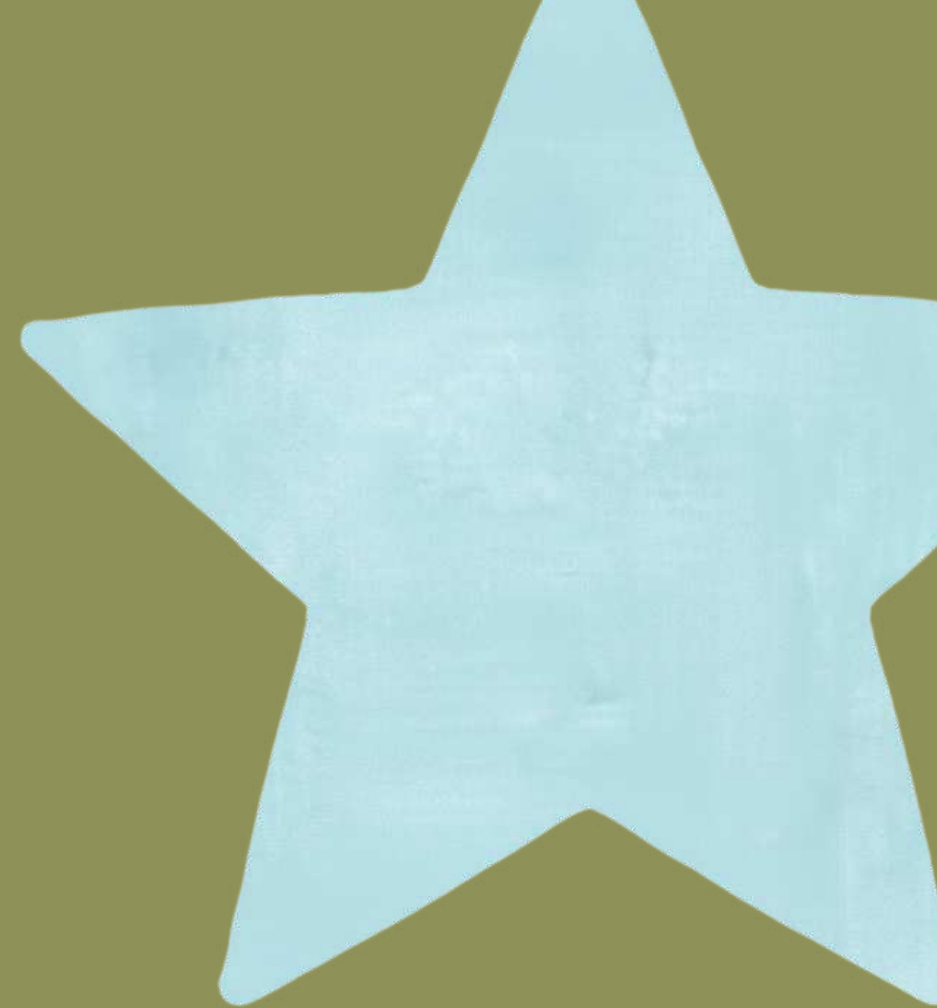
A coerência entre ícones, botões e cursores foi pensada para garantir boa compreensão e feedback visual, assegurando que todas as ações possíveis sejam percebidas com clareza.



Figura 22: Ícones e botões. Fonte: elaborado pela autora com apoio de IA, Gemini (2025)

4.

resultados



4. resultados

O projeto final resultou em uma publicação digital navegável, desenvolvida na plataforma ReadyMag, em formato *desktop*. O protótipo apresenta cinco seções principais: Início, Álbuns de Fotos, Fotos Favoritas, Eu + Minha Câmera e Contato, todas interligadas por um menu fixo que facilita a navegação entre as páginas. A publicação utiliza imagens em alta resolução otimizadas para carregamento rápido, animações leves e interações.

Os recursos interativos incluem animações em transição, efeitos de movimento em rolagem, botões de retorno ao início, ícones de contato e links para redes sociais. O projeto foi configurado para exibição em navegadores atualizados e conexão estável, com suporte para telas de média e alta resolução. O conteúdo visual foi cuidadosamente organizado e exportado em formatos compatíveis com o ReadyMag (JPEG e PNG), priorizando qualidade sem comprometer o desempenho.



Figura 23: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

4. resultados

A seção **Início** apresenta o banner principal, contendo o nome da fotógrafa, logotipo e imagens destacadas. Nesta página, o usuário tem o primeiro contato com os elementos gráficos do projeto, incluindo animações sutis de entrada, efeitos de movimento e destaque visual aplicado à tipografia. O banner funciona como porta de entrada visual e estabelece o tom experimental e nostálgico da publicação.

As imagens aqui escolhidas buscam apresentar ao usuário um resumo dos estilos de fotografia presentes no restante do site. Além disso, o usuário também pode clicar no botão em forma de envelope para ir direto para a página de contato, fazendo uso desta affordance.



Figura 24: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

4. resultados

A seção **Álbuns de Fotos** reúne séries temáticas que organizam o acervo autoral de maneira curatorial. Cada álbum utiliza animações leves ao rolar a página, destacando imagens individualmente e fortalecendo a percepção de sequência narrativa. Essa seção permite que o usuário explore conjuntos fotográficos específicos, aproximando-se da lógica de folhear um álbum físico.

Esta separação por tema fortalece tanto a ideia do site como um acervo de memórias quanto do site como um portfólio para uso comercial, visto que um usuário interessado em um estilo de fotografia específico, como fotos ao ar livre ou de casamentos, pode rapidamente buscar pelo álbum específico e assim conferir se o estilo lhe agrada.



Figura 25: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

4. resultados

A seção **Fotos Favoritas** funciona como uma curadoria pessoal, reunindo imagens selecionadas pela autora. Nela, o usuário pode navegar de forma livre, encontrando fotografias que representam momentos, estilos e experimentações visuais marcantes. As imagens são apresentadas com molduras em estilo polaroid e transições suaves, reforçando o caráter afetivo do projeto.

A ideia de uma página de fotos favoritas se favorece do ambiente digital devido a facilidade com a qual se é possível alterar as fotos desta seção com o passar do tempo.



Figura 26: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

4. resultados

A seção **Eu + Minha Câmera** apresenta as principais informações sobre a autora e sobre o equipamento utilizado. Nesta página, foram inseridos elementos gráficos inspirados em objetos físicos, como pastas de arquivo e câmeras fotográficas, explorando a materialidade da fotografia dentro do meio digital.

Do ponto de vista comercial, esta seção explica tanto quais materiais serão usados em caso de uma contratação quanto serve como um currículo digital da autora.



4. resultados

Por fim, a seção **Contato** concentra os principais meios de comunicação, incluindo ícones que redirecionam para redes sociais e links externos. Com base nos resultados do teste de usabilidade, foi integrado um formulário para facilitar o envio de mensagens diretamente pela interface, tornando o processo de contato mais ágil e acessível.



Figura 28: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

4. resultados

A representação final do projeto é apresentada por meio de um protótipo de alta fidelidade, que demonstra de forma funcional a navegação, o design visual e a estrutura completa da publicação. Além do protótipo navegável, foram produzidas representações visuais complementares em formato de imagem e vídeo, incluindo capturas de tela das seções do site, apresentadas a seguir.

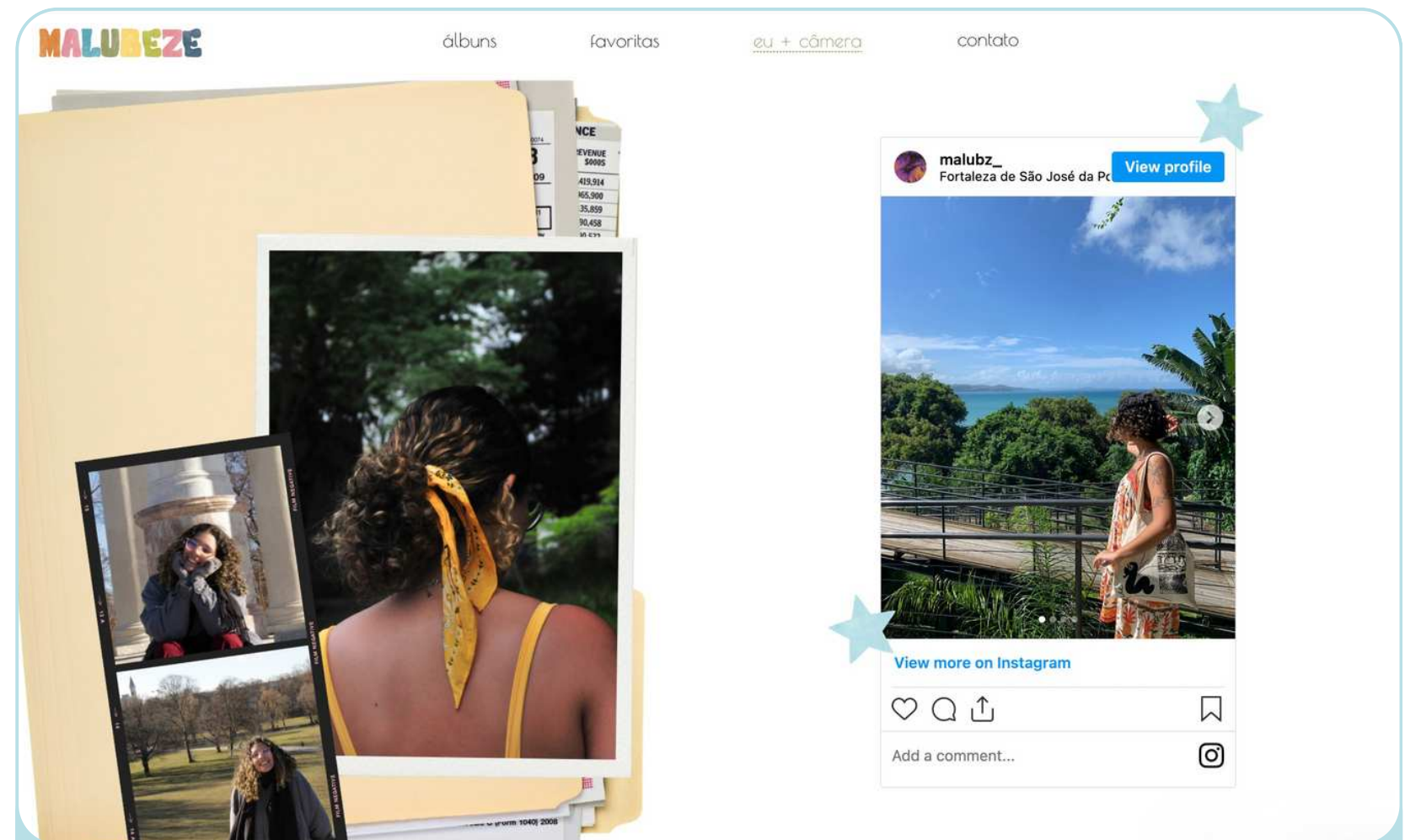


Figura 29: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

o que você quer ver?



álbuns



favoritas



sobre mim



minha câmera



contato

redes sociais



Figura 30: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

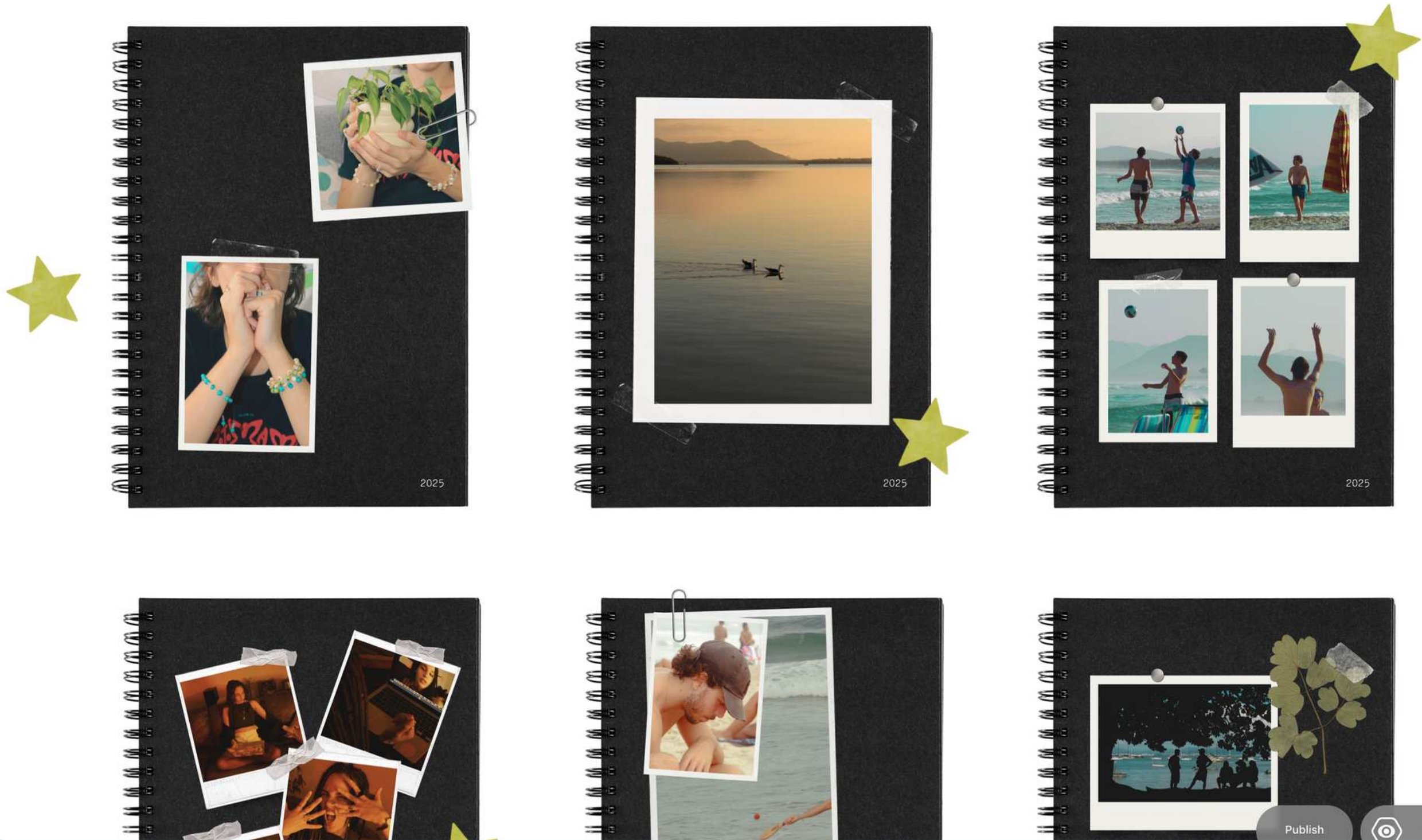


Figura 31: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

MALUBEZE

álbuns

favoritas

eu + câmera

contato



quer saber qual
câmera eu uso?
clica aqui!

meiores, mas as que mais tem
a ver comigo. são registros de
momentos que quero guardar e
dividir com quem quiser ver.

para mim, a fotografia é um jeito
de preservar essas memórias e
mostrar como eu vejo o mundo.

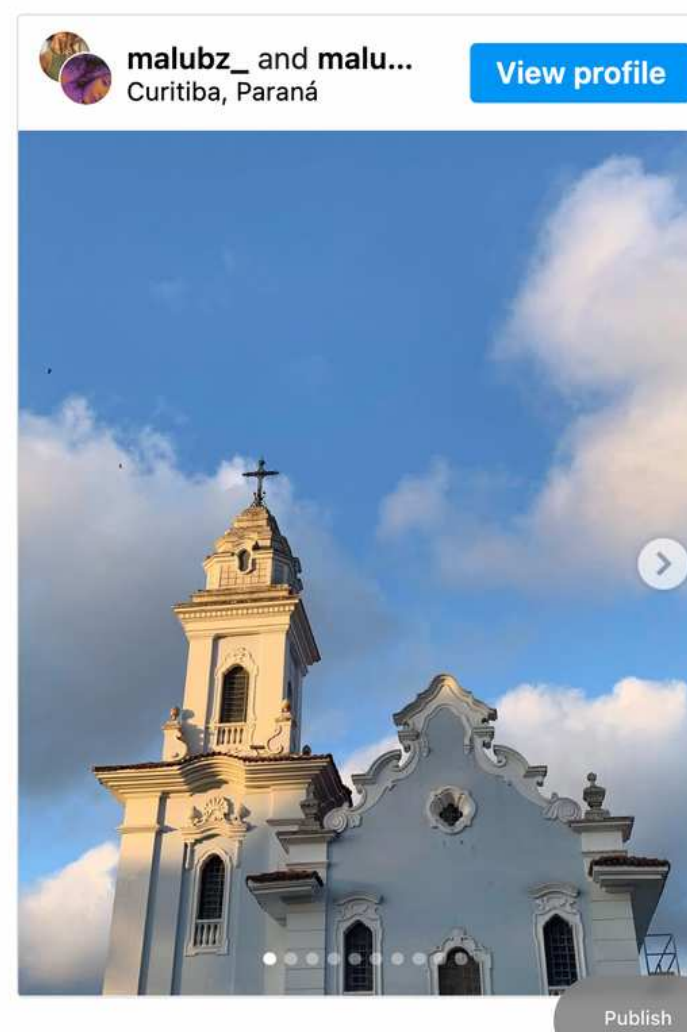


Figura 32: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

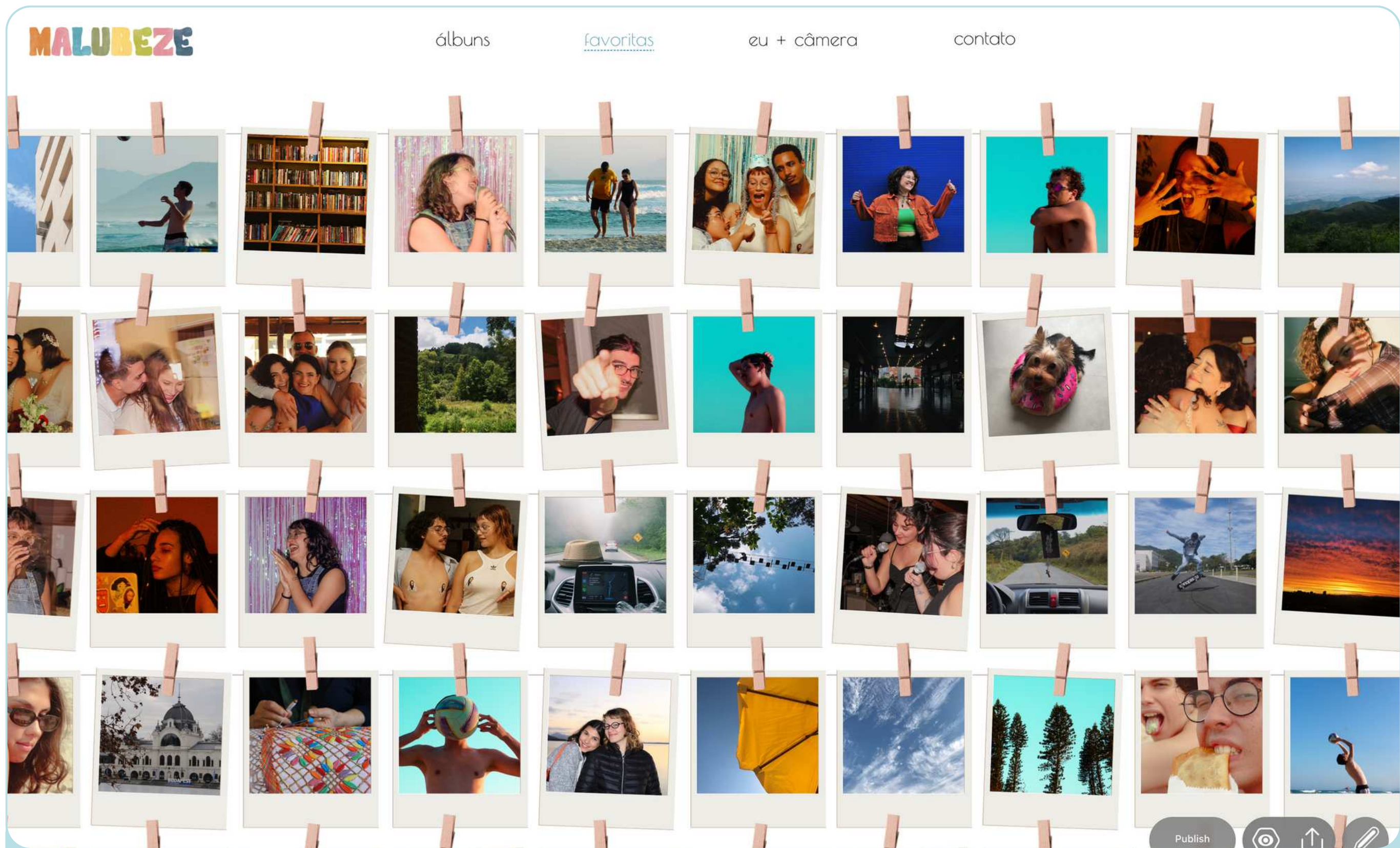


Figura 33: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

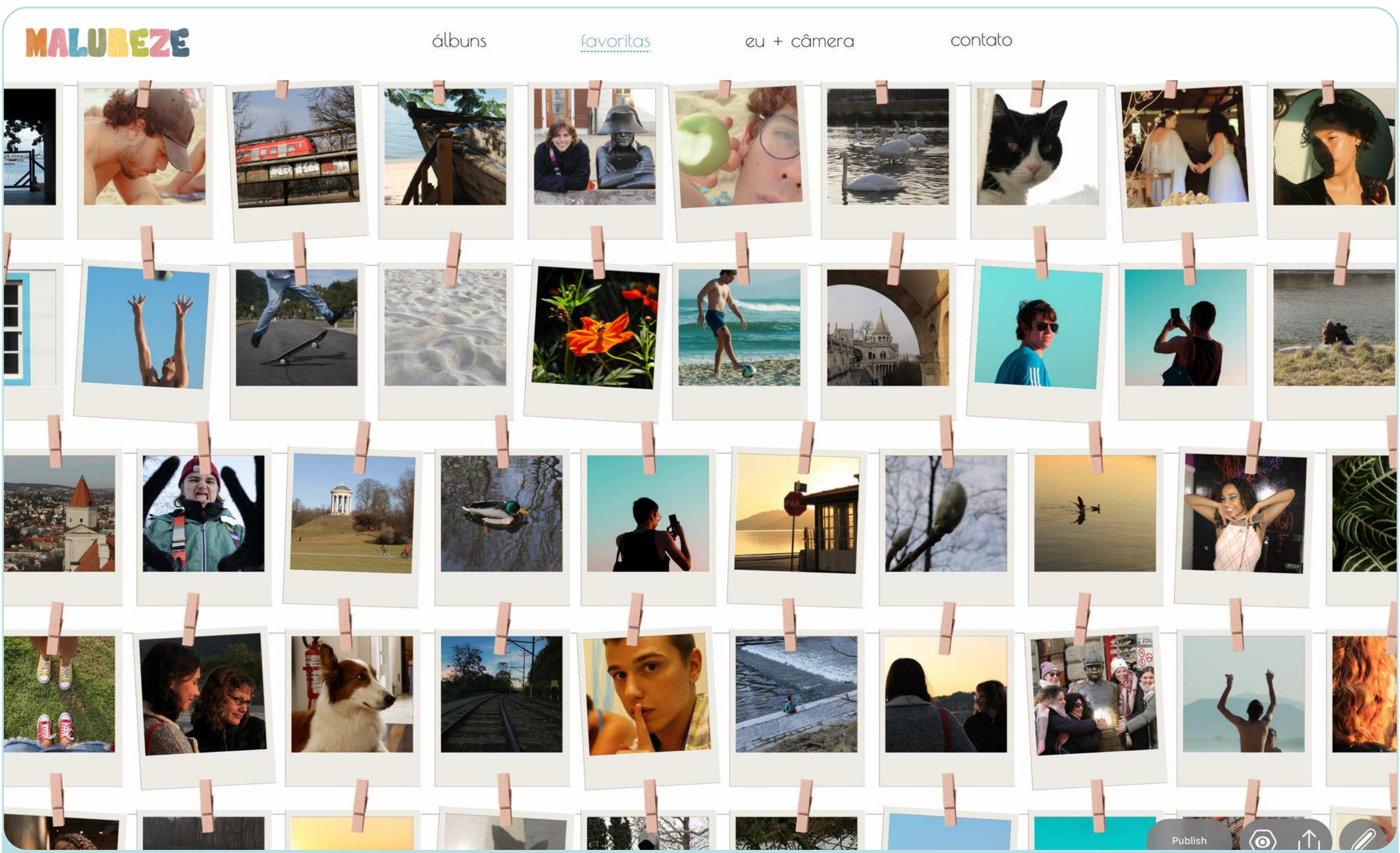


Figura 34: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

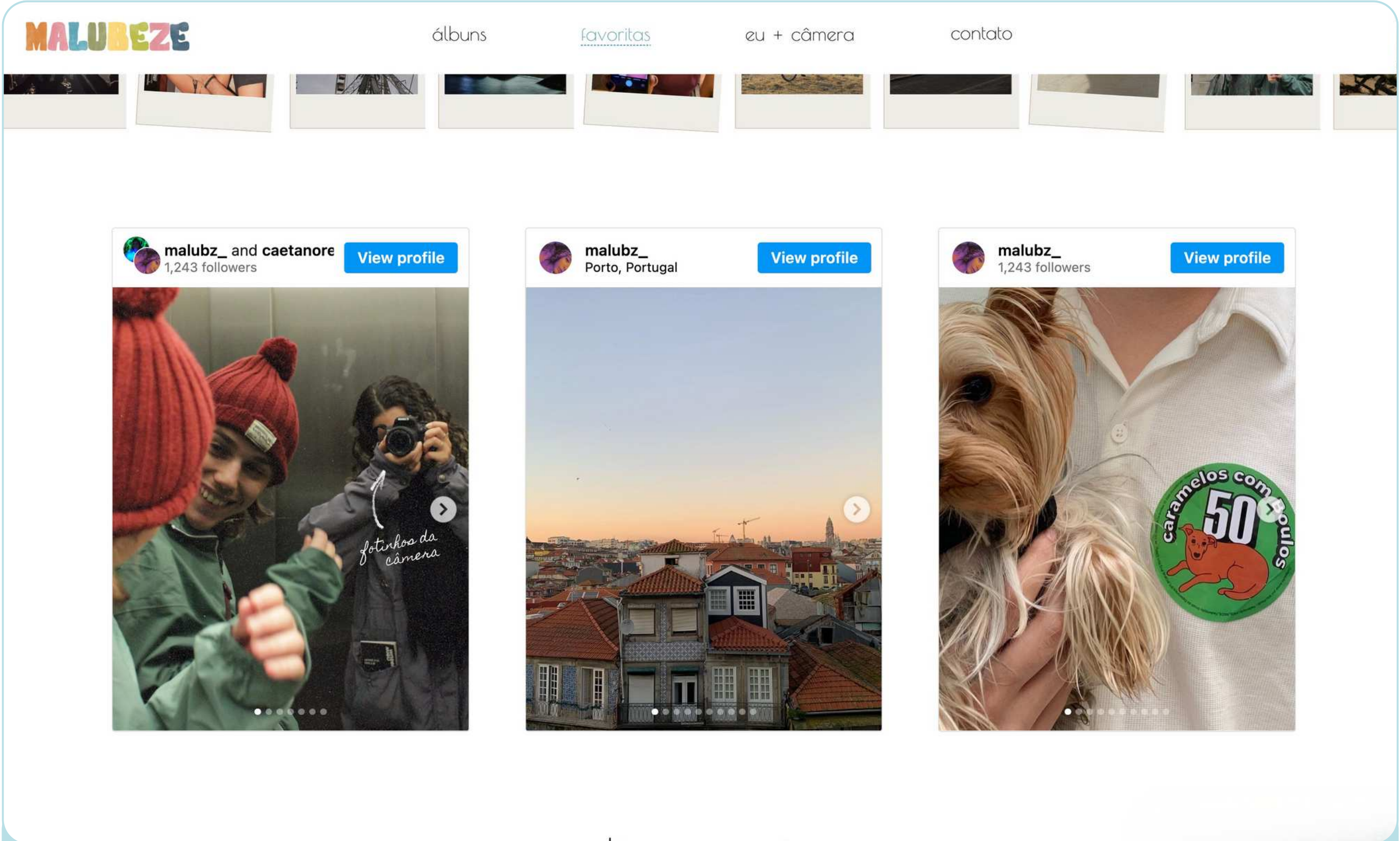


Figura 35: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

estudei design na Universidade Federal de Santa Catarina e fotografia na escola Câmera Criativa.

atualmente moro em Florianópolis com minha gatinha Carmela e pretendo ficar aqui por mais um tempo...



o que tem na
minha mochila?

Figura 36: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

o que tem na minha mochila?



Figura 37: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

e-mail: _____
mensagem: _____
enviar!



essa é a minha
gatinha Carmela



Figura 38: Captura de tela do website. Fonte: elaborado pela autora (2025)

MALUBEZE

álbuns

favoritas

eu + câmera

contato



Figura 39: Meio de Representação do Projeto. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1kLzBRdgrKHSj8PgCWhVcPeyRZNAG5Gto/view?usp=sharing>

4. resultados

4.1 Considerações finais

O principal resultado alcançado é a criação de uma publicação digital que une o caráter funcional de um portfólio profissional à dimensão afetiva de um acervo de memórias autorais. O projeto partiu de uma vivência pessoal da autora com a fotografia, mas foi conduzido de forma a estruturar uma solução capaz de ser replicada em outros contextos.

O trabalho demonstra como o design digital pode atuar como mediador entre estética, tecnologia e narrativa, criando experiências relevantes no ambiente online. Entre as contribuições esperadas, destaca-se o fortalecimento das discussões sobre publicações digitais como forma de expressão autoral e sobre o uso de metodologias específicas, como o Projeto Digi-Editorial, em contextos voltados à fotografia. O trabalho também contribui para o campo do design editorial expandido ao integrar linguagem gráfica, interatividade e usabilidade.

A plataforma ReadyMag mostrou-se compatível com os objetivos do projeto, oferecendo autonomia criativa, viabilidade técnica e recursos suficientes para a construção de uma experiência navegável e coerente.

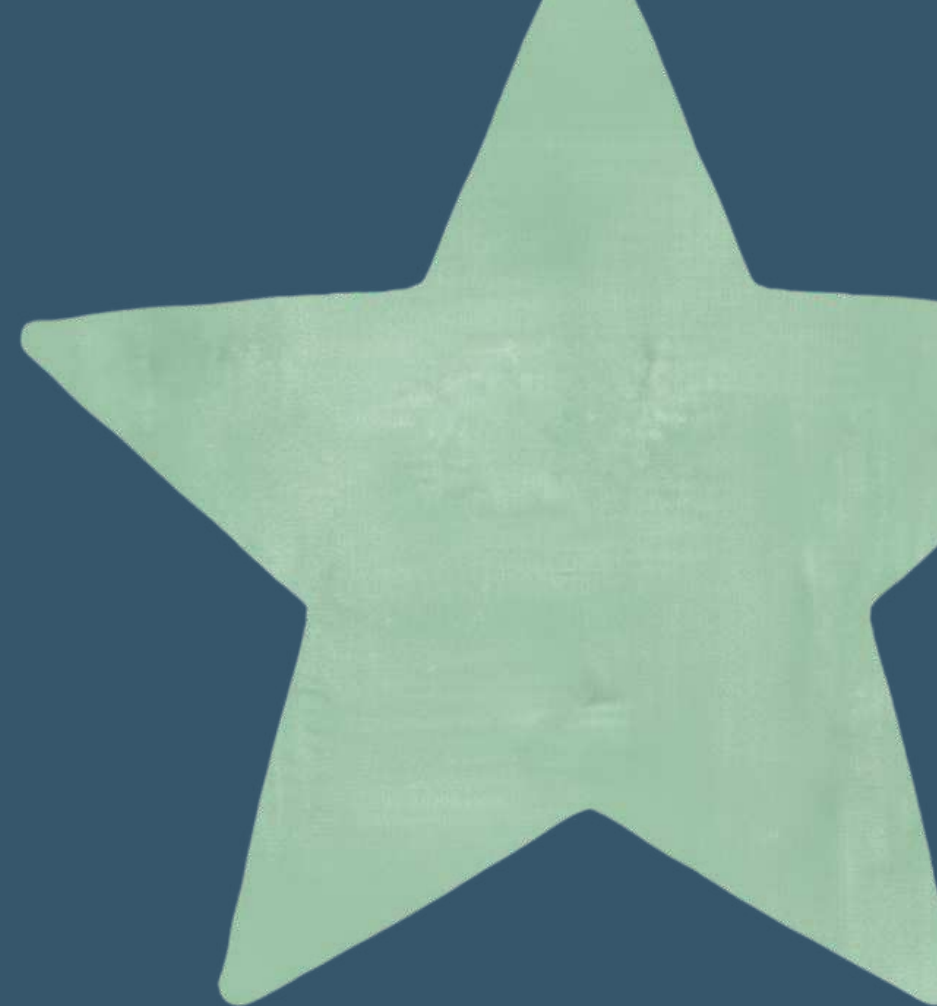
Um aspecto significativo é a possibilidade de atualização contínua do conteúdo, especialmente dos álbuns fotográficos, o que torna a publicação um sistema vivo, adaptável e em constante expansão.

Do ponto de vista profissional, o projeto funciona como ferramenta de visibilidade e comunicação, fortalecendo a identidade da autora como fotógrafa e designer. Do ponto de vista acadêmico, apresenta um exemplo consistente de como metodologias de design podem ser aplicadas de forma prática e fundamentada para o desenvolvimento de publicações digitais que articulam memória, narrativa e funcionalidade.

Em termos sociais e culturais, o projeto reforça a importância da preservação de memórias visuais no meio digital, estimulando a valorização da fotografia autoral como documento e expressão. O resultado alcançado não se limita a um produto final, mas representa um processo contínuo de experimentação, atualização e construção identitária, reafirmando o papel do design como agente ativo na mediação entre pessoas, tecnologias e memórias.

5.

referências



5. referências

CIARA GAN. Portfólio da artista. Disponível em: <https://ciaragan.com/>. Acesso em: 10 ago. 2025.

CLAZIE, Ian. Portfólio digital de design: um guia prático para apresentar seus trabalhos online. São Paulo: Editora Blucher, 2011.

DICK, Maurício Elias Klafke. Projeto Digi-Editorial: um método para o design de livros e outras publicações digitais. In: DOMICIANO, Cassia Leticia Carrara; DICK, Maurício Elias Klafke (org.). Ensaio em design: diálogos e experiências. 1. ed. Bauru: Canal 6 Editora, 2024. v. 1, p. 275-298.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

FURTADO, Beatriz; DUBOIS, Philippe (org.). Pós-fotografia, pós-cinema: novas configurações das imagens. São Paulo: Edições Sesc, 2019.

NORMAN, Donald A. O design do dia a dia. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

VIDAL, Jackson. Uma análise da construção de portfólios artísticos de fotografia: An analysis of the construction of photographic art portfolio. 2021. 1 recurso online (161 p.) Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: 20.500.12733/4501. Acesso em: 3 nov. 2025.

fim!

