

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE ARTES E ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN



**O DESIGN E A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO EM EVENTOS DE DANÇAS
URBANAS**

Júlia Oliveira Cavalcanti de Albuquerque

Goiânia

2024

Júlia Oliveira Cavalcanti de Albuquerque

**O DESIGN E A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO EM EVENTOS DE DANÇAS
URBANAS**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Ma. Marília Alves Teixeira Mariano

Banca examinadora:

Prof. Esp. João Paulo de Moraes Alves

Prof^a. Dra. Nancy de Melo Batista Pereira

Goiânia
2024

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS

ESCOLA DE ARTES E ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN

**O DESIGN E A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO EM EVENTOS DE DANÇAS
URBANAS**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____ , pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Ma. Marília Alves Teixeira Mariano - orientador
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. Esp. João Paulo de Moraes Alves
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof^a Dra. Nancy de Melo Batista Pereira
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Dedico esse trabalho a toda cena das Danças
Urbanas e a todas as suas culturas.

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho marca o encerramento de uma etapa desafiadora da minha vida, na qual não estive sozinha. Por isso, minha gratidão é direcionada à minha família, que esteve ao meu lado em todos os momentos, oferecendo amor e apoio incondicionais.

Aos meus amigos, que, mesmo nos dias mais difíceis, encontraram maneiras de me lembrar que eu era capaz de superar cada obstáculo. Suas palavras e gestos de incentivo foram fundamentais para que eu mantivesse a motivação.

À minha psicóloga, que me ajudou a compreender que os desafios são partes naturais do crescimento e que cuidar da mente é essencial para alcançar os sonhos. Suas orientações me fortaleceram em cada passo dessa caminhada.

A cada um de vocês, meu mais sincero obrigado. Este trabalho é um reflexo não apenas do meu esforço, mas também do apoio e da superação que vivenciei com vocês ao meu lado.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo explorar a interseção entre o design e as danças urbanas por meio do estudo de eventos realizados para promover este movimento cultural, que tem ganhado maior alcance tanto no cenário da música e da dança, quanto no papel de trazer protagonismo a manifestações espontâneas de cultura e comportamento de grupos sociais minoritários, representantes das regiões mais periféricas e/ou pouco valorizadas nas grandes cidades. O estudo contempla um breve histórico das danças urbanas, suas origens, como essas práticas chegaram ao Brasil e como são tratadas atualmente, além de apresentar alguns estilos e suas principais características. A pesquisa inclui também uma abordagem sobre metodologia de projetos de design como design thinking, a experiência do usuário (Ux design), e o estudo da relação entre o sujeito e o objeto como ferramentas de suporte para a aplicação em eventos culturais, tais como a Mostra Goiana de Danças Urbanas, que ocorre anualmente na cidade de Goiânia, a exemplo do que ocorre em outras grandes cidades no Brasil e em outros países. A pesquisa foi complementada pela aplicação de questionários e entrevistas, pela elaboração de um mapa de empatia, jornada do usuário e outras ferramentas do design thinking que auxiliaram na identificação dos principais aspectos a serem trabalhados no desenvolvimento do projeto e das propostas. A intenção é explorar as ferramentas do design na promoção de experiências que possam ir além dos aspectos técnicos e práticos da intensa programação do evento, propondo elementos para enriquecer essa participação, criando uma memória de vínculos em cada edição do evento, conectando os participantes a elementos de referências físicas e visuais que fortalecem suas referências com a cidade e com a cultura das danças urbanas, as quais os participantes nem sempre têm a oportunidade de explorar. Esta abordagem visa não apenas melhorar a experiência do público, ampliando suas formas de conexão com o evento, mas também promover práticas que reforcem a identidade cultural das danças urbanas e sua importância para a comunidade.

Palavras chave: Danças Urbanas, Eventos, Design, design thinking, UX

This work aims to explore the intersection between design and urban dances by studying events designed to promote this cultural movement, which has gained greater reach not only in the music and dance scenes but also in highlighting spontaneous cultural and behavioral expressions from marginalized social groups, often representing underappreciated or peripheral regions in major cities.

The study includes a brief history of urban dances, their origins, how these practices arrived in Brazil, and their current state. It also presents some styles and their key characteristics. Additionally, the research incorporates an approach to design methodologies such as design thinking, user experience (UX) design, and the study of the relationship between subjects and objects as tools to support cultural events like the *Mostra Goiana de Danças Urbanas*, an annual event held in Goiânia, similar to initiatives in other major cities in Brazil and abroad.

The research was enriched through the application of surveys and interviews, the development of an empathy map, a user journey, and other design thinking tools that helped identify the main aspects to be addressed in the project development and proposals.

The goal is to use design tools to create experiences that go beyond the technical and practical aspects of the event's intense schedule. The work proposes elements to enhance participation, fostering memorable connections in each edition of the event. It connects participants to physical and visual references that strengthen their ties to the city and the culture of urban dances, which participants might not always have the opportunity to explore.

This approach seeks not only to enhance the audience's experience, broadening their ways of connecting with the event but also to promote practices that reinforce the cultural identity of urban dances and their importance to the community.

Key words: Street Dance, Events, Design, Design Thinking, UX

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Convite da festa que marcou o nascimento do Hip Hop.....	16
Imagem 2 - Capa do álbum digital das músicas tocadas no BOTY 2018.....	27
Imagem 3 - Registro do evento BOTY 2016.....	28
Imagem 4 - Registro do evento Red Bull BC One, 2021.....	29
Imagem 5 - Registro do evento Rio H2K 2020.....	30
Imagem 6 - Registro do evento Hip Hop District 2023.....	31
Imagem 7 - Registro do evento Hip Hop District 2023.....	32
Imagem 8 - Registro do evento Mostra Goiana de Danças Urbanas 2023.....	34
Imagem 9 - Exemplo Mapa de Stakeholders.....	36
Imagem 10 - Exemplo de Mapa da Jornada do Usuário.....	37
Imagem 11 - Linha do tempo MGDU.....	41
Imagem 12 - Personas do projeto.....	49
Imagem 13 - Mapa de Stakeholders.....	50
Imagem 14 - Golden Circle.....	51
Imagem 15 - Construção da jornada do usuário.....	54
Imagem 16 - Painel de referências.....	58
Imagem 17 - Logo vetorizada.....	61
Imagem 18 - Testes de cores.....	61
Imagem 19 - Cores escolhidas.....	62
Imagem 20 - Tipografias para títulos.....	62
Imagem 21 - Tipografias para texto.....	63
Imagem 22 - Moodboard dos cartazes.....	63
Imagem 23 - Processo criativo dos cartazes.....	64
Imagem 24 - Modelos dos folhetos.....	65
Imagem 25 - Processo de criação.....	65
Imagem 26 - Processo de criação do segundo folheto.....	67
Imagem 27 - Processo de criação da ecobag.....	67
Imagem 28 - Processo de criação da pulseira.....	68
Imagem 29 - Processo de criação dos adesivos.....	69

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Bairro, cidade e/ou estado dos participantes.....	43
Gráfico 2 – Faixa etária.....	44
Gráfico 3 - Meios como os participantes conhecem eventos culturais.....	45
Gráfico 4 - Como participa do evento?.....	45
Gráfico 5 - Faixa etária segundo grupo.....	46
Gráfico 6 - Com qual frequência você participa de eventos culturais?.....	47
Gráfico 7 - As pessoas conhecem a Mostra Goiana de Danças Urbanas?.....	47
Gráfico 8 - As pessoas iriam conhecer esse evento?.....	48
Gráfico 9 Qual a maneira que você acaba conhecendo eventos culturais?.....	49

1 INTRODUÇÃO	10
2 DANÇAS URBANAS: UMA VISÃO HISTÓRICA	15
2.1 STREET DANCE: CONCEITO E ORIGEM	15
2.2 DANÇAS URBANAS: SIGNIFICADO E HISTÓRIA NO BRASIL	23
3 EVENTOS	25
3.1 DESIGN PARA EVENTOS	25
3.2 EVENTOS DE DANÇAS URBANAS	25
3.3 MOSTRA GOIANA DE DANÇAS URBANAS (MGDU):	31
4 METODOLOGIAS DE DESIGN	34
4.1 DESIGN THINKING	34
4.2 USER EXPERIENCE (UX) – EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO	36
4.3 A RELAÇÃO SUJEITO – OBJETO	38
5 ANÁLISE DOS DADOS, APLICAÇÃO DA METODOLOGIA, CONCEITO E INDICATIVOS DE PROJETO	39
5.1 CARACTERIZAÇÃO DO OBJETO	39
5.2 CARACTERIZAÇÃO DO SUJEITO – PESQUISA DE CAMPO	42
5.3 IDENTIFICAÇÃO DAS PERSONAS	48
5.4 MAPA DE STAKEHOLDERS	49
5.5 MAPA DE EMPATIA	49
5.6 MAPA DA JORNADA DO USUÁRIO	52
5.7 SÍNTESE DOS RESULTADOS QUANTO AO PÚBLICO-ALVO/ USUÁRIOS	53
d) Objetivos do evento	53
5.8 INDICATIVOS DE PROJETO E ESCOLHA DA ALTERNATIVA	54
5.9 ELEMENTOS - SÍNTESE PARA A ESCOLHA DA ALTERNATIVA	55
5.10 REFERÊNCIAS PARA PROJETO	55
6 DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA	57
6.1 PROJETO	57
6.2 DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA	59
6.3 DESDOBRAMENTO DOS ELEMENTOS E PROCESSO DE PROJETO	59
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
8 REFERÊNCIAS	70

1 INTRODUÇÃO

Este projeto tem como principal objetivo promover a divulgação e incentivar a participação ativa em eventos voltados às Danças Urbanas, contribuindo para o fortalecimento e a valorização dessas expressões culturais. As Danças Urbanas, que têm raízes em comunidades marginalizadas e representam importantes manifestações artísticas e sociais, frequentemente enfrentam desafios relacionados à visibilidade e ao reconhecimento em espaços tradicionais de cultura. Diante disso, o projeto busca ampliar o alcance desses eventos e conectá-los a um público mais diverso e engajado.

No desenvolvimento da presente pesquisa, examinam-se a origem e a história das Danças Urbanas, bem como seu contexto social, associado ao estudo de metodologias do design que irão contribuir para o desenvolvimento de um projeto que conecte a organização de eventos à experiência do usuário em produções culturais.

O objetivo deste projeto de pesquisa é estabelecer parâmetros de projeto a serem aplicados para experiências em eventos de Danças Urbanas que contribuam para a valorização dessas culturas e para trazer luz às suas histórias. Pretende-se aumentar a conscientização sobre a importância desses eventos, que dinamizam a cena cultural da cidade, contribuindo para a geração de renda, o lazer e o turismo à população. Ao promover uma maior valorização e visibilidade das Danças Urbanas, espera-se fortalecer sua presença e impacto na comunidade local.

Dessa forma, o presente trabalho faz um embasamento teórico direcionado para três enfoques principais: as danças urbanas, os eventos a ela relacionados, e no estudo de metodologias de design que sirvam de parâmetro tanto para análise como para o desenvolvimento de um futuro projeto que possa contribuir para uma melhor experiência e envolvimento dos usuários ao participar deste tipo de eventos.

O capítulo 2 apresenta uma síntese da origem das Danças Urbanas, nos Estados Unidos, na visão de diversos autores como: Colombero (2011), Matos (2020) e Duarte (2016), destacando o contexto socioeconômico e as influências culturais que deram origem a esses estilos de dança. É descrito como essas danças emergiram em diferentes comunidades e como foram influenciadas por fatores como a marginalização social, a resistência cultural e a criatividade das populações jovens. Percebe-se também que, embora essa cultura tenha se originado em locais específicos, ela não possui uma origem exata. Muitas vezes, foi confundida ou mal interpretada pelos meios de comunicação da época. Ao chegar ao Brasil, diversos indivíduos passaram a se identificar com esses estilos periféricos americanos, utilizando-os como forma de comunicação e expressão artística.

No sentido de compreender o papel das danças urbanas no contexto da identidade cultural, cabe trazer aqui uma breve conceituação, que auxilie na compreensão dos processos de identidade cultural e do conceito de cultura, a partir da visão de Hall (2006) e Silveira (2020). Hall (2006) é um teórico cultural que explora como as identidades são construídas em contextos sociais e históricos, enfatizando que a cultura é um processo dinâmico e em constante transformação. Silveira (2020) complementa essa visão com uma análise contemporânea das dinâmicas culturais no Brasil.

Hall (2006) afirma que a cultura sofre transformações e não permanece imutável. Portanto, é essencial estudar as gerações anteriores para compreender as raízes da cultura que nos impulsiona. Levando em consideração a importância de manter essa cultura viva e de fazer com que mais pessoas a conheçam, as pesquisas sobre eventos vieram naturalmente.

Stuart Hall (2006) traz em seu texto duas formas de pensar identidade cultural, sendo que a primeira define a “identidade cultural” em termos de uma cultura indivisa, mas compartilhada, definindo em suas palavras como “uma espécie de "verdadeiro modo de ser" coletivo, oculto no seio de muitos outros "modos de ser" mais superficiais ou impostos de forma artificial, que as pessoas com uma história e ancestralidade em comum partilhariam.” Já a segunda forma de pensar a identidade cultural, reconhece que, apesar de muitas semelhanças, existem pontos de significativa diferença que formam aquilo que nos tornamos. Entende-se que essa segunda forma de pensar identidade cultural é um “tornar-se”, já a primeira seria “ser”, como descritos abaixo nas palavras do autor:

Pertence tanto ao futuro como ao passado. Não é algo que já exista e transcenda lugar, tempo, história e cultura. As identidades culturais vêm de algures, têm histórias. Porém, tal como acontece com tudo o que é histórico, também elas sofrem transformações constantes. (HALL, Stuart, 2006, p 24)

Hall (2006) segue trazendo a perspectiva de que identidade cultural não é uma coisa fixa e inalterável, e que ela, como parte do nosso passado, continua a nos afetar, falar conosco. A relação com esse nosso passado é construída através da memória, da fantasia, da narrativa e do mito. Sendo assim, as identidades culturais são pontos instáveis de identificação ou de sutura, que se concretizam nos discursos de história e cultura.

Segundo Raymond Williams (1976) apud Anna H. Silveira (2020), na modernidade identifica-se três significados do termo cultura que estão em uso: o primeiro é relacionado ao desenvolvimento intelectual, espiritual e estético; o segundo refere-se a um modo de viver específico de um grupo de pessoas, em um lugar e período; e o terceiro é utilizado para descrever as práticas intelectual e artística.

Após alguns anos de vivência pessoal e troca de experiências no meio das Danças Urbanas, foi notado que os eventos de Danças Urbanas são agentes muito importantes para a propagação de conhecimentos acerca dessas culturas, e para conhecer pessoas que estudam isso há mais tempo ou de maneira aprofundada em algo específico. Além disso, as Danças Urbanas nascem no contexto social de eventos, festas de bairro, competições de gangues, bailes da população LGBTQIAP+ e boates de disco, assim os eventos são parte importante dessas culturas, onde pode-se perceber ainda que a pesquisa sobre as culturas que influenciaram as danças urbanas trouxe importantes informações sobre esses estilos e suas culturas, facilitando a compreensão de seus contextos históricos e sociais.

Utilizando diversas fontes e trabalhos, esta pesquisa conseguiu reunir uma pequena parte da história das Danças Urbanas. Essas danças surgiram em diferentes regiões dos Estados Unidos em períodos distintos ou semelhantes, mas em localizações variadas, o que acrescenta riqueza e complexidade à sua evolução.

Em seguida, explora a introdução das Danças Urbanas no Brasil, sob os pontos de vista de Ejara (2011), um dos grandes nomes e precursores das Danças Urbanas no Brasil, e também de Stoppa (2005) e Torres (2015), autores que detalham o processo de adaptação e transformação desses estilos no contexto brasileiro, as principais formas de propagação desses estilos e como eram tratados naquela época. Finalizando, o texto traz a visão de como essa cultura é tratada atualmente no país, destacando as iniciativas de projetos sociais para jovens e o impacto das Danças Urbanas na formação da identidade cultural contemporânea no Brasil.

O terceiro capítulo aborda o nicho das produções culturais voltadas para as Danças Urbanas, analisando as estratégias e práticas que podem ser adotadas para enriquecer a experiência dos participantes e promover a sustentabilidade e a inovação nos eventos. Apresenta uma análise de eventos semelhantes, tanto no Brasil quanto no exterior, visando identificar as principais características de eventos de Danças Urbanas. Esta análise, aliada a vivências pessoais na prática de danças urbanas e na participação em eventos da área, permite uma maior aproximação com o que pode ser eficaz e o que pode necessitar de remodelação,

ao mesmo tempo em que desperta a consciência da necessidade do distanciamento crítico nas tomadas de decisão para definições do projeto, que será apresentado nos capítulos seguintes.

No capítulo 4 são apresentadas as metodologias de design que irão auxiliar no desenvolvimento do projeto final, como o Design Thinking, a experiência do usuário em eventos (UX design), destacando como o designer pode construir e fortalecer a identidade de um evento, bem como criar maneiras de tornar essas produções culturais mais acessíveis em diversos âmbitos como o social, cultural, econômico e ecológico, para entender como esses conceitos podem ser aplicados ao âmbito das Danças Urbanas. (ALVES, SANTOS, GONÇALVES, 2022; AGNI, 2016; LEME, MORTEAN, BRANDÃO, 2014). A partir da pesquisa é possível formular recomendações para proporcionar uma experiência que seja mais coerente com o conteúdo pesquisado e com práticas que reforcem a identidade cultural das danças urbanas e sua importância para a comunidade. Ao longo da pesquisa, busca-se não apenas compreender os aspectos históricos e sociais das Danças Urbanas, mas também oferecer *insights* práticos sobre como o design e a pesquisa voltados à experiência do usuário podem contribuir para o desenvolvimento e a valorização dessa rica e dinâmica forma de expressão cultural.

Na sequência é apresentada uma análise dos dados levantados, juntamente com uma descrição das referências metodológicas aplicadas, cujo resultado conduz para a elaboração de um conceito e indicativos de projeto. Por fim, no capítulo 6 é apresentada uma proposta de projeto, contendo seus componentes na apresentação de uma solução de projeto de design para a problemática levantada. Ao longo da pesquisa, busca-se não apenas compreender os aspectos históricos e sociais das Danças Urbanas, mas também oferecer *insights* práticos sobre como o design e a pesquisa voltados à experiência do usuário podem contribuir para o desenvolvimento e a valorização dessa rica e dinâmica forma de expressão cultural.

2 DANÇAS URBANAS: UMA VISÃO HISTÓRICA

"A dança urbana é o coração pulsante da cidade, uma celebração da vida em constante movimento."

- Debbie Allen

Este capítulo apresenta um breve histórico das danças urbanas, realizando uma coletânea com diversos autores, tais como Colombero (2011); Vianna (1997) apud Duarte; Camargo (2013), Ejara (2011), dentre outros, a fim de trazer um panorama desta cultura desde sua origem, apresentando suas características, como chegaram ao Brasil e como tem sido tratada atualmente.

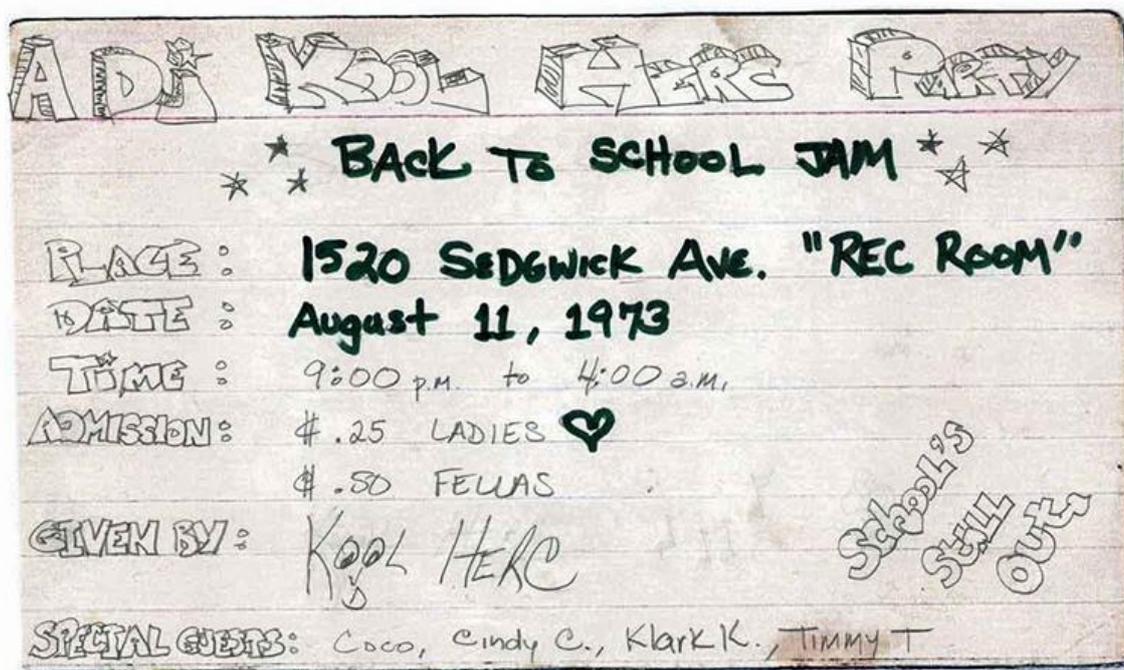
2.1 STREET DANCE: CONCEITO E ORIGEM

De acordo com Colombero (2011) o Street Dance nasce nos Estados Unidos e seu termo "Street" tem o significado de popular, dança que veio do povo, das festas de quarteirão. Vianna (1997) cita o jamaicano Kool Herc¹ como o precursor das Block Parties (festas de quarteirão) realizadas no Bronx. Voltando no texto de Moraes e Costa (2022) Herc foi considerado revolucionário, pois era um DJ que não tocava os sucessos da Disco Music daquela época, mas ao invés disso trazia ritmos como Funk e Soul Music valorizando artistas negros, trazendo representatividade social para sua comunidade.

O marco zero do hip hop é a festa "Back To School Jam" organizada pelo Dj Kool Herc para a sua irmã, em 11 de agosto de 1973. Kool Herc também foi responsável por inventar o BreakBeat, que se tornou um dos fundamentos do Hip Hop Music hoje e da dança Break, segundo Brandon "BeastBoi" Juezan (2018) no vídeo History behind the BIRTH of Hip Hop – DJ Kool Herc's Contribution!

Imagem 1 – Convite da festa que marcou o nascimento do Hip Hop

¹ Kool Herck (1955) é um DJ jamaicano, conhecido por ser o primeiro a samplear melodias criando a batida inicial do rap. Kool Herc foi quem inicialmente gerou batidas eletrônicas para produzir uma base rítmica sobre a qual seria mais fácil encaixar rimas, descaradamente influenciadas pelo gospel e pelo soul.



Fonte: Sesc São Paulo, 2023. <https://www.sescsp.org.br/sesc-vila-mariana-reune-programacoes-que-celebram-os-50-anos-do-hip-hop/>

Segundo Sarah Moraes e Lucas Costa (2022) na década de 1970, Nova York era totalmente influenciada pela Disc Music, onde pessoas de classes sociais mais altas enchiam boates, mas também foi um período marcado por grande desigualdade social e econômica, acentuando a pobreza, a violência e o preconceito. Assim, não só o Bairro do Bronx, mas outras comunidades dos Estados Unidos vivenciaram esses problemas. Além disso o autor traz também o grande crescimento urbano e tecnológico como grande fator para o percentual de desemprego aumentar nessas comunidades.

A partir dessas afirmações é possível ter um parâmetro das condições em que essas comunidades viviam, marginalizadas, esquecidas e sem amparo algum do estado. Voltando ao texto de Moraes e Costa (2022), as condições precárias os jovens, dessas comunidades, de diferentes etnias (jamaicanos, afro-americanos e porto-riquenhos) recorriam a violência e a criminalidade para sobreviver. Inspirados pelos ideais de grandes líderes como Malcolm X, Martin Luther King, Panteras Negras, difundidos desde a década de 1960, esses jovens decidiram que era hora de uma mudança. Esse foi o pontapé do Hip Hop.

Já Camargo (2013) traz a perspectiva de que seu surgimento ocorreu durante a crise de 1929, onde artistas desempregados foram para as ruas na tentativa de continuar

ganhando um sustento. Duarte (2016) traz também a visão da influência negra norte-americana para esse estilo, que corrobora com a visão de Colombero:

[...]Um movimento importante para este gênero foi a migração nas décadas de 1930 e 1940 de negros do sul dos Estados Unidos para as grandes cidades do norte do país, que levavam para onde fossem sua cultura, assim difundindo os gêneros musicais Blues e Soul. (DUARTE, Taison Furtado, 2016, P 20)

A partir dessas afirmações entende-se que apesar de ter um “marco zero” a cultura Hip Hop e o Street Dance já estavam presentes nas comunidades antes desse marco. O surgimento do Street Dance vem para além de influências artísticas de outras culturas, também tem influências políticas e sociais. E podemos entender isso quando Stoppa (2002) afirma:

[...]o hip-hop procura desenvolver suas ações como forma de questionar e de contestar a situação social e os valores injustos encontrados na sociedade, através da sensibilização das pessoas para os problemas do cotidiano, e de sua conscientização e participação em ações socioculturais que levem a uma resistência e, conseqüentemente, a um estado de afirmação da cidadania. (STOPPA, Antônio, edmur, 2002, p 59)

Colombero (2011) segue dizendo que James Brown, nos anos 60, vem através do funk com letras sobre festas, sexo e dança se distanciar do contexto religioso do Blues² e cria um ritmo mais animado, chamado “Bounce”³ que veio a se tornar um ritmo revolucionário. Camargo (2013) afirma que James Brown⁴ não foi o responsável por apenas disseminar a música Funk⁵, mas uma atitude, uma identidade, a forma de se vestir, de ser, e de dançar.

Locking é uma dança que surgiu na Califórnia, catalogada como a primeira dança urbana, influenciada pelo estilo de música Funk, afirma Colombero, e ele segue descrevendo esse estilo:

² É um gênero de canção do folclore negro norte-americano, de cunho melancólico e ritmo sincopado, em compasso binário ou quaternário e andamento moderado.

³ movimentos contínuos de “balanço” que move repetidamente de acordo com a batida da música.

⁴ Foi um cantor, dançarino, compositor, produtor musical e multi-instrumentista norte-americano, reconhecido como um dos cantores mais influentes do século XX na música mundial.

⁵ É um estilo musical que se originou na década de 1960, principalmente nas comunidades afro-americanas.

caracterizada por movimentação rápida dos braços em música funk, assim como movimentos de “travar” os joelhos, produzindo a impressão de uma ruptura, congelando em certas posições e depois continuando rápido como antes. O dançarino conhecido como locker interage com o público sorrindo, apontando os dedos e batendo palmas, podendo ou não se caracterizar como naquela época, fazendo uso de boinas, coletes, suspensórios e meiões. Foi inventada por Don Campbell no programa americano Soul Train, onde muitos como os Jacksons Five, Tina Turner, Marvin Gaye se apresentavam, a platéia era formada pelos próprios dançarinos que faziam suas performances. (COLOMBERO, Rose Mary, 2011, p 2)

O pensamento de Duarte (2016), diz que o *Street Dance* é um gênero que se constitui da mistura de outras técnicas de dança, e por estar em constante ampliação e mudança, existem divisões dentro desse gênero, e essa subdivisão se dá entre, as danças que lhe deram origem, o Old School ou Old Style, e as danças que vem surgindo ao longo do tempo, New School ou New Style.

Locking, Popping e Break são citadas por Duarte (2016) como danças Old School, que surgiram nos anos 60, 70 e início dos anos 80. E House, Hip Hop Dance, Vogue, Wacking e Krump são citadas por ele como danças New School, que surgiram durante os anos 80, até o presente momento desta pesquisa, são consideradas New School.

O quadro 1 abaixo lista alguns estilos de Danças Urbanas com a suas características e uma breve referência quanto aos seus surgimentos, na visão de: COLOMBERO (2011); VALDERRAMAS, HUNGER (2007); PIMENTEL (2024); DORNELAS, PIMENTEL (2017); VIEIRA (2018); MORAES, COSTA (2022) e o site Dança de Rua.

Quadro 1

Estilos	Características
Locking	Seu principal precursor foi Don Campbellock, influenciado pela dança de músicas Funk. No início dos anos 1970, os primeiros grupos de <i>Locking</i> surgiram, dentre eles o “The Lockes” criado pelo próprio Campbellock. O estilo se caracteriza pelas movimentações de braços, punhos, mãos e dedos rápidas e utiliza movimentos mais

	<p>relaxados de quadris e pernas. Uma característica importante é a de “travar” a movimentação, e depois voltam as movimentações rápidas. O locker interage bastante com o público, com movimentações de apontar, sorrindo e batendo palmas.</p>
Popping	<p>Foi criado por Boogaloo Sam, em Los Angeles, por volta de 1975. Antes de desenvolver o próprio estilo em meados de 75, Sam se inspirou em uma dança popular da época conhecida como “Jerk” e no grupo The Lockers. Os primeiros movimentos criados por Sam ficaram conhecidos como Boogaloo, e posteriormente virou seu primeiro estilo, somente depois dele que o Popping nasceu, também considerado uma evolução de uma dança antiga chamada Robot, que consistia em imitar movimentações de robôs.</p> <p>O Popping pode ser considerado um estilo “guarda-chuva” já que utiliza de estilos complementares para enriquecer a performance. Ele se caracteriza pela movimentação robotizada, contrações musculares no ritmo da música, movimentos de rotação dos eixos do corpo e waves.</p>
Break	<p>Esse estilo surge no Bronx, por volta de 1973, diferente de outros estilos de dança que fazem parte da cultura Hip Hop, o Break não possui um único criador, foi desenvolvido coletivamente por jovens afro-americanos e latinos que agregaram as danças sociais movimentações do kung fu, capoeira,</p>

	<p>ginastica artística, sapateado americano entre outros estilos dos anos 30, 40 e 50. Foi criado durante as Block Partys com a ajuda do DJ Kool Herc que como foi citado anteriormente nesta pesquisa criou o BreakBeat, que é o momento em que os breakers dançam.</p> <p>Esse estilo se caracteriza pelos rápidos movimentos de pés e giros, saltos e movimentos no chão. Os grupos de B-boys e B-girls de regiões diferentes se reuniam para batalhar, essas disputas exultavam em mais inovação para ganhar de seus oponentes.</p>
House	<p>O estilo surgiu nos anos 80, junto com a House Music, em Chicago. Seu nome House Dance se deu por conta do local onde a dança se desenvolveu, dentro dos clubes, e nessas casas de festa havia muitos outros estilos que influenciaram o House, danças africanas, danças latinas, dança brasileira, jazz, sapateado, entre outras. Traz influências da salsa, Waacking, dança em patins entre outros. Sua principal característica é a liberdade do dançarino com a música, enquanto a parte superior do corpo faz o bounce, as pernas e pés tem movimentos rápidos e complexos.</p>
Hip Hop Dance	<p>Aqui é preciso trazer uma atenção para um detalhe na dança Hip Hop: esse estilo, Hip Hop Dance (freestyle) vem da música Hip Hop que é um dos quatro pilares dessa cultura, mas se diferencia do Break, que é dançado no break beat da música funk.</p>

	<p>Surgiu por volta de 1980, conhecida como era de ouro do Hip Hop. Nessa época a música estava mudando os conceitos de Locking, Popping, Breaking e Danças Sociais, sendo utilizados de forma diferente, com isso diversas danças sociais foram surgindo e formando o que conhecemos hoje como Hip Hop Dance.</p> <p>As principais características da dança Hip Hop são as bases de movimento marcadas pelo bounce da música, os dançarinos tem inúmeras possibilidades de movimentação, sempre podendo surgir algo novo ou alguma mudança.</p>
Vogue	<p>Sua origem vem das comunidades LGBTQI+, negra, latina e periférica dos Estados Unidos. Em meados dos anos 1920, em Nova York, se realizavam os bailes chamados de Ball Culture. Esses eventos veneravam a beleza padrão, então eram inacessíveis para as minorias. Sua origem vem das comunidades LGBTQI+, negra, latina e periférica, que, insatisfeitos com a exclusão social que viviam, alguns anos depois, essas minorias uma Undergroud Ball Culture, mais inclusiva e que pudesse exaltar e dar visibilidade a essas pessoas.</p> <p>Dentro desses eventos foram se criando categorias competitivas, dentre elas surgiu a categoria Vogue que se inspira nas capas de revista de mesmo nome. Esse estilo se caracteriza por esbanjar ousadia e poses inspiradas pelos modelos das capas de</p>

	revistas.
Wacking	<p>Surgiu no início dos anos 60 no underground gays club de Nova York originalmente chamado Punking, e foi popularizado pelo programa de TV Soul Train, o mesmo onde se popularizou o Locking. Esse estilo se caracteriza com os movimentos complexos de braços e mãos que se assemelham ao Locking, mas são mais exagerados e ressaltam a sensualidade e ao mesmo tempo a força. Tem influências de Jazz, Afro, Dança Flamenca, Garbo Style. Esse estilo também conta com poses bem-marcadas, é considerado a versão gay do Locking, uma comunidade gay desenvolveu o estilo dentro dos conceitos do Locking, depois outras pessoas foram aderindo ao estilo.</p>
Krump	<p>Nasce nas comunidades afro-americanas de Los Angeles em 1992, inicialmente chamada Clown Dancing, porém depois se diferencial desse estilo formando o Krump que é uma sigla para Kingdom Radically Uplifted Mighty Praiseem. É uma forma de expressão artística inspirada por outras Danças Urbanas que vieram antes. O Krump se destaca por movimentos intensos, rápidos, fluidos e com bastante força e precisão. Esse estilo é conhecido por sua improvisação e individualidade, permitindo que os dançarinos coloquem sua própria personalidade na dança.</p>

2.2 DANÇAS URBANAS: SIGNIFICADO E HISTÓRIA NO BRASIL

Camargo (2013) nos mostra que a chegada das Danças Urbanas no Brasil aconteceu na década de 80, com grande influência dos filmes, videocliques e comerciais. Dentre eles Guilherme Matos (2020) cita o filme Breakdance, de 1984, como um dos principais disseminadores das Danças Urbanas no Brasil.

Matos (2020) faz referência ao videoclipe de Thriller, de Michael Jackson, que lançado em 1983, impulsionou a chegada das danças Urbanas no Brasil.

Posteriormente a década de 90 é citada por Camargo (2013) como um momento muito importante por diversos motivos. Um deles é a presença do Coreógrafo Marcelo Cirino, criador do grupo “Dança de Rua do Brasil” que se tornou referência no país, assim promovendo a sua popularização, e estimulou o reconhecimento técnico dessa modalidade, o que contribuiu para diminuir o preconceito relacionado a ela.

É impossível falarmos de Danças Urbanas sem falarmos do preconceito atrelado ao nome, que nem sempre foi o mesmo. Bem no início da sua propagação aqui no Brasil, as Danças Urbanas não eram chamadas assim. Devido à falta de informação, todas as danças Urbanas eram resumidas a Break, não se percebia essa diferença de estilos e origens (TORRES, Laís Crozera, 2015).

Segundo Frank Ejara (2011) o termo Dança de Rua nunca foi bem-visto no Brasil por quem não fazia parte dela, e que esse termo não expressa bem o significado de Street Dance, termo utilizado nos Estados Unidos, onde essas danças se originam. Segundo Ejara, Street Dance expressa mais o significado de dança popular, que veio do povo, e completa dizendo:

Além da própria história das danças, onde Don Campbell não criou o Locking na rua, nem Boogaloo Sam, o House Dance veio dos clubs e mesmo o Bboying desenvolveu-se nas batalhas da igreja San Martin no bairro do *Bronx* onde os padres eram os jurados.

Claro que temos a imagem dos anos 80 de garotos com boom Box e sua pista de dança nas costas, popularizada pela mídia. Que acontecia sim nos bairros dos Estados Unidos, mas não define por esse motivo as origens das danças como sendo o ambiente RUA.

Enfim, a tradução literal é falha e gera preconceito. (EJARA, Frank, 2011)

Entende-se a partir disso que o termo Dança de Rua não expressa o real sentido e significado dessas danças assim acarretando diversos preconceitos e desinformação acerca de suas origens. Com esse pensamento, Ejara (2011) após conversar com Storm⁶, já que ele não utiliza a tradução literal na Alemanha por também soar como algo negativo. Storm começa a utilizar “Urban Tanz” (Dança Urbana) Ejara (2011) completa dizendo “Por sentir que a situação no Brasil era a mesma, eu comecei a usar o termo e falar em todo lugar que eu ia e em pouco tempo muitos começaram a aderir.” E conclui que o termo Dança Urbana está mais bem relacionado a realidade socio/histórico/Cultural.

A literatura traz a chegada das Danças Urbanas no Brasil na estação São Bento, onde Nelson Triunfo junto com seu grupo, Funk e Cia, difundiam o Break (ALVES, 2004). Já Guarato (2008) traz outro foco de origem das Danças Urbanas no Brasil, segundo ele em Uberlândia foi o berço dessas danças no país porque naquela época não existiam manifestações semelhantes em outros lugares e traz como referência o grupo chamado Jazz de Rua, assim defendendo a sua origem em Minas Gerais, mesmo antes da chegada dos conteúdos midiáticos a cerca desse tema.

Atualmente, as Danças Urbanas estão conquistando cada vez mais espaço tanto no meio acadêmico, com cada vez mais estudos relacionados as Danças Urbanas com foco em diversas áreas sendo publicados, quanto no meio cultural e do entretenimento. Percebe-se por meio de matérias e entrevistas, um número crescente de shows com dançarinos de danças urbanas performando nos palcos. Esses artistas se tornaram parte importante dos shows de cantores como Anitta, Beyoncé, e Pablo Vittar. Confirmamos isso com o que é dito no Tudo Mais do Gshow: “Uma boa coreografia pode elevar a performance de estrelas pop como Anitta, Luísa Sonza e Pablo Vittar para outro patamar.”

No âmbito social, as Danças Urbanas ainda são muito lembradas pelo papel que fazem para as comunidades periféricas. Atualmente temos muitos projetos como o Anjos D’Rua de Minas Gerais que tem o objetivo de apresentar a dança para crianças e jovens como uma maneira de ajudar a construção de seus conhecimentos para que lhes permitam outras possibilidades em suas vidas, já que esses jovens fazem parte de um grupo que vivenciam o risco social. O projeto Anjos D’Rua conta atualmente com aproximadamente 430 alunos inscritos, e promove atividades artísticas que contribuem com a comunidade também.

⁶ Niels Robitzky, também conhecido como Storm, é um dançarino e coreógrafo alemão, é um dos artistas mais representativos do Hip Hop mundial.

3 EVENTOS

"Competições de dança urbana não são apenas sobre vencer, mas sobre compartilhar, aprender e crescer juntos como uma comunidade."

- Storm

Este capítulo irá tratar sobre eventos e sua importância para o convívio humano (BOWDIN, ALLEN O'TOOLE, HARRIS, MCDONELL, 2006; NETO, 2000; PEREIRA, 2013) Design de eventos na visão de (ALVES, SANTOS, GONÇALVES, 2022; LEME, MORTEAN, BRANDÃO, 2014) e sua importância, desdobramentos.

3.1 DESIGN PARA EVENTOS

Ao participar em eventos, o Homem moderno aprende e reaprende a ter emoções, desenvolve o seu sentido crítico, educa os seus sentidos, adquire uma nova visão do mundo, absorve novos conhecimentos e vive novas experiências que contribuem para aprimorar a sua vida emotiva e social. (NETO, 2000 apud PEREIRA, 2013, p 17). Além disso, os eventos movimentam as cidades, mudam rotinas e trazem outras visões de mundo, proporcionando a interação entre usuário, produto e espaço. (XIANG; GRETZEL, 2010; TUSSYADIAH, 2013 apud ALVES, SANTOS, GONÇALVES, 2022).

Smith-Christensen (2009) apud Leme, Morteau e Brandão (2014) recomenda que os eventos devem ser sensíveis às necessidades ambientais, econômicas, culturais, territoriais, políticas e sociais dentro do contexto em que se encontra, devendo ser organizados para expandir, de maneira positiva, os resultados gerados.

Os autores Leme, Morteau e Brandão (2014) também citam a importância dos eventos para a difusão de conhecimentos e experiências para os envolvidos, e, dentre outros conceitos, apresentam o da sustentabilidade cultural, que trata da “necessidade de equilibrar tradição cultural e inovações. Para isso, é preciso repensar os hábitos e valorizar as tradições locais, em contraposição à simples cópia de modelos exteriores”.

3.2 EVENTOS DE DANÇAS URBANAS

Este capítulo apresenta quatro eventos de danças urbanas, sendo dois estrangeiros e dois brasileiros, e ao final, apresenta a Mostra Goiana de Danças Urbanas, evento local, que será utilizado como objeto de estudo e descrito mais detalhadamente em outros momentos.

Pesquisando sobre os eventos de Danças Urbanas mais importantes e antigos nos Estados Unidos, onde essas danças se originaram, os eventos que mais se destacam são: Zulu Nation Anniversary, Radiotron, Freestyle Session, Rock Steady Crew Anniversary, Pro-Am Dance & Dj Expo e o Battle of the Year (BOTY). Também é importante destacar os eventos que começaram posteriormente como: *Hip Hop International*, Red Bull BC One e *Breaking Convention*. Buscou-se trazer alguns desses eventos para entender melhor como eles funcionam, como começaram, seus objetivos e público-alvo:

- a) Battle of the Year (BOTY):** Criada por Jay Force Posse, teve sua primeira edição em 1990 com o nome “International Breakdance Cup”, em Hannover, com cerca de 500 espectadores no evento. Apenas em 1992 teve o nome que carrega até hoje, “Battle of the Year”. Em sua primeira edição, a competição consistia em apenas um show, sem nenhuma batalha. Depois de 1997 o evento passou a acontecer em Offenbach, e após isso a empresa MZEE se juntou à equipe de organização e só saiu em 1999 devido a tensões internas. Em 2000, a EXPO de Hannover se tornou parceira de cooperação do BOTY, e nesse ano o evento teve 10.000 espectadores. A partir de 2001 a organização do evento teve que mudar a dinâmica do evento por conta da quantidade de participantes. A ideia era voltar as raízes do evento, mas sem abandonar o seu espaço conquistado entre a comunidade. O que começou como uma festa underground, passou a ser um evento internacional e foi ampliando o conteúdo oferecido, implementando workshops, álbuns com a trilha sonora da edição (ver Imagem 3), festas de aquecimento, exposições, batalhas de *B-girl* e batalhas individuais, passando a durar uma semana inteira. (MAZZA, 2021). Hoje o evento possui “uma das mais prestigiadas batalhas entre equipes do planeta. A cada ano, equipes de todo o planeta realizam etapas locais na busca por uma vaga na Final Mundial” (REDBULL, 2017).

Imagem 3 - Capa do álbum digital das músicas tocadas no BOTY 2018, autor desconhecido.



Fonte: Bandcamp, 2017. <https://botysoundtrack.bandcamp.com/album/battle-of-the-year-2017-the-soundtrack>

Imagem 4 - Registro do evento BOTY 2016 feito por LITTLESSEO, 2016.



Fonte: Red Bull, 2017. <https://www.redbull.com/br-pt/battle-of-the-year-2017>

Red Bull BC One: Foi criado em 2004 na Suíça, é a maior competição individual do mundo entre B-girls e B-boys. Sua proposta era diferente dos campeonatos já realizados até aquele momento, pois suas batalhas seriam individuais, com isso o evento foi o primeiro a realizar batalhas 1x1. Este evento é realizado em diversos países e os vencedores das etapas regionais disputam uma vaga na final mundial. Em 2021 teve sua décima primeira edição, e os dançarinos veem esse evento como uma forma de elevar suas carreiras, uma vez que muitos competidores acabam se tornando referências mundiais.

Imagem 5 - Registro do evento Red Bull BC One, 2021 feito por LITTLESHAO.

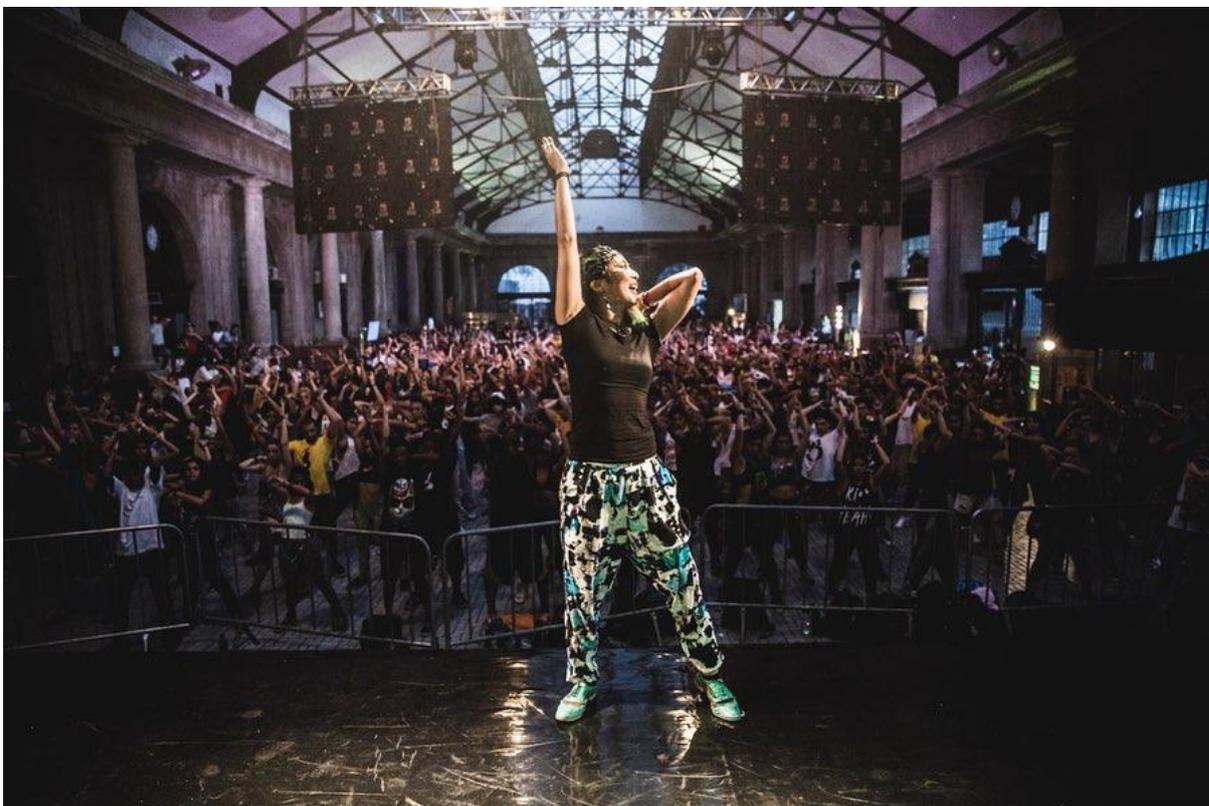


Fonte: Red Bull, 2021. <https://www.redbull.com/int-en/red-bull-bc-one-world-final-2021-report>

b) Rio H2K: Realizado no Brasil, o evento criado por Bruno Bastos, em 2011, foi o maior festival de Danças Urbanas do país, e um dos maiores do mundo. Acontecia na Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro, recebeu participantes de mais de 10 países em eventos com média de 4 dias de duração, e contava com aulas para iniciantes e para pessoas que dançam há mais tempo, shows, cases e batalhas de diferentes estilos das Danças Urbanas. O evento foi descontinuado depois de 2020 devido a pandemia da corona vírus, e desde então não

houveram mais edições até o presente momento da pesquisa. (Programa “Gente em primeiro lugar”, s. d.)

Imagem 6 - Registro do evento Rio H2K 2020, autor desconhecido.



Fonte: Facebook Rio H2K, 2020.

https://www.facebook.com/photo/?fbid=4307615202597389&set=pb.100050500929248.-2207520000&locale=pt_BR

c) Hip Hop District: Este evento acontece uma vez por ano na Cidade de Jundiaí SP e dura em média 4 dias. O evento que teve seu início em 2016, acontece há 8 anos, se consagrou o maior festival anual de danças Urbanas na América Latina, reunindo dançarinos de todo o país e do exterior também. Sua missão é: “utilizar a dança como um veículo para a inclusão social, construindo um espaço onde a diversidade não só é celebrada, mas é fundamental para o desenvolvimento do projeto.” E além do incentivo cultural, há também o incentivo à educação, já que o evento oferece mais de 40 horas de aulas com professores do mundo todo, mas principalmente brasileiros, e conta com palestras com grandes nomes dentro desse cenário. O evento conta com bolsas para alguns grupos sociais como a comunidade LGBTQIAP+ e pessoas

economicamente desfavorecidas. (Ponto de encontro da imprensa hip hop district, 2023)

Imagem 7 - Registro do evento Hip Hop District 2023, autor desconhecido.



Fonte: Facebook Hip Hop District, 2023. https://www.facebook.com/h2district/photos_by

Imagem 8 - Registro do evento Hip Hop District 2023, autor desconhecido.



Fonte: Facebook Hip Hop District, 2023. https://www.facebook.com/h2district/photos_by

3.3 MOSTRA GOIANA DE DANÇAS URBANAS (MGDU):

É um evento idealizado pela produtora cultural Enjoy Cultura, criada em 2010 por Fabrício Rezio, em Goiânia. Sua primeira edição aconteceu em 2014, com um formato de aulas, e nos anos seguintes outras atividades foram sendo agregadas, como batalhas de diversos estilos, mesas de debate e uma grade de aulas regulares e *masterclass* com professores de renome nacional.

O evento atualmente é o maior evento de Danças Urbanas do Centro-Oeste, com uma programação diversificada e distribuída em torno de 4 dias, que inclui uma mostra competitiva realizada no teatro, e festas. Os participantes adquirem “pacotes” pagos, que possibilitam diferentes tipos de acesso ao evento, seja para a programação completa, ou para atividades parciais, como o acesso a aulas avulsas, ou o day pass, que dá acesso a um único dia de aulas. As festas acontecem em bares ou baladas parceiros, contam com a participação de um DJ, e exceto no dia que acontece a mostra competitiva no Teatro, em todas elas acontecem batalhas nas diferentes categorias de dança, como House, Dancehall, Break, Open Style, Hip Hop e Experimental.

Os locais do evento são diferentes a cada ano e são definidos em função do quanto de público o espaço comporta e a estrutura oferecida. Eles devem possuir um ambiente espaçoso para as aulas, onde seja possível montar o palco para os professores, um local para

alimentação e descanso, salas separadas para a equipe de organização e apoio, e áreas para montagem de estandes para marcas diversas venderem seus produtos. Além disso, o evento conta com parcerias com hotéis e restaurantes da região.

A Mostra Goiana tem o objetivo de aproximar seus alunos dos professores que eles admiram, conectar pessoas de diferentes lugares e movimentar a cena cultural de Goiás. (CARVALHO, 2024)

O evento Mostra Goiana de Danças Urbanas acontece anualmente, com duração média de quatro dias e expectativa de público entre 100 a 200 pessoas, de acordo com a organização. Trata-se de um evento itinerante, realizado em diferentes localidades a cada edição, abrangendo múltiplos espaços como locais de aula, teatros, bares e boates. Além de trazer professores renomados de diversas partes do Brasil, o evento também valoriza e dá visibilidade aos profissionais de Goiânia.

Os ingressos são comercializados por lotes, que são lançados por datas a medida que o evento se aproxima de acontecer, esses lotes dão acessos a todas as aulas. Além desses lotes existem outros formatos de ingresso, como day pass(dá acesso a um dia de aulas do evento) e aulas avulsas(dá acesso a apenas uma aula que fica à escolha do participante).. As apresentações no teatro e as festas possuem bilheteria separada.

Imagem 9 - Registro do evento Mostra Goiana de Danças Urbanas 2023, autor desconhecido.



Fonte: Instagram Mostra Goiana de Danças Urbanas, 2023.

4 METODOLOGIAS DE DESIGN

"O design deve seduzir, educar e, talvez, provocar."

— April Greiman

O presente capítulo seleciona metodologias de design com o objetivo fornecer elementos de referência para o desenvolvimento de parâmetros de análise e futuro desenvolvimento de um projeto.

A seleção dos conteúdos envolve três pontos principais: o design thinking, a experiência do usuário (user experience) e, por fim, elementos da base metodológica das disciplinas de estúdio de design, que fazem parte da grade curricular do curso de Design da PUC Goiás, que aborda as relações entre o sujeito e o objeto como base estrutural para a elaboração de um conceito e indicativos de projeto.

4.1 DESIGN THINKING

O livro *Isto é Design Thinking de Serviços* (2014) de Marc Stickdorn e Jakob Schneider, foi fundamental para desenvolvimento da pesquisa. Ele aborda cinco princípios fundamentais para desenvolver um projeto de design, que deve ser: centrado no usuário, cocriativo, sequencial, evidente e holístico. Estes ajudam a desenvolver serviços que integram diferentes pontos de contato, proporcionando uma visão mais ampla e sistêmica do serviço ou produto que é oferecido.

Os autores apresentam, de forma objetiva, metodologias e ferramentas específicas e explicam a aplicabilidade e a importância de cada uma, ilustrando-as com exemplos práticos. Segundo Stickdorn e Schneider (2014), o mapa de jornada do usuário oferece uma representação estruturada e vivida da experiência do usuário com o serviço. Esse mapa destaca os pontos de contato pelos quais o usuário interage com o serviço, seja por meio de interações diretas, face a face, ou por meio de plataformas virtuais.

Essa metodologia foi utilizada nesta pesquisa para entender como o usuário se comporta na rotina atípica de um evento.

Para a construção desse mapa, é essencial identificar esses pontos de contato e realizar entrevistas com os usuários. Após essa identificação, é necessário conectar os pontos para obter uma visão abrangente da experiência. O mapa deve ser desenhado de maneira

acessível e visualmente clara, mas com um nível de detalhamento que permita insights reais sobre a experiência do usuário.

Na visão de Stickdorn e Schneider (2014) a criação de personas é uma etapa fundamental para a definição do público-alvo e possibilita a compreensão de diferentes perspectivas acerca de um serviço. A persona é uma representação fictícia, mas se baseia nos interesses, necessidades e motivações de um grupo real de indivíduos. Ao desenvolver a persona é comum agrupar dados de pesquisas com grupos de interesses similares, e essas personas também podem ser elaboradas com base no mapa de stakeholders, de modo que, quanto maior a sua veracidade melhor será a persona. Para isso são utilizadas representações visuais e perfis detalhados.

Além das personas, o mapa de stakeholders foi outra ferramenta utilizada para complementar a pesquisa. Trata-se de uma representação visual dos diversos públicos impactados por um serviço. A construção desse mapa envolve um levantamento completo das necessidades dos stakeholders, realizado por meio de entrevistas e pesquisas secundárias, visando identificar até mesmo os stakeholders que o provedor de serviços não menciona ou desconhece. Com a lista finalizada, o próximo passo é mapear as interações entre os grupos, permitindo a visualização de um panorama completo que evidencia pontos críticos e oportunidades de aprimoramento.

Imagem 10 – Exemplo Mapa de Stakeholders

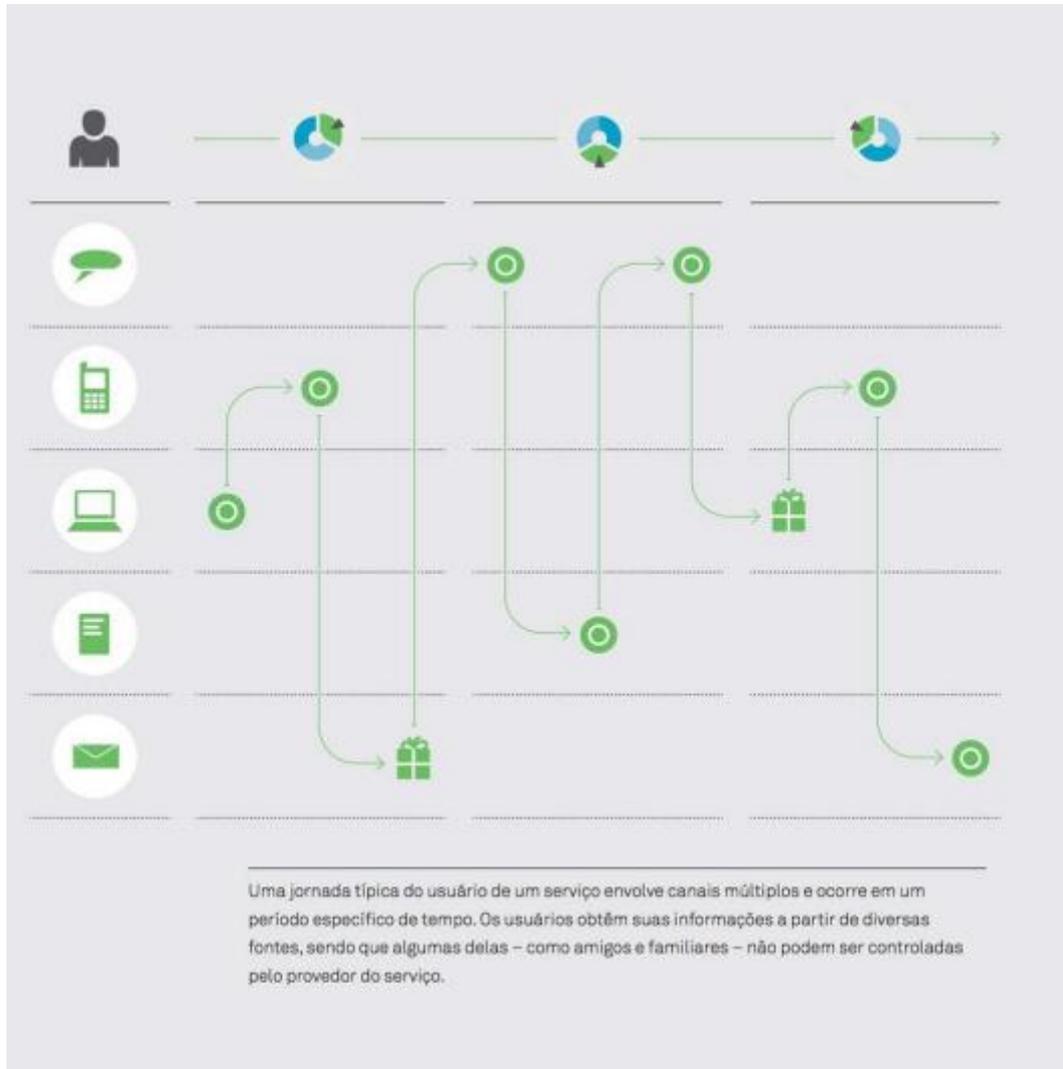
MAPA DE STAKEHOLDERS

Tera



Disponível em: <https://blog.somostera.com/ux-design/mapa-de-stakeholders> acesso em 10/11/2024

Imagem 11 – Exemplo de Mapa da Jornada do Usuário



Disponível em: Isto é Design Thinking de Serviço, de Marc Stickdorn e Jakob Schneider (orgs.).

4.2 USER EXPERIENCE (UX) – EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

É importante se frisar as observações que, ao se projetar a experiência do usuário, não basta analisar separadamente o usuário e o produto, mas sim seus encontros durante a interação (GARRETT, 2011 apud ALVES, SANTOS, GONÇALVES, 2022). Assim, as autoras Alves, Santos e Gonçalves (2022) enfatizam que os componentes importantes para a interação têm outros aspectos que devem ser considerados, como:

- Usuário (motivações, recursos, conhecimentos, atitudes, expectativas e estado mental)
- Sistema (produto, objeto, serviços, pessoas, infraestrutura, envolvidos na interação)
- Contexto (físico, social, temporal, tarefa)

Também se mostra importante a divisão da experiência do usuário em intervalos de tempo como sugere o documento White Paper (ROTO *et al*, 2011) esses aspectos são:

- UX esperada (antes)
- UX durante a interação
- UX total(depois)

Esse modelo mostra que a experiência pode ser manipulada de acordo com a ordem e o momento levando a uma sequência cuidadosa da interação, e ocasionando a mudança da percepção da qualidade de um produto ou serviço de acordo com as sequências de experiências. Sendo esse sequenciamento possível quando há foco em um público específico, um produto específico e um determinado local. (HASSENZAHN, 2010 apud ALVES, SANTOS, GONÇALVES, 2022).

O User Experience é guiado através das ciências do comportamento, ergonomia, psicologia e “human factors”. A revolução industrial incentivou a estruturação de estudos sobre a criação de ferramentas para que os trabalhadores pudessem realizar atividades de forma mais eficiente, a partir disso surgiu a ergonomia. A Primeira Guerra implicou no surgimento de uma nova ciência, “human factors” visando entender como as pessoas se comportavam ao utilizarem ferramentas complexas e ao interagir com diferentes ambientes. (MACEDO, 2014)

Foi apenas no início de 1990, com Don Norman, Vice-Presidente do Advanced Technology Group da Apple, que o termo “UX” foi popularizado. Norman explica que termos como Interface de Usuário e Usabilidade limitam o entendimento sobre o real significado do seu trabalho. (MACEDO, 2014)

Norman (2016) fala também em uma entrevista ao NN Group como atualmente esse termo vem sendo mal utilizado por pessoas que se dizem User Experience Designer, só

por projetar um website ou um aplicativo, claro que também é aplicado o UX em sites e apps, mas não somente nisso.

Não, é tudo! É a forma com que você sente o mundo, é a forma que você experiencia a sua vida, é a forma que você experiencia um serviço, ou... sim... um aplicativo ou um sistema de computador. Mas é um sistema. É tudo! Entenderam?!

(NORMAN, Don, 2016 apud AGNI, Edu, 2016)

Vale citar o trabalho de Pinheiro e Dias (2023) que citam Costa e Ramalho (2010) para dizer que, quando se trata de estudo do Usuário e UX, diversas outras áreas do conhecimento agregam esses estudos, algumas delas são: psicologia, design, ciências sociais, entre outras. Elas aplicam diferentes métodos de pesquisa para analisar a interação humana com a informação e/ou, tecnologia, assim resultando em uma pesquisa interdisciplinar.

Pinheiro e Dias (2023) afirmam que para cada estágio do processo do design de Experiência do Usuário, pode-se utilizar diferentes métodos nas várias fases de um projeto. (FARREL, 2017 apud PINHEIROS, DIAS, 2013) diz: “O importante não é executar uma lista gigante de atividades em uma ordem rígida, mas começar de algum lugar e aprender mais e mais à medida que avança”. Entende-se a partir desta fala que as pesquisas de usuário devem ser feitas em qualquer estágio ao longo do projeto, porque sempre trará aprendizado, fazendo com que cada etapa de pesquisa agregue valor ao produto ou serviço final.

4.3 A RELAÇÃO SUJEITO – OBJETO

O estudo da relação sujeito-objeto se baseia no conteúdo relacionado ao design pleno, presente no projeto pedagógico do curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da PUC Goiás, que permite “conectar todas as áreas de aprendizagem e atuação profissional do design, de forma a propor uma visão mais holística e plena para identificar e propor soluções para problemas de projeto (TEIXEIRA, M.E, 2024).

Ainda segundo Teixeira (2024), partir desse método de projeto, é possível se “desenvolver definições de conceitos e significados passíveis de criarem parâmetros para projeto e o estudo das necessidades racionais e emocionais do usuário e do espaço de estudo”, que aqui pode ser entendido como qualquer objeto de estudo no âmbito do design, o que irá selecionar “o conceito e os indicativos projetuais que melhor conduzirão à proposta final de projeto” na direção de uma proposta mais coerente e personalizada.

5 ANÁLISE DOS DADOS, APLICAÇÃO DA METODOLOGIA, CONCEITO E INDICATIVOS DE PROJETO

"A dança urbana é uma forma de expressão que nos permite contar nossa história, nossos desafios e nossas vitórias através do movimento."

- Frank Ejara

A aplicação das ferramentas metodológicas possibilitou chegar a uma aproximação da realidade do evento para além de uma visão pessoal, comprovando a sua relevância na identificação de possíveis caminhos de projeto a ser explorado futuramente. Dentre eles, a percepção de que a comunicação é parte essencial da experiência do usuário e que pode ser explorada nas propostas para o projeto da experiência do usuário a ser desenvolvida para a MGDU.

O desenvolvimento do processo baseou-se no cruzamento das metodologias apresentadas, buscando trazer a contribuição de métodos e ferramentas para alcançar uma melhor percepção do sujeito, do objeto, da problematização e da busca para uma proposta de projeto coerente.

A partir do livro de Stickdorn e Scheider (2014) foram trabalhadas ferramentas fundamentais para a pesquisa, contribuindo para desenvolver uma tabela com os touchpoints mais relevantes, que foram importantes para compreender o contato do usuário com esse determinado serviço, o evento da MGDU.

O processo incluiu entrevistas com usuários, desenvolvimento de persona e mapa de empatia. Primeiramente foi entrevistado um dos organizadores do evento que está sendo objeto de estudo. Depois mapeados dois tipos de usuários principais, os que conhecem danças urbanas e os que conhecem pouco ou nada, por meio da aplicação de questionários e geração de gráficos que forneceram dados importantes para a caracterização do sujeito. Com essas definições iniciou-se a montagem de duas personas através de observações em evento e com dois formulários para esses dois tipos de público.

A elaboração do briefing, e das ferramentas estudadas para conhecer melhor e permitir uma melhor aproximação do usuário, permitiu uma melhor identificação do sujeito e objeto, suas necessidades e as relações que serão estabelecidas.

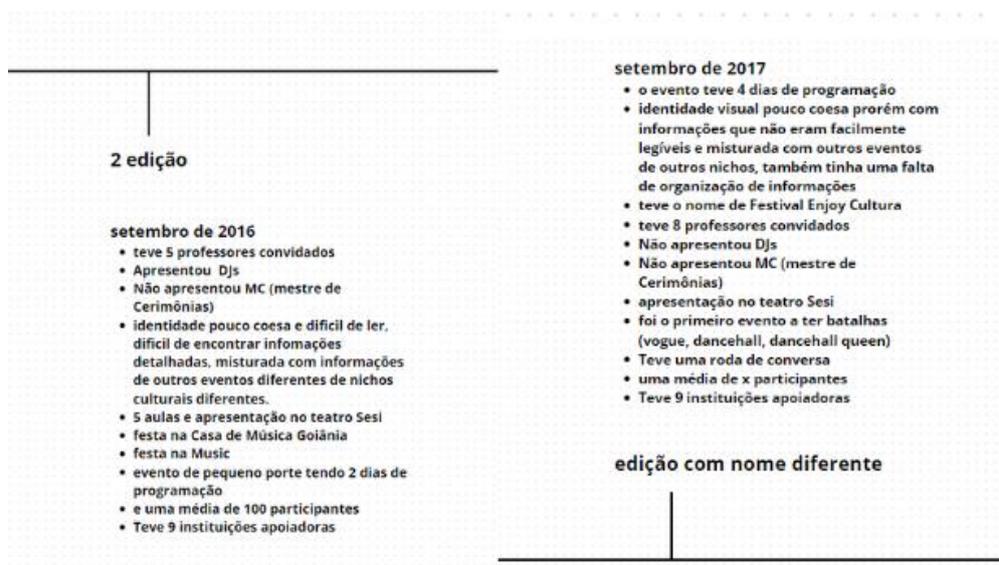
5.1 CARACTERIZAÇÃO DO OBJETO

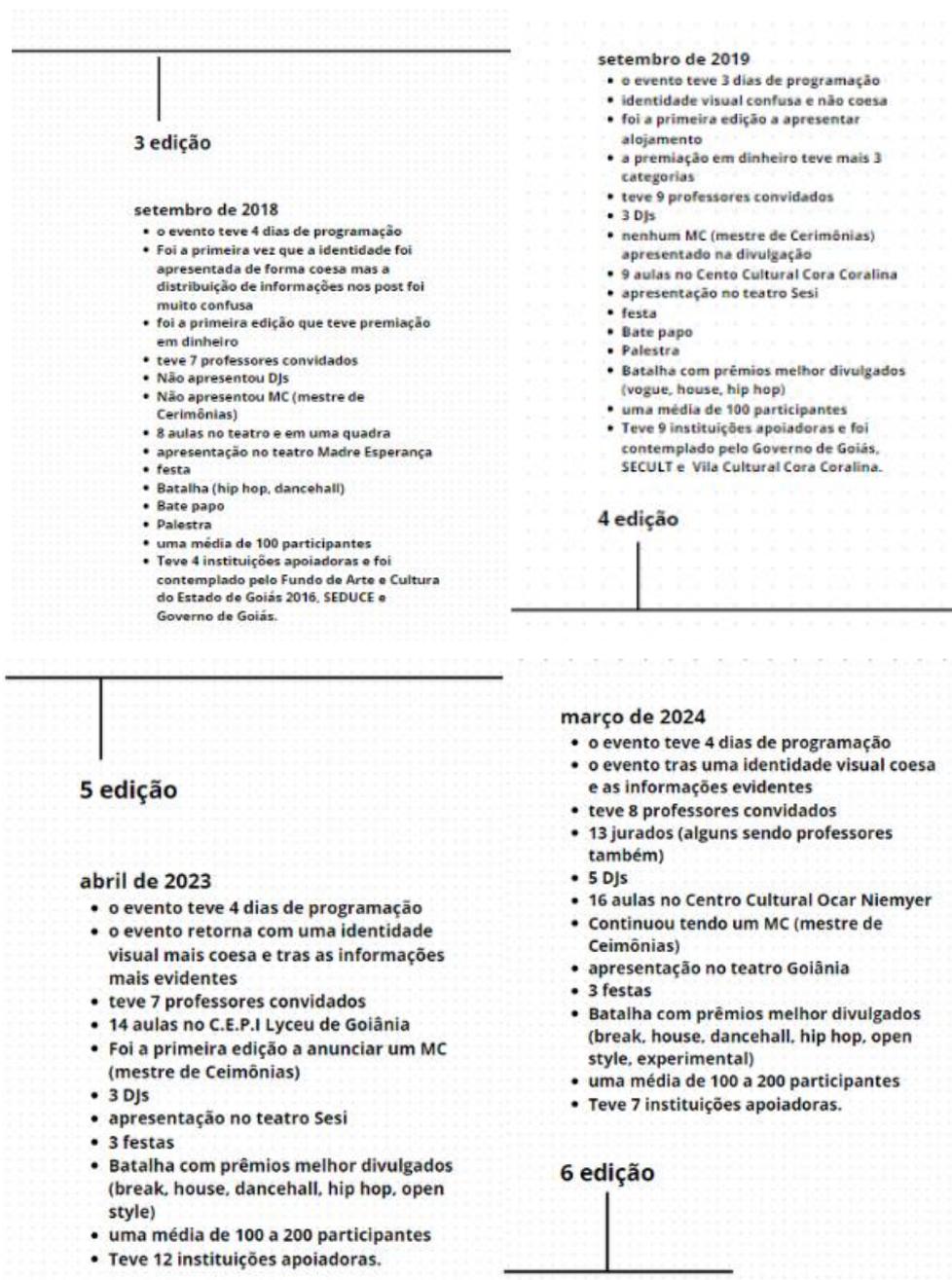
Para esta etapa foram realizadas entrevistas e pesquisas através de questionário, com o intuito de conhecer mais a fundo a organização de eventos de danças urbanas e como o design pode auxiliar nesse trabalho.

Para o estudo do objeto, a pesquisa foi direcionada mais especificamente para os eventos de danças urbanas.

O primeiro passo foi definir a Mostra Goiana de Danças Urbanas, como o objeto de estudo para o projeto. A partir disso foi realizado um levantamento detalhado de algumas de suas edições, o que gerou a criação de uma linha do tempo para compreender melhor os pontos de contato e as necessidades relacionadas ao objeto de estudo, a MGDU. (ver imagem 12).

Imagem 12 - Linha do tempo MGDU





Fonte: Elaboração da autora (2024)

A realização de uma entrevista com uma das organizadoras da Mostra Goiana, Jessika Gomes, foi fundamental para entender melhor a jornada do evento, quais os objetivos e obstáculos de um evento de Danças Urbanas.

5.2 CARACTERIZAÇÃO DO SUJEITO – PESQUISA DE CAMPO

Foram realizados dois questionários pensando no público que já participa de eventos de Danças Urbanas, e no público que não conhece ou tem pouco contato. A partir disso foi possível ter uma visão aproximada do tipo de público que consome esses eventos, como ficam sabendo deles, e algumas de suas necessidades e qual a importância que esse público dá para esses eventos.

As perguntas e resultados obtidos serão apresentados a seguir:

A) DADOS DOS PARTICIPANTES DE EVENTOS DE DANÇAS URBANAS

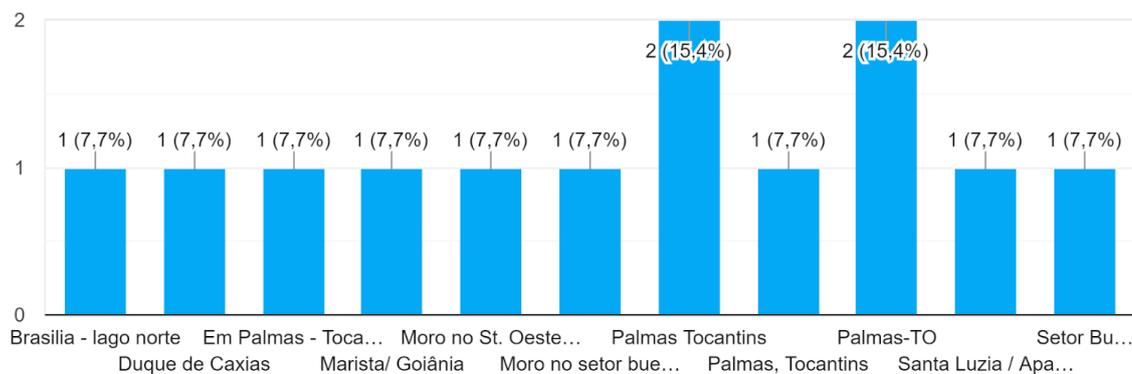
O Gráfico 1 apresenta a diversidade geográfica dos participantes do evento, mostrando que o público é composto tanto por moradores de diferentes bairros de Goiânia quanto por pessoas de outras cidades e estados. No entanto, cabe destacar que a pesquisa contou com baixa adesão, o que pode limitar a representatividade dos dados sobre os locais de origem dos participantes.

Ainda assim, a análise dos resultados permite identificar a presença de participantes de regiões variadas, incluindo áreas periféricas e centrais. Além disso, experiências prévias em eventos de Danças Urbanas reforçam essa diversidade geográfica, indicando a ampla abrangência cultural desses encontros.

Gráfico 1- Bairro, cidade e/ou estado dos participantes.

Em que bairro / cidade você mora?

13 respostas



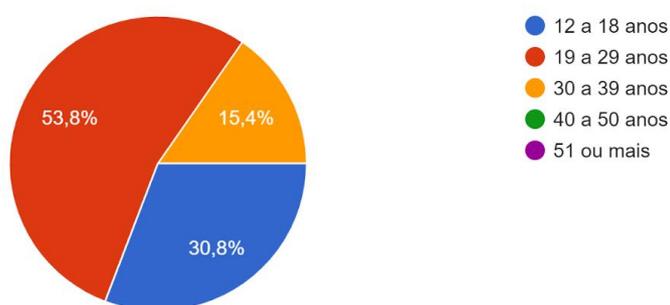
Fonte: Elaboração da autora (2024)

O Gráfico 2 destaca a diversidade de faixas etárias entre os participantes, que variam de 12 a 39 anos, com maior concentração no grupo de 19 a 29 anos (53,8%). Isso reforça a relevância desse público para eventos desse tipo. Para alcançar uma comunicação eficiente com uma faixa etária tão ampla, é importante adotar um tom acessível e inclusivo, alinhado às características e interesses regionais do público-alvo.

Gráfico 2 - Faixa etária

Qual a sua faixa etária?

13 respostas



Fonte: Elaboração da autora (2024)

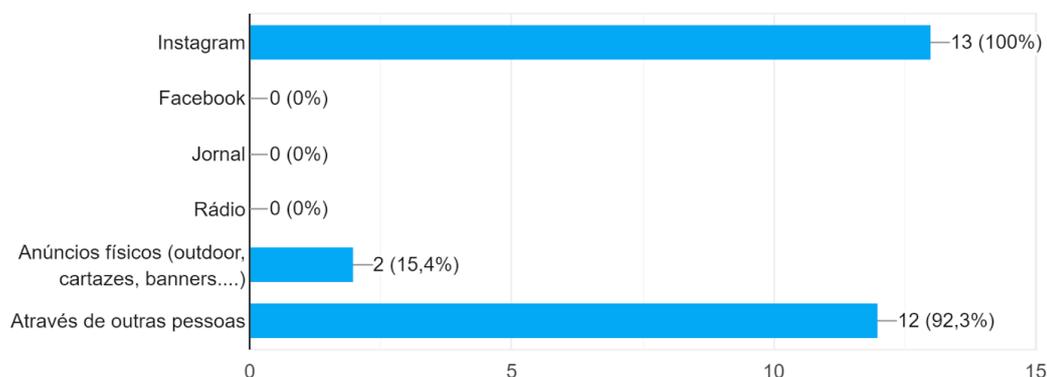
Complementando, o Gráfico 3 revela que a maioria dos participantes descobre os eventos culturais pelo Instagram, seguido pela divulgação boca a boca e, por fim, por anúncios físicos. Essa informação reforça a importância de estratégias digitais na promoção do evento.

A análise de eventos similares revelou que nenhum deles utiliza anúncios físicos como estratégia de divulgação. Esse aspecto apresenta uma oportunidade a ser explorada, considerando que, embora a maioria do público utilize redes sociais, os anúncios físicos podem alcançar pessoas que ainda não têm contato com Danças Urbanas. Esses anúncios poderiam ser direcionados a frequentadores de outros espaços culturais ou utilizados para promover o evento em ambientes como escolas, ampliando o alcance e a diversidade do público.

Gráfico 3 - Meios como os participantes conhecem eventos culturais

Qual a maneira que você acaba conhecendo eventos culturais?

13 respostas



Fonte: Elaboração da autora (2024)

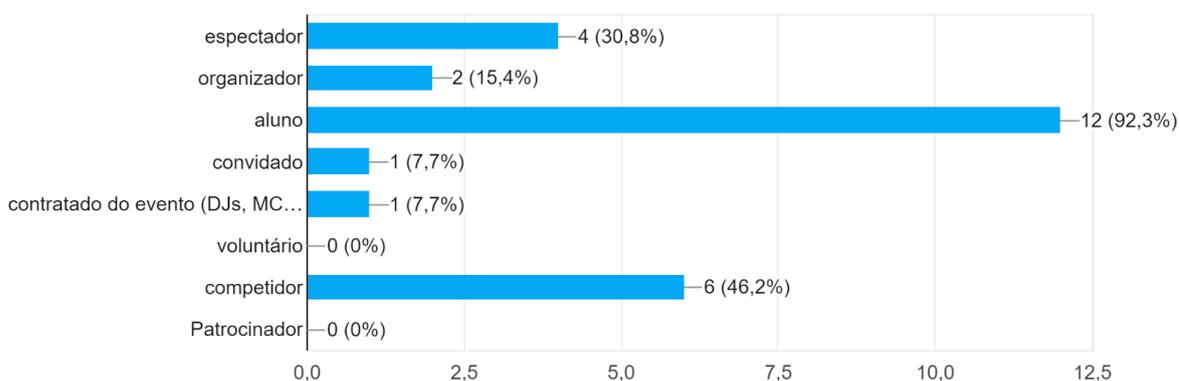
O Gráfico 4 ilustra as formas de participação dos stakeholders no evento. É importante destacar que uma mesma pessoa pode se envolver de diferentes maneiras, desempenhando múltiplos papéis.

Conforme os dados apresentados, a maioria das respostas (92,3%) corresponde a participantes na categoria **aluno**, seguida por **competidores** (46,2%) e **espectadores** (30,8%). Em menor frequência, surgem papéis como **organizadores** (15,4%) e **convidados** ou **contratados** (7,7% cada). Nenhuma participação foi registrada nas categorias de **voluntário** ou **patrocinador**.

Gráfico 4 - Como participa do evento?

Participa como?

13 respostas



Fonte: Elaboração da autora (2024)

B) DADOS DE PESSOAS EM GERAL

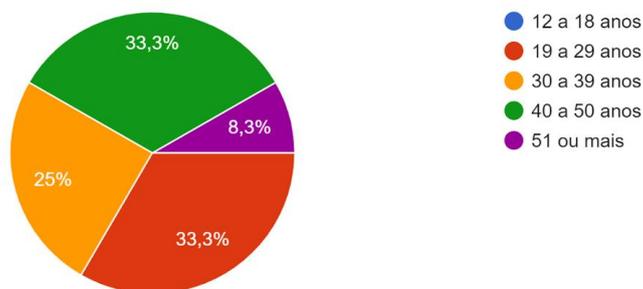
Além de uma pesquisa direcionada a participantes frequentes desses eventos, foi realizada uma análise com um público mais amplo, composto por pessoas sem contato direto com as Danças Urbanas.

Aqui a faixa etária foi mais variada o que mostra uma grande diversidade de público apesar do pouco alcance da pesquisa.

Gráfico 5 - Faixa etária

Qual a sua faixa etária?

12 respostas



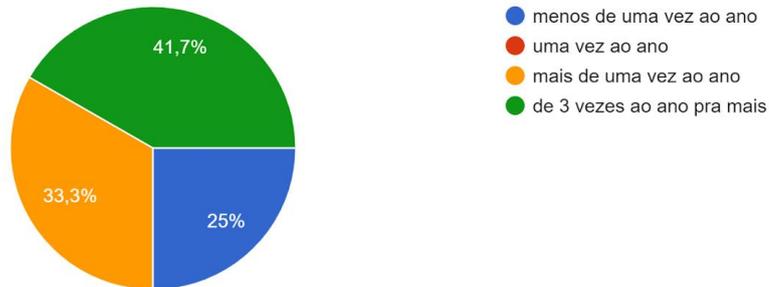
Fonte: Elaboração da autora (2024)

O sexto gráfico apresenta a frequência com que os entrevistados participam de eventos culturais. Observa-se que 41,7% das pessoas afirmam participar de eventos culturais três vezes ao ano ou mais, representando a maior parte dos respondentes. Além disso, 33,3% indicam frequentar esses eventos mais de uma vez ao ano, enquanto 25% afirmam participar menos de uma vez ao ano. Esses dados mostram que, embora a maioria dos participantes esteja engajada em eventos culturais com frequência, ainda há uma parcela significativa com pouca participação.

Gráfico 6 - Com qual frequência você participa de eventos culturais?

Com qual frequência você participa de eventos culturais?

12 respostas



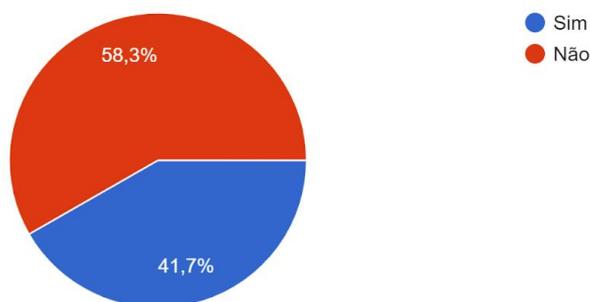
Fonte: Elaboração da autora (2024)

O sétimo gráfico analisa o conhecimento dos respondentes sobre a Mostra Goiana de Danças Urbanas. Nota-se que 58,3% das pessoas afirmaram desconhecer a existência do evento, enquanto 41,7% já o conhecem. Esse dado evidencia a necessidade de ampliar a divulgação da mostra, especialmente considerando que muitos ainda não estão familiarizados com esse evento cultural de relevância para a cidade. Essa falta de conhecimento pode ser um fator que limita a participação em eventos culturais, como indicado no gráfico anterior.

Gráfico 7 - As pessoas conhecem a Mostra Goiana de Danças Urbanas?

Você sabe que existe uma mostra de Danças Urbanas em Goiânia?

12 respostas



Fonte: Elaboração da autora (2024)

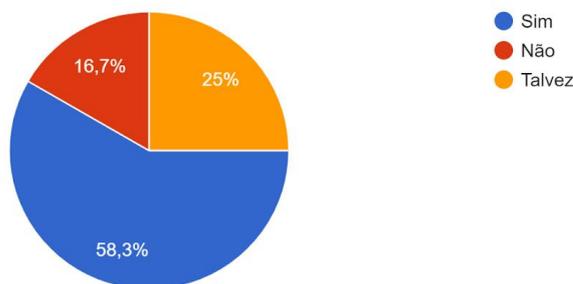
Já no oitavo gráfico, que investiga a predisposição dos participantes em comparecer ao evento caso não o conheçam, 58,3% disseram que iriam, enquanto 25% responderam "talvez" e 16,7% afirmaram que não iriam. Esses números reforçam o potencial de atrair um público

maior, desde que sejam implementadas estratégias eficazes de comunicação e sensibilização. A relação com o gráfico anterior também se evidencia aqui, pois, considerando o interesse demonstrado, há uma oportunidade de engajar essas pessoas e fortalecer a participação cultural na região.

Gráfico 8 - As pessoas iriam conhecer esse evento?

Se não conhece, você iria?

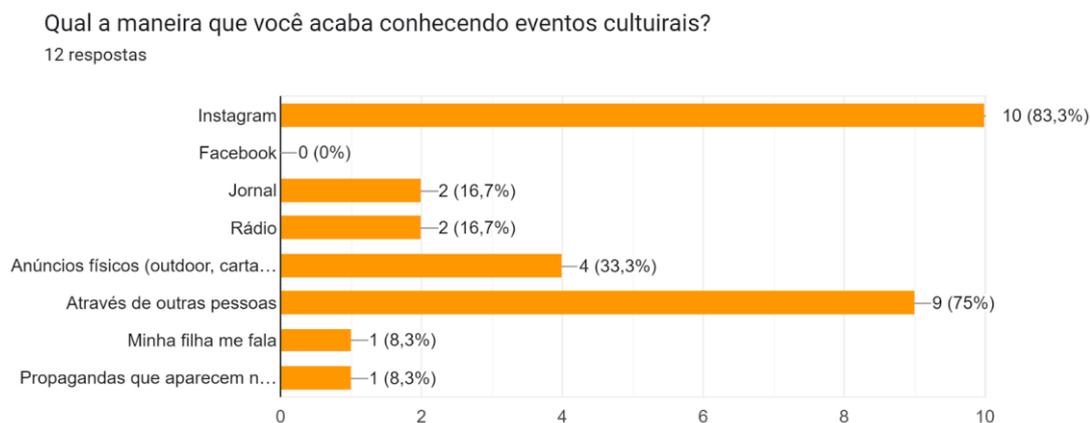
12 respostas



Fonte: Elaboração da autora (2024)

O gráfico 9 revela as formas pelas quais os respondentes descobrem eventos culturais, com o Instagram liderando como a ferramenta mais eficaz (83,3%), seguido por indicações pessoais (75%). No entanto, anúncios físicos, como outdoors, cartazes e panfletos, aparecem em terceiro lugar, com 33,3% das menções, indicando um potencial ainda pouco explorado. Considerando que o evento já trabalha muito bem as redes sociais, fortalecer a presença em anúncios físicos pode ser uma estratégia complementar para alcançar um público mais amplo e diversificado. Essa abordagem pode ampliar a divulgação da Mostra Goiana de Danças Urbanas para aqueles que têm menor engajamento com plataformas digitais, promovendo maior participação, especialmente entre os que demonstraram interesse, mas ainda não conhecem o evento (como mostrado nos gráficos 7 e 8).

Gráfico 9 - Qual a maneira que você acaba conhecendo eventos culturais?



Fonte: Elaboração da autora (2024)

5.3 IDENTIFICAÇÃO DAS PERSONAS

No contexto do evento, foram definidas duas personas principais: os participantes, que possuem contato prévio com as Danças Urbanas, e os espectadores, compostos por pessoas com pouco ou nenhum envolvimento direto com essa cultura. Embora o evento envolva outras personas, como a equipe de organização, o foco deste trabalho está nos perfis de público que ele atrai, o que ficou evidenciado nos gráficos do item acima.

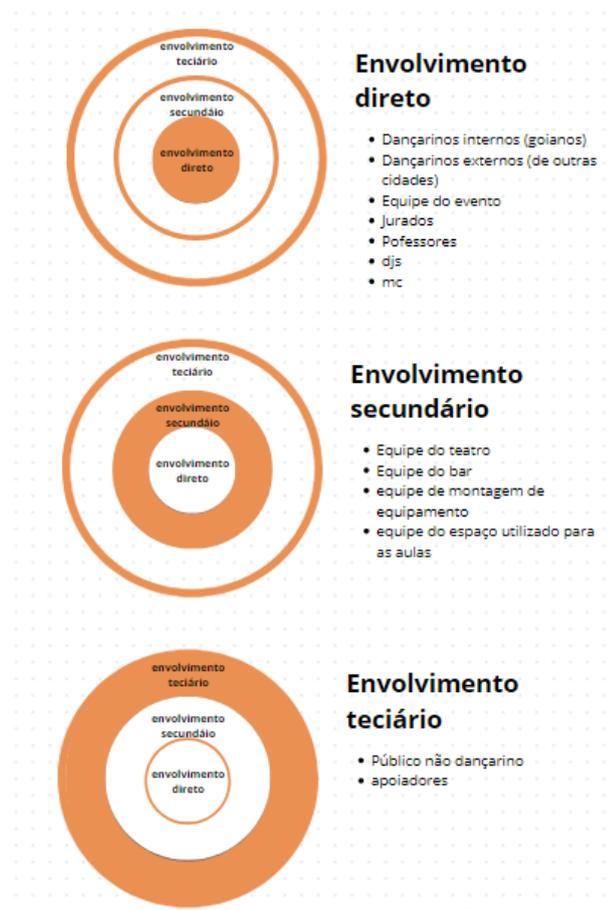
Imagem 13 - Personas do projeto



Fonte: Elaboração da autora (2024)

5.4 MAPA DE STAKEHOLDERS

Imagem 14 - Mapa de Stakeholders

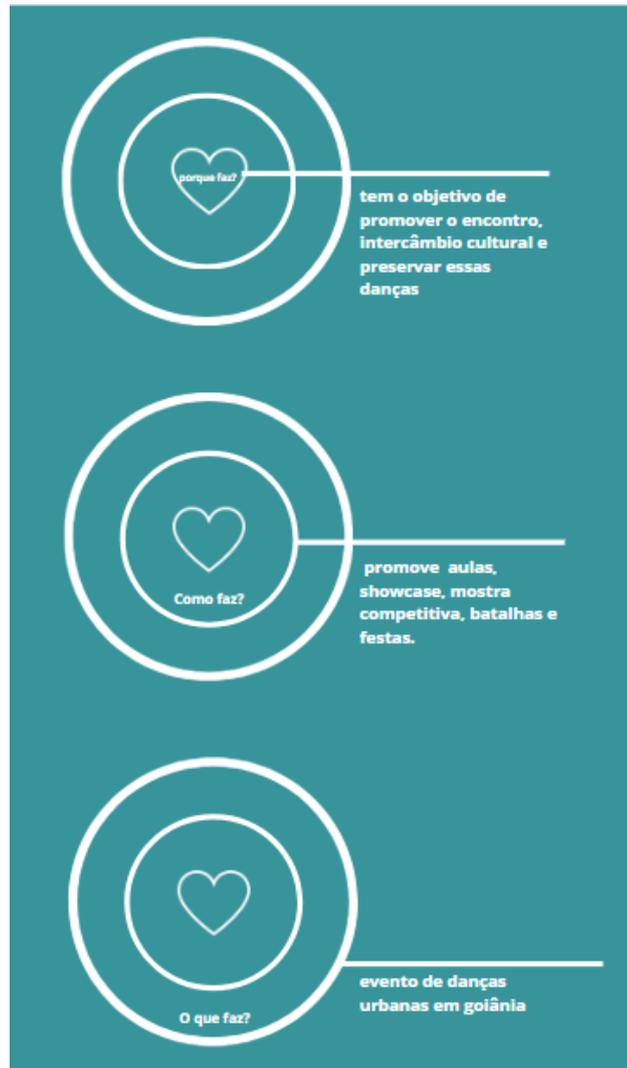


Fonte: Elaboração da autora (2024)

5.5 MAPA DE EMPATIA

A terceira etapa foi fazer o mapa de empatia a partir de todas as informações coletadas e também construir o *golden circle*, composto por: por que faz?; como faz?; o que faz?.

Imagem 15 - Golden Circle



Fonte: Elaboração da autora (2024)

Mapa de empatia

O que a persona vê?

Outros dançarinos, estilo de roupas, marcas, anúncios, ambientes urbanos como bares e centros culturais, pessoas dançando, arte urbana.

O que a persona ouve?

Hip hop, funk, reggaeton, pop, R&B, blues, trap. Escuta sobre a história de certas danças urbanas, incentivo de pessoas queridas, admiração, debates e discussões, avisos sobre o cronograma, informações sobre os locais que o evento está acontecendo.

O que a persona pensa e sente?

- Quais são as principais preocupações ou desejos dessa pessoa? Como ela se sente em relação a eventos, marcas ou desafios?

A pessoa sente paixão pela arte e danças urbanas, incertezas sobre si mesmo e seu desempenho, frustrações com sua performance, superação, amor por outras pessoas e pela dança, euforia, medo, ansiedade.

O que a persona fala e faz?

Compartilha seu interesse por essas danças e sobre arte, elogia outras pessoas, apoia seus amigos, agradece o que aprendeu, pede para tirar fotos com professores que admira, pede informações para a equipe, dança nas festas, flerta nas festas come e bebe.

Quais são as dores da persona?

Pouco tempo para conhecer e interagir com outros participantes devido às grades extremamente lotadas e muitas vezes uma coisa acontecendo em cima da outra, pouca atenção para espaços para descanso e interação, dificuldade que investir dinheiro nesses eventos, pouca estrutura para público menor de idade, quer interagir mais público que não é daquele meio.

Negativo: A divulgação poderia ser mais elaborada e é necessária a organização do público espectador (ex.: as vezes demora pra uma batalha iniciar por conta da quantidade de gente atrapalhando a passagem).

para a área. De negativo, muitas vezes vejo pessoas que não sabem como se portar em um teatro, falando alto, usando o celular ou andando em meio à apresentações. Além disso, sinto falta de investimento para que essas experiências possam se tornar de ainda mais qualidade e com menos dificuldades

É divertido, mas parece algo meio "fechado". Ou tu conhece alguém ali ou fica meio away

📷 Responder >

alguns eventos maiores que procuram lucrar mais, colocam as aulas, batalhas e apresentações tudo ao mesmo tempo o que mostra que a participação é presença do bailarinos não é a prioridade

Quais são os ganhos da persona?

- O que a persona realmente quer alcançar? Quais são seus sonhos, aspirações ou resultados esperados?

Muito aprendizado em um lugar só, intercâmbio cultural, oportunidades de visibilidade como artista, oportunidades de se desafiar, experienciar coisas novas, fazer novas amizades, sair da rotina.

Positivo é que permite que as pessoas conheçam a arte umas das outras, trocas culturais e ideológicas também acontecem. Além disso, muitas vezes esses eventos possibilitam que atraiam novas pessoas para a área. De negativo, muitas vezes vejo pessoas que não sabem como se portar em um teatro, faland

os eventos fomentam a cultura, prática de atividades físicas, socialização de pessoas da área e pessoas de fora e vivências práticas que acrescentam na carreira de dançarinos. porém, observo que alguns não colocam a socialização e vivências e história como prioridade, apenas coreografias e mídia, que têm sua importância, mas experiências como cyphers, bate papos, contexto da dança que está sendo ensinadas são fundamentais pra formação de dançarinos e disseminação da verdadeira cultura e propósito para as pessoas de fora

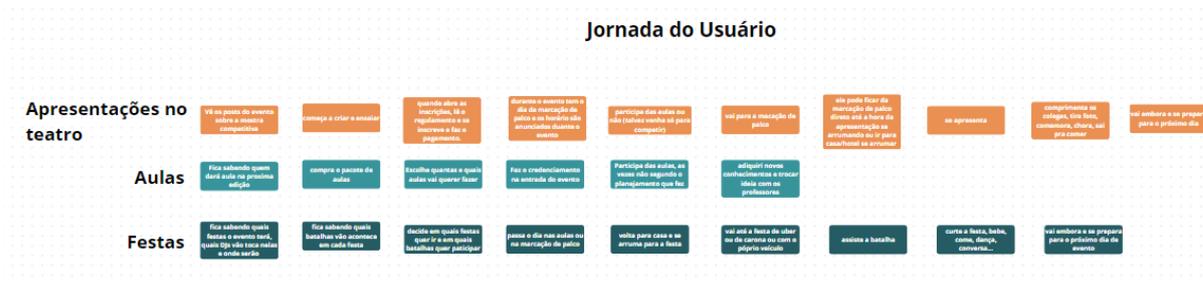
De positivo tem toda a questão de conhecer novos grupos e novas pessoas fazedoras de arte. Conhecer diferentes estilos, diferentes propostas e trocar saberes, vivências e etc.. De negativo está em toda aquela competição não saudável.

5.6 MAPA DA JORNADA DO USUÁRIO

No capítulo anterior, com base nas metodologias citadas, foi realizada a análise e detalhamento da jornada do usuário, identificando e descrevendo os principais **touchpoints** encontrados. Foi desenvolvido um esquema visual para o mapa da jornada, contendo a descrição de cada **touchpoint**, sua situação atual e propostas de melhoria. Além disso, foram pesquisados outros eventos de diferentes nichos de entretenimento para coletar referências sobre imersão e organização de espaços voltados aos usuários.

Com base nessa análise, foram construídas três jornadas possíveis, entre as quais os participantes do evento podem transitar, considerando diferentes perspectivas e experiências dentro do mesmo ambiente.

Imagem 16 - Construção da jornada do usuário



Fonte: Elaboração da autora (2024)

5.7 SÍNTESE DOS RESULTADOS QUANTO AO PÚBLICO-ALVO/ USUÁRIOS

a) **Faixa etária:** 12 a 39 anos

b) **Características principais:**

- Engajados culturalmente
- Interessados em experiências novas e em explorar diferentes locais

c) **Perfis de Participantes:**

- **Dançarinos internos:** amadores e profissionais, vindos de Goiânia.
- **Dançarinos externos:** amadores e profissionais, vindos de outras cidades.
- **Público não dançarino:** Interessados em apreciar as performances e vivenciar a atmosfera do evento.
- **Equipe do evento:** Responsável pela organização e suporte logístico.
- **Equipe de apoio:** Profissionais dos espaços parceiros, como teatro e bares.
- **Jurados e professores:** Especialistas da cena cultural urbana, tanto local quanto nacional

d) **Objetivos do evento**

Celebrar e promover a autenticidade das danças urbanas.

Preservar a essência e a espontaneidade das manifestações culturais.

Integrar dançarinos e público em geral, criando conexões significativas.

Inspirar novas gerações a valorizar a cultura de rua como arte.

aproximar o público que não pratica dança ao evento.

e) Necessidades e Experiências

Com base nos dados analisados, observa-se que a cultura exerce um papel significativo na vida das pessoas, inclusive naquelas que não possuem uma ligação específica com um determinado movimento cultural. Além disso, foi possível identificar que participantes e não participantes apresentam necessidades distintas em relação a esse tipo de evento.

f) Necessidades Práticas

- Informações mais diretas e envolventes
- Informações que contemplem o público diversificado do evento
- Apoiar o participante, com informações que possam complementar a experiência do evento
- Promover a conexão física, informativa, visual e digital entre os usuários, o evento, a cultura e a cidade

g) Necessidades Emocionais, que irão direcionar para o conceito

- Acolhimento e diversidade.
- Resgate das origens das danças urbanas.
- Promover conexões, superação e momentos de alegria.
- Criar elementos de estímulo à participação na programação do evento

5.8 INDICATIVOS DE PROJETO E ESCOLHA DA ALTERNATIVA

Com o resultado das informações e problematização coletadas no processo de pesquisa de campo, algumas possibilidades de projeto foram estruturadas, tendo como base os parâmetros conceituais para o desenvolvimento do projeto.

Uma das alternativas seria considerar o desenvolvimento de um projeto de design pleno, que englobasse o design de comunicação, produto e intervenções na formatação completa do evento, incluindo sua ambientação, a criação de elementos interativos para comunicação e integração entre os usuários. Isso levaria à ideia de estruturar o evento desde o

início, desenvolvendo sua identidade visual, estratégias de comunicação, um estudo aprofundado do ambiente e da infraestrutura disponível, além de apresentar desafios relacionados à sustentabilidade, como o descarte de materiais dos painéis interativos.

Porém esta seria uma proposta de desenvolvimento complexo, pois dependeria da colaboração de diferentes profissionais e de uma equipe multidisciplinar esses fatores tornaram a proposta incompatível com as limitações de tempo e recursos estabelecidos para o projeto, o que gerou o descarte da proposta e a necessidade da delimitação de um recorte viável, que pudesse passar pelo exercício de um processo de design coerente e compatível com as características e necessidades levantadas. Com isso, o estudo das alternativas foi se direcionando para um recorte de estudo que permitisse a aplicação dos parâmetros pesquisados, integrados ao conceito do design pleno, porém mais adequados à viabilidade de um trabalho de graduação em design.

Dessa forma, o projeto passou a ser direcionado para a realização de um projeto que irá tratar do desenvolvimento de produtos de design relacionado à aplicação da metodologia da experiência do usuário, visando **promover** o evento, **resgatar** a cultura e **incluir** um público mais amplo, o qual será descrito no capítulo a seguir.

5.9 ELEMENTOS - SÍNTESE PARA A ESCOLHA DA ALTERNATIVA

a) TOM E ESTILO

- **Tom:** Jovem, vibrante e enraizado na cultura urbana.
- **Estilo:** Uso de gírias e expressões características, adaptado para inclusão de todos os públicos. As artes do evento seguem uma identidade visual previamente definida, que alia a energia vibrante das danças urbanas à necessidade de boa visibilidade. Para isso, a escolha de cores, tipografia e elementos gráficos é cuidadosamente pensada: devem ser chamativos o suficiente para atrair a atenção, mas equilibrados para evitar confusão na comunicação das informações.

5.10 REFERÊNCIAS PARA PROJETO

Após a coleta de dados, iniciou-se a busca por referências visuais e projetuais para explorar os possíveis caminhos para o desenvolvimento do projeto a partir do conceito estabelecido previamente. Essa pesquisa foi fundamental para entender as tendências visuais, exemplos de cases de eventos e fotografias urbanas, contribuindo para a definição do estilo e do impacto desejado. Além disso, a busca por referências ajudou a identificar materiais adequados para a produção de itens do evento, como peças gráficas, brindes e outros produtos, além de orientar as formas de aplicação dessas referências em diferentes plataformas e espaços, garantindo uma comunicação visual coerente e eficaz. A exploração dessas inspirações foi essencial para alinhar as ideias criativas às necessidades práticas, promovendo uma experiência imersiva e visualmente impactante para os participantes e o público em geral.

Foram realizadas pesquisas em busca de referências de projetos de eventos, utilizando plataformas como o Behance e o Pinterest. Entre os projetos encontrados, destaca-se o "Tiaya", evento voltado para a celebração das culturas latinas, caribenhas e amazônicas. Este projeto se destacou pela valorização das culturas mencionadas e pela criação de produtos gráficos que promovem uma experiência imersiva e única. A proposta foi particularmente inspiradora, considerando o interesse em desenvolver artes gráficas e proporcionar experiências diferenciadas.

Outro projeto identificado no Behance foi o *Guia Híbrido de Táticas Urbanas Vol. 1*, que serviu como uma referência significativa. Este guia promove a interação urbana ao colocar os indivíduos como protagonistas das ações e incentivá-los a participar ativamente em suas comunidades. Além disso, o formato híbrido – tanto físico quanto digital – apresentou-se como uma solução interessante, especialmente devido à sua viabilidade financeira, o que reforça sua aplicabilidade a projetos com recursos limitados.

No Pinterest, foram pesquisadas dinâmicas interativas para eventos, incluindo ideias de painéis que promovem a interação de maneira criativa e inovadora. Durante essas buscas, também foram analisados objetos frequentemente entregues a participantes de eventos, como kits personalizados que agregam valor à experiência e proporcionam maior envolvimento dos participantes. Para completar, também foram revisitados trabalhos acadêmicos de autoria própria.

conexão com a identidade cultural local por meio de produtos de design que integram conexões físicas e digitais.

Uma possibilidade explorada foi a utilização de estratégias para aproximar o público que não pratica dança do evento. Para isso, considerou-se a divulgação externa por meio de posters e materiais voltados para o público de espaços culturais, a fim de ampliar o alcance do evento e atrair pessoas com pouco ou nenhum contato prévio com as Danças Urbanas.

Um ponto relevante a ser destacado no desenvolvimento do projeto foi a definição de soluções que apresentassem o menor impacto ambiental possível, evitando o descarte excessivo de materiais, além de estarem alinhadas às restrições financeiras do evento. Considerando que este evento recebe de 100 a 200 pessoas, entende-se que ele opera com recursos financeiros limitados, o que inviabiliza a implementação de iniciativas mais robustas, como totens interativos ou estruturas complexas.

A proposta de projeto propõe o desenvolvimento dos seguintes produtos:

- a) cartazes temáticos: representarão diferentes aspectos das manifestações culturais relacionadas às danças urbanas. Cada cartaz será acompanhado por um QR Code que direcionará o público a conteúdos informativos e interativos relacionados ao tema abordado, ampliando o engajamento e o entendimento sobre as Danças Urbanas. Além do local do evento, haverá cartazes em escolas e espaços públicos para divulgar esse evento e essas manifestações culturais, com o objetivo de atrair um público que tem pouco ou nenhum contato com essas culturas e esse evento.
- b) Kits para os participantes, contendo: ecobag, pulseira, adesivos e um folheto de atividades. Esse folheto terá detalhes sobre o evento, como cronograma, informações sobre espaços culturais que possam interessar os participantes e espaço para anotações e personalização, criando uma experiência mais completa para o público envolvido.
- c) Folheto de orientação: criado para ampliar o alcance e atrair pessoas com pouco ou nenhum contato prévio com as Danças Urbanas. Este material será distribuído no teatro onde ocorrerão as apresentações, local que concentra a maior parte do público espectador e terá como objetivo aproximar novos públicos e despertar o

interesse por essa expressão cultural, utilizando uma abordagem informativa e visualmente atrativa.

6.2 DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A experiência desejada para o participante é de **imersão e conexão cultural**. Desde o momento em que recebe o kit – contendo ecobag, pulseira, adesivos e o folheto de atividades – ele sente que está sendo acolhido em um evento pensado para celebrar a riqueza das danças urbanas, fazendo-o sentir-se parte relevante desta experiência durante os dias do evento. O folheto de atividades guia o participante com informações importantes e o introduz na jornada cultural, trazendo dicas complementares de lugares para visitar, espaços para o participante escrever anotações, enquanto que a ecobag, a pulseira e os adesivos reforçam a identidade visual e a mensagem do projeto.

Para quem assiste às apresentações no teatro, haverá a entrega de um segundo folheto, o folheto de orientação, que irá proporcionar uma experiência complementar, oferecendo informações sobre os espetáculos, as regras do teatro, e sugestões de outros eventos similares para assistir e acompanhar, ajudando o público a se conectar emocionalmente com o que vê no palco e gerar uma curiosidade em assistir mais apresentações.

Os cartazes da **jornada cultural** adicionam uma dimensão interativa à experiência. Espalhados pelo evento, eles convidam os participantes a explorar QR codes que revelam histórias, curiosidades e a essência das danças urbanas. A cada descoberta, o participante sente que está mergulhando mais profundamente em um universo cultural vibrante.

Ao final, tanto os espectadores do teatro quanto os participantes diretos saem com um sentimento de pertencimento e inspiração, levando consigo a memória de uma jornada cultural enriquecedora e impactante.

6.3 DESDOBRAMENTO DOS ELEMENTOS E PROCESSO DE PROJETO

A identidade visual do evento é renovada a cada edição, e, para esta, foi desenvolvida uma nova proposta que mantém a essência do que o evento já representa. Foram definidos a paleta de cores, as tipografias e os elementos visuais que compõem a comunicação.

Inicialmente, a logo foi vetorizada, mantendo-se idêntica à anterior, com a única alteração sendo o número da edição.

Imagem 18 - Logo vetorizada



Fonte: Elaboração da autora (2024)

Em seguida, foi realizado um estudo de paletas de cores, priorizando a escolha de duas cores vibrantes para os elementos de destaque e outras em tons pastéis ou neutros para complementar. O desafio esteve em encontrar uma combinação que não fosse repetitiva e que refletisse a essência do evento.

Foram realizados testes com cores que se distanciassem do azul, utilizado nas duas últimas edições do evento. Apesar de recorrente na identidade visual ao longo dos anos, o azul continua sendo uma cor marcante, sem causar a saturação visual observada com o vermelho. Como alternativa, optou-se por explorar tons de azul esverdeado combinados inicialmente com verde-limão. Contudo, testes de impressão revelaram problemas de visibilidade, levando à substituição por uma cor quente, culminando na escolha do laranja.

A paleta de cores definida foi a com azul e laranja, e foi adicionado um bege e um cinza bem fechado para serem cores neutras de apoio.

Imagem 19 - Testes de cores



Fonte: Elaboração da autora (2024)

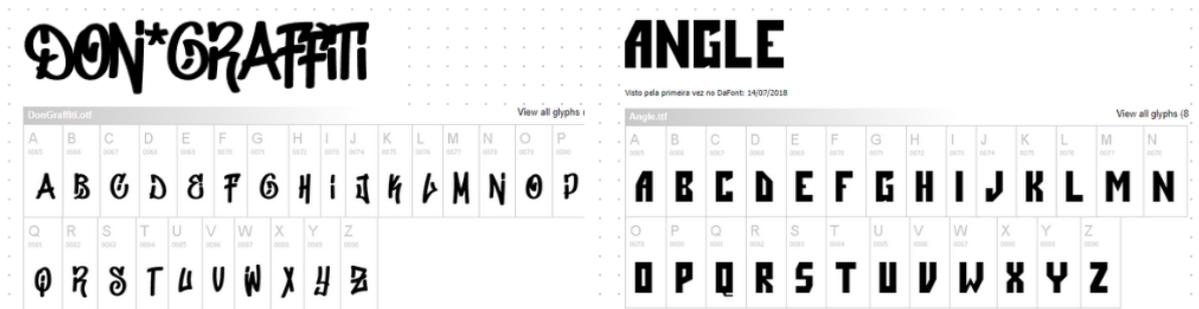
Imagem 20 - Cores Escolhidas



Fonte: Elaboração da autora (2024)

Havia uma necessidade para a escolha de duas tipografias a princípio, uma para texto corrido e outra para ser usada em títulos e nos cartazes. A escolha da tipografia dos títulos foi bem rápida, era preciso um estilo que lembrasse algo mais urbano mas não sendo difícil de ler. A dúvida ficou entre duas tipografias, a Don Graffiti e a Angle, após alguns testes foi escolhida a Angle. Para o texto corrido foi pensado em fontes mais padronizadas e que tivessem uma boa leitura nos folhetos.

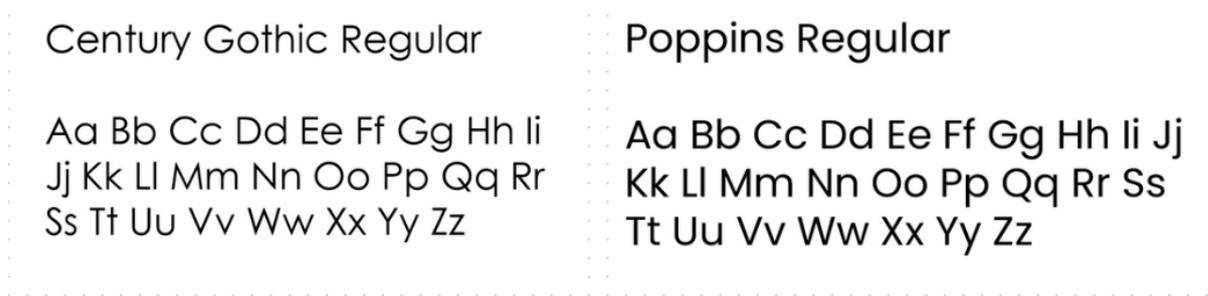
Imagem 21- Tipografias para títulos



Fonte: Dafont (2024)

A escolha da tipografia Poppins em detrimento da Century Gothic foi baseada em sua maior versatilidade e legibilidade em diferentes tamanhos e formatos. Enquanto a Century Gothic apresenta um design mais tradicional e geométrico, a Poppins combina essas características com um toque contemporâneo, oferecendo maior fluidez e harmonia visual. Além disso, a Poppins possui uma maior variedade de espessuras (pesos), o que permite criar hierarquias visuais mais dinâmicas e adaptáveis às diversas peças gráficas do evento. Essa decisão contribui para reforçar a identidade moderna e experimental da comunicação visual, sem comprometer a clareza das informações.

Imagem 22 - Tipografias para texto



Fonte: Elaboração da autora (2024)

Os elementos escolhidos para compor o restante da identidade foram sendo desenvolvidos ao longo da produção do projeto, sempre priorizando a fluidez e a dinamicidade do movimento.

Após a definição da paleta de cores, tipografia e a vetorização do logo, foi iniciada a criação dos designs para os cartazes, folhetos, ecobag, pulseira e adesivos.

CARTAZES: o desenvolvimento dos cartazes contou com a elaboração de um moodboard para orientar a estética visual, garantindo coerência com a identidade do evento. A proposta buscava incorporar elementos do brutalismo, caracterizados por formas robustas, texturas cruas e tipografias marcantes, combinados a experimentações contemporâneas de manipulação de imagem. Essa abordagem visava equilibrar uma estética ousada e impactante com a essência criativa e dinâmica do evento, resultando em materiais que chamam a atenção do público.

Imagem 23 - Moodboard dos cartazes



Fonte: Elaboração da autora (2024)

O objetivo era conseguir transmitir a essência dos estilos de Danças Urbanas apenas com um movimento congelado, que pudessem ser diferenciados não somente pelas cores mas pela pose, gestual e roupas do dançarino. Com base no moodboard desenvolvido, foram selecionados frames de vídeos da própria mostra para captar movimentos que representassem de forma autêntica dos estilos apresentados em cada cartaz. Esses frames foram submetidos a modificações e ajustes até que se alcançasse uma composição visual que incorporasse texturas impactantes e coerentes com a identidade proposta. O processo de criação dos cartazes foi facilitado pela organização prévia das referências visuais, o que permitiu que a montagem seguisse de maneira fluida e eficiente. O material utilizado foi o papel couchê 250g e impressão em jato de tinta. O resultado reflete a energia das Danças Urbanas, destacando sua essência através de uma estética marcante e alinhada à temática do evento.

Imagem 24 - Processo criativo dos cartazes



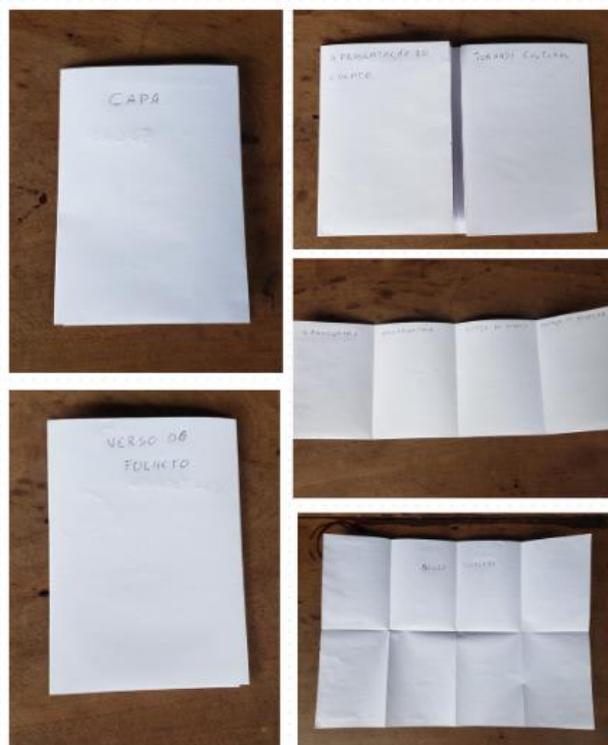
Fonte: Elaboração da autora (2024)

Após a elaboração dos cartazes, foi desenvolvido o kit do participante, composto por ecobag, pulseira, adesivos e o folheto de atividades, cujo processo de criação dos elementos será apresentado a seguir:

FOLHETO DE ATIVIDADES: O folheto possui dimensões de 42 cm x 29,7 cm (A3) aberto e 14,8 cm x 10,5 cm (A5) fechado, com 4 dobras e 16 páginas. O verso é planejado para ser utilizado apenas quando o folheto estiver completamente aberto, criando a imagem de um pôster em formato A3, contendo dicas sobre centros culturais em Goiânia para conhecer mesmo pra quem já mora na cidade é um material interessante visto que espaços de cultura geralmente tem pouca visibilidade. Nas demais páginas do folheto é encontrado um cronograma do evento, boas-vindas, apresentação a jornada cultural e atividades paa o

dançarino desenvolver durante o evento em seu folheto. Para garantir conforto na escrita e qualidade na impressão, foi utilizado papel offset de 120 g.

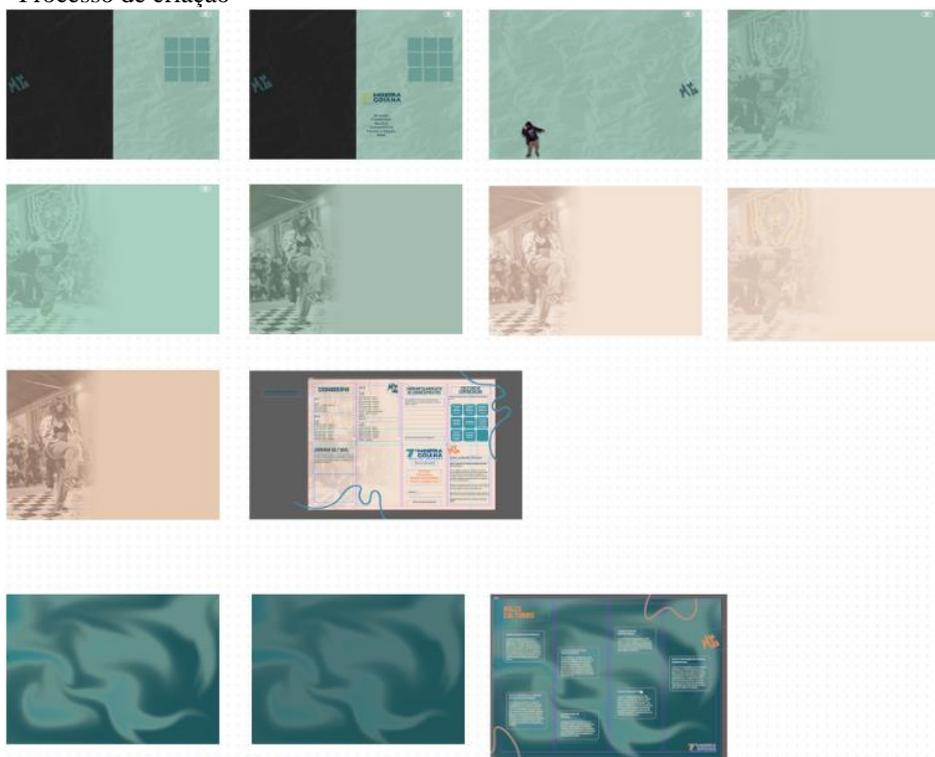
Imagem 25 - Modelos dos folhetos



Fonte: Elaboração da autora (2024)

O processo criativo teve início com a utilização da paleta de cores anterior, explorando diferentes texturas e elementos gráficos. Após diversas experimentações, chegou-se a um modelo visual caracterizado pela leveza e harmonia, alinhado ao conceito desejado.

Imagem 26 - Processo de criação



Fonte: Elaboração da autora (2024)

FOLHETO DE ORIENTAÇÃO: este folheto, que será direcionado para os espectadores do teatro, que por vezes podem não ter acesso a esse espaço com frequência, assim, o folheto busca orientar e incluir essas pessoas a como funciona esse tipo de espetáculo e o que pode ou não fazer além de convidá-las a participar novamente. Ele foi projetado no formato A4 21 cm x 29,7 cm aberto e aproximadamente 10 cm x 21 cm fechado, possui 3 dobras que resultam em 6 páginas. Este folheto também foi impresso em papel offset 120g.

Imagem 27 - Processo de criação do segundo folheto



Fonte: Elaboração da autora (2024)

ECOBAG: O processo de criação das ecobags foi ágil, pois, durante a elaboração do folheto, já haviam sido testadas diversas combinações de fontes. Assim, foi selecionada uma frase que refletisse a essência do evento e tivesse apelo para o público, tornando-se um elemento marcante do produto. Foram desenvolvidas duas versões: uma preta, utilizada para um teste em serigrafia, e outra com as cores do evento, aplicada em um mockup para ilustrar o resultado final. Ambas as versões buscaram equilibrar funcionalidade e estética, reforçando a identidade visual do evento.

Imagem 28 - Processo de criação da ecobag

**Movimento que ECOA,
arte que TRANSFORMA.**

**7ª MOSTRA
GOIANA**
DANÇAS URBANAS

**Movimento que ECOA,
arte que TRANSFORMA.**

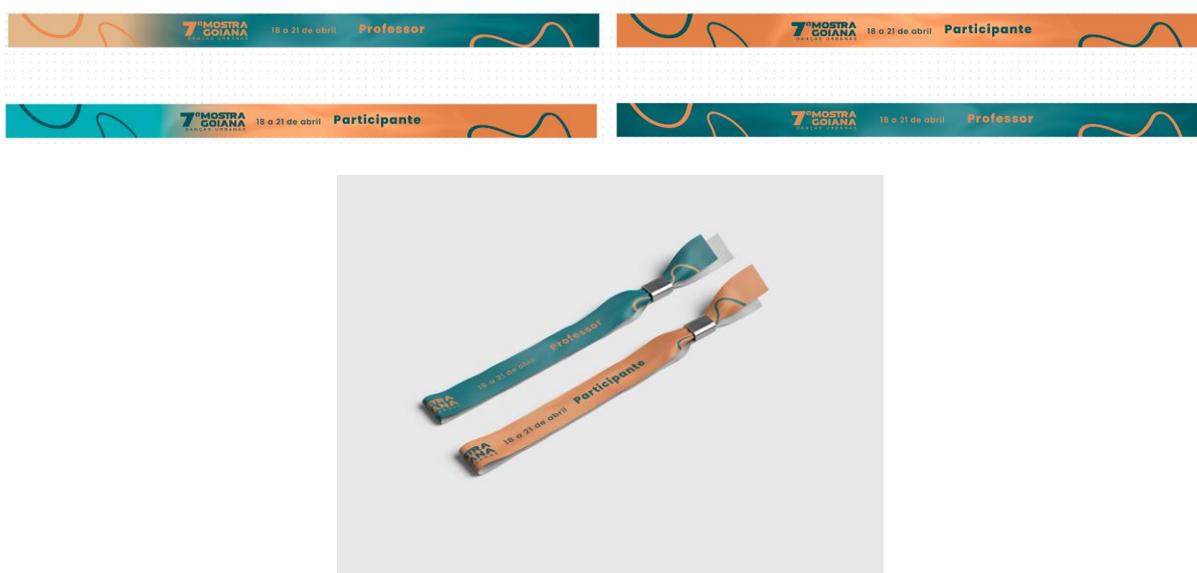
**7ª MOSTRA
GOIANA**
DANÇAS URBANAS



Fonte: Elaboração da autora (2024)

PULSEIRA: a criação das pulseiras, por sua vez, seguiu um processo igualmente objetivo. Após avaliar duas propostas de design, optou-se por uma versão final que atendeu aos requisitos de clareza e conexão com a identidade visual do evento. Foram projetadas duas variações: uma destinada aos professores e outra aos participantes, permitindo fácil identificação e alinhamento ao conceito do evento.

Imagem 29 - Processo de criação da pulseira



Fonte: Elaboração da autora (2024)

Como a produção das ecobags envolvia impressão em serigrafia e das pulseiras envolvia etapas de impressão a laser e seriam confecções dependentes de fornecedores externos, a finalização completa dos itens não foi possível no momento. Para contornar essa limitação, foram criadas simulações em mockup que ilustram as características finais dos produtos, assegurando a apresentação visual de alta qualidade.

ADESIVOS: o desenvolvimento dos adesivos seguiu um processo direto e objetivo. Com uma ideia inicial previamente definida, foram elaborados esboços em papel para visualizar as propostas de design. A partir desses esboços, o trabalho foi transferido para ser desenvolvido com o uso do software Illustrator, onde as formas foram vetorizadas, e as escolhas de cores e tipografia foram refinadas. Esse fluxo permitiu uma criação ágil, alinhando estética e funcionalidade aos conceitos estabelecidos para o evento. O material utilizado foi papel

adesivo vinílico com impressão em jato de tinta. Os adesivos acabam desempenhando um papel de conexão afetiva por envolverem frases e trocadilhos comuns para os dançarinos.

Imagem 30 - Processo de criação dos adesivos



Fonte: Elaboração da autora (2024)

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Obviamente todos os eventos, sendo competitivos ou não, unem pessoas e criam memórias incríveis. Sempre que volto de algum evento, sinto isso nitidamente. Conversando

com pessoas que participaram, elas também relatam que, ao voltar para a rotina normal, sempre ficamos um pouco tristes e com saudade, mesmo que não tenha se passado nem uma semana do fim do evento. Mas claro que esse é um dos objetivos de um evento: ser marcante e emocionar as pessoas. Para que isso aconteça, é essencial pensar no evento como um todo, utilizando métodos e elementos do design para criar uma experiência capaz de atingir os objetivos programados. Esse processo contribui para a relevância do evento no cenário cultural, engajando todos os usuários envolvidos.

Após essa pesquisa, foi possível ainda verificar a relevância em estudar sobre o design para eventos, voltando a atenção para entender e contemplar as motivações humanas e emocionais. Isso implica preocupar-se em como será a experiência e a interação do consumidor com o produto, serviço e/ou espaço. Para tanto, o estudo da experiência do usuário torna-se indispensável neste trabalho, fornecendo diretrizes para entender como e quais metodologias usar em futuros projetos ou para aprimorar o projeto apresentado.

A experiência proposta não apenas aborda elementos já desenvolvidos neste trabalho, mas também abre espaço para novos desdobramentos criativos para ampliá-la, como lambes, outdoors, camisetas, entre outros. Esses recursos não apenas reforçam a identidade do evento, como também estabelecem uma conexão mais profunda com a arte urbana. Essa abordagem promove o evento para diferentes públicos, ampliando seu impacto cultural e social. Além disso, o projeto é uma oportunidade de posicionar as Danças Urbanas como uma expressão artística relevante e acessível, consolidando sua importância como parte integrante da cultura contemporânea.

Por fim, o projeto busca ir além da simples visibilidade. Ao propor ações que aliem criatividade, interação e propósito, pretende-se criar um movimento que inspire maior apreciação e envolvimento com as Danças Urbanas. Assim, a iniciativa não apenas enriquece a experiência cultural dos participantes, mas também estimula um reconhecimento mais amplo do valor artístico e social dessas manifestações, fortalecendo seu lugar na sociedade.

8 REFERÊNCIAS

AGNI, Edu. Don Norman e o termo “UX”. iMasters. 12, setembro, 2016 Disponível em: <https://imasters.com.br/design-ux/don-norman-e-o-termo-ux>. Acesso em 25 mai. 2024.

ALVES, D. E.; SANTOS, B. G.; GONÇALVES, M. M.. **Design para experiência do usuário: uma perspectiva para o segmento de eventos turísticos**. Tríades em Revista: Transversalidades, Design e Linguagens, v. 11, n. 2, p. 1-19, 2022.

Anjos D’Rua. História - Trajetória. Disponível em: <https://anjosdrua.wordpress.com> . Acesso em: 22 jun. 2024.

BLUES. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Blues&oldid=68059029>>. Acesso em: 3 jun. 2024.

BOWDIN, G., ALLE, J., O’TOOLE, W., HARRIS, R., MCDONNEL, I. **Events Managemant**. 2 ed. Londres: Routledge, 2011.

BRASIL. Lei nº 7.957, de 6 de janeiro de 2000. **Institui incentivo fiscal em favor de pessoas físicas e jurídicas de direito privado, para a realização de projetos culturais**. Goiânia, GO, ano 2000, n. 7.957, 6 jan. 2000.

CARVALHO, Wesley Ferreira de Almeida. **As Possíveis Contribuições das Danças Urbanas no Âmbito Escolar Periférico**. 2021. 73 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura - Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Goiás, Goiânia.

Conheça os bailarinos que roubam a cena nos shows das maiores cantoras pop do Brasil. In: Globo gshow. Tudo mais. Rio de Janeiro, 10 ago. 2022. Disponível em: <https://gshow.globo.com/tudo-mais/rock-in-rio/noticia/conheca-os-bailarinos-que-roubam-a-cena-nos-shows-das-maiores-cantoras-pop-do-brasil.ghtml>. Acesso em: 22 jun. 2024.

COLOMBERO, Rose Mary M.P. **Danças Urbanas: uma história a ser narrada**. Grupo de Pesquisa em Educação Física Escolar – FEUSP, 2011.

Dança de rua, Waacking/ Punking. In: Dançaderua.com. 15 abr. 2011. Disponível em: <https://www.dancaderua.com/estilos/street-dance/waacking-punking>. Acesso em: 20 jun. 2024.

DUARTE, Tyson Furtado. Ensino de danças urbanas hoje: um estudo sobre práticas artístico-pedagógicas contemporâneas na cidade de Pelotas – RS, a partir do olhar docente. **2016. 173 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Dança - Licenciatura) - Faculdade de Arte de Pelotas, Universidade de Federal de Pelotas, Pelotas.**

EJARA, Frank, **O Novo Termo "Danças Urbanas"** In: BLOGSPOT. 25 out. 2011.

Disponível em: <https://frankejara.blogspot.com/2011/10/o-novo-termo-dancas-urbanas.html>

Acesso em: 1 jun. 2024.

Enjoy, Cultura. 2024. Catálogo digital da 6ª Mostra Goiana de Danças Urbanas. PDF.

GUARATO, Rafael. Dança de Rua: corpos para além do movimento. 1. ed. Uberlândia: Editora da Universidade Federal de Uberlândia, 2008. 236 p.

HALL, Stuart. Identidade cultural e diáspora. Revista Científica da UCP. 2006. p 21 – 35

HERC Koll; CAMPBELL, Cindy, The real story behind the party that Birthed Hip Hop. Entrevista cedida a Mic Drop. Rock Bells. 11 ago. 2021. Disponível em:

<https://rockthebells.com/articles/dj-kool-herc-interview/>. Acesso em: 10 abr. 2024.

Hip Hop Dance. SPCD, 2020. Disponível em: [https://spcd.com.br/verbete/hip-hop-](https://spcd.com.br/verbete/hip-hop-dance/#:~:text=%20Bounce%20movimentos%20contínuos%20de,com%20a%20batida%20Oda%20música)

[dance/#:~:text="Bounce"%3A%20movimentos%20contínuos%20de,com%20a%20batida%20Oda%20música](https://spcd.com.br/verbete/hip-hop-dance/#:~:text=%20Bounce%20movimentos%20contínuos%20de,com%20a%20batida%20Oda%20música). Acesso em: 8 jun. 2024.

JAMES BROWN. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=James_Brown&oldid=67945623>. Acesso em: 14 mai. 2024.

LEME, Patrícia Cristina Silva; MORTEAN, Alan Frederico; BRANDÃO, Maicom Sergio. Sustentabilidade em eventos acadêmicos: guia prático para instituições de educação superior. USP Superintendência de Gestão Ambiental, p 1- 17, 2014.

LETÍ, Matheus, Breaking: conheça o movimento. In: Redley. 2 fev. 2022. Disponível em:

<https://www.blog.redley.com.br/2022/02/breaking-conheca-o-movimento/> Acesso em: 12 jun. 2024.

MACEDO, Paula. Origens de User Experience. UX Colletive BR. 3, agosto, 2014. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/origens-de-user-experience-9d23f67f7c77>. Acesso em 16/06/2024.

MATOS,Guilherme Higor Guedes.**Danças Urbanas: compreensão sobre sua prática e difusão no Brasil. 2020. 30 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura - Educação Física)** – Faculdade de Educação Física, Universidade Federal de Lavras, Lavras.

MAZZA, Luciana. Conheça os Principais Eventos Mundiais de Breaking. In: Streetopia. 15 abr. 2021. Disponível em: <https://www.streetopia.me/m/news/607880302f03752cc97ab50d/conheca-os-principais-eventos-mundiais-de-breaking> . Acesso em: 22 jun. 2024.

MICHAEL JACKSON. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Michael_Jackson&oldid=68160037>. Acesso em: 21 jun. 2024.

NNGroup. Don Norman: O termo “UX”. 2 jul. 2016. 1 vídeo (1:49 min) Publicado pelo: NN Group. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9BdtGjoIN4E> Acesso em: 25 mai. 2024.

O que é o funk americano?. Music Art. Disponível em:<https://escolamusicartchapeco.com.br/glossario/o-que-e-ritmo-de-funk-americano/#:~:text=O%20ritmo%20de%20funk%20americano,groove%20único%20e%20altamente%20dançante>. Acesso em: 8 jun. 2024.

Origens Hitóricas do Street Dance. Efdeportes.com, c2007. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd104/street-dance.htm>. Acesso em: 20 jun. 2024.

Palco Hip Hop - Danças Urbanas. Goethe Institut. Disponível em: https://www.goethe.de/ins/br/pt/ver.cfm?event_id=21143597 . Acesso em: 8 jun. 2024.

PASSOS, María, Entenda o que é Vogue: estilo de dança com forte influência da moda. In: Na Ponta do Pé. 23 dez. 2019. Disponível em: <https://www.napontadope.com/entenda-o-que-e-vogue-estilo-de-danca-com-forte-influencia-da-moda/> Acesso em: 20 jun. 2024.

PIMENTEL, Evandro; DORNELAS, Luana, Vogue 30 anos: a dança que inspirou o hit da Madonna. In: Red Bull. 17 nov. 2017. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/vogue-debate-sobre-genero-e-classe>. Acesso em: 20 jun. 2024.

PIMENTEL, Evandro, House: o estilo alternativo de dança de rua. In: Red Bull. 08 mar. 2024. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/danca-dancas-de-rua-house>. Acesso em: 20 jun. 2024.

PINHEIROS, G. S. S; DIAS C. C. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 13, n. 2, p. 133 - 148, maio/ago. 2023.

Ponto de encontro da imprensa hip hop district 2023 cobertura completa, c2023. Disponível em: <https://hiphopdistrict.com.br/blog/ponto-de-encontro-da-imprensa-hip-hop-district-2023-cobertura-completa>. Acesso em: 20 jun. 2024.

Portfólio Enjoy Cultura. 2024. Disponível em: <URL ou localização do arquivo>. Acesso em: dia mês. ano.

Programa “Gente em primeiro lugar”. Eventos de danças urbanas no Brasil. 30 ago. Facebook: Programa “Gente em primeiro lugar” @Programa “Gente em primeiro lugar”. Disponível em: <https://www.facebook.com/reel/554430822497198> . Acesso em: 22 jun. 2024.

QUEIROZ, Cristina, Hip Hop começa a se consolidar como campo de estudos acadêmicos. In: Pesquisa FAPESP. Sociedade. 2 abr. 2024. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/hip-hop-comeca-a-se-consolidar-como-campo-de-estudos-academicos/>. Acesso em: 15 mar. 2024.

SILVEIRA, Anna Heber. **UX o desenvolvimento de experiência para além do digital uma análise sobre as aplicabilidades dos conceitos de user experience em planejamento de eventos**. 2021. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação com Habilitação em Produção Cultural) Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

STOPPA, E. A.” **Ta ligado mano?”: o hip hop como lazer e busca da cidadania**. 2005. 144 f. Tese (Doutorado) – PósGraduação da Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

TCHULY. DJ Kool Herc. Last.fm, 13 fev. 2018. Disponível em:
<https://www.last.fm/pt/music/DJ+Kool+Herc/+wiki>. Acesso em: 8 jun. 2024.

TEIXEIRA, Maria Eduarda. DESIGN DE AMBIENTES:o caso do estúdio extédio. Xxxxx

TORRES, Laís Crozera. **Danças urbanas no Brasil: relatos de uma história**. 2015. .
Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências, 2015.

TV Brasil. Dança de rua: corpo e alma Brasília: TV Brasil, 2016. 1 vídeo (50:14 min).
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MESSuEFNJg4>. Acesso em: 4 abril.
2024.

VERSA-STYLE: PERFORMANCE EDUCATION COMMUNITY. History behind the
BIRTH of Hip Hop – DJ Kool Herc’s Contribution!, 2018. 1 vídeo (3 min). Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=QiIJv9Cvytk> Acesso em: 1 jun. 2021.

VIANNA, Hermano Paes. **O Baile Funk Carioca: festas e estilos de vida metropolitanos**.
1987. 151 f. Pós-Graduação em Antropologia Social. Museu Nacional.Universidade Federal
do Rio de Janeiro.

VIEIRA, D. F. **Hip Hop Dance: vocabulário poético e possibilidades de criação**. 2018. 60
f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Dança Licenciatura) - Faculdade de Arte
de Pelotas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas.