

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Design
apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design, da
Universidade Federal de Uberlândia

Interface gráfica para divulgação, dispersão
e valorização do *Graffiti* em Uberlândia

Uberlândia
2022

Vinícius Viana Mota

Interface gráfica para divulgação, dispersão e valorização do *Graffiti* em Uberlândia

**Trabalho de Conclusão de Curso de
graduação em Design apresentado à Faculdade
de Arquitetura e Urbanismo e Design, da
Universidade Federal de Uberlândia.**

Aluno: Vinícius Viana Mota

Orientador(a): Prof^aMA. Isabella Gomes de Marco

Resumo

O projeto de conclusão de curso em questão trata do desenvolvimento de uma interface de usuário para dispositivos móveis sobre *graffiti* na cidade de Uberlândia. O objetivo principal do aplicativo é fornecer uma plataforma para usuários encontrarem e explorarem os *graffitis* da cidade de forma fácil e intuitiva. Foi utilizado o método *double diamond* para o processo de *design*, que se divide em quatro fases: descobrir, definir, desenvolver e entregar. Além disso, para a criação do aplicativo, foi utilizado o *software* de *design* de interface de usuário Figma, que permitiu a criação de *wireframes* e protótipos interativos para testar e validar as ideias antes da implementação. A interface do aplicativo foi projetada com o objetivo de ser intuitiva e fácil de usar, com um *design* minimalista e moderno, incluindo recursos como barra de pesquisa, seção de mapa para localizar os *graffitis* na cidade e a possibilidade de adicionar novos *graffitis* à base de dados. No geral, este projeto de conclusão de curso apresenta uma solução inovadora para promover e celebrar a arte do *graffiti* na cidade de Uberlândia permitindo que os usuários descubram e apreciem estas obras de arte de forma fácil e acessível.

Palavras-chave: *Graffiti*, interface de usuário, UI, Uberlândia.

Abstract

This thesis project deals with the development of a user interface for mobile devices on graffiti in the city of Uberlândia. The main objective of the application is to provide users with a platform to find and explore graffiti of the city in a simple and intuitive way. The design process, the double diamond method was used, divided into four phases: discover, define, develop and deliver. In addition, Figma user interface design software was used to create wireframes and interactive prototypes to test and validate ideas before implementation. The application's user interface was designed to be intuitive and easy to use. It has a minimalist and modern design and includes features such as a search bar, a map section to locate graffiti in the city, and the ability to add new graffiti to the database. Overall, this final project represents an innovative solution to promote and celebrate graffiti art in the city of Uberlândia, allowing users to discover and appreciate these works of art in a simple and accessible way.

Keywords: Graffiti, User interface, UI, Uberlândia.

Sumário

1 Introdução	5
1.1 Objetivo Geral	6
1.2 Objetivos Específicos	6
1.3 Justificativa	6
2 Metodologia	8
3 Fundamentação Teórica	9
3.1 Graffiti: Conceituação	10
3.1.2 Graffiti Nas Cidades Brasileiras	13
3.1.3 Aspectos Legais Para O Graffiti No Brasil	14
4 Descrição Do Objeto De Estudo: Uberlândia	16
4.1 Graffiti em Uberlândia	16
4.1.1 Beco do amor	17
4.1.2 Escolas	18
4.1.3 Reduto Negro	19
4.1.4 Órgãos Que Regulamentam A Arte Em Uberlândia	20
4.1.4 Mapa De Graffitis Em Uberlândia	23
5 Projeto	25
5.1 UI Design	26
5.2 Análise De Similares	26
5.2.1 Street Art London App	27
5.2.2 Street Art Cities	28
5.3 Wireframes	31
5.4 Sitemap	34
5.5 Fluxograma	35
5.6 Moodboard	37
5.7 Paleta de cores	38
5.8 Ícones e botões	39
5.9 Tipografia	40
5.10 Nome e Desenvolvimento da Identidade Visual	42
7 Conclusão	52
Referências	53

1 Introdução

Observando o cenário urbano da cidade de Uberlândia nota-se a presença de *graffitis* em muros e viadutos, com isso a população tem acesso visual aos *graffitis*, porém presume-se que as pessoas desconhecem a diferença entre *graffiti* e pichação.

Existem duas formas de escrita da palavra utilizada para se referir a essa prática urbana. A grafia "picho" com "ch" é geralmente associada a ações espontâneas e impulsivas, como rabiscos feitos por alguém que passou pelo local. Por outro lado, a grafia "pixo" com "x" é utilizada para se referir a um movimento organizado e estruturado, que possui uma linguagem visual própria e uma ideologia que busca afirmar a identidade de grupos marginalizados na sociedade.

Faz-se necessário a educação da população local de forma que a arte *graffiti* seja difundida e disseminada sem o preconceito clássico que a considera “violência visual”. É importante que as pessoas entendam que o *graffiti* é uma forma de expressão artística legítima e que os artistas devem ser valorizados e apoiados em sua criatividade.

Em muros de escolas o *graffiti* vem sendo difundido na comunidade escolar como manifestação artística e cultural, tornando-se assim a necessidade de educarmos os jovens para que no futuro não tenhamos o apagamento da arte *graffiti* (HENCKEMAIER, 2012).

De modo geral, o *graffiti* é uma arte marginal (não no sentido pejorativo da palavra), ou seja, uma arte às margens da arte que a sociedade enxerga como “correta” e “cult”. Logo, eruditos e entendedores são os principais “inimigos” do *graffiti* nesse quesito, pois condenam a estrutura, o local e a forma que se manifesta.

Desta forma entenderemos o papel político nos quais a população “marginal” se expressa artisticamente. Ser um artista pode ser caro e a exposição em museus e a criação de quadros valorizados pode ser vista como algo elitista. O artista de rua

quer voz e vez para falar, manifestar e mostrar a sua existência, a sua luta e a sua esperança.

Esse projeto tem por objetivo criar um aplicativo para difundir e valorizar o *graffiti*. Seria o *graffiti* pós-moderno? Teria ele essa voz de minorias tão bem difundida? Estaria essa luta e ocupação de espaços urbanos fazendo o efeito necessário? Ao buscar responder essas perguntas, perceberemos a necessidade de que as pessoas saibam o porquê o *graffiti* existe e se manifesta.

Em resumo, o *graffiti* é uma importante parte da cultura de Uberlândia, e tem um papel valioso na comunidade local. É importante continuar apoiando e valorizando a arte de rua e os artistas locais, para que possam continuar criando e compartilhando suas obras com o público.

1.1 Objetivo Geral

Criar uma plataforma com interface digital interativa fácil, eficiente e agradável cuja a função principal seja informar a localização de artes de ruas da cidade de Uberlândia.

1.2 Objetivos Específicos

- Identificar a localização dos *graffitis* em Uberlândia
- Disponibilizar informações sobre os *graffitis* para artistas de rua e interessados
- Criar de rotas para visitaç o dos locais de *graffiti*
- Estimular   produç o de arte em espaços p blicos
- Realizar an lise jur dica sobre a proteç o de artistas de rua
- identificar o n vel de educaç o da sociedade sobre o *graffiti* como arte urbana e pol tica

1.3 Justificativa

Para o *graffiti* “a efemeridade e imprevisibilidade são partes imanentes da sua existência enquanto linguagem visual contemporânea” (CAMPOS, 2010, p 455), a fotografia oferece a possibilidade de registrar sua expressão. Assim, a relação entre *graffiti* e registro se torna estreita. Deste modo, o *graffiti*, como arte efêmera, não mais “sobrevive enquanto as fábricas não são demolidas, as paredes ou os comboios levados” (CAMPOS, 2010, p. 455). Mas, enquanto a “imagem-*graffiti* original partilha o destino do seu suporte, estando dependente de fatores tão imprevisíveis como o clima, o estado de conservação das superfícies ou a boa vontade dos cidadãos e autoridades” (CAMPOS, 2010, p. 455).

Para Baldin e Cherem (2020) a internet, atualmente, é um tópico essencial na produção e divulgação artística contemporânea. As redes sociais, preenchidas por uma infinidade de imagens, são um importante mecanismo de debate e mobilização. Com a ajuda da internet os artistas ganham mais espaços e aprofundam os debates sobre a arte. Conforme Campos (2010) aponta:

o *graffiti* é, na sua fisionomia atual, indiscutivelmente um produto da globalização. É, aliás, um produto em constante e rápida mutação, devido à intensificação dos processos de globalização e mediatização. Esta metamorfose e fragmentação dos espaços, dos agentes e das expressões culturais, torna ainda mais problemático encontrar uma definição universalizante, que permita descrever este fenómeno, simultaneamente global e local. Não podemos separar a globalização do *graffiti* de processos mais abrangentes de globalização cultural, que contribuem para a edificação de modelos, imaginários e artefatos translocais. (2010, p. 269).

Por isso o projeto em questão visa tornar possível o registro das artes, para efeito de comparação futura, uma vez que o *graffiti* pode ser considerado uma arte efêmera. O registro perpetua aquela expressão no tempo e expande sua observação para espaços além de seu suporte original. Resgatar imagens e compartilhá-las instantaneamente permite gerar uma ampla rede de contatos entre grafiteiros locais e espectadores de diferentes localidades. Gerando assim, o contato direto entre o artista e o público.

Em locais sem espaços mais criativos e coloridos, acredita-se que deve ser incentivada a utilização e valorização dos espaços públicos “vazios” para a expressão artística/social através do *graffiti*, divulgando espaços prováveis de criação artística, que valorizem os espaços, sendo assim o *graffiti* pode ser visto como um elemento que revitaliza o patrimônio arquitetônico, tornando os locais mais agradáveis e podendo contribuir para tornar esses espaços mais atrativos aos moradores locais e aos visitantes, pois representa uma manifestação artística e expressão de identidade de um grupo social (Curvello e Hallal, 2022).

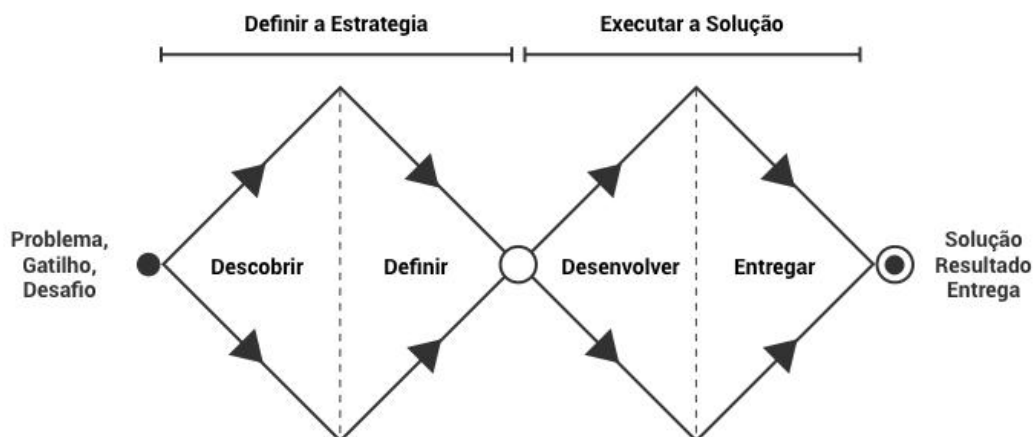
Com isso, nota-se a necessidade de catalogar os espaços nos quais esse tipo de arte se insere, mostrando à população e aos turistas que o *graffiti* é uma manifestação social, quebrando preconceitos e gerando apreciação da arte pela arte, através do entendimento da função da mesma.

2 Metodologia

Para realização da pesquisa, foi utilizado o método de levantamento bibliográfico, que consistiu em buscar informações em diversas fontes, como livros, artigos científicos e outras publicações relevantes sobre o tema. Entre as obras consultadas, destaca-se o livro "Viva Cidade Narrativa do Graffiti em Uberlândia", que ofereceu uma ampla perspectiva sobre a produção de grafite na cidade.

A metodologia *Double Diamond* para compreender todas as etapas do processo criativo no campo de design de interface de usuário. A metodologia *Double Diamond*, criada em 2005 pela organização britânica sem fins lucrativos British Design Council, é amplamente utilizada para desenvolver programas e pesquisas envolvendo design do setor público, inovação social e empresarial. Através da aplicação e análise dos métodos *Double Diamond*, espera-se obter uma compreensão mais profunda do processo criativo no campo de design de interface de usuário e desenvolver soluções inovadoras e eficazes (Editorial Aela, 2020).

Este é um processo de *UI* mais tradicional que se divide em duas fases principais: pesquisa e design, cada etapa possui dois estágios. No total, temos quatro etapas:



As 4 etapas do Double Diamond. Fonte: Henrique Carvalho.

O processo do *Double Diamond* é dividido em quatro etapas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar. A primeira etapa, Descobrir, é crucial para entender os problemas que os usuários estão enfrentando. Em seguida, na etapa Definir, as informações são filtradas e o principal problema que seu produto deseja resolver é identificado. Na etapa Desenvolver, é hora de projetar o produto, criando protótipos e trabalhando no desenvolvimento do projeto. Por fim, na etapa Entregar, é realizada a revisão e testes do produto, preparando-o para o lançamento e garantindo que atenda às expectativas dos usuários.

3 Fundamentação Teórica

Aqui, discutimos detalhadamente a metodologia utilizada para a criação do projeto. Entramos em profundidade na fundamentação teórica, conceituando o *graffiti* e explorando sua história tanto no mundo como no Brasil. Além disso, abordamos alguns fatos importantes relacionados ao *graffiti*.

Ao longo da análise, discutimos como a metodologia foi desenvolvida para alcançar os objetivos propostos pelo projeto, incluindo a intervenção e

reinterpretação de espaços. A fundamentação teórica foi baseada em estudos e pesquisas sobre *graffiti* e arte urbana, incluindo sua história e evolução como forma de expressão artística. Além disso, discutimos sobre as questões legais e sociais relacionadas ao *graffiti*, incluindo como ele é visto e regulamentado pela sociedade e pelas autoridades.

3.1 *Graffiti*: Conceituação

Para ZUIN (2004) devido à popularidade da arte do grafiteiro, muitas instituições culturais, organizações não-governamentais e casas particulares ofereceram espaço para a intervenção do *graffiti*. O *graffiti* é um ícone moderno com um poder cultural extraordinário que cada vez mais chama a atenção dos cidadãos, comportamento que influencia a gestão das instituições públicas com o objetivo de avaliar esta arte e colocá-la em locais adequados.

O *graffiti* é uma forma de arte urbana que começou nas ruas de Nova York na década de 1970 e se espalhou por outras cidades ao redor do mundo. Apresenta pinturas e escritos em edifícios, paredes e outras superfícies públicas com tinta spray ou marcadores (HONORATO, MARINHO, 2013).

Pichação, por outro lado, é uma forma de arte urbana que surgiu na década de 1970 nas ruas das principais cidades brasileiras, principalmente São Paulo e Rio de Janeiro, também usando tinta spray para criar letras e desenhos em prédios, paredes, trens e outras superfícies públicas. A pichação geralmente é executada sem permissão e é considerada vandalismo pelas autoridades (GITAHY, 2017).

A diferença entre *graffiti* e pichação é que o *graffiti* geralmente é considerado uma forma de expressão artística e frequentemente incentivado e apoiado por autoridades e comunidades.

Nos últimos anos, o *graffiti* tem ganhado cada vez mais popularidade nas cidades brasileiras, e pode ser encontrado em diversas regiões do país. Alguns consideram o *graffiti* como uma forma de expressão artística legítima, enquanto

outros o veem como uma forma de vandalismo. De qualquer maneira, o *graffiti* é uma parte importante da cultura urbana brasileira e continua a evoluir e a se desenvolver de maneira constante (HONORATO, MARINHO, 2013).



Graffitis Avenida Cruzeiro do Sul em São Paulo. Fonte:
<https://lobopopart.com.br/sao-paulo-capital-do-graffite/>



Graffiti em Belo Horizonte. Fonte:

<https://www.brasildefato.com.br/2017/10/27/encontro-delas-grafiteiras-de-bh-e-contagem-se-reune-m-neste-domingo-29>

As ilustrações ou escritas trazem alguma crítica social ou apenas estão ali para deixar o espaço mais bonito ou agradável. No Brasil, o *graffiti* nasceu em meados da década de 70 principalmente na cidade de São Paulo, com a participação dos artistas Alex Vallauri, Carlos Matuck, John Howard, entre outros (BLAUTH; POSSA, 2013).



A Rainha do Frango Assado em Pic-nic no Glicério, de Alex Vallauri. Fonte: Kenji Ota.



O *Pixador*, 1982 Carlos Matuck, Zaidler Grafitti. Reprodução Fotográfica Autoria Desconhecida



John Howard, pintando na 23 de maio em São Paulo Foto: Ghesa Lessa/Estadão

Esses artistas conseguiram manter a produção de rua e fazer suas fotografias com o propósito de preservar a qualidade gráfica do *graffiti* e fortalecer as suas conquistas no espaço público. Feito em um espaço público que não lhe é destinado, a arte torna-se efêmera e por isso o significado dos registros fotográficos (BLAUTH; POSSA, 2013).

3.1.2 *Grffiti* Nas Cidades Brasileiras

Segundo Araújo (2021), na década de 1980, principalmente em São Paulo até a segunda metade da década seguinte, o *graffiti* de parede adquiriu diferentes formas, volumes e combinações de cores em sua composição, que estavam diretamente relacionadas às práticas musicais e de lazer dos jovens. Assim, aliado ao lazer urbano, à crítica social e política e às conexões ideológicas específicas, o *graffiti* surge como um exercício necessário na construção autônoma da identidade individual e coletiva dos sujeitos relevantes.

Na trajetória rumo ao 3º milênio, o *graffiti* conquista espaço na mídia, nas novelas de TV, nas manchetes de jornais e, inclusive, na Bienal (CRUZ e COSTA, 2008). “A participação dos intelectuais começou a legitimar o *graffiti* como arte” (KNAUSS, 2001). Exemplo disso foi o reconhecimento de importante corrente da comunidade artística brasileira, organizadora da Bienal de 1987, que convidou grafiteiros a expor em suas galerias.



Obra exposta na 19ª Bienal de São Paulo Imagem: Autor desconhecido/Fundação Bienal de São Paulo/Arquivo Histórico Wanda Svevo.

Atualmente, o *graffiti* está presente, simultaneamente, como arte de rua e arte institucionalizada, expressa na paisagem urbana das grandes cidades e integrada à sociedade, não sendo mais os grafiteiros tratados como marginais ou transgressores, mas sim aceitos ao estabelecerem uma relação sociocultural contemporânea com a cidade (ZUIN, 2004).

3.1.3 Aspectos Legais Para O *Graffiti* No Brasil

No Brasil, o *graffiti* é considerado crime de vandalismo e pode ser punido com pena de detenção de três meses a um ano, além de multa, de acordo com o artigo

65 da Lei de Contravenções Penais. No entanto, algumas cidades têm tentado mudar essa percepção e criar espaços legais para os artistas de rua. Por exemplo, algumas cidades como São Paulo e Rio de Janeiro possuem leis municipais que permitem a criação de espaços legais para a prática do *graffiti*, como a criação de "praças de grafite" ou "praças do *graffiti*".

Além disso, existem iniciativas de organizações não governamentais e de artistas de rua para sensibilizar a sociedade e o poder público sobre a importância do *graffiti* como forma de expressão artística e cultural, e para promover a regularização e legalização do *graffiti*.

Na lei federal: Lei de crimes ambientais o dispositivo normativo que influencia fortemente o ato de pichação é a Lei nº 9.605/98, conhecida como "Lei de Crimes Ambientais". No artigo 65 do texto original, foi proposto separar e proibir as práticas de pichar, grafitar e conspurcar. Para proteger o ambiente cultural e visual, o dispositivo proibiu a prática dessas três atividades, com ou sem o consentimento do proprietário. No entanto, em 2011 a Lei n.º 9.605/98, que simultaneamente descriminaliza o uso do *graffiti* e proíbe a venda de tintas em aerossol a menores de 18 anos.

Art. 65. Pichar ou por outro meio conspurcar edificação ou monumento urbano: Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa. § 1.º Se o ato for realizado em monumento ou coisa tombada em virtude do seu valor artístico, arqueológico ou histórico, a pena é de 6 (seis) meses a 1 (um) ano de detenção e multa.

§ 2.º Não constitui crime a prática de grafite realizada com o objetivo de valorizar o patrimônio público ou privado mediante manifestação artística, desde que consentida pelo proprietário e, quando couber, pelo locatário ou arrendatário do bem privado e, no caso de bem público, com a autorização do órgão competente e a observância das posturas municipais e das normas editadas pelos órgãos governamentais responsáveis pela preservação e conservação do patrimônio histórico e artístico nacional

É importante notar que a prática ilegal de *graffiti* ainda é um problema no país e os artistas de rua ainda enfrentam desafios legais e de segurança, mesmo com as iniciativas para legalizar e valorizar a arte de rua. É importante continuar trabalhando para encontrar soluções que possam equilibrar a proteção da propriedade com a liberdade de expressão e a valorização da arte de rua (Abalos, 2021).

Os grafiteiros possuem direitos autorais sobre suas obras, assim como qualquer artista. O registro de uma obra de arte pode ser feito por meio do registro em órgãos específicos ou pela comprovação da autoria, como em casos de disputa judicial. Em relação ao trabalho dos grafiteiros, ele é considerado uma forma de expressão artística e, portanto, é protegido por leis trabalhistas, assim como outras profissões.

A produção de graffiti pode ser considerada uma atividade autônoma, de prestação de serviços, ou ainda ser realizada no âmbito de contratos de trabalho ou projetos culturais. É importante destacar que, muitas vezes, os grafiteiros enfrentam dificuldades para terem seu trabalho reconhecido e valorizado.

A arte urbana é frequentemente vista como vandalismo ou como uma atividade marginal, o que dificulta o acesso a oportunidades de trabalho e remuneração justa. Entretanto, nos últimos anos, tem havido um crescente reconhecimento da importância do grafite como uma forma de expressão artística e cultural, e muitos artistas têm encontrado formas de monetizar suas obras, seja por meio de projetos comissionados ou da venda de prints e outros itens relacionados à sua arte.

4 Descrição Do Objeto De Estudo: Uberlândia

Este capítulo tem como objetivo explorar a história e a evolução do *graffiti* em Uberlândia, cidade localizada no estado de Minas Gerais, no Brasil. Ele começa explicando que as pichações surgiram nos anos 80 como forma de protesto contra conflitos entre autoridades políticas e trabalhadores, e ao mesmo tempo surgia na cidade a produção de murais. Em seguida, o capítulo apresenta alguns exemplos específicos de projetos e intervenções artísticas na cidade, como o Beco do Amor, as escolas como espaços para ações independentes e o projeto Reduto Negro.

Expondo o impacto dos projetos de arte urbana na comunidade e a forma como eles contribuem para a revitalização de áreas da cidade, criando um ambiente mais vibrante e atrativo para os moradores e visitantes. A arte urbana também é

vista como uma forma de expressão e comunicação, e pode ser usada para transmitir mensagens políticas, sociais e culturais. O capítulo também abordará os desafios enfrentados pelos artistas, incluindo a falta de recursos e apoio, a falta de regulamentação e o estigma associado à arte urbana. Ainda, discutirá sobre a importância de se promover a arte urbana de forma a torná-la mais acessível e inclusiva para todos os segmentos da sociedade. Em resumo, este capítulo visa fornecer uma compreensão mais profunda dos desafios e oportunidades enfrentados pela arte urbana em Uberlândia, e como esses projetos podem contribuir para a revitalização e enriquecimento da cidade.

4.1 *Graffiti* em Uberlândia

O *graffiti* em Uberlândia tem raízes históricas que remontam aos anos 80, quando as pichações surgiram como forma de protesto contra conflitos entre autoridades políticas e trabalhadores. Ao mesmo tempo, também surgiam na cidade os primeiros murais, que são algumas vezes confundidos com o *graffiti*. Com o crescimento da cidade e o intenso processo de migração de pessoas dos grandes centros urbanos, Uberlândia passou a contar com novas expressões culturais e artísticas, incluindo o *graffiti* (COSTA, 2021).

Atualmente, a cidade possui leis rigorosas contra o *graffiti* ilegal, mas também tem incentivado a arte de rua legal e promovido projetos para valorizar a expressão artística em espaços públicos. Ainda assim, é preciso que as autoridades locais e a comunidade trabalhem juntos para encontrar soluções que equilibrem a proteção da propriedade com a liberdade de expressão e valorização da arte de rua.

4.1.1 Beco do amor

O Artista Dequete pintou a primeira parede dos fundos de uma empresa e abriu portas para os moradores da rua Cascalho Rico verem o seu trabalho e proporcionou novos muros para a intervenção artística, viabilizando uma galeria ao ar livre em Uberlândia, a exemplo do Beco do Batman em São Paulo (COSTA, 2021).

“Dequete diz ter ficado encantado com as relações de vizinhança dos moradores do beco, a conversa de fim de tarde com todos sentados do lado de fora, as crianças brincando livremente. Na percepção do artista, um local afastado de todo o caos urbano, embora localizado no centro da cidade. Fato que junto com sua pintura justificaria o nome Beco do Amor.” (COSTA, 2021).



Beco do Amor. Fonte: Livro Viva Cidade Narrativa do *Graffiti* em Uberlândia.

4.1.2 Escolas como espaço para ações independente

Algumas escolas de Uberlândia receberam intervenções de *graffiti*. Várias medidas já foram implementadas e intervenções em muros foram feitas. A grafiteira e professora Branka sugeriu a construção de pontes de diálogo entre a comunidade

e os artistas. A grafiteira e educadora Ester Ferreira e os grafiteiros Dequete, Júlio Neguela e Kakko também contribuem para a disseminação do *graffiti* nesses espaços (COSTA, 2021).

As escolas parceiras da arte independente são: E. E. Cel. José Teófilo Carneiro, E. E. Guiomar de Freitas Costa - Polivalente, E. E. Hercília Martins, E. E. Ignácio Paes Leme, E. E. João, Rezende, E. E. Mário Porto, E. E. Professor Ederlino Lannes Bernardes, E. E. Professor José Ignácio de Souza, E. E. Teotônio Vilela, E.M do Bairro Shopping Park.

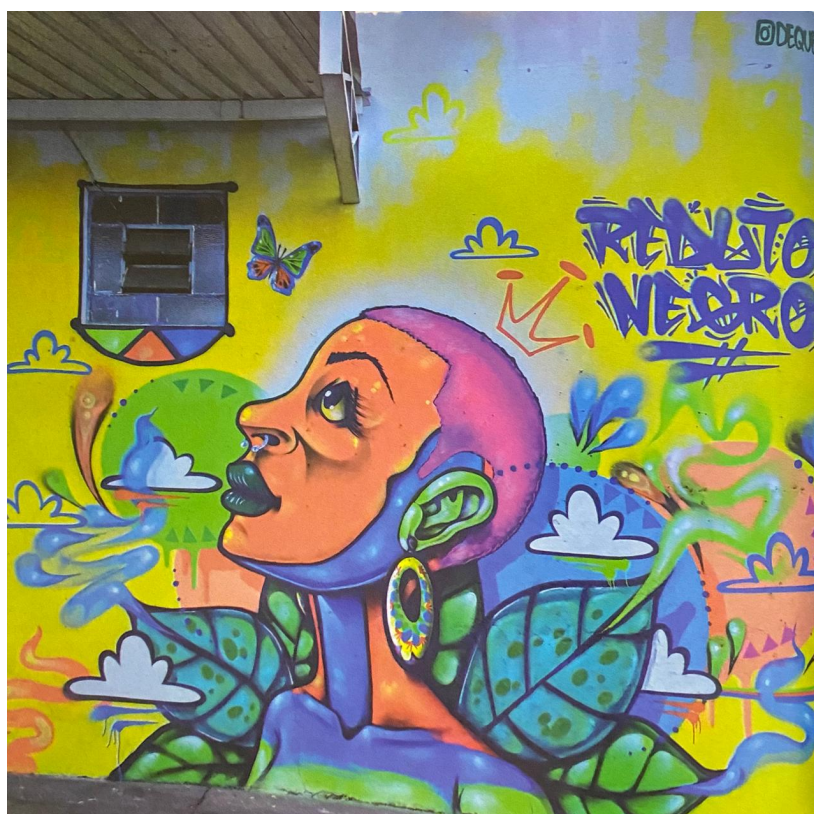


Muro da E. E. Cel. José Teófilo Carneiro. Fonte: Livro Viva Cidade Narrativa do *Grffiti* em Uberlândia.

4.1.3 Reduto Negro

O projeto "Reduto Negro" busca criar uma galeria de arte urbana ao ar livre no bairro Patrimônio em Uberlândia, sob a concepção artística de Tiago Dequete e produção de Preta em Flor. O objetivo é realizar intervenções e reinterpretações de espaços através da criação de sete murais de grande escala em *grafitti*, que se juntarão a outros três já existentes no bairro. O projeto tem como objetivo contribuir para o resgate da cultura negra e para a reinterpretação de casas de moradores remanescentes do local, estabelecendo também relações entre diferentes gerações (COSTA, 2021).

A criação e o *layout* das obras foram feitas em colaboração com os próprios moradores do bairro, permitindo a criação de novas cartografias afetivas, reconstrução de vivências e pertencimento. O projeto, iniciado em 2019, foi aprovado no edital SMC para o Programa Municipal de Incentivo à Cultura (PMIC) em 2021, este registro dos murais que deram origem à ação (COSTA, 2021).



Reduto negro. Fonte: Livro Viva Cidade Narrativa do *Graffiti* em Uberlândia.

4.1.4 Órgãos Que Regulamentam A Arte Em Uberlândia

Segundo Caroline Aleixo, o projeto de lei do vereador Felipe Phelps foi aprovado pela Câmara de Uberlândia em 2017 para reconhecer o uso do *graffiti* como expressão artístico-cultural e valorizar o patrimônio público e privado da cidade.

A secretária de Cultura, Mônica Debs, diz que todas as mudanças foram feitas em diálogo com os artistas. “Vamos regulamentar melhor essa lei e ver o que pode ser feito. Nosso objetivo é aproximar essa classe de artistas e avaliar a arte urbana protegendo os bens tombados”.

A Câmara Municipal não limita quais os espaços públicos que podem receber painéis de *graffiti*, a escolha do local é livre do artista que deve solicitar autorização. Mas especificamente, o pedido de permissão deve ser apresentado com a autorização do proprietário do terreno. Após dois anos, outros artistas podem requisitar o espaço para uma nova intervenção no local. O tempo para execução de obras no imóvel pode ser reduzido devido a intempéries, acidentes ou obras urbanas de interesse da comunidade.

A lei prevê a imposição de multas por vandalismo, especialmente para prédios protegidos de forma mais descritiva, também proíbe intervenções artísticas relacionadas a marcas ou produtos comerciais ou que sejam pornográficas, racistas, prejudiciais, ilegais ou ofensivas a grupos religiosos, étnicos, políticos ou culturais e atentem contra a dignidade humana.

Para Débora Costa (2021) a lei 12.761, de 31 de julho de 2017 outorga ao *graffiti* seu valor cultural, mas o faz sem diálogo com os artistas, ampliando penalidades para a prática, colocando o *graffiti* em oposição a pichação e não propõe nenhuma ação educativa/integrativa afim de mediar os conflitos.

Em 2018 foi sancionada a Lei nº 12.976, que institui a Semana Municipal do *Graffiti* e da Arte Urbana no município de Uberlândia. Esta lei tem como objetivo valorizar e promover a arte de rua e o *graffiti* como forma de expressão cultural e artística. Ela também tem como objetivo conscientizar a população sobre a importância da arte de rua e incentivar a sua preservação e valorização. A semana Municipal do *Graffiti* e da Arte Urbana é uma oportunidade para que artistas locais possam mostrar seus trabalhos e para que a comunidade possa apreciar e se envolver com a arte de rua.

Foram selecionadas trinta propostas de intervenções artísticas em *graffiti*, inscritas por artistas individuais, coletivos artísticos ou grupos, com ajuda de custo no valor de R\$3 mil reais para cada proposta selecionada.

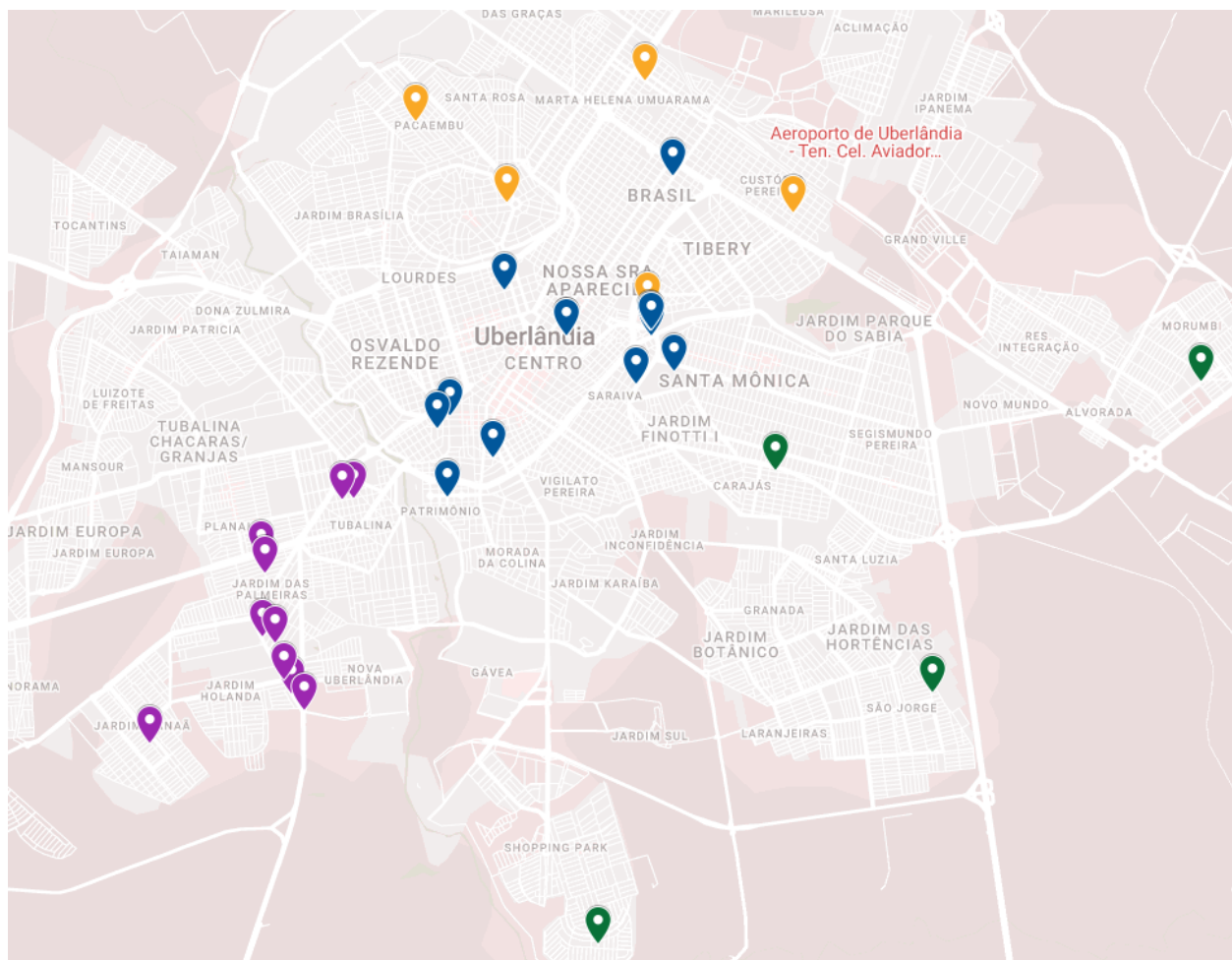
A secretária responsável pela pasta, Mônica Debs, aponta a importância do projeto Arte Urbana. “É um incentivo à produção artística local, além de valorizar o espaço de memória e identidade do município. Ações como esta também reconhecem e difundem a arte por meio do *graffiti*, trazendo a contemporaneidade e a cultura urbana”.

4.1.4 Mapa De *Graffitis* Em Uberlândia

COSTA (2021) desenvolveu um mapa detalhado que apresenta os principais *graffitis* de Uberlândia, com suas localizações precisas, foi complementado para apresentação visual do projeto, conforme a figura. Este mapa foi elaborado com o objetivo de mostrar a riqueza da arte de rua na cidade e de divulgar essa expressão cultural e artística para o público.

Analisando o mapa dos *graffitis* abaixo, é possível observar que a concentração deles é maior na região central da cidade (nos pins azuis). Isso pode ser explicado por vários fatores, como a maior densidade populacional, a presença de prédios mais altos e a maior quantidade de espaços públicos nessa área. Além disso, a região central é geralmente mais movimentada e com maior fluxo de

pessoas, o que pode atrair os artistas de rua para essa área. Outro fator importante é que a região central é historicamente o centro cultural e comercial da cidade, e os *graffitis* podem ser vistos como uma forma de expressão artística que reflete a cultura e os valores da comunidade local.



Mapa De *Grffitis* Em Uberlândia. Fonte: O autor.

Lista dos endereços:

Jd.Umuarama

Custódio Pereira

R. Terezinha Segadães, 283

Tibery

Av. João Naves De Ávila, 1331
Roosevelt
Av. Morum Bernardino, 56
Pacaembú
R. Tônico Carrijo, 31
Martins
José Andraus, 851
Brasil
Av. Floriano Peixoto N° 4077
Centro
Av. Floriano Peixoto, 1352
Praça Nossa Senhora Do Carmo, 250
Santa Maria
Av. João Naves De Ávila, 2300
Av. Anselmo Alves Dos Santos, 251
Fundinho
R. Bernardino Fonseca, 12
Tabajaras
R. Tamandaré, 100
Patrimônio
Av. Liberdade, 418
Tubalina
Rua Afonso Arinos 381
R. Profa. Glauca Santos Monteiro 200
Planalto
R. Da Secretária, 384
Jardim Holanda
Av. Olimpio De Freitas, N° 145, N°1118 e N°2459
R. Da Telefonista, 30
R. Da Telefonista, 289
Al. Jardim Holanda, 340
Av. Dos Pássaros, 678
Jardim Canaã

R. Gola, 407
Shopping Park
R. Juvenilia Mota Leite, 700
Pampulha
R. Prof. Inácio Castilho, 405
São Jorge
R. Maria Nazária De Faria, 247
Murumbi
Av. José Maria Ribeiro, 977

5 Projeto

O projeto se refere ao desenvolvimento de uma plataforma digital para a divulgação, disseminação e valorização do *graffiti* em Uberlândia. Essa plataforma foi criada com o objetivo de tornar a arte de rua acessível e visível para um público amplo, além de proporcionar uma maior apreciação e reconhecimento dessa expressão cultural e artística.

O verbo francês "*flana*" sugere andar sem rumo, sem um objetivo específico em mente (VELOSO, 2022). Para aqueles que buscam explorar o espaço sem uma finalidade pré-determinada, o nosso aplicativo seria uma bússola valiosa, guiando-os através do mundo da arte. Ele fornecerá informações sobre *graffitis* e locais de arte em sua área, permitindo que o flané descubra novos artistas e obras de maneira interessante e inesperada.

Para o desenvolvimento desta plataforma, foi utilizado o *software* Figma, uma ferramenta de design de interface gráfica baseada na nuvem, e foi realizada uma análise de aplicativos similares, como o Canvs Street Art London App e o Street Art Cities, para identificar as melhores práticas e funcionalidades a serem incorporadas. Foi criado um mapa do site (*sitemap*) para estabelecer a estrutura geral da interface e um fluxograma para entender como os usuários interagem com a plataforma.

Wireframes foram desenvolvidos para projetar a aparência e a disposição dos elementos na tela.

Foi desenvolvido o design de interface (*UI Design*) com elementos de interface, paleta de cores, ícones, botões e tipografia para garantir a coesão visual e acessibilidade para os usuários. Tudo isso foi fundamentado para que a interface seja atrativa e intuitiva, além de facilitar a navegação e acesso às informações sobre os *graffitis* de Uberlândia.

5.1 UI Design

UI Design (Design de Interface de Usuário) é o processo de projetar a aparência e a interação de elementos visuais em um aplicativo ou sistema. Isso inclui a criação de ícones, botões, fontes, cores e outros elementos visuais para garantir que a interface seja atraente, intuitiva e fácil de usar. O *UI Design* é uma parte crucial na criação de aplicativos e sistemas, pois ajuda a garantir que os usuários possam facilmente acessar e interagir com as informações (FEIJÓ, 2014).

Embora *UI* geralmente seja associado ao termo *UX*, este projeto se concentrará no design da interface, visualização de elementos visuais, usabilidade, arquitetura de informação, navegação e transições de tela, ou seja, todos os recursos que conectam e aprimoram a interação do usuário com o aplicativo (LOPES, 2019).

5.2 Análise De Similares

Com a análise de similares, pretendo investigar e analisar aplicativos já existentes com a mesma vertente, a fim de obter *insights* valiosos e uma base inspiradora para o meu projeto. Isso permitirá que eu identifique as tendências e boas práticas no mercado, bem como as necessidades e desejos dos usuários.

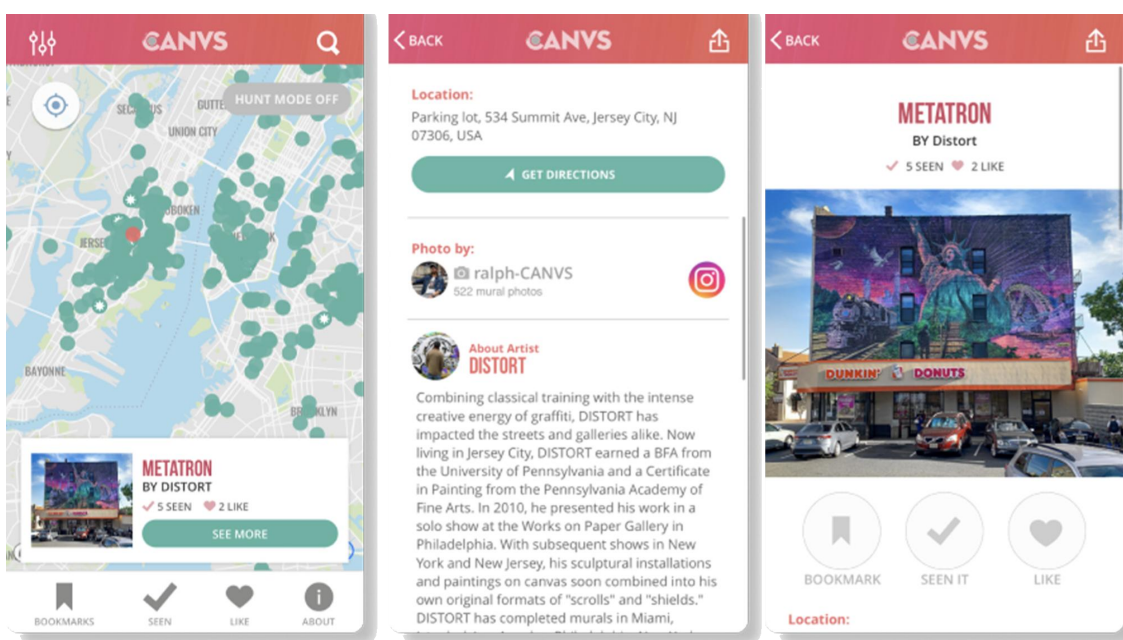
A análise dos aplicativos similares permitirá que eu defina as principais funcionalidades e recursos do meu aplicativo, garantindo que ele seja competitivo e

atenda às necessidades dos usuários. Além disso, a pesquisa também ajudará a garantir que as decisões de design e desenvolvimento sejam baseadas em dados sólidos e evidências.

Atualmente, existem diversos aplicativos para exploração de arte de rua em todo o mundo, alguns deles incluem:

5.2.1 CANVS

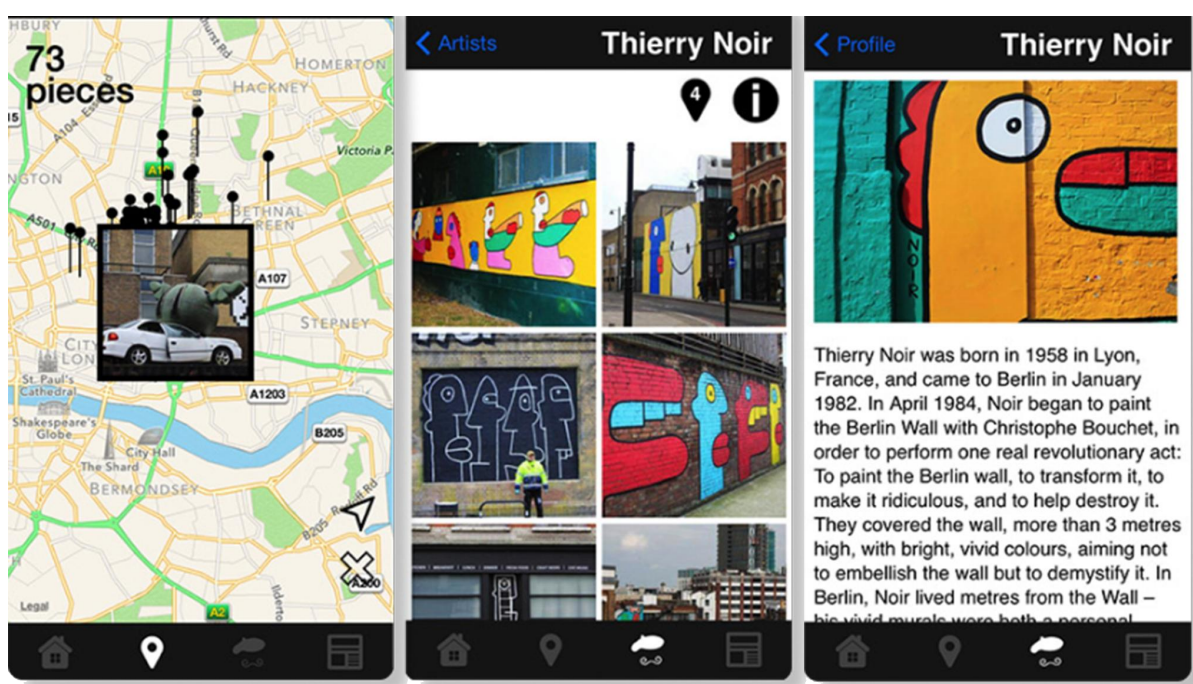
A plataforma CANVS é uma ferramenta interativa que reúne informações sobre arte de rua de todo o mundo. Ela coleta dados valiosos, como fotos dos murais, perfis dos artistas envolvidos e descrições detalhadas dos trabalhos. O objetivo é fornecer acesso fácil e completo ao mundo da arte de rua e permitir que os usuários explorem e descubram novos artistas e trabalhos.



Capturas de tela do aplicativo CANVS. Fonte: Acervo Pessoal.

5.2.1 Street Art London App

O Street Art London App é o aplicativo oficial de arte de rua de Londres, desenvolvido em colaboração com a Geo Street Art. Ele possui recursos úteis, como um feed de arte de rua atualizado, um mapa compilado por especialistas em arte de rua de Londres, e a opção de compartilhar peças encontradas com amigos nas redes sociais. No entanto, a desvantagem é que o aplicativo está disponível apenas em inglês e apresenta apenas um mapa da cidade de Londres. Além disso, o aplicativo tem layouts e elementos desatualizados.

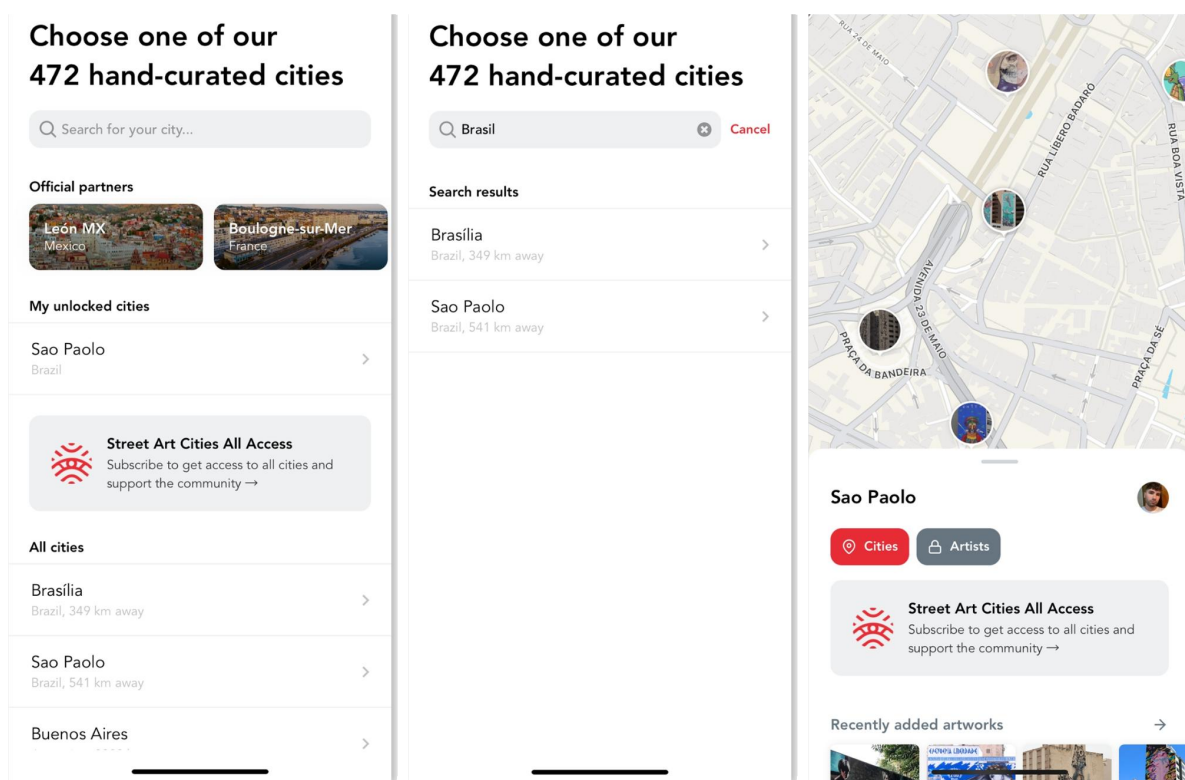


Capturas de tela do aplicativo Street Art London App. Fonte: Acervo Pessoal.

5.2.2 Street Art Cities

Street Art Cities é um aplicativo criado para descobrir arte de rua em todo o mundo. Ele oferece mapas interativos que mostram locais próximos com arte de rua, além de rotas para caminhadas e ciclismo para explorar as belas obras da cidade. O aplicativo também permite que os usuários avaliem as obras e vejam as avaliações de outros usuários. No entanto, para acessar todas as cidades, plataformas de apoio, roteiros e perfis de artistas, é necessário pagar uma mensalidade de R\$26,90.

Além disso, o aplicativo está disponível apenas em inglês, e a maioria das cidades disponíveis no catálogo são da Europa ou América do Norte. O Brasil está presente com apenas duas cidades, São Paulo e Brasília, e não há muitas artes registradas.



Capturas de tela do aplicativo Street Art Cities. Fonte: Acervo Pessoal.

	 Street Art Cities	 CANVS	 Street Art London
Opção de Login via redes sociais	X	✓	X
Barra de pesquisa	✓	✓	✓
Mapa de localização	✓	✓	✓
Conteúdo pago	✓	✓	✓
Banner de publicidade	X	X	✓
Versão em português	X	X	X

Tabela comparativa. Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Os três aplicativos usados para o estudo de caso destacam o uso de telas de mapa da cidade, exibindo a localização do usuário em tempo real e marcadores de mapa por meio de fotos ou ícones de artes próximas. Esses aplicativos incluem uma tela com uma breve descrição, o nome do artista, o local onde foi escrito, e a possibilidade de marcá-lo como sua arte favorita. Além disso, eles incluem uma tela de exploração com os *graffitis* mais próximos, um mapa com a localização do usuário, uma seção de favoritos com as artes marcadas e um perfil do usuário.

Para diferenciar-se dos aplicativos já existentes, o meu projeto incluirá características adicionais como a possibilidade de adicionar novos *graffitis* à base de dados, permitindo que os usuários contribuam para a plataforma e ajudem a manter a base de dados atualizada. Isso também poderá ser usado como uma forma de incentivar a participação dos usuários e criar uma comunidade engajada.

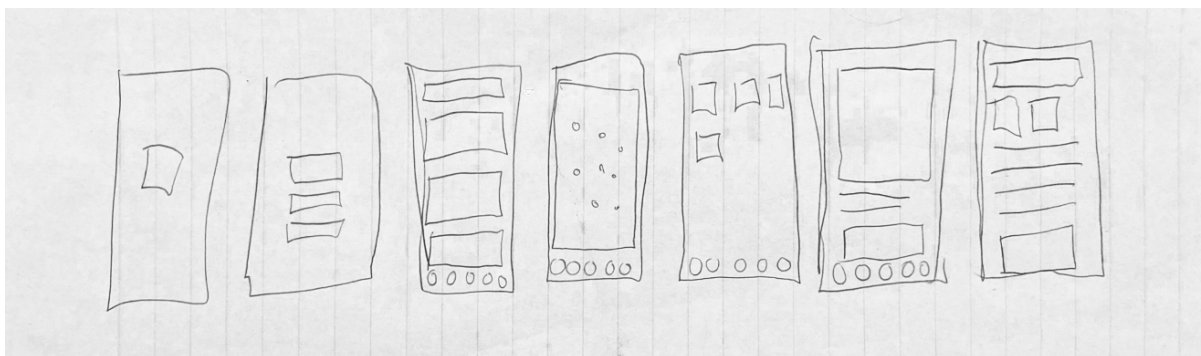
Em resumo, a análise dos aplicativos similares permitiu que eu defina as principais funcionalidades e recursos do meu aplicativo, garantindo que ele seja competitivo e atenda às necessidades dos usuários.

5.3 Wireframes

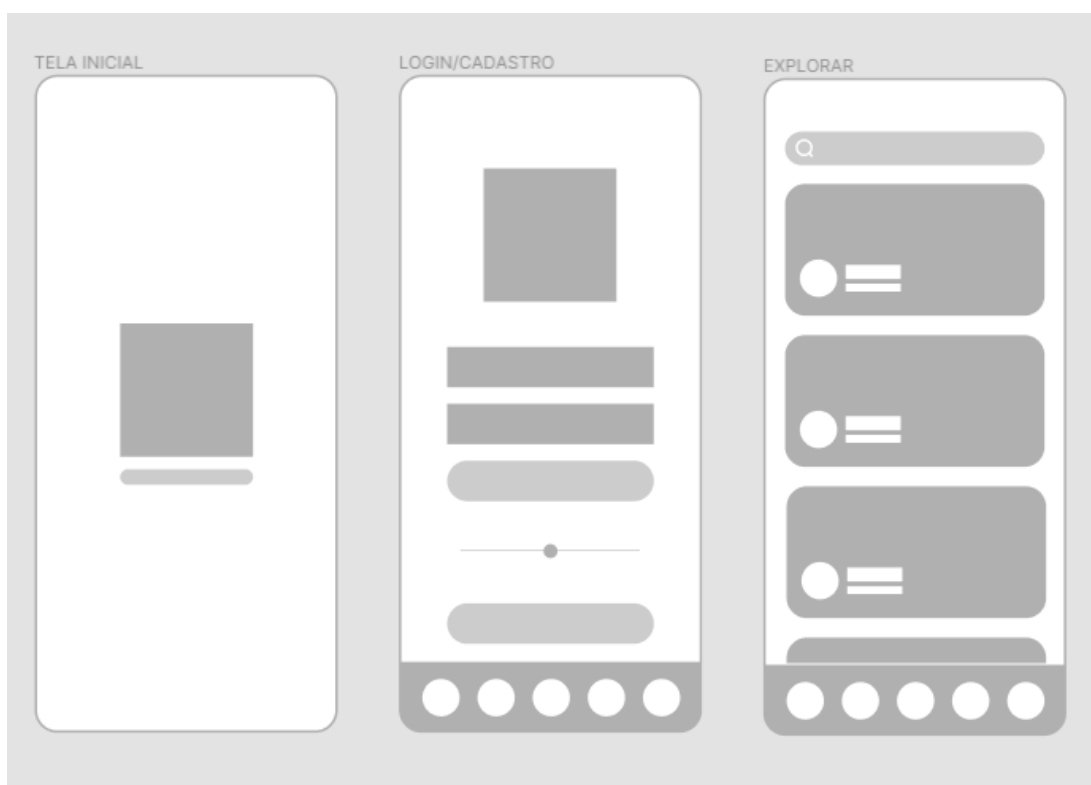
Definido o fluxo de navegação, começamos a desenvolver esboços até a fase de *wireframe* para ilustrar o conceito para uso na interface do usuário da plataforma. Embora Sketches e os wireframes sejam semelhantes, eles usam meios diferentes e, por sua vez, produzem resultados diferentes. Esboços à mão livre e desenvolvidos rapidamente representam uma representação em baixa resolução do que o usuário vê em cada tela, representando todas as etapas que levam ao resultado final. Esta é a primeira apresentação do lado visual do projeto e a primeira tentativa de combinar elementos interativos com elementos visuais na interface do usuário. Devido a alguns detalhes, os esboços fornecem uma oportunidade de entender o fluxo de navegação, que pode ser realizado em cooperação com o design da interface do usuário. Durante o processo de criação, a estrutura desses esboços muda, abaixo temos a definição do que é *wireframe*:

wireframe é um guia visual que representa a estrutura da página, bem como sua hierarquia e os principais elementos que a compõem. Útil para discutir ideias com o time e com os clientes, e também para informar o trabalho dos diretores de arte e desenvolvedores (TEIXEIRA, 2014, p.37)

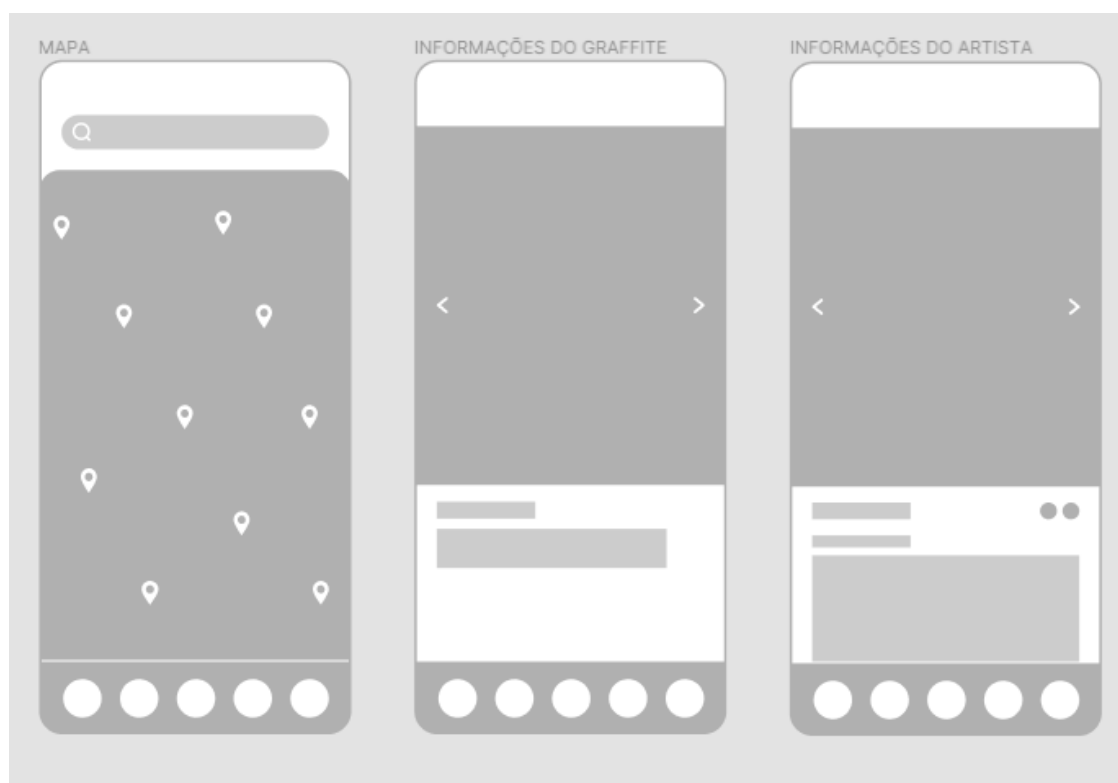
Inicialmente, foram realizados estudos de *wireframe* para o projeto, utilizando desenhos feitos à mão de possíveis telas do aplicativo. Esses desenhos foram criados com o objetivo de identificar as principais funcionalidades e *layouts* das telas do aplicativo. Após essa etapa, os *wireframes* foram recriados no *software* de design de interface de usuário Figma, onde foram utilizados poucos elementos, formas e cores para manter a interface simples e intuitiva. Essa abordagem minimalista foi adotada para garantir que a interface do aplicativo fosse fácil de usar e de fácil compreensão para os usuários.



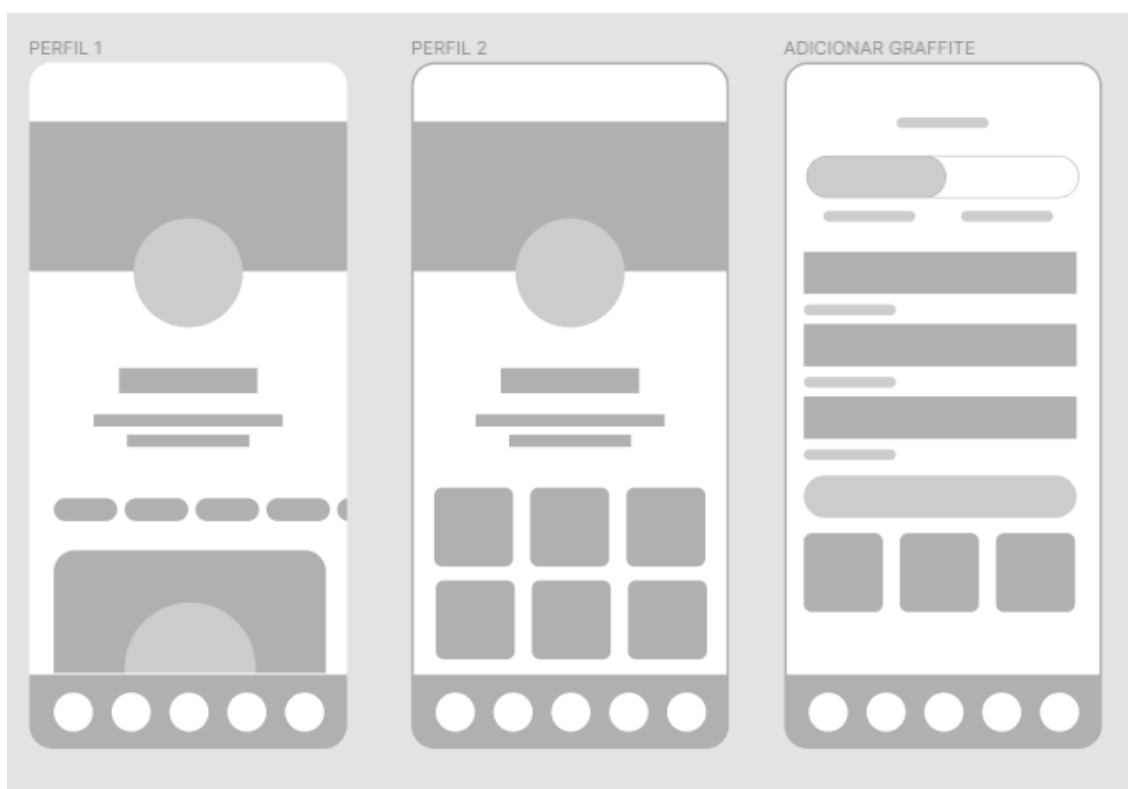
Wireframes de baixa fidelidade desenvolvido durante o projeto. Fonte: o autor.



Wireframes desenvolvidos no figma. Fonte: O autor.



Wireframes desenvolvidos no figma. Fonte: O autor.



Wireframes desenvolvidos no figma. Fonte: O autor.

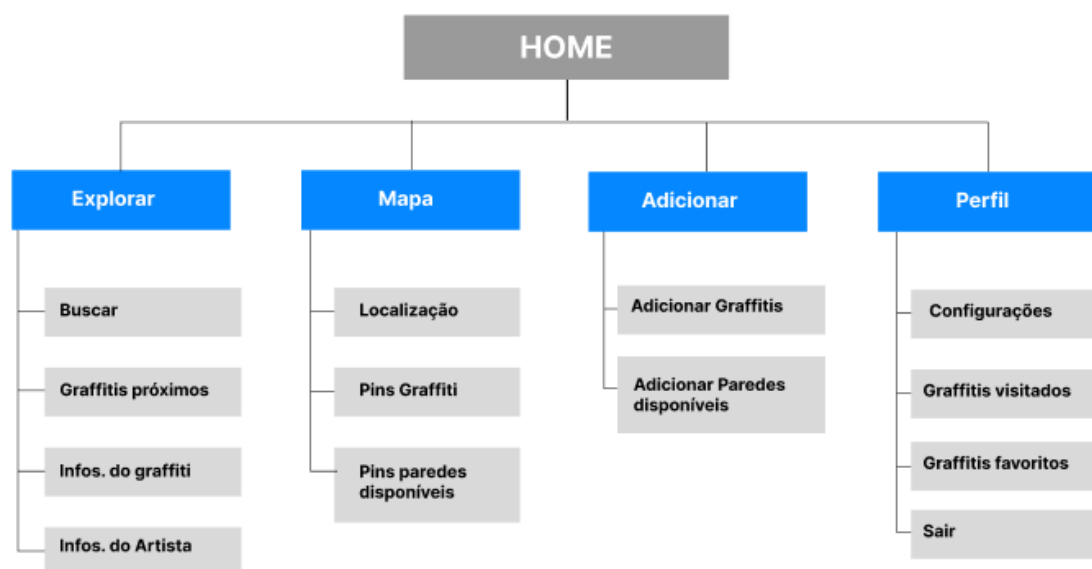
5.4 Sitemap

A arquitetura de informações de um site, incluindo sua estrutura de navegação, é chamada de *sitemap*. Ele foi projetado para tornar mais fácil para os usuários encontrarem as informações que procuram e navegar pelo aplicativo de forma intuitiva.

Uma boa arquitetura de informação e navegação é essencial para uma boa experiência do usuário e ajuda a melhorar a satisfação e a conversão do usuário. Um mapa do aplicativo pode incluir navegação clara e direta, categorias de conteúdo organizadas logicamente e links para conteúdo relacionado.

A estrutura de navegação do aplicativo será organizada de maneira a facilitar a descoberta e acesso às diferentes funcionalidades e conteúdos oferecidos:

- Explorar: esta seção mostra os *graffitis* próximos da localização do usuário, barra de busca, informações dos *graffitis* e artistas.
- Mapa: esta seção mostra o mapa interativo com marcadores com todos os *graffitis* da cidade e pares disponíveis para novas artes.
- Adicionar: esta seção permitir que o usuário adicione novos *graffitis* e espaços livres disponíveis para a produção de novos *graffitis*
- Perfil: esta seção mostra informações do usuário, como nome, foto, *graffitis* fotografados e favoritos.



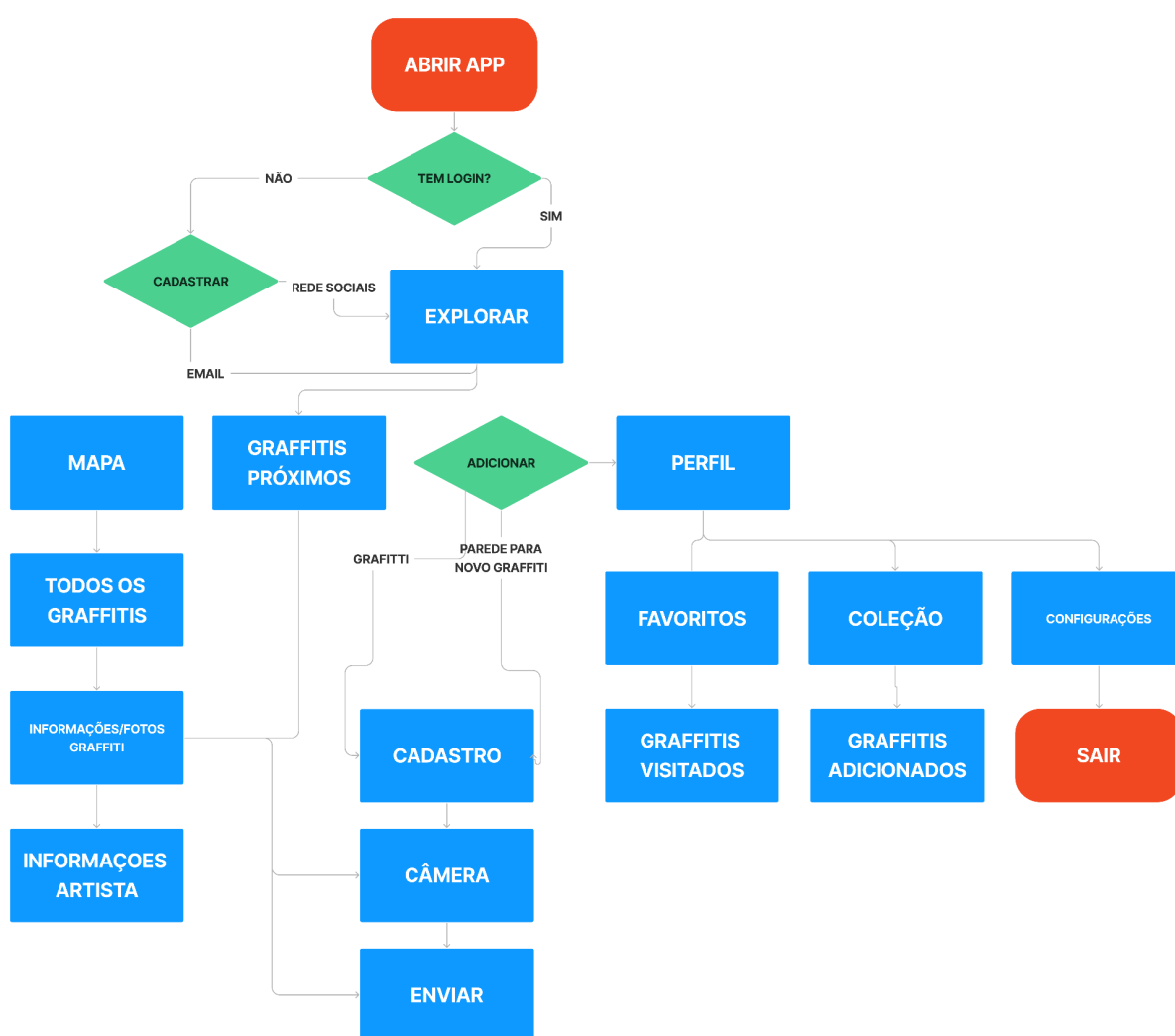
Sitemap do aplicativo. Fonte: o autor.

5.5 Fluxograma

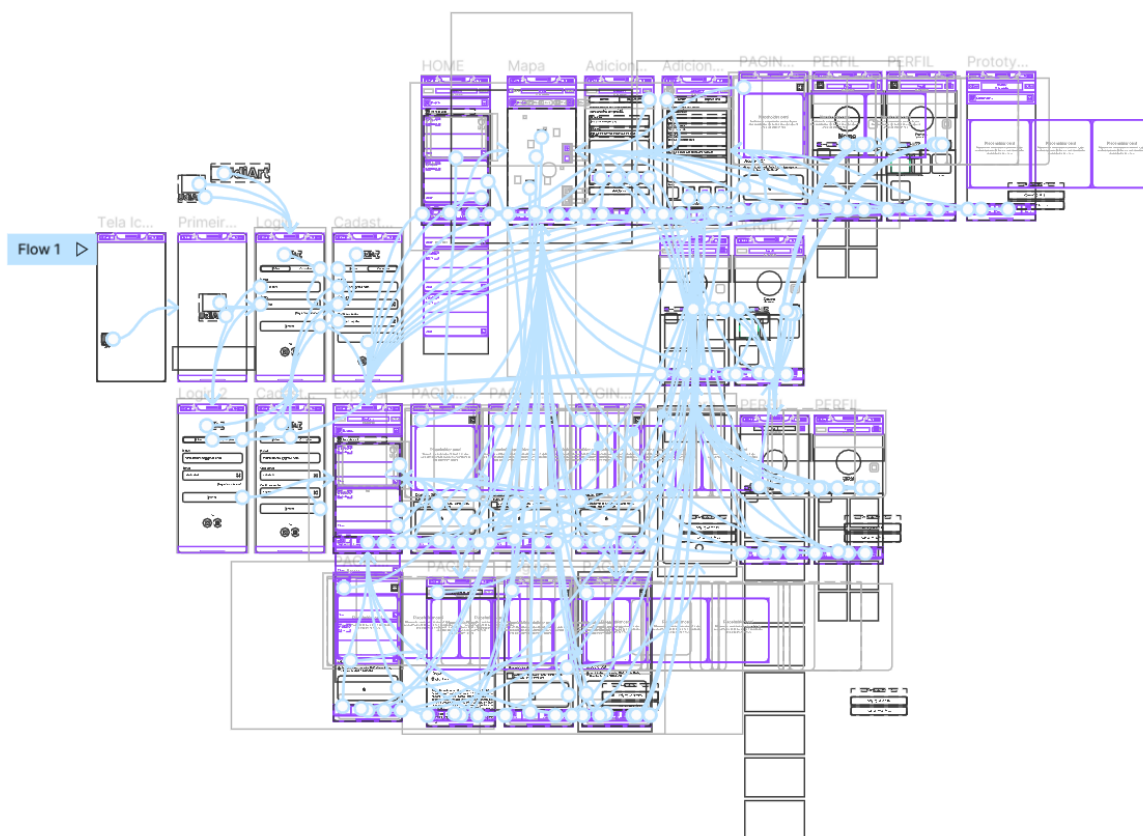
A correta estruturação de uma plataforma digital requer uma organização e disposição adequada do conteúdo informativo, denominado de Arquitetura de Informação. Segundo *The Information Architecture Institute* (n.d.), o termo Arquitetura de Informação “[...] tem como objetivo ajudar as pessoas a entender o que está ao seu redor e encontrar o que procuram, tanto no mundo real quanto online.” (THE INFORMATION ARCHITECTURE INSTITUTE, n.d.). *FLOWCHART* ou

fluxograma é uma representação visual da sequência de etapas e decisões necessárias para executar um processo. Cada passo na sequência é anotado dentro de uma forma de diagrama. As etapas são vinculadas por linhas de conexão e setas direcionais. Isso permite que qualquer pessoa visualize o fluxograma e siga logicamente o processo do começo ao fim.

Um fluxograma é uma poderosa ferramenta de design, ele comunica as etapas de um processo de maneira muito eficaz e eficiente.



Fluxograma do aplicativo Fonte: o autor.



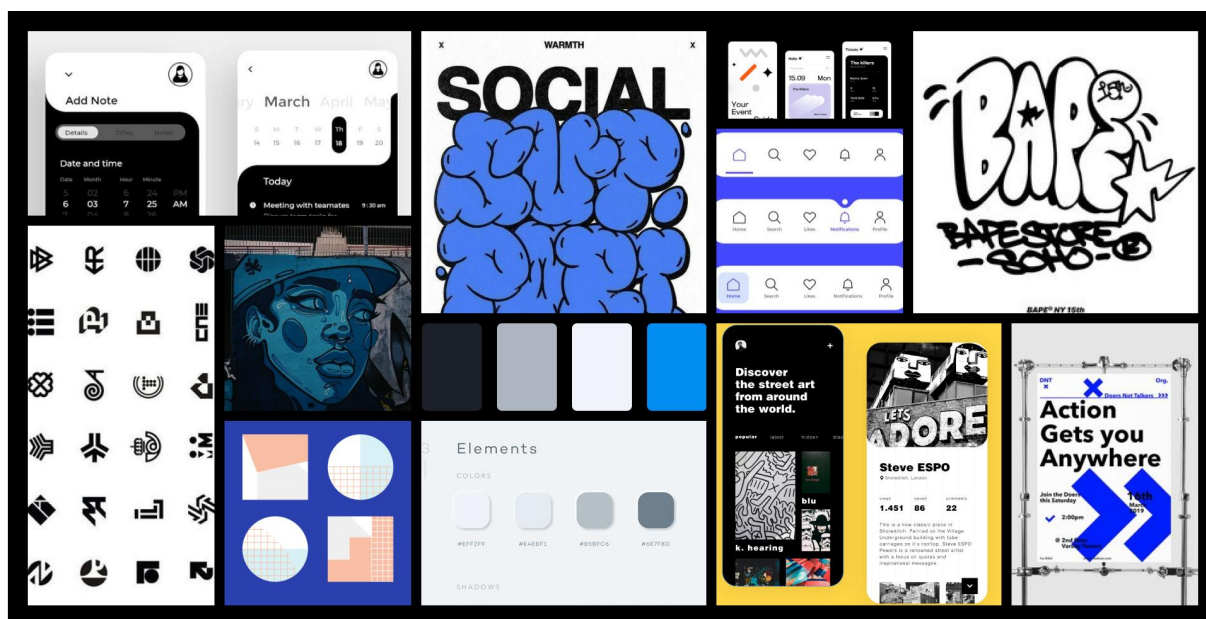
Fluxo de tela produzido no Figma. Fonte O autor.

5.6 Moodboard

Um *moodboard de UI* (interface do usuário) é uma ferramenta visual que reúne elementos de design de interface, como *layouts*, cores, tipografia, ícones e outros elementos para transmitir a atmosfera e a estética desejadas para um projeto de interface. Ele é usado para ajudar a comunicar aos designers e desenvolvedores como o aplicativo ou site deve se sentir e funcionar.

Os *moodboards de UI* são comuns na fase de planejamento de um projeto de interface, e ajudam a estabelecer a direção visual e as escolhas de design antes de começar a criar protótipos e códigos. Eles também podem ser usados para mostrar aos clientes ou *stakeholders* como o projeto final se parecerá (RAMOS, 2019).

O *moodboard* do projeto foi elaborado para incluir uma ampla variedade de elementos visuais, tais como telas de aplicativos, *graffitis* e ícones, com o objetivo de fornecer inspiração para a criação de interface e design moderno, atraente e inovador. Estes elementos visuais foram selecionados para refletir as tendências atuais no design. O *moodboard* foi uma ferramenta valiosa para guiar as decisões estéticas e de usabilidade ao longo do desenvolvimento do projeto.



Moodboards do projeto Fonte: O autor.

5.7 Paleta de cores

A cor branca como cor de fundo, letras pretas e azul como destaques permite que as fotos dos *graffitis* sejam exibidas de forma clara e fácil. Além disso, a combinação de cores escuras e claras pode ajudar a criar contraste e destacar os elementos importantes do aplicativo.

As letras pretas são usadas para tornar os textos e informações mais fáceis de ler e entender, enquanto a cor azul é usada para atrair a atenção dos usuários para algumas funcionalidades do aplicativo.

Essa combinação de cores pode transmitir uma sensação de profissionalismo, modernidade e criatividade.



Paleta de cores e códigos HEX e RGB de cada cor. Fonte: O autor.

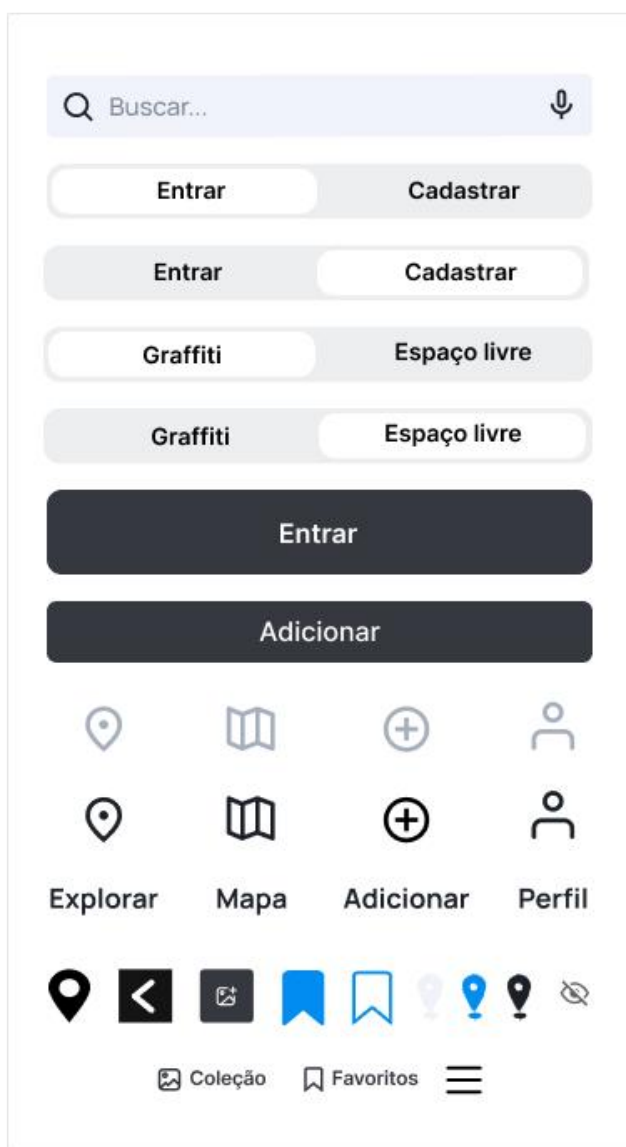
5.8 Ícones e botões

O uso de elementos visuais minimalistas contribui para a criação de uma identidade visual moderna e atual, que se adapta bem às tendências atuais do design de aplicativos. Isso ajuda a garantir que o aplicativo seja atraente para os usuários e se destaque entre outros aplicativos similares.

Os textos junto dos ícones foram usados para proporcionar uma melhor compreensão e usabilidade para o usuário. Eles servem como etiquetas ou descrições curtas dos ícones, ajudando o usuário a entender rapidamente qual é a função ou o conteúdo de cada botão ou opção da interface.

É importante lembrar que os ícones podem ser interpretados de maneira diferente dependendo do contexto, e que muitas vezes não são intuitivos para todos os usuários. O uso de textos junto dos ícones ajuda a garantir que a interface seja

compreensível para um público amplo, tornando a navegação e interação mais fácil e eficiente.



Ícones e botões do aplicativo. Fonte: O autor.

5.9 Tipografia

Em um projeto *UI*, é importante escolher fontes que sejam legíveis em diferentes tamanhos e dispositivos e manter um estilo consistente ao longo do aplicativo. As fontes Roboto e Inter foram usadas por serem boas opções para

garantir a legibilidade e consistência visual do projeto, além disso, ambas são gratuitas e *open-source*, o que significa que podem ser usadas livremente em projetos comerciais e pessoais.

A fonte Roboto é uma fonte legível e moderna, projetada especificamente para ser utilizada em dispositivos móveis. Ela foi usada para títulos e conteúdo de texto, para garantir que sejam legíveis e fáceis de ler em diferentes tamanhos e dispositivos.

A fonte Inter é uma fonte desenvolvida para ser usada em diferentes tamanhos e dispositivos. Ela é muito legível tanto em tela quanto em papel. Ela foi desenvolvida com suporte a vários idiomas e *scripts*. Ela pode ser utilizada para títulos, legendas, menus e outros elementos de interface que requerem suporte multilíngue.

Roboto Thin AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm

Roboto Thin | 1296 Glyphs

Roboto Thin Italic AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm

Roboto Thin Italic | 1296 Glyphs

Roboto Light AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm

Roboto Light | 1296 Glyphs

Roboto Light Italic AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm

Roboto Light Italic | 1296 Glyphs

Roboto AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn

Roboto Regular | 1296 Glyphs

Roboto Italic AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm

Roboto Italic | 1296 Glyphs

Roboto Medium AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk

Roboto Medium | 1296 Glyphs

Variações da fonte Roboto. Fonte: fontsqurrel.com.

Inter Thin AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl

Inter Thin | 2564 Glyphs

Inter Thin Italic AaBbCcDdEeFfGgHhIiJj

Inter Thin Italic | 2564 Glyphs

Inter Extra Light AaBbCcDdEeFfGgHhIi

Inter Extra Light | 2564 Glyphs

Inter Extra Light AaBbCcDdEeFfGgHhIi

Inter Extra Light Italic | 2564 Glyphs

Inter Light AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl

Inter Light | 2564 Glyphs

Inter Light Italic AaBbCcDdEeFfGgHhIi

Inter Light Italic | 2564 Glyphs

Inter AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm

Inter Regular | 2564 Glyphs

Inter Italic AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl

Inter Italic | 2564 Glyphs

Inter Medium AaBbCcDdEeFfGgHhIiJj

Inter Medium | 2564 Glyphs

Variações da fonte Inter. Fonte: [fontsqurrel.com](https://www.fontsquirrel.com).

5.10 Nome e Desenvolvimento da Identidade Visual

O processo de criação de nome do aplicativo foi cuidadosamente planejado para garantir que o nome refletisse a essência do aplicativo e sua conexão com a cidade de Uberlândia. Após uma análise minuciosa de várias opções, a escolha recaiu sobre a junção das palavras "Uberlândia" e "arte", criando o nome "UdiArt". Este nome representa a conexão entre a cidade e a cultura artística, refletindo a

proposta do aplicativo de promover e difundir a arte em Uberlândia. Além disso, o nome "UdiArt" é curto, fácil de pronunciar e se destaca entre outros nomes similares.

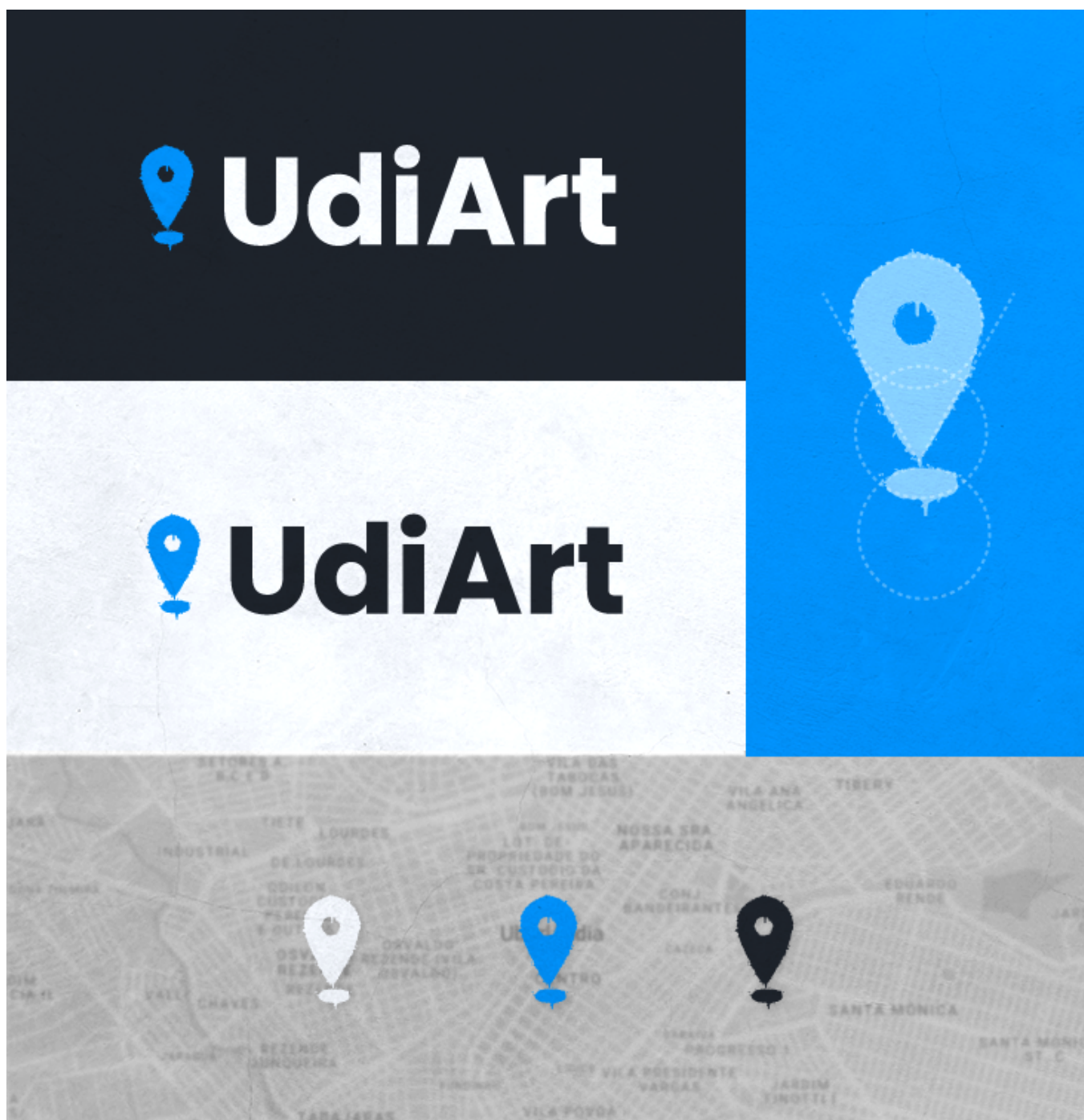
O processo de criação do logo do aplicativo incluiu a utilização do *moodboard* para desenvolver uma ideia visual que representasse a proposta do aplicativo. O resultado final foi um ícone de localização com um estilo de desenho inspirado no spray de tinta, transmitindo uma sensação de dinamismo e criatividade. Além de ser uma ferramenta de identificação visual, o logo também foi desenvolvido pensando em sua função de construir uma marca forte e memorável. Sua simplicidade, elegância e originalidade serão fundamentais para transmitir a essência do aplicativo e se destacar entre outras opções no mercado.



Logo no formato horizontal. Fonte: O autor



Logo no formato vertical. Fonte: O autor.



Representação da marca em diferentes cores. Fonte: O autor.

UI Style Guidelines

Colors

Cor da
marca



Primary / #092C4C



Secondary / #F2994A

Cores pretas



Black 1
#000000



Black 2
#1D1D1D



Cores cinzas



Gray 1
#333333



Gray 2
#4F4F4F

Tipografia

Aa

Heading

Inter

Google Fonts

Name	Font size	Line Height
Heading 1	56 px	61.6 px
Heading 2	48 px	52.8 px
Heading 3	40 px	44 px
Heading 4	32 px	35.2 px
Heading 5	24 px	26.4 px
Heading 6	20 px	22 px

Aa

Body

Inter

Google Fonts

Name	Font size	Line Height
Large Text Bold	20 px	28 px
Large Text Regular		
Medium Text Bold	18 px	25.2 px
Medium Text Regular		
Normal Text Bold	16 px	22.4 px
Normal Text Regular		
Small Text Bold	14 px	19.6 px
Small Text Regular		

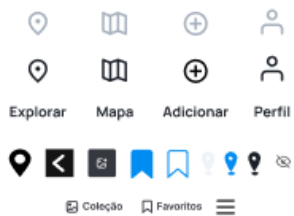
Icones

Rules



1. Live area **20 px**
2. Safe area **2 px**
3. Full size **24 px**

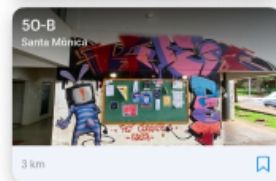
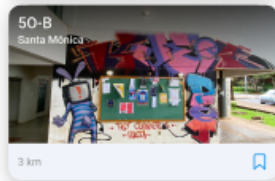
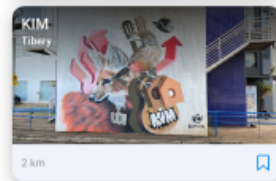
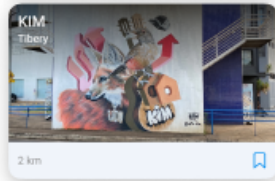
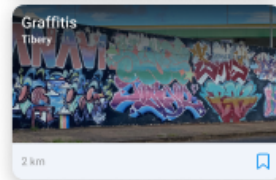
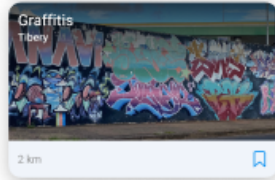
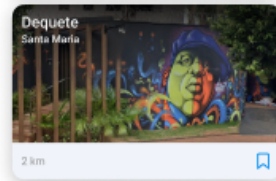
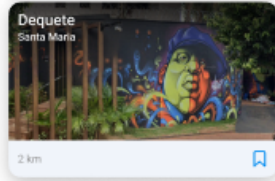
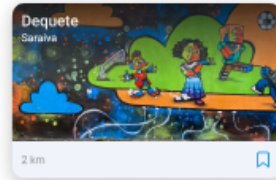
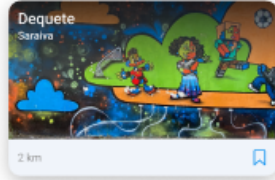
Icon sets



Botões



Cards





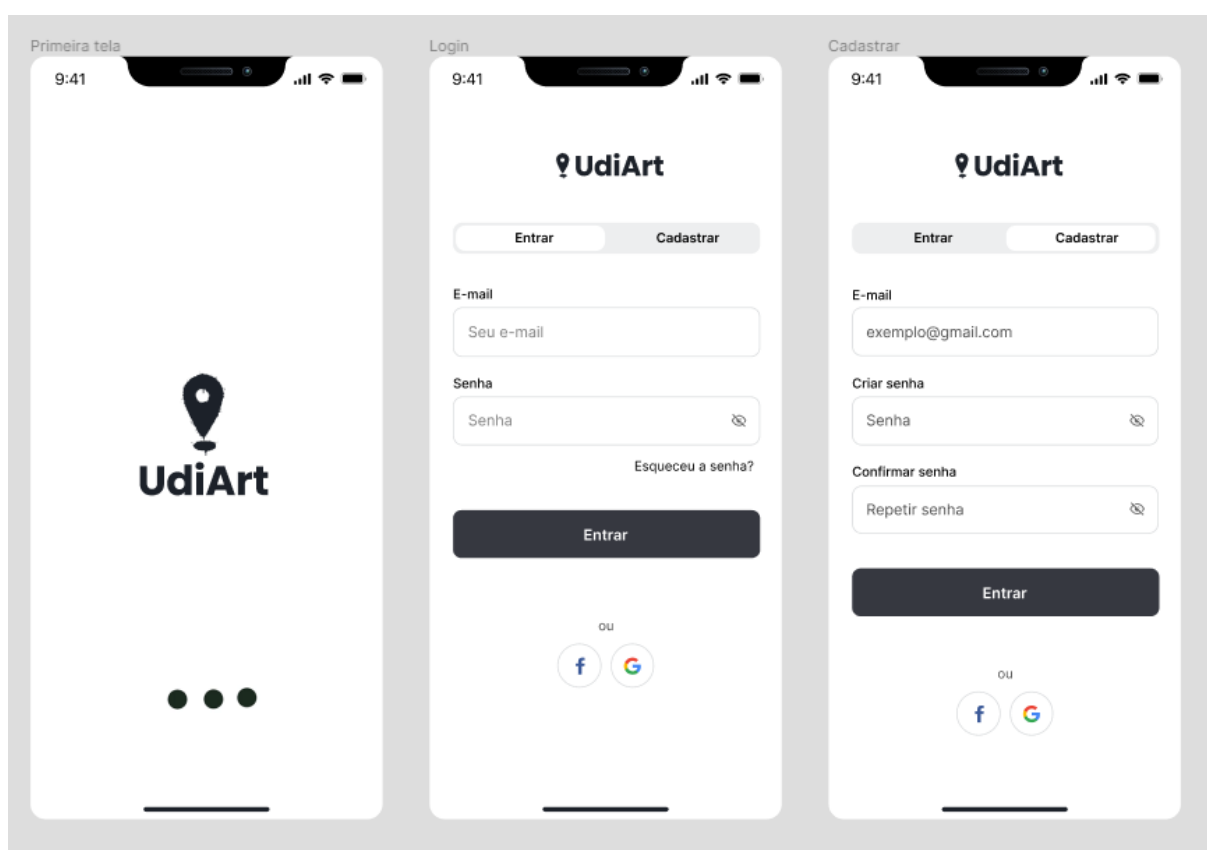
Representação da utilização da marca em uma garrafa d'água. Fonte: O autor.



Representação da utilização da marca em uma *ecobag*. Fonte: O autor.

6 PROTÓTIPO

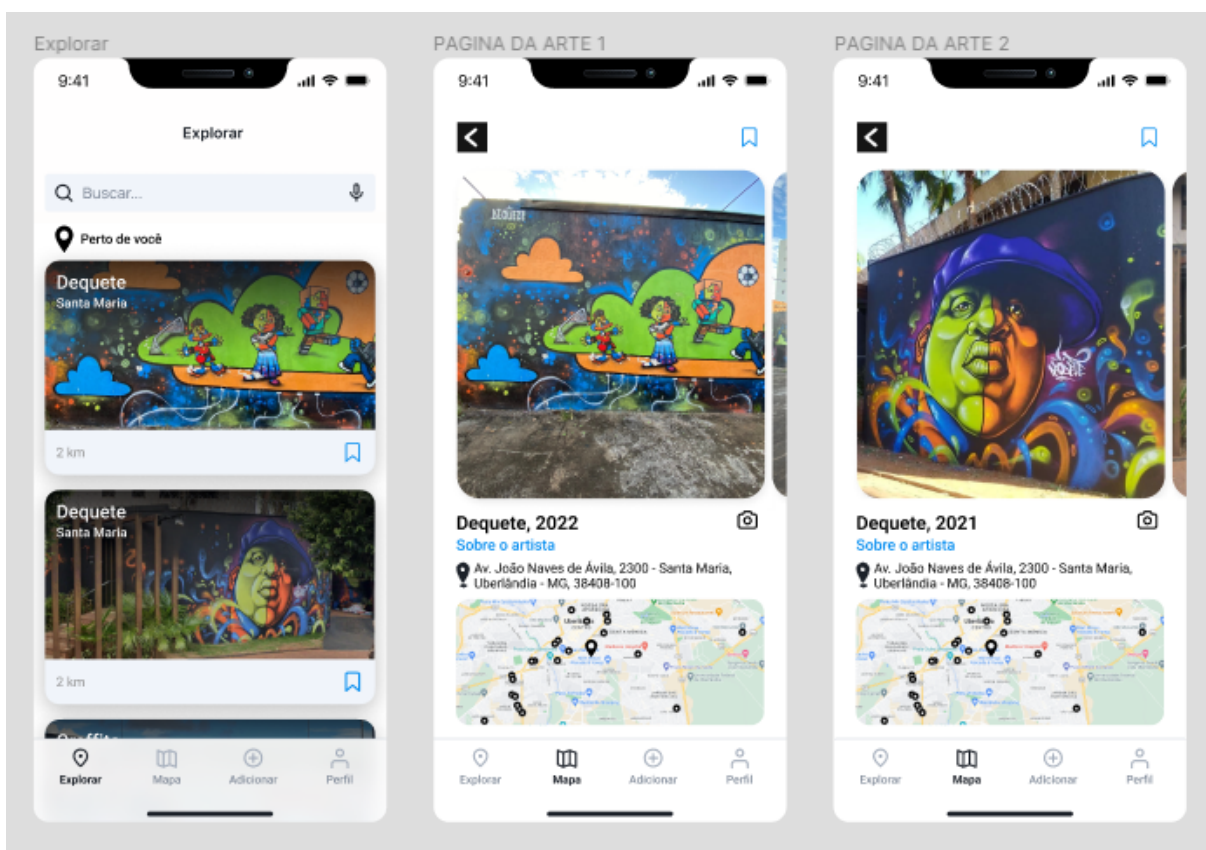
Protótipo é um modelo ou amostra inicial de um produto ou sistema que é criado para testar e avaliar ideias antes de se comprometer com o desenvolvimento ou produção em escala completa. Ele pode ser físico ou digital, e pode ser criado usando uma variedade de técnicas. O protótipo é usado para testar e validar as ideias do projeto, avaliar sua viabilidade técnica e comercial, e obter *feedback* do público-alvo antes de avançar para a fase de desenvolvimento final. Além disso, ele também pode ser usado para demonstrar o conceito para potenciais investidores ou parceiros de negócios (Brown, 2009).



Wireframe alta resolução Fonte: O autor.

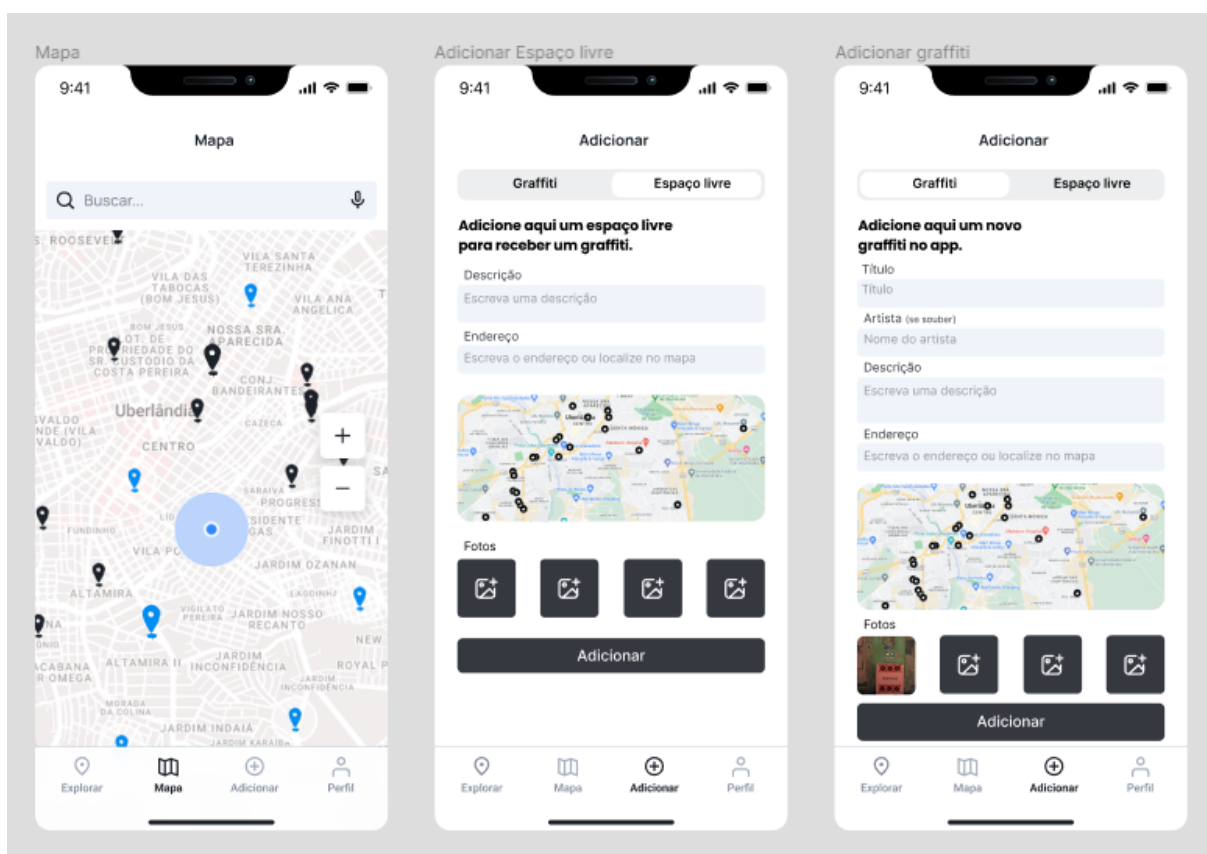
Ao iniciar o aplicativo, os usuários serão recebidos por uma tela de boas-vindas que exibirá o logo e animação de ícone enquanto o aplicativo carrega. Em seguida, os usuários serão direcionados para a tela de login, onde eles poderão

escolher entre logar com seu endereço de e-mail, conta do Facebook ou conta do Google. Para aqueles que ainda não possuem uma conta, há também uma opção de cadastro facilmente acessível, localizada na parte superior da tela, no botão que pode ser deslocada para o lado. Dessa forma, o processo de login/cadastro é simples e intuitivo, garantindo uma experiência de usuário agradável e sem problemas.



Wireframe alta resolução da tela “explorar” e do card do Graffiti. Fonte: O autor.

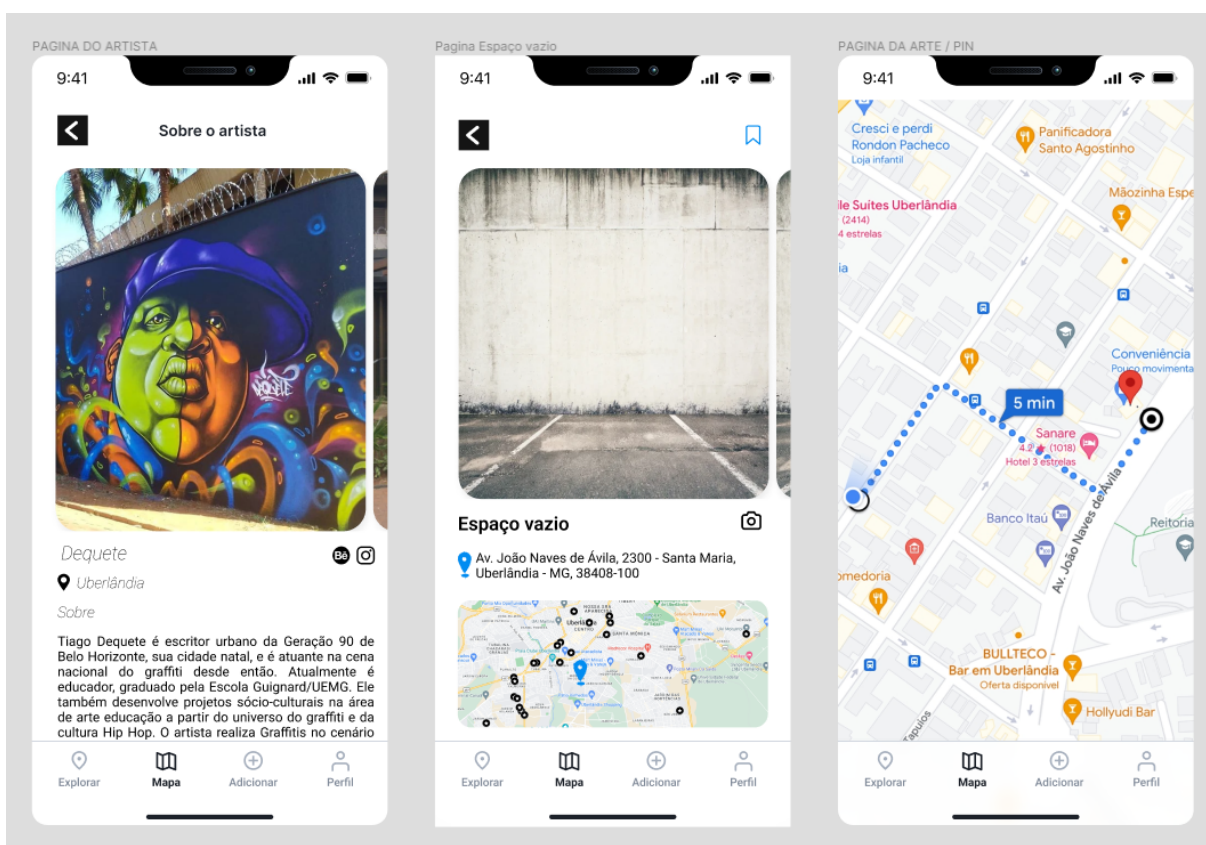
Ao acessar o aplicativo, o usuário é direcionado para a tela de Explorar, na qual é exibido os *graffitis* mais próximos de sua localização atual. Ao clicar em um card de *graffiti* específico, é aberta a página do *graffiti*, onde o usuário pode ver as fotos do *graffiti* adicionadas por outros usuários, informações sobre o local, mapa de localização, link para a página do artista e opção de tirar sua própria foto da arte e adicionar à galeria. As fotos serão aprovadas antes de ser exibida no aplicativo.



Wireframe alta resolução tela “mapa” e “adicionar” Fonte: O autor.

Na aba "Mapa", é exibido um mapa da cidade que contém todos os *graffitis* marcados com pins pretos e todos os espaços disponíveis para novas artes marcadas com pins azuis. O usuário pode acessar as páginas dos *graffitis* ou dos locais disponíveis clicando nos respectivos pins no mapa.

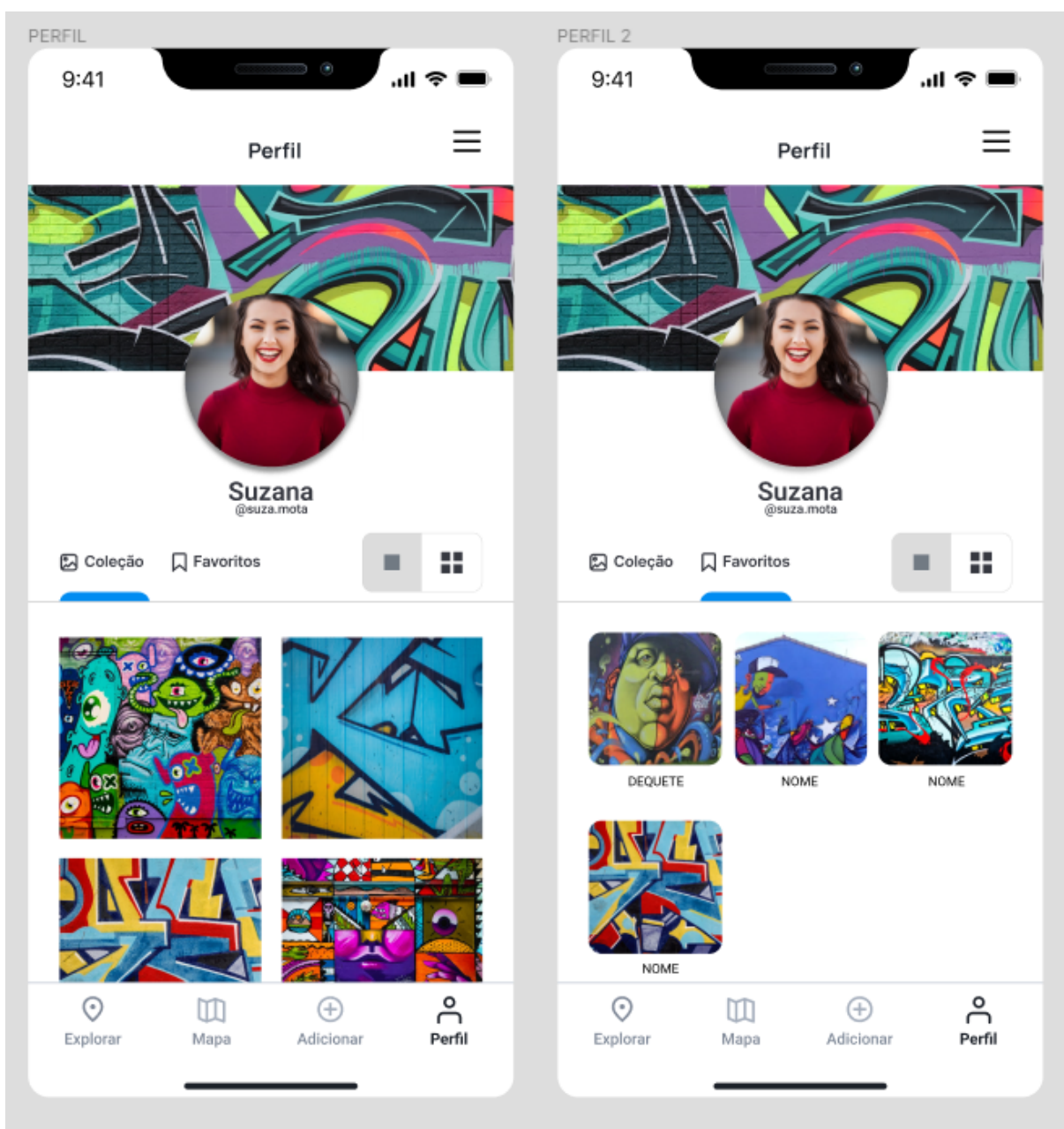
Na aba "Adicionar", o usuário tem a opção de adicionar um novo *graffiti* ao mapa, fornecendo informações detalhadas como título, nome do artista (se conhecido), descrição completa, localização precisa e fotos. Além disso, é possível adicionar um espaço livre para um novo *graffiti*, utilizando o botão localizado na parte superior da tela, preenchendo uma descrição do local e informando a localização exata para que artistas possam encontrá-lo facilmente.



Wireframe alta resolução "Sobre o artista", "espaço vazio" e trajeto Fonte: O autor.

A tela do "Sobre o artista" é exibido fotos das suas obras, um breve resumo sobre sua história e trajetória, além de links para seu portfólio e redes sociais, caso tenha.

Na tela de espaço vazio, é apresentada imagens do local, bem como sua localização precisa, para que artistas possam encontrá-lo e entrar em contato com o proprietário ou a prefeitura para solicitar autorização para utilizá-lo.



Wireframe alta resolução "Perfil". Fonte: O autor.

Na tela de perfil, o usuário pode visualizar sua foto de perfil, o seu nome e duas abas para gerenciar suas interações com o aplicativo. A aba "Coleção" permite ao usuário visualizar todos os *graffitis* que já foram visitados e fotografados por ele, permitindo que ele possa recordar essas experiências e compartilhá-las com outros usuários. A aba "Favoritos" permite que o usuário salve os *graffitis* que ele mais gostou, para que ele possa facilmente encontrá-los no futuro e compartilhá-los com

outros usuários. Além disso, nessa tela é possível editar informações do perfil como foto, nome, email e senha.

Acesse o link para visualizar e interagir com o protótipo do aplicativo no Figma.

<https://www.figma.com/proto/Gj0X3kky0ZLEfTnAZjXHH9/APP%2FSITE?node-id=1%3A2221&scaling=scale-down&page-id=1%3A3&starting-point-node-id=1%3A2221>



Mockup de telas do aplicativo. Fonte: O autor.

7 Conclusão

Através deste trabalho de conclusão de curso, foi possível identificar a necessidade de desconstrução do preconceito relacionado à arte *graffiti* na sociedade atual. Com o objetivo de mapear a cidade de forma que o turista e o morador possam viver a arte urbana, é fundamental destacar os pontos artísticos como parte do patrimônio visual da cidade.

Além de sua função tecnológica, o aplicativo também tem um objetivo social, buscando ampliar a educação artística e diminuir a visão restrita de arte apenas nas produções elitizadas e amplamente divulgadas. O *graffiti*, como arte marginal (às margens do cânone artístico), tem a função de dar voz e espaço para artistas que estão fora do meio elitizado cuja propagação e consumo de arte é maior.

O método *double diamond* foi de extrema utilidade para a produção deste projeto, permitindo uma abordagem sistemática e estruturada para o processo de design. O uso de protótipos garantiu que a interface do aplicativo ficasse objetiva e com informações claras e de fácil entendimento. É importante mencionar que futuramente pode ser feito uma avaliação heurística, o que poderia ter sido útil para identificar e corrigir possíveis problemas na interface do usuário, melhorando ainda mais a usabilidade e a eficácia do aplicativo.

Referências

BLAUTH, L.; POSSA, A. C. K. **Arte, grafite e o espaço urbano**. Palíndromo, Florianópolis, v. 4, n. 8, 2013. DOI: 10.5965/2175234604082012146. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/3458>. Acesso em: 14 dez. 2022.

HENCKEMAIER, L. I. F. **EDUCAÇÃO PELA ARTE DO GRAFITE EM UMA ESCOLA PÚBLICA: UMA PROPOSTA DE PARTICIPAÇÃO**. Revista Educação, Artes e Inclusão, Florianópolis, v. 12, n. 2, p. 141-157, 2016. DOI: 10.5965/1984317812022016141. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/8130>. Acesso em: 18 jan. 2023.

ARAÚJO, Marcelo da Silva. **GRAFITES URBANOS COMO MEMÓRIA E PATRIMÔNIO TRILHANDO OS “CAMINHOS DA HISTÓRIA IMAGINADA**. Revista Encontros, vol.19, 2021.

ABALOS JUNIOR, Jose Luis. **As políticas da criatividade: graffiti, street art e desenvolvimento urbano-cultural no Brasil e em Portugal**. 2021.

Costaldello, Angela Cassia e BLEY, Francisco. **A REGULAMENTAÇÃO LEGAL DO GRAFITE: PERSPECTIVAS E CAMINHOS A PARTIR DE UMA EXPERIÊNCIA PRÁTICA EM CURITIBA**. prag MATIZES - Revista Latino Americana de Estudos em Cultura, 2018

GITAHY, Celso. **O que é graffiti**. Brasiliense, 2017.

ZUIN, A. L. A. **O grafite da vila madalena: uma abordagem sociosemiótica**. 7ª Conferência Brasileira de Folkcomunicação. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, S.P. 2004.

HONORATO, Geraldo; MARINHO, Flávio. **Grafite: Da marginalidade às galerias de arte**. Programa de Desenvolvimento Educacional–2008/2009. Disponível em: < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1390-8.pdf>>. Acesso em, v. 3, p. 1390-8, 2013.

BLAUTH, L.; POSSA, A. C. K. **Arte, grafite e o espaço urbano**. Palíndromo, Florianópolis, v. 4, n. 8, 2013. DOI: 10.5965/2175234604082012146. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/3458>. Acesso em: 10 jan. 2023.

VELOSO, Verônica Gonçalves. **Percorrer a cidade a pé: ações teatrais e performativas no contexto urbano**. Editora Appris, 2022.

INSCRIÇÕES de propostas de pintura em graffiti começam hoje (17).Uberlândia, 17 de janeiro de 2022. Disponível em:<<https://www.uberlandia.mg.gov.br/2022/01/17/inscricoes-de-propostas-de-pintura-em-graffiti-em-murais-e-paineis-comecam-hoje-17/>>. Acesso em: 12 de dezembro de 2022.

ALEIXO, Caroline. **Lei que autoriza intervenções do ‘graffiti’ começa a valer efetivamente em Uberlândia.** Disponível em <https://g1.globo.com/mg/triangulo-mineiro/noticia/2018/12/30/lei-que-autoriza-intervencoes-do-graffiti-comeca-a-valer-efetivamente-em-uberlandia.ghtml> Acesso em: 10 jan. 2023

LOPES, A. (2019). **Projeto de uma aplicação mobile para os adeptos do Sporting Clube de Braga, Tese de Mestrado**, Escola Superior de Artes e Design, Portugal. Consultado em 23 de dezembro de 2022. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.26/33139>

NORMAN, D.; NIELSEN, J. (2019). **The Definition of User Experience (UX).** Nielsen Norman Group. Consultado em 23 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

FLOWCHART Create flowcharts quickly and easily with SmartDraw's flowchart software. Consultado em 23 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.smartdraw.com/flowchart/#whatisFlowchart>

TEIXEIRA, F. (2014). **Introdução e boas práticas em UX Design [recurso eletrônico]**. Vila Mariana, São Paulo: Casa do Código

NORMAN, D.; NIELSEN, J. (2019). **The Definition of User Experience (UX).** Nielsen Norman Group. Consultado em 23 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

COSTA, Débora. **Viva cidade Narrativas do graffiti em Uberlândia.** 2021

DESAI, R. (2019). **How to Create User Personas for your business.** In Medium. Consultado em 27 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://medium.com/swlh/defining-user-personasb01934ed2d26>

AELA,Editorial. **Como Utilizar o Double Diamond Na Prática?.** Consultado em 23 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://aelaschool.com/experienciadousuario/double-diamond-como-trabalhar-com-essa-metodologia-na-pratica/>

RAMOS, Ana Júlia. **Visualize com mais clareza as suas ideias com ajuda de um moodboard.** Consultado em 23 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/moodboard/>

FEIJÓ, Valéria Casaroto. **Diretrizes para a construção de um aplicativo para smartphones com foco na geração de experiências em branding**

territorial. Disponível em:
<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/128930/329756.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

BROWN, Tim, 2009. **Design Thinking: Inovação em Produtos, Serviços e Experiências.**