# ArtKoffee: desenvolvimento e validação inicial de uma plataforma social para artistas digitais frente à precarização do trabalho artístico

**Sergio Andrés Ruiz Molina[1], Eliane Cristina Flexa Duarte[2]**

*[1]Bacharelando em Ciências da Computação, Universidade Federal do Oeste do Pará, Santarém, Brasil (sergio.molina@discente.ufopa.edu.br)*
*[2]Professora Doutora, Universidade Federal do Oeste do Pará, Santarém, Brasil (eliane.duarte@ufopa.edu.br)*

*Resumo:* Os artistas digitais enfrentam precarização crescente em plataformas comerciais baseadas em algoritmos proprietários. Nesse sentido, este trabalho apresenta o desenvolvimento e a validação inicial do ArtKoffee, uma plataforma social voltada a artistas digitais. A metodologia combinou revisão exploratória, desenvolvimento de MVP e análise de métricas e *feedbacks*. O MVP registrou 83 usuários e avaliação média de 4,75 estrelas. Conclui-se que a plataforma representa contribuição inicial ao ODS 8.

*Palavras-chave*: **plataformas sociais alternativas; artistas visuais digitais; precarização do trabalho artístico; desenvolvimento de MVP; ODS 8**

## INTRODUÇÃO

Os avanços na tecnologia nos últimos anos permitiram a crescente digitalização de uma quantidade ampla e diversificada de empregos que antes se desenvolviam em ambientes físicos. Segundo informes da UNCTAD em 2024, as vendas totais de *e-commerce* […] cresceram 15% em 2021 em relação a 2019, atingindo aproximadamente 25 trilhões de dólares em 43 economias (quase ¾ do PIB mundial). Em 2022, subiram mais 10%, para quase 27 trilhões. Esse boom foi impulsionado pela necessidade de vendas remotas, motivada pela pandemia de COVID-19.

Com o crescimento exponencial da tecnologia e sua migração para ambientes digitais, os artistas visuais não permaneceram atrás. Após a pandemia de COVID-19, as vendas de arte online aumentaram de ~9% em 2019 até um recorde histórico de 25% em 2020 (mais de 12.500 milhões de dólares). Em 2021 alcançaram 13.300 milhões. Em 2024, as vendas permaneceram um 76-85% por cima do estado do mercado em 2019. (Art Basel & UBS, 2025).

No entanto, essa expansão ocorreu em um contexto marcado por profundas assimetrias estruturais que afetaram profundamente o trabalho e os rendimentos dos profissionais da arte digital. O principal meio de promoção de vendas dos profissionais da arte são as redes sociais. Conforme sugerido por Kang *et al*. (2019), entre o 91% e 94% da tendência mostra o Instagram como plataforma dominante entre os artistas. Nesse contexto, surgem problemáticas relacionadas a visibilidade e divulgação, onde os algoritmos de recomendação de conteúdo nas redes sociais dominantes sufocam a visibilidade dos artistas digitais, priorizando a influência em detrimento do mérito artístico e da qualidade técnica, resultando em uma queda drástica de alcance orgânico; no Instagram, por exemplo, o alcance médio de postagens de imagem caiu cerca de 64% entre 2023 e 2024 (Metricool, 2024). Além de Instagram, redes sociais como Tiktok promovem *trends* e *micro-engagement*, o que beneficia *influencers* e conteúdo efêmero, enquanto gera "shadowbanning" ou supressão para arte não alinhada com os padrões do algoritmo (Singh, 2023).

Outra problemática importante que envolve o mercado artístico está intrinsecamente relacionada à priorização do mercado nas IAG (Inteligências Artificiais Generativas) de arte em vez de trabalhos artísticos de origem humana como substituto direto, barato ou até mesmo gratuito. Uma pesquisa realizada pela Association Of Illustrators (AOI) em 2025 a 6.844 ilustradores encontrou que mais de 32% dos ilustradores responderam ter perdido comissões graças às IAG com perdas de em média 9.262 libras esterlinas. O uso não autorizado de bilhões de obras artísticas humanas para treinamento de modelos de IAG tem gerado preocupações crescentes com violações de direitos autorais e competição desleal, configurando, segundo o United States Copyright Office (2025), um risco existencial à sustentabilidade da criação humana. Essa preocupação crescente pode ser corroborada com escaladas judiciais nos períodos de 2025 a 2026 (Lanquist; Janke, 2026). Informes da UNESCO em 2026 vinculam explicitamente o treinamento não consentido de modelos de IAG com a perda de renda e precarização trabalhista dos

criadores e trabalhadores culturais. Segundo a parte 3 do reporte oficial sobre Direitos Autorais e Inteligência Artificial (USCO, 2025), a cópia massiva em escala sobre-humana não se qualifica automaticamente como *fair use* (uso justo) e que devem ser priorizados os mercados de licenças.

Tendo em perspectiva o capital que o mercado artístico movimenta e a quantidade de empregos que gera, os problemas anteriormente mencionados agravam um problema central: a crescente precarização laboral do mercado artístico e seus profissionais. Essas questões representam um risco financeiro para os artistas que dependem desse mercado como fonte de renda. Em uma pesquisa realizada pela Mellon Foundation em parceria com a NORC (National Opinion Research Center) da Universidade de Chicago em 2025, respondida por mais de 2.618 artistas, 57% deles relatam preocupação com vulnerabilidade financeira (moradia, alimentação, saúde), 50% são autoempregados em seu trabalho principal, 37% recebem algum tipo de assistência pública e cerca de 30% obtêm a maior parte de sua renda fora da arte. Essa situação obriga a uma ampla parcela de profissionais a terceirizar suas fontes de renda, diminuir de forma drástica o preço de seus serviços e produtos ou até mesmo abandonar seu ofício na arte.

Em um cenário atual em que o cotidiano das pessoas está imerso nas novas tecnologias, as redes sociais constituem um dos principais canais de comunicação e compartilhamento para a comunidade artística, especialmente para os artistas visuais. Segundo Fernández (2016, p. 232):

> [...] Graças às redes sociais e ao valor da partilha e da comunicação, os criadores podem atingir não só uma elite intelectual ou interessada na arte, mas milhões de pessoas, que apesar de não terem o conhecimento farão a sua própria validação do criador como artista. [...] Dar-se a conhecer nas redes pode levar a uma presença para além da internet e envolver a venda de obras, pedidos de comissões, patrocínios de marcas e empresas ou outras ofertas de emprego relacionadas ou não com a prática artística.

Nesse contexto, o ArtKoffee surge como uma contribuição prática à área de Sistemas de Informação e Redes Sociais, ao propor uma solução técnica que combina desenvolvimento *full-stack* com princípios de design centrado no usuário e na resiliência digital, priorizando o controle comunitário e a redução da dependência de algoritmos proprietários.

Diante desse cenário, o problema enfrentado não é apenas tecnológico, mas sociotécnico: artistas digitais necessitam de espaços de circulação, interação, visibilidade e possível monetização que reduzam a dependência de plataformas comerciais baseadas em algoritmos proprietários. Contudo, verifica-se uma lacuna significativa na oferta de plataformas sociais alternativas orientadas à autonomia e ao controle comunitário dos artistas digitais.

## RELEVÂNCIA SOCIOTÉCNICA E RELAÇÃO COM O ODS 8

O ArtKoffee dialoga com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável nº 8 (ODS 8) da Agenda 2030 da ONU, que busca promover o trabalho decente e o crescimento econômico sustentável e inclusivo. Embora o projeto ainda não comprove a geração de renda em escala, ele apresenta potencial para fortalecer a autonomia, a visibilidade e a circulação de portfólios entre artistas digitais por meio de práticas de autopromoção e construção de redes profissionais, reduzindo a dependência de plataformas comerciais baseadas em algoritmos proprietários.

De acordo com o Creative Economy Outlook 2024 da UNCTAD, as indústrias criativas representam um setor estratégico para o cumprimento do ODS 8. Nesse sentido, o ArtKoffee configura-se como uma iniciativa inicial de inovação sociotécnica que merece continuidade e validação ampliada.

## OBJETIVO

O objetivo deste trabalho é apresentar o desenvolvimento e a validação inicial do ArtKoffee, uma plataforma social independente voltada a artistas digitais, analisando suas funcionalidades, arquitetura geral e indicadores preliminares de uso diante dos desafios de visibilidade, autoria e precarização do trabalho artístico em ambientes digitais.

Os objetivos específicos são os seguintes:

1. Contextualizar os principais desafios enfrentados por artistas digitais nas redes sociais comerciais, especialmente quanto à supressão algorítmica e aos impactos das inteligências artificiais generativas.
2. Descrever o processo de desenvolvimento do MVP da plataforma.
3. Apresentar as principais funcionalidades implementadas voltadas à publicação, interação, privacidade, moderação e acessibilidade.
4. Analisar indicadores preliminares de uso e os *feedbacks* espontâneos coletados junto aos usuários.
5. Indicar os limites atuais e as possibilidades de continuidade do projeto como produto técnico-tecnológico.

## MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia adotada para o desenvolvimento da plataforma seguiu quatro etapas fundamentais: i)

revisão exploratória; ii) desenvolvimento do MVP; iii) testes iniciais e coleta de *feedback* e; iv) análise dos dados. A integração desses estágios foi primordial para a construção de uma plataforma social plenamente motivada em oferecer soluções reais às problemáticas relacionadas à precarização laboral do mercado artístico.

Na etapa inicial, realizou-se um levantamento bibliográfico extenso acerca dos principais problemas enfrentados pela comunidade de artistas digitais, incluindo a supressão de visibilidade causada por algoritmos de recomendação de redes sociais comerciais, os impactos das inteligências artificiais generativas sobre os direitos autorais e a renda dos criadores, a precarização do trabalho artístico e a vulnerabilidade financeira dos profissionais da área. Foram consultados também estudos sobre redes sociais alternativas, plataformas independentes e o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável nº 8 (ODS 8) da Agenda 2030 da ONU. Essa etapa permitiu identificar lacunas e fundamentar a necessidade de uma solução sociotécnica centrada na autonomia dos artistas.

Na segunda etapa, procedeu-se ao desenvolvimento *bootstrapped* (autofinanciado e realizado individualmente) de um Produto Mínimo Viável (MVP). A plataforma foi estruturada em três aplicativos interoperáveis conectados ao mesmo banco de dados: a rede social principal (responsável por postagens, *feeds*, chat em tempo real e interações), o ArtKoffee Support Center (sistema de suporte e *tickets*) e o ArtKoffee Atlas (painel administrativo de moderação e gestão).

A arquitetura tecnológica foi definida com *backend* em Python utilizando o *framework* Flask, *frontend* desenvolvido em HTML, CSS e JavaScript com Tailwind CSS, banco de dados não relacional, recursos de comunicação em tempo real via WebSockets, armazenamento externo de imagens e hospedagem em nuvem. Essa configuração priorizou simplicidade, escalabilidade inicial, mecanismos de segurança, privacidade e moderação de conteúdo, permitindo a construção de um ambiente funcional e seguro para testes reais.

O banco de dados utiliza MongoDB, um serviço de banco de dados não relacional, justificado pela sua boa escalabilidade (Kanoje *et al*., 2015), como base principal, complementado por bancos de dados armazenados em memória para gerenciamento de métricas em tempo real (DAU, MAU e YAU).

A segurança da rede social foi um tema primordial para o seu desenvolvimento, nesse sentido, adotou-se o princípio de *defense-in-depth* (defesa em profundidade), com múltiplas camadas de proteção: verificação multifatorial, validações rigorosas, robustas e interconectadas entre si no *backend*, de modo que o custo de um ataque bem-sucedido supere o benefício econômico para o atacante (Stytz, 2004). O sistema aprende de forma inteligente o comportamento do usuário e invalida a sessão de forma imediata se detectar comportamento inusual do usuário.

Para a detecção automática de conteúdo NSFW (siglas para *Not Safe For Work*, que representa qualquer conteúdo que, pela sua natureza inapropriada, não é apto para ser visualizado em um ambiente de trabalho) e sua posterior marcação para ocultamento é utilizado o modelo de aprendizagem profunda (Deep Learning) de Amazon, chamado Amazon Rekognition. Esse sistema bloqueia aproximadamente 95-99% do conteúdo explícito, oferecendo uma proteção robusta contra a exposição dos usuários a imagens perturbadoras (Zhang *et al.*, 2023).

Na terceira etapa, os testes foram realizados com 77 usuários voluntários reais, provenientes de países da América, Europa e Ásia. Os participantes criaram contas, utilizaram as principais funcionalidades da plataforma e forneceram retroalimentação por meio de canais oficiais: e-mail de suporte, formulário integrado no Support Center, contato direto via Instagram e X (Twitter) da plataforma, além de avaliações públicas na Google Play Store e Trustpilot. Todos os usuários aceitaram termo de consentimento e política de privacidade em conformidade com a LGPD (Brasil, 2018) e o GDPR (UE, 2016).

Na etapa final, foram analisados dados quantitativos extraídos diretamente do banco de dados, Google Play Console e Google Search Console (número de usuários, postagens, comentários, downloads e métricas de atividade) e dados qualitativos provenientes de avaliações espontâneas e anônimas nas plataformas Google Play Store e Trustpilot. As resenhas foram selecionadas e anonimizadas para preservar a privacidade dos usuários, conforme as normas éticas de pesquisa.

O projeto teve início em 31 de outubro de 2023 e alcançou o status de MVP em novembro de 2025, com lançamento do aplicativo Android na Google Play Store em fevereiro de 2024.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A execução do projeto resultou na criação de um MVP plenamente funcional do ArtKoffee, plataforma social responsiva voltada à comunidade de artistas digitais. Os resultados obtidos até maio de 2026 demonstram a viabilidade técnica de uma solução *bootstrapped* e permitem uma análise inicial de seu desempenho.

### MVP DESENVOLVIDO E ARQUITETURA FUNCIONAL

O MVP foi estruturado em três aplicativos interoperáveis conectados ao mesmo banco de dados:

i) a rede social principal, responsável por postagens, *feeds*, interações e chat em tempo real;

ii) o ArtKoffee Support Center, sistema de suporte com blog de ajuda e gestão de *tickets*;

iii) o ArtKoffee Atlas, painel administrativo de moderação, monitoramento e gestão da plataforma.

Essa arquitetura modular permitiu separar responsabilidades e facilitar a manutenção, garantindo um ambiente estável desde novembro de 2025.

## FUNCIONALIDADES PRINCIPAIS DA PLATAFORMA

As funcionalidades implementadas foram organizadas em torno de cinco eixos centrais:

Quadro 1. Funcionalidades implementadas.

| Categoria | Funcionalidades |
|---|---|
| **Publicação e portfólio** | criação de postagens (Figura 2 e 3) com suporte a Markdown, imagens de capa, *tags* de categorização e licenças de uso (FPU ou Creative Commons). |
| **Interação social** | *feeds* com diferentes critérios de ordenação (Figura 1), comentários, perfil (Figura 4), seguidores e chats públicos em tempo real (Figura 6). |
| **Privacidade e segurança** | controles granulares de visibilidade, denúncias, moderação e filtros automáticos anti-NSFW e anti-IA. |
| **Acessibilidade** | suporte a oito idiomas, ajuste global de tamanho de fonte e fonte OpenDyslexic para usuários com dislexia. |
| **Gestão e suporte** | configurações avançadas de conta, painel administrativo e centro de suporte integrado. |

Fonte: elaborado pelo autor (maio/2026)

Essas funcionalidades estão ilustradas nas Figuras 1 a 7.

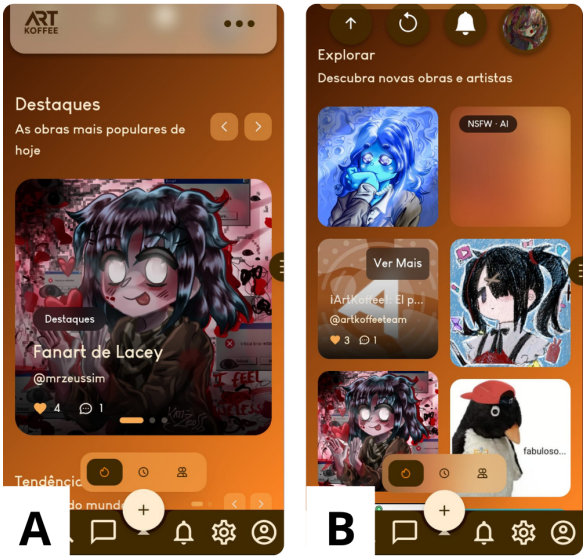



Figura 1. a) Feed especial; b) Feed convencional.

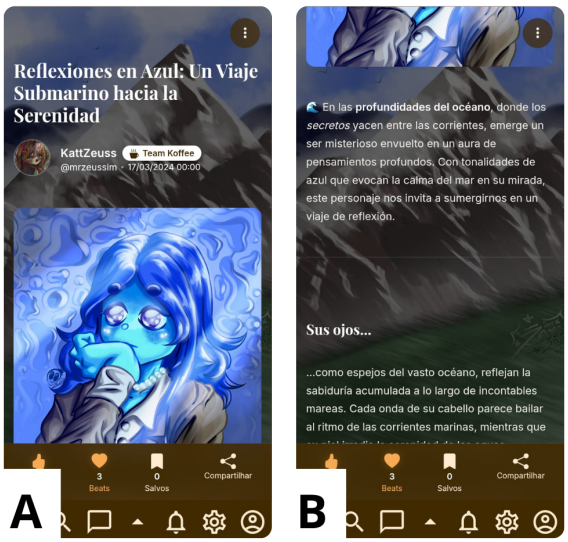



Figura 2. a) Título, data, autor e imagens; b) Conteúdo

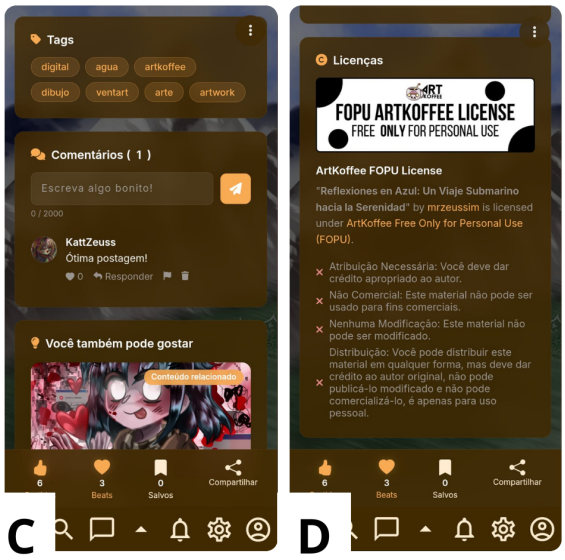



Figura 3. c) Tags, comentários e conteúdo recomendado; d) Licença de uso.

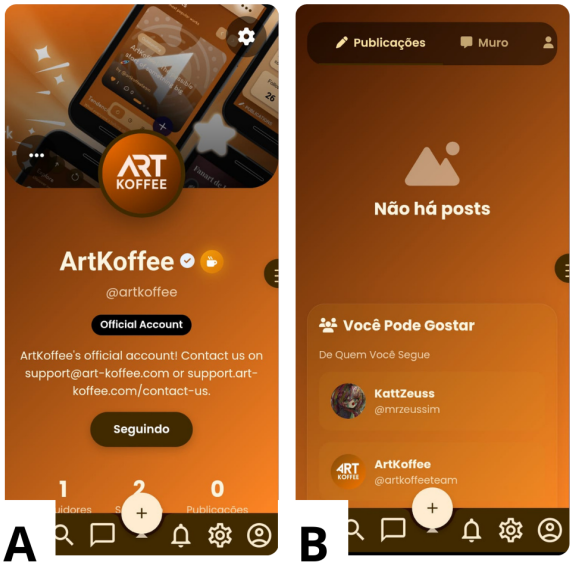



Figura 4. a) perfil do usuário, avatar, capa, descrição e botão de seguimento; b) aba “Publicações” e sugestões de outros perfis;




Figura 5. a) Configurações de conta, perfil, aparência e idiomas; b) Configurações de segurança, privacidade, conteúdo e notificações.

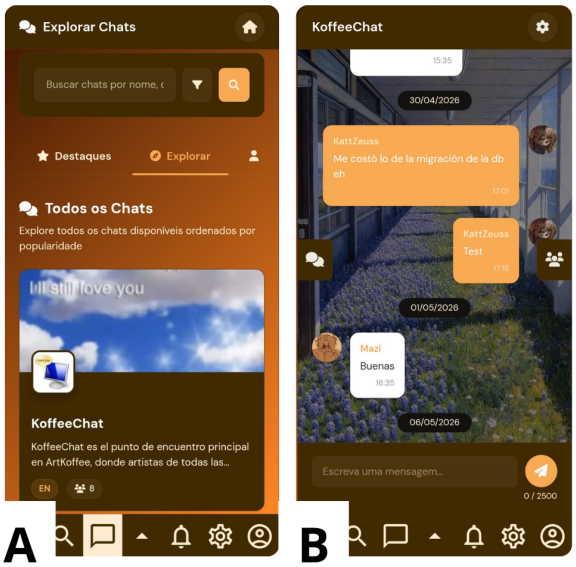



Figura 6. a) Hub de chats; b) Chat público

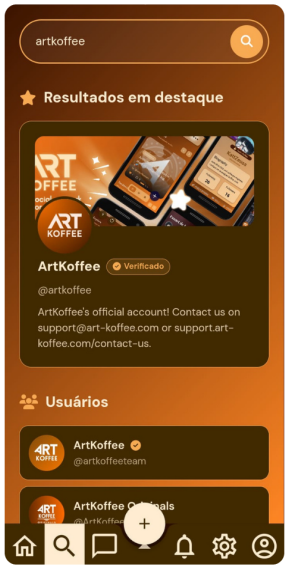



Figura 7. Motor de pesquisa avançado.

A plataforma como um todo tem um design padrão que possui cores tais como laranja, bege, marrom e amarelo, visando projetar uma sensação de conforto, mas existe uma funcionalidade que permite trocar as cores e selecionar uma alta gama de combinações de cores, localizada nas configurações de aparência (Figura 5a).

Dentre os recursos de acessibilidade, destacam-se o aumento global do tamanho da fonte e o suporte à fonte OpenDyslexic, voltada a usuários com dislexia. O sistema está disponível em oito idiomas: português, espanhol, italiano, francês, inglês, alemão, russo e japonês. Nas configurações de segurança, é possível gerenciar dispositivos conectados, sessões ativas, faixas de IP permitidas e *tokens* de autenticação. As opções de privacidade permitem restringir a visibilidade de conteúdo, impedir indexação e tornar postagens visíveis apenas para seguidores mútuos. Finalmente, nas configurações de notificações podem ser desativadas ou ativadas as notificações de forma segmentada ou total.

Complementando o sistema, foi implementado um motor de pesquisa avançado (Figura 7) que indexa usuários, postagens e chats por meio de palavras-chave, utilizando expressões regulares (Regex) para buscas exatas e parciais.

Por fim, tanto postagens quanto chats contam com opções avançadas de gerenciamento. Nos chats, é possível personalizar descrição, ícone, capa, fundo, adicionar moderadores e alternar o modo somente leitura. Nas postagens, o autor pode desativar ou limitar comentários, marcar conteúdo como IA ou NSFW e alterar a licença de uso, respeitando sempre sua autonomia criativa.

Os resultados obtidos demonstram que o ArtKoffee cumpriu seu Objetivo Geral, apresentando um MVP funcional e viável tecnicamente. A plataforma conseguiu entregar um ambiente social estável, com funcionalidades essenciais de publicação, interação (chat em tempo real) e moderação, validando a viabilidade de uma solução desenvolvida por um único autor.

## INDICADORES QUANTITATIVOS INICIAIS

Até maio de 2026, os principais indicadores de uso foram os seguintes:

Tabela 1. Resultados Quantitativos.

| Atividades | Datas importantes |
|---|---|
| Usuários totais cadastrados | 83 |
| Postagens totais | 15 |
| Comentários totais | 147 |
| Downloads totais na Google Play | +50 |
| Usuários ativos mensais (Segundo Play Console) | 19 |
| Chats totais | 2 |
| Páginas acessíveis desde Google | 36 |

Fonte: elaborado pelo autor com base em dados do banco de dados, Google Search Console e Google Play Console (maio/2026).

Do ponto de vista quantitativo, os números refletem um crescimento orgânico inicial condizente com as limitações de um projeto *bootstrapped* e desenvolvido por um único autor, sem investimento em marketing. Os 83 usuários cadastrados e mais de 50 downloads indicam interesse pela proposta, enquanto os 147 comentários sugerem algum nível de interação. Por outro lado, as 15 postagens e os 19 usuários ativos mensais revelam que o engajamento ainda é modesto, o que é esperado em uma plataforma nichada em fase inicial.

## AVALIAÇÕES QUALITATIVAS E LIMITES

Os dados qualitativos foram extraídos de avaliações públicas e espontâneas na Google Play Store e no Trustpilot. Algumas resenhas estão em espanhol, pelo que foram traduzidas à língua vernácula para propósitos deste trabalho.

Na Google Play, as resenhas destacam positivamente a experiência de compartilhamento de arte, o chat e a qualidade do suporte. Um usuário relatou: “Este aplicativo é ótimo. Ele permite que você compartilhe seus desenhos com outras pessoas e converse com elas. Além disso, conta com uma excelente equipe por trás do desenvolvimento...” (Usuário A, 5 estrelas, 03/03/2026). Outros elogiaram a proposta como “100% recomendado” e “a melhor da Play Store” (Usuários B e D). No Trustpilot, os depoimentos enfatizam a segurança, a usabilidade e o foco na comunidade artística (Usuários E e F). Uma avaliação

registrou nota 4 estrelas, reconhecendo que "está claramente ainda em desenvolvimento, mas mesmo assim funciona muito bem" (Usuário C). A nota média na Google Play é de 4,75 estrelas.

Embora as avaliações sejam majoritariamente positivas, elas representam uma amostra inicial, espontânea e limitada, não substituindo estudos sistemáticos futuros de usabilidade e experiência do usuário.

O projeto apresenta limitações inerentes ao seu estágio atual: escala ainda reduzida, número baixo de postagens, ausência de sistema completo de monetização direta, dependência financeira exclusiva e equipe composta por um único desenvolvedor. Tais restrições são comuns em iniciativas independentes e reforçam a necessidade de validação contínua e ampliada do modelo proposto.

## CONCLUSÃO

Este trabalho apresentou o desenvolvimento e a validação inicial do ArtKoffee, uma plataforma social digital voltada a artistas visuais. O objetivo geral de apresentar o desenvolvimento de uma plataforma para artistas digitais foi alcançado com a criação de um Produto Mínimo Viável (MVP) tecnicamente funcional desde novembro de 2025.

A arquitetura modular composta por três aplicações interoperáveis, aliada à *stack* tecnológica definida, demonstrou viabilidade técnica para a proposta. Até maio de 2026, o MVP registrou 83 usuários cadastrados, 15 postagens, 147 comentários, mais de 50 *downloads* na Google Play Store e avaliação média de 4,75 estrelas, além de *feedbacks* qualitativos positivos que destacam a relevância da proposta e a qualidade da experiência oferecida.

Do ponto de vista científico e tecnológico, o ArtKoffee contribui para a área de Sistemas de Informação e Redes Sociais Alternativas ao demonstrar a viabilidade de soluções independentes de baixo custo centradas no criador. Do ponto de vista social, o projeto indica potencial para fortalecer a autonomia e a visibilidade de artistas digitais em um contexto de disrupção algorítmica e precarização do trabalho artístico, dialogando também com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável nº 8 da Agenda 2030.

Apesar dos resultados positivos, o projeto apresenta limitações inerentes ao seu estágio atual: escala ainda reduzida, número baixo de postagens, ausência de sistema completo de monetização direta, dependência financeira exclusiva de *bootstrapping* e equipe composta por um único desenvolvedor. Tais restrições são comuns em iniciativas independentes e reforçam a necessidade de validação contínua do modelo proposto.

Como perspectivas futuras, planeja-se a implementação do sistema de comissões com pagamento direto, o aprimoramento dos mecanismos de proteção contra uso não autorizado de obras para treinamento de IAG, a expansão da base de usuários e a evolução da arquitetura em direção a maior descentralização, possivelmente integrando-se ao ecossistema Fediverse. Como continuidade, prevê-se a ampliação da validação com artistas digitais, o aprofundamento dos estudos sobre usabilidade e impacto, a estruturação da plataforma como produto técnico-tecnológico, a análise de possibilidades de proteção intelectual e a busca de editais de inovação, economia criativa e tecnologias digitais aplicadas ao trabalho decente.

Conclui-se que o ArtKoffee representa uma contribuição inicial relevante para a construção de soluções tecnológicas centradas no ser humano no campo das artes digitais, demonstrando que é possível desenvolver alternativas independentes que promovam maior autonomia e resiliência.

## AGRADECIMENTOS

Agradece-se aos 77 usuários voluntários de diversos países que participaram dos testes iniciais da plataforma, relataram *bugs*, sugeriram melhorias e contribuíram com *feedback* honesto, fundamental para o aprimoramento do ArtKoffee.

Agradece-se igualmente ao apoio acadêmico recebido da Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA) durante o processo de amadurecimento do projeto, bem como aos familiares e amigos pelo suporte emocional e compreensão ao longo do desenvolvimento.

## REFERÊNCIAS

ART BASEL; UBS. The Art Basel and UBS Global Art Market Report 2025. Autoria de Clare McAndrew. Arts Economics, mar. 2025. Disponível em: https://theartmarket.artbasel.com. Acesso em: mai. 2026.

ARTKOFFEE. [Perfil institucional]. TrustPilot, [s. d.]. Disponível em: https://es.trustpilot.com/review/art-koffee.com. Acesso em: 13 maio 2026.

ARTKOFFEE. Política de Privacidad, jan. 2026. Disponível em: https://www.art-koffee.com/consent/privacy-policy. Acesso em: mai. 2026.

ARTKOFFEE. Términos y Condiciones: Todo lo que necesitas saber sobre el uso de ArtKoffee, mar. 2025. Disponível em: https://www.art-

koffee.com/consent/terms-of-service. Acesso em: mai. 2026.

ASSOCIATION OF ILLUSTRATORS (AOI). AOI AI Survey Results: UK Illustrators and Artificial Intelligence. Londres: AOI, 2025. Disponível em: https://worldillustrationawards.com/news/the-aoi-ai-survey-results. Acesso em: mai. 2026.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Brasília, DF: Presidência da República, [2020]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm. Acesso em: mai. 2026.

FERNÁNDEZ, Sandra. Las redes sociales como medio de promoción de la práctica artística. Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales, Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela. v. 32, n. 8, p. 225-243, 2016. ISSN: 1012-1587. Disponível em: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048481013. Acesso em: 3 abr. 2024.

KANOJE, Sumitkumar; POWAR, Varsha; MUKHOPADHYAY, Debajyoti. Using MongoDB for social networking website: deciphering the pros and cons. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INNOVATIONS IN INFORMATION, EMBEDDED AND COMMUNICATION SYSTEMS (ICIIECS), 2., 2015, Coimbatore. Proceedings [...]. IEEE, 2015. p. 1-3. DOI: 10.1109/ICIIECS.2015.7192914.

KANG, Xin; CHEN, Wenyin; KANG, Jian. Art in the age of social media: interaction behavior analysis of Instagram art accounts. Informatics, Basel, v. 6, n. 4, p. 52, 2019. DOI: 10.3390/informatics6040052. Disponível em: https://www.mdpi.com/2227-9709/6/4/52. Acesso em: mai. 2026.

LANQUIST, Edward D.; JANKE, Benjamin W. Copyright Law in 2025: Courts begin to draw lines around AI training, piracy, and market harm. Reuters, mar. 2026. Disponível em: https://www.reuters.com/legal/legalindustry/copyright-law-2025-courts-begin-draw-lines-around-ai-training-piracy-market-harm--pracin-2026-03-16/. Acesso em: mai. 2026.

MELLON FOUNDATION; NORC AT THE UNIVERSITY OF CHICAGO. National Survey of Artists. Chicago: NORC, nov. 2025. Disponível em: https://www.norc.org/research/projects/national-survey-of-artists.html. Acesso em: mai. 2026.

METRICOOL. Average user reach per post on Instagram from 2023 to 2024, by format. In: STATISTA. Statista. 2024. Disponível em: https://www.statista.com/statistics/1353279/average-reach-per-post-instagram/. Acesso em: mai. 2026.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). Transformando Nosso Mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Nova York: ONU, 2015. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustent%C3%A1vel. Acesso em: mai. 2026.

SINGH, Daman. Algorithmic Bias of Social Media. The Motley Undergraduate Journal. 1(2)., 2023. DOI: 10.55016/ojs/muj.v1i2.77457.

STYTZ, Martin R. Considering defense in depth for software applications. IEEE Security & Privacy, New York, v. 2, n. 1, p. 72-75, jan./fev. 2004. DOI: 10.1109/msecp.2004.1264860.

UNESCO. Artists face steep income decline due to AI, UNESCO finds. Culture and Education. Paris: UNESCO, 2026. Disponível em: https://news.un.org/en/story/2026/02/1166989. Acesso em: mai. 2026.

UNIÃO EUROPEIA. Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados). Jornal Oficial da União Europeia, L 119/1, 4 maio 2016.

UNITED STATES COPYRIGHT OFFICE (USCO). Copyright and Artificial Intelligence, Part 3: Generative AI Training (Pre-Publication Version). Washington, D.C.: USCO, mai. 2025. Disponível

em: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-3-Generative-AI-Training-Report-Pre-Publication-Version.pdf. Acesso em: mai. 2026.

UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT (UNCTAD). Business e-commerce sales and the role of online platforms. UNCTAD Technical Notes on ICT for Development, n. 1. Genebra: UNCTAD, 2024. Disponível em: https://unctad.org/publication/business-e-commerce-sales-and-role-online-platforms. Acesso em: mai. 2026.

UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT (UNCTAD). Creative Economy Outlook 2024. Genebra: UNCTAD, jul. 2024. Disponível em: https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2024. Acesso em: mai. 2026.

ZHANG, Lana; DEEP, Aakash; KANORIA, Shipra. Announcing Rekogniton Custom Moderation: Enhance accuracy of pre-trained Rekognition moderation models with your data. Artificial Intelligence, 2023. Disponível em: https://aws.amazon.com/pt/blogs/machine-learning/announcing-rekogniton-custom-moderation-enhance-accuracy-of-pre-trained-rekognition-moderation-models-with-your-data/. Acesso em mai. 2026.