

Fernanda Spiller da Rosa

**O DESENVOLVIMENTO DE UM MODELO DE REFERÊNCIA  
E FERRAMENTAS VISUAIS PARA A GESTÃO DE PROJETOS:  
UM ESTUDO DE CASO COM A METODOLOGIA UBUNTU**

Projeto de Conclusão de Curso  
submetido ao Curso de Design da  
Universidade Federal de Santa Catarina  
para a obtenção do Grau de Bacharel em  
Design.

Orientador: Prof. Dr. Júlio Monteiro  
Teixeira

Florianópolis  
2019

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

da Rosa, Fernanda  
O desenvolvimento de um modelo de referência e  
ferramentas visuais para a gestão de projetos : Um  
estudo de caso com a Metodologia Ubuntu / Fernanda  
da Rosa ; orientador, Júlio Monteiro Teixeira, 2019.  
134 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,  
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Gestão Visual. 3. Gestão de  
Projetos. 4. Ferramentas de Gerenciamento. 5.  
Ferramentas Visuais. I. Monteiro Teixeira, Júlio.  
II. Universidade Federal de Santa Catarina.  
Graduação em Design. III. Título.

Fernanda Spiller da Rosa

**O DESENVOLVIMENTO DE UM MODELO DE REFERÊNCIA E  
FERRAMENTAS VISUAIS PARA A GESTÃO DE PROJETOS: UM ESTUDO  
DE CASO COM A METODOLOGIA UBUNTU**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 27 de junho de 2019.

Prof.<sup>a</sup> Marília Matos Gonçalves, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

**Banca Examinadora:**

Prof. Júlio Monteiro Teixeira, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof.<sup>a</sup> Arina Blum, Dr.<sup>a</sup> (Universidade Federal de Santa Catarina)

Débora Wernke (Universidade Federal de Santa Catarina)



---

Prof. Júlio Monteiro Teixeira, Dr.  
Professor Orientador  
Universidade Federal de Santa Catarina





Este trabalho é dedicado aos meus pais  
e aos meus queridos amigos da  
Metodologia Ubuntu



## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que desde criança me incentivaram a ser uma pessoa independente e responsável. Também agradeço por apoiarem qualquer que fosse minha decisão de escolha de curso superior, hoje sei que por mais confuso que o início desse trajeto tenha sido, nada aconteceu por acaso. Agradeço especialmente à minha mãe, que me apoiou ouvindo todas as minhas mágoas e desesperos por telefone. Sou muito grata a toda atenção, preocupação, paciência dedicada a mim e também por respeitar meu espaço quando precisei.

Aos meus queridos avós, que sempre acreditaram em mim e na minha capacidade. Obrigada pelo acolhimento, pelas orações e por toda a ajuda que vocês destinaram a mim nesse processo.

Agradeço de coração ao meu primo Jorge que me acolheu em sua casa em momento de necessidade, você é um exemplo de pessoa, eu nunca esquecerei seu apoio e incentivo.

Também sou muito grata ao meu parceiro de vida Lauro, que esteve comigo por toda a trajetória da faculdade, me dando todo o apoio que um namorado pode dar. Obrigada principalmente pela sua presença nesses últimos meses, o conforto do seu abraço foi muito valioso no processo de desenvolvimento deste projeto.

A todos os meus amigos da Mutama que com todo seu acolhimento me permitiram ser eu mesma. Vocês me ensinam a aceitar meu processo todos os dias e por isso sou muito grata. Agradeço também meus amigos da Metodologia Ubuntu que acreditaram em mim para fazer esse projeto e me deram todo o apoio que precisei para que ele fosse realizado.

Aos professores do curso do design da UFSC, que me ensinaram muito mais do que como ser uma boa profissional. À professora Regiane Pupo e a todos os meus amigos do PRONTO 3D, laboratório onde aprendi e vivenciei muitas coisas das quais nunca vou esquecer. Sou grata também ao professor Júlio Teixeira por aceitar orientar este projeto.

Agradeço também às empresas que me aceitaram como estagiária durante a faculdade. Aos profissionais da Tekoa e da Jungle Devs eu só tenho a agradecer por todo conhecimento compartilhado comigo, vocês com certeza foram fundamentais no meu crescimento como profissional.

E por fim, quero agradecer às minhas amigas Bruna, Luiza e Luciana, por todas as palavras de incentivo e carinho. E agradeço também à Débora e a Giselle por me auxiliarem na escrita desse trabalho, a atenção de vocês foi essencial para que ele se concretizasse.



Construímos pontes de insight por meio da empatia, a tentativa de ver o mundo através dos olhos dos outros, de compreender o mundo por meio das experiências alheias e de sentir o mundo por suas emoções

(Tim Brown, 2010)



## RESUMO

Este projeto relata as atividades relacionadas ao desenvolvimento de um modelo visual de referência e um conjunto de ferramentas de gerenciamento de projetos para auxiliar a Metodologia Ubuntu, um grupo de professores e pesquisadores da área de dança e prática de movimento. A finalidade desse trabalho é promover uma maior integração e visualização do processo de gerenciamento de projetos do grupo, priorizando os ideais e valores da metodologia, incentivando ideias criativas e promovendo a cocriação e a comunicação entre a equipe. A finalidade deste trabalho é dar suporte ao grupo no que diz respeito ao planejamento de atividades relacionadas à dança e prática de movimento, como aulas de dança, eventos, laboratórios de pesquisa e outros. Dessa forma, foram realizadas revisões de literatura que envolviam o estudo de assuntos ligados a Gestão de Projetos, Gestão Visual de Projetos, Pensamento Visual, *Design Thinking*, Metodologias Ágeis e ainda técnicas e metodologias ligadas à movimento. Para isso, a proposta *Lemming* foi utilizada como método projetual, com o intuito de orientar o processo de mapeamento do percurso metodológico, do desenvolvimento do modelo de referência e das ferramentas visuais que darão suporte no gerenciamento de projetos da Ubuntu.

**Palavras-chave:** Gestão Visual. Gestão de Projetos. Ferramentas de Gerenciamento. Ferramentas Visuais.





## ABSTRACT

This project relates the activities associated to the development of a visual reference model and a group of project management tools to support Metodologia Ubuntu, which is a group of teachers and researchers on dance and movement. The goal of this paper is to promote a better interaction and preview of the management process on group projects, prioritizing the ideals and values of the methodology, encouraging creative ideas and promoting co creation and communication among the team. Also supporting the group over the arrangement of the activities related to dance and movement, such as classes, events, research laboratories and so on. Thus, literature reviews related to Project Management, Visual Project Management, Visual Thought, Design Thinking, Lean and methodologies associated to movement were done. For this, the Lemming was used as a project method with the intent of guiding the methodological mapping process of the reference model development and the visual tools that will support the Ubuntu's project management.

**Keywords:** Visual Management. Project Management. Management Tools. Visual Tools.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diferença entre processos e projetos.....	32
Figura 2 – As quatro etapas do Pensamento Visual.....	33
Figura 3 – As seis maneiras de ver e de mostrar.....	34
Figura 4 - Modelo de referência Design Thinking 101.....	36
Figura 5 - <i>Business Model Generation – Canvas</i> .....	39
Figura 6 - Interface da plataforma <i>Trello</i> .....	41
Figura 7 - Matriz <i>SWOT</i> .....	42
Figura 8 - Modelo Cascata.....	44
Figura 9 - Quadro de tarefas <i>Scrum</i> .....	46
Figura 10: Logotipo Metodologia Ubuntu.....	52
Figura 11 - Integrantes da Metodologia Ubuntu.....	53
Figura 12 - Aula de <i>yoga</i> ministrada por Samanta.....	54
Figura 13 - Aula de <i>breaking</i> na Decathlon ministrada por Vinicius.....	55
Figura 14 - Arte de divulgação de um LabDu.....	56
Figura 15 - Arte para a divulgação da festa.....	57
Figura 16 - Prática no acrotreino.....	58
Figura 17 - Apresentação no evento Coolab Market.....	59
Figura 18 - Planejamento de uma aula de danças urbanas.....	61
Figura 19 – Board atual da Metodologia Ubuntu no <i>Trello</i> .....	65
Figura 20 - Premissas <i>Lemming</i> .....	68
Figura 21 - Processo projetual do <i>Lemming</i> .....	69
Figura 22 - As duas primeiras etapas da proposta <i>Lemming</i> .....	72
Figura 23 - Quadro de etapas para preenchimento.....	73
Figura 24 - Laís, Samanta e Vinicius preenchendo o quadro de etapas.....	74
Figura 25 - Reunião de validação das etapas.....	76
Figura 26 - Mapa mental de palavras.....	77
Figura 27 – <i>Sprint 2</i> da proposta <i>Lemming</i> .....	80
Figura 28 – Padrões gráficos para reuniões em grupo.....	81
Figura 29 – Painel de referências visuais.....	82
Figura 30 – Esboços do modelo visual de referência.....	83
Figura 31 – <i>Sprint 3 e 4</i> da proposta <i>Lemming</i> .....	86
Figura 32 - Símbolo Metodologia Ubuntu.....	87
Figura 33 - Modelo de referência.....	88
Figura 34 - Parte de trás da Ficha de personas.....	91
Figura 35 - Ferramenta: Matriz de valores preenchida.....	92
Figura 36 – Ferramenta fatos observados preenchida.....	93
Figura 37 - Ferramenta Traçado de objetivo preenchida.....	94
Figura 38 - <i>Trello</i> Ubuntu com quadro <i>Kanban</i> .....	95
Figura 39 - Ferramenta Ficha de persona preenchida.....	95
Figura 40 - Ferramenta Mapa de empatia preenchida.....	96
Figura 41 - Ferramenta Mapa mental preenchido.....	97
Figura 42 - Ferramenta Diagrama de afinidades.....	97
Figura 43 - Ferramenta Checklist preenchida.....	98

Figura 44 - Ferramenta Cronograma de marcos preenchida.....	99
Figura 45 - Ferramenta Roteiro de atividades preenchida .....	100
Figura 46 – Ferramenta Diagrama de causa e efeito preenchida .....	101
Figura 47 - Ferramenta Apresentação Google drive.....	102
Figura 48 - Ferramenta Lições aprendidas preenchida .....	103
Figura 49 - Ferramenta Lista de melhorias preenchida.....	103
Figura 50 - Samanta e Vinicius validando as ferramentas.....	104
Figura 51 - Ficha de persona final preenchido.....	105
Figura 52 - Modelo visual de referência com as ferramentas .....	106
Figura 53 - Papel paraná 1,5mm.....	107
Figura 54 - Corino beje e azul .....	107
Figura 55 - Corino sendo cortado a laser no Pronto 3D.....	108
Figura 56 - Capa do fichário sendo personalizada com estêncil.....	109
Figura 57 - Revestimentos sendo costurados.....	110
Figura 58 - Parte de dentro do fichário .....	111
Figura 59 - Exemplo de divisória para o fichário .....	112
Figura 60 - Ferramentas e divisórias impressas.....	113
Figura 61 - Fichário A3 final com o modelo de referência e as ferramentas ...	114

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Estruturação do LabDu.....	63
Quadro 2 - Composição da entrevista I.....	66
Quadro 3 - Formulário aplicado na Entrevista II .....	67
Quadro 4 - Sistematização da Análise dos Quadros de Etapas .....	75
Quadro 5 - Nome e Descrição das Etapas.....	78
Quadro 6 – Primeiras ideias de ferramentas para cada etapa.....	85
Quadro 7 – Ferramentas finais para cada etapa .....	90



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>25</b>
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO AO TEMA.....	25
1.2 OBJETIVOS.....	26
<b>1.2.1 Objetivo Geral</b> .....	<b>26</b>
<b>1.2.2 Objetivos Específicos</b> .....	<b>26</b>
1.3 JUSTIFICATIVA.....	27
1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO.....	29
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>31</b>
2.1 GESTÃO DE PROJETOS.....	31
<b>2.1.1 Pensamento Visual</b> .....	<b>32</b>
<b>2.1.2 Design Thinking</b> .....	<b>35</b>
<b>2.1.3 Gestão Visual de Projetos</b> .....	<b>38</b>
<b>2.1.4 Conceitos ágeis na gestão de projetos</b> .....	<b>43</b>
2.2 ESTUDO DE MOVIMENTO E DANÇA.....	46
<b>2.2.1 Cultura do movimento</b> .....	<b>47</b>
<b>2.2.2 Técnica Klaus Vianna</b> .....	<b>48</b>
<b>2.2.3 Henrique Bianchini – Estudos sobre as danças urbanas</b> .....	<b>49</b>
<b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>51</b>
3.1 DESCRIÇÃO DO ESTUDO DE CASO.....	51
<b>3.1.1 A Metodologia Ubuntu</b> .....	<b>51</b>
<b>3.1.2 Projetos da Metodologia Ubuntu</b> .....	<b>53</b>
3.2 OBSERVAÇÃO ASSISTEMÁTICA.....	59
<b>3.2.1 Participação em aulas de dança</b> .....	<b>60</b>
<b>3.2.2 Participação no Laboratório de Pesquisa Labdu</b> .....	<b>62</b>
<b>3.2.3 Planejamento de uma Ubuntu Jam Session</b> .....	<b>64</b>
3.3 ENTREVISTAS.....	65
<b>3.3.1 Entrevista I</b> .....	<b>65</b>
<b>3.3.2 Entrevista II</b> .....	<b>67</b>
3.4 MÉTODO PROJETUAL – <i>LEMMING</i> .....	68

<b>4. RESULTADOS .....</b>	<b>71</b>
4.1 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....	71
4.3.1 <i>Lemming</i> – Etapa Início.....	71
4.3.1 <i>Lemming</i> – <i>Sprint 1</i> .....	71
4.3.2 <i>Lemming</i> – <i>Sprint 2</i> .....	80
4.3.3 <i>Lemming</i> – <i>Sprint 3</i> .....	86
4.3.4 <i>Lemming</i> – <i>Sprint 4</i> .....	105
<b>5. CONCLUSÃO .....</b>	<b>115</b>
3 CONCLUSÃO.....	115
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>116</b>
<b>APÊNDICE A – Entrevista I.....</b>	<b>121</b>
<b>APÊNDICE B – Comparação das Etapas.....</b>	<b>128</b>



# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO AO TEMA

Fala-se paulatinamente na relevância da cocriação, da transparência e da comunicação entre a equipe ao pensar em planejamento de projetos dentro de uma organização. Entretanto, ainda que atualmente existam modelos e métodos de planejamento de projetos que destaquem a relevância da comunicação, esses são dirigidos em sua maioria para a representação textual, ao invés da visual. (TEIXEIRA, 2018, p.23)

Ao passo que as pessoas amadurecem, as ilustrações presentes nos livros vão sendo substituídas pelos vocábulos e pelas elocuições, entretanto já foi analisado que 83% do conhecimento absorvido pelos indivíduos, ocorre visualmente, ou seja, a maioria da população aprende de maneira mais eficiente quando utiliza a linguagem visual como ferramenta. Assim, visto o alto volume de informações, se torna perceptível a necessidade de incorporar esse sistema no ambiente organizacional das empresas. (OSHA<sup>1</sup> apud CHOPYAK, 2015)

Por conseguinte, pode-se considerar a Gestão Visual como um recurso para auxiliar líderes e suas equipes no processo projetual. Partindo desse pressuposto, o Lean Institute Brasil (2009 apud Teixeira 2012) conceitua Gestão Visual como:

um sistema de planejamento, controle e melhoria contínua que integra ferramentas visuais simples que possibilitam o entendimento, e permitam com uma rápida visualização compreender a situação atual. Isso apoia o trabalho padronizado, a aderência dos processos e viabiliza melhorias.

Ter uma visão global e simplificada do processo, portanto, é um dos principais objetivos da Gestão Visual, e isso pode ser viabilizado através da elaboração de um modelo de referência que ao esquematizar o processo projetual de uma organização e de um conjunto de ferramentas, estará facilitando cada uma de suas etapas.

Este Projeto terá por base a proposta *Lemming* – de Teixeira (2018), e, ainda a utilizará como procedimento metodológico. Para a aplicação dessa proposta em uma situação-caso, foi adotada a

---

<sup>1</sup> OSHA – Occupational Safety and Health Administration (EUA).

metodologia de ensino Ubuntu – uma abordagem idealizada por professores e pesquisadores para o ensino de dança e da prática de movimento.

Essa Metodologia é ensinada na Mutama - Escola de movimento e expressão, a qual se localiza em Florianópolis/SC. Um de seus objetivos é a criação de um ambiente de aprendizado onde as pessoas estejam em um estado confortável para criar, se experimentar, enfrentar suas adversidades, acessando sua criança e seu eu criativo.

Pensamos em como fazer uma pessoa se expressar dançando no ritmo da música e para isso não é trabalhado só a técnica e movimento, mas também maneiras de tirar suas travas emocionais e fazer com que ela enxergue seu processo com carinho (PORT, 2019, linguagem verbal).

Logo, o desafio deste trabalho é utilizar a proposta de Teixeira (2018) para mapear o processo metodológico da Metodologia Ubuntu e, com isso, desenvolver um modelo visual de referência e ferramentas visuais que facilitem seu fluxo criativo. Promovendo, assim, uma maior integração e visualização nos momentos de desenvolvimentos de eventos, laboratórios de pesquisa, workshops, aulas de dança e outros. Para então, priorizar os ideais e valores da metodologia, incentivando ideias criativas e promovendo a cocriação e a comunicação entre a equipe.

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver um modelo de referência e ferramentas visuais para facilitar a gestão de projetos da Ubuntu.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar nos métodos, processos e ferramentas potencialidades, vulnerabilidades e recomendações para estabelecer requisitos de um modelo de referência e ferramentas visuais;

- Extrair da literatura conceitos e princípios que podem ser aplicados de forma adaptada para este estudo de caso;
- Identificar boas práticas relacionadas ao estudo da dança e da prática de movimento através de exemplos de outras metodologias e técnicas existentes na área;

### 1.3 JUSTIFICATIVA

A Metodologia Ubuntu foi idealizada em 2015 por pessoas de diferentes áreas de conhecimento, mas que possuíam um mesmo objetivo - criar uma didática diferente das usuais nas danças urbanas. Eles tinham o propósito de incentivar não só o aperfeiçoamento da técnica, mas também a valorização do processo de aprendizagem da dança, aceitando as dificuldades, os defeitos e, acima de tudo, as características individuais de cada aluno. Hoje o grupo é composto por cinco integrantes: Vinicius Cabral Port, Laís Sirtoli, Samanta Zunino, Mariana de los Santos e Carlos Alexandre Ramos.

A autora deste projeto pratica essa metodologia de dança, e como esse assunto está ligado a temas de seu interesse, foi feita a opção desse cliente como objeto do projeto. Foi através das aulas ministradas pelas suas fontes de pesquisa, que a autora conheceu vários de seus amigos atuais, melhorou sua autoestima e, também, encontrou conforto em uma atividade física. Assim, como forma de agradecimento a todo esse processo vivido pela autora juntamente às pessoas envolvidas com a Metodologia Ubuntu, veio a iniciativa de tê-los como estudo-caso neste Projeto de Conclusão de Curso.

Ao falar dos benefícios proporcionados pela dança ou pela prática de movimentos de forma geral, logo associa-se ao bem estar físico dessas atividades, inclusive, diversas pessoas se utilizam da dança como uma atividade aeróbica com a função de melhorar seu condicionamento físico. Esquecendo, portanto, o fato de que a dança e a prática de movimento corporal podem beneficiar, também, a saúde mental do ser humano.

Para a autora, a Metodologia Ubuntu é um estudo de livre expressão que valoriza a consciência de si mesmo, do seu próprio corpo e do que ele é capaz de fazer.

Relacionar essa metodologia com a Gestão Visual de Projetos vai auxiliar a Ubuntu a enxergar seu processo de forma estruturada, sem que perca seu posicionamento como marca e como pesquisa. Acredita-se,

também, que o produto final deste projeto dará suporte para a criatividade dos integrantes do grupo, incorporando ferramentas nas diferentes etapas do processo de planejamento de projetos. De forma que proporcione um maior alinhamento de ideias e diminua o desperdício de tempo, dinheiro e energia, dando prioridade à sua maneira empática de atuar.

Além dos benefícios internos citados, a autora também acredita que o resultado deste trabalho ampliará a rede de conexões da Ubuntu, pois tendo uma visão estruturada da metodologia, será possível vislumbrar possíveis parcerias com outras organizações. E assim, o cliente será capaz de idealizar novos projetos que incluam mais pessoas, beneficiando a sociedade como um todo, através do compartilhamento de sua experiência na área da dança e da prática de movimento.

A escolha do tema foi feita junto ao orientador, visto a intenção de uma nova aplicação da proposta *Lemming* apresentada na tese de Teixeira (2015). Mais tarde relatada de forma mais ampla e didática no livro *Gestão Visual de Projetos: Utilizando a informação para inovar* (2018).

Considerando que a proposta *Lemming* tem um histórico de aplicações mais voltadas à empresas de tecnologia, design e eventos relacionados à inovação, a proposta de aplicar essa abordagem a um tema mais “abstrato” - como uma metodologia de dança e prática de movimento - pareceu desafiadora e interessante para ambos.

É importante também salientar, que a autora detém interesse na área de UX/UI para seguir sua carreira após sua formação e, também, na área de gestão do design. Assim, visto que, as metodologias ágeis como Lean e Scrum estão fazendo cada vez mais parte das empresas ligadas a tecnologia e softwares, a autora concluiu, por bem, incluir o estudo desse tipo de metodologia e a procura do melhoramento contínuo em seu dia a dia e em seus estudos. Dessa forma, o estudo da *Gestão Visual de Projetos* se tornou a peça chave para seu trabalho.

## 1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Para a delimitação do projeto as temáticas foram circunscritas à Gestão de Projetos, Gestão Visual de Projetos, Pensamento visual, Design Thinking, metodologias ágeis e ainda técnicas e metodologias ligadas à dança e à prática de movimento.

Este PCC tem como objetivo mapear o processo metodológico da gestão de projetos da Metodologia Ubuntu, para a partir disso desenvolver um modelo de referência e um conjunto de ferramentas que facilite a sua compreensão e permeie todo o planejamento de aulas, eventos e laboratórios de pesquisa, tendo como propósito de dentre os assuntos citados anteriormente, extrair elementos que auxiliem no desenvolvimento deste modelo e suas ferramentas.



## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 GESTÃO DE PROJETOS

O Gerenciamento de um projeto é mais do que apenas liderar e atribuir atividades aos membros de uma equipe, é, também, considerar solicitações e exigências que advêm de outras pessoas, para, por fim, coordenar todo o planejamento de forma que o melhor resultado seja entregue à parte interessada.

Assim, neste momento, é imprescindível clarificar alguns conceitos. O Instituto de Gerenciamento de Projetos ou *Project Management Institute* (PMI), define projeto como:

Um conjunto de atividades temporárias, realizadas em grupo, destinadas a produzir um produto, serviço ou resultado únicos. Um projeto é temporário no sentido de que tem um início e fim definidos no tempo, e, por isso, um escopo e recursos definidos. (PMI, 2019)

De forma geral, um projeto é fruto de uma necessidade estratégica, podendo essa ser uma demanda legal, um avanço tecnológico, uma demanda de mercado, uma requisição do cliente ou uma necessidade organizacional. (MENDES; VALLE; FABRA, 2009, p.19). Tendo isso em vista, para alcançar os melhores resultados é importante que este projeto seja conduzido de maneira especializada.

Ou seja, para que isso ocorra, é necessário ter um bom gerenciamento de projetos, aplicando “conhecimentos habilidades e técnicas para a execução de projetos de forma efetiva e eficaz” (PMI, 2019) . Trata-se também de tomar decisões acerca dos objetivos da empresa e a utilização de seus recursos para atender principalmente, as expectativas dos *stakeholders*<sup>2</sup>. (MAXIMIANO, 1990 apud FREITAS; MERINO, 2011, p.93)

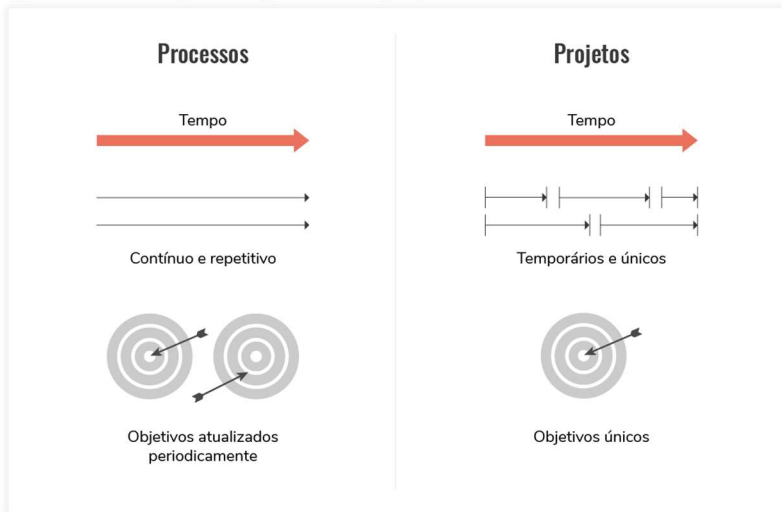
Logo, um processo bem estruturado, é um facilitador da gestão de projetos, e o guia PMBOK define processo como “uma série de ações que geram um resultado”. Diferentemente de um projeto, um processo tem como característica ser contínuo, permanente e replicável correspondendo à forma pela qual a organização funciona. A fim de agregar valor aos

---

<sup>2</sup> Pessoas com interesse na gestão do projeto em questão.

produtos da companhia. A diferenciação de processo e projeto é explicitada na Figura 1.

Figura 1 - Diferença entre processos e projetos.



Fonte: Adaptado de Artia<sup>3</sup> (2019).

Tendo esses conceitos mais claros, é perceptível que investir no aprimoramento e na pesquisa voltada à gestão de projetos é uma vantagem para uma organização, haja vista que permite a ela unir os resultados dos projetos com os objetivos do negócio (PMI, 2019). Nesse sentido, propostas que preconizam a visualização no processo de desenvolvimento de projetos têm recebido destaque.

### 2.1.1 Pensamento Visual

Como já mencionado, 83% do conhecimento absorvido pelos indivíduos ocorre visualmente. Esse é um indicativo da relevância da comunicação através de imagens, e, além disso, o lado mais criativo do cérebro é ativado quando pensa-se em utilizar imagens, dessa forma, há um alinhamento entre o pensamento criativo e a comunicação visual. A

<sup>3</sup> Original disponível em: <https://artia.com/blog/gestao-de-projetos-o-que-e-para-que-serve/#o-que-e-um-projeto>. Acesso em jun. 2019.

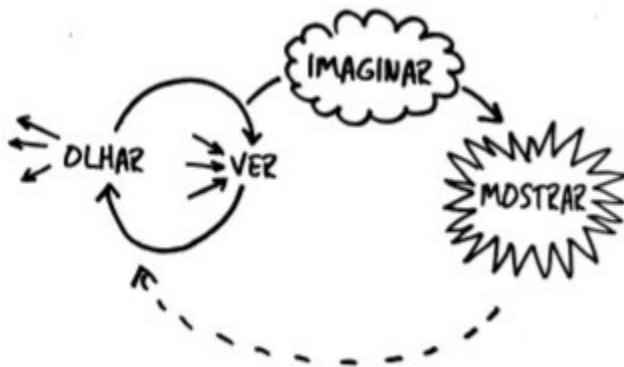


partir disso, Roam (2012) acredita que o pensamento visual é uma ferramenta extremamente poderosa para a resolução de problemas.

O Pensamento Visual permite fazer algo que o texto linear não possibilita, que é organizar seus pensamentos e desenvolver seu poder de síntese através de desenhos. E esse processo tem início quando você abre seus olhos, percebe padrões e consegue entender o que realmente é necessário para demonstrar seu pensamento, expandindo, assim, seu repertório e melhorando sua capacidade de comunicação. (MANIFESTO 55, 2016).

Partindo desse pressuposto, Roam (2012, p.35) divide o processo do Pensamento Visual em quatro etapas: Olhar (coletar, assimilar e filtrar uma informação); Ver (selecionar e agrupar a informação); Imaginar (enxergar o que não está visível) e Mostrar (resumir e encontrar a melhor maneira de representar visualmente o que imaginamos). Esse processo, como é mostrado na Figura 2, não é linear, ou seja, as quatro etapas até podem fluir em determinada ordem, mas não é imperativo, pois o processo funciona mais como uma série de *loops*.

Figura 2 – As quatro etapas do Pensamento Visual.



Fonte: Roam (2012, p.42).

Assim, o Pensamento Visual tem o pressuposto de questionar quais os problemas que precisam ser solucionados. Ainda segundo Roam (2012), esse questionamento é feito com o modelo simples de perguntas básicas: Quem/qual, quanto, quando, onde, como e por quê. Na figura 3 pode ser visto além dessas perguntas, possíveis soluções visuais para as mesmas.

Figura 3 – As seis maneiras de ver e de mostrar.



Fonte: Roam (2012, p.128).

Esses são os questionamentos básicos feitos na hora de se gerenciar um projeto, portanto é um passo importante saber como responder essas perguntas.

Cabe destacar que o Pensamento Visual não implica na ausência de palavras, haja vista que a união entre texto e imagem pode ajudar na criação de conceitos. Assim, utilizar esquemas visuais, diagramas,

gráficos e mapas mentais tornam a informação mais clara, e podem, ainda, facilitar a comunicação entre membros de uma equipe. (MANIFESTO 55, 2016)

### 2.1.2 Design Thinking

Muitas vezes, para encontrar resultados inovadores e criativos para projetos, é necessário estimular novas perspectivas. O Design Thinking entra aqui como uma abordagem que reflete os valores essenciais do design e os aplicam em estratégias de negócio, fomentando, assim, a produção sistemática de ofertas de alta relevância e impacto positivo para as pessoas. (PINHEIRO E ALT, 2017)

Ao contrário do que muitos pensam, o Design Thinking não é uma metodologia, mas sim um modelo mental focado no ser humano, que “vê na multidisciplinaridade, colaboração e tangibilização de pensamento e processos, caminhos que levam a soluções inovadoras”. (VIANNA et al., 2012).

Além disso, essa abordagem se sustenta em um tripé: Empatia, Colaboração e Experimentação. Pilares esses que, auxiliam no momento de dar ênfase nas necessidades do ser humano. Afinal, ainda segundo Vianna et al. (2012), problemas que afetam o bem-estar das pessoas podem ter naturezas diversas e para resolvê-los é necessário mapear a cultura, os contextos e as experiências do público-alvo, possibilitando uma visão geral da situação, permitindo a identificação das causas e as consequências dos problemas, podendo ser mais assertivo na busca por soluções.

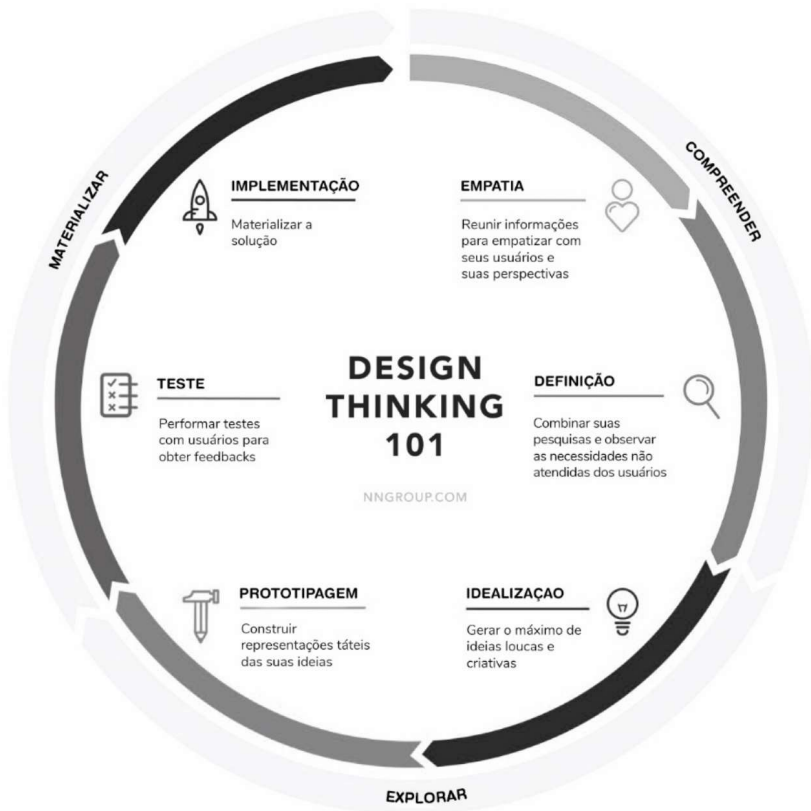
O Design Thinking pode ser utilizado de diferentes maneiras, há quem use apenas como um modo de pensar, mas existem também modelos de referência que estruturam o processo em etapas iterativas<sup>4</sup>, como é o caso do modelo de Nielsen Norman Group (Figura 4), que tem uma visão baseada no estudo de UX Design (*User Experience Design*)<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Uma iteração é um ciclo ou uma etapa de uma rotina maior.

<sup>5</sup> Design voltado à experiência de usuários.

Figura 4 - Modelo de referência Design Thinking 101



Fonte: Traduzido de Nielsen Norman Group<sup>6</sup> (2016).

Essa estrutura de pensamento segue um fluxo geral de três macro etapas - compreender, explorar e materializar - e dentro delas existem seis fases: Empatia, Definição, Idealização, Protótipo, Teste e Implementação, como pode ser visto na figura 4. Sarah Gibbons (2016, tradução minha) explica o que deve ser feito em cada uma dessas etapas:

<sup>6</sup> Original disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>. Acesso em jun. 2019.

- **Empatia:** São realizadas pesquisas para desenvolver conhecimento sobre o que seus usuários fazem, dizem, pensam e sentem. O objetivo é reunir observações suficientes para que você possa realmente começar a empatizar com seus usuários e suas perspectivas.
- **Definição:** Os dados reunidos na fase de empatia são utilizados para obter informações. As observações são reunidas e são traçados paralelos nas experiências atuais dos usuários. É o momento de identificar as necessidades não atendidas.
- **Idealização:** Nessa fase as ideias criativas e loucas que abordam as necessidades não atendidas dos usuários são imaginadas. É importante dar liberdade à toda equipe. O foco aqui é o compartilhamento, a mistura e a construção de ideias.
- **Protótipo:** Construção de representações reais e táteis das ideias. O objetivo dessa fase é entender quais componentes funcionam e quais não funcionam. Aqui é analisada a viabilidade das ideias através de *feedbacks* sobre os protótipos.
- **Testes:** São executados testes com os protótipos feitos na etapa anterior. Os objetivos devem ser verificados e a perspectiva do usuário durante a interação com o protótipo deve ser levada em conta. Perguntas como “Melhorou o modo como eles se sentem, pensam ou realizam suas tarefas?” devem ser realizadas.
- **Implementação:** Fase de materialização das soluções. É a etapa mais crucial do processo, pois o sucesso do *design thinking* reside na sua capacidade de transformar um aspecto da vida do usuário final.

Portanto, como pode ser observado, os chamados “*design thinkers*” produzem soluções que geram novos significados e que estimulam os aspectos cognitivo, emocional e sensorial envolvidos na experiência

humana (VIANNA, 2012) e isso pode gerar resultados positivos para negócios, assim como criar impacto positivo para os usuários.

Assim, considerando o Design Thinking como um processo estruturado e dividido em etapas, ele pode ser considerado uma boa alternativa para ser utilizada dentro da Gestão Visual de Projetos.

### 2.1.3 Gestão Visual de Projetos

Gerenciar um projeto, como já dito anteriormente, não é apenas liderar e atribuir atividades aos membros de uma equipe. Um gerente de projeto deve estar atento sobre sua maneira de coordenar e estar sempre buscando novas alternativas de gerenciamento para inovar quando necessário. O cotidiano empresarial pode ser caótico, e a Gestão Visual surge aqui como uma alternativa de simplificar esse processo.

Acredita-se que quando o conteúdo de relatórios textuais é sintetizado em representações visuais, “pode-se facilitar desde o entendimento de necessidades básicas de uma comunidade até mesmo o apontamento de suas carências e as tomadas de decisão.” (AGUILAR et al., 2017 apud TEIXEIRA, 2018, p. 46). Em um ambiente organizacional não é diferente, a utilização de painéis, cronogramas, quadros e gráficos melhoram o processo da empresa, e aumentam o envolvimento de toda a equipe nesse processo, democratizando, assim, a informação.

A visualização facilita a análise e o controle de performance, e também a discussão e a geração de ideias. Assim, com relação ao conceito de Gestão Visual, Galsworth (2005, p.10 apud Teixeira 2018, p.33) diz:

Gestão visual é o processo de criação de um espaço de trabalho bem organizado, que elimina déficits de informação. Ela fornece informações em tempo real sobre o status do trabalho por uma combinação de sinais visuais simples e permite que o empregado compreenda melhor sua influência sobre os resultados globais da organização.

Portanto, esse é um recurso para melhorar o desenvolvimento de projetos, priorizando a transparência do processo e facilitando a comunicação entre os membros equipe e os *stakeholders*, deixando o projeto mais ágil.

### 2.1.3.1 Ferramentas Visuais

A Gestão Visual propõe a utilização de ferramentas que possibilitam a compreensão da situação atual da organização e que promovem maior visualização aos processos. Existem diversos tipos de ferramentas, algumas são voltadas à planejamento, outras têm o foco no gerenciamento de tarefas e ainda existem aquelas que permitem a organização de ideias estimulando o *brainstorming*<sup>7</sup>. A seguir, mencionam-se três exemplos de ferramentas visuais:

#### A) *Business Model Generation – Canvas*

É uma ferramenta de planejamento estratégico que permite o desenvolvimento de modelos de negócio novos ou já existentes. “Esse quadro de modelo de negócios” foi criado por Alex Osterwader em meados dos anos 2000 e segundo Pimenta (2015 apud Mota 2019) é uma das ferramentas mais utilizadas por empreendedores para iniciar um novo negócio. O quadro é retratado na Figura 5.

Figura 5 - *Business Model Generation – Canvas*



Fonte: Osterwalder e Pigneur (2010, p. 44).

<sup>7</sup> Técnica de discussão em grupo na qual os participantes dão ideias de maneira espontânea no intuito de criar um trabalho criativo.

O *Canvas* tem um formato de um quadro dividido em nove blocos, que segundo o Sebrae (2019) são:

1. Proposta de valor: O que sua empresa oferece que terá valor para clientes;
2. Segmento de clientes: Qual será o público-alvo da sua empresa;
3. Canais: Como o cliente compra e recebe seu produto e serviço;
4. Relacionamento com clientes: Como a empresa se relaciona com seu público;
5. Atividade-chave: Quais as atividades essenciais para que se entregue a Proposta de Valor;
6. Recursos principais: São os recursos necessários para realizar as atividades-chave;
7. Parcerias principais: São atividades-chave realizadas de maneira terceirizada;
8. Fontes de receita: São formas de obter receita por meio de propostas de valor
9. Estrutura de custos: Quais os custos relevantes para a estrutura proposta funcionar.

Como forma de preenchimento desse *canvas* podem ser utilizadas notas adesivas para restringir a quantidade de texto, deixando as ideias concisas e objetivas.

### *B) Trello*

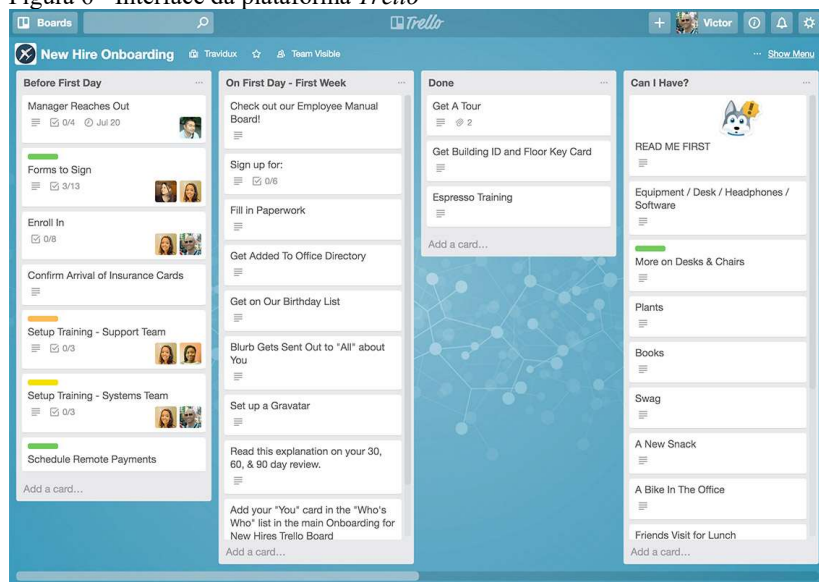
É uma ferramenta gratuita *online* de gerenciamento de tarefas. Tem uma interface fácil de fácil compreensão, organiza as tarefas por cartões que podem ser movidos entre listas e determinam também o status do



trabalho, assim como o responsável pela tarefa. Sua interface pode ser vista na Figura 6.

Com essa ferramenta é possível ainda anexar imagens, arquivos e fazer comentários. O Trello é uma plataforma visual colaborativa e tem vários pontos positivos como: a. confiabilidade; b. interface intuitiva; c. possui aplicativo para iOS, Android e pode ser utilizado também no navegador de internet; d. sincronização automática de projetos entre aplicativo e site; e. suas atualizações colaborativas ocorrem em tempo real. (CÓPPOLA, 2018)

Figura 6 - Interface da plataforma *Trello*



Fonte: Site Inovo<sup>8</sup> (2017).

Utilizar esse tipo de ferramenta *online* pode ser muito útil, principalmente quando a equipe não tem muito tempo para fazer reuniões de alinhamento sobre as atividades que estão em andamento. O *Trello* promove a transparência e a comunicação no gerenciamento de tarefas.

<sup>8</sup> Disponível em: <http://inovo.org/plataformas-e-aplicativos/trello/>. Acesso em jun. 2019.

### C) Matriz SWOT

Também chamada de Matriz FOFA (F - forças, O - oportunidades, F - fraquezas e A - ameaças).

Essa ferramenta tem por objetivo fazer uma análise da situação e dar um diagnóstico estratégico para prevenção de situações negativas e também mostrar indicações de supostas oportunidades de diferenciação de mercado. (EQUIPE RUNRUN.IT, 2019). A Figura 7 exemplifica uma matriz *SWOT*.

Figura 7 - Matriz *SWOT*



Fonte: PUC Consultoria Jr.<sup>9</sup> (2019).

Essa é uma ferramenta clássica da administração. O Sebrae (2019) acredita que tenha sido desenvolvida na década de 1960 por professores da Universidade de Stanford e ela pode ser utilizada tanto por empresas de grande quanto de pequeno porte. O seu uso é simples, mas é necessário entender seus conceitos para fazer essa análise da maneira correta.

Primeiramente, é importante entender que dois ambientes são analisados na Matriz *SWOT*, o ambiente interno – fatores pelos quais é possível intervir, que está relacionado ou pertence à organização – que são as forças e as fraquezas. E o ambiente externo – fatores pelos quais

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.pucconsultoriajr.com.br/blog/concorrencia/>. Acesso em jun. 2019.

não é possível intervir, mas que de alguma forma exercem influência sobre a organização – que são as oportunidades e as ameaças. (PAULILLO, 2019). A seguir, conceitua-se esses fatores a partir de Gustavo Paulillo (2019):

- Forças (*Strengths*): São elementos e características do ambiente que representam diferenciais sobre outras organizações. São as vantagens sobre a concorrência.
- Fraquezas (*Weaknesses*): De forma análoga, são características do ambiente que desfavorecem a organização em relação à concorrência.
- Oportunidades (*Opportunities*): São cenários favoráveis para a organização, todas as condições ambientais externas que ela pode se beneficiar. Pode estar relacionado com cenários demográficos, econômicos, tecnológicos, políticos, culturais e outros.
- Ameaças (*Threats*): De forma análoga, são os cenários desfavoráveis para a organização, condições ambientais externas que podem influenciar de maneira ruim. Pode estar relacionado com cenários demográficos, econômicos, tecnológicos, políticos, culturais e outros.

É importante listar os pontos encontrados em cada um dos quadrantes, dando prioridade para os itens mais importantes. Essa matriz auxilia no entendimento da situação atual da sua organização e onde ela se encontra no ambiente externo, viabilizando assim, ideias inovadoras.

### 2.1.4 Conceitos ágeis na gestão de projetos

Existem diferentes abordagens quando se fala sobre gestão de projetos. A mais tradicional surgiu na década de 1990, chamada de “corpos de conhecimento” (*BOK - Body of Knowledge*), que reuniam as melhores práticas de gerenciamento. O mais difundido era o “Guia PMBOK” desenvolvido pelo PMI<sup>10</sup>, essa abordagem deveria servir como

---

<sup>10</sup> Project Management Institute®

guia para empresas que desenvolvem qualquer tipo de projeto em diferentes áreas. (SALES, 2013).

Um dos modelos tradicionais mais utilizados na engenharia de *softwares* é o Modelo Cascata (*waterfall*), que resume-se em um modelo linear e sequencial com fases bem definidas, sendo comum as fases de: requerimento, projeto, implementação, verificação e manutenção, como mostrado na Figura 8.

Figura 8 - Modelo Cascata



Fonte: Adaptado de Casa da consultoria <sup>11</sup> (2017)

O Modelo Cascata possui algumas vantagens: ter fases bem definidas, apresentar maior foco no planejamento e o fato de que a fase seguinte só se inicia quando o cliente aceita o que foi produzido na anterior. Porém também possui desvantagens: exige que o cliente estabeleça todos os requisitos no início do projeto e só revela o produto no final do processo. (RAMOS, 2010)

Portanto, essa abordagem pode sim funcionar em diversos momentos, mas, segundo Sales (2013), considerando o desenvolvimento de projetos inovadores nos quais o nível de incertezas é muito alto e o produto muitas vezes possui características novas para a empresa - e até

---

<sup>11</sup> Original disponível em: <https://casadaconsultoria.com.br/modelo-cascata>. Acesso em jun. 2019.

para a própria indústria - essas desvantagens podem atrapalhar e muito o alcance do objetivo.

Levando isso em consideração, para a obtenção de melhores alternativas de gestão que se adequassem a projetos inovadores, era necessário recorrer a novas opções. Para isso foi criado o Manifesto Ágil, que possui os seguintes valores:

Indivíduos em vez de processos; produtos que de fato funcionem em vez de documentação dizendo como deveriam funcionar; colaboração com o cliente em vez de negociação com ele; e responder às mudanças em vez de seguir um plano. (SUTHERLAND; SUTHERLAND, 2018, p. 20)

Esses valores consolidam a base da gestão ágil de projetos, uma abordagem cujo objetivo é tornar o processo mais simples, flexível e interativo, de forma a obter melhores resultados em desempenho (tempo, custo e qualidade), menor esforço em gerenciamento e maiores níveis de inovação e agregação de valor ao cliente. (TEIXEIRA, 2018)

Salientando essas características, é importante considerar que os métodos ágeis se apresentam em várias formas, podendo ser adaptados a cada necessidade. Uma das metodologias mais utilizadas na área de gerenciamento ágil é o *Scrum*, que segundo seus criadores Jeff Sutherland e J.J Sutherland (2018)

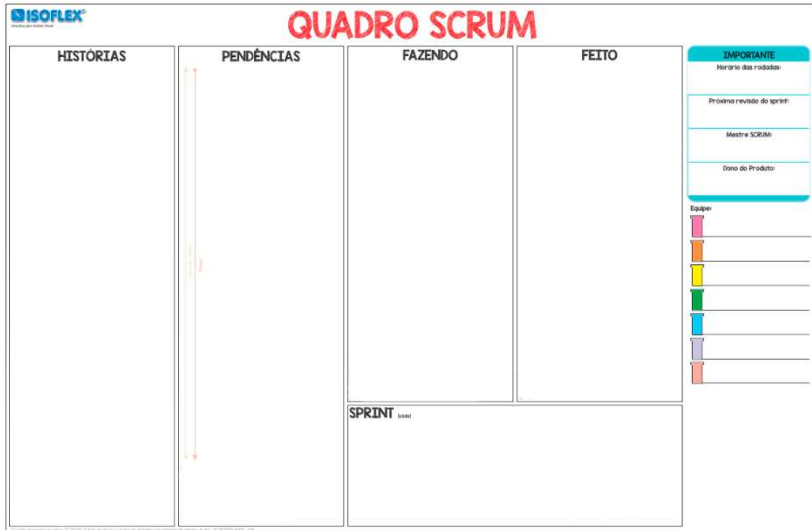
(...) acolhe a incerteza e a criatividade. Cria um alicerce para o aprendizado, permitindo que as equipes avaliem o que já criaram e de que forma o criaram, o que é igualmente importante. A estrutura do Scrum procura aproveitar a maneira como as equipes de fato trabalham, fornecendo ferramentas para se auto-organizarem e otimizarem em pouco tempo a rapidez e a qualidade do trabalho.

Assim, no *Scrum*, o produto é desenvolvido em ciclos ou iterações sucessivas e incrementais chamados de *Sprints*, fases com ciclos de tempo definido – pode ser uma ou duas semanas ou até um mês - e acontecem um após o outro.

Além disso essa metodologia possui ferramentas visuais de comunicação que são utilizadas para se comunicar com as partes interessadas e manter o processo da organização transparente e

democrático, como o Quadro de Tarefas (Figura 9), que possibilita o autogerenciamento das equipes.

Figura 9 - Quadro de tarefas *Scrum*



Fonte: Isoflex<sup>12</sup> (2019)

Ferramentas como essa auxiliam a busca pelo aprimoramento, que é uma das premissas do *Scrum*. No final de cada *sprint* são feitos questionamentos para a equipe, buscando esse aperfeiçoamento para o próximo. Isso melhora a comunicação entre a equipe e otimiza as próximas *sprints*, pois evita desperdícios de trabalho, tempo e dinheiro.

## 2.2 ESTUDO DE MOVIMENTO E DANÇA

O movimento é uma condição essencial para a saúde, sendo que a prática de exercícios físicos pode prevenir inúmeras doenças, além de aumentar a longevidade do ser humano.

Essa atenção ao corpo deve ser dada desde o desenvolvimento, ainda na infância. A Secretaria Municipal de Educação de Florianópolis (1996 apud Wendhausen, 2016, p.28) afirma que a Educação Física

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.lojaisoflex.com.br/quadros-flexiveis/quadro-flexivel-moppy-flex-scrum>. Acesso em jun. 2019.

“preocupa-se em estudar o movimento humano, buscando compreender como ele se apropria desse conhecimento e o que isto representa no seu processo de desenvolvimento”.

Dessa forma, entender como funciona essa prática de movimento e quais as consequências dela para o indivíduo é muito importante, pois isso interfere também no seu desenvolvimento individual e como um ser social. Isabel Porto Filgueiras (2002) afirma que

pelo movimento a criança conhece mais sobre si mesma e sobre o outro, aprendendo a se relacionar. O movimento é parte integrante da construção da autonomia e identidade, uma vez que contribui para o domínio das habilidades motoras que a criança desenvolve ao longo da primeira infância.

É visível, portanto, que a prática de movimento contribui para o desenvolvimento do ser humano de forma geral, e não apenas para as crianças. Praticar movimento é muito importante em todas as idades, e nunca é tarde para começar. Existem diferentes modelos de estudo e de práticas de movimento, então para que haja um melhor entendimento acerca da visão da Metodologia nesse contexto, serão apresentadas, a seguir, algumas metodologias de ensino relacionadas a esse assunto.

### 2.2.1 Cultura do movimento

A Cultura do movimento é uma comunidade colaborativa de praticantes e pesquisadores da prática de movimento que tem como base as ideias de Ido Portal, um pesquisador da área que acredita muito na prática de movimento de maneira generalista e não especialista. É uma abordagem que traz informações das artes marciais, dança, escalada, práticas de circo, flexibilidade e diversas outras. (PORTAL, 2019, tradução minha)

Assim como a Metodologia Ubuntu, a Cultura de movimento não é um método fechado. Existem valores centrais relacionados à saúde física e mental do indivíduo que permeiam a criação de dinâmicas e práticas de movimento. Quando questionado sobre essa cultura dentro da Metodologia Ubuntu, Vinicius Cabral (linguagem verbal)<sup>13</sup> disse:

---

<sup>13</sup> Entrevista concedida por PORT, Vinicius Cabral; ZUNINO, Samanta. **Entrevista I**. [fev. 2019]. Entrevistadora: Fernanda Spiller da Rosa. Florianópolis, 2019. 1 arquivo .mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A deste PCC.

Eu fiz várias aulas com ele (Ido Portal) e eu trouxe muitas coisas, muitos valores e práticas que ele estuda. Eu acho que a cultura do movimento é mais uma atenção para quanto o movimento é uma função vital, e isso muitas vezes acaba passando despercebido.

Assim como a Metodologia Ubuntu, a Cultura de movimento não possui um método fechado de ensino, ela está em constante estudo e experimentação visando sempre novas práticas de treinamento, considerando as capacidades do corpo humano e rompendo barreiras psicológicas que impedem o indivíduo de alcançar essas capacidades.

### **2.2.2 Técnica Klauss Vianna**

Essa é uma técnica que ficou conhecida como um trabalho de pesquisa de expressão e consciência corporal que entrou em contraposição às técnicas mais tradicionais. Ela busca a sensibilização do corpo, a percepção dos estados corporais com o interesse em compreender as relações entre a mecânica do movimento e a expressão. É uma técnica que pode ser utilizada na dança, no teatro e em diversas outras atividades. (MILLER, 2013)

Ainda segundo Jussara Miller (2013), a Técnica Klass Vianna reconhece a unidade corpo-mente e acredita na educação somática, que busca a integração do corpo e da mente e baseia-se na noção de que o crescimento, a mudança e as transformações são sempre possíveis, em qualquer momento da vida.

A dança e a movimentação cotidiana não se prendem ao passado ou ao futuro, nem a um professor. O que interessa é o agora. Ninguém melhor do que você pode questionar sua postura, suas ações. Não são as sequências de postura dadas por uma pessoa à sua frente que farão de você um bailarino ou uma pessoa de movimentação harmônica. A dança começa no conhecimento dos processos internos. Você é estimulado a adquirir a compreensão de cada músculo e do que acontece quando você se movimenta. (VIANNA, 2005, p.104, apud MILLER, 2013, p.4)



Tendo isso em vista, a Metodologia Ubuntu acredita, assim como a Técnica Klauss Vianna, na importância do autoconhecimento e do autoquestionamento. Além disso, em relação a educação somática corporalmente, a professora Samanta Zunino, quando entrevistada, chamou a atenção para o seguinte ponto (linguagem verbal)<sup>10</sup>:

a gente não precisa que você se encaixe em nada, a gente adapta pra você dentro da nossa essência. O espírito coletivo desperta seu individual e usando não só o corpo, não só a mente ou espírito, mas sim unindo tudo isso. Ter saúde mental, corporal. Então é conseguir integrar essas coisas que geralmente são vistas de forma separada, acredito que esse seja nosso maior diferencial.

Deste modo, essa técnica também enquadra-se como estudo e influência para a Metodologia Ubuntu.

### **2.2.3 Henrique Bianchini – Estudos sobre as danças urbanas**

Quando se fala em danças urbanas, uma das grandes referências para a Ubuntu é o pesquisador Henrique Bianchini. Considerado um dos maiores especialistas em *Hip Hop Dance* do Brasil atualmente, já possui vinte anos de experiência com Danças Urbanas Estadunidenses.

Henrique acredita que

o hip hop é uma dança de código aberto, não possui uma cartilha de movimentos específicos. O vocabulário desta dança não é limitado igual a muitas outras que possuem seus passos específicos. O hip hop freestyle possui seu vocabulário básico, mas não se resume somente a isso. Além de contar com as chamadas danças sociais, que são “passos prontos”, dá a possibilidade de utilizar elementos de outras danças. (BIANCHINI, 2015 apud TORRES, 2015)

O mais interessante quando considera-se Henrique Bianchini como uma grande influência é entender sua opinião em relação à dança, pois muitos de seus princípios são incorporados na pesquisa dos professores da Ubuntu. Para ele, os “fundamentos de uma linguagem de dança são resultados de uma construção social, muito mais do que de uma

arbitrariedade individual ou de um pequeno grupo” (BIANCHINI, 2019) ou seja, ele é um pesquisador não só da dança em si, mas de toda a cultura que o termo “dança” carrega com ela e isso faz toda a diferença em sua didática como professor.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

#### 3.1 DESCRIÇÃO DO ESTUDO DE CASO

##### 3.1.1 A Metodologia Ubuntu

A Ubuntu foi formada em 2015 a partir das aulas de danças urbanas ministradas por Vinicius Cabral Port. Partindo disso, alunos com os mesmos ideais se aproximaram de Vinicius e juntos idealizaram uma metodologia de estudos voltada à área das danças urbanas à e prática de movimento. Uma metodologia que valoriza a conexão entre pessoas, o autoconhecimento e acredita também na importância de um ambiente receptivo e confortável para o desenvolvimento da expressão coletiva e individual dos seus alunos.

A palavra “*Ubuntu*” tem origem na língua africana e significa “Eu sou porque nós somos, e porque nós somos, então eu sou”. Ela pode ser descrita como a capacidade de uma cultura africana de expressar compaixão, reciprocidade, dignidade, humanidade e mutualidade no interesse de construir e manter comunidades com justiça e cuidado mútuo (Khoza, 2006; Luhabe, 2002; Mandela, 2006; Tutu, 1999 apud Khomba, 2011, tradução minha).

Considerando esses princípios, para Vinicius Cabral Port (informação verbal)<sup>10</sup>, aqui coloca:

A Metodologia Ubuntu é um grupo de pesquisa que busca difundir seus valores para quantas pessoas conseguir. Para um dia quem sabe, termos um mundo mais empático, mais compreensível e consequentemente mais eficiente na hora de lidar com problemas, de reconhecer sua humanidade, suas falhas e suas forças.

Dessa forma, em 2016 o grupo passou por um processo de *branding* (logotipo na Figura 10), definindo-se assim, seu propósito, os valores que devem permear todos os seus projetos - Inclusão, inspiração, experimentação, ressignificação, sensibilização, conexão e compartilhamento – e, também, um alinhamento entre seus professores com relação à sua didática em aulas.

Figura 10: Logotipo Metodologia Ubuntu



Fonte: Acervo Metodologia Ubuntu

Atualmente o grupo é formado por cinco integrantes, Laís Sirtoli, Mariana de Los Santos, Vinicius Cabral Port e Samanta Zunino (Figura 11, respectivamente), pesquisadores da área das danças urbanas, tecido acrobático, yoga e práticas de circo. Todos eles trabalham na Mutama - Escola de movimento e expressão, localizada em Florianópolis/SC. Que além da Metodologia Ubuntu, também é sede de outras metodologias conduzidas por outros grupos de professores/pesquisadores. Laís, Mariana, Samanta e Vinicius são sócios e donos da Mutama juntamente com Tatiana Leme, outra pesquisadora da área da dança, mas que não faz parte do grupo de pesquisadores da Ubuntu.

Figura 11 - Integrantes da Metodologia Ubuntu



Fonte: Acervo Metodologia Ubuntu

Ressalta-se que, embora carregue a palavra “metodologia” em seu nome, o grupo não formalizou nenhum procedimento metodológico estruturado para suas aulas. Quando questionado sobre isso, Vinicius (informação verbal)<sup>10</sup> respondeu: “É uma metodologia que sempre se questiona, não tem um ponto A que leva a um ponto B. Ela se reinventa o tempo todo”.

Portanto é aqui que se encontra o maior desafio deste trabalho, por se tratar de uma metodologia que está em constante questionamento, ela não pode ser simplesmente engessada em um processo estruturado e fechado, mas pode ter seu processo metodológico para desenvolvimento de projetos mapeado e transformado em um modelo que traga maior clareza para o processo criativo do grupo.

### 3.1.2 Projetos da Metodologia Ubuntu

A Metodologia Ubuntu hoje atua dentro da Escola Mutama através das aulas dadas pelos seus professores, por laboratórios de pesquisa, através de festas dadas pela metodologia - as chamadas Ubuntu Jam Sessions – e, também, os acrotreinos. Fora da escola, a metodologia

envolve-se com projetos de cunho social e algumas vezes performances, podendo fazer apresentações em eventos de dança.

### 3.1.2.1 Aulas de danças urbanas e práticas de movimento

No momento, a escola sede da Ubuntu é a Mutama – Escola de Movimento e Expressão, que fica no bairro Trindade, em Florianópolis/SC. Na escola as aulas são divididas em núcleos que incorporam modalidades parecidas. A Metodologia Ubuntu está presente em quatro desses núcleos, o chamado de “Danças Urbanas e Populares”, por meio dos professores Vinicius e Carlos Alexandre ministrando as aulas de Urbanas Fundamentos, *Popping*, *Breaking* e Urbanas Aprofundamentos; No núcleo “Mova-se”, “Respire” e “Infantojuvenil” com aulas de *yoga*, acro, tecido acrobático e mobilidade e outras ministradas por Vinicius, Samanta e Mariana.

Figura 12 - Aula de *yoga* ministrada por Samanta



Fonte: Acervo Metodologia Ubuntu

Além das aulas ministradas dentro da Mutama, a Metodologia Ubuntu também já foi convidada para dar aulas em outros lugares, como na Decathlon Floripa, como parte de projetos e parcerias relacionadas à prática de movimento.

Figura 13 - Aula de *breaking* na Decathlon ministrada por Vinicius

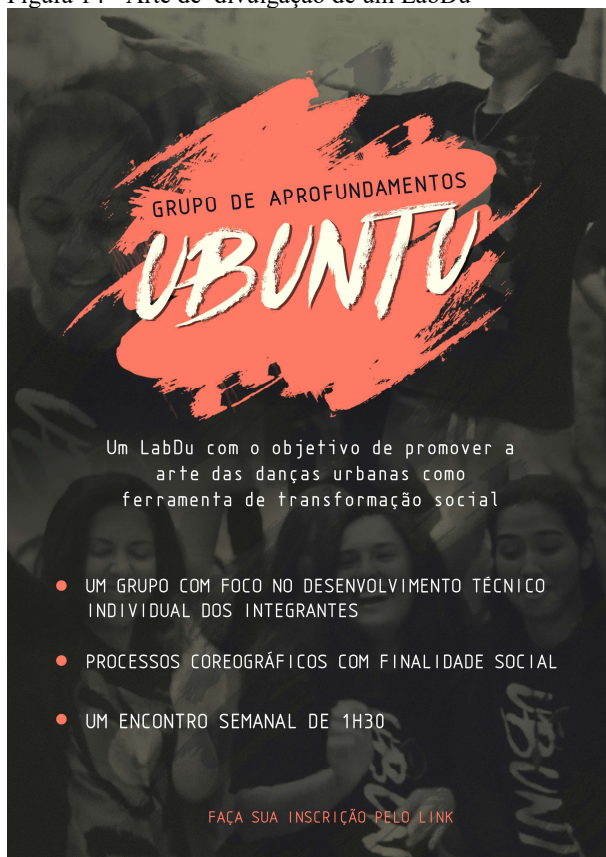


Fonte: Acervo Metodologia Ubuntu

### 3.1.2.2 Laboratórios de pesquisa

Chamado Labdu, ou Laboratório da Ubuntu. É um grupo de pesquisa de desenvolvimento da expressão e sensibilidade dos participantes e também aprofundamentos de danças urbanas que já teve várias edições. Assim como as aulas, nenhum Laboratório é estruturado da mesma forma, pois cada edição possui uma motivação e um objetivo diferente. Já aconteceram laboratórios de curta duração, os quais a finalidade era “promover maior conexão entre os alunos” ou “criar uma coreografia em conjunto para a apresentação de final de ano”. Assim como também já aconteceram laboratórios de longa duração com outros objetivos como “fazer um grupo de aprofundamentos em danças urbanas” ou “preparar um grupo de aprofundamentos com intuito de fazer apresentações e interações com cunho social” (Imagem utilizada para a divulgação desse laboratório na Figura 14). A intenção dos laboratórios de pesquisa é promover o valor ‘experimentação’ da Ubuntu, pois disponibiliza um espaço para se desafiar e explorar possibilidades de prática de movimento e expressão.

Figura 14 - Arte de divulgação de um LabDu



Fonte: Acervo Metodologia Ubuntu

Esse espaço de experimentação e pesquisa geralmente é composto pelos professores da Ubuntu e alunos da escola sede da metodologia que estejam interessados na prática. Os encontros geralmente acontecem uma vez por semanas aos sábados.



### 3.1.2.3 Ubuntu Jam Session

São festas organizadas pela Metodologia Ubuntu, com o intuito de promover um encontro de dança, conexão e experimentação. Elas acontecem na escola sede da Ubuntu e podem ter vários temas, já tiveram festas com o intuito de comemorar o aniversário dos integrantes do grupo e também festas com temas específicos como *halloween* (Imagem utilizada para a divulgação da festa na Figura 15).

Figura 15 - Arte para a divulgação da festa

**UBUNTU**  
JAM SESSION

Edição  
**Halloween**

- ◆ Karaokê até as 21:30
- ◆ Batalhas diferentes no estilo Ubuntu
- ◆ Jelly Shot pra quem chegar até as 21:30
- ◆ Concurso de fantasias

LOCAL:  
**MUTAMA**  
escola de movimento e expressão

**SÁBADO**  
Dia 20 de outubro  
Das 20h às 23h: Festa com DJ Vinicius Niu  
Até 21h30 - Karaokê e Jelly Shot  
VALOR: R\$ 10,00

Fonte: Acervo Metodologia Ubuntu

As Ubuntu *Jam Sessions* propõem-se a promover o valor ‘conexão’ da Metodologia Ubuntu, pois disponibiliza um lugar seguro para os participantes dançarem e se divertirem sem julgamentos e preconceitos.

### 3.1.2.4 Acrotreinos

Acrotreino é uma prática gratuita e aberta para qualquer pessoa com o objetivo de compartilhar pesquisas sobre movimento, mediando brincadeiras e dinâmicas de forma segura, saudável e divertida. Nesse evento acontecem práticas de acrobacias, práticas de *yoga*, *acroyoga*, e dinâmicas envolvendo a prática de movimento no geral.

Figura 16 - Prática no acrotreino



Fonte: Acervo Metodologia Ubuntu

Os valores que se propõem promover nos acrotreinos é a ‘sensibilização’ e também ‘compartilhar’ e ‘experimentação’, pois é uma evento bem amplo que envolve várias pessoas com vivências e conhecimentos diferentes.

### 3.1.2.5 Apresentações

Os integrantes da Metodologia Ubuntu acreditam no ensino da dança de uma forma livre e sem impedimentos, portanto a criação de coreografias não é uma prática muito utilizada pelo grupo durante suas aulas. Isso não quer dizer que nunca sejam feitas, a criação de coreografias é vista como uma ferramenta de estudo e pode sim ser utilizada para apresentações, sempre em ligação com a prática de improviso sem esquecer a conexão entre os participantes da apresentação e o público.

A Ubuntu já participou de alguns eventos de dança na cidade, como o Dança em Cena, um evento promovido pela Prefeitura de Florianópolis. Também já foi convidada para fazer performances em outros eventos também como o Coolab Market (Figura 17). Além disso, a Ubuntu já fez apresentações em escolas públicas da cidade com o intuito de levar um pouco do ensino da dança até comunidades carentes. E esse é um exemplo de como a Metodologia promove o valor “Inclusão”.

Figura 17 - Apresentação no evento Coolab Market



Fonte: Acervo Metodologia Ubuntu

Estes são alguns trabalhos realizados pelo grupo atualmente, mas como já foi citado anteriormente, a Ubuntu é uma metodologia que está se reinventando constantemente, assim como seus projetos. Por isso não se pode dizer que esses são os únicos projetos da metodologia, pois a qualquer momento pode surgir uma oportunidade ou uma ideia que possa reafirmar algum valor da Ubuntu, fazendo sentido assim, desenvolver um novo projeto.

### 3.2 OBSERVAÇÃO ASSISTEMÁTICA

Considerando que a autora faz parte do grupo da Metodologia como aluna e designer, escolheu optar pela observação assistemática para analisar a rotina do grupo em relação à gestão de projetos e à comunicação entre o grupo. Essa técnica pareceu a mais adequada considerando que experienciar os projetos como aluna poderia trazer uma maior percepção dos fatos. Segundo Richardsom (1999, p. 261 apud SOARES; PEREIRA; DIAS, 2011)

Enquanto participante, o observador não é apenas um espectador do fato que está sendo estudado, pois ele se coloca na posição e ao nível dos outros elementos humanos que compõe o fenômeno observado, ele passa a ser parte e ao mesmo tempo quem observa e vive determinado fenômeno.

Para este projeto foram observadas algumas aulas de danças urbanas do professor Vinicius Cabral Port, o desenvolvimento de um laboratório de pesquisa e também o planejamento de uma festa organizada pela metodologia (*Ubuntu Jam Session*).

### 3.2.1 Participação em aulas de dança

Participando das aulas de Fundamentos de danças urbanas com o professor Vinicius Cabral Port que acontecem todas as segundas-feiras às 20:30 na Mutama, a autora pode verificar o que foi dito por ele sobre a Metodologia Ubuntu ser um estudo em constante modificação e questionamento, pois as aulas nunca seguem a mesma estrutura.

A partir da empatia com seus alunos, o professor Vinicius procura entender a necessidade desses para preparar suas aulas, e essa é uma análise que não é feita apenas durante a prática, mas também de demandas observadas pelo próprio professor em dinâmicas anteriores, *feedbacks* recebidos ou mesmo conversas informais com os alunos.

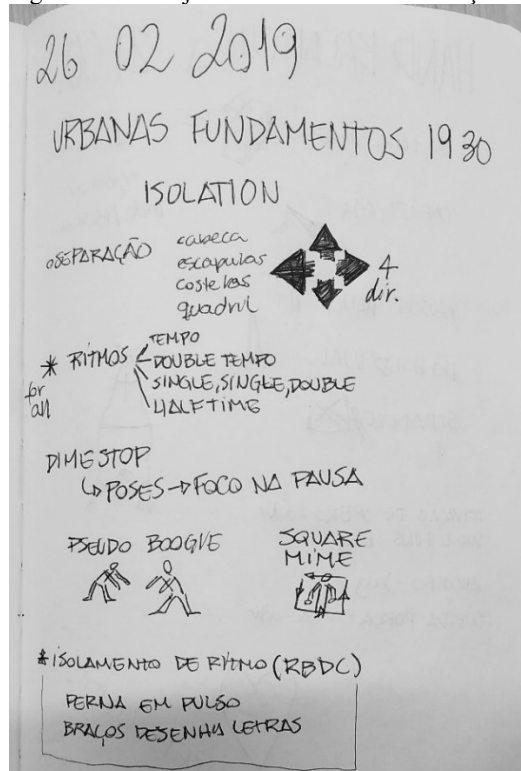
Essa observação empática pode ser vista durante todas interações feitas em aula, desde as práticas em grupo, em dupla ou mesmo individuais. Existe sempre uma preocupação com a compreensão das dinâmicas propostas, assim como a boa execução da mesma, para o aluno ter a melhor percepção da prática através da consciência do movimento do seu corpo.

Como dito anteriormente, nenhuma aula tem a mesma estrutura, porém as únicas práticas que se repetem são os chamados “rituais” de inicialização e de finalização. No início de todas as classes o professor Vinicius faz um aquecimento com passos de dança guiados por ele e depois disso é feito uma roda com os alunos, nesse momento ele cumprimenta a todos e explica qual é o objetivo da aula do dia e dá um resumo sobre o que vai ser estudado. Esta é uma rotina interessante pois deixa os alunos mais confortáveis com as dinâmicas e práticas que virão a seguir.

Como “ritual” de finalização, é feita uma nova roda com toda a turma e muitas vezes o *feedback* da aula é dado ali, tanto pelos alunos quando pelo próprio Vinicius. As vezes é comentado sobre expectativas da aula e se elas foram alcançadas ou não. Esse é um hábito de conclusão interessante pois auxilia o professor a entender quais as necessidades dos alunos e também quais são os aspectos das aulas que requerem maior atenção.

No contexto de planejamento de aulas, a autora teve acesso ao caderno utilizado pelo professor Vinicius no qual ele registra o que pretende trabalhar nas aulas e é possível perceber que de uma maneira simples e prática, o Pensamento Visual já é utilizado pelo pesquisador (Figura 18).

Figura 18 - Planejamento de uma aula de danças urbanas



Fonte: Autora (2019)

### **3.2.2 Participação no Laboratório de Pesquisa Labdu**

Enquanto este projeto estava sendo realizado, a Metodologia Ubuntu estava desenvolvendo um laboratório de pesquisa (LabDu). Como observação assistemática foi muito importante para a autora tanto participar das reuniões de planejamento quanto participar do laboratório junto com os outros alunos, pois assim obteve duas perspectivas diferentes do mesmo projeto.

Este foi o único módulo do laboratório do ano de 2018, aconteceu entre agosto e outubro e teve dez encontros, os quais aconteceram aos sábados à tarde, com aproximadamente duas horas de duração cada, na Mutama.

Na primeira reunião sobre o Labdu, foi decidido pelo grupo que o objetivo geral do experimento como um todo seria a “Conexão e Experimentação”. Assim, todos os encontros foram organizados a partir desse conceito.

Em uma segunda reunião, depois de perceber a energia do grupo e fazer uma análise inicial do primeiro encontro com os alunos envolvidos no laboratório foram decididos os propósitos de cada encontro, o que seria trabalhado em cada sábado, de forma geral. Assim, foi decidido então pela estruturação do Quadro 1.

Quadro 1 - Estruturação do LabDu

<b>1</b>	<b>Apresentação</b>
<b>2</b>	<b>Propósito: Conexão</b> Dinâmicas: Integração e confiança
<b>3</b>	<b>Propósito: Percepção de olhos abertos</b> Dinâmicas: Percepção do tempo, estado de presença
<b>4</b>	<b>Propósito: Percepção de olhos fechados</b> Dinâmicas: Percepção sensorial
<b>5</b>	<b>Propósito: Repertório</b> Dinâmicas: Ganho de repertório e ritmo
<b>6</b>	<b>Propósito: Musicalidade e Contratempo</b> Dinâmicas: Conforto na contagem, musicalidade e repertório
<b>7</b>	<b>Propósito: Musicalidade e Chão</b> Dinâmicas: Adicionar o desafio de dançar no chão
<b>8</b>	<b>Propósito: União de tudo + Medo</b> Dinâmicas: Aprender a lidar com seus medos
<b>9</b>	<b>Propósito: Revisão de tudo que foi trabalhado</b> Dinâmicas: Novas percepções
<b>10</b>	<b>Encerramento</b>

Fonte: Autora (2019)

De modo geral, foi observado que para cada encontro eram feitas duas reuniões, na primeira as dinâmicas e práticas adequadas aos propósitos eram estipuladas e na segunda, que acontecia logo após o encontro, o resultado era analisado.

Entre as questões averiguadas, foi percebido que é muito importante para a Ubuntu ter o *feedback* dos participantes do processo e para isso, assim como é feito nas aulas observadas anteriormente, a roda de finalização é realizada, momento o qual, os pontos de vistas e sentimentos dos alunos são expostos ao grupo.

Foi constatado também que, para os organizadores, foi importante definir objetivos gerais e específicos para o Laboratório. Isso garantiu uma lógica entre um encontro e outro e facilitou a escolha das dinâmicas e práticas desenvolvidas em cada um deles, trazendo fluidez ao projeto.

Além disso, é importante comentar que os resultados das reuniões da Metodologia Ubuntu não são formalmente escritos em atas, mas ao mesmo tempo, foi visto que Samanta manteve um caderno com anotações gerais e também específicas de cada reunião feita sobre o Laboratório, como forma de registro.

### **3.2.3 Planejamento de uma Ubuntu *Jam Session***

Estando presente no grupo de *whatsapp* da Metodologia Ubuntu, foi possível observar que o planejamento de projetos como as festas promovidas pela metodologia acabam não recebendo tanta atenção quanto as aulas e os Laboratórios. Foi constatado que isso acontece pelo pouco tempo livre que os integrantes do grupo possuem.

Durante este projeto a autora acompanhou dois planejamentos de festas e nessas observações foi percebida que não houve tempo para fazer reuniões de *brainstorming*. Com relação à comunicação entre os integrantes, foi pontuado que várias decisões são feitas com pressa pelo grupo do *whatsapp* e isso acaba minimizando a importância desses projetos.

Também foi observado que alguns membros da metodologia fazem uso da ferramenta online *Trello* para o gerenciamento de tarefas pessoais. E que existe um *board* na plataforma como Metodologia Ubuntu, mas ele não é utilizado da melhor forma.



Figura 19 – Board atual da Metodologia Ubuntu no Trello



Fonte: Autora

### 3.3 ENTREVISTAS

Foram realizados dois momentos de entrevista durante o projeto, ambas com roteiro semi-estruturado, com o objetivo de ser uma entrevista espontânea tanto para os entrevistados quanto para a mediadora, priorizando as interações. Todos os participantes foram informados que as mesmas seriam gravadas em áudio para futuras consultas.

A Entrevista I foi realizada na recepção da Mutama – Escola de Movimento e Expressão com Vinicius Cabral Port e Samanta Zunino em entrevista conjunta com perguntas abertas. A versão transcrita da Entrevista I pode ser encontrada no Apêndice 1.







A Entrevista II também foi realizada na Mutama, mas em salas fechadas. Esta entrevista foi realizada com os três idealizadores da Ubuntu, Vinicius Cabral Port, Samanta Zunino e Laís Sirtoli, de maneira individual. Os encontros foram agendados em datas diferentes, de acordo com a disponibilidade dos entrevistados. Esta entrevista, por se tratar de informações mais pessoais ao grupo, os participantes foram assegurados do caráter confidencial da entrevista, portanto sua versão transcrita não se encontra no apêndice desse trabalho.

#### 3.3.1 Entrevista I

Foram estruturados três grupos com duas perguntas cada (Quadro 2): O primeiro relacionado à visão de cada um sobre a Metodologia Ubuntu; O segundo relacionado aos processos criativos de cada um como professor e pesquisador; E o terceiro sobre a metodologia Ubuntu dentro

da sua sede e também sobre a Cultura de Movimento, conceito que a autora vê como uma das principais influências para a metodologia.

Quadro 2 - Composição da entrevista I

	Samanta	Vinicius
<b>Perguntas sobre a Metodologia Ubuntu</b>		
<b>Perguntas sobre os processos criativos</b>		
<b>Perguntas sobre a sede e a cultura de movimento</b>		

Fonte: Autora (2019)

Os três grupos de perguntas citados foram importantes para a inicialização do projeto, pois foram perguntas mais abrangentes e conceituais, o que permitiu uma visão mais geral da metodologia, das aulas ministradas pelos entrevistados e da sua percepção em relação à processos criativos e à outras metodologias de prática de movimento.

Como resultado dessa entrevista, foi percebido que, para Vinicius e Samanta, a Metodologia Ubuntu está voltada ao autoconhecimento das pessoas envolvidas com suas práticas, priorizando sempre o estado de presença do aluno e o desenvolvimento individual e em grupo dos participantes. Além disso, ficou evidente que a palavra “empatia” é muito utilizado por ambos, sendo esta uma palavra muito significativa para o grupo.

Na entrevista também foi citada a abordagem do *Design Thinking*, o qual foi utilizado por eles quando a Ubuntu foi idealizada, não como processo mas como modo de pensar, considerando a busca constante por novas perspectivas no estudo de movimento.

### 3.3.2 Entrevista II

Foi elaborado um formulário (Quadro 3) com perguntas voltadas à maneira que o grupo gerencia e desenvolve os projetos, ao relacionamento interpessoal do grupo e também fragilidades internas que possam estar atrapalhando a gestão dos projetos.

Quadro 3 - Formulário aplicado na Entrevista II

1	Como ocorre a separação de tarefas entre os membros da equipe? Quais as vantagens e desvantagens dessa separação? Como você acha que poderia melhorar?
2	A cocriação é importante no processo do grupo? Qual a maior dificuldade nesse aspecto?
3	Vocês tem algum método de armazenamento de informações ou um histórico de projetos feitos, reuniões ideias ou insights que tiveram? Você acha que isso seria viável para o grupo?
4	Quais os atuais problemas internos que comprometem o desenvolvimento dos projetos da Metodologia Ubuntu?
5	Você poderia relatar um fator específico do desenvolvimento de algum projeto que nunca condiz com o planejado?
6	A marca Metodologia Ubuntu possui um posicionamento e um branding bem definido, qual você acha que é o maior diferencial desse posicionamento como marca?

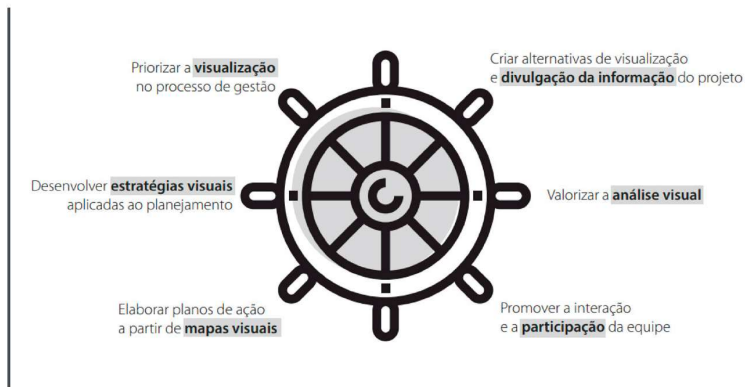
Fonte: Autora (2019)

Como resultado dessa entrevista, obteve-se informações que auxiliaram a autora a identificar algumas fragilidades dentro do grupo da Ubuntu, principalmente relacionado à falta de tempo dos integrantes e à falta de métodos de armazenamento de informações.

### 3.4 MÉTODO PROJETUAL – *LEMMING*

Este estudo tem como base a proposta *Lemming* (TEIXEIRA, 2018), o qual se caracteriza por difundir a visualização de informações e o pensamento visual no desenvolvimento de projetos, pretendendo assim, auxiliar equipes e gestores a otimizar esse processo, diminuindo a burocracia e o desperdício de tempo, dinheiro e energia. Suas premissas podem ser visualizadas na figura 20.

Figura 20 - Premissas *Lemming*



Fonte: Wernke (2017)

Essa proposta, segundo Teixeira (2018, p.19) é

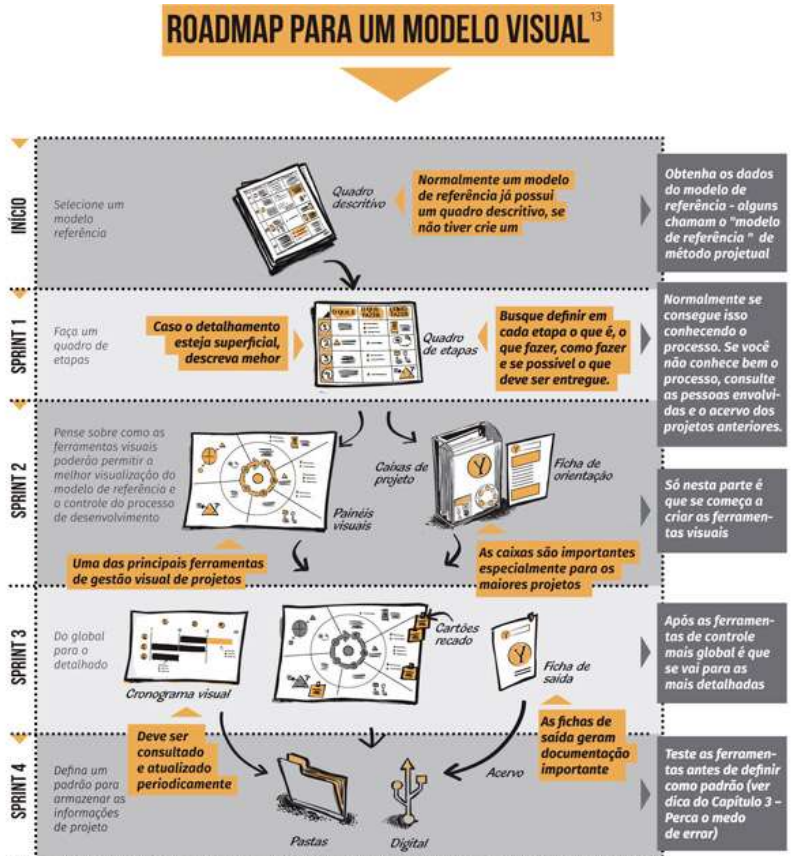
uma proposta que visa disseminar princípios, processos e ferramentas que preconizam a visualização de informações e o pensamento visual no Processo de Desenvolvimento de Projetos

Decidiu-se utilizar o *Lemming* como método projetual em decisão conjunta com o orientador desse projeto, pois seria relevante aplicá-la em

uma área diferente das que geralmente ela é utilizada – áreas de design, inovação e tecnologia.

Essa é uma proposta que possui cinco etapas, sendo a primeira uma etapa de inicialização e as demais *sprints* que representam pequenos ciclos de trabalho, como pode ser visto na Figura 21.

Figura 21 - Processo projetual do *Lemming*



Fonte: Teixeira (2018, p. 104)

Na etapa de início, é selecionado um modelo de referência de método projetual com a descrição de cada etapa do processo detalhada em um quadro descritivo. Na *Sprint 1* é elaborado um quadro de etapas que descreva cada uma dessas etapas a partir das seguintes perguntas: O que

é, o que fazer, como fazer e o que deve ser entregue. Na *Sprint 2* se faz uso do Pensamento Visual para começar a análise das possíveis ferramentas visuais que podem ser empregadas no processo, buscando-se as melhores soluções para cada etapa. Depois disso, a *Sprint 3* tem por objetivo o aprofundamento das ferramentas sugeridas, é quando as ferramentas vão se tornando mais específicas. Por fim, a *Sprint 4* é a etapa de conclusão, na qual o modelo final tomará forma física e poderá ser implementada em um projeto real.

## 4. RESULTADOS

### 4.1 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Logo no início do projeto foi realizada a entrevista I com Vinicius e Samanta, o que permitiu um melhor entendimento da Metodologia Ubuntu pela perspectiva de dois dos integrantes do grupo. Essa entrevista também foi importante para o entendimento do foco desse projeto, que condiz em estruturar a gestão de projetos da metodologia, e não o processo de estudo da dança e da prática de movimento, pois como já foi mencionado antes, a Metodologia Ubuntu está sempre questionando suas práticas e sempre buscando trazer novas formas de enxergar a dança e a prática de movimento.

Após esse primeiro contato de entrevista, o levantamento bibliográfico foi iniciado. A partir do livro *Gestão Visual de Projetos: Utilizando a informação para inovar* e de outras publicações de Teixeira (2018), foram encontrados as biografias necessárias para a assimilação dos conceitos básicos que permearam todo o projeto.

#### 4.3.1 *Lemming* – Etapa Início

Na etapa inicial, o *Lemming* sugere que seja identificado o modelo que é utilizado como referência para o processo. A Metodologia Ubuntu ainda não possuía um fluxo sistemático que remetesse a uma estrutura metodológica, portanto foi necessário fazer o mapeamento dos processos.

Depois da entrevista I, foram agendadas reuniões individuais com os três idealizadores da metodologia – Laís, Samanta e Vinicius - e nessa reunião a proposta *Lemming* foi explicada para os entrevistados, assim como os objetivos daquele encontro.

#### 4.3.1 *Lemming* – Sprint 1

O objetivo dessa etapa consistia em compreender o processo metodológico de gestão de projetos da Ubuntu, que nunca havia sido estruturado visualmente.

Nas reuniões individuais citadas anteriormente percebeu-se necessária - durante a explicação dos objetivos do encontro - a evidenciação das relações feitas pela autora entre as abordagens da Metodologia Ubuntu com as do Design Thinking, afirmando, assim, o modelo *Design Thinking* 101 sugerido por Norman (Figura 4). Modelo o qual, serviu de referência nos momentos de preenchimento dos quadros

de etapas. Os três encontros foram captados em formato de áudio para posteriores consultas.

Figura 22 - As duas primeiras etapas da proposta *Lemming*



Fonte: Teixeira (2018)

Os quadros de etapa foram disponibilizados por Teixeira, em folhas A3 (Figura 23) constando os seguintes questionamentos:

- O que é: sugere descrever de forma simplificada o que aquela etapa representa;
- O que fazer: sugere descrever o que será feito nessa etapa para que ela seja concluída;
- Como fazer: De que forma essa etapa será executada, quais ferramentas podem ser utilizadas;
- O que entregar: Quais os produtos que devem sair desta etapa, o resultado em si.



Figura 23 - Quadro de etapas para preenchimento

ETAPA	O QUE É?	O QUE FAZER?	COMO FAZER?	O QUE ENTREGAR?

Fonte: Autora (2019)

Assim, cada um dos entrevistados preencheu seu quadro de acordo com a sua visão acerca do processo de gerenciamento de projetos do grupo, levando em consideração também as etapas do *Design Thinking* 101 segundo Norman (Figura 4). Os quadros foram preenchidos com notas adesivas, colocando as etapas em ordem evolutiva e respondendo as perguntas (O que é, O que fazer, Como fazer; O que entregar).

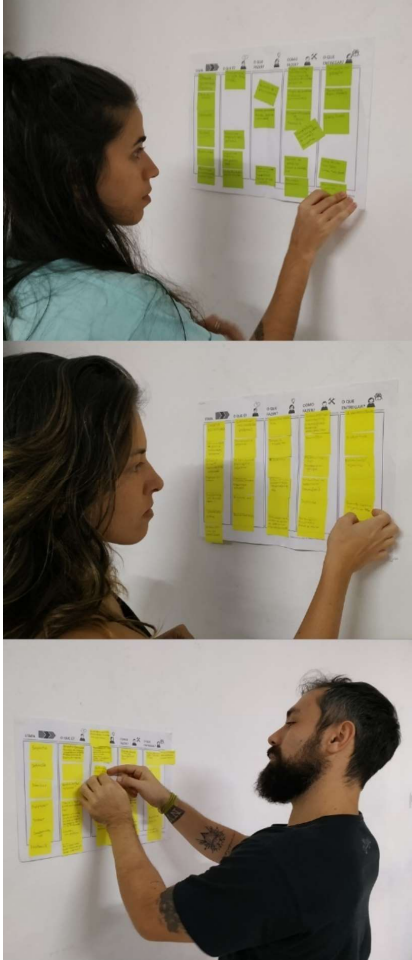
Em linhas gerais, o quadro gerou questionamentos nos entrevistados, pois houve vários momentos de redundância com relação ao nome das etapas e a pergunta “o que é”, pois os nomes escolhidos eram autoexplicativos como “Etapa de estudo do público – É estudado o público com o qual será trabalhado”. Em casos assim foi aconselhado pela entrevistadora se necessário repetir a nota adesiva pois as redundâncias também seriam levadas em consideração durante a análise.

Além disso, foi percebido também que a coluna “o que fazer” ficou repetitiva nos três quadros, pois como a Ubuntu é um grupo que sempre resolve suas questões de maneira conjunta, essa coluna se resumia em frases como “discussões em grupo” ou “reuniões”.

Ficou evidenciado também um desconforto vindo dos entrevistados na coluna “como fazer” pois como eles ainda não se utilizam de ferramentas visuais no seu processo de gestão, não sabiam exatamente o que escrever. Em alguns momentos foram colocados

conceitos que poderiam auxiliar naquela etapa, como “ferramentas de brainstorming” ou então “compartilhamento de ideias” mas nunca uma ferramenta específica.

Figura 24 - Laís, Samanta e Vinicius preenchendo o quadro de etapas



Fonte: Autora (2019)

Após as reuniões, os audios gravados foram ouvidos e as etapas foram colocadas em um quadro comparativo para análise (Quadro 4), procurando, paridades e desalinhamentos no entendimento, de cada entrevistado pelo processo mapeado.

Quadro 4 - Sistematização da Análise dos Quadros de Etapas

		Laís	Samanta	Vinicius	ANÁLISE
ETAPA 1	O que é				
	O que fazer				
	Como fazer				
	O que entregar				
ETAPA 2	O que é				
	O que fazer				
	Como fazer				
	O que entregar				
ETAPA 3	O que é				
	O que fazer				
	Como fazer				
	O que entregar				
ETAPA 4	O que é				
	O que fazer				
	Como fazer				
	O que entregar				
ETAPA 5	O que é				
	O que fazer				
	Como fazer				
	O que entregar				
ETAPA 6	O que é				
	O que fazer				
	Como fazer				
	O que entregar				
ETAPA 7	O que é				
	O que fazer				
	Como fazer				
	O que entregar				

Fonte: Autora (2019)

No Quadro 4 pode ser visto, de forma sintetizada, como a comparação entre as etapas foi feita. Vinicius concluiu um número de sete etapas, enquanto Laís e Samanta definiram seis. As três colunas de resposta para cada etapa foram comparadas entre si e cada linha gerou como resultado uma análise sintetizando as diferenças e semelhanças encontradas em cada uma das visões sobre o processo.

Nessa análise foi possível observar que, de modo geral, os três participantes estavam alinhados com relação ao fluxo metodológico. Embora pudesse ser constatado algumas diferenças quanto ao número e divisão das etapas, assim como sua ordem. O quadro comparativo completo pode ser encontrado no Apêndice A.

Feito esse balanço, a autora unificou o fluxo, considerando todas as etapas descritas pelos participantes, vinculando etapas complementares e sintetizando etapas redundantes. A partir disso um fluxo inicial foi elaborado, com identificações provisórias e um pequeno parágrafo de descrição para cada etapa.

Para a validação desse único fluxo foi marcado um novo encontro, agora com os cinco integrantes do grupo.

Figura 25 - Reunião de validação das etapas

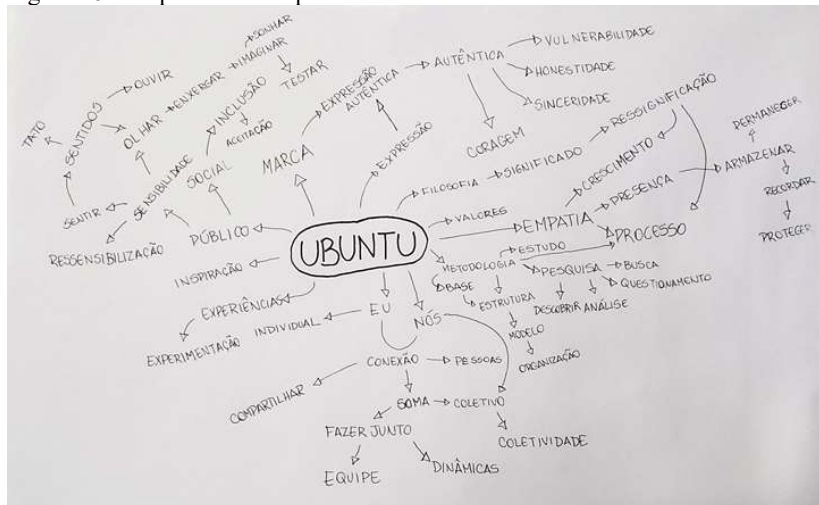


Fonte: Autora (2019)

Nesse encontro o grupo discutiu entre si sobre as etapas e novas notas adesivas foram preenchidas com observações sobre o texto e suas opiniões acerca das etapas definidas. Considerações estas que foram levadas em conta antes do fechamento final do fluxo.

Além disso, durante a discussão dos integrantes sobre as etapas, a autora fez um mapa mental (Figura 26) identificando palavras que caracterizassem a Metodologia Ubuntu, utilizando algumas palavras citadas pelos integrantes e outras que surgiram em outros momentos de entrevista, estabelecendo conexões entre elas. Com base nesse mapa mental, foram dados nomes mais personalizados às etapas.

Figura 26 - Mapa mental de palavras



Fonte: Autora (2019)

Assim, como resultado dessa *Sprint* obteve-se um quadro final com o processo metodológico da Ubuntu mapeado em etapas com nomes personalizados (Quadro 5).

Quadro 5 - Nome e Descrição das Etapas

Nome da etapa	Descrição
<b>1 Empatia</b>	Uma etapa de observação e pesquisas individuais, além de ser uma etapa focada em revisar os valores da metodologia. Tem por objetivo visualizar se esses valores estão sendo trabalhados de maneira eficiente nos projetos que se envolve. Além disso também é uma etapa de questionamento e discussão, onde as demandas dos alunos e do próprio grupo são colocados em pauta.
<b>2 Identificação</b>	Uma demanda (pode ser um problema, uma necessidade ou uma carência) foi identificada. Nesse momento é preciso fazer reuniões de alinhamento entre a organização e fazer um brainstorming sobre isso. aqui cada integrante opina sobre essa demanda e mostra sua visão sobre ela.
<b>3 Definição</b>	Nessa etapa as primeiras definições do projeto são feitas. É definido um objetivo geral em cima da demanda e em qual formato isso pode ser trabalhado. Além disso, é definido também um cronograma inicial do projeto.
<b>4 Conexão</b>	Momento de estudo do público. Através de referências reais, situações vividas em aula, vivências e entrevistas. Esse é o momento de entender quais as melhores formas de trabalhar com esse público, da maneira mais empática possível.
<b>5 Idealização</b>	Todas as visões, estudos e pesquisas individuais podem gerar ideias de dinâmicas e práticas para o projeto. É o momento de agrupar todas as ideias e discutí-las. Um esboço inicial do projeto, desconsiderando limitações ou possíveis problemas.

## 6 Experimentação

Nessa etapa as ideias são testadas em um ambiente fechado com a organização e/ou pessoas próximas. Aqui considera-se limitações reais de espaço, materiais disponíveis para o projeto, possíveis problemas que possam ocorrer durante a implementação.

## 7 Estruturação

Essa etapa se resulta em um esqueleto do projeto. Nesse momento também são definidas as responsabilidades de cada integrante do grupo.

## 8 Vivência

Essa é a etapa na qual o projeto é colocado em prática. Cada integrante do grupo deve agir de forma que o projeto funcione da melhor maneira, cada um cumprido com suas responsabilidades.

## 9 Análise

Momento onde o resultado do projeto é colocado em pauta, acontece um acompanhamento interno e/ou externo. Recebem os feedbacks das pessoas que participaram do projeto. Tudo isso deve ser discutido e analisado.

## 10 Novo Olhar

O projeto é finalizado, armazenado e seu objetivo é ressignificado. É o momento de ter um novo e profundo olhar sobre a demanda inicial. Pode ser que outra demanda seja percebida ou que seja necessário voltar em etapas anteriores para um novo olhar acerca da mesma demanda.

Fonte: Autora (2019)

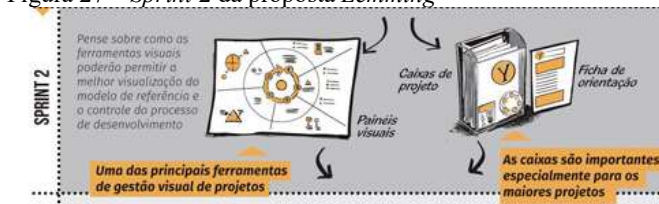
As análises feitas nessa *sprint* possibilitaram o entendimento dos passos do processo metodológico e isso foi essencial para que algumas necessidades fossem identificadas e algumas fragilidades reconhecidas. Por fim, os requisitos de projeto foram estabelecidos:

- Percebe-se a necessidade de o projeto final ser um kit móvel, que possa ser carregado com facilidade, pois a Ubuntu não possui uma sala fixa de reuniões;
- Ficou clara a importância de que as responsabilidades de cada integrante, durante o projeto, fique visível por todo o grupo;
- Na etapa de análise e armazenamento dos resultados de projetos, percebeu-se que muitos *feedbacks* e ideias importantes são descartados, então notou-se a necessidade por ferramentas que auxiliem nesse contexto.

### 4.3.2 Lemming – Sprint 2

Segundo a proposta *Lemming*, essa *sprint* tem por objetivo começar a tornar o processo identificado mais visual, e é nessa etapa também quando as ferramentas visuais começam a ser definidas.

Figura 27 – *Sprint 2* da proposta *Lemming*



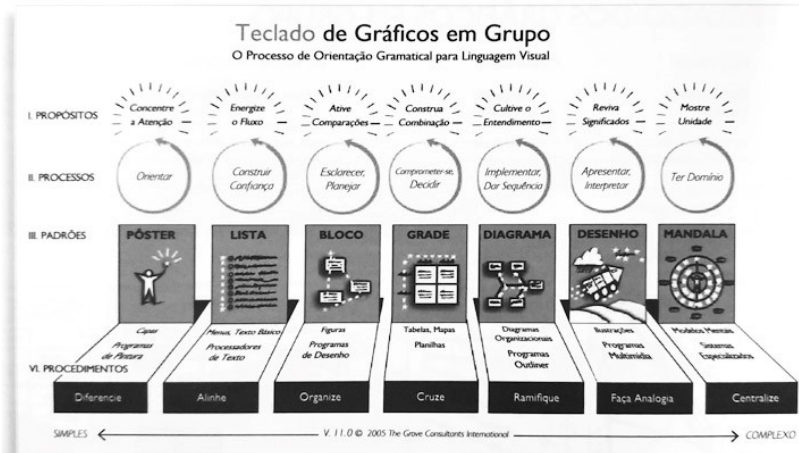
Fonte: Teixeira (2018)

#### 4.3.2.1 Organização do processo metodológico

Após a validação das etapas e tendo em mãos as principais necessidades de projeto, buscou-se na literatura formas de representação nas quais o fluxo pudesse ser apresentado visualmente. Sibbet (2013) aponta alguns padrões gráficos para serem trabalhados em grupo, são eles:



Figura 28 – Padrões gráficos para reuniões em grupo



Fonte: Sibbet (2013, p.111).

Dentre os modelos apresentados, a mandala se destaca quando associada à proposta de projetos da Metodologia Ubuntu. Pois segundo Sibbet (2013, p.26):

No trabalho com empresas, as mandalas são comumente usadas para apresentar um ambiente de trabalho integrador para a mudança de processos, ou um conjunto de princípios gerenciais ou para retratar um grupo trabalhando em conjunto como uma equipe.

Além disso, Sibbet (2013) também afirma que esse é o formato mais comum para ilustrar modelos mentais, caso da Metodologia Ubuntu. É um formato que proporciona uma visão global do todo, o que para o processo em questão é de extrema relevância.

Assim, para dar início a fase de esboços, foi realizada uma pesquisa de referências sobre representações de fluxos visuais, infográficos e demais alternativas visuais que representassem processos metodológicos ou modelos mentais. Foi criado assim, um painel semântico com essas referências (Figura 29).

Figura 29 – Painel de referências visuais



Fonte: Autora (2019)

Com o painel de referências foi possível notar diferentes formas de explorar o fluxo sequenciado em formato circular. E, a partir disso, iniciou-se a fase de geração de alternativas. Originando assim, algumas alternativas de versões para o modelo de referência, como mostrado na Figura 30.



Durante a confecção dos esboços apresentados, foi constatado que as etapas Identificação e Definição estavam gerando confusão em relação à seus objetivos, pois ambas tratavam de etapas de definição. Portanto, foi decidido condensá-las, criando uma única etapa: Definição.

#### 4.3.2.2 Levantamento de ferramentas

Como mencionado anteriormente, na *sprint 2*, inicia-se a definição das ferramentas que poderão acompanhar cada etapa do modelo de referência. Para isso, houve um alinhamento com o orientador em relação à opções já consolidadas na literatura e que de alguma forma poderiam fazer parte do processo.

O fato de se optar por arranjos de ferramentas já existentes, foi, principalmente, pela incerteza do caminho que esse modelo de referência terá pela frente. O processo de gestão de projetos da Ubuntu nunca havia sido mapeado, portanto, é um fluxo novo, que, para gerar necessidades específicas deve ser testado várias vezes com diferentes projetos. Dessa forma, acredita-se que em um primeiro momento, trabalhar com ferramentas existentes vai sanar as principais necessidades do grupo.

Quadro 6 – Primeiras ideias de ferramentas para cada etapa

	<b>Nome da etapa</b>	<b>Ferramentas</b>
<b>1</b>	<b>Empatia</b>	Apresentação dos atos observados e Análise SWOT
<b>2</b>	<b>Definição</b>	Kanban no aplicativo Trello
<b>3</b>	<b>Conexão</b>	Personas e Mapa de empatia
<b>4</b>	<b>Idealização</b>	Mapa mental e Gráfico de afinidades
<b>5</b>	<b>Experimentação</b>	Checklist
<b>6</b>	<b>Estruturação</b>	Kanban no aplicativo Trello e Cronograma de Marcos
<b>7</b>	<b>Vivência</b>	Roteiro de atividades
<b>8</b>	<b>Análise</b>	Diagrama de causa e Efeito Apresentação de resultados
<b>9</b>	<b>Novo olhar</b>	Documentação de lições aprendidas Lista de melhorias de processo

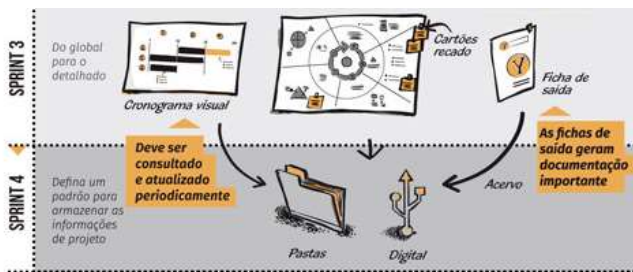
Fonte: Autora (2019)

Como pode ser visto no Quadro 6, ferramentas visuais foram pré-selecionadas para serem utilizadas em cada uma das etapas, no próximo *sprint* elas serão personalizadas, detalhadas e suas escolhas justificadas.

### 4.3.3 Lemming – Sprint 3

Nessa *sprint* o modelo visual de referência e as ferramentas foram detalhadas e criadas no *software* de vetorização.

Figura 31 – *Sprint* 3 e 4 da proposta Lemming



Fonte: Teixeira (2018)

#### 4.3.3.1 Processo criativo

A Metodologia Ubuntu teve seu processo de *branding* definido por um designer gráfico, que caracterizou a marca Ubuntu em seis conceitos: flexível, viva, ousada, urbana, humana e autêntica. O logotipo da Ubuntu representa a tangibilização da expressão, da identidade e de liberdade de cada pessoa. Caracterizações essas que podem ser visualizadas em seu símbolo, no qual um U é representado por uma marca de uma impressão digital. (Figura 32)

Figura 32 - Símbolo Metodologia Ubuntu



Fonte: Acervo metodologia Ubuntu

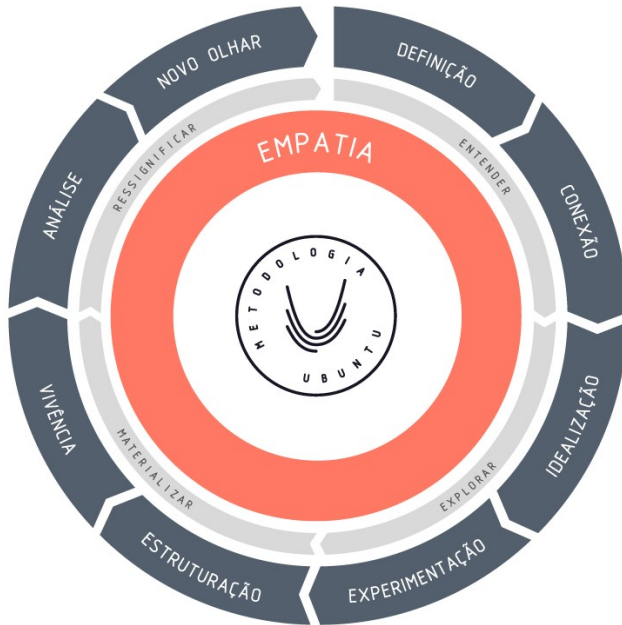
Tendo a marca da Ubuntu essas características, toda sua comunicação visual nas redes sociais e em suas peças de divulgação de festas e eventos seguem o mesmo padrão visual, é perceptível que esse padrão busca seguir principalmente a tangibilização da expressão, que é um conceito muito forte na Metodologia Ubuntu.

Sendo assim, buscou utilizar-se das cores da Metodologia Ubuntu tanto no modelo visual de referência quanto nas ferramentas.

#### 4.3.3.2 Solução para o modelo visual de referência

Depois do estudo feito na *sprint 2* que definiu o formato de mandala como o mais adequado para o processo, ele foi ilustrado em um software de vetorização, como pode ser visto na Figura

Figura 33 - Modelo de referência



Fonte: Autora (2019)

Percebe-se que a maior referência para esse modelo foi a versão do processo do Design Thinking 101 de Norman (2016). Foram adicionadas as macro etapas Entender; Explorar; Materializar e Ressignificar para o processo poder ser simplificado se necessário.

Assim, a decisão para esse modelo foi que a etapa de Empatia seria uma etapa constante, pois ela acontece no decorrer de todo o projeto e também em momentos que não existem necessariamente projetos acontecendo. Pois como os professores priorizam a empatia, estão sempre observando seus alunos de maneira empática, portanto é importante deixar claro a importância dessa etapa.

Depois da etapa de empatia o processo continua a partir da etapa de definição e assim por diante. É importante dizer que todas as etapas do processo são iterativas, então mesmo que esse fluxo tenha uma fluência e funcione com essa estrutura, dependendo do projeto pode ser necessário voltar em etapas anteriores ou até pular etapas se for necessário.



#### 4.3.3.3 Ferramentas detalhadas

Depois do modelo visual de referência estar finalizado, foi o momento de personalizar, detalhar e ilustrar as ferramentas no software de vetorização.

Primeiramente, todas as ferramentas citadas anteriormente no quadro 6 foram repensadas de maneira que fizessem sentido para a respectiva etapa de acordo com as necessidades da Metodologia Ubuntu. Sendo assim, foi decidido que algumas ferramentas seriam utilizadas em sua forma original e outras seriam revistas e personalizadas. No quadro 7 pode ser visto a lista final de ferramentas para cada etapa.

Quadro 7 – Ferramentas finais para cada etapa

	<b>Nome da etapa</b>	<b>Ferramentas</b>
<b>1</b>	<b>Empatia</b>	Matriz de valores Quadro de fatos
<b>2</b>	<b>Definição</b>	Traçado de objetivo Kanban no aplicativo Trello
<b>3</b>	<b>Conexão</b>	Ficha de personas Mapa de empatia
<b>4</b>	<b>Idealização</b>	Mapa mental Gráfico de afinidades
<b>5</b>	<b>Experimentação</b>	Checklist
<b>6</b>	<b>Estruturação</b>	Cronograma de marcos Kanban no aplicativo Trello
<b>7</b>	<b>Vivência</b>	Roteiro de atividades
<b>8</b>	<b>Análise</b>	Diagrama de causa e efeito Apresentação no Google Drive
<b>9</b>	<b>Novo olhar</b>	Lista de lições aprendidas Lista de melhorias


Fonte: Autora (2019)

Após definidas as ferramentas, cada uma delas foi ilustrada no software de vetorização. Assim, a ideia principal é que cada ficha fosse impressa frente e verso, com a ferramenta interativa na frente e seu modo de usar atrás como exemplificado na Figura 34. Além disso é importante mencionar que todas as ferramentas tiveram seu lado frontal plastificado, para poder ser utilizada mais de uma vez, diminuindo assim o desperdício desnecessário de papel. As ferramentas serão citadas e explicadas a seguir.

Figura 34 - Parte de trás da Ficha de personas.

## FICHA DE PERSONAS

» Personas são representações fictícias do seu público-alvo. É baseada em dados sobre seu comportamento e suas características, histórias pessoais, motivações, objetivos, dificuldades e preocupações. É uma ferramenta que vai te auxiliar a compreender melhor seu público.



Conheça seu público!

**ENTENDA COMO PREENCHER A FICHA DE PERSONAS**

Para preencher essa ferramenta você poderá utilizar o marcador de quadro branco para a versão plastificada ou então uma caneta simples para a versão em papel.

**INSTRUÇÕES**

Faça uma representação visual da sua persona, escreva nos espaços em branco e use bolinhas como referência em "Movimento" e "Características"

**BIOGRAFIA**

É um pequeno conjunto de informações sobre a vida da sua persona, pode relatar fatos importantes relacionados ou não com dança e prática de movimento.

- ▶ Dê uma visão geral sobre a vida da persona
- ▶ Busque trazer informações relevantes
- ▶ Mostre algumas características da persona

**OBJETIVOS E DESAFIOS**

A ponte quais são os objetivos e desafios da sua persona nesse momento da vida dela. Você pode relacionar ou não com dança e prática de movimento.

- ▶ Utilize frases simples
- ▶ Leve em consideração o modo de vida da persona
- ▶ Procure entender seu contexto social

**CENÁRIOS**

Utilize os campos de cenário para contar duas rotinas diferentes dessa persona. Por exemplo: "Roberta acorda todos os dias às 7h30 para ir para a UFSC..."

- ▶ Escreva sobre a jornada diária da sua persona
- ▶ É possível descrever jornadas gerais também

Exemplo: Quando era jovem decidiu(,) hoje(,)

Exemplo de Ficha de persona preenchido

Fonte: Autora (2019)

### A) Empatia

Essa é uma etapa de observação, questionamento e discussão em grupo. Percebeu-se que era necessário uma ferramenta específica para a revisão dos valores da Ubuntu e para isso foi construída a Matriz de Valores (Figura 35), que foi criada a partir da Matriz SWOT explicada anteriormente no tópico 2.1.3.1.C. Seu objetivo é listar as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças de cada um dos valores da metodologia. Essa ferramenta foi criada devida a necessidade identificada pela a autora de reafirmação dos valores da metodologia.

Figura 35 - Ferramenta: Matriz de valores preenchida

	INCLUSÃO	INSPIRAÇÃO	EXPERIMENTAÇÃO	RESSIGNIFICAÇÃO	SENSIBILIZAÇÃO	CONEXÃO	COMPARTILHAR
DEBATES	- Consciência da cultura hiphop - LabDU com intenção social	- Buscamos inspiração nos nossos alunos	- Não temos medo de testar - A pesquisa pode ir para outros lugares	- Queremos dar um olhar diferente para a dança	- Cada um tem sua maneira de se sensibilizar	- Fazemos várias dinâmicas para conectar os alunos	- Em aula compartilhamos nossos aprendizados
PROBLEMAS	- Não estamos envolvendo outras culturas o suficiente	- Não mostramos a nossa pesquisa pra outras pessoas	- Não estamos dando a melhor experimentação para os alunos	- Não estamos olhando para dentro o suficiente	- Falta vivências reais de sensibilização	- Estamos conectados da melhor maneira?	- Falta compartilhamento nas redes sociais
DEBATES	- Ongs com viés social relacionadas a crianças carentes	- Parceria com escolas municipais para apresentações	- Vivências e workshops em outras áreas	- Dinâmicas diferentes das que estamos acostumados	- Pessoas buscando novas formas de ser sensível as coisas	- Multitama e suas várias formas de conexão	- Novas redes sociais, maneiras de se comunicar
AMELORIAS	- Preconceito na sociedade	- A mídia e a indústria ditando padrões	- Falta de tempo de	- Vídeos no youtube	- Sociedade machista e preconceituosa	- Dificuldade das pessoas se conectarem	- Redes sociais traem ansiedade

Fonte: Autora (2019)

Além disso, ainda para a etapa de empatia, foi criada a ferramenta chamada de Quadro de fatos observados, que tem por objetivo listar os fatos observados em aulas, treinos e durante conversas informais. É importante listar as datas dos fatos e quais foram as possíveis causas e efeitos desse acontecimento. A coluna considerações é para lembretes. Esta ferramenta foi criada pela necessidade observada pela autora de guardar informações para serem discutidas em reuniões em grupo. Pois devida à fragilidade da falta de tempo, muitas informações que podem ser compartilhadas se perdem.

Figura 36 – Ferramenta fatos observados preenchida

SEU NOME: <i>Fernanda Spiller</i> DATA DE ENTREGA: <i>19/06/2019</i> LEVADO PARA DISCUSSÃO: <input checked="" type="checkbox"/> SIM <input type="checkbox"/> NÃO				
FATO OBSERVADO	QUANDO	POSSÍVEL CAUSA	POSSÍVEL EFEITO	CONSIDERAÇÕES
<i>A aula de danças urbanas não foi muito produtiva</i>	<i>11/06</i>	<i>Dinâmicas mal recebidas pelos alunos</i>	<i>Muito desconforto vindo dos alunos</i>	<i>Na próxima vez que fazer essa dinâmica, ter mais atenção</i>
<i>Meu treino está sendo mais produtivo</i>	<i>15/06</i>	<i>Exercícios de respiração</i>	<i>Estou mais confortável com as práticas</i>	<i>Tentar trazer a respiração para as aulas de acro</i>
<i>Fulano saiu da aula muito chateado</i>	<i>20/06</i>	<i>Ele não se sentiu confortável com a dinâmica</i>	<i>Extremo desconforto e desconexão na aula</i>	<i>Conversar diretamente com o Fulano para entender a situação</i>
<i>Aluno se machucou durante a aula de tecido</i>	<i>12/06</i>	<i>Falta de atenção na instrução dada no início da aula</i>	<i>Outras pessoas ficaram com medo de fazer a mesma coisa</i>	<i>Chamar a atenção mais diretamente na hora da explicação</i>

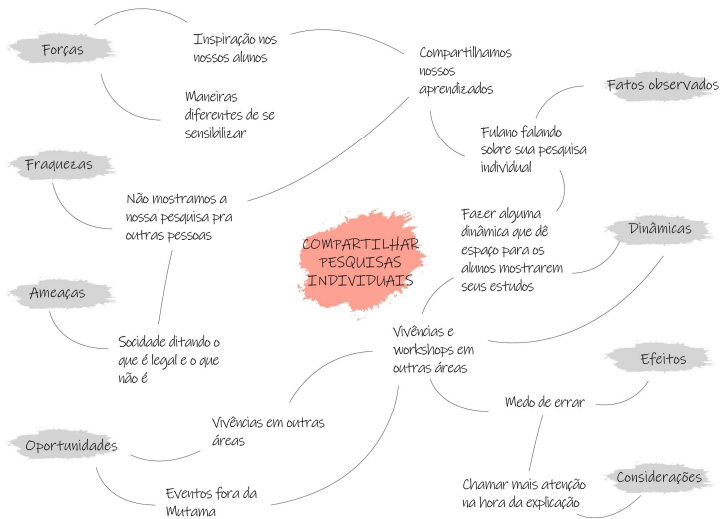
Fonte: Autora (2019)

## B) Definição

Na etapa de definição são tomadas as primeiras decisões do projeto, primeiro é estabelecido um objetivo pelo qual o projeto vai se permear e depois um cronograma inicial.

Assim, para se definir o objetivo, foi criado a ferramenta chamada de Traçado de Objetivo, que tem como função cruzar as informações coletadas anteriormente pela fase de empatia. A ideia é que se utilize os espaços cinzas para as informações chave encontradas anteriormente e através de conexões feitas com outras informações, o objetivo seja colocado no meio da ferramenta. A criação desta ferramenta se deu pela necessidade do grupo de dar mais justificativa para os objetivos trabalhados em seus projetos.

Figura 37 - Ferramenta Traçado de objetivo preenchida

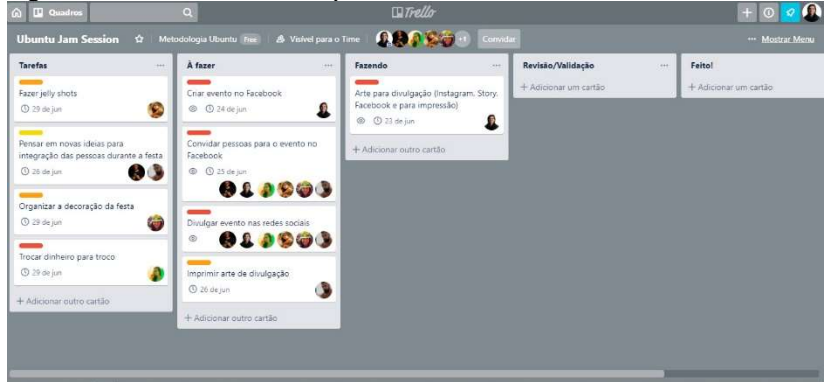


Fonte: Autora (2019)

Além disso, como forma de definição do primeiro cronograma do projeto, foi escolhido trabalhar com a plataforma online *Trello* que foi citada anteriormente no tópico 2.1.3.1.B. Essa é uma ferramenta de gerenciamento de tarefas que se for utilizada de uma maneira mais eficiente pode auxiliar muito a Metodologia Ubuntu.

Para isso acontecer, foi criado um time no *Trello* com os integrantes do grupo. A ideia é fazer um *board* para cada projeto em andamento. E para o melhor gerenciamento dessa ferramenta, vai ser incorporado o sistema Kanban dentro dos *boards*.

O Sistema Kanban está relacionado com o uso de metodologias ágeis. Segundo o site Project Builder (2017) é um quadro onde se organiza cartões. As colunas são divididas em Lista de tarefas; a fazer; fazendo; revisão; e feito. Esse sistema permite um desenvolvimento adaptativo, pois prioriza as entregas mais importantes e além disso, ele tem caráter restritivo, ou seja, tudo está em torno de etapas, facilitando o controle, a medição e o aperfeiçoamento do sistema. Existem várias vantagens no uso do Kanban, como, a desburocratização dos processos, favorece a agilidade na entrega, reduz os custos e desperdícios, além de não exigir muita organização.

Figura 38 - Trello Ubuntu com quadro *Kanban*

Fonte: *Trello* (2019)

### C) Conexão

A etapa de conexão é a etapa de estudo do público, portanto foram decididas pelo uso da Ficha de Personas e o Mapa de Empatia.

Personas são representações fictícias do público-alvo. É baseada em dados sobre seu comportamento e suas características, portanto, para ser preenchida, é necessário fazer um estudo de público através de vivências, pesquisas ou entrevistas.

Figura 39 - Ferramenta Ficha de pessoa preenchida

**BIOGRAFIA**

Roberta fez aula de ballet quando era criança, mas com o tempo perdeu o interesse. Saiu da sua cidade natal e veio para Florianópolis para estudar na UFSC, acabou de passar para o curso de Design.

**OBJETIVOS**

Aproveitar a faculdade  
Fazer novos amigos

**DESAFIOS**

Não conhece a cidade  
Morar sozinha

**CENÁRIOS**

1 Roberta acorda as 7h30 para ir para a sua aula na UFSC. Almoça no RU e tem três horas livres entre o almoço e sua próxima aula.

2 Depois da aula vai a pé para casa pois mora pertinho da faculdade. Fica em casa assistindo seriado e desenhando.

**MOVIMENTO**

DANÇA ●●●●●  
ACRO ●●●●●  
MUSCULAÇÃO ●●●●●  
ESPORTES ●●●●●  
ciclismo ●●●●●

**CARACTERÍSTICAS**

CONFORTO ●●●●●  
REPOUSO ●●●●●  
PENSAMENTO ●●●●●  
INSEGURANÇA ●●●●●  
tradição ●●●●●

DESAFIOS ●●●●●  
MOVIMENTO ●●●●●  
SENTIMENTO ●●●●●  
SEGURANÇA ●●●●●  
atual ●●●●●

**INTERESSES**

Netflix, jogos online e desenho

**INFLUENCIADORES**

Redes sociais e antigos amigos

**PERSONA**

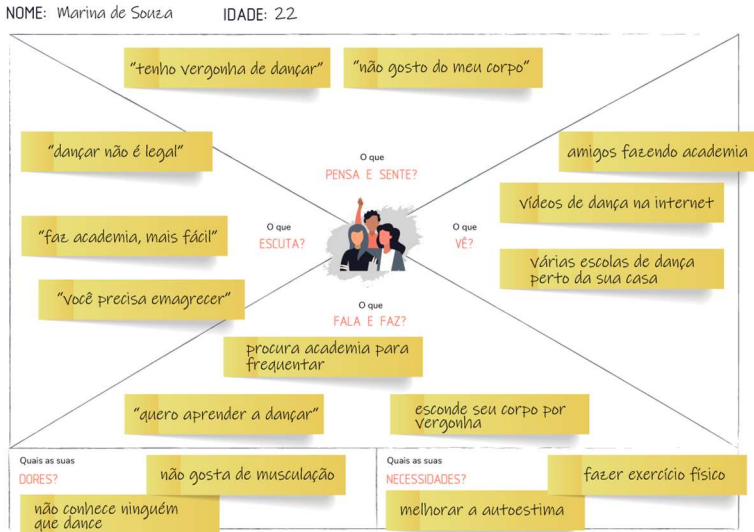
NOME: Roberta Assis  
IDADE: Florianópolis/SC  
PROFISSÃO: Estudante UFSC

Viva a vida intencionalmente e seja sua própria inspiração!

Fonte: Autora (2019).

O Mapa de empatia é utilizado para entender cada segmento de público-alvo de uma forma visual, estabelecendo hipóteses a respeito das necessidades, comportamentos e dores de cada um.

Figura 40 - Ferramenta Mapa de empatia preenchida



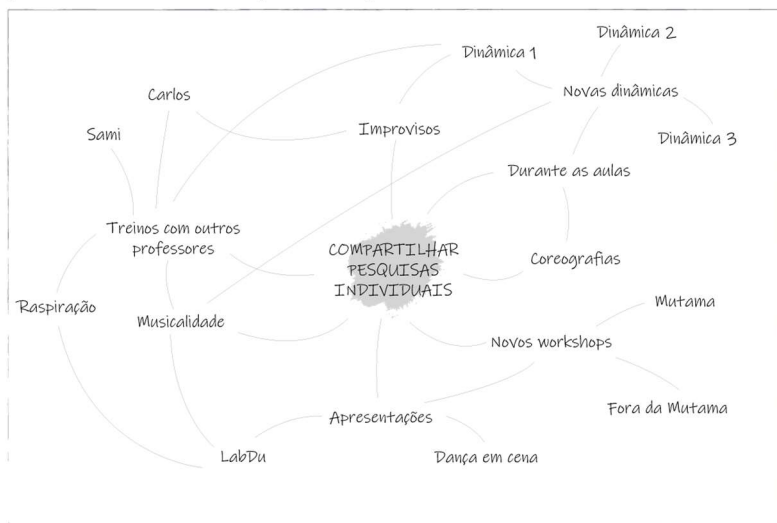
Fonte: Autora (2019).

### D) Idealização

O objetivo da etapa de idealização é ter o máximo de ideias que puder, por isso foi criada um Mapa Mental, no qual o grupo escreve o objetivo no meio do quadro e a partir dele vai gerando conexões e ideias.



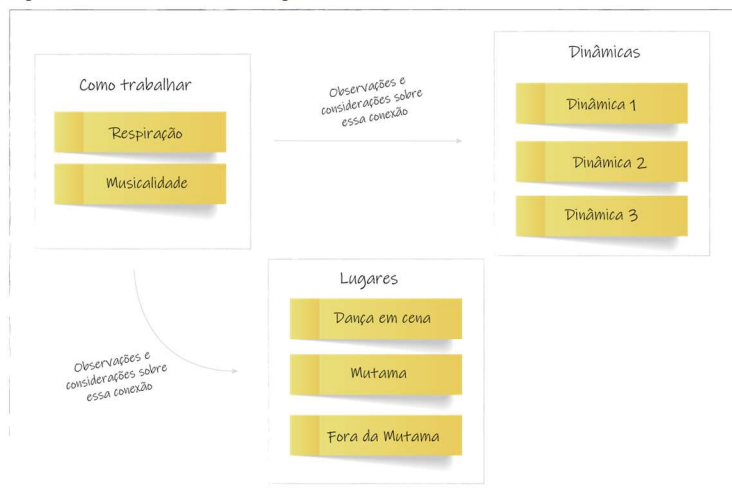
Figura 41 - Ferramenta Mapa mental preenchido



Fonte: Autora (2019)

A segunda ferramenta dessa etapa é o Gráfico de Afinidades, que tem por objetivo organizar as ideias do Mapa Mental, definindo grupos com as mesmas características e aproximando-as.

Figura 42 - Ferramenta Diagrama de afinidades



Fonte: Autora (2019)

## E) Experimentação

Na etapa de experimentação é necessário testar ideias, portanto a ferramenta feita para essa etapa foi um Checklist. Que propõe o detalhamento da descrição do teste. Essa etapa surgiu da necessidade de se obter boas práticas de armazenamento de boas ideias, pois era percebido que muitas boas ideias se perdiam.

Figura 43 - Ferramenta Checklist preenchida

O QUE	OBJETIVO	CONSIDERAÇÕES	CONDIZ COM O PROJETO?
<input checked="" type="checkbox"/> Dinâmica 1	Gerar maior conexão	Utilizar música low fi	<input checked="" type="checkbox"/> SIM <input type="checkbox"/> NÃO
<input checked="" type="checkbox"/> Dinâmica 2	Percepção de musicalidade	Usar 3 estilos de música	<input type="checkbox"/> SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO
<input type="checkbox"/> Dinâmica 3	Melhorar contrapeso	Fazer em grupos pequenos	<input checked="" type="checkbox"/> SIM <input type="checkbox"/> NÃO
<input checked="" type="checkbox"/> Exercício 1	Introduzir a acro à dança	Usar mais tempo para explicação	<input type="checkbox"/> SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO
<input checked="" type="checkbox"/> Exercício 2	Alinhar a parada de cabeça	Explicar de tal maneira	<input type="checkbox"/> SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO

Fonte: Autora (2019)

## F) Estruturação

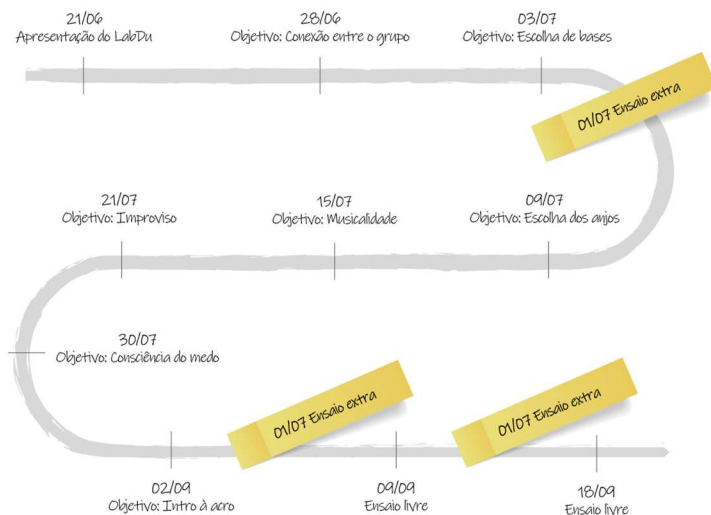
A etapa de estruturação resulta em um esqueleto do projeto, as responsabilidades são definidas e os principais marcos ou entregas do projeto também.

Para esta etapa foi retomado o sistema Kanban no *Trello*, o *board* será atualizado ou então reformulado se for necessário.

Além disso, foi criada um Cronograma de marcos. Nesse cronograma a linha funciona como uma linha de tempo do projeto, e nela

pode ter uma boa noção de início, meio e fim do projeto. Nessa linha as principais entregas ou momentos importantes do projeto devem ser anotadas.

Figura 44 - Ferramenta Cronograma de marcos preenchida



Fonte: Autora (2019)

### G) Vivência

A etapa de vivência diz respeito à implementação do projeto, e para isso a ferramenta criada foi um roteiro de atividade generalizado, que pode ser usado para qualquer projeto.

Figura 45 - Ferramenta Roteiro de atividades preenchida



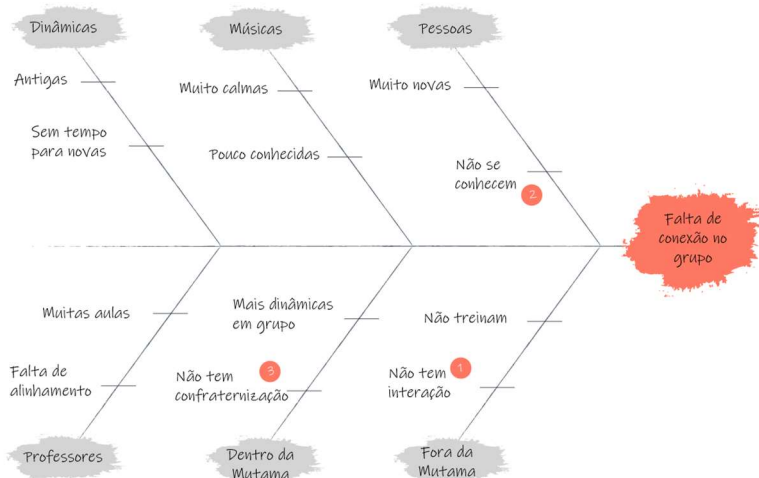
Fonte: Autora (2019)

### H) Análise

E etapa de Análise é o momento onde o resultado do projeto é colocado em pauta. São feitos formulários online para *feedbacks* dos participantes e a ideia é que todas as informações relevantes sejam analisadas e discutidas em grupo.

Para isso uma das ferramentas é a Ferramenta de Causa e Efeito, que auxilia o grupo a entender o porque certas coisas aconteceram.

Figura 46 – Ferramenta Diagrama de causa e efeito preenchida



Fonte: Autora (2019)

Ainda nessa etapa, como forma de agrupamento de informações para análise é utilizada uma apresentação de Google Drive para resumir todas as informações relevantes do projeto em questão. Nesta apresentação existem modelos de slides como pode ser visto na figura 47, mas podem ser adicionados outros slides de acordo com a necessidade.

Figura 47 - Ferramenta Apresentação Google drive

**Resumo:**  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit, diam ut cursus finibus, risus magna posuere magna, a porta dolor purus ut quam. Ut dictum ullamcorper aliquet.

**Público-Alvo:**  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

**Objetivo:**  
Lorem ipsum dolor sit amet.

**Resultado:**  
...J.J.

DATA	LOCAL	ATIVIDADE	OBSERVAÇÕES

**FEEDBACK EXTERNO**

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;

**OBSERVAÇÕES**

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;

**FEEDBACK INTERNO**

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;

**IMPREVISTOS E PROBLEMAS**

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam blandit;

Fonte: Autora (2019)

## I) Novo olhar

A etapa de Novo olhar diz respeito ao processo de armazenamento do que foi feito, seja ele online ou não. É importante visualizar esse projeto e se questionar sobre o seu resultado. E para isso duas ferramentas são utilizadas.

A primeira ferramenta é uma Lista de lições aprendidas e a segunda é uma Lista de melhorias.

Figura 48 - Ferramenta Lições aprendidas preenchida

LIÇÕES APRENDIDAS	CONSIDERAÇÕES
Dinâmica 1 não funcionou com grupo de 5 pessoas.	Fazer mais testes com grupos menores
Dinâmica 2 não funcionou com música conhecida	Procurar músicas específicas para essa dinâmica
O evento começou muito tarde	Deixar tudo pronto na próxima
A dinâmica 3 precisa ser explicada de outra forma	Dar mais ênfase na execução
A escolha de música não funcionou	Procurar músicas novas
Dinâmica 3 precisa ser testada de novo	Dar mais ênfase na execução
Encontrar novas maneiras de acalmar a galera	Respiração talvez?

Fonte: Autora (2019)

Figura 49 - Ferramenta Lista de melhorias preenchida

MELHORIAS DE CURTO PRAZO	MELHORIAS DE MÉDIO PRAZO	MELHORIAS DE LONGO PRAZO
Dar mais atenção a escolha de músicas	Melhorar coreografia 1 para apresentar	Participar de mais eventos de dança
Chamar mais a atenção das pessoas durante a explicação	Fazer mais dinâmicas de conexão entre o grupo	Se relacionar com mais projetos sociais
Fazer as batalhas mais cedo	Rever o laboratório	Ter mais coreografias para mostrar o trabalho
Prestar atenção aos horários no bar		

Fonte: Autora (2019)

#### 4.3.3.4 Teste das ferramentas com a Metodologia Ubuntu

Para a validação das ferramentas acontecer, foi marcado uma reunião com o grupo para a realização de um teste. Por falta de um horário onde todos estivessem disponíveis, apenas Vinicius e Samanta puderam comparecer.

Figura 50 - Samanta e Vinicius validando as ferramentas



Fonte: Autora (2019)

Para essa validação acontecer as ferramentas foram impressas em tamanho A4 em preto e branco e o encontro aconteceu na Mutama. Cada uma das ferramentas teve suas funções explicadas pela mediadora e depois disso Samanta e Vinicius testaram as mesmas.

Com relação às ferramentas visuais, todas tiveram um bom funcionamento quando relacionada com a gestão de projetos da Ubuntu. A única que gerou comentário foi a ferramenta de Ficha de Personas, a qual Samanta e Vinicius opinaram por alterar as características da barra de “Movimento” na direita pelas seguintes características: Ritmo, Coordenação, Força, Flexibilidade; Conhecimento Técnico e Equilíbrio. Eles acreditam que essas informações seriam mais importantes no entendimento do nível de experiência na prática de movimento que a persona possui.



Figura 51 - Ficha de persona final preenchido



Fonte: Autora (2019)

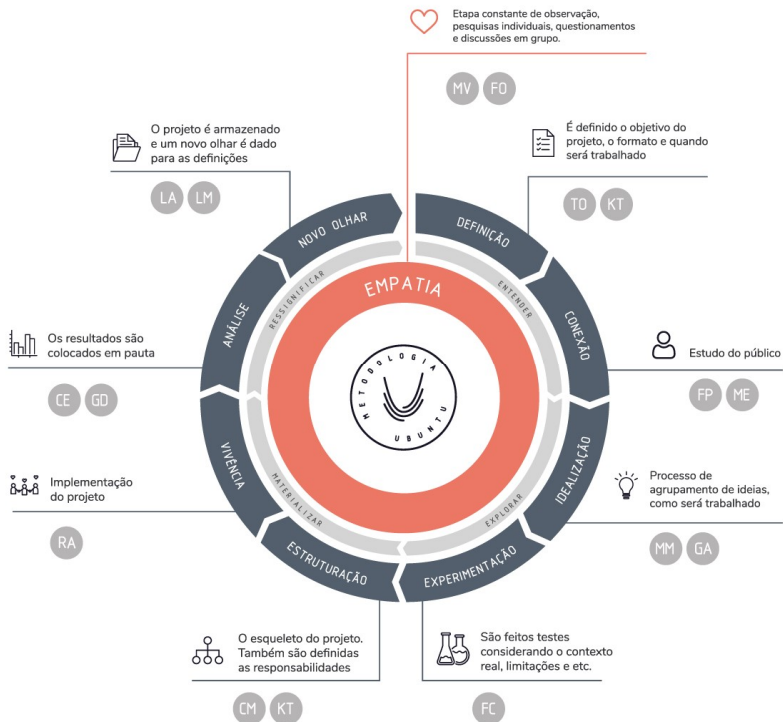
#### 4.3.4 Lemming – Sprint 4

O sprint 4 diz respeito à materialização do modelo visual de referência e das ferramentas.

##### 4.3.4.1 Modelo visual de referência final com as ferramentas

A versão digital do Modelo visual de referência foi finalizado e as ferramentas foram incorporadas ao modelo.

Figura 52 - Modelo visual de referência com as ferramentas



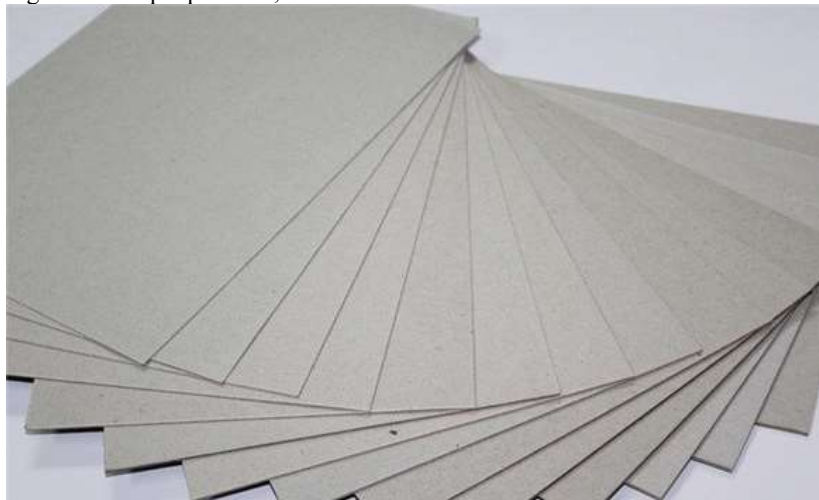
Fonte: Autora (2019)

#### 4.3.4.2 Materialização do Kit

Como mencionado anteriormente, um dos requisitos de projetos para o Modelo de Gestão de Projetos para a Metodologia Ubuntu era ser um kit móvel, porque o grupo não possui uma sala onde possa ser fixado nada. Assim, para a resolução desse problema, foi criado um fichário em formato A3 para o armazenamento das versões impressas das ferramentas, o tamanho A3 foi escolhido para facilitar o uso das mesmas, considerando que o tamanho grande proporciona mais espaço de preenchimento.

Este fichário foi estruturado com papel paran 1,5mm e revestido com couro bege e azul, seguindo as cores da identidade visual da Metodologia Ubuntu.

Figura 53 - Papel paraná 1,5mm



Fonte: Elo7<sup>14</sup> (2019)

Figura 54 - Corino bege e azul



Fonte: Wiler K<sup>15</sup>(2019)

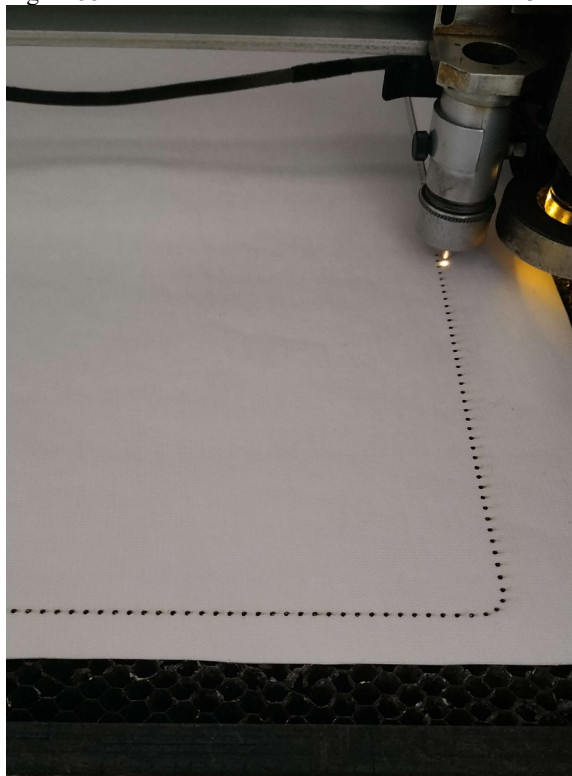
---

<sup>14</sup> Disponível em <https://www.elo7.com.br/50-fls-papelao-tipo-holler-a4-papel-parana-cinza-1-6mm/dp/A0A277>. Acesso em jun. 2019

<sup>15</sup> Disponível em [www.wiler-k.com.br/tecidos-para-sofa](http://www.wiler-k.com.br/tecidos-para-sofa). Acesso em jun. 2019

A estrutura do fichário, assim como seu revestimento foram cortados com o auxílio de uma cortadora a laser, no laboratório Pronto 3D que fica na UFSC. Com o auxílio da cortadora a laser também foram feitos alguns moldes do logotipo da Metodologia Ubuntu cortados em papel contact preto para utilizá-los como estêncil para a capa do fichário.

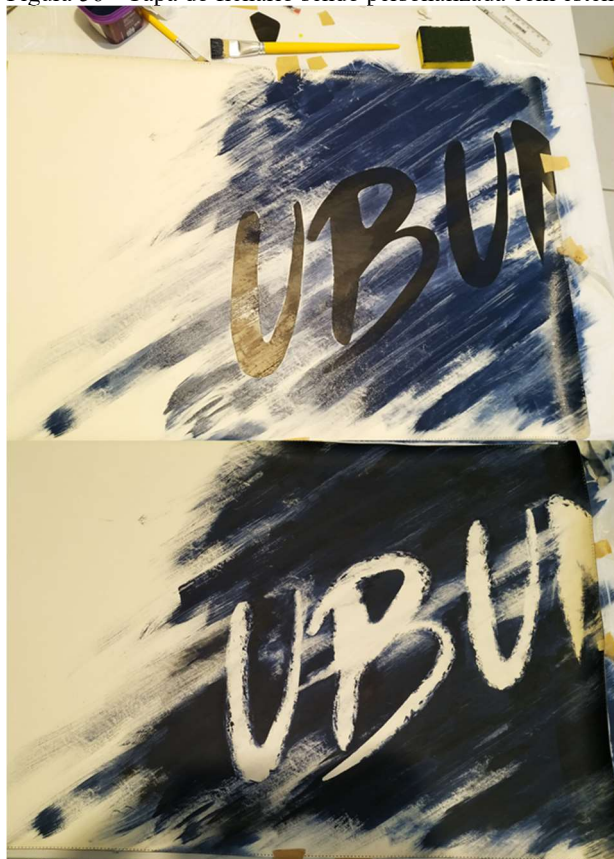
Figura 55 - Corino sendo cortado a laser no Pronto 3D



Fonte: Autora (2019).

Com os cortes e os furos no corino feitos com a laser, o corino bege - revestimento da parte de fora do fichário – foi personalizado de acordo com a identidade da marca. Com o auxílio do stencil cortados à laser, tinta acrílica e um pincel, a capa do fichário foi personalizada, como é mostrado na figura 57.

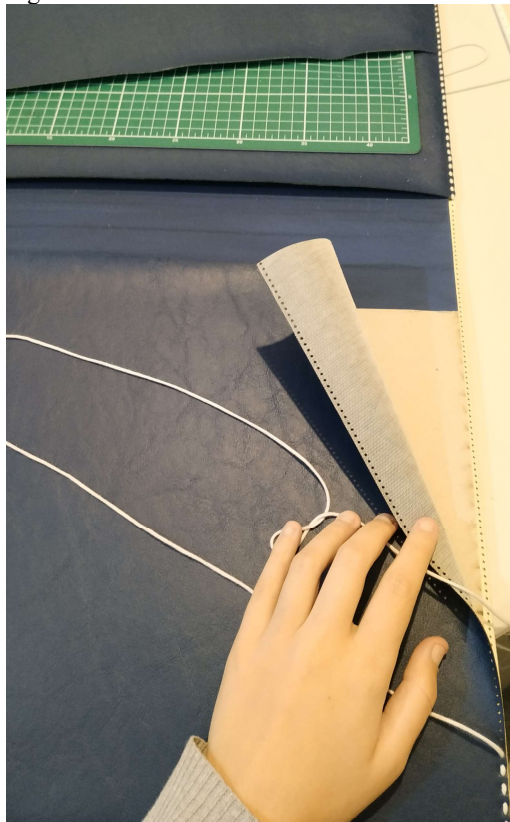
Figura 56 - Capa do fichário sendo personalizada com estêncil



Fonte: Autora (2019).

Com a capa personalizada, a capa e o revestimento interno foi costurado a mão com o auxílio de uma agulha grossa e um cordão branco grosso, como pode ser visto na figura 57.

Figura 57 - Revestimentos sendo costurados



Fonte: Autora (2019).

Na parte de dentro do fichário foram adicionados alguns bolsos e espaços de armazenamento para documentos, listas, mapas mentais e anotações que possam ser guardados para posteriores consultas. Também foi costurado espaços para materiais de papelaria feitos com elástico preto. Dessa forma, foram adicionadas três canetas, um lápis, uma borracha, um marcador de quadro branco, um marcador de texto e notas adesivas coloridas que podem ser úteis durante reuniões e para o preenchimento das ferramentas.

Figura 58 - Parte de dentro do fichário



Fonte: Autora (2019).

Como complemento para o fichário, foram criadas divisórias para cada etapa impressas em folhas super A3 em papel *triplex* (Figura 59).

Figura 59 - Exemplo de divisória para o fichário



The image shows a vertical file folder divider with a red header and a red spine on the right. The header contains a white heart icon and the word "EMPATIA" in white capital letters. To the right of the header is a circular logo with a red border and a white center containing a bird icon and the word "EMPATIA". Below the header is a white rectangular area with a red border. Inside this area, there is a paragraph of text and an illustration of a woman with dark hair, wearing a red shirt and black shorts, looking thoughtful with question marks above her head. A speech bubble next to her contains the text "Questione-se! Observe-se!".

♥ EMPATIA

EMPATIA

Etapa constante de pesquisas individuais, questionamento e discussões sobre demandas de alunos e do próprio grupo. É também uma etapa de revisão dos valores da Metodologia Ubuntu, com o intuito de analisar se esses valores estão sendo realmente trabalhados nos projetos os quais a metodologia se envolve e de que forma isso está acontecendo.

Questione-se!  
Observe-se!

Fonte: Autora (2019)



E para a materialização das ferramentas visuais, cada uma delas foi impressa em tamanho A3 em papel couchê 250 g/m<sup>2</sup> e todas tiveram o lado frontal plastificado para serem reutilizadas, evitando assim o gasto excessivo de papel (Figura 60).

Figura 60 - Ferramentas e divisórias impressas



Fonte: Autora (2019)

Assim, para a finalização do fichário, foram adicionados alguns adesivos com o logotipo da Metodologia Ubuntu na capa e na contracapa. A versão final do fichário pode ser visto na Figura 61.

Figura 61 - Fichário A3 final com o modelo de referência e as ferramentas



Fonte: Autora (2019).

Como pode ser visto, para a materialização do modelo visual de projetos da Ubuntu teve uma preocupação principalmente com a identidade visual da metodologia e também com o requisito principal de projeto, que era ser um kit móvel, sendo finalizado assim um fichário fácil de ser carregado e com espaço suficiente para armazenamento.

## 5. CONCLUSÃO

Uma vez que o processo de gerenciamento de projetos da Metodologia Ubuntu foi mapeado, seu entendimento como organização ficou muito mais clara. Portanto a estruturação do modelo de referência e as ferramentas visuais foi de grande valia para o grupo de pesquisa, pois facilitou a visualização dos requisitos necessários para se fazer um projeto relacionada à dança e prática de movimento. Além de trazer uma motivação ao grupo, pois agora eles possuem um modelo fácil de entender e de manusear.

A metodologia Ubuntu nunca teve nenhum processo estruturado, pois sua abordagem não é a de um método fechado de ensino, e sim um modelo mental que pode sofrer modificações de acordo com os questionamentos que se colocam a sua frente. Então trazer essa estruturação para seu processo de gestão de projetos não significa engessar a metodologia de ensino da dança, mas sim estruturar seu gerenciamento como organização, pois ter consciência do seu processo pode promover oportunidades de novos projetos.

Os conceitos extraídos da fundamentação teórica foram importantes principalmente pelo entendimento dos conceitos de Gestão Visual de Projetos e Design Thinking, os quais foram as principais influências para o projeto final.

Além disso, o projeto ter se resultado em um kit móvel é interessante pois, por se tratar de um processo mapeado recentemente, é necessário que esse processo seja testado em projetos reais para que novas ferramentas mostrem úteis para o desenvolvimento de projetos, se novas ferramentas aparecerem, é possível apenas adicioná-las ou substituírem alguma que se mostrou não tão interessante por uma nova. Essa seria a dica para futuros estudos, para servir de complementação a este projeto.

## REFERÊNCIAS

ARTIA. **Gestão de Projetos: O que é e TUDO sobre como gerenciar projetos.** Disponível em: <<https://artia.com/blog/gestao-de-projetos-o-que-e-para-que-serve/#o-que-e-um-projeto>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

BARAGLI, Ana Luiza. **Como se destacar em relação à concorrência.** 2019. Disponível em: <<https://www.pucconsultoriajr.com.br/blog/concorrencia/>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

BIANCHINI, Henrique. **Quais são os movimentos que compõem uma dança urbana? E se não os usarmos, ainda estamos dançando estas danças?** Disponível em: <[https://docs.wixstatic.com/ugd/2511b4\\_e0428a9dd1b0470a9b316b8f3aa035e9.pdf](https://docs.wixstatic.com/ugd/2511b4_e0428a9dd1b0470a9b316b8f3aa035e9.pdf)>. Acesso em: 13 jun. 2019.

CASA DA CONSULTORIA. **Modelo Cascata: O que é e como funciona?.** Disponível em: <<https://casadaconsultoria.com.br/modelo-cascata/>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

CÓPPOLA, Giovanna. **MeisterTask ou Trello: Vantagens, desvantagens e características.** 2018. Disponível em: <<http://www.buscasoftware.com.br/blog/meistertask-ou-trello/>>. Acesso em: 14 jun. 2019.

EQUIPE RUNRUN.IT. **Matriz SWOT, ou FOFA, para os íntimos: A melhor forma para avaliar cenários e tomar decisões importantes.** Disponível em: <<https://blog.runrun.it/matriz-swot/>>. Acesso em: 13 jun. 2019

FILGUEIRAS, Isabel Porto. **A Criança e o Movimento: Questões para pensar a prática pedagógica na educação infantil e no ensino fundamental.** 2002. Disponível em: <<https://avisala.org.br/index.php/assunto/conhecendo-a-crianca/a-crianca-e-o-movimento-questoes-para-pensar-a-pratica-pedagogica-na-educacao-infantil-e-no-ensino-fundamental/>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

GIBBONS, Sarah. **Design Thinking 101**. 2016. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>>. Acesso em: 14 jun. 2019.

INOVO. **Trello: O que é? Como funciona? Veja informações Aqui!**. 2017. Disponível em: <<http://inovo.org/plataformas-e-aplicativos/trello/>>. Acesso em: 14 jun. 2019.

ISOFLEX. **Quadro Flexível Moppy Flex - Scrum**. Disponível em: <<https://www.lojaisoflex.com.br/quadros-flexiveis/quadro-flexivel-moppy-flex-scrum>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

KHOMBA, James Kamwachale. **Redesigning the Balanced Scorecard Model: An African Perspective**. 2011. 462 f. Tese (Ph.D) - Curso de Filosofia, University Of Pretoria, Pretoria, 2011. Cap. 4.

MANIFESTO 55. **Pensamento visual: O poder de registrar ideias de forma criativa**. 2016. Disponível em: <<https://manifesto55.com/pensamento-visual-e-registrar-ideias/>>. Acesso em: 14 jun. 2019.

MENDES, João Ricardo Barroca; VALLE, André Bittencourt do; FABRA, Marcantonio. **Gerenciamento de Projetos**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009. 220 p.

MILLER, Jussara. Técnica Klaus Vianna: Consciência em movimento. **Revista do Lume**, Campinas, v. 3, n. 1, p.1-7, set. 2013.

MOTA, Gleison. **Canvas: O que é e para que serve?**. 2019. Disponível em: <<https://administradores.com.br/artigos/canvas-o-que-e-e-para-que-serve>>. Acesso em: 14 jun. 2019.

OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. **Business Model Generation: a handbook for visionaries, game changers and challengers**. Wiley John & Sons, 2010.

PAULILLO, Gustavo. **Matriz SWOT: Como fazer a análise estratégica de sua empresa**. Disponível em: <<https://www.agendor.com.br/blog/matriz-swot-como-fazer/>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis. **Design Thinking Brasil: Empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

PMI - PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. **O que é Gerenciamento de Projetos?** Disponível em: <<https://brasil.pmi.org/brazil/AboutUs/WhatIsProjectManagement.aspx>>. Acesso em: 8 abr. 2019.

PORTAL, Ido. **About Ido.** Disponível em: <<http://www.idoport.com/ido>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

RAMOS, Robson. **Uma comparação entre os modelos ágil e cascata de desenvolvimento de software.** 2010. Disponível em: <<https://brainstormdeti.wordpress.com/2010/05/25/uma-comparacao-entremodelo-agil-e-cascata/>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

ROAM, Dan. **Desenhando negócios: Como desenvolver ideias com o pensamento visual e vencer nos negócios.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

SALES, Rafael. Proposta de método para gestão ágil da visão no desenvolvimento de jogos digitais. In: SBGAMES 2013, 12., 2013, São Paulo. **Proceedings...** São Paulo: Ifip, 2013. p. 72 - 79. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/industria/09-full-paper-indtrack.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2019.

SEBRAE. **Canvas: Como estruturar seu modelo de negócio.** Disponível em: <<https://www.sebraepr.com.br/como-estruturar-seu-modelo-de-negocio/>>. Acesso em: 14 jun. 2019.

SIBBET, David. **Reuniões Visuais: Como gráficos, lembretes autoadesivos e mapeamento de ideias podem transformar a produtividade de um grupo.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2013. 292 p.

SOARES, Joélcio Gonçalves; PEREIRA, Tiaro Katu; DIAS, Wolliver Anderson. **Método da Observação: Reflexões acerca de seu uso e formas de aplicação.** jul. 2011.

SUTHERLAND, Jeff; SUTHERLAND, J.j.. **Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo**. Rio de Janeiro: Leya, 2018. 224 p.

TEIXEIRA, Júlio Monteiro. **Gestão Visual de Projetos: Utilizando a informação para inovar**. Florianópolis: Alta Books, 2018. 208 p.

VIANNA, Maurício et al. **Design Thinking: Inovação em negócios**. Rio de Janeiro: Mjv Press, 2012. 162 p.

WENDHAUSEN, Adriana Maria Pereira. Conteúdos, linguagens e possibilidades: O relato de uma proposta da Educação Física na Educação Infantil. In: FLORIANÓPOLIS. Prefeitura de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação. **A educação física na educação infantil da rede municipal de ensino de Florianópolis-SC**. Florianópolis: Dilex Editoração Eletrônica, 2016. p. 27-41.

Disponível em:

<[http://www.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/13\\_06\\_2017\\_9.23.33.5187fb803460dd1cd26a6eb383715fd8.pdf](http://www.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/13_06_2017_9.23.33.5187fb803460dd1cd26a6eb383715fd8.pdf)>. Acesso em: 13 jun. 2019.





## APÊNDICE A – Entrevista I

### O que é a Metodologia Ubuntu pra você?

**Samanta:** Um lugar em constante pesquisa, surgiu a partir de um pensamento diferente de como as outras aulas de dança eram ensinadas. Uma estudo que contribui no planejamento das aulas de dança e prática de movimento. Cada lugar tem que ser acessado de maneira única, portanto estamos em constante pesquisa pessoal e coletiva para auxiliar todos a acessar sua própria expressão. Nosso lema desde o início foi “Expressão autêntica” então tentamos com as nossas aulas e nossos processos despertar essa expressão autêntica. Assim sendo, a metodologia é um lugar onde encontrei pessoas com filosofias similares as minhas, dadas suas particularidades. Então somos uma grande família onde se pesquisa muito, em constante mudança e movimento.

**Vinicius:** É uma forma de agruparmos as pessoas e trabalhar suas ansiedades que tem valores especialistas onde você se muito bom em algo te dá valor, onde você tem que tentar se definir. “eu sou Fulano, dentista” “eu sou Beltrano, médico”. E trazer mais o lado humano e ter um laboratório pra gente se entender como esse ser que é generalista que não é unidimensional e fica doente quando é unidimensional que necessita de vários tipos de estímulos. Então eu vejo a metodologia como esse espaço e esse agrupamento onde eu sou reconhecido pelas minhas peculiaridades, características diversas, pelos meus defeitos e vulnerabilidades e eu também ajudo a pessoa a estar confortável com as suas próprias características e suas vulnerabilidades e ao mesmo tempo reconhecer o quanto a pessoa do lado é especial, quanto ela tem a muito ensinar, por essa jornada diferente e características diferentes. O que acaba criando um ambiente extremamente rico para o desenvolvimento onde a gente começa a se desarmar a estar mais apto a receber o que vem do outro, a receber essas características que às vezes a gente sente que é diferente e tenta reprimir para não ser diferente.

É um pouco a festa estranha com gente esquisita mas é uma festa muito empoderadora para todos, dando muita força para minorias e para quem se vê diferente. A metodologia é um grupo em constante pesquisa,

trazendo e expandindo esses valores para mais pessoas em busca de um mundo mais empático, mais compreensível, que é mais eficiente em lidar com problemas, reconhecendo sua humanidade, suas falhas e suas forças então eu vejo a metodologia como esse lugar.

### **O objetivo da metodologia:**

**Samanta:** Fizemos o processo de criação de marca e tiramos a frase “Despertar a expressão autêntica de cada um” mas até isso é mutável por que cada um busca a metodologia com um objetivo diferente. Então pra mim é muito despertar o autoconhecimento de cada um criando propriedade do seu próprio corpo. Então, empoderar-se do seu corpo, entendê-lo. E com isso conseguir expressar-se da maneira que quiser e não da maneira que seu corpo te limita ou te coloca, cada um tem travas em tais lugares de tais jeitos. E mais relacionado ao nome Ubuntu, o lema de Ubuntu é “Eu sou porque nós somos” então você crescer junto com o crescimento do outro, estar feliz com o crescimento do outro isso te ajuda a crescer também. Então é esse crescimento mútuo de todo mundo que está cercado pela metodologia Ubuntu.

**Vinicius:** A gente elegeu a expressão autêntica mas eu vejo isso mais como um ponto onde queremos chegar, considerando que até chegar nela desenvolvemos várias coisas, o entendimento do nosso ser que não está limitado no ego naquela voz que está na nossa cabeça, que vai além disso que tem o nosso intuitivo, então trabalhar essa pessoa pra que ela consiga investir nesse processo de autoconhecimento que ajuda muito a entrar em conexão com seu corpo como um sistema, ativar mais seu instinto talvez ouvir um pouco menos seu ego, saber focar em diferentes áreas, ter um sensorial mais desenvolvido e como consequência atingir essa autenticidade que não está filtrada por um ego que vai agir e uma forma do jeito que a sociedade espera mas sim ouvir uma música ou estar parado e começar a se mexer e deixar aquilo fluir de um processo bem espontâneo, de você sentir como ta teu corpo, perceber o que o estímulo externo ta causando em você.

**Sobre o processo, vocês falam que a metodologia não vai de um lado A até um lado B, mas ao mesmo tempo vocês entendem a importância do Design Thinking na estruturação da metodologia, como é isso? Vocês buscam algum tipo de método para buscar insights em momentos de bloqueio?**

**Vinicius:** Sempre olhamos para as qualidades que achamos que estão sendo necessárias para aquela prática dinâmica ou grupo naquele momento. Por exemplo, se o grupo é muito fechado, precisamos desenvolver a conversa, quebrar a inércia, então buscamos tipos de interação que vão sanar essa necessidade. Então é nesse sentido que olhamos muito para os meios do design thinking, de não começar a olhar pelas soluções, para as coisas que estão prontas (ex: pra tirar a vergonha, vamos usar a dinâmica X de teatro porque foi dito que funciona). Tentamos sempre buscar outros jeitos diferentes, porque todo exercício quando feito uma vez ele tem um impacto, porém, quando é feito pela segunda vez a pessoa já sabe mais ou menos o que esperar então tira um pouco da espontaneidade daquela primeira interação, sendo assim sempre buscamos outros jeitos de provocar esse tipo de emoção ou atingir outro tipo de estado.

**Samanta:** Também sabemos que a pessoa estar presente é nosso objetivo, mesmo que ela faça uma mesma dinâmica a ideia é ela ter uma outro olhar, se ela está indo no caminho que “esperamos” ela vai conseguir fazer de outra forma, mas temos uma ansiedade bem grande de fazer as coisas sempre diferentes, quebrar expectativas te deixa mais presente. A prática não ser mais novidade pode dificultar o estado de presença. O yoga acredita um pouco no contrário, acredita que a disciplina vai te ajudando a desgarrar do ego, e isso no yoga eu sigo bastante, que pelo menos o início e o final da aula vão ser sempre os mesmos. Mas mesmo durante a aula de yoga eu trago a ideia da metodologia, para ter algo surpresa, tem aula que eu faço mais permanência, que é do hata, tem aula que é mais dançado, mais fluido, tem aula que é mais técnica.

E meio eu tento mudar, mas acho que todos nós buscamos um equilíbrio. Não só em uma aula mas também olhando pras outras . Por exemplo, no

mova-se, tentamos organizar as aulas juntos, então se alguém vai dar muita força e aeróbico, o outro vai dar mais conexão, o outro vai dar mais de consciência corporal, o outro mais técnica. Então a gente tenta dentro dessas áreas buscar equilíbrio não só de uma aula, mas dentro do conjunto de aulas. Nas urbanas eu acho que cada um organiza mais de forma individual, tipo se deu coreografia em uma aula na outra passa mais técnica e etc. Mas não que tenha uma regra.

**Vinicius:** Já vimos que tem coisas que ajudam. Toda aula comum de danças urbanas geralmente você entra, faz um alongamento, dependendo do professor você tinha um momento técnico onde você aprendia um passo ou outro, então depois você fazia uma coreografia com o que você aprendeu e ia pra casa. A gente tenta pensar como se fosse ir pra escola, na escola a gente fica 4 horas sentado recebendo informação, é produtivo? é, mas que legal que seria que se quando eu chegasse o professor fizesse uma dinâmica corporal pro meu corpo acordar mais, e aí fala um pouquinho sobre o que ele quer falar pra gente, depois a gente fala um pouquinho também. Aí o corpo vai absorvendo melhor, vai criando mais propriedade da informação, então a gente sempre tenta ver esses modos de fazer a pessoa se apropriar, uma didática que faça a pessoa sentir, ajude ela a ir sensibilizando o que ela precisa sensibilizar, para conseguir fazer aquele tipo de movimento, e aí lógico, vai entrar questões psicológicas, tem gente que tem muito medo de mexer partes do corpo porque sofreu traumas, então acaba sendo um trabalho bem polivalente nesse sentido.

**E em relação a ferramentas criativas, como desenhos, mapas mentais, esse tipo de ferramenta, alguém de vocês usam para criação?**

**Samanta:** Usamos na criação da marca. Para criação de aula, eu tenho todas as minhas aulas anotadas, então eu sempre revejo o que eu fiz ou de memória eu lembro fácil, então quando eu monto a aula eu penso no objetivo dela, ou tive alguma ideia do que eu quero fazer, então aquilo vira meu objetivo, e vou encaixando algo que seria legal aquecer para criar a progressão e chegar no objetivo. Meu jeito pra montar a aula é mais ou menos esse.

Quando montamos o Labdu, também fazemos isso, tem o objetivo do encontro, vamos lançando ideias que seriam legais. Por exemplo, para tal objetivo aqui precisamos que as pessoas estejam mais concentradas, então que tipo de dinâmica devemos fazer pra isso, depois vai ficar mais pesado, então que tipo de dinâmica faremos para preparar as pessoas. E por aí vai.

**Vinicius:** Não usamos bem uma metodologia específica já pronta, mas tem uma preocupação em pensar qual o objetivo e a partir disso observar as pessoas que estão na sala, se são pessoas que já estão com a gente a tempo, já tem uma experiência de corpo, então eu preciso mais aquecer, trabalhar o estado de concentração necessária. Por exemplo, se vamos fazer uma acrobacia que vai dar medo, então trabalhamos antes de forma segura para criar segurança na pessoa.

### **E em relação a Mutama, qual é a importância pra vocês de ter a Ubuntu dentro da Mutama?**

**Vinicius:** A Mutama foi uma iniciativa de 4 sócios da Metodologia Ubuntu junto com a Tati Leme, que tem um trabalho no dança a dois com uma proposta bem parecida. E queríamos um espaço que conseguíssemos crescer nessa atmosfera, porque notamos em trabalhos de outras escolas que os alunos compravam muito a proposta e vinham pra esse estado e ajudavam ainda mais quem tava chegando, então a gente viu a Mutama como um lugar para potencializar isso, mas também vimos a Mutama como um perigo no sentido de nossa atenção estar dividida em duas coisas. 4 dos 5 diretores da metodologia Ubuntu são também como empresários da Mutama o que acaba dividindo a atenção. A Mutama é também uma marca/casa que abriga outras metodologias e uma dúvida que tínhamos muito era como continuar dando atenção pra Ubuntu estando todos dentro da Mutama porque as coisas poderiam se misturar e ficar meio confusas. Felizmente estamos conseguindo levar, a Metodologia perdeu um pouco de atenção principalmente no viés marketing, divulgação e posicionamento e ficou um pouco confuso com a Mutama. Definir bem Metodologia e Mutama e conseguir falar para os alunos quais são os alunos que estão dentro das práticas da Metodologia,

quais são os professores da Ubuntu, às vezes há uma confusão nisso. Esse é um primeiro ano de Mutama e Ubuntu coexistindo conforme a coisa vai pra frente a gente vai aprender mais essa diferença e continuar dando a força que a metodologia sempre teve.

**Samanta:** Antes estávamos em mais de um espaço e tínhamos uma necessidade grande de se autoafirmar porque realmente queríamos que essa nossa ideia se expandisse e tínhamos um objetivo diferente, que era levar a Metodologia para outros lugares. Quando surgiu de concentrar de um lugar só, isso dificulta bastante, mas como o Vini falou, acho que cada vez mais as pessoas estão entendendo quando elas fazem aula da Metodologia e quando não, e é difícil não confundir porque como a gente criou a Mutama também, os valores da Mutama casam com os valores da Metodologia, então tem muita coisa parecida. Mas eu também não acho tanto um problema, sempre coube pessoas aqui que casam com as ideias de ambas. Não sei até que ponto a Ubuntu vai precisar se autoafirmar. Acho que é mais em relação a pesquisa, porque pesquisamos muito então estamos em constante mudança e crescimento, e mostrar para o mundo que ter trabalho mais artístico e não só dar aula. Mas acho que é mais nesse processo de se mostrar pro mundo e evoluir mais nesse caminho.

**Eu tenho lido bastante sobre o Ido Portal e sua metodologia, sei que ele é um professor pra vocês. E tem essa coisa da prática do movimento da cultura do movimento, se vocês pudessem falar um pouco sobre isso.**

**Vinicius:** A Cultura do Movimento é um conceito bem difundido pelo Ido Portal e existe uma cultura de movimento específica dentro da metodologia do Ido que nos influenciemos muito, eu já fiz várias aulas com ele e eu trouxe muitas coisas, muitos valores e práticas que ele estuda. Eu acho que a cultura do movimento é mais uma atenção para quanto o movimento é uma função vital, e isso muitas vezes acaba passando despercebido, cuidamos da alimentação, a gente sabe e ressalta muito a importância de se alimentar bem, de prestar atenção em como está

a nossa digestão e nosso sono. E às vezes revelamos que não temos escolhas, que estamos sempre nos mexendo de alguma forma, sempre tem movimento no nosso corpo. Mas não trabalhamos o quão bem nos movemos ou o quanto aquilo faz parte do nosso dia-a-dia. A gente cria hábitos para cada vez deixar o corpo mais imóvel, mais cristalizado e aí esse corpo vai como consequência, nosso corpo é super adaptável, ele vai se adaptando, e vai ficando duro, vai criando cálcio, a gente vai ficando dentro de uma prisão, a gente vai tentar se agachar, se agachar é difícil, saltar é difícil. Então a Cultura do Movimento é uma resposta à isso, dizendo assim vamos prestar atenção no nosso corpo, vamos ver que nosso corpo precisa se encolher um pouco todo dia, precisa se pendurar um pouco todos os dias pra aliviar as articulações precisa ta mexendo a musculatura pra ela acostumar estar sempre mandando impulso nervoso e desenvolver a sensibilidade muscular, para que meu corpo seja cada vez mais uma ferramenta de liberdade, de expressão, que me dá prazer e não uma prisão. Então eu acho que a cultura do movimento vem um pouco disso, a metodologia tenta incentivar ela com alguns eventos como os acrotreinos, como as festas, que são lugares que nos estimulam a se mexer e ter contato com outras pessoas através dessa história, porque cultura é o que movimenta as pessoas, é nosso lado social.

## APÊNDICE B – Comparação das Etapas

	ETAPA 1 - DEMANDA	ETAPA 1 - NECESSIDADE	ETAPA 1 - EMPATIA	ANÁLISE
NOME	LAÍS	SAMANTA	VINÍCIUS	
O QUE É	Identificamos uma demanda, uma necessidade ou um problema	Identificar uma necessidade, ou um problema	Checar os valores de metodologia e identificar um problema ou demanda/necessidade da Ubuntu no momento em questão	<p>Obteve-se uma fase a mais vinda do Vini, ele sentiu uma necessidade de estar sempre checando os valores da metodologia, observando o público (que a Ubuntu tem contato de forma geral). Entendimento de onde vem isso e etc.</p>
O QUE FAZER	Precisamos discutir sobre esse problema, entendê-lo e pensar em uma maneira de resolvê-lo ou amenizá-lo	Discutir as necessidades ou problemas	Observar as aulas, entender o público	
COMO FAZER	Brainstorming via web ou em uma reunião com os membros da equipe para pensar em diferentes formas de resolver esse problema	Uma reunião em que cada um cita os problemas identificados individualmente e discutem de forma coletiva	Entender de onde vem isso/ como definir isso	
O QUE ENTREGAR	A definição do formato (festa, laboratório, workshop, marketing, etc)	A definição da necessidade	Várias opções/ideias de como resolver a questão	



ETAPA 2 - ESTUDO DO PÚBLICO		ETAPA 2 - DEFINIÇÃO		ANÁLISE
NOME	LAÍS	SAMANTA	VINÍCIUS	
O QUE É	Definir quem são as pessoas que irão participar. E estudar esse público	Definir o objetivo geral da necessidade/problema	Definir como resolver a questão	Sami acha que a definição do objetivo vem antes, então dividiu isso em duas fases.
O QUE FAZER	Reuniões de alinhamento	Esclarecer qual é o objetivo / valor a ser trabalhado (etapa de check)	Definir em que formato será feito	
COMO FAZER	Mapa de empatia, estudo de personas	Pensar a respeito, fazer reuniões	Reunião de definição	Lais acha que esse é o momento de estudar o público
O QUE ENTREGAR	Resultados, personas	O objetivo definido	Resolução da definição (Lab/evento/etc)	Vini já pensa no formato

	ETAPA 3 - IDEALIZAÇÃO	ETAPA 3 - FORMATO	ETAPA 3 - IDEALIZAÇÃO	ANÁLISE
NOME	LAÍS	SAMANTA	VINÍCIUS	
O QUE É	Idealização da ideia	Define um formato (lab/evento/etc) para atingir o objetivo	Pensar em qual a melhor solução para a resolução do problema	
O QUE FAZER	Estudo individual, pesquisa, leitura	Discutir sobre o formato	Brainstorming em reuniões	Nesse momento Sami acha que o formato deve ser definido
COMO FAZER	Compartilhamento de ideias, trocas. Pode acontecer storytelling	Processo individual e em grupo, reuniões etc	Tipos de brainstorming	Para os outros já começa a idealização da ideia
O QUE ENTREGAR	Ideia final	Definição do formato	MVP	

	ETAPA 4 - TESTE		ETAPA 4 - IDEALIZAR		ETAPA 4 - PROTOTIPAR		ANÁLISE
NOME	LAÍS	SAMANTA	VINÍCIUS				
O QUE É	Testes com pessoas mais próximas	Organizar as etapas	Trazer o MVP para configuração real		Na fase 4 a Laís já passou para a parte de teste, enquanto a Sami ainda estava na parte da idealização. Enquanto Vini já estava na parte de prototipagem		
O QUE FAZER	Testar a ideia	Estabelecer responsabilidades e organizar as etapas do formato	Considerar limitações de espaço e ferramentas		As meninas pularam a etapa de prototipagem, pois viram a idealização e o protótipo juntos		
COMO FAZER	Depende	Anotações no caderninho (reuniões)	Pesquisa de espaço, tempo etc				
O QUE ENTREGAR	Resultados do teste	Etapas iniciais (MVP)	Cronograma, duração, etc				

	ETAPA 5 - IMPLEMENTAÇÃO	ETAPA 5 - IMPLEMENTAÇÃO	ETAPA 5 - TESTE	ANÁLISE
NOME	LAÍS	SAMANTA	VINÍCIUS	
O QUE É	Colocar em prática com o público real (o evento em si)	Colocar em prática o projeto	Gerar um ambiente fechado entre a organização para teste	
O QUE FAZER	Depende do projeto	Depende do projeto	Testar	Na etapa 5 Laís e Sami partiram para a implementação do projeto, ou seja colocar ele em prática. No caso a Sami pulou a etapa de teste..
COMO FAZER	Fazer o necessário para a etapa funcionar	Fazer o necessário para a etapa funcionar	Depende	
O QUE ENTREGAR	Uma festa, um lab, algo novo	Uma festa, um lab, algo novo	Resultados do teste	

	ETAPA 6 - MANUTENÇÃO			ETAPA 6 - IMPLEMENTAÇÃO		ANÁLISE
NOME	LAIS	SAMANTA	VINÍCIUS			
O QUE É	Manutenção (acompanhamento, ressignificação)	Fazer a manutenção interna/externa (acompanhamento do resultado)	Colocar em prática o projeto			
O QUE FAZER	Constante adaptação ao mundo	Discussões para saber as opiniões de cada um em relação ao evento	Dar responsabilidades, definir as coisas			Como o Vini fez uma etapa a mais, a implementação do projeto apareceu aqui, enquanto as meninas já estavam na parte final, a manutenção ou a etapa de feedback.
COMO FAZER	Ter um olhar profundo, abrir um novo ciclo através de conversas e reuniões	Formulários, entrevistas, boca a boca	Quadro especificando os responsáveis			
O QUE ENTREGAR	Um novo olhar sobre a mesma demanda	Um novo olhar sobre a mesma demanda	O projeto em si			

ETAPA 7 - FEEDBACK			ANÁLISE
NOME	LAÍS	SAMANTA	VINÍCIUS
O QUE É			Entender as opiniões dos participantes, ter a visão deles.
O QUE FAZER			Pegar opiniões, parar para ouvir, deixar lugar para escrever feedback
COMO FAZER			Formulários, rodas de conversa, entrevistas
O QUE ENTREGAR			Relatórios sobre o que funciona ou não
			A etapa a mais veio do Vini, que adicionou uma etapa inicial