ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE MAUÁ

ALANIS ROCHA DE OLIVEIRA
GABRIEL SOUZA CRESPO

SOCIALIZAÇÃO DA DANÇA:
A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA E DA GESTÃO DE PROJETOS

Mauá – SP
Dezembro/2024

ALANIS ROCHA DE OLIVEIRA
GABRIEL SOUZA CRESPO

SOCIALIZAÇÃO DA DANÇA:
A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA E DA GESTÃO DE PROJETOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola Técnica Estadual de Mauá como requisito para a obtenção do título de técnico em Administração.
Orientadora do projeto: Prof.ª Ma. Cláudia Emanoela Bonfim

Mauá – SP
Dezembro/2024

ALANIS ROCHA DE OLIVEIRA

GABRIEL SOUZA CRESPO

SOCIALIZAÇÃO DA DANÇA:
A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA E DA GESTÃO DE PROJETOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Escola Técnica Estadual de Mauá como requisito para a obtenção do título de técnico em Administração.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado e aprovado em: 04/12/2024.

Banca examinadora:

_____

Prof.ª Ma. Cláudia Emanoela Bonfim, ETEC de Mauá – Orientadora

_____

Prof. Claudio Milanez, ETEC de Mauá – Avaliador

_____

Prof. Geni Conceição Zottola Benedito, ETEC de Mauá – Avaliador

_____

Prof. Maurício Oliveira Rios, ETEC de Mauá – Avaliador

Este trabalho é dedicado ao movimento ballroom, que transcende a performance e se afirma como um poderoso ato de resistência e celebração da identidade. Mais do que uma expressão artística, o ballroom é um refúgio de autenticidade, um espaço de empoderamento e pertencimento onde corpos e histórias se tornam arte viva; Aos lendários que nos inspiram, aos amigos que caminham ao nosso lado, e a todas as almas que fazem do ballroom uma comunidade vibrante e transformadora; Que este trabalho ecoe a força, a beleza e a profundidade deste movimento, mostrando que a dança não é apenas movimento, mas uma declaração de existência, um manifesto de identidade e uma celebração de vidas que se recusam a ser invisíveis.

Agradecemos aos Professores da ETEC de Mauá pela dedicação e ensinamentos transmitidos que permitiram que o trabalho fosse realizado; aos entrevistados pelo apoio, contribuições e dedicação essenciais para a realização deste trabalho.

“Ou iremos encontrar um caminho, ou construiremos um”

ANÍBAL

RESUMO

O trabalho propõe o desenvolvimento de um aplicativo inovador para promover a socialização e a difusão da cultura da dança, utilizando a tecnologia como meio de superar barreiras no mercado e fomentar a inclusão e participação na comunidade de dança. A plataforma busca facilitar o acesso à dança para pessoas de diferentes perfis sociais, estimular o aprendizado contínuo e promover habilidades sociais. Além disso, aborda questões como a falta de apoio financeiro e a distorção da dança na mídia, frequentemente ignoradas nas discussões culturais. A metodologia utilizada é qualitativa e descritiva, com coleta de dados por meio de entrevistas, questionários e observações diretas, realizadas de forma híbrida (presencial e online), para incluir diversas perspectivas da comunidade de dança, como professores, dançarinos, alunos e organizadores de eventos. O projeto pretende criar uma plataforma digital acessível e interativa, incentivando a troca de experiências entre usuários e superando barreiras físicas e geográficas. A iniciativa visa enfrentar desafios como a escassez de recursos, a invisibilidade da dança na mídia e a falta de incentivo à participação comunitária, consolidando o aplicativo como ferramenta para fortalecer redes sociais, promover inclusão digital e democratizar o aprendizado da dança. A relevância do tema reside no impacto positivo da dança para o bem-estar físico, emocional e social. Ao conectar praticantes e professores de diferentes regiões e perfis, o aplicativo pretende transformar o cenário atual da dança, promovendo interatividade, inclusão e colaboração. A gestão de projetos foi essencial no desenvolvimento, garantindo que o aplicativo seja funcional e atenda às necessidades culturais e sociais da comunidade de dança.

Palavras-chave: Socialização da Dança. Inclusão. Tecnologia. Cultura. Gestão de Projetos.

Comentado [CB1]: Escolher de 3 a 5 palavras-chaves

ABSTRACT

This project aims to develop an innovative application to promote socialization and disseminate dance culture, using technology to bridge market gaps and encourage active participation in the dance community. The platform seeks to make dance more accessible, foster continuous learning, and enhance social skills while addressing challenges like limited financial support and misrepresentation of dance in the media. The qualitative and descriptive methodology includes semi-structured interviews, questionnaires, and observations, conducted both online and in-person, to gather diverse perspectives from dance teachers, professionals, students, and event organizers. The expected outcome is an accessible and interactive digital platform that facilitates knowledge exchange, collaboration, and engagement in local dance communities. The project aims to overcome geographical barriers and promote inclusion, strengthening social networks in dance and expanding its reach. By connecting practitioners and teachers from various regions, the application aspires to transform the dance landscape, fostering collaboration and making dance knowledge widely accessible. Strategic project management ensured the development of a functional tool that meets the cultural and social needs of the dance community, creating a more inclusive and dynamic environment.

Key words: Dance Socialization. Inclusion. Technology. Culture. Project Management.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ciclo de vida de um projeto. 21
Figura 2 - Portfólio, Programa e Projeto. 22
Figura 3 - Benefícios da dança para o corpo e saúde são destaque no Bem-Estar. 30

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 12

1.1. Hipóteses 14

1.2. Justificativa 15

1.3. Objetivos 16

1.3.1. Objetivo geral 16

1.3.2. Objetivos específicos 16

1.4. Metodologia 17

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 18

2.1. Gestão de projetos 18

2.1.1. Metodologia em gerenciamento de projetos 19

2.1.2. Metodologia do Project Management Body of Knowledge 20

2.1.3 Portfólio, programa e projeto 21

2.1.4 Processos para o gerenciamento de projetos 23

2.1.5 Ferramentas de gestão de projetos 23

2.1.6 lições aprendidas 25

2.2 Dança 25

2.2.1 Importância social e cultural da dança 26

2.2.2 História da dança e suas diferentes formas ao longo do tempo 28

2.2.3 Impacto positivo da dança na saúde física e mental 29

2.2.4. Como a tecnologia está sendo integrada ao mundo da dança 30

2.2.5 Entrevista 31

2.3 Aplicativo 32

2.3.1 Objetivos do Aplicativo 33

2.3.2 Design e usabilidade 34
2.3.3 Marketing e seus Objetivos 36
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 38
4. DESENVOLVIMENTO 44
4.1 Comunidade de Eventos 44
4.2 Área Social 46
4.3 Página de Vídeos 47
4.4 Página de Doações 48
4.5 Página de Criação de Clube e Calendário 49
4.6 Resultados esperados 53
CONSIDERAÇÕES FINAIS 55
REFERÊNCIAS 56
APÊNDICE - A - TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM T.B. 58
APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM A.C. 83
APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM VINÍCIUS ARAÚJO 99
APÊNDICE D — ROTEIRO DE ENTREVISTA COM JO CARDOSO 109

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a tecnologia tem desempenhado um papel cada vez mais importante na promoção da interação social e no fortalecimento das comunidades online. Nesse contexto, a dança emerge como uma forma de expressão artística e cultural que não só une pessoas, mas também promove o bem-estar emocional e físico. No entanto, apesar da crescente popularidade da dança, a falta de incentivo e de recursos adequados tem sido uma lacuna significativa no mercado, desmotivando potenciais praticantes e dificultando a participação ativa na comunidade da dança.

Este trabalho propõe uma iniciativa inovadora na forma de um aplicativo destinado a preencher uma lacuna existente, visando incentivar a socialização e o envolvimento dentro da comunidade da dança. Para alcançar esse objetivo, será realizada uma análise abrangente das necessidades e desafios enfrentados pelos praticantes de dança, bem como uma investigação minuciosa das oportunidades proporcionadas pela tecnologia contemporânea.

A proposta deste estudo é desenvolver uma solução prática e eficaz que promova a interação entre os entusiastas da dança, criando um espaço virtual que transcenda as limitações físicas e geográficas. Nesse sentido, será fundamental empregar ferramentas de gestão de projetos para garantir a eficiência e o cumprimento dos prazos estabelecidos, assegurando que o desenvolvimento do aplicativo seja conduzido de forma organizada e eficaz.

Além disso, estratégias de marketing serão essenciais para atingir o público-alvo e promover a adoção do aplicativo pela comunidade da dança. Isso incluirá a identificação e segmentação precisa do mercado-alvo, bem como a implementação de campanhas de divulgação eficazes que destaquem os benefícios e recursos únicos oferecidos pela plataforma.

Outro aspecto crucial será a gestão de pessoas, desempenhando um papel essencial na formação de equipes colaborativas e motivadas, que trabalhem de forma coesa em direção aos objetivos do projeto. A liderança eficaz e o estabelecimento de uma cultura organizacional positiva serão fundamentais para o sucesso do projeto e para a satisfação dos usuários finais.

Por fim, a qualidade a longo prazo do aplicativo será assegurada por meio de práticas de gestão de qualidade, garantindo que o produto continue a evoluir e a atender às necessidades em constante mudança da comunidade da dança ao longo do tempo.

Este trabalho propõe a criação de um aplicativo inovador que visa preencher essa lacuna, incentivando a socialização e o engajamento dentro da cultura da dança. Através da análise das necessidades e desafios enfrentados pelos praticantes de dança, assim como da investigação das oportunidades oferecidas pela tecnologia, este estudo pretende desenvolver uma solução prática e eficaz para promover a interação entre os entusiastas da dança. Para isso, será crucial aplicar ferramentas de gestão de projetos, garantindo a eficiência e o cumprimento dos prazos, além de estratégias de marketing para alcançar o público-alvo e promover a adoção do aplicativo. Além disso, a gestão de pessoas desempenhará um papel essencial na formação de equipes colaborativas e motivadas, contribuindo para o sucesso do projeto e para a satisfação dos usuários. A qualidade do projeto a longo prazo será assegurada através de práticas de gestão de qualidade, garantindo que o aplicativo continue a atender às necessidades da comunidade da dança ao longo do tempo.

Ao abordar essa lacuna no mercado da dança, este trabalho busca não apenas oferecer uma solução para um problema real, mas também contribuir para o fortalecimento e a expansão da comunidade da dança, criando um ambiente inclusivo e acolhedor que estimule o compartilhamento de experiências, a aprendizagem mútua e a conexão humana através da dança. O gerenciamento eficaz de projetos, pessoas e marketing será fundamental para alcançar esses objetivos e garantir o sucesso e a viabilidade do aplicativo a longo prazo.

A proposta abrange diversas áreas interdisciplinares, cada uma contribuindo para a compreensão abrangente do tema. A Gestão de Projetos (Capítulo II) visa garantir o sucesso na execução de projetos, desde a elaboração de planos até a monitorização do progresso. A Dança (Capítulo III) é analisada em seu impacto cultural e artístico, podendo ser integrada aos objetivos do projeto como forma de expressão. A Administração dentro do Projeto (Capítulo IV) é crucial para coordenar recursos, liderar equipes e manter a comunicação eficaz. Os Procedimentos Metodológicos (Capítulo V) garantem a qualidade da pesquisa ou desenvolvimento do

projeto. Detalhes dos Participantes e Tipos de Pesquisa (Capítulo VI) envolvem a coordenação das interações com os participantes e a escolha dos métodos de pesquisa. O Desenvolvimento de Aplicações (Capítulo VII) aplica os resultados do projeto, com a administração garantindo a entrega dentro do prazo e do orçamento estabelecidos.

1.1. Hipóteses

a) Mídia e Entretenimento:

A relação entre a mídia e a dança é complexa e multifacetada. Embora a mídia desempenhe um papel crucial na disseminação da dança para um público mais amplo, ela também pode distorcer a percepção pública dessa forma de arte. Muitas vezes, a dança é apresentada de forma superficial, como mero entretenimento, com ênfase na espectacularidade visual em detrimento da profundidade emocional e técnica. Programas de entretenimento, em particular, são frequentemente culpados por reduzir a dança a uma competição acirrada, onde o destaque é dado apenas às performances mais chamativas, negligenciando a verdadeira essência da arte da dança, que vai além da competição e busca expressar emoções, contar histórias e transmitir mensagens.

b) Falta de Recursos e Investimentos:

A dança é uma forma de arte que requer recursos significativos para prosperar. No entanto, muitas escolas e academias de dança enfrentam sérias dificuldades financeiras. A falta de investimento adequado por parte do governo e a escassez de patrocínios privados deixam essas instituições lutando para manter suas portas abertas. Além disso, os profissionais da dança muitas vezes são confrontados com salários baixos e condições de trabalho precárias, o que os leva a buscar outras formas de sustento. Essa falta de apoio financeiro não apenas desencoraja talentos promissores de seguirem carreiras na dança, mas também compromete a qualidade e diversidade da oferta artística disponível para o público.

c) Impacto das Danças Virais:

O surgimento das redes sociais trouxe consigo uma nova forma de interação com a dança: as danças virais. Embora essas tendências possam aumentar a

visibilidade da dança e atrair novos públicos, elas também apresentam desafios únicos. Muitas vezes, influenciadores sem formação adequada assumem o papel de "professores" de dança, compartilhando tutoriais simplificados e descontextualizados. Isso pode levar a uma disseminação de técnicas inadequadas e até mesmo causar lesões entre os praticantes. Além disso, a proliferação de danças virais pode obscurecer a distinção entre a dança como forma de expressão artística e a dança como mera tendência passageira, diminuindo o valor da formação profissional e da experiência necessárias para se tornar um dançarino qualificado.

Diante desses desafios, é fundamental reconhecer o valor intrínseco da dança como uma forma de arte rica e diversificada. Investimentos adequados, tanto financeiros quanto culturais, são essenciais para garantir que a dança possa florescer e continuar a inspirar e enriquecer as vidas daqueles que a praticam e a apreciam. Além disso, é necessário promover uma compreensão mais profunda e informada da dança, tanto por parte da mídia quanto da sociedade em geral, para que sua verdadeira essência não seja perdida em meio a uma cultura de entretenimento superficial e modismos passageiros.

1.2. Justificativa

Para promover a socialização e a cultura da dança é crucial. Esse projeto envolve a gestão de objetivos, cronograma, recursos, riscos, comunicação e ferramentas como gestão de pessoas e marketing. A cultura da dança desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades sociais, oferecendo interação positiva, trabalho em equipe e autoexpressão. A falta de acesso a essa cultura pode resultar em lacunas na socialização e perpetuação da vulnerabilidade social, impactando negativamente as perspectivas futuras.

Harold Kerzner (2024) enfatiza a importância de uma abordagem sistemática e estruturada para o gerenciamento de projetos, o que se alinha com a ideia de criar um aplicativo para promover a socialização e a cultura da dança através da gestão de projetos. Ele destaca a necessidade de definir objetivos claros, estabelecer um cronograma detalhado, alocar recursos de forma eficiente, gerenciar riscos e garantir uma comunicação eficaz - elementos essenciais para o sucesso de um projeto como o descrito no texto.

1.3. Objetivos

Este projeto visa desenvolver um aplicativo focado na gestão de projetos para promover a socialização e difundir a cultura da dança. A plataforma facilitará o acesso à dança, incentivará interações sociais positivas e contribuirá para o desenvolvimento de habilidades sociais. O objetivo é preencher lacunas na socialização e combater a escassez de conhecimento sobre dança, impactando positivamente os usuários. Para isso, serão realizadas etapas como pesquisa das necessidades dos usuários, definição do escopo, estabelecimento de um ambiente de trabalho colaborativo, antecipação de obstáculos e implementação de um sistema de monitoramento contínuo do progresso do projeto.

1.3.1. Objetivo geral

Desenvolver um aplicativo por meio da gestão de projetos, visando promover a socialização e difundir a cultura da dança. Especificamente, busca-se criar uma plataforma que facilite o acesso à dança, promova interações sociais positivas e contribua para o desenvolvimento de habilidades sociais. O projeto visa preencher lacunas na socialização e reduzir a escassez de conhecimento sobre a cultura da dança, impactando positivamente as perspectivas futuras dos usuários do aplicativo.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Compreender as necessidades dos usuários: Realizar uma pesquisa detalhada para entender as preferências, expectativas e desafios enfrentados pelos potenciais usuários do aplicativo em relação à dança e à socialização.

2. Delimitar o escopo do projeto: Definir claramente quais funcionalidades e características serão incluídas no aplicativo, garantindo que atenda às expectativas dos usuários e aos objetivos gerais do projeto.

3. Estabelecer um plano de trabalho colaborativo: Criar um ambiente de trabalho que promova a colaboração e a comunicação entre os membros da equipe, permitindo uma troca contínua de ideias e feedbacks construtivos.

4. Identificar e antecipar possíveis obstáculos: Antecipar e planejar estratégias para lidar com desafios potenciais que possam surgir ao longo do desenvolvimento

do aplicativo, minimizando possíveis impactos negativos no cronograma e na qualidade do projeto.

5. Manter um acompanhamento constante do progresso: Implementar sistemas de monitoramento que permitam acompanhar de perto o progresso do projeto, identificando eventuais desvios do plano e tomando medidas corretivas conforme necessário.

1.4. Metodologia

A presente pesquisa combina elementos da pesquisa descritiva qualitativa, com o intuito de proporcionar uma análise abrangente e aprofundada sobre a prática da dança. Os instrumentos utilizados incluem entrevistas e observação direta, permitindo uma exploração mais aprofundada das experiências e opiniões dos participantes, assim como a coleta de dados em larga escala e o registro de comportamentos e dinâmicas presentes nos ambientes de prática da dança. Os participantes incluirão professores da dança, dançarinos profissionais, alunos de escolas de dança, criadores de projetos de dança, organizadores de eventos de dança e pessoas que deixaram de praticar dança, garantindo uma compreensão abrangente das diferentes perspectivas envolvidas na prática e na promoção da dança. A coleta de dados ocorreu em diferentes locais, incluindo escolas, academias e organizações de dança, com entrevistas conduzidas tanto presencialmente quanto online, garantindo a inclusão de participantes de diversas localidades e facilitando a participação de indivíduos que estejam geograficamente distantes.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Gestão de projetos

Ao propor um entendimento definitivo sobre o projeto, podemos supor duas vertentes: etimológica e técnica. Etimologia é o estudo das palavras, ou seja, é entender o que a palavra projeto quer dizer. Já a técnica é uma forma, uma maneira, um jeito de cumprir uma atividade. A etimologia da palavra projeto passa por projetar. Nesse sentido, Sabbag (2009) afirma que o melhor sentido da palavra projeto é o da projeção de um filme sobre uma tela, por exemplo. Assim, a palavra projetar vem do latim, projicere, que significa "lançar adiante". Com este viés, pode-se compreender como projetar a atividade de "realizar depois".

Há uma certa confusão com a palavra projeto no português, uma vez que está associada a projetos de engenharia também. De certo modo, a atividade de projetos arquitetônicos, se recorrermos ao inglês, seria mais apropriadamente design, enquanto project remete não só ao design (concepção, desenho e especificações), mas também à realização do desafio. Nessa compreensão do termo projeto, a tradução de project: projétil. Essa tradução condiz mais com algo que requer impulso e está condicionado a objetivos (alvos) específicos (SABBAG, 2009).

De outra maneira, se avançarmos tecnicamente, segundo o PMI (2012), projeto é um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado único, utilizando recursos escassos. Essa definição nos importa mais. É sobre ela que depositamos nossa concentração neste artigo. De acordo com a definição estabelecida pela comunidade do PMI, o término do projeto é alcançado quando os objetivos tiverem sido atingidos ou quando se concluir que esses objetivos não serão ou não poderão ser atingidos e o projeto for encerrado, ou, ainda, se o projeto não for mais necessário.

Resumindo, os projetos acontecerão após uma determinada iniciativa. Eles nascerão como fruto de uma necessidade. Assim, uma necessidade se fará presente e um projeto será a forma de saná-la. Da mesma forma que não há planejamento sem um objetivo, não há projetos que existam por si só. Os projetos, como vimos, serão sempre temporais e, de outro modo, serão sempre secundários, no sentido de que o mais importante é o produto do projeto. Exemplificando, um empreendedor pensa em

abrir uma padaria e, com isso, passa a ter que dar conta de um projeto, por exemplo, da implantação das instalações da padaria. Ao final do projeto, as instalações - produto do projeto - estarão presentes; o projeto, por outro lado, terá terminado.

Você já percebeu que, então, os projetos precisam entregar os produtos ou serviços para os quais foram idealizados. Precisam atender aos anseios que os provocaram. Precisam servir o capital e recursos investidos neles. Precisam de produtos condizentes com sua proposta.

Para o Project Management Institute (2012), o Gerenciamento de Projetos é a aplicação de conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas às atividades do projeto, a fim de atender aos seus requisitos. Com isso, salienta que o gerenciamento de projetos é realizado por meio da aplicação e integração apropriadas de processos de gerenciamento de projetos agrupados logicamente. Em outras palavras, avançamos sobre o gerenciamento de projetos a partir de uma metodologia.

2.1.1. Metodologia em gerenciamento de projetos

A International Organization for Standardization define padrão como um documento aprovado por um órgão reconhecido que fornece, para uso comum e repetido, regras, diretrizes ou características para produtos, processos e serviços cujo cumprimento não é obrigatório. O Guia Project Management Body of Knowledge

, um Guia do Conhecimento em Gerenciamento de Projetos editado pelo Project Management Institute em 2012, fornece um padrão para o gerenciamento de projetos. Nesse contexto, gerenciar projetos inclui:

1. Identificação dos requisitos do projeto.

2. Adaptação às diferentes necessidades, preocupações e expectativas das partes interessadas.

3. Estabelecimento e manutenção da comunicação ativa com as partes interessadas.

4. Balanceamento das restrições conflitantes do projeto que incluem, mas não se limitam a:

Escopo;

Qualidade;

Cronograma;

Orçamento;

Recursos;

Riscos.

Segundo Sabbag (2009), os desafios inerentes à implantação de novos negócios e projetos não são resolvidos apenas com esforço por parte do gerente de projeto. Nesse sentido, uma metodologia que contenha aplicação sistemática, instrumentos gerenciais e procedimentos aumenta a chance de sucesso do projeto.

2.1.2. Metodologia do Project Management Body of Knowledge

A metodologia do Project Management institute, expressa no Project Management Body of Knowledge, divide o projeto em grupos de processos: iniciação, planejamento, execução, monitoramento e controle, e encerramento. Na fase de iniciação de um projeto, utiliza-se um processo do grupo de processos de iniciação, que corresponde à área de gerenciamento do escopo: o

Termo de Abertura do Projeto. Já na fase de execução, utiliza-se um processo do grupo de processos de planejamento da área de gerenciamento do escopo para refazer a Estrutura Analítica do Projeto (EAP).

No dia a dia do projeto, atividades de todas as áreas do gerenciamento de projetos ocorrem simultaneamente. Por exemplo, na fase final do projeto, podem ser executados processos de planejamento, como os de gerenciamento de riscos, enquanto se inicia o encerramento de aquisições, que faz parte do grupo de processos de encerramento.

Para compreender melhor a relação inseparável entre portfólio, programa e projeto, é crucial analisar cada uma dessas partes de forma detalhada e como elas se integram no gerenciamento eficaz de projetos, veja a seguir.

Figura 1 - Ciclo de vida de um projeto.

2.1.3 Portfólio, programa e projeto

A boa estruturação administrativa de uma organização proporciona competitividade. Projetos devem sempre refletir o planejamento estratégico da empresa. Quando uma organização consegue alinhar suas ações com objetivos sólidos, observa-se uma sinergia entre seu planejamento (pensar) e sua execução (agir). É nesse ponto que a competitividade é adquirida.

Sob essa perspectiva, os projetos em organizações podem seguir duas vertentes para promover a competitividade, que não são mutuamente exclusivas. Rabechini Jr. (2011) afirma que a primeira vertente é a capacidade da empresa em traduzir as necessidades dos consumidores em produtos e serviços. Nesse caso, o foco é fazer a coisa certa, ou seja, utilizar o mínimo de recursos e tempo para atender às necessidades dos clientes antes que a concorrência o faça.

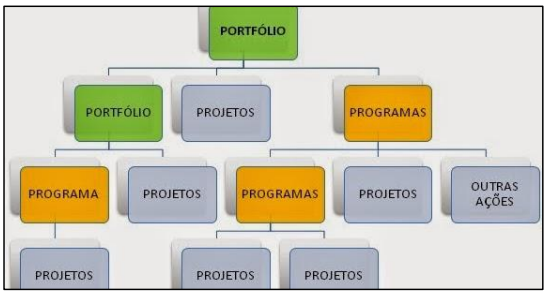
A segunda vertente é a inovação, que se refere à proposição de algo novo, como uma nova forma de prestação de serviços ou um novo produto que permita dominar o mercado criado por essa inovação (Hamel e Prahalad, apud Rabechini Jr., 2011). Assim, se por um lado é importante fazer as coisas certas, por outro é essencial fazer a coisa certa, resultando em efetividade. Dessa forma, a administração de portfólios, programas e projetos de maneira estruturada parece ser o caminho para alcançar essa efetividade.

Para o PMI (2012), há uma estreita relação entre portfólios, programas e projetos. Um portfólio descreve uma coleção de projetos, programas, subportfólios e operações gerenciadas como um grupo para atingir objetivos estratégicos. Nesse sentido, os portfólios são os "guarda-chuvas" principais da empresa que englobam todos os seus projetos e programas, além de outros portfólios (Sabbag, 2009). Essa descrição ilustra a interação entre a competitividade da empresa e seus projetos.

Os programas, por sua vez, são agrupados em um portfólio e incluem subprogramas, projetos ou outros trabalhos que são gerenciados de forma integrada para apoiar o portfólio. Portanto, os projetos individuais, estejam eles dentro ou fora de um programa, são sempre considerados parte de um portfólio (PMI, 2012).

Embora projetos e programas dentro de um portfólio possam não ser necessariamente interdependentes ou diretamente relacionados, eles estão ligados ao plano estratégico da organização por meio do portfólio, garantindo assim a coerência e alinhamento com os objetivos estratégicos.

Figura 2 - Portfólio, Programa e Projeto.



2.1.4 Processos para o gerenciamento de projetos

Segundo o PMI (2012), os processos de gerenciamento de projetos são agrupados em cinco categorias conhecidas como grupos de processos de gerenciamento de projetos:

Grupo de processos de iniciação: Inclui os processos necessários para definir um novo projeto ou uma nova fase de um projeto existente, obtendo a autorização para iniciar o projeto ou a fase.

Grupo de processos de planejamento: Envolve os processos requeridos para definir o escopo do projeto, refinar os objetivos e desenvolver um curso de ação necessário para alcançar esses objetivos.

Grupo de processos de execução: Refere-se aos processos realizados para executar o trabalho definido no plano de gerenciamento do projeto, com o objetivo de atender às especificações estabelecidas.

Grupo de processos de monitoramento e controle: Abrange os processos necessários para acompanhar, analisar e controlar o progresso e o desempenho do projeto, identificando áreas que necessitam de mudanças no plano e implementando as alterações necessárias.

Grupo de processos de encerramento: Compreende os processos executados para concluir todas as atividades de todos os grupos de processos, encerrando formalmente o projeto ou a fase.

"Esses grupos de processos são essenciais para o gerenciamento eficaz de projetos, proporcionando uma estrutura organizada que facilita a gestão e a entrega de resultados conforme planejado" (BASTOS, 2019, p.17).

2.1.5 Ferramentas de gestão de projetos

Existem diversas ferramentas essenciais para o gerenciamento de projetos. Neste artigo, destacamos três que consideramos fundamentais: OpenProject, 5W2H e Lições Aprendidas.

Open project

O OpenProject é uma excelente ferramenta gratuita para gerenciamento de projetos. Segundo a OpenProject (2014), trata-se de um sistema de gerenciamento baseado na web que permite a colaboração da equipe independentemente de sua localização. É um aplicativo de código aberto, liberado sob a licença GNU General Public License versão 3.

Utilizo o OpenProject para meus projetos pessoais e posso atestar que essa iniciativa alemã é continuamente desenvolvida por uma comunidade ativa de open source. Desde sua criação, a velocidade de desenvolvimento e o número de desenvolvedores aumentaram significativamente. Muitas organizações pequenas e sem fins lucrativos utilizam essa ferramenta para planejar e controlar seus projetos. Além disso, o site do OpenProject menciona que organizações globais também fazem uso desta ferramenta.

O OpenProject está disponível apenas em inglês, o que pode ser um ponto negativo para quem tem dificuldade com o idioma e os conceitos de gerenciamento de projetos. No entanto, essa limitação pode ser vista como uma oportunidade para se familiarizar com a terminologia e jargões do setor, predominantemente em inglês.

5W2H

A técnica 5W2H é uma ferramenta crucial para o planejamento de projetos, desde a elaboração do Termo de Abertura do Projeto (TAP) até a definição dos planos de gerenciamento de suas diversas áreas. Os "5W" abordam o que será feito, enquanto os "2H" tratam do como e quanto custará. Detalhando esse conceito:

Why (Por quê): Justificativa, antecedentes e contexto do projeto.

Who (Quem): Governança do projeto, equipe envolvida e principais stakeholders.

When (Quando): Datas de início e prazo de execução do projeto.

Where (Onde): Localização e abrangência geográfica do projeto.

What (O quê): Objetivos, resultados esperados, benefícios, premissas e restrições do projeto.

How (Como): Escopo do projeto, detalhando todo o trabalho necessário para sua conclusão bem-sucedida.

How much (Quanto): Estimativa do custo de execução e investimento necessário para o projeto.

A utilização da técnica 5W2H é fundamental para o sucesso do planejamento e execução de projetos, e incorporá-la ao repertório profissional possibilita uma abordagem mais estruturada e eficaz em diversas áreas de conhecimento. A prática contínua é essencial para dominar essa ferramenta e adaptá-la às necessidades específicas de cada projeto, garantindo uma base sólida para alcançar os objetivos estabelecidos. (BASTOS, 2019)

2.1.6 lições aprendidas

As lições aprendidas são um divisor de águas no gerenciamento de projetos. Após a conclusão de um curso ou projeto, é essencial comemorar as conquistas e registrar os pontos a serem melhorados. Essa prática é vital tanto para o desenvolvimento pessoal quanto para o gerenciamento de projetos, garantindo um aprendizado contínuo e a melhoria dos processos futuros. (BASTOS, 2019)

Neste próximo capítulo, exploraremos a dança como uma poderosa forma de expressão, desde suas raízes históricas até sua integração com a tecnologia moderna. Descubra como a dança transcende fronteiras culturais, promove o bem-estar físico e mental, e inspira através de sua capacidade única de contar histórias e transmitir emoções em um universo onde a criatividade encontra a técnica, e onde cada movimento é uma oportunidade para se conectar com o mundo de maneira profunda e significativa.

2.2 Dança

Rudolf Laban, um dos pioneiros na análise do movimento humano, definiu a dança como uma forma de expressão que transcende a mera execução de passos coreografados. Em sua abordagem, a dança é uma linguagem corporal que utiliza elementos como tempo, espaço e energia para comunicar ideias, emoções e narrativas de forma única e expressiva. o corpo é o instrumento através do qual o homem se comunica e se expressa. (Laban 1950) pg 85

Laban desenvolveu um sistema abrangente de análise do movimento, conhecido como Laban Movement Analysis (Análise do Movimento Laban), que oferece uma estrutura para descrever e entender o movimento humano em termos de suas qualidades e características. Esse sistema influenciou profundamente não apenas a prática da dança, mas também áreas como terapia do movimento, educação somática e até mesmo design de movimento para o teatro e cinema.

Suas contribuições revolucionaram a forma como pensamos sobre o movimento do corpo humano e destacaram a importância da consciência e da intenção por trás de cada gesto, passo e movimento na dança. Referências específicas sobre as obras de Laban incluem seus escritos, como "Domínio do Movimento" e "A Arte do Movimento", além de textos acadêmicos que exploram suas teorias e sua influência na dança e em campos relacionados.

2.2.1 Importância social e cultural da dança

Na visão de langer, a arte é vital para o progresso da humanidade, tanto no aspecto individual quanto nas interações interpessoais. A diminuição da importância artística contraria os valores e hábitos sociais e culturais, que são vistos por ela como essenciais para o desenvolvimento humano.

A arte no sentido aqui proposto – ou seja, o termo genérico abrangendo pintura, escultura, arquitetura, música, dança, literatura, drama e cinema – pode ser definida como a prática de criar formas perceptíveis expressivas do sentimento humano (LANGER, 1971, p. 82).

O surgimento das expressões artísticas marca um novo período na evolução cultural, fundamental para o desenvolvimento social ao proporcionar à humanidade uma maneira de explorar significados que ressoam com a sensibilidade humana. A arte está intrinsecamente conectada aos pensamentos, sentimentos e emoções individuais. June Edwards discute as expressões culturais conforme o pensamento de Langer: "Ela não apenas ressalta a utilidade das artes como atividade intelectual, mas também a necessidade da expressão artística em qualquer cultura". De forma similar, podemos argumentar que a abordagem de Susanne não se limita ao discurso, mas incorpora elementos artísticos, com Langer enfatizando como os símbolos da arte complementam a investigação dos símbolos lógico-filosóficos.

Essa influência que a Arte exerce sobre a vida dá-nos um indício da razão por que um período de florescimento das artes é capaz de conduzir a um avanço cultural: tal período formula uma nova maneira de sentir, e isso é o princípio de um período cultural (LANGER, 1971, p. 90).

Segundo Susanne Langer, as artes têm o poder de tornar tangíveis nossas experiências íntimas e de tornar subjetivas nossas experiências externas e objetivas por meio de nossa ligação interior. Langer argumenta que uma educação emocional eficaz requer necessariamente uma educação artística. Comunidades que negligenciam e ignoram as diversas formas de expressão artística estão fadadas a um empobrecimento educacional em termos emocionais.

As artes objetivam a realidade subjetiva, e subjetivam a experiência externa da Natureza. A educação artística é a educação do sentimento, e uma sociedade que a negligência se entrega à emoção amorfa. Má arte é corrupção do sentimento. Este é um importante fator do irracionalismo que os ditadores e os demagogos exploram (LANGER, 1971, p. 90).

Se má arte é corrupção do sentimento, então boa arte é purificação da sensibilidade.

Aqueles que menosprezam o impacto da arte correm o risco de perder a capacidade de cultivar e expressar profundamente seus sentimentos em relação às suas próprias realidades internas. Governantes autoritários frequentemente consideram a arte como dispensável para o avanço da sociedade, rotulando-a como irracional e sem relevância para a manutenção de seu poder. Contudo, essa postura autoritária revela-se inadequada ao tentar impor seu domínio sobre as culturas e ao mostrar desdém pelo potencial artístico que cada indivíduo valoriza ao buscar entender e aperfeiçoar seus sentimentos através da expressão artística. Na ótica de Langer, os líderes ditatoriais não conseguem apreciar suas próprias experiências subjetivas devido à desconsideração que têm pelas produções artísticas. A filósofa enfatiza que a arte deve ser valorizada como um caminho para uma compreensão mais profunda da vida, já que reflete uma contemplação da consciência interna que transcende medidas estritamente objetivas.

2.2.2 História da dança e suas diferentes formas ao longo do tempo

A teoria Labaniana destaca como as danças são intrinsecamente ligadas à cultura e à identidade de uma comunidade. Elas surgem da repetição e adaptação de movimentos específicos, que refletem não apenas as características físicas, mas também os valores e a ética de um grupo social. À medida que as gerações se sucedem, essas danças sofrem pequenas modificações, refletindo as mudanças culturais, estilísticas e de preferências ao longo do tempo. Cada comunidade desenvolve sua própria linguagem corporal através da dança, que serve como uma forma de narrar histórias, celebrar eventos importantes e expressar emoções coletivas. As variações nas danças regionais e nacionais também são influenciadas por fatores como geografia, clima, religião, e interações com outras culturas. Por exemplo, a dança flamenca na Espanha possui influências de várias culturas, incluindo a árabe e a cigana, e se desenvolveu ao longo dos séculos em resposta às mudanças sociais e políticas. Essa evolução contínua das danças regionais não só preserva a tradição cultural, mas também permite a inovação e a fusão com novas formas artísticas. Assim, a dança atua como um espelho dinâmico da sociedade, capturando suas transformações e perpetuando sua herança cultural.

Ao ensinar suas crianças e ao iniciar os adolescentes, o homem primitivo tentou transmitir padrões morais e éticos, por intermédio do desenvolvimento do raciocínio em termos de esforço, na dança. (LABAN, 1950, p. 40).

Rudolf ressalta a profundidade da dança como uma expressão humana intrinsecamente ligada à busca por significado e ordem na vida. Por meio da dança, os indivíduos podem explorar e compreender aspectos espirituais e emocionais de sua existência de uma maneira visceral e intuitiva. Mesmo que não tenham consciência disso, os movimentos da dança refletem uma busca interna por equilíbrio e harmonia entre forças contraditórias, contribuindo para uma compreensão mais profunda do self e do mundo ao redor. A dança, nesse contexto, funciona como uma ponte entre o corpo e a mente, permitindo que os praticantes se conectem com suas emoções mais profundas e alcancem um estado de meditação em movimento. Além disso, a prática da dança pode ajudar a alinhar o físico com o espiritual, criando uma sensação de completude e satisfação interior. Os rituais de dança em muitas culturas são usados como meio de comunicação com o divino ou o sobrenatural, refletindo a

crença na capacidade da dança de transcender o plano material e alcançar esferas superiores de consciência. Através da repetição e da disciplina, os dançarinos podem experimentar uma sensação de libertação e clareza, tornando-se mais conscientes de seus próprios padrões de comportamento e emoções.

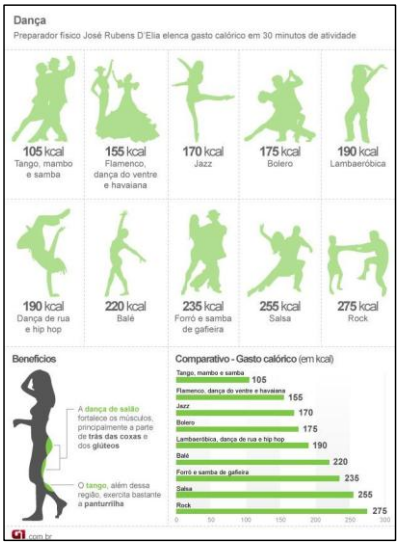
Foi na dança, ou pensamento por movimentos, que o homem a princípio se apercebeu da existência de uma certa ordem em suas aspirações superiores por uma vida espiritual. Inconscientemente, aprendeu quais eram os fatores contraditórios e de equilíbrio de suas ações, mas não sabia como usá-los, nem tampouco controlá-los (LABAN, 1950, P. 40).

2.2.3 Impacto positivo da dança na saúde física e mental

O ponto de vista labaniano destaca os benefícios físicos da dança, indo além do simples exercício físico. Ao participar de atividades rítmicas em grupo, como dança, os praticantes desenvolvem não apenas resistência física, mas também habilidades de coordenação e precisão, fundamentais para executar movimentos complexos de forma sincronizada. Além disso, a prática da dança requer concentração e atenção, o que não apenas melhora o desempenho na atividade, mas também pode funcionar como uma forma de meditação em movimento, promovendo o bem-estar mental. A dança estimula a circulação sanguínea, melhora a flexibilidade e tonifica os músculos, contribuindo para a manutenção de um corpo saudável. O aspecto social da dança também não pode ser subestimado; dançar em grupo promove um senso de camaradagem e cooperação, reduzindo sentimentos de isolamento e solidão. A sincronização com outros dançarinos cria uma experiência de coesão e conexão que é fundamental para o bem-estar psicológico. Estudos têm mostrado que a dança pode aumentar os níveis de endorfina no cérebro, reduzindo o estresse e promovendo uma sensação geral de felicidade e contentamento. Além disso, a necessidade de aprender e memorizar passos e coreografias desafia o cérebro, ajudando a melhorar a memória e as funções cognitivas.

A dança é um agradável estímulo ao trabalho, especialmente em trabalhos rítmicos de equipe. Ela desenvolve a resistência física, a coordenação e a precisão, além de exigir concentração e atenção (LABAN, 1950, p. 40)

Figura 3 - Benefícios da dança para o corpo e saúde são destaque no Bem-Estar.



2.2.4. Como a tecnologia está sendo integrada ao mundo da dança

É crucial ressaltar a importância dos projetos que unem tecnologia e dança. Tais iniciativas ampliam os horizontes criativos, viabilizam interações instantâneas entre bailarinos e recursos tecnológicos como luz, som e vídeo, fomentam a inovação artística, estimulam colaborações interdisciplinares e expandem o alcance da dança, cativando novos públicos. Por exemplo, o Isadora, concebido por Mark Coniglio e Dawn Stoppiello, capacita os usuários a conceberem plataformas personalizadas para manipular elementos como luz, som e vídeo, incentivando a imersão na tecnologia como expressão artística e instrumento de desenvolvimento criativo. Esse software também propicia um intercâmbio teórico valioso entre estudantes e pioneiros na área de Tecnologias Interativas na Educação, como evidenciado pela disciplina oferecida na Universidade de Brasília. Segundo Santana, “o mais instigante do computador não está em seu potencial técnico, mas na sua ousadia em mostrar abertamente o caráter orgânico e co-evolutivo entre naturezaecultura” (SANTANA,2006,p.33).

O Isadora representa um marco na evolução da Dança Interativa, oferecendo aos pesquisadores uma ferramenta coreográfica inestimável que possibilita um

controle interativo sobre a mídia digital, enriquecendo infinitamente o processo criativo do artista. Ele permite a edição das cenas em tempo real, estabelecendo conexões entre dançarinos, plateia e imagens virtuais. Com isso, a dança se transforma: o palco deixa de ser o epicentro da performance, e o público sai das poltronas do teatro. O movimento do corpo sugere novas dinâmicas coreográficas, enquanto um novo espaço é formado, gerando uma profusão de texturas, cores e efeitos.

Santana diz que o computador "é um exponenciador da produção sígnica, uma máquina da era digital, que retira os signos do mundo, transformando-os em números imersos de outros signos" (SANTANA, 2006, p. 81). Segundo Lévy (1996), o computador é antes de tudo um potencializador da informação.

2.2.5 Entrevista

De acordo com Jo (2024), "É tudo sobre o hype, é tudo sobre o máximo de pessoas, curtidas, comentários, compartilhamentos e seguidores que eu conseguir sem fazer muito esforço". Então, não é possível negar a relevância da dança num contexto social e cultural. E, quando esse objetivo se perde, a dança passa de algo emocional e relacionado à energia para instrumento de popularidade. "A falta de criatividade, a pandemia, esse hype… tudo motiva para que as pessoas cada vez façam menos. Façam apenas o básico", Jo esclarece. Por isso, é tão complicado definir até onde as danças virais interferem na dança profissional.

Jo Cardoso (2024) menciona um vídeo como exemplo da problemática do Tik Tok para a dança. Ele relata como ponto negativo de uma influencer tentar ensinar passos sem preparo ou conhecimento. Também explica que a influencer acaba declarando completo desprezo pela cultura por trás dos movimentos apresentados no vídeo quando inicia a aula com "Eu não sei o nome dos passos, mas a gente inventa. O importante é fazer legal e bonito".

"A partir do momento em que ela não tem a dança, ela não tem o conteúdo. Ela não tem propriedade do que ela precisa passar para a frente, então ela não tem esse direito. Porque ela não estudou para isso! ", acrescenta Jo se referindo ao fato de alguns influenciadores digitais se colocarem em posições para as quais não têm formação ou preparo.

Com a pandemia do novo coronavírus, a forma de socialização passa por alterações. O “novo normal” transforma o presencial em online e cria uma moderna forma de interação. Esses fatores resultam em uma hiper socialização das plataformas de rede social, nas quais o conteúdo é voltado para cliques rápidos e interações.

De acordo com Jo (2024), o Tik Tok é um meio de as pessoas encontrarem a dança e se interessarem por ela. A rede social como ferramenta de divulgação e popularização poderia servir para estimular as pessoas a buscarem professores qualificados. O empecilho da conexão entre a plataforma e as salas de aula ocorre no momento em que influenciadores digitais se colocam na posição de professores. Isso cria um “atalho” para processos de aprendizado que não podem ou não deveriam ser encurtados. “O tentar e o conseguir está muito mais fácil, porque eu olho (o vídeo), tento três vezes e ‘consigo’. Beleza, tenho essa sensação de conquista”, argumenta Jo. A facilidade em torno desse processo é uma falsa sensação de êxito. Isso acontece porque não existe instrução qualificada e o ‘conhecimento’ é passado de forma desleixada.

Conforme mencionado por Jo Cardoso em uma entrevista realizada por Ferry (2021), a questão sobre até onde as danças virais interferem na dança profissional é complexa e multifacetada.

No próximo capítulo, será abordado como o aplicativo facilita a integração da comunidade de dançarinos através de funcionalidades como fóruns e chat para colaboração e troca de experiências. Além disso, serão exploradas as ferramentas que oferecem suporte às práticas locais de dança, como sugestões de aulas, eventos e rotinas de exercícios personalizadas. A organização e divulgação de eventos também será discutida, destacando como o aplicativo permite aos usuários criar, gerenciar e compartilhar informações, além de enviar notificações para facilitar o acesso.

2.3 Aplicativo

O aplicativo tem como objetivos unir a comunidade de dançarinos, incentivando a interação e colaboração através de fóruns, chat e perfis detalhados. Além disso, busca estimular a prática da dança, oferecendo sugestões de aulas locais, eventos

próximos e rotinas de exercícios personalizadas. Também facilitará a organização e divulgação de eventos, permitindo aos usuários criar, gerenciar, compartilhar detalhes dos eventos e enviar notificações para facilitar o acesso

2.3.1 Objetivos do Aplicativo

a) Unir a Comunidade

O aplicativo será projetado para facilitar a interação e comunicação entre os dançarinos de forma eficaz. Isso será alcançado através de recursos como fóruns de discussão, salas de chat, perfis de usuário detalhados e ferramentas de networking. Os dançarinos poderão compartilhar experiências, dicas, vídeos de performances, e até mesmo colaborar em projetos artísticos. Essa comunidade virtual será um espaço inclusivo onde dançarinos de todos os níveis e estilos poderão se conectar, aprender e crescer juntos.

b) Incentivar a Atividade Física fora da internet

O aplicativo irá encorajar os usuários a saírem e praticarem dança através de diversos recursos motivacionais. O aplicativo pode oferecer sugestões de aulas de dança locais, eventos próximos e até mesmo dar sugestões de rotinas de aquecimento e exercícios com base nos interesses e níveis de habilidade dos usuários.

c) Facilitar a Organização e divulgação de Eventos

O aplicativo será uma ferramenta indispensável para a organização e divulgação de eventos de dança. Os usuários poderão criar e gerenciar eventos diretamente na plataforma, compartilhando detalhes como data, local, tipo de evento e custo de participação. Além disso, o aplicativo poderá enviar notificações e lembretes automáticos para os usuários interessados em eventos específicos, ajudando a garantir uma boa participação. A integração com redes sociais também permitirá uma ampla divulgação dos eventos, aumentando sua visibilidade e atraindo mais participantes.

d) incentivar doação de roupas e acessórios para dança

A doação de roupas e acessórios para dança é essencial para fortalecer a solidariedade na comunidade de dança. No aplicativo haverá uma seção dedicada à

doação, onde os usuários poderão listar e doar itens como roupas, figurinos, sapatilhas e outros materiais. Serão realizadas campanhas específicas e parcerias com empresas e escolas de dança para incentivar essa prática, e tornar a comunidade mais unida e inclusiva.

2.3.2 Design e usabilidade

Interface Amigável - É fundamental que a interface do aplicativo seja fácil de usar, tornando a experiência do usuário mais intuitiva e reduzindo as dificuldades durante a sua utilização.

Acessibilidade - Para garantir que o aplicativo seja acessível a todos os usuários, serão implementadas medidas como compatibilidade com tecnologias assistivas, como leitores de tela, teclados virtuais e controles de voz. Além disso, serão disponibilizadas legendas em vídeos e transcrições de áudio, permitindo que usuários com deficiência auditiva possam acessar todo o conteúdo do aplicativo. Serão também oferecidas opções de personalização, como ajustes de tamanho de texto, cores de fundo e espaçamento, para atender às necessidades individuais dos usuários.

Experiência do Usuário (UX) - Para garantir uma experiência envolvente e satisfatória para o usuário, o aplicativo contará com uma interface intuitiva e fácil de entender. O fluxo de navegação será lógico e coeso, orientando os usuários de forma clara ao longo de suas interações com o aplicativo. O design será atrativo e visualmente agradável, utilizando elementos visuais como cores, tipografia e imagens de forma eficaz. O aplicativo será responsivo e adaptável a diferentes dispositivos e tamanhos de tela, garantindo uma experiência consistente em todas as plataformas. Além disso, serão priorizados o desempenho e a velocidade, minimizando os tempos de carregamento e assegurando uma resposta rápida às interações do usuário. Feedback claro e imediato será fornecido em resposta às ações do usuário, e serão oferecidas opções de personalização para atender às preferências individuais dos usuários. Por fim, a acessibilidade será uma prioridade, garantindo que o aplicativo seja acessível a todos os usuários, independentemente de suas habilidades ou deficiências.

Proteção de Dados - Criptografia de Dados: A segurança dos seus dados é nossa prioridade. Utilizamos algoritmos de criptografia de última geração para codificar todas as informações sensíveis dos usuários, garantindo que permaneçam protegidas tanto durante a transmissão quanto enquanto estão armazenadas em nossos sistemas.

Acesso Seguro: Implementamos rigorosos sistemas de autenticação para garantir que apenas usuários autorizados possam acessar as informações. Isso inclui a utilização de senhas robustas, autenticação de dois fatores (2FA) e até mesmo tecnologias biométricas, proporcionando camadas adicionais de segurança para os seus dados.

Controle de Acesso: Estabelecemos políticas claras para gerenciar quem pode acessar, modificar ou excluir os dados dos usuários. Com diferentes níveis de permissões, garantimos que apenas as pessoas autorizadas tenham acesso às informações necessárias para realizar suas tarefas.

Backup e Recuperação de Dados: Implementamos procedimentos abrangentes de backup e recuperação para garantir a integridade e disponibilidade dos seus dados. Isso significa que, mesmo em situações adversas, como falhas de hardware ou ataques cibernéticos, seus dados estarão seguros e acessíveis.

Monitoramento de Atividades: Mantemos um monitoramento contínuo das atividades do sistema para identificar qualquer comportamento suspeito ou tentativa de violação de segurança. Dessa forma, podemos agir rapidamente para mitigar qualquer ameaça em potencial e proteger ainda mais seus dados.

Privacidade - Política de Privacidade: A transparência é fundamental para nós. Nossa política de privacidade é clara e detalhada, descrevendo de forma abrangente como coletamos, usamos e protegemos suas informações pessoais. Queremos que você se sinta seguro e informado sobre o tratamento dos seus dados.

Consentimento do Usuário: Respeitamos sua privacidade e valorizamos sua confiança. Antes de coletar, usar ou compartilhar suas informações pessoais, solicitamos seu consentimento explícito. Você tem o controle total sobre suas informações e decide como elas são utilizadas.

Minimização de Dados: Para garantir sua privacidade, coletamos apenas as informações estritamente necessárias para fornecer nossos serviços. Não solicitamos ou armazenamos dados que não sejam essenciais para atender às suas necessidades.

Segurança dos Dados: Implementamos medidas robustas de segurança para proteger suas informações pessoais contra acesso não autorizado, uso indevido ou divulgação. Utilizamos tecnologias avançadas e práticas de segurança rigorosas para garantir a confidencialidade e integridade dos seus dados.

Transparência: Nosso compromisso com a transparência significa que você sempre saberá como suas informações são tratadas. Informamos claramente sobre quaisquer compartilhamentos de dados com terceiros e garantimos que você tenha total visibilidade sobre nossas práticas de privacidade.

Direitos dos Usuários: Reconhecemos seus direitos em relação às suas informações pessoais. Você tem o direito de acessar, corrigir, atualizar ou excluir seus dados a qualquer momento. Estamos aqui para ajudá-lo a exercer esses direitos e garantir que suas informações sejam tratadas de acordo com suas preferências e com as leis de proteção de dados aplicáveis.

2.3.3 Marketing e seus Objetivos

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo (JENKINS, 2006, p. 30).

Henry Jenkins (JENKINS, 2006) destaca uma mudança significativa na forma como as pessoas interagem com a mídia. Ele explica que, diferentemente das antigas ideias que viam os espectadores como passivos, a mídia moderna envolve os consumidores de forma ativa. As pessoas não apenas assistem ou leem conteúdos, mas também os criam, compartilham e discutem sobre eles. Essa interação contínua faz com que os papéis de produtores e consumidores se misturem, criando um ambiente onde todos contribuem e participam. As "novas regras" mencionadas por Jenkins referem-se ao fato de que essas interações são dinâmicas e em constante

evolução, e ainda estamos aprendendo como elas funcionam. Em suma, ele sugere que a mídia atual é mais colaborativa e interativa, com consumidores que são também criadores.

a) Comunicação e Interação na Comunidade de Dança:

Foco em Marketing de Relacionamento. Facilitar a interação entre dançarinos através de fóruns, chats e perfis detalhados para compartilhar experiências e colaborar em projetos.

b) Promoção da Atividade Física:

Marketing Direto é incentivar a prática da dança oferecendo sugestões de aulas locais, eventos próximos e rotinas de exercícios personalizadas.

c) Organização e Divulgação de Eventos:

Foco em Marketing Digital e Marketing de Eventos. Facilitar a criação, gestão e divulgação de eventos, enviando notificações automáticas e integrando com redes sociais para aumentar a visibilidade.

d) Incentivo à Doação de Roupas e Acessórios para Dança:

Foco em Marketing Social. Promover a doação de itens de dança através de uma seção dedicada no aplicativo, campanhas específicas e parcerias com empresas e escolas de dança.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia deste trabalho fundamenta-se em uma abordagem qualitativa, que visa explorar as experiências e percepções de três figuras proeminentes no campo da gestão cultural e da dança. O método de coleta de dados escolhido foi entrevistas semi-estruturadas, por proporcionar maior flexibilidade, permitindo que os entrevistados compartilhassem suas vivências e desafios de maneira livre, enquanto tópicos relevantes eram explorados e aprofundados no decorrer da conversa. Essa abordagem qualitativa, portanto, é capaz de captar nuances e detalhes que um método mais rígido poderia deixar de fora, tornando-a ideal para o contexto de projetos culturais e sociais no campo da dança.

A.C

1. Planejamento e execução da dança

A.C. compartilhou sua trajetória de artista da cena para gestora cultural. Ela iniciou sua atuação na São Paulo Escola de Dança e, ao longo do tempo, desenvolveu um foco em gestão cultural, principalmente em territórios periféricos. Ela destaca que a gestão cultural para a dança é desafiadora devido à falta de políticas públicas estruturadas para a área.

"Quando falamos de planejamento pedagógico, é preciso considerar vários elementos como o perfil do público, o local de realização, e o tipo de ação — se será descentralizada, formativa ou de circulação."

Essa visão demonstra a complexidade do planejamento, que precisa ser adaptado às especificidades de cada projeto, levando em conta o público-alvo, o contexto local e as metas do projeto.

2. Gestão de projetos

A.C mencionou alguns de seus projetos mais significativos, como o curso de iniciação profissional em artes em Barueri, em parceria com o Pronatec. Ela focou em suprir lacunas educacionais para pessoas das periferias que não têm acesso à formação profissional em dança. A experiência foi crucial para refletir sobre a qualificação dos profissionais da dança, especialmente em comunidades com menos acesso à educação formal.

"Muitas pessoas nas periferias não têm acesso a uma formação profissional em dança e, após a iniciação, muitas vezes não sabem para onde seguir ou como se qualificar para o mercado de trabalho."

Essa frase reflete a necessidade urgente de projetos que não só introduzam a dança, mas também preparem os jovens para o mercado de trabalho de forma mais abrangente.

3. Socialização através da dança

Na visão de A.C., a socialização no contexto da dança vai além do simples encontro físico. Ela é um processo de troca de saberes, de valorização das culturas locais e de aprendizagem mútua. Ela acredita que projetos culturais devem promover a "democracia cultural", permitindo que diferentes grupos compartilhem suas experiências e vivências

"O processo formativo nunca é verticalizado, ele é sempre horizontal, com todos compartilhando e aprendendo uns com os outros."

Essa perspectiva horizontal no processo educativo visa democratizar o acesso e a troca de saberes, permitindo um ambiente mais inclusivo e participativo.

4. Suporte necessário para gestão cultural

A.C. enfatizou que um bom projeto cultural precisa ser legítimo e estar alinhado às necessidades da comunidade. A legitimação do projeto é essencial para garantir o apoio financeiro e institucional. Além disso, é importante contar com diversos tipos de suporte, como voluntários, parceiros e apoios institucionais, para a realização de projetos culturais.

"Se um projeto é legítimo, é mais fácil obter os recursos necessários para sua execução."

Isso sublinha a importância da construção de projetos que atendam às reais necessidades das comunidades, garantindo maior adesão e sucesso.

5. A importância da presença física na dança

Embora tenha reconhecido o papel crescente das tecnologias digitais, A.C. reforçou a importância da experiência física na dança. Ela acredita que o contato físico

e a troca de energia entre os dançarinos são essenciais para o aprendizado e a prática da dança.

"A presença física, no contexto da dança, é extremamente importante, pois a dança é uma prática corporal e, para aprender e se desenvolver, é necessário o contato físico e o aprendizado através do corpo."

Essa declaração mostra a essencialidade do contato físico para o desenvolvimento artístico e humano na dança, algo que, segundo ela, não pode ser completamente substituído pela tecnologia.

T.B.

1. O Portal e a socialização

T.B. compartilhou a evolução do Portal, que começou como Museu da Dança e hoje se expandiu para ser uma plataforma interativa, com várias ferramentas para engajar e conectar a comunidade da dança. O Calendário da Dança, o Mural da Dança e o Laboratório da Dança são alguns dos principais recursos que o portal oferece para fomentar a socialização e a visibilidade dos dançarinos.

"O Portal começou como o Museu da Dança, com foco em preservar a história da dança no Brasil, e agora se expandiu para incluir o Calendário da Dança, o Mural da Dança e o Laboratório da Dança."

Aqui, T.B.explica como o portal cresceu e se diversificou ao longo do tempo, permitindo que a plataforma se tornasse não apenas uma fonte de informação, mas também um espaço de interação e promoção para os profissionais da dança.

2. Suporte necessário para o Portal

Para o sucesso do Portal, T.B.destacou a importância do apoio institucional e comunitário. Ela explicou que o portal depende não só da participação da comunidade da dança, mas também do suporte de políticas públicas que garantam o financiamento e a visibilidade do projeto.

"O suporte institucional, especialmente governamental, é importante para o reconhecimento e preservação da dança como patrimônio, além de contribuir com investimentos e políticas públicas que assegurem o sustento e crescimento da plataforma."

A falta de apoio financeiro público tem sido um desafio constante, especialmente após cortes em órgãos como o NINCK e a FUNART, o que dificulta a sustentabilidade do portal.

3. Desafios enfrentados pelo Portal

T.B.discutiu como a concorrência com grandes academias e a falta de recursos financeiros têm sido desafios para o portal. Ela mencionou que as redes de academias oferecem preços mais acessíveis, o que cria uma competição desleal para os projetos menores, como o Portal, que depende de financiamento público e apoio comunitário.

"As grandes academias oferecem preços mais acessíveis, tornando a concorrência desleal para escolas e grupos de dança menores."

Esse comentário ilustra a dificuldade que projetos independentes enfrentam para competir com grandes instituições comerciais, que possuem orçamentos muito mais robustos.

4. Impacto da socialização na dança

A campanha SOS Dança SP, em parceria com a Cooperativa de Dança, foi um exemplo claro de como a socialização pode gerar impacto na comunidade da dança. A campanha arrecadou fundos para ajudar os artistas de dança em situação de vulnerabilidade durante a pandemia.

"A campanha arrecadou fundos para ajudar artistas da dança em situação de vulnerabilidade. O impacto foi tanto imediato quanto colaborativo, conectando e apoiando a comunidade da dança."

Este exemplo mostra como a socialização dentro da comunidade da dança pode resultar em ações concretas e transformadoras.

5. A importância da tecnologia no Portal

A tecnologia foi vista como uma ferramenta vital para o Portal. T.B.explicou que, embora a dança seja tradicionalmente uma prática física, a internet possibilitou que a comunidade de dança se conectasse e se organizasse de maneira mais eficaz durante a pandemia.

"A tecnologia tem um papel fundamental no Portal. A plataforma aproveita a internet para promover um ambiente de acesso à informação, divulgação de eventos e portfólios."

Isso reflete a adaptação necessária para que a dança sobrevivesse e se mantivesse visível durante os períodos de isolamento, aproveitando as ferramentas digitais para ampliar seu alcance.

V.A.

1. Desafios na gestão de projetos de dança

Vinícius enfatizou que o maior desafio de gestão do seu projeto é obter recursos financeiros para manter as atividades funcionando. Ele comentou sobre a dificuldade de equilibrar o orçamento limitado com a necessidade de realizar um trabalho de qualidade. Muitas vezes, é necessário usar a "economia criativa" para reduzir custos e buscar alternativas de financiamento.

"O maior desafio é a falta de recursos financeiros, pois o trabalho precisa ser feito e precisa de recursos financeiros, mas nem sempre a gente tem os recursos necessários."

Aqui, Vinícius destaca a importância de ser criativo na busca por recursos e como o financiamento é crucial para manter os projetos vivos.

2. Contribuição para a socialização e identidade

Vinícius acredita que a dança tem um papel profundo na construção da identidade pessoal dos alunos. Ele compartilhou como seu projeto tem ajudado muitos alunos a superar inseguranças e a desenvolver confiança, especialmente em termos de expressão pessoal.

"Aqui é um espaço onde todo mundo pode ser quem eles são... Acho que todo mundo sente essa segurança de encontrar a sua identidade."

Vinícius explica como a dança, além de ser uma expressão artística, também funciona como um meio de autodescoberta e afirmação.

3. Suporte desejado para o projeto

Vinícius mencionou que o suporte da comunidade local é crucial para o sucesso do projeto. Ele acredita que quando a comunidade abraça e se engaja com a iniciativa, o projeto se torna mais sustentável e eficaz, independentemente do financiamento.

"O ideal é que a comunidade local participe ativamente do projeto, pois isso garante que ele tenha um impacto real e positivo no cotidiano das pessoas."

Essa frase destaca a importância do envolvimento local para garantir que o projeto seja relevante e tenha um impacto duradouro.

4. Experiência de socialização transformadora

Vinícius compartilhou a história de Gabriel, um aluno tímido que, por meio da dança, ganhou mais confiança e passou a se expressar com mais liberdade. A transformação de Gabriel foi um exemplo claro de como a dança pode ajudar a superar barreiras pessoais.

"Gabriel começou a ser mais aberto. Ele se transformou de uma pessoa tímida para alguém confiante, que expressa sua opinião e se coloca no mundo."

Essa história mostra o impacto que a dança pode ter na construção da autoestima e na socialização dos alunos.

5. Importância da comunicação e confiança

Vinícius acredita que comunicação e confiança são fundamentais para um ambiente de aprendizado eficaz, especialmente em projetos de dança, onde a colaboração e o trabalho em grupo são essenciais.

"A comunicação é a chave para qualquer grupo. A confiança, então, é essencial. Sem ela, não conseguimos alcançar o melhor do que cada um pode oferecer."

Essa visão destaca como a confiança mútua é essencial não só para o desenvolvimento técnico dos alunos, mas também para o crescimento coletivo do projeto.

4. DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo, apresentamos as principais funcionalidades do aplicativo, como as comunidades de eventos, que promovem a interação entre usuários; a área social, voltada para a troca de experiências; e as páginas de vídeos, com conteúdos educativos e artísticos. Também abordamos a página de doações, que incentiva o apoio a projetos, e a funcionalidade de criação de clubes e calendário, ideal para organizar atividades. Por fim, destacamos a estrutura geral do aplicativo, evidenciando seu papel em conectar e fortalecer a comunidade da dança.

4.1 Comunidade de Eventos

A página inicial do aplicativo Bond tem como principal objetivo conectar os usuários à comunidade de eventos relacionados ao seu interesse. Essa página se destaca pela interação com diferentes eventos, permitindo que os usuários encontrem informações detalhadas, façam buscas personalizadas e localizem eventos próximos de maneira eficiente.

Banners de Eventos

A página exibe uma série de banners de eventos que foram publicados pelos próprios usuários. Cada banner funciona como um convite visual, destacando eventos de relevância dentro da plataforma. A importância dessa funcionalidade no contexto da administração está na capacidade de gerar engajamento com os usuários, incentivando a participação ativa na publicação e divulgação de eventos. Isso também promove o senso de comunidade, essencial para o sucesso de qualquer plataforma digital colaborativa.

Filtro de Estilos

O aplicativo oferece um filtro de estilos, permitindo que os usuários escolham eventos com base nos estilos que mais lhes interessam. Esse filtro personaliza a experiência, ajudando a alinhar as preferências dos usuários com os eventos disponíveis. Do ponto de vista administrativo, essa funcionalidade é fundamental para garantir que o conteúdo do aplicativo seja relevante e atraente para cada usuário, aumentando a retenção e a satisfação do público-alvo.

Busca Localizada

Outro recurso essencial da página inicial é a barra de pesquisa e o ícone de localização, que possibilitam aos usuários a busca por eventos de acordo com sua proximidade geográfica. A busca localizada não só facilita a experiência do usuário, mas também tem grande importância estratégica do ponto de vista de administração de dados. Esse recurso pode ser usado para coletar informações sobre quais regiões têm maior interesse, permitindo que as futuras edições de eventos ou campanhas promocionais sejam melhor direcionadas para os locais com maior demanda.

Redirecionamento para Detalhes de Eventos (Exemplo: Festival de Joinville)

Quando o usuário clica em um evento específico, como o Festival de Joinville, ele é redirecionado para uma segunda página, onde são exibidas informações detalhadas sobre o evento, como:

- Banner do evento;

- Endereço e localização;

- Data do evento;

- Credenciamento necessário.

Essas informações são fundamentais para que o usuário tome decisões informadas sobre a sua participação. No aspecto administrativo, essa organização de dados visa a transparência e facilita a gestão do fluxo de pessoas, oferecendo uma experiência clara e organizada.

Compra de Ingressos e QR Code

Ao clicar em "ver ingressos", o usuário é direcionado para a terceira aba, onde ele pode visualizar as opções de ingresso, incluindo o QR Code e outras informações sobre a compra. Essa funcionalidade oferece um serviço importante tanto para o usuário quanto para o administrador do aplicativo:

- Para o usuário, facilita o processo de compra, tornando-o mais rápido e seguro.

- Para a administração do evento, a utilização do QR Code oferece uma forma moderna e eficiente de controle de entrada, além de possibilitar a coleta de dados para futuros eventos.

4.2 Área Social

Na página 4, ao clicar no ícone de três balõezinhos, os usuários acessam a área social do aplicativo, um espaço interativo e colaborativo. Nessa área, os usuários podem compartilhar, aprender e interagir sobre seus interesses e paixões, especialmente no contexto da dança e suas vertentes. A seguir, detalho os recursos e a importância de cada um deles, tanto para os usuários quanto para a administração do aplicativo.

Abas de Estilos

Dentro da área social, os usuários têm acesso a abas visuais que refletem os estilos de dança de seu interesse. Essas abas são um ponto de personalização importante, permitindo que cada usuário organize o conteúdo e se concentre apenas nos estilos que mais lhe atraem. Do ponto de vista administrativo, isso oferece uma visão valiosa sobre as preferências e comportamentos dos usuários, possibilitando a coleta de dados que podem ser usados para criar conteúdos personalizados e ajustar estratégias de marketing, promovendo uma experiência mais relevante para o público.

Clubes Temáticos

Na mesma área social, encontramos clubes temáticos, onde os usuários podem acessar diferentes grupos de interesse relacionados à dança e outras vertentes. Os clubes funcionam como espaços fechados ou semi-fechados, onde os membros podem discutir e aprender mais sobre um tema específico. Um exemplo seria o clube "Descubra o Universo de Ballroom Cultura História e Expressão", no qual os usuários podem interagir com o conteúdo postado pelo administrador e participar de discussões sobre o universo da cultura ballroom. A existência desses clubes é crucial para a administração do aplicativo, pois promove um engajamento mais profundo entre os usuários, além de fortalecer o senso de comunidade. Do ponto de vista estratégico, a criação e gestão de clubes oferece uma forma de fidelizar os usuários e incentivá-los a investir mais tempo dentro da plataforma.

Postagens Administrativas e Interação

Dentro dos clubes, os administradores podem postar tópicos e assuntos relevantes para gerar discussões entre os membros. Essa funcionalidade aumenta a interação e a colaboração dentro do aplicativo, promovendo aprendizado coletivo e

enriquecendo a experiência do usuário. Para a administração do aplicativo, esse modelo de gestão de comunidades é fundamental, pois permite a criação de conteúdos dinâmicos e personalizados, aumentando o valor do aplicativo para os usuários.

Abas de Editais e Oportunidades de Trabalho

Em outra aba da área social, os usuários têm acesso a editais e oportunidades de trabalho relacionadas ao universo da dança e suas vertentes. Essas postagens de editais servem como um canal importante para divulgar oportunidades de emprego, estágios ou projetos relacionados à área de atuação dos usuários. A funcionalidade das abas de editais, do ponto de vista administrativo, é uma maneira de agregar valor à plataforma, oferecendo aos usuários benefícios práticos além do conteúdo e do aprendizado. Para a administração, a criação de um espaço dedicado a essas oportunidades também pode aumentar a retenção de usuários, pois agrega uma nova camada de utilidade à experiência do aplicativo.

Essa área social reflete um dos principais objetivos do aplicativo: conectar pessoas com interesses comuns e fomentar o aprendizado colaborativo. A boa gestão dessa área exige uma análise constante dos comportamentos dos usuários, para garantir que os clubes e editais atendam às necessidades do público, ao mesmo tempo em que se alinham com os objetivos estratégicos do aplicativo. A plataforma também se torna um ponto de referência e oportunidade para aqueles que buscam se inserir mais profundamente no universo da dança.

4.3 Página de Vídeos

Na próxima página, temos a página de vídeos, que é um recurso importante para o engajamento dos usuários no aplicativo. Ao clicar no ícone de play, os usuários são direcionados para uma aba dedicada a vídeos relacionados ao universo da dança. Nessa página, encontram uma variedade de conteúdo, como vídeos curtos sobre dança, palestras, workshops, apresentações e outros materiais produzidos pelos próprios usuários. Esses vídeos permitem que os membros da comunidade compartilhem suas experiências e conhecimentos, criando um ambiente de troca e aprendizado contínuo.

A página de vídeos é um ponto central para a interação e visibilidade dentro do aplicativo, pois possibilita que os usuários não apenas consumam conteúdo, mas também publiquem seus próprios vídeos, promovendo seus trabalhos e talentos. Para a administração do aplicativo, essa funcionalidade contribui para o aumento do engajamento e para a criação de uma rede de conteúdos autênticos e diversificados. Ao permitir que os usuários publiquem seus próprios vídeos, o aplicativo se torna um espaço democrático e inclusivo, onde qualquer pessoa pode contribuir para o crescimento da comunidade, promovendo também um sentimento de pertencimento.

Além disso, o formato de vídeos curtos, que pode ser facilmente consumido e compartilhado, se alinha com as tendências atuais de consumo de conteúdo digital, como as observadas em plataformas como o Instagram e o TikTok. Essa página também oferece uma oportunidade estratégica para a administração do aplicativo incentivar a criação de conteúdo relevante e atrativo, o que pode, por sua vez, atrair novos usuários eaumentar a visibilidade do aplicativo no mercado competitivo de plataformas digitais.

4.4 Página de Doações

Na próxima página, ao clicar no ícone de mãozinha com o coração em cima, os usuários são direcionados para a seção de Doações, um recurso fundamental que visa facilitar a troca e o apoio dentro da comunidade. Nessa página, os usuários têm acesso a filtros de estilos, semelhantes aos da área social, que permitem a personalização na visualização dos conteúdos. Além disso, a página exibe catálogos de solicitações de doações de roupas e acessórios voltados para o universo da dança. Esses catálogos são organizados de forma a facilitar o acesso às necessidades de quem está buscando apoio, seja para si próprio ou para projetos de dança, criando um canal direto para que os usuários possam fazer doações com base nos pedidos de outros membros.

A funcionalidade de doações dentro do aplicativo é uma característica de solidariedade e engajamento, permitindo que a comunidade se apoie de maneira prática. Do ponto de vista administrativo, isso contribui para o fortalecimento da rede de usuários e a criação de um ambiente mais colaborativo. Além disso, a gestão desses catálogos de doações pode ser uma estratégia para aumentar a retenção de

usuários, oferecendo mais uma camada de valor e utilidade para a plataforma, além de promover uma imagem positiva de responsabilidade social.

Pedidos de doação

Na próxima aba dentro da mesma página, encontramos a seção de pedidos de doação. Nessa aba, os usuários podem clicar no ícone de mais para realizar um pedido de doação. Ao acessar essa área, eles podem detalhar sua solicitação, inserindo uma foto do item que necessitam, além de um título e uma descrição do projeto ao qual o pedido está vinculado. Essa funcionalidade, além de ser um meio de atender às necessidades de quem está em busca de apoio, também permite que os projetos e iniciativas dentro da comunidade ganhem visibilidade. Para a administração do aplicativo, a presença dessa funcionalidade traz uma importante oportunidade de monitoramento e análise de quais são as principais necessidades dentro da comunidade, permitindo um direcionamento estratégico na promoção de parcerias ou ações que possam beneficiar os usuários de forma mais eficaz.

Assim, a página de Doações se torna um ponto de interconexão entre os membros do aplicativo, não só como um local para fazer doações e pedidos, mas também como uma ferramenta de engajamento social, que promove um senso de solidariedade, ajuda mútua e fortalecimento da comunidade. Ao incentivar os usuários a interagir de maneira mais profunda e altruísta, o aplicativo contribui para a criação de um ambiente mais colaborativo e sustentável, com um impacto positivo tanto para os indivíduos quanto para a coletividade.

4.5 Página de Criação de Clube e Calendário

Na próxima página, ao clicar no ícone de mais no centro inferior da tela, os usuários são direcionados para a área de criação de clubes. Essa funcionalidade é um dos pilares de personalização e engajamento dentro do aplicativo. Os usuários têm a oportunidade de criar seus próprios clubes, estabelecendo um espaço exclusivo onde podem reunir pessoas com interesses similares e interagir em torno de tópicos, estilos ou projetos específicos. A criação de clubes permite que a comunidade tenha voz ativa e possa se organizar de maneira mais autônoma, promovendo troca de conhecimento e apoio mútuo. Além disso, a administração do aplicativo pode

monitorar e apoiar esses clubes, promovendo colaboração entre diferentes grupos e garantindo que os conteúdos produzidos atendam aos objetivos da plataforma.

Esse ícone também oferece uma maneira de incentivar a inclusão e diversidade, já que qualquer pessoa pode criar um clube, seja ele voltado para um estilo específico de dança, para troca de ideias ou para discutir temas relacionados à cena cultural. Para o administrador, essa funcionalidade abre portas para fomentar a cultura de comunidade e engajamento dentro do aplicativo, permitindo que mais pessoas se sintam parte do processo de construção da plataforma.

Calendário de Eventos

Na sequência, encontramos o ícone de calendário, que é uma ferramenta prática e funcional dentro do aplicativo. Ao clicar nesse ícone, os usuários podem acessar um calendário interativo que exibe os eventos próximos, filtrados de acordo com os estilos e preferências de cada um. Essa funcionalidade é crucial para aqueles que buscam se manter informados sobre os eventos relevantes no universo da dança, seja para participar ou para se planejar com antecedência. Além disso, o calendário oferece uma visão clara de quais eventos estão mais próximos ou se alinham com a localização do usuário, possibilitando um planejamento eficiente e a organização das atividades.

Essa página contribui diretamente para a experiência do usuário, promovendo a conveniência e o fácil acesso às informações sobre eventos. Para a administração, ela oferece uma maneira de engajar a comunidade com eventos relevantes e alinhados com os interesses dos membros, além de permitir a promoção direcionada de eventos específicos. Esse tipo de funcionalidade também pode ser integrado a campanhas de marketing ou parcerias estratégicas, ampliando o alcance do aplicativo e garantindo que mais usuários tenham acesso ao que é relevante para sua prática e interesses.

O nome do aplicativo, BOND, foi cuidadosamente escolhido para refletir os principais objetivos e valores da plataforma. A palavra "BOND" remete à ideia de conexão e vínculo, conceito central do aplicativo, que busca criar uma rede de relacionamentos dentro da comunidade da dança. O termo também possui ligação com o significado de "bonde" no português, que é utilizado para expressar o sentido

de união, amizade e grupo, características essenciais do ambiente colaborativo que o aplicativo visa promover. A escolha da palavra foi feita levando em consideração sua simplicidade e sonoridade. O nome é curto, fácil de pronunciar e memorizar, o que facilita a interação dos usuários com o aplicativo, sem dificuldades de fala ou escrita.

A sigla BOND também faz referência a “Relate in dance”, um conceito que conecta as diversas áreas do aplicativo, sugerindo que todas as experiências e interações dos usuários, seja através de eventos, clubes, ou doações, estão relacionadas e têm um propósito comum: a criação de vínculos e conexões significativas dentro da comunidade da dança.

No que diz respeito ao design visual, o aplicativo utiliza a cor azul, uma escolha estratégica que carrega um significado profundo no marketing e na psicologia das cores. O azul é associado à confiança, serenidade, paz e criatividade, características que o BOND busca transmitir aos seus usuários. A confiança é essencial para criar um ambiente onde os dançarinos e outros profissionais da área possam se conectar e compartilhar experiências de forma segura e colaborativa. A serenidade e paz também são transmitidas através da interface do aplicativo, que visa proporcionar uma navegação tranquila e intuitiva, permitindo que o usuário se concentre no conteúdo sem distrações. Além disso, o azul é uma cor frequentemente associada à criatividade, algo central no mundo da dança e da arte em geral. Ao adotar o azul como cor predominante, o aplicativo busca não apenas atrair visualmente os usuários, mas também promover uma sensação de calma e inspiração, elementos fundamentais para uma experiência positiva e produtiva dentro da plataforma.

Em termos de marketing, a cor azul desempenha um papel crucial ao criar uma identidade de marca que evoca emoções de segurança, confiabilidade e inovação. Ela ajuda a construir uma conexão emocional com o público, fazendo com que os usuários se sintam parte de uma comunidade unida, onde podem explorar e compartilhar seu talento e suas paixões. Ao utilizar essas cores e conceitos, o BOND não só se destaca visualmente, mas também transmite os valores essenciais de colaboração e autenticidade que são fundamentais para o sucesso de um aplicativo voltado à comunidade e à dança.

A conclusão deste projeto de desenvolvimento do aplicativo BOND revela uma poderosa interseção entre tecnologia, gestão de projetos e a cena cultural da dança, abordando de forma inovadora e eficiente as necessidades e demandas desse público. Ao longo do desenvolvimento, foi possível integrar funcionalidades que não apenas atendem aos interesses específicos dos usuários, mas também promovem a inclusão social, a colaboração e a gestão eficaz de eventos, clubes, oportunidades de trabalho e doações dentro de um ambiente digital dinâmico.

A estrutura do aplicativo, com suas páginas voltadas para a descoberta de eventos, criação de clubes, compartilhamento de conteúdos e oportunidades de trabalho, está diretamente ligada aos princípios da gestão de projetos. Cada funcionalidade foi cuidadosamente planejada para atender aos objetivos do usuário e à lógica de gestão, onde o administrador do sistema pode monitorar e apoiar as atividades da comunidade de forma eficaz. A criação de clubes, por exemplo, serve como uma ferramenta de gestão colaborativa, permitindo que os usuários assumam a liderança, promovam suas próprias iniciativas e conectem-se de maneira mais profunda com a cena cultural. Além disso, a página de calendário e a possibilidade de filtrar eventos baseados em preferências pessoais e localizações específicas garantem que os participantes estejam sempre informados e organizados, promovendo não apenas o engajamento, mas a eficiência operacional do aplicativo.

A gestão de projetos aqui se reflete não só nas ferramentas para administração e organização dos conteúdos e eventos, mas também na capacidade de promover a sustentabilidade e continuidade dos projetos dentro da plataforma. Por meio da integração de doações e pedidos de materiais, o aplicativo não só facilita o acesso às informações, mas também fomenta um sistema de apoio mútuo, crucial para a construção de uma comunidade colaborativa e solidária. Esse ecossistema, onde todos podem contribuir de diferentes maneiras, seja com doações, conhecimento ou participação em eventos, é um reflexo da gestão estratégica de recursos e da criação de oportunidades para aqueles que fazem parte do ambiente cultural.

No âmbito da dança, o BOND destaca-se como um catalisador de transformação social. A plataforma permite que a dança seja vivenciada de maneira mais acessível, conectando artistas, profissionais e entusiastas com eventos e oportunidades, ao mesmo tempo em que promove a diversidade e inclusão. Ao

democratizar o acesso a informações e recursos, o aplicativo propicia uma maior visibilidade para diversos estilos de dança e projetos culturais, contribuindo para o fortalecimento da cena artística e para a valorização da cultura.

Em termos de gestão dentro da dança, o aplicativo estabelece uma estrutura organizacional sólida, ao proporcionar um canal de comunicação eficiente entre os usuários e os administradores. A plataforma permite que se articulem novas possibilidades de parcerias, patrocínios e promoções, criando um ambiente propício para o desenvolvimento de projetos culturais que vão além das barreiras físicas e sociais. Este modelo de gestão, com um foco estratégico na tecnologia e inovação, não só atende à necessidade de uma plataforma moderna, mas também se posiciona como um exemplo de gestão de projetos voltado para a cultura e para a transformação social.

O BOND é mais do que um aplicativo de gestão e divulgação de eventos. Ele é um reflexo da importância de uma gestão estratégica bem planejada, que une a administração de projetos, a cultura da dança e o potencial social transformador. Ao proporcionar aos usuários não apenas uma ferramenta de organização, mas um espaço para crescimento pessoal e profissional dentro da arte da dança, o aplicativo surge como um exemplo de como a gestão pode impulsionar a inovação social e cultural, criando um ambiente mais acessível, colaborativo e dinâmico para todos os envolvidos.

4.6 Resultados esperados

O desenvolvimento do aplicativo tem como objetivo principal a criação de um ambiente virtual acolhedor, projetado para promover conexões autênticas e um senso de pertencimento entre seus usuários. Para alcançar esse propósito, o aplicativo se concentrará em facilitar interações frequentes e significativas, incentivando a formação de comunidades ativas e inclusivas, especialmente para indivíduos que enfrentam desafios relacionados à interação social.

Além de sua função como catalisador de conexões sociais, o aplicativo desempenhará um papel estratégico no fortalecimento de redes de apoio acadêmicas, profissionais e pessoais. Essa abordagem multidimensional busca proporcionar aos

usuários uma experiência integrada, na qual possam encontrar suporte para seus objetivos individuais e coletivos.

Com foco em usabilidade e impacto, o aplicativo será continuamente aprimorado por meio de um processo de melhoria incremental, fundamentado em análises de feedback dos usuários e dados de uso. A expansão de suas funcionalidades será planejada de forma estratégica, visando atender às demandas emergentes e proporcionar uma experiência cada vez mais completa e personalizada. Dessa forma, espera-se que o aplicativo seja reconhecido não apenas por sua interface intuitiva, mas também pelo impacto positivo e transformador que proporciona às comunidades em que está inserido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal promover a socialização de pessoas no mundo da dança, destacando a importância de integrar diferentes perfis e práticas por meio da tecnologia. A proposta inovadora de elaborar um aplicativo voltado para esse propósito busca não apenas facilitar o acesso à dança, mas também preencher lacunas em termos de recursos e oportunidades, oferecendo uma ferramenta prática e acessível.

Ao longo da pesquisa, foi possível identificar a relevância de iniciativas que unam a gestão de projetos ao universo artístico, ressaltando como a dança pode ser democratizada por meio da tecnologia. Com isso, espera-se que o aplicativo desenvolvido se torne um elo entre pessoas interessadas na dança, auxiliando na troca de conhecimentos, na criação de redes de apoio e na valorização dessa arte.

Por fim, o impacto almejado vai além da conexão entre indivíduos; busca-se contribuir para a formação de uma comunidade inclusiva e dinâmica, onde a dança seja acessível a todos e continue sendo uma ferramenta de expressão e transformação social.

Dada a abrangência do tema, recomenda-se que estudos futuros explorem a viabilidade técnica e os desafios relacionados à implementação do aplicativo, como a criação de funcionalidades inclusivas e acessíveis para diferentes públicos. Além disso, seria interessante investigar o impacto de ferramentas tecnológicas similares em outras modalidades artísticas, analisando como a integração de tecnologia e arte pode beneficiar diferentes comunidades.

Outra possibilidade seria realizar pesquisas sobre a recepção do aplicativo por parte de diferentes grupos, como escolas de dança, artistas independentes e amadores, buscando compreender as necessidades específicas de cada segmento. Por fim, seria enriquecedor estudar como a abordagem proposta pode ser aplicada em contextos internacionais, ampliando o alcance e o impacto da tecnologia no fortalecimento das redes artísticas e culturais.

REFERÊNCIAS

Fonte: AEVO. Ciclo de vida de um projeto: como seguir as etapas com sucesso. Disponível em: <https://blog.aevo.com.br/ciclo-de-vida-projeto/>. Acesso em: 22 maio 2024.

Fonte: Adaptado de Papo de Projeto (2013). Disponível em: https://papodeprojeto.blogspot.com/2013/10/o-que-e-projeto-subprojeto-programa-e.html. Acesso em: 25 mai. 2024.

Fonte: G1. Benefícios da dança para o corpo e saúde são destaque no Bem-Estar. Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/noticia/2011/05/beneficios-da-danca-para-o-corpo-e-saude-sao-destaque-no-bem-estar.html>. Acesso em: 24 maio 2024; 22 maio 2024.

Fonte: CONIGLIO, Mark. Vídeo: Vértice. Mark Coniglio. Canal Mark Coniglio. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1Ng2YA6iGP8>. Acesso em: 24 mai. 2024.

Fonte: FERRY, Marianna. Tik Tok e profissionais da dança: parceria ou conflito? Disponível em: <https://blogfca.pucminas.br/colab/tik-tok-e-profissionais-da-danca-parceria-ou-conflito/>. Acesso em: 09 JANEIRO 2024 (13:40).

Fonte: Folha de S. Paulo. Falta de recursos leva o mundo da dança a buscar formatos alternativos. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2018/07/falta-de-recursos-leva-mundo-da-danca-a-buscar-formatos-alternativos.shtml>. Acesso em: 09 JANEIRO 2024 (14:45).

Fonte: GOMES, Leandro. A FALTA DE ACESSO À CULTURA NA SOCIEDADE BRASILEIRA. Disponível em: <https://medium.com/@leandrogomes/a-falta-de-acesso-%C3%A0-cultura-na-sociedade-brasileira-b16e81ddf09>. Acesso em: 09 JANEIRO 2024 (13:15).

Fonte: Jovem Pan. Falta de cultura e lazer aumenta a criminalidade, diz especialista. Disponível em: <https://jovempan.com.br/programas/falta-de-cultura-e-lazer-aumenta-criminalidade-diz-especialista.html#:~:text=Minist%C3%A9rio%20da%20Cultura%20admite%3A%20n

a,museus%20em%20todo%20o%20pa%C3%ADs.>. Acesso em: 09 janeiro 2024 (13:10).

Fonte: SILVA, Ana Paula. Dança x Mídia: A Arte e o Entretenimento. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-0911-1.pdf>. Acesso em: 09 JANEIRO 2024 (13:13).3

APÊNDICE - A - TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM T.B.

Entrevista realizada em 03/09/2024 – Tema: Gestão Cultural e Dança

Entrevistada: T.B.

Entrevistadores: Alanis Oliveira e Gabriel Crespo

[00:00.000 --> 00:28.000] Essa entrevista vai ser para nossas edições de projetos e nosso projeto é referência para os testes de administração.

[00:28.000 --> 00:33.000] E dentro da gestão de projetos, a gente está trabalhando com a gestão de projetos gigante.

[00:41.000 --> 00:42.000] Olá!

[00:42.000 --> 00:43.000] Oi!

[00:43.000 --> 00:44.000] Tudo bem?

[00:44.000 --> 00:45.000] Bom dia!

[00:45.000 --> 00:46.000] Tudo bem?

[00:46.000 --> 00:47.000] Tudo bem?

[00:47.000 --> 00:48.000] Desculpa, viu?

[00:48.000 --> 00:49.000] Imagina!

[00:49.000 --> 00:52.000] A gente saiu de uma reunião entre outros, mas deu certo.

[00:52.000 --> 00:53.000] Deu certo.

[00:53.000 --> 00:57.000] Bom, a gente gostaria de agradecer primeiro a sua presença aqui.

[00:57.000 --> 01:02.000] A gente vai fazer essa entrevista como uma pesquisa para o nosso TCC de gestão de projetos.

[01:02.000 --> 01:07.000] A gente faz curso de técnico de administração na ETEC daqui da nossa cidade, cidade de Mauá.

[01:07.000 --> 01:13.000] E o nosso TCC, nosso projeto, ele tem a ver com a gestão de projetos de dança.

[01:13.000 --> 01:25.000] Nosso produto final é um produto sobre tecnologia que visa a socialização de alunos e dançarinos por meio da tecnologia para a dança.

[01:26.000 --> 01:27.000] Então, aí...

[01:27.000 --> 01:28.000] Muito legal!

[01:28.000 --> 01:30.000] Qual de vocês é a dança?

[01:30.000 --> 01:31.000] O Gabriel.

[01:31.000 --> 01:32.000] Eu.

[01:32.000 --> 01:33.000] Ah, o Gabriel.

[01:35.000 --> 01:39.000] E aí, a gente vai fazer só algumas perguntinhas, é rapidinho, não é muito demorado não.

[01:39.000 --> 01:40.000] Tá bom?

[01:40.000 --> 01:41.000] Quando puder começar.

[01:41.000 --> 01:42.000] Tranquilo.

[01:42.000 --> 01:43.000] Se quiser gravar, pode gravar.

[01:43.000 --> 01:44.000] Tá bom, beleza.

[01:44.000 --> 01:45.000] A gente está gravando já.

[01:45.000 --> 01:46.000] Pode começar já?

[01:47.000 --> 01:48.000] Pode.

[01:48.000 --> 01:49.000] Tá bom.

[01:49.000 --> 01:58.000] A primeira pergunta é, a gente queria saber que maneira que o portal, ele pode contribuir para a socialização entre os alunos, as pessoas e os dançarinos.

[02:00.000 --> 02:01.000] Tá.

[02:01.000 --> 02:04.000] De modo geral, alunos vocês dizem da universidade?

[02:06.000 --> 02:07.000] A gente diz...

[02:07.000 --> 02:08.000] Ou alunos de dança?

[02:08.000 --> 02:10.000] Alunos de dança, dançarinos em geral.

[02:11.000 --> 02:35.000] Então, hoje o MUD contribui da seguinte forma, a gente é uma plataforma que obviamente tem produtos que são pagos, que o acesso não é gratuito, porém tudo que o meu projeto oferece, ele oferece algo que é free, que é livre, que é gratuito.

[02:36.000 --> 02:43.000] Então, vamos começar por onde ele veio, ele veio como museu da dança, MUD de museu da dança.

[02:43.000 --> 02:58.000] Então, a gente primeiramente compartilhava acertos sobre a história da dança no Brasil, fazendo recorde de dança cênica, a dança que é feita para a servida, não a dança social.

[02:59.000 --> 03:14.000] Então, a primeira contribuição, na verdade, ela é na questão do patrimônio, da preservação do patrimônio e da democratização do acesso à informação da história da dança.

[03:14.000 --> 03:21.000] Essa é a primeira contribuição, a gente continua fazendo isso e tudo que é referente ao museu é sempre gratuito.

[03:22.000 --> 03:28.000] O museu, a sua natureza é uma empresa ou uma instituição sem fim gratuito.

[03:28.000 --> 03:31.000] Depois a gente ampliou e virou portal.

[03:31.000 --> 03:37.000] Eu acho que é importante dizer que não foi a mesma coisa, teve um momento que isso ampliou.

[03:37.000 --> 03:45.000] E aí a gente criou o calendário da dança, o mural da dança e o laboratório da dança.

[03:45.000 --> 03:50.000] Dentro do portal a gente criou mais quatro, três frentes além do museu.

[03:50.000 --> 03:58.000] Então, o portal tem quatro frentes, museu da dança, calendário, mural e laboratório.

[03:58.000 --> 04:08.000] O museu eu já falei, o calendário qualquer pessoa pode adicionar seu evento dentro do MUT, é gratuito.

[04:08.000 --> 04:14.000] Atualmente a pessoa manda as informações e a gente publica.

[04:14.000 --> 04:22.000] Agora a gente está fazendo uma transição, a pessoa já vai cadastrar automaticamente quando eu aprovar isso é publicado.

[04:22.000 --> 04:24.000] Por que a gente está fazendo isso?

[04:24.000 --> 04:29.000] Porque quando a gente criou a gente pensou que ia ter um interesse sujo.

[04:29.000 --> 04:34.000] Hoje é muita gente mandando, eu e minha equipe não dá conta de cadastrar.

[04:34.000 --> 04:40.000] Então as pessoas ficam chateadas, mas eu queria ter braços, mas a gente não tem braços.

[04:40.000 --> 04:45.000] Então a gente está mudando para que a própria pessoa cadastre.

[04:45.000 --> 04:48.000] Isso é a parte gratuita.

[04:48.000 --> 04:59.000] Se a pessoa quer entrar no Instagram, ter um banner no site, ou se ela quer estar no nosso canal de WhatsApp e etc.

[04:59.000 --> 05:04.000] Existe os pacotes de publicidade, que aí são os pacotes pagos.

[05:05.000 --> 05:11.000] Mas a primeira contribuição que é divulgação da dança enquanto evento,

[05:11.000 --> 05:18.000] enquanto produção de arte e cultura na sociedade é gratuita.

[05:18.000 --> 05:20.000] Depois vem o mural da dança.

[05:20.000 --> 05:24.000] O mural da dança estava ativado, agora ele está retornando,

[05:24.000 --> 05:30.000] que é um espaço de portfólios bailarinos para que eles possam ter uma home page,

[05:31.000 --> 05:34.000] para que eles possam divulgar o seu trabalho.

[05:34.000 --> 05:37.000] Um pouco parecido com LinkedIn, mas não é uma rede social,

[05:37.000 --> 05:40.000] temos o Conexa, é só o mesmo dispositivo.

[05:40.000 --> 05:45.000] Isso é 100% gratuito, vai ser 100% gratuito.

[05:45.000 --> 05:53.000] E por fim, o laboratório da dança, que é pago, o acesso é pago,

[05:53.000 --> 06:01.000] mas a gente tem algumas séries de dicas e informações que são gratuitas.

[06:01.000 --> 06:07.000] Enquanto relação de contribuição para a sociedade, para alunos,

[06:07.000 --> 06:11.000] inclusive para entusiastas, não só quem é da dança,

[06:11.000 --> 06:17.000] é a relação de entender a dança como arte, saber e profissão, que é nosso slogan.

[06:18.000 --> 06:25.000] E como cada uma dessas frentes, a gente pode contribuir para que a dança seja mais forte

[06:25.000 --> 06:28.000] e que a comunidade da dança seja mais conectada.

[06:30.000 --> 06:36.000] Que tipo de suporte você gostaria de receber para o seu projeto,

[06:36.000 --> 06:39.000] que você acha que é o mais necessário para ele atualmente?

[06:40.000 --> 06:41.000] Todos.

[06:42.000 --> 06:44.000] Bem assim.

[06:45.000 --> 06:49.000] Eu acho que tem um suporte que vem da própria comunidade,

[06:49.000 --> 06:52.000] que é a questão principalmente do calendário,

[06:52.000 --> 06:58.000] que é o suporte de entender que o portal é uma plataforma de divulgação

[06:58.000 --> 07:02.000] e que isso pode contribuir para grupos e projetos.

[07:02.000 --> 07:03.000] Sim.

[07:03.000 --> 07:10.000] E existe o suporte de instituições que querem ligar seu nome com o UDI,

[07:10.000 --> 07:13.000] que isso independe do dinheiro público,

[07:13.000 --> 07:19.000] mas obviamente que o coração do UDI, como nasceu que é pela memória,

[07:19.000 --> 07:22.000] seria o suporte do Estado.

[07:22.000 --> 07:29.000] O Estado reconhecendo a importância de um patrimônio material que é a dança

[07:29.000 --> 07:36.000] e investindo o dinheiro público, o dinheiro que nós pagamos,

[07:36.000 --> 07:38.000] para que isso seja preservado.

[07:39.000 --> 07:40.000] Sim.

[07:40.000 --> 07:41.000] Essa é a questão.

[07:41.000 --> 07:46.000] Você acha que é um dos principais desafios para ampliar esse mundo da dança?

[07:51.000 --> 07:54.000] Não sei se é o principal, mas é um dozo.

[07:54.000 --> 08:03.000] Eu acho que o financiamento público teve uma grande queda de 2016 para cá.

[08:03.000 --> 08:08.000] A gente sabe que teve o fechamento do NINCK, teve toda uma questão

[08:08.000 --> 08:12.000] que tornou isso muito inviável.

[08:12.000 --> 08:18.000] A FUNART, que é uma instituição ligada ao NINCK que ficou morta,

[08:18.000 --> 08:20.000] praticamente não existiu e tal.

[08:20.000 --> 08:24.000] Então agora existe uma retomada das políticas públicas,

[08:24.000 --> 08:27.000] não só para a dança, mas para a arte como um todo.

[08:27.000 --> 08:32.000] Então eu sinto que agora existe uma maior possibilidade.

[08:32.000 --> 08:36.000] Essas possibilidades não são para todos.

[08:36.000 --> 08:38.000] Existe sempre uma concorrência.

[08:38.000 --> 08:43.000] Então eu acho que é um dos desafios da dança.

[08:43.000 --> 08:50.000] Da dança enquanto profissão, enquanto área de conhecimento.

[08:50.000 --> 08:52.000] Sim, e além desse...

[08:52.000 --> 08:54.000] Não sei se eu respondi.

[08:54.000 --> 08:57.000] Sim, e além desse desafio você queria citar mais algum?

[08:58.000 --> 09:05.000] Eu acho que o desafio de empreender na dança é muito difícil.

[09:05.000 --> 09:09.000] Na verdade empreender no Brasil é difícil.

[09:09.000 --> 09:17.000] A gente sabe que estaticamente as empresas falem nos seus primeiros cinco anos.

[09:17.000 --> 09:19.000] Então o CEBRAE traz essa informação.

[09:19.000 --> 09:22.000] A administração deve saber disso.

[09:22.000 --> 09:24.000] Então é uma informação nova.

[09:25.000 --> 09:27.000] Então empreender no Brasil é difícil.

[09:27.000 --> 09:31.000] Imagina empreender no Brasil com arte.

[09:31.000 --> 09:33.000] Pensando na lógica de mercado.

[09:33.000 --> 09:37.000] Eu acho que quem faz isso muito bem são as escolas e as academias de dança.

[09:37.000 --> 09:46.000] As escolas são grandes cases de estudo de como empreender na área com sustentabilidade.

[09:46.000 --> 09:52.000] Sem inclusive pensar na questão do financiamento público, das políticas públicas.

[09:52.000 --> 09:56.000] Eu vejo poucas escolas que têm essa frente de pensamento.

[09:56.000 --> 10:04.000] E acho que são estudos interessantes de entender como elas se colocam no mercado.

[10:04.000 --> 10:08.000] E conseguem se manter com uma concorrência que às vezes é bem desleal.

[10:08.000 --> 10:12.000] Que é uma Smartfit da vida, que é uma Blueprint da vida.

[10:12.000 --> 10:18.000] Que são grandes redes que conseguem ser um ticket mais baixo.

[10:18.000 --> 10:20.000] E que a dança às vezes não consegue concorrer.

[10:20.000 --> 10:22.000] Mas a dança tem um diferencial.

[10:22.000 --> 10:24.000] A arte.

[10:24.000 --> 10:26.000] Por quê?

[10:26.000 --> 10:28.000] Você pode falar que a dança é atividade física.

[10:28.000 --> 10:30.000] Mas antes de tudo dança é arte.

[10:30.000 --> 10:34.000] Então eu acho que as escolas sabem fazer isso muito bem.

[10:34.000 --> 10:40.000] Mas quando você vai falar em companhias, em grupos profissionais.

[10:40.000 --> 10:44.000] Aí você encontra um limitante muito grande.

[10:44.000 --> 10:46.000] Por quê?

[10:46.000 --> 10:48.000] Nenhum grupo vai sobreviver com bilheteria.

[10:48.000 --> 10:50.000] Nenhum grupo.

[10:50.000 --> 10:52.000] Nem Deborah Coker, nem Grupo Corpo.

[10:52.000 --> 10:58.000] Nem as maiores companhias do Brasil não vão sobreviver com bilheteria.

[10:58.000 --> 11:04.000] Aí sim você vê que empreender nessa área é muito difícil.

[11:04.000 --> 11:08.000] Com certeza, principalmente no Brasil.

[11:08.000 --> 11:14.000] Só indo um pouquinho dessa questão dos desafios agora.

[11:14.000 --> 11:18.000] Você tem alguma experiência em que a socialização teve um impacto significativo

[11:18.000 --> 11:20.000] durante o seu projeto, que é o Portal?

[11:24.000 --> 11:26.000] Impacto em que frente?

[11:26.000 --> 11:28.000] Financeiro?

[11:28.000 --> 11:30.000] Impacto social?

[11:30.000 --> 11:32.000] Mais a questão social.

[11:32.000 --> 11:34.000] Mas se quiser falar do financeiro também, a gente aceita.

[11:34.000 --> 11:38.000] Eu acho que o social com o financeiro tem uma ação específica.

[11:38.000 --> 11:42.000] Que eu acho que foi bem importante.

[11:42.000 --> 11:54.000] Foi uma ação que o MUD teve participação, bem grande, junto com a cooperativa de dança

[11:54.000 --> 11:58.000] e junto com o Movimento A Dança Se Move, que é um movimento da sociedade civil.

[11:58.000 --> 12:08.000] Que foi, na pandemia, a gente criou uma campanha que chamava SOS Dança, SP.

[12:08.000 --> 12:16.000] E a gente arrecadou dinheiro com uma vaquinha.

[12:16.000 --> 12:24.000] Nesse sentido, a gente conseguiu ter um impacto pra ajudar a artista da dança em situação de vulnerabilidade

[12:24.000 --> 12:28.000] em São Paulo, na capital.

[12:28.000 --> 12:30.000] É óbvio que a gente veio alcançar o Brasil.

[12:30.000 --> 12:36.000] Então a gente criou um mapeamento pra entender quem eram as pessoas que estavam precisando mais de dinheiro.

[12:36.000 --> 12:48.000] E ali eu acho que a gente teve tanto o impacto financeiro de injetar dinheiro nos artistas, nessa cadeia produtiva

[12:48.000 --> 12:50.000] em pessoas que estavam precisando.

[12:50.000 --> 12:58.000] E isso também gera o impacto social, que foi essa ajuda emergencial que na época o governo ainda não tinha chegado.

[12:58.000 --> 13:00.000] Essa ajuda emergencial.

[13:00.000 --> 13:06.000] Então a gente antecipou uma ajuda emergencial feita de forma colaborativa.

[13:06.000 --> 13:16.000] Então eu acho que é um exemplo que o MUD pode contribuir tanto financeiramente, quanto financeira, quanto socialmente.

[13:16.000 --> 13:18.000] Acho que abriu por esses dois lados mesmo.

[13:18.000 --> 13:20.000] Muito interessante.

[13:20.000 --> 13:28.000] Agora, falando um pouquinho sobre as práticas que você tem de envolver essas pessoas através do portal,

[13:28.000 --> 13:34.000] você poderia falar um pouquinho sobre a importância que a tecnologia tem nessa questão?

[13:38.000 --> 13:44.000] Eu acho que assim, existem determinados avanços que não retrocedem.

[13:44.000 --> 13:50.000] O mundo não vai voltar a ser o que era antes da pandemia.

[13:50.000 --> 13:56.000] O streaming que veio pra ficar, a forma como a gente está conversando é naturalizada agora.

[13:56.000 --> 14:00.000] Então a tecnologia, ela acompanha comportamentos culturais.

[14:00.000 --> 14:04.000] Ou ela antecipa, ou ela leva junto.

[14:04.000 --> 14:12.000] Então, obviamente que isso vai impactar na vida cotidiana nossa como pessoas, mas também vai impactar na nossa profissão.

[14:12.000 --> 14:16.000] Que no caso, o meu e provavelmente do... Qual que é o seu nome? Vinícius, né?

[14:16.000 --> 14:18.000] Oi?

[14:18.000 --> 14:20.000] Qual que é o seu nome?

[14:20.000 --> 14:22.000] Gabriel.

[14:22.000 --> 14:26.000] Gabriel. Ai, Gabriel, eu sou péssima de nomes.

[14:26.000 --> 14:32.000] Do Gabriel, que provavelmente também ou trabalha com dança, ou vai esse desejo.

[00:00.000 --> 00:01.600] Então eu vou começar a gravar aqui.

[00:01.600 --> 00:08.660] Aí você pode responder as perguntas, elas são específicas sobre dança e sobre gestão de projetos.

[00:08.660 --> 00:14.860] O nosso projeto é sobre administração e gestão de projetos, é um projeto que envolve dança.

[00:14.860 --> 00:19.460] Então ele fica entre esses dois temas.

[00:19.460 --> 00:27.400] Aí você pode responder mais sobre a diretoria, sobre como você gestiona o projeto.

[00:27.400 --> 00:28.460] Pode começar?

[00:28.460 --> 00:30.460] É bom, vamos começar, tá?

[00:30.460 --> 00:35.460] Primeira pergunta, quais são os principais desafios que você enfrenta ao gerenciar o seu projeto?

[00:37.460 --> 00:38.460] Caramba, é muito difícil.

[00:38.460 --> 00:40.460] Como é que isso é difícil?

[00:40.460 --> 00:42.460] Pode ser um desafio?

[00:42.460 --> 00:49.960] Ah, eu acho que são os recursos financeiros mesmo, porque o trabalho precisa ser feito

[00:49.960 --> 00:52.960] e precisa de recursos financeiros, né?

[00:52.960 --> 00:55.960] Mas nem sempre a gente tem os recursos necessários.

[00:56.020 --> 00:59.020] E aí tem quem busca desse recurso, né?

[00:59.020 --> 01:07.020] Diminuir o gasto aqui ou aproveitar da nossa economia criativa e criar alguma estratégia

[01:07.020 --> 01:09.020] para ir atrás do recurso.

[01:09.020 --> 01:16.020] Acho que isso é o mais, não vou dizer o mais difícil, mas assim, o mais trabalhoso assim,

[01:16.020 --> 01:18.020] o mais trabalho de fazer.

[01:18.020 --> 01:19.020] Certo.

[01:19.020 --> 01:25.020] De que maneira a ACADEMIA contribui para a socialização entre as pessoas, entre os seus alunos e com eles?

[01:26.020 --> 01:41.020] Ah, então, eu acho que no quesito de identidade, que às vezes as pessoas perdem um pouco

[01:41.020 --> 01:43.020] da sua identidade, sabe?

[01:43.020 --> 01:50.020] Às vezes por medo, por receio, por timidez, por algumas questões psicológicas e sociais

[01:50.080 --> 01:51.080] em casa.

[01:51.080 --> 01:56.080] Elas acabam vivendo o mundo delas só dentro da cabeça delas, né?

[01:56.080 --> 01:59.080] E aí vem uma relação muito solitária consigo mesma.

[01:59.080 --> 02:01.080] Eu acho que elas falam por mim mesmo.

[02:01.080 --> 02:06.080] Às vezes a gente quer dizer algo, quer falar algo, quer comentar sobre algo, quer expressar

[02:06.080 --> 02:13.080] algo, mas aí tem a política do cancelamento, mil coisas, medo de não ser aceito e a gente

[02:13.080 --> 02:16.080] fica internizando essas coisas, sabe?

[02:16.140 --> 02:21.140] E aí, aqui é um espaço onde todo mundo pode ser quem eles são.

[02:21.140 --> 02:27.140] Ou através da dança, se movimentando, se expressando pelo movimento, ou nas relações

[02:27.140 --> 02:29.140] pessoais mesmo aqui dentro.

[02:29.140 --> 02:33.140] Eu acho que todo mundo sente essa segurança de encontrar a sua identidade, de ser quem

[02:33.140 --> 02:36.140] é, sentir orgulho disso.

[02:36.140 --> 02:41.140] Aí eu acho que isso acaba refletindo na vida da pessoa no cotidiano, em outras áreas,

[02:41.140 --> 02:43.140] nas faculdades.

[02:43.200 --> 02:44.200] Sim.

[02:47.200 --> 02:52.200] Eu acho que essa pergunta vai se ligar muito com a sua primeira resposta, que é, que suporte

[02:52.200 --> 02:57.200] você gostaria de receber em relação ao seu projeto, com o seu projeto?

[02:58.200 --> 03:04.200] Assim, meu sonho é receber um suporte da comunidade, porque nós estamos num bairro

[03:04.200 --> 03:12.200] da nossa cidade, num bairro de periferia, e quando a comunidade abraça um projeto social

[03:12.260 --> 03:17.260] ali, no quintal da casa das pessoas, eu acho que tudo fica mais fácil.

[03:17.260 --> 03:23.260] Porque se a gente lança uma proposta, a comunidade compra, se a gente precisa ir atrás

[03:23.260 --> 03:29.260] de recursos, se a gente precisa criar estratégias que dependem de outras pessoas, aí a comunidade

[03:29.260 --> 03:32.260] está inserida, está engajada.

[03:32.260 --> 03:39.260] Eu acho que mais do que o dinheiro em cima, porque o dinheiro vai funcionar, mas se a

[03:39.320 --> 03:46.320] comunidade não tiver aluno, não tiver público cativo, não tiver como ter pessoas reais

[03:46.320 --> 03:52.320] aqui dentro e vendo o nosso trabalho acontecer, às vezes o dinheiro é investido e não dá

[03:52.320 --> 03:53.320] em nada, né?

[03:53.320 --> 03:58.320] Tem muitos projetos sociais que têm muito recurso financeiro, mas que a comunidade não

[03:58.320 --> 04:05.320] reconhece, não abraça, e aí o recurso fica lá e às vezes tem que devolver.

[04:05.380 --> 04:10.380] Acho que é isso, mano, quando a cidade abraça um projeto, a comunidade abraça um projeto,

[04:10.380 --> 04:17.380] a gente se sente seguro, acolhido e se sente importante dentro da nossa bolha.

[04:20.380 --> 04:26.380] Você já vivenciou, você já observou alguma experiência que a socialização na dança

[04:26.380 --> 04:30.380] trouxe para as pessoas, ao seu redor, para você?

[04:30.380 --> 04:31.380] Uma experiência específica?

[04:31.380 --> 04:32.380] Isso.

[04:32.440 --> 04:41.440] Sim, por exemplo, o próprio Gabriel, quando ele chegou aqui, ele era uma pessoa que não

[04:41.440 --> 04:47.440] tinha o hábito de falar em público, que não tinha o hábito de estar numa situação

[04:47.440 --> 04:54.440] de exposição, dava para ver a insegurança no olhar dele, na fala dele, até na maneira

[04:54.440 --> 04:59.440] dele se comportar, e hoje eu percebo que ele consegue entrar no espaço como se o espaço

[04:59.440 --> 05:00.440] fosse a casa dele, entendeu?

[05:00.500 --> 05:05.500] Ele entra, ele sabe quem ele é, ele conversa com todo mundo, se ele precisar levantar a

[05:05.500 --> 05:11.500] mão para falar em público, ele vai levantar a mão, vai falar, ele consegue entrar numa

[05:11.500 --> 05:17.500] sala de aula e fazer uma aula usando a total, aproveitando de forma 100%, sabe?

[05:17.500 --> 05:20.500] No ápice do desenvolvimento que ele pode chegar.

[05:20.500 --> 05:26.500] E isso não só dele, mas de muitos alunos, eu percebo que chega um pouco mais acuado,

[05:26.560 --> 05:31.560] um pouco mais tímido, às vezes vai falar alguma coisa, está com a fala embargada,

[05:33.560 --> 05:37.560] não consegue expressar uma opinião, e aí dali um tempo a pessoa começa a se sentir

[05:37.560 --> 05:44.560] confortável, começa a sentir um ambiente mais seguro para ela, e ela vai se reconhecendo

[05:44.560 --> 05:49.560] e vai se tornando parte de todo esse DNA que acontece aqui.

[05:49.560 --> 05:51.560] Tenho certeza que leva isso para fora também.

[05:51.620 --> 05:57.620] E agora até em ligação com essa sua resposta, o quão importante você acha que é essa

[05:57.620 --> 06:03.620] comunicação, essa socialização entre as pessoas?

[06:03.620 --> 06:05.620] Meu, é 100% importante.

[06:09.620 --> 06:14.620] Eu sou de uma outra geração, mas eu tive que dar alguns passos para trás e aprender

[06:14.680 --> 06:23.680] a convê-la com a geração de hoje, que é muito mais digital, pouco sinestésica.

[06:25.680 --> 06:32.680] Mas no ambiente que a gente permeia hoje, se a gente vai fazer uma entrevista de emprego,

[06:32.680 --> 06:39.680] ou se a gente vai apresentar um seminário, ou se a gente vai, são vários exemplos,

[06:39.740 --> 06:44.740] se a gente precisa dar uma entrevista, ou até reunir a família para dar um comunicado,

[06:44.740 --> 06:53.740] conversar sobre algum assunto delicado, a gente sempre tende a pensar mil vezes se a

[06:53.740 --> 07:00.740] gente vai ter essa coragem, como está essa oralidade nossa, e eu acho que o projeto ajuda

[07:00.740 --> 07:07.740] as pessoas a se sentirem confiantes no que elas acreditam, no que elas acham, e confiança

[07:07.800 --> 07:12.800] é tudo. Se você entra no lugar, você pode não conhecer 100% de um assunto, mas se você

[07:12.800 --> 07:17.800] transparece confiança, você vai vender a sua ideia, você vai se comunicar bem, as

[07:17.800 --> 07:22.800] pessoas vão entender o que você está falando, e eu acho que é isso, comunicação é tudo,

[07:22.800 --> 07:27.800] confiança é tudo, e aqui no projeto eu tenho certeza absoluta que a gente trabalha isso

[07:27.800 --> 07:34.800] todos os dias, nas aulas, nas propostas que a gente traz para os meninos aqui dentro,

[07:34.860 --> 07:41.860] acho que é 100% importante, e eu sou muito feliz que a gente trabalha isso aqui direto.

[07:41.860 --> 07:48.860] Sim, e na sua opinião, na sua experiência também, quais são as práticas que você

[07:48.860 --> 07:53.860] faz para manter essas pessoas sempre ativas se comunicando?

[07:53.860 --> 08:00.860] Aqui eu costumo dividir a gestão, a minha gestão no projeto é compartilhada, então

[08:00.920 --> 08:07.920] apesar de eu ser o diretor, o idealizador do projeto e estar aqui desde quando ele comissou,

[08:07.920 --> 08:16.920] eu não acredito nessa gestão engessada de um líder, de um diretor que pensa sozinho

[08:16.920 --> 08:22.920] e as pessoas executam, eu gosto de ouvir o que eles acham, eu gosto de fazer as ideias

[08:22.920 --> 08:29.920] para a roda, eu gosto que eles deem a opinião deles, mas sempre tem o ânus e o poder,

[08:30.920 --> 08:36.920] é muito bom, o sabor é de sabor, quando a gente tem uma gestão compartilhada dessa,

[08:36.920 --> 08:43.920] os meninos também precisam botar a mão na massa, porque a responsabilidade de definir

[08:43.920 --> 08:50.920] como as coisas vão acontecer é muito grande, e aí quando essa responsabilidade é dividida

[08:50.920 --> 08:57.920] por todos, o produto final é de responsabilidade de todos também, então se dá certo, todo

[08:57.980 --> 09:02.980] mundo tem ali os parabéns, todo mundo fica feliz, o êxito acontece, agora se dá errado,

[09:02.980 --> 09:07.980] todo mundo também tem que assumir as consequências juntos, então eu acho que essa dinâmica

[09:07.980 --> 09:12.980] de gestão compartilhada, de estar sempre se comunicando com todo mundo, ouvindo todo

[09:12.980 --> 09:19.980] mundo, trazendo todo mundo, puxando todo mundo para essa responsabilidade, é o método

[09:19.980 --> 09:24.980] que eu utilizo aqui no projeto para fazer com que todo mundo se sinta protagonista.

[09:25.040 --> 09:31.040] Sim, e suindo dessa realidade aqui no mundo real, você acha que a tecnologia influencia

[09:31.040 --> 09:34.040] muito nessa questão da comunicação?

[09:34.040 --> 09:41.040] Influencia, ela influencia, mas o projeto, é que assim, o projeto ele existe para a gente

[09:41.040 --> 09:48.040] sentir a humanidade mesmo, eu acho que muitas outras coisas existem para que a gente possa

[09:48.100 --> 09:57.100] evoluir tecnologicamente, que a gente possa acessar coisas, ferramentas que auxiliam o nosso

[09:57.100 --> 10:03.100] dia a dia, mas o projeto ele existe de fato para a gente sentir essa visceralidade mesmo,

[10:03.100 --> 10:12.100] a coisa do humano, é sobre sensações, é sobre toque, é sobre físico, é sobre interações,

[10:12.160 --> 10:19.160] mas a tecnologia existe no projeto, ela ajuda a gente a alcançar a visibilidade dentro

[10:19.160 --> 10:25.160] da nossa bolha artística, mas também explorar um pouco das pessoas que estão aqui ao nosso

[10:25.160 --> 10:31.160] redor, conhecer o nosso trabalho, algumas pessoas que não têm o costume de frequentar o teatro,

[10:31.160 --> 10:38.160] que não têm o costume de frequentar eventos artísticos, então é uma ótima ferramenta

[10:38.220 --> 10:43.220] de divulgação e de massificação do nosso trabalho mesmo.

[10:43.220 --> 10:48.220] Sim, inclusive o nosso projeto de TCC ele visa muito essa questão de criar comunidades

[10:48.220 --> 10:55.220] virtuais para a galera vir para a vida real mesmo, e a gente queria saber se você acha

[10:55.220 --> 11:00.220] importante essa questão de criar essas comunidades virtuais para atrair as pessoas para o real?

[11:00.280 --> 11:08.280] Sim, como eu falei, a gente tem que se adequar a essa geração que a gente está vivendo

[11:08.280 --> 11:17.280] hoje, então hoje o nosso cartão de visita, o nosso panfleto, a nossa primeira interação,

[11:17.280 --> 11:24.280] mas sempre de maneira virtual mesmo, a gente já entendeu isso, as coisas estão mudando,

[11:24.280 --> 11:29.280] então acho que a criação de comunidades, a criação de ferramentas onde pessoas com

[11:29.340 --> 11:36.340] interesse comum se encontram, eu acho que é uma ideia super bacana, que vai unir vontades,

[11:36.340 --> 11:44.340] curiosidades, vai reunir todas essas coisas num único lugar, onde as pessoas vão trocar,

[11:44.340 --> 11:53.340] vão dividir essas opiniões, esses anseios, e eu acredito que vai fermentar aí para que

[11:53.340 --> 11:58.340] coisas boas aconteçam através dessa primeira interação mesmo que virtual.

[11:58.400 --> 12:04.400] E agora a última pergunta, o que mais te preocupa em relação a essa tecnologia integrada

[12:04.400 --> 12:06.400] nesse ambiente?

[12:06.400 --> 12:21.400] A gente perder as características sociais mesmo, acho que nada vai substituir o contato

[12:21.460 --> 12:28.460] pessoal das pessoas, a troca de olhar o calor humano, então eu só tenho um pouco de receio

[12:28.460 --> 12:36.460] de em algum dado momento a tecnologia ficar tão importante para as pessoas, a ponto

[12:36.460 --> 12:44.460] delas perderem esse momento de conviver pessoalmente, presencialmente, de destinar esse

[12:44.520 --> 12:54.520] momento, esse momento sinestésico mesmo, de toque, de humanidade, eu não acho que isso

[12:54.520 --> 13:02.520] vai acontecer, de uma maneira geral não vai acontecer, mas eu acho que já é uma realidade

[13:02.520 --> 13:09.520] em muitas ocasiões, eu acho que as pessoas já acabam trocando uma coisa pela outra,

[13:09.580 --> 13:16.580] mas eu espero que não, eu tenho um pouco de medo, mas eu espero que a gente vai acabar

[13:16.580 --> 13:24.580] voltando às origens, voltando às essências, sempre que a coisa ficar demasiado tecnológica.

[13:24.580 --> 13:30.580] Eu acho que nada substitui também, a pessoa serve na vida real, se conectar assim, eu

[13:30.580 --> 13:32.580] acho que não substitui.

[13:32.640 --> 13:45.640] A conexão virtual é uma ferramenta, mas a gente vai desde lá, do toque físico, não

[13:45.640 --> 13:50.640] tem como você nascer virtualmente, não precisa de uma interação com outro homem, fazer

[13:50.640 --> 13:55.640] a gestação acontecer, você vai ser gerado ainda na barriga da sua mãe, você vai nascer

[13:55.700 --> 14:01.700] da sua mãe, não precisa de cola ou amamentação, então isso é a essência da humanidade,

[14:01.700 --> 14:08.700] então eu acredito que sempre que as coisas estiverem indo por um caminho muito sombrio

[14:08.700 --> 14:15.700] nesse sentido, eu acho que a gente vai sempre, a nossa atenção vai ser chamada e a gente

[14:15.700 --> 14:21.700] vai, eu acho que vai chegar a um ponto de ser tão extremo assim.

[14:32.000 --> 14:42.000] De que a dança não está fora do mundo, e obviamente ela vai beber dessa fonte com mais ou menos intensidade.

[14:42.000 --> 14:46.000] É que o MUD, ele nasce nessa revolução.

[14:46.000 --> 14:50.000] Então, o MUD, ele só existe com a internet.

[14:50.000 --> 14:52.000] Ele não existiria sem a internet.

[14:52.000 --> 14:56.000] Senão ele seria um museu físico, com sede, né?

[14:56.000 --> 15:02.000] Ou ele seria, sei lá, um espaço cultural, uma escola de dança.

[15:02.000 --> 15:12.000] Mas ele não é. O MUD, a essência dele é pensar a dança dentro da relação com a internet.

[15:12.000 --> 15:20.000] Ou seja, a internet sendo uma ferramenta de aproximação, de democratização, de mercado, de negócio.

[15:20.000 --> 15:24.000] Aí a gente pode escalar várias frentes, né?

[15:24.000 --> 15:30.000] Então, assim, pensando no MUD, ele não existiria se não fosse isso, né?

[15:30.000 --> 15:38.000] Ele nasceu em 2014, então a gente obviamente vai para uma tendência que no Brasil iria chegar em algum momento.

[15:38.000 --> 15:40.000] E que foi acelerado pela pandemia.

[15:40.000 --> 15:42.000] Acelerado pela pandemia, né?

[15:42.000 --> 15:44.000] Obviamente.

[15:44.000 --> 15:46.000] Sim, respondi ela antes.

[15:46.000 --> 15:48.000] Respondeu.

[15:48.000 --> 15:50.000] E agora...

[15:50.000 --> 15:52.000] Peraí, só um minuto.

[15:52.000 --> 15:56.000] Você poderia dizer um pouquinho sobre a metodologia do portal?

[15:56.000 --> 15:58.000] Metodologia de gestão.

[15:58.000 --> 16:00.000] Metodologia do quê?

[16:00.000 --> 16:02.000] De gestão.

[16:02.000 --> 16:04.000] De gestão.

[16:04.000 --> 16:06.000] Essa pergunta é legal.

[16:06.000 --> 16:08.000] O que vocês fazem na administração.

[16:08.000 --> 16:10.000] Olha, mudou muito, né?

[16:10.000 --> 16:12.000] De quando surgiu pra cá.

[16:12.000 --> 16:20.000] De quando surgiu, a gestão era voltada pelas políticas públicas.

[16:20.000 --> 16:22.000] Então era uma gestão por projeto.

[16:22.000 --> 16:28.000] Então a gente tinha uma gestão de pensamento de começo, meio e fim.

[16:28.000 --> 16:30.000] Enquanto instituição.

[16:30.000 --> 16:34.000] Ah, eu tenho um projeto, então eu tenho aquele percurso de seis, oito meses.

[16:34.000 --> 16:38.000] Encerra o projeto, encerra a verba, começa do zero.

[16:38.000 --> 16:40.000] Por quê?

[16:40.000 --> 16:42.000] Porque a gente não tinha essa relação com o mercado.

[16:42.000 --> 16:48.000] A gente era unicamente financiado por políticas públicas.

[16:48.000 --> 16:52.000] Quando a gente vira portal, essa gestão muda.

[16:52.000 --> 16:58.000] A gente tem a frente que é ligada às políticas públicas por projeto.

[16:58.000 --> 17:02.000] Mas a gente cria uma gestão de empresa.

[17:02.000 --> 17:06.000] Com cliente, com produto, com venda.

[17:06.000 --> 17:08.000] Aí muda.

[17:08.000 --> 17:14.000] Então hoje o UDI, ele pode dizer que a gente tem essas duas polarizações dentro do seu negócio.

[17:14.000 --> 17:20.000] A gente tem o negócio que é cliente, que a gente vende no produto,

[17:20.000 --> 17:24.000] que a gente está na relação direta com o mercado, com a concorrência,

[17:24.000 --> 17:28.000] com tudo que a gente tem dentro de uma empresa tradicional.

[17:28.000 --> 17:32.000] E tem a frente que é políticas públicas que é feita por projetos.

[17:32.000 --> 17:36.000] Via editais, licitações, concorrências públicas.

[17:36.000 --> 17:40.000] Então a gente tem essas duas gestões e caminham juntas.

[17:40.000 --> 17:44.000] Mas são dinheiro diferentes.

[17:44.000 --> 17:50.000] Então quando tem um dinheiro público, ele é feito de uma gestão determinada pelo edital.

[17:50.000 --> 17:54.000] Como é que o edital determina que eu tenho que usar esse dinheiro?

[17:54.000 --> 17:58.000] E o dinheiro da empresa, que é um dinheiro privado,

[17:58.000 --> 18:02.000] e que eu determino como eu quero organizar isso.

[18:02.000 --> 18:06.000] Qual é o que eu labore, qual é o que eu faço nos funcionários, etc.

[18:06.000 --> 18:08.000] Sim, perfeito.

[18:08.000 --> 18:14.000] Agora, como a última pergunta, a gente queria saber o que mais te preocupa em relação à tecnologia

[18:14.000 --> 18:18.000] no mundo da dança, no Portal Mood.

[18:18.000 --> 18:20.000] Não me preocupa.

[18:20.000 --> 18:26.000] Não acho que a inteligência artificial vai substituir os coreógrafos.

[18:26.000 --> 18:32.000] Não acho que a inteligência artificial vai fazer com que a dança, que é a arte da presença,

[18:32.000 --> 18:36.000] seja substituível pela tecnologia ou pelas redes.

[18:36.000 --> 18:42.000] As pessoas querem contar somente na dança, querem calidar,

[18:42.000 --> 18:44.000] querem a corporidade.

[18:44.000 --> 18:50.000] Então eu acho que a tecnologia vem contribuir e não substituir.

[18:50.000 --> 18:52.000] Jamais. Principalmente na dança.

[18:52.000 --> 18:56.000] Que depende do corpo para acontecer.

[18:56.000 --> 19:00.000] Então não tenho nenhum receio.

[19:00.000 --> 19:02.000] Só vejo coisas boas.

[19:02.000 --> 19:06.000] Certo, a gente queria agradecer você ter falado.

[19:06.000 --> 19:08.000] Boa gente, me perdão.

[19:08.000 --> 19:10.000] A gente que pede desculpas.

[19:10.000 --> 19:12.000] Mas muito obrigada.

[19:12.000 --> 19:14.000] Fico feliz que tenha dado certo.

[19:14.000 --> 19:16.000] Desejo boa sorte no TCC de vocês.

[19:16.000 --> 19:20.000] Que precisarem de mais alguma informação à sua disposição.

[19:20.000 --> 19:22.000] Muito obrigada.

[19:22.000 --> 19:24.000] Tchau, tecnologia.

[19:24.000 --> 19:26.000] Tchau.

[19:36.000 --> 19:38.000] Muito obrigado.

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM A.C.

Entrevista realizada em 16/09/2024 – Tema: Gestão Cultural e Dança

Entrevistada: A.C.

Entrevistadores: Alanis Oliveira e Gabriel Crespo

[00:00.000 --> 00:10.000] A primeira pergunta é, como você participa do planejamento e da execução da dança, na sua rotina?

[00:12.000 --> 00:14.000] Tudo bem, sem problemas.

[00:16.000 --> 00:22.000] Eu vou falar do mapa, né? Eu era uma artista da cena, uma artista da dança, eu sou ainda, né?

[00:22.000 --> 00:27.000] E aí eu estava na Sao, no Linoleo, trabalhando como educadora.

[00:28.000 --> 00:35.000] E aí eu passo a atuar com gestão cultural, justamente pra... eu sempre trabalhei em território periférico, né?

[00:35.000 --> 00:40.000] Então pra oportunizar que essas pessoas estivessem no Linoleo, eu fui começar a entender sobre projetos culturais,

[00:40.000 --> 00:45.000] como é que a gente faz pra conseguir recursos e tal, e cheguei no aspecto da gestão cultural, né?

[00:45.000 --> 00:49.000] A gestão cultural pra dança é um lugar muito desafiador, né?

[00:49.000 --> 00:53.000] Porque as políticas culturais em si, elas são pouco estruturadas,

[00:53.000 --> 00:59.000] e quando a gente pensa nas políticas culturais pra dança, elas são menos estruturadas ainda, né?

[01:00.000 --> 01:09.000] Como gestora cultural, esse planejamento depende muito planejar o quê e para quê, né?

[01:09.000 --> 01:14.000] Quando a gente pensa num planejamento pedagógico, programação de formação,

[01:14.000 --> 01:18.000] são vários itens que a gente tem que levar em consideração no dia a dia, né?

[01:18.000 --> 01:24.000] Perfil de público, local que a gente vai fazer, se é uma ação que a gente pretende descentralizar,

[01:24.000 --> 01:31.000] uma atividade formativa, né? Então são muitos elementos que a gente tem que pensar, né?

[01:31.000 --> 01:38.000] Aí na esfera ou do fomento, ou da programação de circulação, aí são outras coisas, né?

[01:38.000 --> 01:45.000] Em que medida que você faz uma programação que você valorize o que tem no próprio território,

[01:45.000 --> 01:49.000] na medida que você oportunize que ele conheça outras coisas, né?

[01:49.000 --> 01:55.000] Hoje a gente trabalha muito com conceitos de democracia cultural, não de democratização da cultura, né?

[01:55.000 --> 02:01.000] A democracia cultural é aquilo que emerge do território, então, em termos de programação,

[02:01.000 --> 02:07.000] a gente sempre... o que é forte naquele lugar, o que eles se reconhecem como atividades de dança, né?

[02:07.000 --> 02:11.000] Dentro desse escopo, o que seria interessante apresentar?

[02:11.000 --> 02:14.000] Tem um trabalho lá de dance hall, assim, assim, assado,

[02:14.000 --> 02:18.000] então a gente vai levar, de repente, outras oficinas de danças urbanas

[02:18.000 --> 02:23.000] ou de umas práticas correlatas que possam contribuir com esse universo,

[02:23.000 --> 02:27.000] e assim a gente vai pensando, não só da gente levar,

[02:27.000 --> 02:34.000] ah, nós vamos levar um curso de dança clássica com professor, papapapá,

[02:34.000 --> 02:36.000] não, não é só sobre isso, a gente pode levar também,

[02:36.000 --> 02:41.000] mas em que medida que a gente valoriza também o que se tem, né?

[02:41.000 --> 02:43.000] Não só o que a gente acha que é bom, né?

[02:43.000 --> 02:47.000] Planejamento e ingestão cultural é em que medida você dá repertório,

[02:47.000 --> 02:50.000] porque a gente tem uma educação extremamente desculturalizada, né?

[02:50.000 --> 02:52.000] A gente não aprende a afruir artes,

[02:52.000 --> 02:55.000] em que medida você entende o que é cultura para esses territórios,

[02:55.000 --> 02:58.000] porque eles já têm a própria cultura, né?

[02:58.000 --> 03:00.000] Então, basicamente é isso, eu falo mais que eu vou me dar tapioca.

[03:00.000 --> 03:02.000] Pode, pode falar, pode.

[03:02.000 --> 03:04.000] Eu falo mais que eu vou me dar tapioca.

[03:04.000 --> 03:08.000] A gente queria saber também se você já, claro, você é gestora, né,

[03:08.000 --> 03:10.000] já gerenciou algum projeto,

[03:10.000 --> 03:16.000] e a gente queria saber quais foram os desafios para levar esse projeto à frente,

[03:16.000 --> 03:18.000] qual foi o maior desafio, assim,

[03:18.000 --> 03:21.000] e se você pode falar um pouco sobre o projeto também.

[03:21.000 --> 03:23.000] Ai, Jesus.

[03:23.000 --> 03:26.000] Então, né, eu tenho, eu já estou há um tempo,

[03:26.000 --> 03:30.000] há 20 anos que eu trabalho só com gestão, né,

[03:30.000 --> 03:33.000] então eu já desenvolvi vários projetos,

[03:33.000 --> 03:36.000] então eu fui diretora de cultura em Barueri,

[03:36.000 --> 03:39.000] lá eu fiz um curso que eu acho que foi muito,

[03:39.000 --> 03:41.000] um projeto muito importante,

[03:41.000 --> 03:44.000] que foi um curso de iniciação profissional em artes,

[03:44.000 --> 03:49.000] que o objetivo dele era para encher uma lacuna formativa do processo da dança,

[03:49.000 --> 03:54.000] porque você tem várias instituições de equipamentos culturais que fazem iniciação, né?

[03:54.000 --> 03:58.000] Aí essa galera chega numa etapa de profissionalização,

[03:58.000 --> 04:02.000] eles não têm para onde, às vezes eles não têm condições de ir para uma licensatura,

[04:02.000 --> 04:05.000] ou eles já são docentes nos territórios,

[04:05.000 --> 04:08.000] e não passaram por nenhuma qualificação, né,

[04:08.000 --> 04:11.000] alguma qualificação mínima que sinalize caminhos formativos,

[04:11.000 --> 04:14.000] que instrumentalize, olha, anatomia do corpo,

[04:14.000 --> 04:16.000] como é que você faz o acolhimento,

[04:16.000 --> 04:19.000] a importância do letramento, tal.

[04:19.000 --> 04:22.000] Então eu fiz esse projeto, foi um projeto pioneiro,

[04:22.000 --> 04:24.000] em parceria com o Pronatec,

[04:24.000 --> 04:28.000] porque o Pronatec ele é um programa que ele pensa muito

[04:28.000 --> 04:30.000] na produção cultural propriamente dita,

[04:30.000 --> 04:34.000] então é o aderecista, assistente de coreografia, é o iluminador,

[04:34.000 --> 04:37.000] e aí eu crio um curso de iniciação profissional para a linguagem,

[04:37.000 --> 04:41.000] né, como é que a gente, quais são os gêneros de dança,

[04:41.000 --> 04:45.000] como eu posso atuar, o que eu preciso entender para poder ser um docente, tal.

[04:45.000 --> 04:47.000] Então eu acho que, da minha carreira, assim,

[04:47.000 --> 04:51.000] é um programa que eu acho que é muito relevante,

[04:53.000 --> 04:58.000] eu acho que esse projeto virou a minha dissertação de mestrado,

[04:58.000 --> 05:01.000] e que eu vou questionar em que medida que a gente qualifica

[05:01.000 --> 05:04.000] quem já está no mercado de trabalho,

[05:04.000 --> 05:07.000] então tem uma coisa, ah, mas para mim é estragança,

[05:07.000 --> 05:10.000] tem que passar pelas licenciaturas, tal.

[05:10.000 --> 05:13.000] E a galera que está lá na quebrada do ano alto,

[05:13.000 --> 05:16.000] que está posto, então assim, por que eles não podem ter,

[05:16.000 --> 05:21.000] como é que a gente dinamiza essas estruturas formativas,

[05:21.000 --> 05:24.000] para os territórios, né, então eu levo isso para lá,

[05:24.000 --> 05:26.000] e isso me traz aqui hoje, lógico,

[05:26.000 --> 05:28.000] eu passo pela São Paulo Escola de Dança,

[05:28.000 --> 05:33.000] é um projeto importantíssimo, uma coisa muito importante na minha carreira, né,

[05:33.000 --> 05:38.000] a São Paulo Escola de Dança, ela é o urlunda de um contrato de gestão,

[05:38.000 --> 05:41.000] então a Secretaria de Cultura, ela cria um projeto,

[05:41.000 --> 05:43.000] existe um edital, uma repetição,

[05:43.000 --> 05:45.000] e as OES se competem, a ProDance ganhou,

[05:45.000 --> 05:49.000] e a gente pôde fazer o projeto da escola,

[05:49.000 --> 05:52.000] eu estive como coordenadora da extensão cultural dos cursos-editos

[05:52.000 --> 05:55.000] por dois anos, até vinte dias atrás,

[05:55.000 --> 06:00.000] e eu venho para esse projeto, lógico, questões pessoais em relação à escola,

[06:00.000 --> 06:05.000] mas, porque esse projeto é do IDG, que chama Culte Espetró,

[06:05.000 --> 06:07.000] Escola de Profissionais da Cultura,

[06:07.000 --> 06:10.000] é exatamente o que eu venho defendendo,

[06:10.000 --> 06:15.000] da importância de qualificar as pessoas principalmente nos territórios periféricos, né,

[06:15.000 --> 06:20.000] então eu acho que, eu faço um pouco do recorte para chegar até aqui,

[06:20.000 --> 06:22.000] eu acho que vou lá para falar de uma coisa só,

[06:22.000 --> 06:24.000] porque é uma coisa embricada na outra, né,

[06:24.000 --> 06:27.000] mas é isso, não sei se eu respondi a sua pergunta,

[06:27.000 --> 06:30.000] mas é muito interessante esse projeto focar no pessoal da periferia,

[06:30.000 --> 06:34.000] certamente, e como você acha que esse projeto,

[06:34.000 --> 06:37.000] pode ser até esse mesmo que você está exercendo agora,

[06:37.000 --> 06:44.000] contribui na socialização das pessoas, das pessoas que entram, dos alunos, dos professores?

[06:45.000 --> 06:48.000] Eu acho que socialização é uma...

[06:50.000 --> 06:52.000] vamos lá...

[06:54.000 --> 06:56.000] socialização é uma coisa,

[06:56.000 --> 06:59.000] quando a gente pensa na socialização,

[06:59.000 --> 07:02.000] quanto interação, quanto convívio,

[07:02.000 --> 07:07.000] eu acho que qualquer projeto, qualquer instituição que promova encontro,

[07:07.000 --> 07:10.000] eu acho que mediados, né,

[07:10.000 --> 07:14.000] ou que oferecem acolhimento, elas vão gerar socialização,

[07:14.000 --> 07:16.000] eu acho que mais do que socialização,

[07:16.000 --> 07:20.000] eu acho que é uma coisa de você exercer mesmo a democracia cultural,

[07:20.000 --> 07:23.000] no sentido de oportunizar, né,

[07:23.000 --> 07:26.000] que diversos atores da cadeia criativa,

[07:26.000 --> 07:30.000] ou que diversos atores da dança, diversas pessoas que atuam na dança,

[07:30.000 --> 07:34.000] possam estar neste lugar se qualificando, né,

[07:34.000 --> 07:37.000] então eu acho que existe uma troca de saber,

[07:37.000 --> 07:40.000] nesse lugar da socialização que você propõe,

[07:40.000 --> 07:44.000] porque a formação nunca acontece de forma verticalizada,

[07:44.000 --> 07:50.000] existe um encontro estabelecido, mas ela é sempre horizontal transversal,

[07:50.000 --> 07:53.000] então todo esse ambiente de encontro, de acolhimento,

[07:53.000 --> 07:55.000] nos põe numa condição não só de socialização,

[07:55.000 --> 07:58.000] mas de compartilhar de saberes, de conhecimento, né,

[07:58.000 --> 08:01.000] então acho que seria mais, assim, perto de socialização,

[08:01.000 --> 08:03.000] que foi isso que você trouxe.

[08:03.000 --> 08:08.000] Certo, e qual tipo de suporte você acha que é essencial na gestão de um projeto?

[08:12.000 --> 08:15.000] É, assim, para um projeto, como programa,

[08:15.000 --> 08:18.000] várias coisas são importantes, né,

[08:18.000 --> 08:25.000] eu acho que não tem uma coisa essencial,

[08:25.000 --> 08:28.000] é difícil eleger uma coisa essencial,

[08:28.000 --> 08:32.000] porque são coisas interdependentes, né,

[08:32.000 --> 08:35.000] é lógico que você precisa ter um bom projeto,

[08:35.000 --> 08:37.000] no sentido de que ele tem que ter estratégia,

[08:37.000 --> 08:39.000] ele tem que ter a ver com o território,

[08:39.000 --> 08:42.000] ele tem que ter legitimidade, principalmente, acho que talvez,

[08:42.000 --> 08:46.000] ele tem que ser legítimo, né, então eu não venho aqui para esse lugar,

[08:46.000 --> 08:49.000] ah, eu acho que vou fazer aqui um... não, né,

[08:49.000 --> 08:52.000] a gente vem com uma escola de profissionais da cultura aqui,

[08:52.000 --> 08:56.000] porque foi feito um mapeamento, um estado inteiro, né, assim,

[08:56.000 --> 08:59.000] a maior parte das pré-conferenciatoriais de cultura,

[08:59.000 --> 09:02.000] eles pleitearam a profissionalização,

[09:02.000 --> 09:05.000] olha, a gente não consegue chegar na universidade e aí nós vamos fazer como,

[09:05.000 --> 09:07.000] como é que a gente vai viver disso, né,

[09:07.000 --> 09:10.000] então eu acho que é mais nesse lugar de ter uma proposta legítima,

[09:10.000 --> 09:13.000] porque a partir do momento que você tem uma proposta legítima,

[09:13.000 --> 09:15.000] que é uma necessidade da sociedade,

[09:15.000 --> 09:19.000] você vai conseguindo recursos para fazer com que aquilo seja executado,

[09:19.000 --> 09:22.000] né, não digo recursos financeiros só,

[09:22.000 --> 09:25.000] digo recursos de toda ordem, né, voluntários, parceiros,

[09:25.000 --> 09:31.000] então eu acho que a legitimidade tem que ser realmente uma necessidade social,

[09:31.000 --> 09:34.000] pensando na perspectiva de projeto no âmbito social, tá,

[09:34.000 --> 09:35.000] e acho que é isso.

[09:35.000 --> 09:38.000] Certo, saindo agora um pouco desse foco,

[09:38.000 --> 09:41.000] como é importante você acha que é integrar dançarinos

[09:41.000 --> 09:43.000] e dançarinos em projetos presenciais,

[09:43.000 --> 09:48.000] saindo da tecnologia, vindo mais para o presencial mesmo?

[09:52.000 --> 09:55.000] Então essa coisa da presença hoje,

[09:55.000 --> 09:59.000] vou entrar na acadêmica se não vou deixar vocês loucos,

[09:59.000 --> 10:03.000] mas essa coisa da presença, ela é muito importante,

[10:03.000 --> 10:08.000] porque a gente, na verdade, a gente aprende por um processo de corporalização,

[10:08.000 --> 10:11.000] a gente tem uma coisa de um pensamento ainda muito antigo,

[10:11.000 --> 10:15.000] acho que é corpo e mente, mas isso não existe, né, a gente aprende com o corpo inteiro.

[10:15.000 --> 10:22.000] Há pouco tempo achava-se que apenas estando presente era possível se mediar, né,

[10:22.000 --> 10:28.000] só nessa artesania da presença era possível se mediar atividades corporais,

[10:28.000 --> 10:31.000] aí veio a pandemia, uma bomba, e todo mundo,

[10:31.000 --> 10:34.000] em que medida que a gente faz isso?

[10:35.000 --> 10:40.000] É lógico que a presença, o virtual nunca vai substituir a presença,

[10:40.000 --> 10:44.000] então eu acho que a presença sempre vai contribuir com outros cantos

[10:44.000 --> 10:48.000] da necessidade de socialização humana,

[10:48.000 --> 10:51.000] como assim, do olhar, do se ver, do toque,

[10:51.000 --> 10:56.000] então acho que toda essa parte sinestésica é muito importante de sentir,

[10:56.000 --> 10:59.000] isso para a arte é muito importante.

[10:59.000 --> 11:05.000] Agora, hoje, tanto a presença, tanto a questão presencial quanto a virtual,

[11:05.000 --> 11:09.000] elas coexistem, né, porque a gente está nesse lugar,

[11:09.000 --> 11:15.000] em que medida que eu acesso, em que medida que eu estou presente,

[11:15.000 --> 11:19.000] estando no outro lado da tela, então a gente vai com uma discussão muito grande de presença,

[11:19.000 --> 11:27.000] mas a presença em si, literal, ela proporciona um contato obviamente mais intenso do sentir,

[11:27.000 --> 11:35.000] para além das trocas culturais de pessoas de outros lugares, de diversas linhas formativas,

[11:35.000 --> 11:39.000] você tem essa coisa do sentir que é muito importante no processo de formação de dança,

[11:39.000 --> 11:42.000] importante em qualquer processo artístico, né,

[11:42.000 --> 11:44.000] então eu acho que isso é tudo.

[11:44.000 --> 11:49.000] Certo, e agora eu gostaria de saber como que você se mantém conectada

[11:49.000 --> 11:53.000] nesses eventos, nos principais eventos de dança que você participa,

[11:53.000 --> 11:57.000] como que você faz para se manter conectada neles?

[11:57.000 --> 12:00.000] Conectada?

[12:00.000 --> 12:03.000] Olha, gente, vou ser muito sincera com vocês,

[12:03.000 --> 12:07.000] eventos em si, eu sempre trabalhei muito na programação,

[12:07.000 --> 12:13.000] então eu sempre estive em macroestruturas de gestão, montando programação,

[12:13.000 --> 12:16.000] eu consegui fruir de outras programações muito pouco,

[12:16.000 --> 12:21.000] eu fruo conseguir assistir coisas que eu estive na organização,

[12:21.000 --> 12:23.000] eu só trabalhei na minha vida, então,

[12:23.000 --> 12:26.000] mas hoje, pensando assim, de uma maneira geral,

[12:26.000 --> 12:28.000] as pessoas podem encontrar esse tipo de informação,

[12:28.000 --> 12:31.000] você tem alguns portais especializados,

[12:31.000 --> 12:34.000] a gente tem a Agenda da Dança,

[12:34.000 --> 12:36.000] são coisas que poderiam estar de repente no aplicativo,

[12:36.000 --> 12:39.000] que são links de sites especializados,

[12:39.000 --> 12:46.000] o Portal Mood é um case de informações em relação à dança,

[12:46.000 --> 12:49.000] e aí você vai tendo esses locais,

[12:49.000 --> 12:51.000] as próprias instituições de dança,

[12:51.000 --> 12:54.000] Instagram de São Pessoa, São Paulo Escola de Dança,

[12:54.000 --> 12:59.000] Edaspe, site das prefeituras municipais,

[12:59.000 --> 13:05.000] os links da Secretaria de Cultura, onde constam as programações,

[13:05.000 --> 13:10.000] então eu acho que todos esses canais são bases de dados,

[13:10.000 --> 13:13.000] de repente até pelo aplicativo que vocês propõem,

[13:13.000 --> 13:18.000] em que medida que vocês concentram todos esses links num único lugar,

[13:18.000 --> 13:20.000] para que a pessoa possa,

[13:20.000 --> 13:22.000] dá para organizar até de forma georreferenciada,

[13:22.000 --> 13:26.000] capital, região petropolitana, interior, litoral.

[13:26.000 --> 13:31.000] É assim porque você concentra,

[13:31.000 --> 13:33.000] porque hoje a gente tem um excesso de informação,

[13:33.000 --> 13:35.000] informação pulverizada,

[13:35.000 --> 13:38.000] gerenciamento de informação,

[13:38.000 --> 13:40.000] não é só reunir a informação,

[13:40.000 --> 13:42.000] é ter curadoria da informação,

[13:42.000 --> 13:44.000] quem traz uma informação relevante,

[13:44.000 --> 13:48.000] quais prefeituras de fato têm uma programação robusta,

[13:48.000 --> 13:50.000] que são diferenciadas,

[13:50.000 --> 13:52.000] então eu acho que também é um lugar de curadoria,

[13:52.000 --> 13:54.000] mas esses portais,

[13:54.000 --> 13:58.000] e os sites da onde acontecem atividades culturais que têm dança,

[13:58.000 --> 14:00.000] são só os lugares que...

[14:00.000 --> 14:02.000] Inclusive você falando assim,

[14:02.000 --> 14:06.000] a gente até lembrei que a gente entrevistou a Thalita do Portal Muji.

[14:06.000 --> 14:08.000] É a minha amiga agora.

[14:08.000 --> 14:10.000] A gente viu, muito, muito bom.

[14:10.000 --> 14:12.000] Agora a última pergunta também,

[14:12.000 --> 14:16.000] o que te preocupa em relação à integração da tecnologia

[14:16.000 --> 14:18.000] no mundo da dança?

[14:21.000 --> 14:23.000] Olha, eu acho que...

[14:24.000 --> 14:27.000] Eu no meu trabalho falo muito de uma noção de entre-lugar,

[14:27.000 --> 14:29.000] eu acho que a gente está nesse entre-lugar,

[14:29.000 --> 14:34.000] de como a gente descobre a presença no campo virtual.

[14:36.000 --> 14:37.000] Mas eu não tenho uma preocupação,

[14:37.000 --> 14:39.000] a gente teve uma palestra

[14:40.000 --> 14:42.000] não vou lembrar o que me chama,

[14:42.000 --> 14:44.000] da Lúcia Santaella,

[14:44.000 --> 14:47.000] que ela é uma grande pesquisadora de comunicação e semiótica,

[14:47.000 --> 14:49.000] para falar do metaverso,

[14:49.000 --> 14:50.000] e todo mundo preocupava,

[14:50.000 --> 14:52.000] nossa, mas o metaverso,

[14:52.000 --> 14:56.000] mas as pessoas vão viver no virtual, não sei o quê,

[14:56.000 --> 15:00.000] e a presença do metaverso virtual só existe

[15:00.000 --> 15:02.000] por causa do mundo real.

[15:02.000 --> 15:04.000] Sem existência do mundo real, o mundo real não existe.

[15:04.000 --> 15:08.000] Então assim, eu acho que às vezes as pessoas entram numa reflexão,

[15:08.000 --> 15:12.000] que assim, é importante entender que isso é uma dobra,

[15:12.000 --> 15:14.000] se desdobra no mundo real.

[15:14.000 --> 15:17.000] Então assim, eu acho que não é uma preocupação,

[15:17.000 --> 15:21.000] talvez preocupação num lugar no que medida que a gente administra isso,

[15:21.000 --> 15:24.000] que a gente otimiza isso.

[15:24.000 --> 15:27.000] Se a gente tem essa possibilidade de dobra,

[15:27.000 --> 15:30.000] de estar de forma múltipla,

[15:30.000 --> 15:34.000] como é que a gente qualifica estar de forma múltipla?

[15:34.000 --> 15:37.000] Então é isso mesmo, entender esse metaverso,

[15:37.000 --> 15:40.000] como é que a gente pode pensar no metaverso para dança?

[15:40.000 --> 15:42.000] Então assim, aí é delírio sobre delírio,

[15:42.000 --> 15:45.000] porque é uma coisa, mas eu acho que é isso,

[15:45.000 --> 15:47.000] eu acho que é mais,

[15:47.000 --> 15:51.000] a gente precisa ganhar conhecimento sobre isso,

[15:51.000 --> 15:53.000] para poder otimizar essas ações formativas

[15:53.000 --> 15:57.000] de qualquer natureza artística no ambiente virtual.

[15:57.000 --> 16:00.000] E um pouco, me angustiava um pouco essa coisa,

[16:00.000 --> 16:03.000] ah, mas a presença, a gente não vai estar,

[16:03.000 --> 16:05.000] mais olho no olho, mas isso está posto,

[16:05.000 --> 16:08.000] não tem mais como voltar atrás.

[16:08.000 --> 16:11.000] E ao mesmo tempo, o que me acolhe é uma dobra,

[16:11.000 --> 16:14.000] não vai existir se não existir a presença,

[16:14.000 --> 16:18.000] então como é que a gente faz isso coexistir de forma humana,

[16:18.000 --> 16:22.000] e de forma a otimizar o que a gente tem,

[16:22.000 --> 16:25.000] quanto a processo artístico, quanto a processo formativo?

[16:25.000 --> 16:29.000] É que os dois estão meio que integrados no outro, né?

[16:29.000 --> 16:32.000] Enfim, é isso, muito obrigada por...

[16:32.000 --> 16:35.000] Vocês podem precisar do seu tempo para a gente, sério.

[16:35.000 --> 16:39.000] Imagina se vocês precisarem de qualquer coisa também.

APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM VINÍCIUS ARAÚJO

Entrevista realizada em 30/08/2026– Tema: Gestão Cultural e Dança

Entrevistada: Vinícius Araújo

Entrevistadores: Alanis Oliveira e Gabriel Crespo

[00:00.000 --> 00:01.600] Então eu vou começar a gravar aqui.

[00:01.600 --> 00:08.660] Aí você pode responder as perguntas, elas são específicas sobre dança e sobre gestão de projetos.

[00:08.660 --> 00:14.860] O nosso projeto é sobre administração e gestão de projetos, é um projeto que envolve dança.

[00:14.860 --> 00:19.460] Então ele fica entre esses dois temas.

[00:19.460 --> 00:27.400] Aí você pode responder mais sobre a diretoria, sobre como você gestiona o projeto.

[00:27.400 --> 00:28.460] Pode começar?

[00:28.460 --> 00:30.460] É bom, vamos começar, tá?

[00:30.460 --> 00:35.460] Primeira pergunta, quais são os principais desafios que você enfrenta ao gerenciar o seu projeto?

[00:37.460 --> 00:38.460] Caramba, é muito difícil.

[00:38.460 --> 00:40.460] Como é que isso é difícil?

[00:40.460 --> 00:42.460] Pode ser um desafio?

[00:42.460 --> 00:49.960] Ah, eu acho que são os recursos financeiros mesmo, porque o trabalho precisa ser feito

[00:49.960 --> 00:52.960] e precisa de recursos financeiros, né?

[00:52.960 --> 00:55.960] Mas nem sempre a gente tem os recursos necessários.

[00:56.020 --> 00:59.020] E aí tem quem busca desse recurso, né?

[00:59.020 --> 01:07.020] Diminuir o gasto aqui ou aproveitar da nossa economia criativa e criar alguma estratégia

[01:07.020 --> 01:09.020] para ir atrás do recurso.

[01:09.020 --> 01:16.020] Acho que isso é o mais, não vou dizer o mais difícil, mas assim, o mais trabalhoso assim,

[01:16.020 --> 01:18.020] o mais trabalho de fazer.

[01:18.020 --> 01:19.020] Certo.

[01:19.020 --> 01:25.020] De que maneira a ACADEMIA contribui para a socialização entre as pessoas, entre os seus alunos e com eles?

[01:26.020 --> 01:41.020] Ah, então, eu acho que no quesito de identidade, que às vezes as pessoas perdem um pouco

[01:41.020 --> 01:43.020] da sua identidade, sabe?

[01:43.020 --> 01:50.020] Às vezes por medo, por receio, por timidez, por algumas questões psicológicas e sociais

[01:50.080 --> 01:51.080] em casa.

[01:51.080 --> 01:56.080] Elas acabam vivendo o mundo delas só dentro da cabeça delas, né?

[01:56.080 --> 01:59.080] E aí vem uma relação muito solitária consigo mesma.

[01:59.080 --> 02:01.080] Eu acho que elas falam por mim mesmo.

[02:01.080 --> 02:06.080] Às vezes a gente quer dizer algo, quer falar algo, quer comentar sobre algo, quer expressar

[02:06.080 --> 02:13.080] algo, mas aí tem a política do cancelamento, mil coisas, medo de não ser aceito e a gente

[02:13.080 --> 02:16.080] fica internizando essas coisas, sabe?

[02:16.140 --> 02:21.140] E aí, aqui é um espaço onde todo mundo pode ser quem eles são.

[02:21.140 --> 02:27.140] Ou através da dança, se movimentando, se expressando pelo movimento, ou nas relações

[02:27.140 --> 02:29.140] Pessoal mesmo aqui dentro.

[02:29.140 --> 02:33.140] Eu acho que todo mundo sente essa segurança de encontrar a sua identidade, de ser quem

[02:33.140 --> 02:36.140] é, sentir orgulho disso.

[02:36.140 --> 02:41.140] Aí eu acho que isso acaba refletindo na vida da pessoa no cotidiano, em outras áreas,

[02:41.140 --> 02:43.140] nas faculdades.

[02:43.200 --> 02:44.200] Sim.

[02:47.200 --> 02:52.200] Eu acho que essa pergunta vai se ligar muito com a sua primeira resposta, que é, que suporte

[02:52.200 --> 02:57.200] você gostaria de receber em relação ao seu projeto, com o seu projeto?

[02:58.200 --> 03:04.200] Assim, meu sonho é receber um suporte da comunidade, porque nós estamos num bairro

[03:04.200 --> 03:12.200] da nossa cidade, num bairro de periferia, e quando a comunidade abraça um projeto social

[03:12.260 --> 03:17.260] ali, no quintal da casa das pessoas, eu acho que tudo fica mais fácil.

[03:17.260 --> 03:23.260] Porque se a gente lança uma proposta, a comunidade compra, se a gente precisa ir atrás

[03:23.260 --> 03:29.260] de recursos, se a gente precisa criar estratégias que dependem de outras pessoas, aí a comunidade

[03:29.260 --> 03:32.260] está inserida, está engajada.

[03:32.260 --> 03:39.260] Eu acho que mais do que o dinheiro em cima, porque o dinheiro vai funcionar, mas se a

[03:39.320 --> 03:46.320] comunidade não tiver aluno, não tiver público cativo, não tiver como ter pessoas reais

[03:46.320 --> 03:52.320] aqui dentro e vendo o nosso trabalho acontecer, às vezes o dinheiro é investido e não dá

[03:52.320 --> 03:53.320] em nada, né?

[03:53.320 --> 03:58.320] Tem muitos projetos sociais que têm muito recurso financeiro, mas que a comunidade não

[03:58.320 --> 04:05.320] reconhece, não abraça, e aí o recurso fica lá e às vezes tem que devolver.

[04:05.380 --> 04:10.380] Acho que é isso, mano, quando a cidade abraça um projeto, a comunidade abraça um projeto,

[04:10.380 --> 04:17.380] a gente se sente seguro, acolhido e se sente importante dentro da nossa bolha.

[04:20.380 --> 04:26.380] Você já vivenciou, você já observou alguma experiência que a socialização na dança

[04:26.380 --> 04:30.380] trouxe para as pessoas, ao seu redor, para você?

[04:30.380 --> 04:31.380] Uma experiência específica?

[04:31.380 --> 04:32.380] Isso.

[04:32.440 --> 04:41.440] Sim, por exemplo, o próprio Gabriel, quando ele chegou aqui, ele era uma pessoa que não

[04:41.440 --> 04:47.440] tinha o hábito de falar em público, que não tinha o hábito de estar numa situação

[04:47.440 --> 04:54.440] de exposição, dava para ver a insegurança no olhar dele, na fala dele, até na maneira

[04:54.440 --> 04:59.440] dele se comportar, e hoje eu percebo que ele consegue entrar no espaço como se o espaço

[04:59.440 --> 05:00.440] fosse a casa dele, entendeu?

[05:00.500 --> 05:05.500] Ele entra, ele sabe quem ele é, ele conversa com todo mundo, se ele precisar levantar a

[05:05.500 --> 05:11.500] mão para falar em público, ele vai levantar a mão, vai falar, ele consegue entrar numa

[05:11.500 --> 05:17.500] sala de aula e fazer uma aula usando a total, aproveitando de forma 100%, sabe?

[05:17.500 --> 05:20.500] No ápice do desenvolvimento que ele pode chegar.

[05:20.500 --> 05:26.500] E isso não só dele, mas de muitos alunos, eu percebo que chega um pouco mais acuado,

[05:26.560 --> 05:31.560] um pouco mais tímido, às vezes vai falar alguma coisa, está com a fala embargada,

[05:33.560 --> 05:37.560] não consegue expressar uma opinião, e aí dali um tempo a pessoa começa a se sentir

[05:37.560 --> 05:44.560] confortável, começa a sentir um ambiente mais seguro para ela, e ela vai se reconhecendo

[05:44.560 --> 05:49.560] e vai se tornando parte de todo esse DNA que acontece aqui.

[05:49.560 --> 05:51.560] Tenho certeza que leva isso para fora também.

[05:51.620 --> 05:57.620] E agora até em ligação com essa sua resposta, o quão importante você acha que é essa

[05:57.620 --> 06:03.620] comunicação, essa socialização entre as pessoas?

[06:03.620 --> 06:05.620] Meu, é 100% importante.

[06:09.620 --> 06:14.620] Eu sou de uma outra geração, mas eu tive que dar alguns passos para trás e aprender

[06:14.680 --> 06:23.680] a convê-la com a geração de hoje, que é muito mais digital, pouco sinestésica.

[06:25.680 --> 06:32.680] Mas no ambiente que a gente permeia hoje, se a gente vai fazer uma entrevista de emprego,

[06:32.680 --> 06:39.680] ou se a gente vai apresentar um seminário, ou se a gente vai, são vários exemplos,

[06:39.740 --> 06:44.740] se a gente precisa dar uma entrevista, ou até reunir a família para dar um comunicado,

[06:44.740 --> 06:53.740] conversar sobre algum assunto delicado, a gente sempre tende a pensar mil vezes se a

[06:53.740 --> 07:00.740] gente vai ter essa coragem, como está essa oralidade nossa, e eu acho que o projeto ajuda

[07:00.740 --> 07:07.740] as pessoas a se sentirem confiantes no que elas acreditam, no que elas acham, e confiança

[07:07.800 --> 07:12.800] é tudo. Se você entra no lugar, você pode não conhecer 100% de um assunto, mas se você

[07:12.800 --> 07:17.800] transparece confiança, você vai vender a sua ideia, você vai se comunicar bem, as

[07:17.800 --> 07:22.800] pessoas vão entender o que você está falando, e eu acho que é isso, comunicação é tudo,

[07:22.800 --> 07:27.800] confiança é tudo, e aqui no projeto eu tenho certeza absoluta que a gente trabalha isso

[07:27.800 --> 07:34.800] todos os dias, nas aulas, nas propostas que a gente traz para os meninos aqui dentro,

[07:34.860 --> 07:41.860] acho que é 100% importante, e eu sou muito feliz que a gente trabalha isso aqui direto.

[07:41.860 --> 07:48.860] Sim, e na sua opinião, na sua experiência também, quais são as práticas que você

[07:48.860 --> 07:53.860] faz para manter essas pessoas sempre ativas se comunicando?

[07:53.860 --> 08:00.860] Aqui eu costumo dividir a gestão, a minha gestão no projeto é compartilhada, então

[08:00.920 --> 08:07.920] apesar de eu ser o diretor, o idealizador do projeto e estar aqui desde quando ele comissou,

[08:07.920 --> 08:16.920] eu não acredito nessa gestão engessada de um líder, de um diretor que pensa sozinho

[08:16.920 --> 08:22.920] e as pessoas executam, eu gosto de ouvir o que eles acham, eu gosto de fazer as ideias

[08:22.920 --> 08:29.920] para a roda, eu gosto que eles deem a opinião deles, mas sempre tem o ânus e o poder,

[08:30.920 --> 08:36.920] é muito bom, o sabor é de sabor, quando a gente tem uma gestão compartilhada dessa,

[08:36.920 --> 08:43.920] os meninos também precisam botar a mão na massa, porque a responsabilidade de definir

[08:43.920 --> 08:50.920] como as coisas vão acontecer é muito grande, e aí quando essa responsabilidade é dividida

[08:50.920 --> 08:57.920] por todos, o produto final é de responsabilidade de todos também, então se dá certo, todo

[08:57.980 --> 09:02.980] mundo tem ali os parabéns, todo mundo fica feliz, o êxito acontece, agora se dá errado,

[09:02.980 --> 09:07.980] todo mundo também tem que assumir as consequências juntos, então eu acho que essa dinâmica

[09:07.980 --> 09:12.980] de gestão compartilhada, de estar sempre se comunicando com todo mundo, ouvindo todo

[09:12.980 --> 09:19.980] mundo, trazendo todo mundo, puxando todo mundo para essa responsabilidade, é o método

[09:19.980 --> 09:24.980] que eu utilizo aqui no projeto para fazer com que todo mundo se sinta protagonista.

[09:25.040 --> 09:31.040] Sim, e suindo dessa realidade aqui no mundo real, você acha que a tecnologia influencia

[09:31.040 --> 09:34.040] muito nessa questão da comunicação?

[09:34.040 --> 09:41.040] Influencia, ela influencia, mas o projeto, é que assim, o projeto ele existe para a gente

[09:41.040 --> 09:48.040] sentir a humanidade mesmo, eu acho que muitas outras coisas existem para que a gente possa

[09:48.100 --> 09:57.100] evoluir tecnologicamente, que a gente possa acessar coisas, ferramentas que auxiliam o nosso

[09:57.100 --> 10:03.100] dia a dia, mas o projeto ele existe de fato para a gente sentir essa visceralidade mesmo,

[10:03.100 --> 10:12.100] a coisa do humano, é sobre sensações, é sobre toque, é sobre físico, é sobre interações,

[10:12.160 --> 10:19.160] mas a tecnologia existe no projeto, ela ajuda a gente a alcançar a visibilidade dentro

[10:19.160 --> 10:25.160] da nossa bolha artística, mas também explorar um pouco das pessoas que estão aqui ao nosso

[10:25.160 --> 10:31.160] redor, conhecer o nosso trabalho, algumas pessoas que não têm o costume de frequentar o teatro,

[10:31.160 --> 10:38.160] que não têm o costume de frequentar eventos artísticos, então é uma ótima ferramenta

[10:38.220 --> 10:43.220] de divulgação e de massificação do nosso trabalho mesmo.

[10:43.220 --> 10:48.220] Sim, inclusive o nosso projeto de TCC ele visa muito essa questão de criar comunidades

[10:48.220 --> 10:55.220] virtuais para a galera vir para a vida real mesmo, e a gente queria saber se você acha

[10:55.220 --> 11:00.220] importante essa questão de criar essas comunidades virtuais para atrair as pessoas para o real?

[11:00.280 --> 11:08.280] Sim, como eu falei, a gente tem que se adequar a essa geração que a gente está vivendo

[11:08.280 --> 11:17.280] hoje, então hoje o nosso cartão de visita, o nosso panfleto, a nossa primeira interação,

[11:17.280 --> 11:24.280] mas sempre de maneira virtual mesmo, a gente já entendeu isso, as coisas estão mudando,

[11:24.280 --> 11:29.280] então acho que a criação de comunidades, a criação de ferramentas onde pessoas com

[11:29.340 --> 11:36.340] interesse comum se encontram, eu acho que é uma ideia super bacana, que vai unir vontades,

[11:36.340 --> 11:44.340] curiosidades, vai reunir todas essas coisas num único lugar, onde as pessoas vão trocar,

[11:44.340 --> 11:53.340] vão dividir essas opiniões, esses anseios, e eu acredito que vai fermentar aí para que

[11:53.340 --> 11:58.340] coisas boas aconteçam através dessa primeira interação mesmo que virtual.

[11:58.400 --> 12:04.400] E agora a última pergunta, o que mais te preocupa em relação a essa tecnologia integrada

[12:04.400 --> 12:06.400] nesse ambiente?

[12:06.400 --> 12:21.400] A gente perder as características sociais mesmo, acho que nada vai substituir o contato

[12:21.460 --> 12:28.460] pessoal das pessoas, a troca de olhar o calor humano, então eu só tenho um pouco de receio

[12:28.460 --> 12:36.460] de em algum dado momento a tecnologia ficar tão importante para as pessoas, a ponto

[12:36.460 --> 12:44.460] delas perderem esse momento de conviver pessoalmente, presencialmente, de destinar esse

[12:44.520 --> 12:54.520] momento, esse momento sinestésico mesmo, de toque, de humanidade, eu não acho que isso

[12:54.520 --> 13:02.520] vai acontecer, de uma maneira geral não vai acontecer, mas eu acho que já é uma realidade

[13:02.520 --> 13:09.520] em muitas ocasiões, eu acho que as pessoas já acabam trocando uma coisa pela outra,

[13:09.580 --> 13:16.580] mas eu espero que não, eu tenho um pouco de medo, mas eu espero que a gente vai acabar

[13:16.580 --> 13:24.580] voltando às origens, voltando às essências, sempre que a coisa ficar demasiado tecnológica.

[13:24.580 --> 13:30.580] Eu acho que nada substitui também, a pessoa serve na vida real, se conectar assim, eu

[13:30.580 --> 13:32.580] acho que não substitui.

[13:32.640 --> 13:45.640] A conexão virtual é uma ferramenta, mas a gente vai desde lá, do toque físico, não

[13:45.640 --> 13:50.640] tem como você nascer virtualmente, não precisa de uma interação com outro homem, fazer

[13:50.640 --> 13:55.640] a gestação acontecer, você vai ser gerado ainda na barriga da sua mãe, você vai nascer

[13:55.700 --> 14:01.700] da sua mãe, não precisa de cola ou amamentação, então isso é a essência da humanidade,

[14:01.700 --> 14:08.700] então eu acredito que sempre que as coisas estiverem indo por um caminho muito sombrio

[14:08.700 --> 14:15.700] nesse sentido, eu acho que a gente vai sempre, a nossa atenção vai ser chamada e a gente

[14:15.700 --> 14:21.700] vai, eu acho que vai chegar a um ponto de ser tão extremo assim.

APÊNDICE D — ROTEIRO DE ENTREVISTA COM JO CARDOSO

De acordo com Jo, “É tudo sobre o hype, é tudo sobre o máximo de pessoas, curtidas, comentários, compartilhamentos e seguidores que eu conseguir sem fazer muito esforço”. Então, não é possível negar a relevância da dança num contexto social e cultural. E, quando esse objetivo se perde, a dança passa de algo emocional e relacionado à energia para instrumento de popularidade. “A falta de criatividade, a pandemia, esse hype… tudo motiva para que as pessoas cada vez façam menos. Façam apenas o básico”, Jo esclarece. Por isso, é tão complicado definir até onde as danças virais interferem na dança profissional.

Jo Cardoso menciona um vídeo como exemplo da problemática do Tik Tok para a dança. Ele relata como ponto negativo de uma influencer tentar ensinar passos sem preparo ou conhecimento. Também explica que a influencer acaba declarando completo desprezo pela cultura por trás dos movimentos apresentados no vídeo quando inicia a aula com “Eu não sei o nome dos passos, mas a gente inventa. O importante é fazer legal e bonito”.

“A partir do momento em que ela não tem a dança, ela não tem o conteúdo. Ela não tem propriedade do que ela precisa passar para a frente, então ela não tem esse direito. Porque ela não estudou para isso! ”, acrescenta Jo se referindo ao fato de alguns influenciadores digitais se colocarem em posições para as quais não têm formação ou preparo.

Com a pandemia do novo coronavírus, a forma de socialização passa por alterações. O “novo normal” transforma o presencial em online e cria uma moderna forma de interação. Esses fatores resultam em uma hiper socialização das plataformas de rede social, nas quais o conteúdo é voltado para cliques rápidos e interações.

De acordo com Jo, o Tik Tok é um meio de as pessoas encontrarem a dança e se interessarem por ela. A rede social como ferramenta de divulgação e popularização poderia servir para estimular as pessoas a buscarem professores qualificados. O empecilho da conexão entre a plataforma e as salas de aula ocorre no momento em que influenciadores digitais se colocam na posição de professores. Isso cria um

“atalho” para processos de aprendizado que não podem ou não deveriam ser encurtados. “O tentar e o conseguir está muito mais fácil, porque eu olho (o vídeo), tento três vezes e ‘consigo’. Beleza, tenho essa sensação de conquista”, argumenta Jo. A facilidade em torno desse processo é uma falsa sensação de êxito. Isso acontece porque não existe instrução qualificada e o ‘conhecimento’ é passado de forma desleixada.

Conforme mencionado por Jo Cardoso em uma entrevista realizada por Ferry (2021), a questão sobre até onde as danças virais interferem na dança profissional é complexa e multifacetada.