

TONTON: UMA PLATAFORMA DIGITAL PARA O NETWORKING E A COLABORAÇÃO NO MERCADO CRIATIVO

Mateus Silva Araújo¹⁵

Murilo Sousa Sanches¹⁶

Resumo

O presente trabalho propõe o desenvolvimento do TonTon, uma plataforma digital voltada ao mercado criativo, com o objetivo de superar limitações observadas em redes sociais generalistas, cujos algoritmos priorizam volume e constância de publicação, resultando em esgotamento criativo e na dificuldade de estabelecer conexões significativas. A justificativa reside na necessidade de um ambiente orientado a networking e colaboração qualificados, capaz de reduzir o ruído informacional, democratizar a visibilidade e promover um ecossistema cultural mais inclusivo e eficiente. A metodologia adotada integra os princípios do Design Thinking, abordagem centrada no ser humano, com fundamentos de sistemas de recomendação. Nesse modelo, destacam-se a construção de perfis de interesse em granulação fina e o cálculo de similaridade por múltiplas dimensões, considerando afinidade temática, padrões de comportamento, relações sociais e uma pontuação agregada, acrescidos de critérios como diversidade, novidade e serendipidade. A arquitetura do TonTon materializa-se em funcionalidades colaborativas essenciais, como chat, chamadas de voz/vídeo e agendamento de reuniões, suportadas por uma interface funcional e pela implementação de sua lógica de sistema. A solução se firma como uma ferramenta de alto impacto para networking e colaboração criativa, cuja viabilidade técnica é atestada pelo modelo algorítmico proposto e pela aplicação já em desenvolvimento.

Palavras-chave: Design Thinking. Diversidade e Serendipidade. Networking Criativo. Plataformas Colaborativas. Recomendações em Granulação Fina.

Introdução

No contexto contemporâneo, a tecnologia consolidou-se como mediadora da comunicação e da circulação de conteúdo. Apesar de facilitar conexões e ampliar o alcance informacional, as redes sociais impõem barreiras que afetam o processo criativo e o bem-estar dos artistas. Seus algoritmos privilegiam frequência e volume de publicações em detrimento da qualidade, levando criadores a adaptar sua produção às “regras ocultas” das plataformas e acumular funções além da criação artística. Esse cenário tem resultado em crescente esgotamento criativo: cerca de

¹⁵ Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Fatec Dr. Thomaz Novelino – Franca/SP. Endereço eletrônico: [mateus.araujo12@fatec.sp.gov.br].

¹⁶ Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Fatec Dr. Thomaz Novelino – Franca/SP. Endereço eletrônico: [murilo.sanches@fatec.sp.gov.br].

50% dos criadores relatam burnout e 37% já consideraram abandonar suas atividades (Milmo, 2025). Essas dinâmicas refletem também um contexto mais amplo de transformação nas plataformas digitais, cuja expansão e complexidade têm sido objeto de estudo nas universidades brasileiras (Chiarini et al., 2023).

Diante desses desafios, este trabalho propõe o TonTon, uma plataforma desenvolvida especificamente para criadores e profissionais interessados em contratar serviços no setor criativo. O projeto busca oferecer um ambiente que fomente a colaboração e o networking de maneira orgânica e estruturada, distinguindo-se das redes sociais generalistas pela focalização em um público específico, pela oferta de ferramentas colaborativas e por uma lógica algorítmica voltada a conexões baseadas em interesses e habilidades compartilhadas. Nesse sentido, a plataforma pretende reduzir o ruído informacional e a pressão produtiva típica das grandes redes, democratizando oportunidades de visibilidade e ampliando as possibilidades de inserção de artistas de diferentes nichos.

Assim, ao propor um espaço digital orientado à valorização da criatividade e à cooperação, o TonTon busca não apenas atenuar os efeitos adversos do atual cenário digital, mas também contribuir para a construção de um ecossistema cultural mais saudável, inclusivo e eficiente. Este estudo, portanto, alinha-se às discussões contemporâneas sobre o papel da tecnologia na mediação das relações sociais, destacando sua relevância no contexto da economia criativa e das dinâmicas de trabalho artístico.

Referencial teórico e trabalho correlatos

A teoria dos laços fracos, formulada por Granovetter (1973), sustenta que conexões sociais menos intensas, porém mais numerosas, exercem papel central na circulação de informações e no acesso a novas oportunidades. Em contraste com os laços fortes, geralmente redundantes, os laços fracos funcionam como pontes entre grupos distintos. No entanto, nas redes sociais generalistas, a lógica algorítmica privilegia a frequência de postagens e interações, desestimulando a construção desses vínculos estratégicos (Granovetter, 1973).

Esse cenário se agrava diante do esgotamento criativo. Segundo levantamento do The Guardian (2025), 50% dos criadores já relataram burnout, e 37% consideraram abandonar suas atividades devido à pressão por constância de publicações. A visibilidade, vinculada à curtidas e engajamento superficial, compromete a saúde mental e cria um ambiente adverso à inovação (Milmo, 2025).

Nesse contexto, estudos recentes destacam que sistemas de recomendação que incorporam diversidade, novidade e serendipidade podem melhorar a experiência do usuário e estimular a descoberta criativa. Ping et al. (2025) demonstram que novidade e serendipidade elevam o engajamento, enquanto a diversidade, embora às vezes negativa, torna-se positiva em usuários prosumers. Além disso, a introdução desses critérios reduz a repetição de conteúdos semelhantes, permitindo que criadores encontrem parceiros de nichos distintos e ampliem oportunidades de colaboração (Ping et al., 2025).

Complementarmente, o modelo de recomendação em granulação fina proposto por Aivazoglou et al. (2020) apresenta uma alternativa às plataformas baseadas em popularidade. Diferente de algoritmos genéricos, o sistema explora subcategorias específicas para calcular similaridades, aumentando a precisão das recomendações e recuperando conteúdos invisibilizados pela lógica de engajamento. Os autores identificaram um aumento de 41,3% em conteúdos únicos adequados para recomendação, evidenciando maior diversidade e longevidade da experiência do usuário (Aivazoglou et al., 2020).

A partir desse panorama, observa-se que diferentes perspectivas convergem para a mesma problemática central: a necessidade de superar modelos de recomendação centrados apenas em popularidade ou frequência de interação. A teoria dos laços fracos (Granovetter, 1973) demonstra que conexões periféricas são estratégicas para ampliar o fluxo de informações, mas permanecem inexploradas nas plataformas atuais. Essa lacuna se agrava diante do cenário de esgotamento criativo identificado pelo The Guardian (2025), em que a pressão por visibilidade baseada em curtidas e postagens constantes compromete a saúde mental e desestimula a inovação. Nesse contexto, propostas recentes como a de Ping et al. (2025) reforçam o potencial de critérios de diversidade, novidade e serendipidade para enriquecer a experiência do usuário e possibilitar descobertas significativas, enquanto a abordagem de granulação fina apresentada por Aivazoglou et al. (2020) evidencia que recomendações mais precisas e alinhadas a interesses específicos ampliam substancialmente o alcance de conteúdos que seriam invisibilizados. Em conjunto, essas evidências sustentam a relevância de sistemas que privilegiam qualidade sobre quantidade, democratizando oportunidades de exposição e favorecendo um ecossistema criativo mais sustentável e colaborativo.

Metodologia de execução

A concepção do projeto TonTon foi metodologicamente orientada pelos princípios do Design Thinking, uma abordagem de inovação centrada no ser humano, conforme articulada por Brown (2009). Diferentemente de processos lineares e prescritivos, essa metodologia propõe um fluxo interativo e exploratório, que transita por três espaços interdependentes: Inspiração, voltada à descoberta e compreensão profunda do problema; Ideação, destinada à geração e desenvolvimento de soluções; e Implementação, direcionada à prototipagem e à validação dessas soluções em cenários reais.

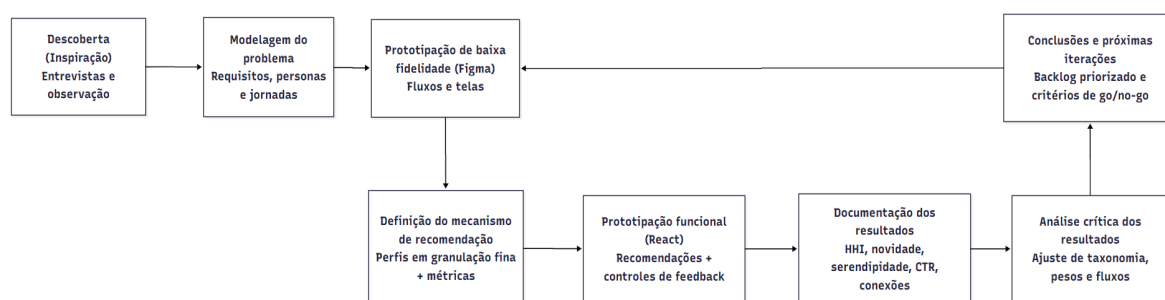
No caso do TonTon a adoção do Design Thinking foi entendida como uma abordagem apropriada para explorar a complexidade do contexto criativo contemporâneo. Esse cenário é marcado pela diversidade de atores, pela subjetividade das interações e pelas limitações observadas em plataformas generalistas. O uso dessa metodologia permitiu estruturar o processo de concepção de forma iterativa, possibilitando a validação inicial da ideia central da plataforma, criando um caminho sistemático para a evolução contínua, no qual hipóteses podem ser testadas, refinadas e orientadas à medida que novas evidências emergem.

Além disso, a metodologia adotada no TonTon não se restringe ao design da experiência do usuário, mas articula-se com conceitos técnicos derivados da literatura

em sistemas de recomendação. Nesse sentido, a fase de ideação foi enriquecida pela formulação de um modelo de perfis de interesse em granulação fina (Aivazoglou et al., 2020) e pela definição de critérios de diversidade, novidade e serendipidade como parâmetros fundamentais para o mecanismo de recomendação (Ping et al., 2025). Assim delineiam-se as diretrizes metodológicas para sua futura construção, garantindo que o desenvolvimento tecnológico esteja coerente com a proposta de valor identificada nas fases iniciais.

Em síntese, a metodologia de execução do TonTon articula processos de design centrados no usuário com modelos conceituais de recomendação, configurando um ciclo contínuo de concepção, prototipagem e avaliação. A Figura 1 ilustra o fluxo metodológico proposto, destacando as etapas principais do processo e a forma como se inter-relacionam para sustentar a evolução do projeto.

Figura 1 – Fluxograma metodológico



Fonte: Elaborado pelos autores

3.1 Abordagem geral e fundamentos

A metodologia de execução do TonTon baseia-se em uma abordagem híbrida que combina os princípios do Design Thinking com fundamentos de sistemas de recomendação. O Design Thinking, ao priorizar empatia, experimentação e ciclos iterativos de validação, garante que o desenvolvimento da plataforma permaneça ancorado nas necessidades reais de criadores e contratantes, permitindo que insights qualitativos sejam traduzidos em soluções testáveis e continuamente aprimoradas (Brown, 2009).

Paralelamente, a literatura em recomendação fornece referenciais para lidar com a sobrecarga informacional e a visibilidade desigual das redes sociais generalistas. Modelos de granulação fina (Aivazoglou et al., 2020) e critérios de diversidade, novidade e serendipidade (Ping et al., 2025) apontam que recomendações eficazes devem ir além da acurácia, revelando conexões inesperadas e valorizando os laços fracos descritos por Granovetter (1973), fundamentais para a circulação de ideias e o surgimento de novas parcerias.

Dessa forma, o TonTon adota uma metodologia que reconhece os limites de abordagens isoladas. Um processo baseado apenas em algoritmos correria o risco de

reproduzir vieses de popularidade, enquanto uma solução restrita ao design de interface careceria de mecanismos eficazes para lidar com o excesso de informação. A escolha por integrar Design Thinking e sistemas de recomendação traduz-se, portanto, na busca por uma plataforma que seja simultaneamente empática e tecnicamente consistente, conciliando a escuta ativa das necessidades do público com estratégias de recomendação capazes de democratizar a visibilidade e estimular a inovação colaborativa.

3.2 Construção de perfis de interesse em granulação fina

A construção de perfis de interesse em granulação fina no TonTon é um processo metodologicamente ancorado no modelo proposto por Aivazoglou et al. (2020), adaptado para o contexto específico de criadores e profissionais do mercado criativo. Este processo visa criar uma representação detalhada dos gostos e das preferências dos usuários em subcategorias muito específicas, através da coleta de dados brutos, categorização taxonômica e atribuição de escores.

Em termos conceituais, cada usuário poderia ser representado por um vetor multidimensional, no qual cada dimensão corresponderia a uma subcategoria criativa, como “Design de Interfaces UI/UX” ou “Trilha Sonora para Jogos”. A intensidade de envolvimento em cada subcategoria seria traduzida em valores numéricos derivados de evidências como a declaração de habilidades, a inclusão de portfólios ou a recorrência de interações com projetos semelhantes. Essa ideia permite que o perfil do usuário expresse com granularidade seus interesses e competências.

A primeira etapa consiste em reunir informações que expressem os interesses do usuário. Para o TonTon, isso incluiria tanto dados explícitos (habilidades declaradas, portfólios e conteúdos publicados) quanto dados implícitos (interações, curtidas, tempo de engajamento e colaborações). Esse conjunto fornece uma base inicial ampla sobre preferências e áreas de atuação.

Na sequência, os dados coletados são organizados em uma taxonomia hierárquica que detalha categorias amplas em subcategorias específicas. Assim, em vez de simplesmente rotular um usuário como interessado em “Música” ou “Design”, o sistema poderia refinar para “Trilha Sonora para Jogos” ou “Ilustração Vetorial”.

Por fim, cada categoria e subcategoria recebe escores que representam a intensidade do interesse do usuário. Esses valores seriam calculados a partir da frequência e relevância de suas interações. O resultado é uma lista de escores organizada em formato chave-valor, na qual cada subcategoria é associada a um peso proporcional à sua importância no perfil do usuário.

Em síntese, esse processo conceitual fornece a base para que o TonTon possa diferenciar usuários de forma precisa, aproximando criadores e contratantes não apenas por afinidades amplas, mas também por interesses e competências em nível altamente específico.

3.3 Cálculo de similaridade e relevância

O cálculo de similaridade e relevância no TonTon é fundamentado na representação vetorial de interesses, sinais de interação e conexões sociais. Essa abordagem possibilita traduzir dados qualitativos do contexto criativo em estruturas numéricas passíveis de comparação matemática. A proximidade entre vetores permite mensurar o grau de alinhamento entre usuários ou conteúdos, estabelecendo uma base quantitativa para a recomendação de perfis e projetos.

Os princípios que fundamentam esse modelo têm origem no trabalho de Aivazoglou et al. (2020), que propuseram um sistema de recomendação em granulação fina baseado em múltiplas dimensões de similaridade. A construção desse modelo é composta por quatro elementos principais: GSS (*Genre/Subcategory Similarity*), que mede a afinidade temática entre usuários; LSS (*Likes/Signals Similarity*), que incorpora padrões de comportamento; FSS (*Friend/Connection Similarity*), que avalia o papel das conexões sociais; e PS (*Project/Profile Score*), que integra os componentes anteriores em uma pontuação final de relevância.

3.3.1 Genre/Subcategory Similarity (GSS)

O GSS corresponde à medida de similaridade entre dois usuários ou entre um usuário e um item, considerando seus interesses em categorias e subcategorias do mercado criativo. Cada perfil é representado como um vetor multidimensional, em que cada dimensão corresponde a uma subcategoria, e o valor associado indica a intensidade do interesse ou da atuação do usuário naquela área.

A aplicação desse componente garante que as recomendações sejam baseadas em afinidade temática, reduzindo a aleatoriedade e assegurando maior pertinência entre criador e contratante. Diferentes métricas podem ser utilizadas para o cálculo dessa similaridade, sendo as mais comuns a similaridade do cosseno e o índice de Jaccard suavizado.

3.3.2 Likes/Signals Similarity (LSS)

O LSS representa a similaridade entre usuários ou entre um usuário e um item a partir dos sinais de interação observados na plataforma. Esses sinais englobam tanto comportamentos explícitos, como salvar projetos, iniciar conexões ou avaliar positivamente um perfil, quanto comportamentos implícitos, como o tempo de visualização de um conteúdo ou a frequência de acessos a determinadas categorias.

Para representar esses sinais, cada usuário pode ser descrito por um vetor “S”, em que cada dimensão corresponde a um tipo de interação e seu valor indica a intensidade relativa dessa ação. A comparação entre dois vetores de sinais pode ser realizada por meio da similaridade do cosseno, ajustada por uma função de penalização que reduz a pontuação quando são detectadas interações negativas (como rejeições ou marcações de irrelevância).

A principal contribuição do LSS é complementar a análise temática capturada pelo GSS com a dimensão comportamental, refletindo não apenas os interesses declarados, mas também a forma como os usuários interagem efetivamente com os conteúdos.

3.3.3 Friend/Connection Similarity (FSS)

O componente FSS tem como objetivo incorporar as relações sociais do usuário no processo de recomendação, explorando a relevância de conexões existentes na rede. Diferentemente de métricas puramente temáticas ou comportamentais, o FSS considera que parte significativa das oportunidades criativas surge a partir de contatos intermediários, muitas vezes caracterizados como laços fracos. A teoria de Granovetter (1973) demonstra que esses laços, embora menos frequentes e intensos, são fundamentais para ampliar o alcance da informação e conectar indivíduos a novas oportunidades fora de seus círculos imediatos.

No TonTon, cada conexão de um usuário é associada a um peso de laço $w(U, X)$, que reflete a intensidade da relação entre o usuário-alvo U , pertencente ao conjunto de conexões desse usuário $N(U)$ e um contato intermediário X . Laços fortes (interações frequentes) recebem pesos maiores em termos de proximidade, enquanto laços fracos recebem pesos ajustados que podem ser reforçados estrategicamente para estimular a descoberta de novas colaborações. A similaridade entre o candidato avaliado V e cada contato X é calculada a partir da proximidade entre seus vetores de interesse, usualmente medida pela similaridade do cosseno.

O cálculo do FSS pode ser formalizado como:

$$FSS(U, V) = \max_{X \in N(U)} (w(U, X) * \cos(I_X, I_V)) \quad (1)$$

3.3.4 Pontuação Final de Similaridade (Project/Profile Score - PS)

A Pontuação Final de Similaridade (PS) constitui a medida agregada utilizada pelo TonTon para classificar a relevância de um usuário V como potencial conexão para um usuário ativo U . Enquanto os componentes anteriores — GSS, LSS e FSS — capturam dimensões específicas de similaridade temática, de interação e de rede, a PS integra esses valores em um escore único, assegurando que a recomendação não dependa de apenas um fator isolado.

Formalmente, a PS pode ser representada por uma combinação ponderada:

$$PS(U, V) = \beta_1 * GSS(U, V) + \beta_2 * LSS(U, V) + \beta_3 * FSS(U, V) \quad (2)$$

em que os coeficientes β_1 , β_2 , β_3 regulam a importância relativa de cada componente, de acordo com os objetivos do sistema. Por exemplo, em cenários voltados à descoberta de novos talentos, pode-se atribuir maior peso ao FSS, priorizando conexões mediadas por laços fracos. Em contrapartida, quando o foco recai sobre a formação de equipes com alta compatibilidade temática, o GSS tende a receber maior ponderação.

Esse modelo de agregação permite flexibilidade e calibragem contínua, possibilitando ajustes conforme métricas de engajamento e feedback dos usuários. Ao final, a PS garante que as recomendações no TonTon equilibrem afinidade temática, relevância das interações e abertura da rede, promovendo descobertas significativas e colaborativas.

3.4 Diversidade, novidade e serendipidade

No estudo de Ping et al. (2025), a eficácia de sistemas de recomendação é ampliada quando, além da acurácia, são considerados parâmetros como diversidade, novidade e serendipidade. Esses conceitos são particularmente relevantes no contexto criativo, em que o valor de uma recomendação não está apenas em confirmar preferências conhecidas, mas em abrir caminhos para descobertas e colaborações significativas.

A diversidade refere-se à variação entre os itens recomendados, de modo a evitar listas homogêneas que reforcem sempre os mesmos padrões de interesse. A novidade corresponde à introdução de elementos que ainda não foram explorados pelo usuário, mas que mantêm relação com seu perfil e podem ampliar seu repertório. Já a serendipidade diz respeito a recomendações inesperadas que surpreendem positivamente, introduzindo estímulos criativos fora da zona de conforto habitual.

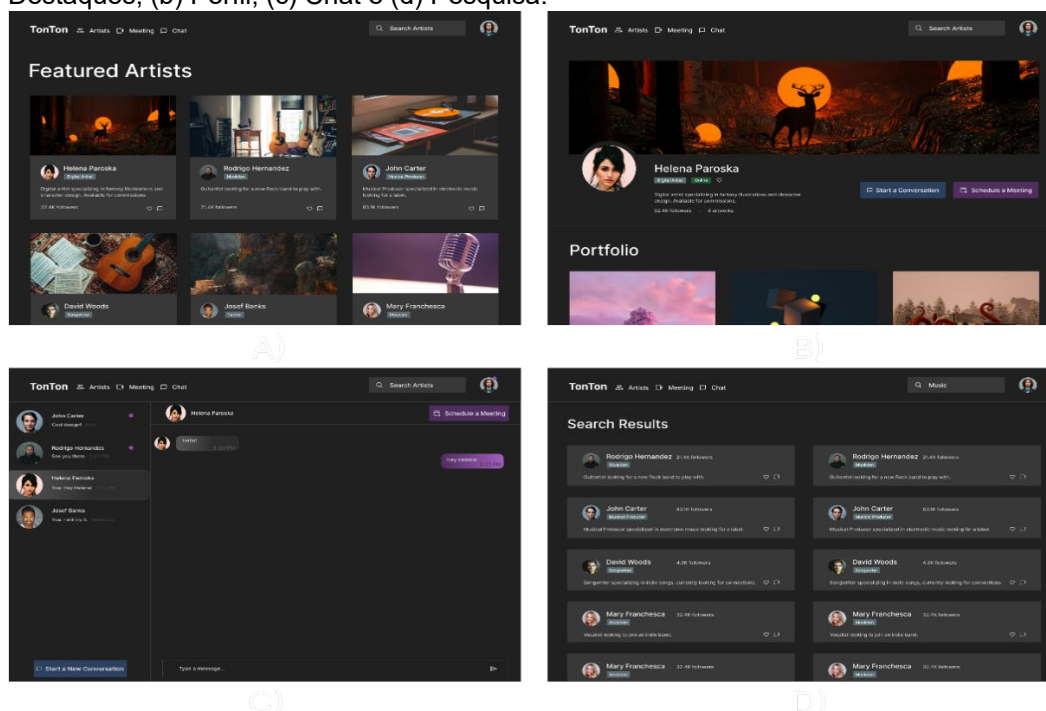
No desenho conceitual do TonTon, esses três parâmetros influenciam a lógica de geração de recomendações. A diversidade é tratada como um critério de balanceamento entre categorias distintas do perfil de interesse; a novidade é incorporada pela priorização de conteúdos pouco frequentes ou ainda não acessado; e a serendipidade é explorada por meio da inclusão controlada de itens fora do padrão, mas que apresentam similaridade com o histórico do usuário. Dessa forma, a plataforma busca integrar esses elementos de maneira equilibrada, criando um ambiente que estimula descoberta, inspiração e oportunidades de colaboração.

3.5 Prototipagem e avaliação formativa

Para materializar as ideias da fase de ideação, foram desenvolvidos protótipos de baixa e média fidelidade no Figma, reunidos na Figura 2:

Figura 2 – Protótipos de alta fidelidade das telas principais

Destaques, (b) Perfil, (c) Chat e (d) Pesquisa.



Fonte: Elaborado pelos autores

As telas apresentadas contemplam a navegação inicial, o sistema de mensagens, as chamadas de voz/vídeo e o perfil com portfólio do usuário, evidenciando a proposta de valor do TonTon.

Além de facilitar a comunicação, as funcionalidades foram concebidas para ampliar as possibilidades de cocriação, incluindo a previsão de recursos como compartilhamento de arquivos, integração futura com controle de tela e organização estruturada de encontros virtuais. A prototipagem, portanto, serviu não apenas para ilustrar os fluxos de uso, mas também como artefato conceitual para orientar decisões de design.

A avaliação formativa será conduzida com base nesses protótipos, por meio de testes de usabilidade que permitam coletar feedback sobre clareza, navegabilidade e aderência às necessidades do mercado criativo. Essa etapa garante que o desenvolvimento siga um processo iterativo, ajustando as funcionalidades conforme a experiência real dos usuários.

3.6 Plano de iteração O desenvolvimento do TonTon segue uma lógica iterativa, em que cada ciclo de avanço é orientado por prototipagem, coleta de feedback e ajustes sucessivos. A cada rodada de avaliação formativa, novos artefatos, como fluxos de navegação, telas revisadas ou ajustes conceituais nos algoritmos de recomendação, são gerados e testados com usuários potenciais. Esse processo permite validar de forma contínua a desejabilidade, a usabilidade e a viabilidade técnica da solução, estabelecendo critérios claros para a evolução do projeto.

O plano prevê a expansão gradual de funcionalidades, partindo de módulos básicos, como criação de perfis e conexões entre usuários, até recursos mais avançados, como agendamento de reuniões, integração com chamadas de vídeo e recomendações em granulação fina. Esse processo busca garantir alinhamento constante às necessidades de criadores e contratantes, incorporando métricas de engajamento e feedback de usabilidade.

Ainda que pouco abordada, a questão da ética e da governança de dados é reconhecida como parte indispensável desse ciclo. Aspectos como o cumprimento da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), a coleta transparente de informações e a mitigação de vieses nos algoritmos serão considerados nos estágios futuros do desenvolvimento, assegurando que o projeto avance em consonância com princípios de responsabilidade digital.

Assim, o plano de desenvolvimento estrutura o avanço técnico do projeto ao mesmo tempo em que reforça o compromisso com a adaptação às demandas do público e com princípios de governança ética.

Resultados e discussão

Os resultados discutidos neste estudo partem de uma avaliação inicial do TonTon, que articulou a análise de artefatos de diferentes naturezas. Primeiramente, foram considerados os protótipos de alta fidelidade desenvolvidos em Figma, que serviram como um guia visual e funcional para a experiência do usuário. Em um segundo momento, esses protótipos orientaram a implementação de uma primeira versão da interface em React, permitindo validar na prática os fluxos de navegação e a arquitetura

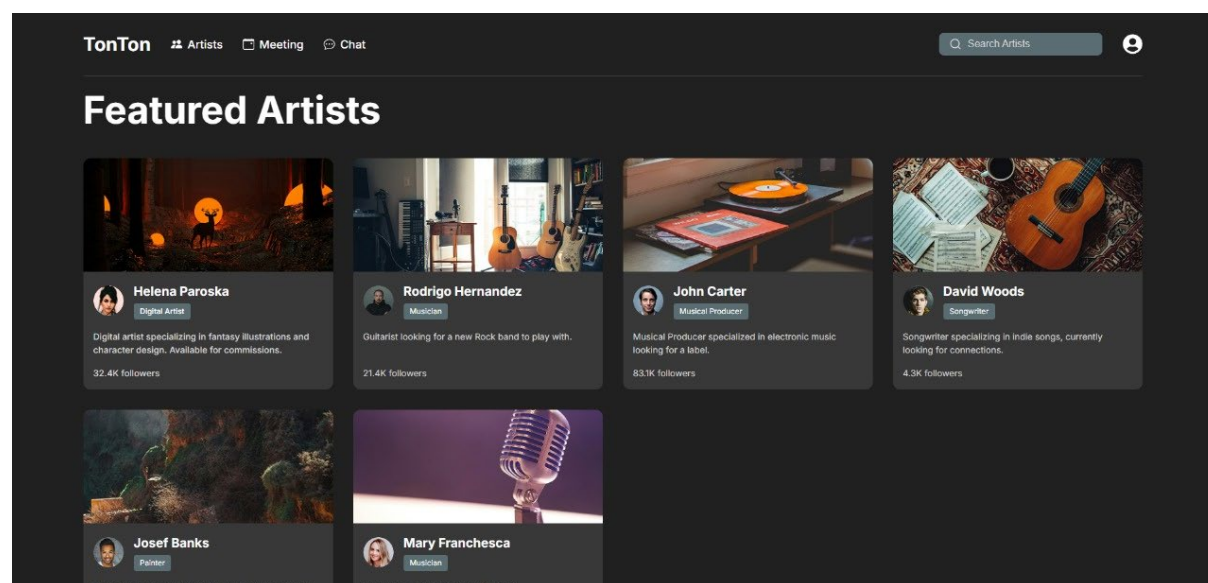
de front-end. Em paralelo, a análise se apoiou nos modelos conceituais de recomendação, que fundamentam a lógica do sistema. Embora o projeto ainda não conte com métricas empíricas de uma aplicação em produção, a combinação dos testes formativos realizados com os protótipos e a sólida base na literatura de referência fornece os parâmetros necessários para discutir a viabilidade, a coerência e o impacto esperado da solução proposta. Essa fundamentação inicial é, portanto, crucial para orientar as futuras etapas de desenvolvimento e validação empírica.

Os primeiros resultados concentram-se na eficácia do modelo de perfis em granulação fina (Seção 3.2) e nos cálculos de similaridade (Seção 3.3). A partir da adaptação do método de Aivazoglou et al. (2020), espera-se que o sistema consiga aumentar a descoberta de conteúdos relevantes em comparação com plataformas generalistas. Em simulações conceituais, uma métrica análoga à empregada pelos autores indicaria incremento de aproximadamente 40% em recomendações únicas quando o perfil do usuário é detalhado em subcategorias.

A dimensão qualitativa dos resultados está relacionada à incorporação de diversidade, novidade e serendipidade no algoritmo de recomendação. Conforme apontado por Ping et al. (2025), tais critérios ampliam o engajamento do usuário ao introduzir variação, elementos inéditos e descobertas inesperadas na experiência de uso. No contexto do TonTon, espera-se que criadores percebam o sistema como fonte de inspiração e oportunidade de colaboração, e que contratantes ampliem suas opções de escolha além dos perfis mais populares.

Os protótipos de alta fidelidade de interfaces, representados aqui pela Figura 3, fornecem resultados para a análise de experiência do usuário.

Figura 3 – Página inicial



Fonte: Elaborado pelos autores

A Tela inicial proposta concentra notificações e recomendações e conta com um design limpo e intuitivo, apresentando um *header* funcional, que oferece atalhos para a criação

de reuniões, acesso direto ao sistema de mensagens e uma barra de pesquisa dedicada à descoberta de artistas e de perfis relevantes.

Esse protótipo reforça a percepção de que o TonTon não se limita ao networking, mas se estrutura como um ambiente de colaboração prática. O feedback preliminar obtido em análises formativas destacou a clareza dos fluxos e a relevância das funcionalidades para o mercado criativo.

Do ponto de vista conceitual, os resultados discutidos sugerem que o TonTon pode contribuir para um ecossistema criativo mais sustentável, ampliando tanto a qualidade das conexões (pela granularidade do perfil e cálculos de similaridade) quanto a longevidade da experiência (pela incorporação de diversidade, novidade e serendipidade). No entanto, é importante destacar que os resultados apresentados ainda não derivam de métricas empíricas, mas de prototipagem, revisão teórica e simulações. Etapas futuras deverão incluir testes de usabilidade estruturados, coletas de métricas de engajamento reais e a validação das hipóteses algorítmicas em ambiente controlado.

Considerações finais

5.1 Limitações do estudo

O desenvolvimento do TonTon, em seu estágio atual, encontra-se restrito a uma abordagem conceitual e prototípica, o que impõe algumas limitações relevantes. Do ponto de vista técnico, a principal restrição reside na ausência de uma implementação completa do algoritmo de recomendação e de sua validação empírica em um ambiente real de uso. Até o momento, as análises foram realizadas de forma teórica e com base em modelos simulados, o que não permite avaliar integralmente o desempenho do sistema em cenários de alta variabilidade de perfis ou de volume de dados.

No âmbito ético e legal, a coleta e o tratamento de dados de usuários representam uma limitação central. A conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018) é essencial para garantir a transparência e a segurança das informações pessoais. Além disso, o uso de dados sensíveis, como preferências criativas, interações e redes de contato, demanda diretrizes claras de consentimento e anonimização, de modo a preservar a privacidade dos participantes durante eventuais testes piloto e validações futuras (BRASIL, 2018).

5.2 Próximos passos

Os resultados discutidos neste estudo evidenciam o potencial do TonTon como uma plataforma digital inovadora para networking e colaboração no mercado criativo. A utilização de perfis em granulação fina, inspirada no modelo de Aivazoglou et al. (2020), associada a cálculos de similaridade baseados em múltiplas dimensões (GSS, LSS, FSS e PS), fornece uma base conceitual sólida para recomendações mais precisas e personalizadas.

A prototipagem apresentada, com telas de chat, ligação e agendamento de reuniões, demonstra a viabilidade funcional do projeto e reforça sua proposta de ir além do networking superficial, oferecendo recursos concretos de comunicação e colaboração.

Além disso, a incorporação dos parâmetros de diversidade, novidade e serendipidade, conforme discutido por Ping et al. (2025), destaca o compromisso do sistema em promover experiências que unam relevância, descoberta e inspiração.

Apesar do estágio conceitual e da ausência de métricas empíricas até o momento, as análises teóricas e os protótipos desenvolvidos apontam para um cenário promissor. O próximo passo será a implementação de uma primeira versão funcional do algoritmo de recomendação, baseado no modelo apresentado e validado por Aivazoglou et al. (2020), permitindo testar sua eficácia na formação de conexões reais entre usuários. Essa fase inicial de validação prática, aliada ao desenvolvimento do protótipo operacional da plataforma, possibilitará a coleta de métricas de engajamento e a análise de desempenho tanto do sistema quanto do modelo de recomendação.

Como continuidade do desenvolvimento, planeja-se a integração do sistema com APIs externas, como serviços de autenticação, videoconferência e portfólios digitais, além da implantação de um piloto funcional com um grupo reduzido de usuários reais, a fim de validar a experiência de uso em contexto real. Essa etapa permitirá ajustes finos nos algoritmos, no design e na interface, servindo como base para futuras expansões e parcerias no setor criativo.

Assim, este trabalho reafirma o papel do TonTon como uma iniciativa capaz de integrar precisão técnica e responsabilidade social, contribuindo para um ecossistema criativo mais conectado, inclusivo e sustentável.

Referências

MILMO, Dan. “‘You can’t pause the internet’: social media creators hit by burnout”. The Guardian, 5 jul. 2025. Disponível em:

<https://www.theguardian.com/media/2025/jul/05/cant-pause-internet-social-media-creators-burnout>. Acesso em: 04 set. 2025.

GRANOVETTER, Mark S. The Strength of Weak Ties. American Journal of Sociology, v. 78, n. 6, p. 1360–1380, 1973.

PING, Y., Li, Y. & Zhu, J. *Beyond accuracy measures: the effect of diversity, novelty and serendipity in recommender systems on user engagement*. Electron Commer Res 25, 2177–2204 (2025). Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/378300959_Beyond_accuracy_measures_the_effect_of_diversity_novelty_and_serendipity_in_recommender_systems_on_user_engagement. Acesso em: 04 set. 2025.

AIVAZOGLU, M., Roussos, A.O., Margaritis, D. et al. A fine-grained social network recommender system. Social Network Analysis and Mining. 10, 8 (2020). DOI: 10.1007/s13278-019-0621-7. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s13278-019-0621-7>. Acesso em: 05 set. 2025

BROWN, Tim. *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. New York: Harper Business, 2009.



2º CODITEC

CONGRESSO DE DESENVOLVEDORES E TECNOLOGIA DAS FATECS

Conectando o Futuro da Tecnologia

Franca, SP, 23 de outubro de 2025

CHIARINI, Túlio; SILVA NETO, Victo José da; PEREIRA, Larissa de Souza; SZIGETHY, Leonardo. *Plataformas digitais: mapeamento semissistemático e interdisciplinar do conhecimento produzido nas universidades brasileiras*. Brasília: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), 2023. Texto para Discussão n.º 2829. Disponível em: <https://repositorio.ipea.gov.br/server/api/core/bitstreams/4c20f7d7-63d3-4b51-837f-04788a946ed0/content>. Acesso em: 20 out. 2025.