

CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – TCC (RES. 020/2016 – 2024 2)		
( ) PRÉ-PROJETO	( X ) PROJETO	ANO/SEMESTRE: 2024/2

## MENU MUSICAL: UMA APLICAÇÃO INTERATIVA PARA FACILITAR A CONEXÃO ENTRE MÚSICOS, ESTABELECIMENTOS E OUVINTES

Gabriel Toniolo Picaz

Profª. Luciana Pereira de Araújo Kohler – Orientadora

### 1 INTRODUÇÃO

Segundo a Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI) em 2023 o mercado de músicas gravadas no Brasil aumentou 13,4% em relação ao ano anterior Nakamura, 2024). Uma pesquisa feita pela Associação Brasileira da Música Independente (ABMI, 2020) aponta que 53,5% do *top* 200 das músicas mais acessadas das plataformas de *streaming* no Brasil foram feitas por artistas independentes em 2020. Estes dados mostram a força que o mercado da música tem no país.

Como analisado por Gomes (2017) são inúmeras as dificuldades enfrentadas por músicos independentes, sendo que a que mais se destaca é a falta de visibilidade. De acordo com Yúdice (2011) um dos fatores que agrava a falta de visibilidade é a grande dominância no mercado atual pelas grandes produtoras. Apesar dos dados divulgados pela Associação Brasileira da Música Independente (ABMI) apontarem uma alta adesão do público com os artistas independentes, estes ainda representam uma pequena parcela do todo (Associação Brasileira da Música Independente, 2020).

As plataformas de *streaming* surgiram como uma grande aliada aos artistas tanto com relação à divulgação dos trabalhos quanto na questão financeira, mas, a maior fonte de renda destes artistas ainda são as apresentações ao vivo conforme mencionado por Paixão (2021). Para quem está começando na música, o mercado local é uma das maiores portas de entrada para este mundo (Menezes, 2021). Artistas novatos ainda não possuem um grande orçamento para realizar grandes apresentações de forma independente, e, por isso, acabam dependendo de oportunidades em sua região.

Muitos bares e restaurantes possuem um sistema de entretenimento ao vivo, oferecendo aos músicos independentes uma forma para se apresentarem e conquistarem visibilidade. No entanto, esses locais enfrentam desafios na criação de uma experiência musical que atenda os gostos diversificados de seu público. Por muitas vezes, os artistas trabalham com repertórios fixos, limitando a interação com a audiência e a possibilidade de personalização das apresentações (Linz, 2017). Diante dos contextos apresentados, surge a seguinte questão: como a tecnologia pode auxiliar músicos independentes a ganhar visibilidade e se destacar em suas comunidades, promovendo maior interação com o público e oportunidades locais?

#### 1.1 OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é disponibilizar uma aplicação Web que facilita a conexão entre músicos independentes e o público atuando como um *marketplace*. Além disso, o foco dessa aplicação é tornar as apresentações mais dinâmicas e interativas.

Os objetivos específicos são:

- a) ampliar a visibilidade de artistas independentes facilitando sua contratação e exposição ao público;
- b) inovar as apresentações através de um sistema de interação em tempo real do público com o músico;
- c) disponibilizar um sistema de avaliações e feedback dos músicos.

### 2 TRABALHOS CORRELATOS

Nesta seção serão apresentados os trabalhos semelhantes ao objetivo proposto no presente trabalho. A subseção 2.1 aborda a revisão sistemática, trazendo detalhes sobre a pesquisa realizada e a seleção dos trabalhos mais relevantes. Posteriormente, na subseção 2.2 foi realizada uma análise sobre os trabalhos selecionados que mais se assemelham ao tema abordado.

#### 2.1 REVISÃO SISTEMÁTICA

Para realização da pesquisa dos trabalhos correlatos foram utilizados os portais de busca Google Acadêmico e Scielo. Com o objetivo de trazer resultados relacionados ao tema abordado neste trabalho, foram selecionadas palavras-chave e em seguida definida uma *string* principal de busca. Com isso, se obteve a seguinte *string* de busca: (“Músico” OR “Artista” OR “Cantor”) AND (“Independente” OR “Autônomo” OR “Freelancer”) AND “Música” AND (“Aplicativo” OR “Plataforma” OR “Site”), também foram utilizados os termos “Divulgação” e “Eventos”.

No Quadro 1 foram dispostos os trabalhos correlatos resultantes da busca realizada. Para seleção dos trabalhos mais relevantes foi levado em consideração a sua semelhança com o tema proposto neste trabalho. Por fim, foram selecionados os trabalhos de Menezes (2021), Lins (2017) e Franca *et al.* (2023)

Quadro 1 - Síntese dos trabalhos correlatos selecionados

Assunto	Filtro	Referência
Música inredor: desenvolvimento de um aplicativo móvel para a promoção da cultura fonográfica local usando geolocalização	("Músico" OR "Artista" OR "Cantor") AND "Independente" AND "Música" AND ("Aplicativo" OR "Plataforma" OR "Site")	Menezes (2021)
Aplicação para Aumentar a Interação entre Músico e Público em Apresentações Musicais ao Vivo em Bares do Recife	("Músico" OR "Artista" OR "Cantor") AND "Música ao vivo" AND ("Aplicativo" OR "Plataforma" OR "Site")	Lins (2017)
Compartilhando criatividade: Uma Plataforma para artistas independentes	("Músico" OR "Artista" OR "Cantor") AND "Independente" AND ("Aplicativo" OR "Plataforma" OR "Site")	Bellomo <i>et al.</i> (2023)
O infográfico digital como ferramenta auxiliar na divulgação de músicos independentes	("Músico" OR "Artista" OR "Cantor") AND "Independente" AND ("Aplicativo" OR "Plataforma" OR "Site")	Souza (2019)
Desenvolvimento de um aplicativo para a divulgação de eventos itinerantes	("Aplicativo" OR "Plataforma" OR "Site") AND "Divulgação" AND "Eventos".	Barbosa <i>et al.</i> (2018)
JobNow: Software para facilitar a busca de trabalhos freelancers	("Aplicativo" OR "Plataforma" OR "Site") AND "Divulgação" AND ("Independente" OR "Autônomo" OR "Freelancer")	Franca <i>et al.</i> (2023)

Fonte: elaborado pelo autor (2024).

## 2.2 SÍNTESE DOS TRABALHOS CORRELATOS

Nesta subseção são descritos os trabalhos que mais se correlacionam ao estudo em questão. No Quadro 2 está apresentado o trabalho de Menezes (2021), que desenvolveu um aplicativo com o objetivo de auxiliar a divulgação de músicos locais, disponibilizando uma lista de apresentações próximas ao local dos usuários. No Quadro 3 está o trabalho de Lins (2017), em que foi implementada uma aplicação que possibilita uma interação em tempo real dos ouvintes com os músicos durante as apresentações. Por fim, o Quadro 4 descreve o trabalho de Franca *et al.* (2023), que criou um software para facilitar a busca de trabalhos de freelancers.

No Quadro 2 está resumido o trabalho de Menezes (2021), no qual foi desenvolvido o aplicativo Música InRedor, com o foco em disponibilizar informações sobre músicos e eventos locais. O aplicativo visa auxiliar artistas independentes através da divulgação de suas informações para o público local, atuando como uma aplicação de conexão entre músicos e possíveis consumidores, além de promover a divulgação de shows e eventos culturais, facilitando o engajamento da comunidade.

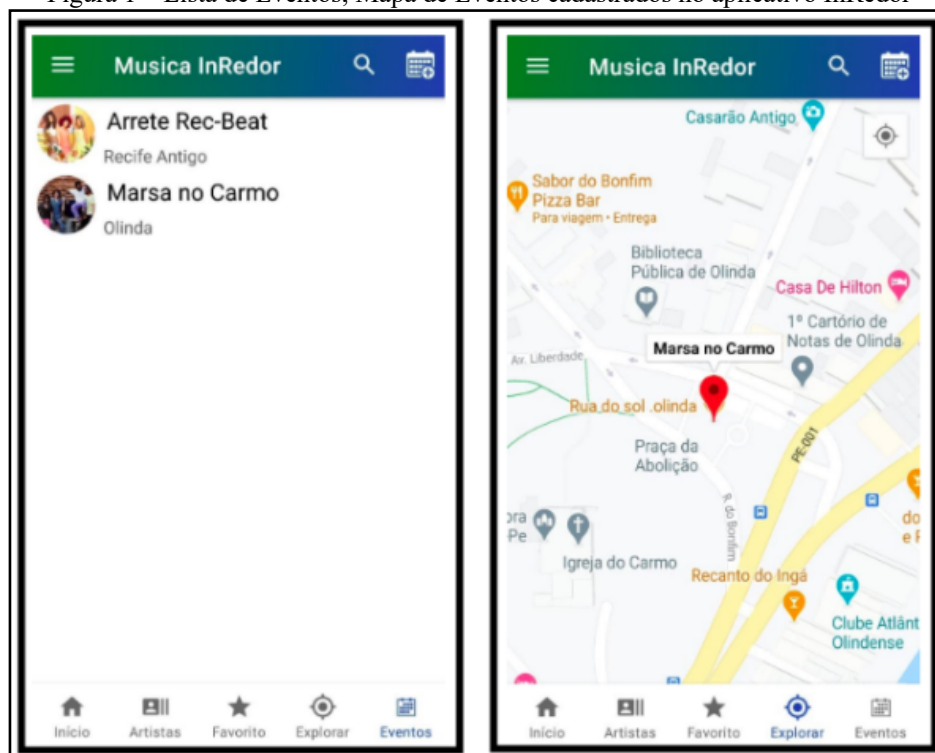
Quadro 2 – Música InRedor: desenvolvimento de um aplicativo móvel para a promoção da cultura fonográfica local usando geolocalização

Referência	Menezes (2021)
Objetivos	Implementação de um aplicativo móvel denominando "Música InRedor" que auxilia artistas independentes a promoverem e financiar seus trabalhos.
Principais funcionalidades	Cadastrar cantores e eventos e disponibilizar estas informações para o usuário. Função explorar onde são exibidos em um mapa os eventos cadastrados.
Ferramentas de desenvolvimento	Material Design e Firebase e Data Binding.
Resultados e conclusões	Após implementação do aplicativo foram realizados testes com potenciais usuários, os artistas, onde foram obtidos feedback positivos. Foi concluído que o aplicativo cumpriu o prometido e é promissor para o mundo da música. Através dos feedbacks foram definidas algumas implementações futuras como, disponibilizar o aplicativo para iOS, realização de testes com os usuários finais (público) e a criação de uma interface web para onde seriam disponibilizados dados sobre o perfil dos ouvintes para que os artistas possam analisar e agregar em seu trabalho.

Fonte: elaborado pelo autor (2024).

A Figura 1 demonstra duas das telas presentes no aplicativo InRedor desenvolvido por Menezes (2021). Na tela de eventos, imagem a esquerda, é possível visualizar o nome e o local onde os eventos irão acontecer. Já a tela de explorar, imagem a direita, um mapa auxilia os usuários a encontrarem eventos mais próximos através da geolocalização.

Figura 1 – Lista de Eventos; Mapa de Eventos cadastrados no aplicativo InRedor



Fonte: Menezes (2021).

O Quadro 3 demonstra o trabalho realizado por Lins (2017), em que foi implementado um aplicativo para artistas musicais, voltado a melhorar a interação entre a plateia e o músico em tempo real. A aplicação é responsável por intermediar as solicitações de músicas entre o artista e o público, permitindo que o músico ajuste seu repertório durante as apresentações, melhorando assim a experiência dos espectadores.

Quadro 3 – Aplicação para Aumentar a Interação entre Música e Público em Apresentações Musicais ao Vivo em Bares do Recife

Referência	Lins (2017)
Objetivos	Disponibilizar uma aplicação móvel para melhorar a interação da plateia com o músico através de solicitações de músicas.
Principais funcionalidades	As funcionalidades foram divididas entre público e artista. O público possui a opção de realizar cadastro, solicitar músicas durante o show e votar em uma música presente na lista do show. Já os artistas, além de possuírem todas as funcionalidades do público, podem realizar a configuração do show e visualizar as músicas solicitadas e votadas em tempo real.
Ferramentas de desenvolvimento	Angular 2, Angular Material, Firebase, Trello e Google Analytics.
Resultados e conclusões	Com o objetivo de validar o aplicativo, foram feitos testes em situações reais. Após a realização de 3 experimentos, foi constatado que o aplicativo possui grande potencial, porém, alguns fatores como a falta de interação do músico com o aplicativo acabaram atrapalhando o experimento. Por fim, verificou-se que a funcionalidade mais utilizada pelos músicos foi a de monitorar as músicas mais solicitadas e curtidas pelo público, permitindo que ajustem suas apresentações com o objetivo de aumentar a satisfação geral.

Fonte: elaborado pelo autor (2024).

A Figura 2 se trata de uma captura de tela do aplicativo desenvolvido por Lins (2017), onde a imagem demonstra o menu de opções que o artista tem acesso para ter todo o controle necessário durante uma apresentação. Também é possível visualizar as músicas solicitadas e curtidas pelo público.

Figura 2 – Visão do artista no aplicativo durante o show



Fonte: Lins (2017).

No Quadro 4 é apresentado o trabalho de Franca *et al.* (2023) no qual foi desenvolvido um aplicativo focado em auxiliar freelancers a divulgarem seus trabalhos. O aplicativo tem como objetivo facilitar a busca e a troca de informações entre o prestador de serviço e o usuário. Através da geolocalização o aplicativo permite que o usuário verifique trabalhadores próximos, por meio da visualização por mapas.

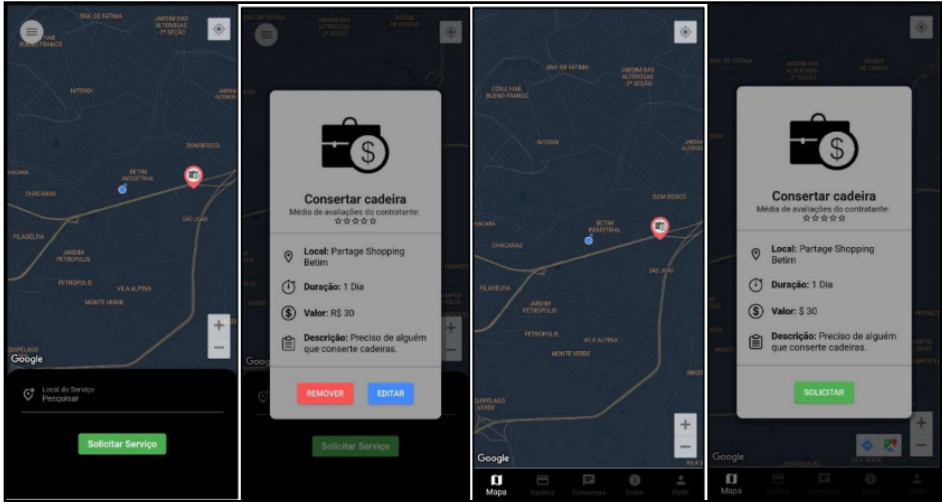
Quadro 4 – JobNow: Software para facilitar a busca de trabalhos freelancers

Referência	Franca <i>et al.</i> (2023)
Objetivos	Desenvolvimento de um software responsável por facilitar a buscar por trabalhos de freelancers.
Principais funcionalidades	Realizar o cadastro de contratantes e freelancers juntamente com suas habilidades e informações pessoais. Sistema de busca por geolocalização. Cadastro de serviços prestados. Solicitação de serviços. Sistema de avaliações. Chat para comunicação. Confirmação de pagamento pela aplicação. Rotas de locomoção.
Ferramentas de desenvolvimento	Framework Flutter, Visual Studio Code, Firebase, Dart, NoSQL e Windows 10 Pro.
Resultados e conclusões	Após o desenvolvimento do aplicativo foi realizado um teste de usabilidade com os usuários, onde o resultado obtido foi positivo atingindo uma pontuação de 86,25 na escala SUS de John Brook.

Fonte: elaborado pelo autor (2024).

A Figura 3 mostra dois pontos de vista diferentes do aplicativo desenvolvido por Franca *et al.* (2023), onde a segunda imagem demonstra a visão do Freelancer que pode editar ou remover o serviço cadastrado. Já a imagem mais a direita, retrata a visão do contratante que possui a opção de contratar o serviço selecionado no mapa.

Figura 3 – Visualização do marcador no mapa e das informações do serviço (Contratante e Freelancer)



Fonte: Franca *et al.* (2023).

3 PROPOSTA

Nesta seção, será apresentada a proposta do desenvolvimento de uma aplicação Web para conectar artistas independentes com o público e contratantes, através da divulgação de suas informações e interações com a plateia

durante as apresentações. Será discutida a justificativa juntamente a metodologia adotada para a implementação deste trabalho.

### 3.1 JUSTIFICATIVA

No Quadro 5 foi realizado um comparativo entre as principais características dos trabalhos correlatos analisados na seção anterior.

Quadro 5 - Comparativo dos trabalhos correlatos

Trabalhos Correlatos Características	Menezes (2021)	Lins (2017)	Franca <i>et al.</i> (2023)
Tipo de plataforma	Aplicativo móvel	Aplicativo móvel	Aplicativo móvel
Divulgação de músicos independentes	Sim	Não	Sim
Feedbacks do público	Sim	Sim	Sim
Interações em tempo real	Não	Sim	Não
Público-alvo	Músicos e estabelecimentos	Músicos	Freelancers

Fonte: elaborado pelo autor (2024).

Conforme o Quadro 5, todos os trabalhos analisados são voltados para aplicativos móveis, enquanto a proposta deste estudo se destaca por ser uma aplicação Web, ampliando o alcance de uso para diversas plataformas. Tanto o trabalho de Menezes (2021) quanto o presente estudo compartilham o objetivo de dar visibilidade a músicos independentes, aspecto não abordado por Lins (2017). Por outro lado, o trabalho de Lins (2017) se diferencia ao oferecer interações em tempo real entre o público e o músico durante as apresentações.

Os estudos de Menezes (2021) e Lins (2017) se destacam por terem um público-alvo mais específico, voltado exclusivamente para músicos, o que permite um foco mais direcionado nas necessidades desse grupo e possui maior correlação com o estudo presente. Em contrapartida, o trabalho de Franca (2023) abrange um público-alvo mais amplo, composto por diferentes tipos de prestadores de serviços independentes.

A aplicação sugerida pode ser vista como uma fusão das propostas de Menezes (2021) e Lins (2017), ao combinar a visibilidade dada aos músicos independentes com as funcionalidades de interação em tempo real com o público, unindo assim os principais recursos de ambos os estudos.

### 3.2 METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

- levantamento bibliográfico: realizar pesquisas e análise de artigos, livros estudos e materiais relevantes sobre artistas independentes e a tecnologia no mundo da música;
- especificação: detalhar as funcionalidades da aplicação, com foco nos objetivos, escopo, público-alvo e critérios de sucesso, essa etapa também incluirá a modelagem inicial com diagramas UML para representar os principais elementos da aplicação;
- selecionar ferramentas de desenvolvimento: analisar quais serão as ferramentas necessárias para o desenvolvimento da aplicação;
- definição das funcionalidades: definir as funcionalidades que estarão presentes na aplicação através de histórias de usuário e levantamento de requisitos;
- obtenção dos dados: definir a forma de como serão obtidas as informações sobre músicas e locais;
- desenvolvimento de protótipo: realizar a implementação de um protótipo a fim de validar telas e funcionalidades;
- desenvolvimento da aplicação: implementar a aplicação web de acordo com os protótipos aprovados;
- validação da aplicação: realização de testes em situações reais para validar a sua funcionalidade;
- avaliação dos resultados: avaliar os resultados obtidos através do feedback dos usuários.

## 4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Esta seção apresenta os assuntos que fundamentarão o estudo a ser realizado, ela foi dividida em duas subseções. A subseção 4.1 aborda a importância da tecnologia no mundo da música e a subseção 4.2 descreve sobre a situação dos artistas independentes no atual cenário.

### 4.1 TECNOLOGIA NO MUNDO DA MÚSICA

Até o final do século XIX, a música era majoritariamente apreciada em apresentações ao vivo (Silva *et al.* 2024). Com a chegada de tecnologias de gravação e reprodução, uma nova forma de consumir música começou

a surgir (Nakano, 2010). Silva *et al.* (2024) destaca que a partir dessa evolução tecnológica, o mercado de música gravada passou por uma transformação significativa, alterando a maneira como as canções eram produzidas, distribuídas e consumidas.

Com a popularização dos serviços de *streaming*, houve o surgimento de uma nova fase no consumo de música (Moschetta, 2018). Moschetta (2018) também afirma que a facilidade de acesso ao conteúdo incentiva a descoberta de novas músicas. No cenário musical brasileiro, gêneros que antes eram restritos a rádios locais agora ganham visibilidade e alcançam novos públicos com facilidade por meio das plataformas de streaming (Marques, 2024).

O uso dos smartphones durante apresentações ao vivo está se tornando um hábito nos dias de hoje e isto pode ser visto como um problema, pois cada vez mais as pessoas estão deixando de viver o momento segundo Verizon (2015). No entanto, Verizon (2015) também enfatiza que o uso dos aparelhos móveis pode aprimorar experiências ao vivo, tornando o observador em um participante ativo nas apresentações. A participação e o feedback do público durante apresentações ao vivo são de grande importância por impactar diretamente na performance criativa dos artistas (Wald-Fuhrmann, 2021).

Lins (2017) aponta que existem diversas formas de interação tecnológica em apresentações ao vivo, como o uso de pulseiras luminosas que reagem ao ritmo do show. Contudo, tais soluções frequentemente são inviáveis para eventos de menor porte ou para músicos independentes em início de carreira, devido aos altos custos ou à complexidade técnica (Lins, 2017). Nesse contexto, a proposta de Verizon (2015) destaca-se como uma alternativa acessível e inovadora: utilizar smartphones, um dispositivo amplamente disponível, como ferramenta de interação e engajamento. Essa abordagem oferece viabilidade e flexibilidade, permitindo sua aplicação em diferentes cenários.

## 4.2 ARTISTAS INDEPENDENTES

De Marchi (2006) afirma que o Brasil é amplamente reconhecido no cenário internacional como um importante centro de produção musical. De acordo com De Marchi (2006), por volta da década de 1990 ocorreu um aumento na produção independente brasileira devido ao surgimento recorrente de novas gravadoras e selos musicais brasileiros. Requião e Costa (2023) destacam o desafio da constante necessidade de autopromoção como uma das principais exigências do cenário atual, resultante das crescentes transformações econômicas e tecnológicas.

Como mencionado anteriormente por Gomes (2017), a luta pela visibilidade é muito presente na vida dos artistas independentes. Com o advento da tecnologia, a acessibilidade e a oferta excessiva de serviços culturais dificultam ainda mais o estabelecimento de seu valor de troca conforme apontam Herschmann *et al.* (2011). Segundo Paixão (2021), a principal fonte de renda de artistas independentes são as apresentações ao vivo, por isso, é de grande importância que os músicos inovem em suas apresentações deixando-as mais atrativas e consequentemente, adquirindo mais visibilidade.

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE MÚSICA INDEPENDENTE. **Artistas independentes são 53% nas paradas de sucesso do streaming, revela pesquisa da ABMI.** [S.l.], [2020]. Disponível em: <<https://abmi.com.br/artistas-independentes-sao-53-nas-paradas-de-sucesso-do-streaming-revela-pesquisa-da-abmi/>>. Acesso: 20 set. 2024.

BARBOSA, Thiago Scatolin. **Desenvolvimento de um aplicativo para a divulgação de eventos itinerantes.** Orientador: Prof. Airton Cattani. 2018. 72 p. Trabalho de conclusão – Curso de Design Visual, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/234116>. Acesso em: 25 set. 2024.

BELLOMO, Ricardo Dias. **Compartilhando criatividade: uma plataforma para artistas independentes.** Orientador: Silva, Carlos Vianna da. 2023. 39 p. Trabalho de conclusão – Faculdade de Design, Centro Universitário Ritter dos Reis Ânima Educação, Porto Alegre, 2023. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/7609372d-8938-42be-9ce8-27a8c4ea061b>. Acesso em: 16 set. 2024.

DE MARCHI, Leonardo. Inovação e institucionalização na indústria fonográfica brasileira: um estudo de caso das estratégias de negócio de músicos autônomos no entorno digital. **Revista EPTIC** (UFS), Aracajú, v. 14, p. 1-22, 2006. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/76/77>. Acesso em: 22 set. 2024.

FRANCA, Marcello Matori da Rocha; ALENCAR, Bernardo Jeunon de; AMARAL, Cleia Marcia Gomes. **JobNow: software para facilitar a busca de trabalhos freelancers.** 2023. 39 p. Trabalho de conclusão – Bacharelado em Sistemas de Informação, PUC Minas, Betim, 2023. Disponível em: <http://bib.pucminas.br:8080/pergamumweb/vinculos/000023/0000230e.pdf>. Acesso em: 25 set. 2024.

GOMES, Almiralva Ferraz; MATIAS, Josilene Pires. Bastidores dos artistas musicais independentes: um estudo das dificuldades enfrentadas em Vitória da Conquista/BA. In: **XVI SEMANA DE ECONOMIA E II ENCONTRO DE EGRESSOS DE ECONOMIA DA UESB**, 16., 2017, Vitória da Conquista. **Anais [...]**. Vitória da Conquista: Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, 2017. p. 7, 8, 13-14. Disponível em: [http://www2.uesb.br/eventos/semana\\_economia/anais/019.pdf](http://www2.uesb.br/eventos/semana_economia/anais/019.pdf). Acesso em: 16 set. 2024.

HERSCHMANN, Micael; KISCHINHEVSKY, Marcelo. Tendências da indústria da música no início do século XXI. In: JANOTTI JR, Jeder; LIMA, Tatiana; PIRES, Victor (Orgs.). **Dez anos a mil: mídia e música popular massiva em tempos de internet**. Porto Alegre: Simplíssimo, 2011. p. 24. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/322342671\\_Dez\\_anos\\_a\\_mil\\_midia\\_e\\_musica\\_popular\\_massiva\\_em\\_tempos\\_de\\_Internet](https://www.researchgate.net/publication/322342671_Dez_anos_a_mil_midia_e_musica_popular_massiva_em_tempos_de_Internet). Acesso em: 02 de dez. 2024.

LINS, Caio Sergio Novaes da Rocha. **Aplicação para aumentar a interação entre músico e público em apresentações musicais ao vivo em bares do Recife**. Orientador: Giordano Ribeiro Eulalio Cabral. 2017. 39 p. Trabalho de conclusão – Graduação em Ciência da Computação, Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Informática, Recife, 2017. Disponível em: <https://www.cin.ufpe.br/~tg/2017-1/csnrl-tg.pdf>. Acesso em: 21 set. 2024.

MARQUES, Miguel; BORJA, Bruno. Desenvolvimento histórico da indústria fonográfica no Brasil. In: **XX ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**, Salvador, ago. 2024. Disponível em: <https://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-699/152485.pdf>. Acesso em: 18 out. 2024.

MENEZES, Marcelo Henrique Figueiredo de. **Música Inredor - desenvolvimento de um aplicativo móvel para a promoção da cultura fonográfica local usando geolocalização**. Orientador: Prof. Dr. Ramide Augusto Sales Dantas. 2021. Graduação de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Instituto Federal de Pernambuco, Recife, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ifpe.edu.br/xmlui/handle/123456789/655>. Acesso em: 21 set. 2024.

MOSCHETTA, Pedro Henrique; VIEIRA, Jorge. **Music in the streaming era: music curatorship and discovery in Spotify**. Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, dez. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/15174522-02004911>. Acesso em: 18 out. 2024.

NAKAMURA, João. **Mercado fonográfico brasileiro fatura R\$ 2,9 bi em 2023, alta de 13,4%, diz relatório**. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/negocios/mercado-fonografico-brasileiro-fatura-r-29-bi-em-2023-alta-de-134-diz-relatorio/>. Acesso em: 11 de out. de 2024.

NAKANO, Davi. **A produção independente e a desverticalização da cadeia produtiva da música**. Gestão & Produção, São Carlos, v. 16, n. 4, p. 623-637, out./dez. 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gp/a/zFnP46bGtK5qc67HHpcGS/>. Acesso em: 29 set. 2024.

PAIXÃO, Letícia Abreu. **A serviço do mercado: a relação entre o streaming e a produção independente de música gravada**. Orientador: Carlos Navarro. 2021. 52 p. Trabalho de conclusão – Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/19358/1/LAPaix%c3%a3o.pdf>. Acesso em: 21 set. 2024.

REQUIÃO, L.; HERINGER, Costa R.. “El mercado lo define”: estructura y adaptación en la dinámica del trabajo de los músicos brasileños en la transición del siglo XX al XXI. *El oído pensante*, v. 11, n. 1, 24 feb. 2023. Disponível em: <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/oidopensante/article/view/10477>. Acesso em: 19 out. 2024.

SILVA, André Luiz Nunes da; CAMARGO, Cristina Moura Emboaba da Costa Julião de. A Transformação da Produção Musical Independente de Canções no Século XXI. *Revista da Tulha, Ribeirão Preto, Brasil*, v. 10, n. 1, p. 251–290, 2024. DOI: 10.11606/issn.2447-7117.rt.2024.224197. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revistadatulha/article/view/224197>. Acesso em: 19 out. 2024.

SOUZA, Agatha Marques de. **Compartilhando criatividade: uma plataforma para artistas independentes**. Orientador: Prof. Dr. Leônidas Garcia Soares. 2019. 170 p. Trabalho de conclusão – Curso de Graduação em Design Visual, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/199465>. Acesso em: 29 set. 2024.

VERIZON. **How Smartphones Enhance How We Experience Live Events**. [S.l.], [2015?]. Disponível em: <https://www.verizon.com/about/news/vzw/2015/07/how-smartphones-enhance-how-we-experience-live-events>. Acesso em: 29 de set. de 2024.

WALD-FUHRMANN, Melanie; EGERMANN, Hauke; CZEPIEL, Anna; O’NEILL, Katherine; WEINING, Christian; MEIER, Deborah; TSCHACHER, Wolfgang; UHDE, Folkert; TOELLE, Jutta; TRÖNDLE, Martin. Music Listening in Classical Concerts: Theory, Literature Review, and Research Program. *Frontiers in Psychology*, v. 12, 2021. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.638783>. Acesso em: 2 dez. 2024.

YÚDICE, George. **Apontamentos sobre alguns novos negócios da música.** São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2011.