



COMUM, UM AMBIENTE COLABORATIVO

UERJ - UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO DE JANEIRO

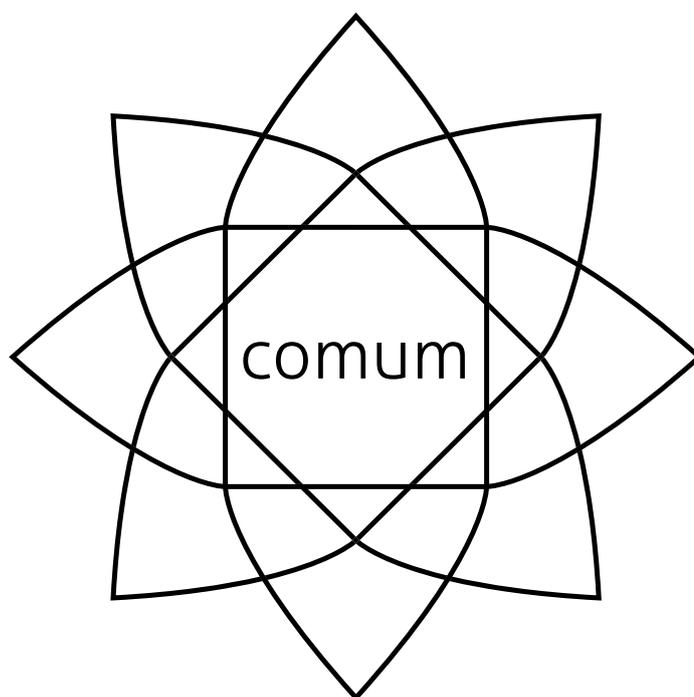
CTC - CENTRO DE TECNOLOGIA E CIÊNCIA

ESDI - ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL

ALINE DE ARAUJO ALONSO

ORIENTAÇÃO: ZOY ANASTASSAKIS

RIO DE JANEIRO, 2012



COMUM, UM AMBIENTE COLABORATIVO

UERJ - UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO DE JANEIRO

CTC - CENTRO DE TECNOLOGIA E CIÊNCIA

ESDI - ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL

ALINE DE ARAUJO ALONSO

ORIENTAÇÃO: ZOY ANASTASSAKIS

RIO DE JANEIRO, 2012

"A verdadeira viagem de descobrimento não consiste em procurar novas paisagens, e sim em ter novos olhos."

MARCEL PROUST

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a compreensão e apoio da minha família, Claudia, Roberto, Miriam, Carolina e Cinthia. A amiga Belle, por todos os conselhos e revisões. A minha maravilhosa orientadora Zoy, mais do que tudo, pela confiança. Ao professor Marcos Martins que acabou virando co-orientador do projeto. Denise Fellipo e Luiz Arbex, por todas as conversas e referências. Dane e Edu, por todo apoio. Agradeço também a todos que contribuíram direta ou indiretamente com o projeto, com referências, respondendo a entrevistas, participando dos testes realizados ou mesmo com conversas entusiasmadas sobre o tema abordado.

RESUMO

O presente projeto é um ambiente colaborativo que estimula a produção e troca de percepções sobre o espaço urbano e seu uso. Para isso foram combinadas noções de cartografia alternativa, participativa e on line com conceitos de cocriação e compartilhamento presentes nas redes e mídias sociais. Ele se deu a partir da reflexão sobre o espaço urbano e suas camadas de significação, observando a subjetividade da cidade e seus cotidianos que estimularam a vontade de valorizar o que é considerado ordinário e comum. Seu desenvolvimento se baseou em protótipos e testes com potenciais usuários.

espaço urbano, cartografia alternativa, cartografia participativa, cocriação, ambiente colaborativo, sistema colaborativo, rede social

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
------------	----

MOTIVAÇÕES E PESQUISA	09
-----------------------	----

Cidade: observação, subjetividade e cotidiano
Representação cartográfica: alternativa, participativa e on line
Cocriação e compartilhamento: as redes e mídias sociais

PROJETO	25
---------	----

Prototipagem
 Testando conceitos
 Testando funções
Conceituação e definições

PROJETO GRÁFICO	42
-----------------	----

Referências
Tipografia
Logo
Uso de cores
Ícones do sistema
Outros ícones
Ícones de mapeamento - sistema de categorização
Base cartográfica

INTERFACE E NAVEGAÇÃO	53
-----------------------	----

Visão geral do sistema
Interface - base cartográfica, painel de controle e abas
Bem vindo ao Comum!
Cadastrar
Perfil
Amigos
Mapear
Em comum
Visualizações
Atualizações
Demais funções

62

CONCLUSÃO	63
-----------	----

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
----------------------------	----

ANEXOS

INTRODUÇÃO

O tema escolhido para os projetos de graduação do presente ano foi Design e Valor. Sua amplitude permitiu uma grande liberdade em relação a escolha da proposta a ser desenvolvida, tornando essa tarefa ainda mais difícil.

As primeiras aulas foram dedicadas à exploração do tema e suas diversas interpretações possíveis com uma reflexão sobre os sentidos que a palavra valor poderia adquirir. Uma das atividades propostas foi a observação do percurso de casa até a faculdade, tentando inserir o tema neste contexto.

Minha abordagem do tema do projeto veio exatamente desta atividade, mesmo que isso só tenha sido percebido depois. A área de interesse que queria explorar era a da cidade, do ambiente em que vivemos. De que valor eu pretendia falar? De um valor subjetivo, sem dúvida, o que seria tão difícil de definir como o próprio significado do tema. Me interessava o cotidiano e aí estava minha problematização, meu interesse era questionar o valor do comum.

De acordo com o
Dicionário Priberam da
Língua Portuguesa
[http://www.priberam.
pt/dlpo/default.
aspx?pal=comum](http://www.priberam.pt/dlpo/default.aspx?pal=comum)

comum (*latim communis, -e*)

ADJ. 2 G.

1. do uso ou domínio de todos os de um lugar ou de uma colectividade. = COMUNITÁRIO, PÚBLICO
2. que acontece ou se encontra com frequência ou com facilidade. = GERAL, HABITUAL ≠ RARO
3. que tem características que se encontram em muitos exemplares. = NORMAL, ORDINÁRIO, VULGAR ≠ ANORMAL, INABITUAL, INCOMUM, INVULGAR
4. que não é de luxo.
5. que não tem grande importância ou valor.
6. [Gramática] diz-se de substantivo que designa um elemento de uma classe ou categoria, não designando um indivíduo ou uma entidade única e específica, por oposição aos nomes próprios.

S. M.

7. o maior número. = MAIORIA
8. o que é considerado geral, habitual, normal.

Assim, o objetivo esperado com o trabalho é de estimular o reconhecimento do valor do que é considerado ordinário, a vida cotidiana na cidade. Este relatório documenta o processo de desenvolvimento do presente projeto de conclusão de curso, desde a ideação até os ajustes finais. A seguir, uma explanação sobre cada parte, considerando as etapas de desenvolvimento do projeto.

Em **Introdução** expõe-se o tema proposto e a área de interesse do projeto.

Segue então a etapa de **Motivações e pesquisa**, que se subdivide entre os principais conceitos a partir dos quais o projeto foi concebido. **Cidade: observação, subjetividade e cotidiano; Representação cartográfica: alternativa, participativa e on line; Cocriação e compartilhamento: as redes e mídias sociais.**

Chega-se então na fase de **Protejo**, em **Conceituação e definições**, é exposto o que é, como funciona e quais são suas possibilidades. O capítulo **Prototipação**, se divide em duas etapas principais: **Testando o conceito**, que descreve as ações desenvolvidas para testar hipóteses, gerar idéias e conteúdo para o projeto e **Testando funções**, onde é exposta a evolução do sistema e interface através dos constantes testes ao longo do processo. No capítulo sobre **Projeto Gráfico** serão abordadas as decisões em relação a tipografia, grid, paleta de cores, ícones e identidade da rede Comum. Em **Interface e navegação** fala-se sobre a navegação no sistema como um todo e como funcionam mais detalhadamente as funções mais importantes. **Concluindo**, discute-se a proposta da rede e os desafios futuros que o projeto terá.

MOTIVAÇÕES E PESQUISA

CIDADE: OBSERVAÇÃO, SUBJETIVIDADE E COTIDIANO

Tudo começou com minha viagem de intercâmbio acadêmico. Observando as cidades que conheci e refletindo sobre a minha própria, percebi que não conhecia o espaço em que sempre vivi. Comecei, então, a levantar questões do tipo: Como conhecer uma cidade de verdade? O que é necessário ver, saber, experimentar? Como poderia eu, por 23 anos morando no Rio de Janeiro, não conhecê-lo? O que estava fazendo de errado? Será que todos se sentem dessa forma em relação a sua própria cidade?

A questão é que é muito difícil observar o que está em volta. Algo que é visto todos os dias, desde sempre, ou com muita frequência tende a passar despercebido, mesmo para os habitantes mais curiosos. Nossa tendência é se concentrar na diferença, no que nos parece exótico. O antropólogo Gilberto Velho explora essa dificuldade no texto 'Observando o familiar':

O que sempre vemos e encontramos pode ser familiar mas não é necessariamente conhecido e o que não vemos e encontramos pode ser exótico mas, até certo ponto, conhecido. No entanto estamos sempre pressupondo familiaridades e exotismos como fontes de conhecimento ou desconhecimento, respectivamente. (VELHO, 1978: p.39)

É por essa questão que em uma viagem parecemos prestar muito mais atenção ao nosso redor e apreender muito mais sobre aquele espaço do que nosso próprio local de convívio. Manter-se em estado de viagem na sua própria cidade é um desafio imenso. Ainda mais levando-se em conta a rotina e seus vícios que nos cegam para o entorno.

O meu conhecimento pode estar seriamente comprometido pela rotina, hábitos, estereótipos. Logo, posso ter um mapa mas não compreendo necessariamente os princípios e mecanismos que o organizam. O processo de descoberta e análise do que é familiar pode, sem dúvida, envolver dificuldades diferentes do que em relação ao que é exótico. Em princípio dispomos de mapas mais complexos e cristalizados para a nossa vida cotidiana do que em relação a grupos ou sociedades distantes ou afastados. (1978: p.41)

Foi exatamente neste espaço que vi a oportunidade de explorar o tema valor, ou melhor, a falta de valor atribuída ao cotidiano, ao que é considerado comum. Este assunto vem sendo largamente explorado por várias áreas. Por exemplo, a antropologia, que o encara como um "(...) um campo de estudo e um campo de ação. É no cotidiano que o espaço se constrói e se transforma. (...) Então é a partir dele que se pode atuar em vista de transformação social. Vide Henri Lefebvre, Agnes Heller, Michel De Certeau, entre outros." (LEIRIAS, 2011: p.38)

Na verdade, não deixamos de conhecer nosso território, conhecemos somente uma pequena parte dele. Como defende o urbanista Kevin Lynch, "cada cidadão tem determinadas associações com partes da cidade, e a imagem que ele faz delas está impregnada de memórias e significados" (LYNCH, 1960: p.2). Assim, conhecemos um ponto de vista e não o todo.

A "realidade" (familiar ou exótica) sempre é filtrada por um determinado ponto de vista do observador, ela é percebida de maneira diferenciada. (...) não estou proclamando a falência do rigor científico no estudo da sociedade, mas a necessidade de percebê-lo enquanto objetividade relativa, mais ou menos ideológica e sempre interpretativa. (VELHO, 1978: p.42)

Pode se dizer que essa "objetividade relativa, ideológica, interpretativa" citada por Velho é, em outras palavras, a subjetividade da cidade, que a torna esse organismo complexo, vivo, cheio de camadas invisíveis de significado inseridas nas estruturas "reais", objetivas e físicas: ruas, prédios, praças, etc. Há muito mais do que se é visto na cidade.

Esta idéia é defendida, entre outros, pelo antropólogo britânico Tim Ingold, que afirma em seu livro *'To journey along a way of life: maps, wayfinding and navigation': "This, as I shall show, is because places do not have locations but histories. Bound together by the itineraries of their inhabitants, places exist not in space but as nodes in a matrix of movement"* (INGOLD, 2000: p. 219).

O espaço, então, é composto não apenas de sua configuração territorial, mas também de toda a vida que o anima, materialidade e imaterialidade conjugadas em uma relação de forças objetivas e subjetivas que dá sentido a ele. E o meu objetivo com o presente projeto de graduação é estimular a observação e valorização dessa esfera oculta em nosso entorno.

Uma cidade com imageabilidade (aparente, legível, ou visível), nesse sentido, seria bem formada, distinta, memorável; convidaria os olhos e ouvidos a uma maior atenção e participação. (LYNCH, 1960, p.10)

O desafio seria tornar visível tal complexidade. Mas como é possível representar todos os aspectos presentes nessa organicidade mutante que é o espaço urbano? Como trazer a tona todas as camadas invisíveis nele contidas?

REPRESENTAÇÃO CARTOGRÁFICA: ALTERNATIVA, PARTICIPATIVA E ON LINE

Quando falamos de representação espacial, a primeira alternativa que vem à mente são os mapas, "representações gráficas que facilitam uma compreensão espacial de coisas, conceitos, condições, processos ou acontecimentos no mundo humano" (HARLEY & WOODWARD, apud LEIRIAS, 2011: p.43).

Foi visto na cartografia o caminho ideal para representar a complexidade do espaço urbano, já que ela trata de uma representação espacial, não linear, destaca-se das outras linguagens como a textual, por exemplo, que pressupõe uma linearidade narrativa. Além disso, a presença e relevância dos mapas na nossa sociedade é notável, por seu caráter de identificação espacial e capacidade de conter diversos níveis de informação.

É uma demanda social (intelectual, acadêmica, artística, enfim, cognitiva) que busca sempre um referenciamento no lugar para os fenômenos, quando não um georeferenciamento. O mapa, desta forma, propõe num só olhar a dimensão de um fenômeno e sintetiza informações de forma objetiva. (LEIRIAS, 2011: p.41)

Porém, utilizando-se de um mesmo argumento já citado, de que todo conhecimento (e arrisco dizer, toda representação) é uma interpretação da dita “realidade” pura, que é impossível de ser retratada imparcialmente. Os mapas também carregam pontos de vista, são recortes de um total plural, portanto parciais. Isso fica claro quando Tim Ingold, citando Turnbull, defende que “*the idea that maps are independent of any point of view (...) is (...) a myth – though it is one that has been avidly cultivated in the name of science and objectivity (...) because no map, representation or theory can be independent of a form of life*” (TURNBULL, apud INGOLD, 2000: p. 224)

...há muito se sabe que o mapa não é neutro. Ele transmite uma certa visão do planeta, inscreve-se num certo sistema de conhecimento e propõe uma certa imagem do mundo, quer ser trate da Terra inteira ou do meio ambiente imediato. (JOLY apud, LEIRIAS, 2011: p.41)

Esse fato pode ser percebido inclusive com a imposição de um determinados pontos de vista, que acabam por influenciar determinada percepção do espaço sobre as outras possíveis. Alguns mapas propõem a reflexão sobre essas imagens hegemônicas impostas e tão familiares que tomamos como realidade pura, discutindo os outros pontos de vista menos valorizados e conhecidos.

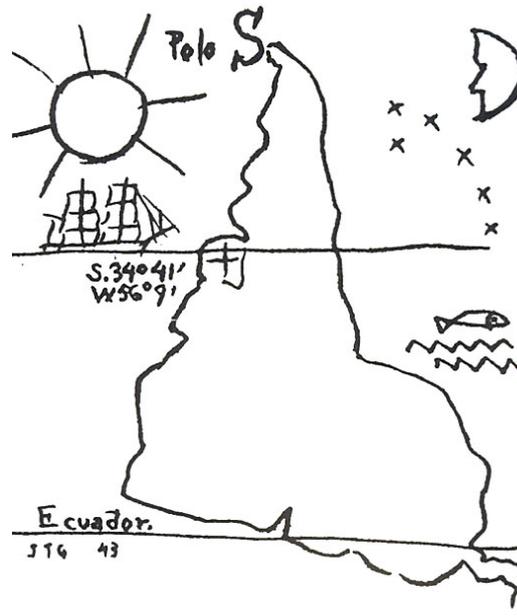
Mapa surrealista do mundo, 1929. Fonte: <http://arquitecturaexpandida.org/blog/> Se opõe à imagem que temos como “correta” em nosso imaginário, da projeção de Mercator.



Dessa necessidade de representar outros pontos de vista, que não os que eram impostos e favoreciam uma pequena minoria, surgiram “*outras cartografias alternativas: heterogêneas, radicais, táticas, cidadanas, participativas, colaborativas, ambíguas, abertamente subjetivas, cotidianas*” (FREIRE & ONRUBIA, 2010:3 apud LEIRIAS, 2011: p.43). Nesta condição, o mapa virá muito mais do que um registro espacial, passa a possuir significados muito mais profundos.

*Maps are pictures
Maps are self-portraits
Maps are manifestations of perceptions
Maps are portraits of the world in the manner
in which those preparing them would
like the world to be understood
Maps are subjective
Mapping... is an act of power
(SEN, apud LEIRIAS, 2011: p.40)*

América do Sul de outro ponto de vista por Joaquim Torres Garcia. Mapa de Cabeça para baixo (Upside-down Map), 1943.



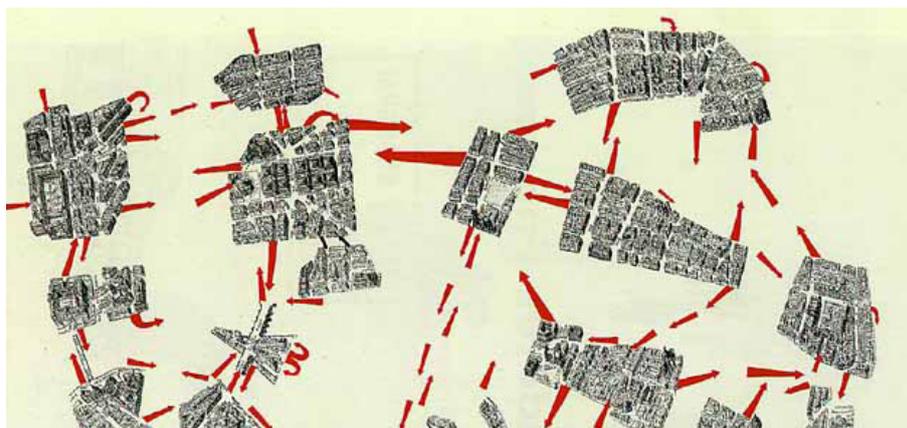
Situacionismo e psicogeografias contemporâneas

As estratégias situacionistas tinham o objetivo de repensar o espaço de forma crítica e serviram de referência para que outros artistas começassem também a problematizar a cidade, o urbano, a vida cotidiana e a experimentação do espaço urbano. Eles criticavam “a monotonia, ou a ausência de paixão, da vida cotidiana moderna.” (BERENSTEIN apud LEIRIAS, 2011: p.53)

A psicogeografia, um método criado pelo grupo, consiste no “estudo dos feitos exatos do meio geográfico, conscientemente planejados ou não, que agem diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos” (Debord, 1955). Segundo Berenstein, “Psicogeografia seria então uma geografia afetiva, subjetiva, que buscava cartografar as diferentes ambiências psíquicas provocadas basicamente pelas deambulações urbanas que eram as derivas situacionistas” (BERENSTEIN, apud LEIRIAS, 2011: p.55)

Um dos trabalhos mais conhecidos produzidos neste sentido é o mapa psicogeográfico “*Naked City*” feito por Guy Debord e Asger Jorn. Nele, as chamadas “unidades de ambiência”, recortes do mapa de Paris, são relacionadas segundo critérios afetivos, desrespeitando sua localização geográfica original.

Naked City, de Guy Debord e Asger Jorn, 1957. Fonte: <http://intelligentagent.com>



A partir deste momento, surge também uma cartografia processual, onde o importante é o ato de cartografar, de mapear continuamente, adaptando-se e criando alterações do espaço. Cria-se a distinção entre Mapa e Mapeamento, o primeiro como um objeto, algo acabado e o segundo como esse processo aberto, sempre em mutação.

If a map is a completed document, mapping refers to a process - ongoing, incomplete and of indeterminate, mutable form. (...) Where maps measure and notate the world, mapping is (...) a creative act that describes and constructs the space we live in (ABRAMS, HALL, 2006: p.13)

Muitas vezes esse processo se dá de modo participativo, colaborativo. Caracterizando outra mudança, agora no objetivo dos mapas, a introdução de um caráter exploratório, com o intuito de recolher de informações sob pontos de vista diversos e não o contrário, impor informações, como na prática tradicional.

O coletivo “e/ou” formado por Claudia Washington, Lúcio Araújo e Newton Goto, de Curitiba, propõe a desconstrução da cartografia tradicional por meio de novos signos e símbolos representando a experiência cotidiana. “O projeto surge a partir da vontade de trabalhar diretamente com as pessoas e de compartilhar experiências de pertencimento no/do espaço”, afirma o coletivo. “Um mapa em processo, em movimento e contribuindo para uma reflexão sobre o espaço.”

O projeto Recartógrafos, realizado pelo coletivo em 2010, “busca a convergência desses diferentes pontos de vista – de artistas, geógrafos e da população – sobre os temas cartografia, territorialidade e identidade. Um desejo de maior apropriação coletiva sobre o território urbano fundamenta o projeto.”

Fonte: <http://e-ou.org/>

Coletivo “e/ou”. Mapa produzido nas galerias subterrâneas do Terminal do Pinheirinho, região sul do município de Curitiba. Fonte: catálogo do projeto disponível no site <http://e-ou.org/>.



Mapeamento coletivo sobre a "Geopolítica migratoria entre la Península Ibérica y Latinoamérica. Flujos y líneas de tiempo a partir de una mirada crítica sobre los bicentenarios" (Guimarães-Portugal).



Material de metodologia disponibilizado pelo coletivo no site, "Ferramentas de trabalho para a reflexão e a transformação social, Mapeamento coletivo - aprofundando o olhar sobre o território. Fonte: <http://iconoclastas.com.ar/>



Instruções para o mapeamento coletivo:

- 1 Levantar, por meio de "perguntas disparadoras", os problemas.
- 2 Criar ícones identificadores desses problemas.
- 3 Conseguir um mapa da região ou desenhá-lo.
- 4 Sinalizar no mapa as temáticas com os ícones ou outros meios (desenhos, elementos gráficos, textos breves, etc).
- 5 Expor aos outros grupos de participantes o mapa do seu grupo.
- 6 Sistematizar os vários mapas em um mapa comum (e porque não em camadas de mapas?)

UMA EXPERIÊNCIA - contato com a metodologia de mapeamento coletivo

No dia 25 de agosto, tive a oportunidade de participar de um workshop no Studio-X, na Praça Tiradentes. Estar nesse encontro foi muito importante para validar idéias e conceitos do projeto. Assim como identificar suas prioridades. Mais ainda, foi uma forma de validar o projeto em si, presenciando uma situação de demanda pelas funções que ele possui. Se o ambiente online que estou propondo já estivesse pronto, poderia ser utilizado pela iniciativa, facilitando a produção de documentação cartográfica e inclusive aumentando seu alcance, disseminação e participação coletiva.

De bicicleta no centro do Rio - Oficina de avaliação de demanda para o sistema ciclovitário no Centro do Rio de Janeiro.

Através de uma metodologia participativa, a atividade visa mapear demandas, origem e destino, conflitos e pontos para a instalação de bicicletários.

Organização: Transporte Ativo, ITDP Brasil e Studio-X Rio

O projeto citado propõe o levantamento de informações e demandas do usuário e da população do local que serão elaboradas em um projeto a ser apresentado à prefeitura. Esse encontro era o segundo de uma série de reuniões para discutir o assunto.

Iniciativas parecidas deram origem a projetos já implantados, ou em fase de implantação, como por exemplo a ciclorota da Tijuca, que já está pronta e o Anel da Ilha, que foi apresentado a prefeitura em dezembro de 2010 e estima-se que seja finalizado ainda no final deste ano, 2012.

O depoimento de um dos participantes salientou a importância da participação da população, principalmente dos usuários e moradores que serão diretamente afetados: "Meu medo é que implantem uma ciclovia que me obrigue a utilizar rotas que não são boas para mim".

Metodologia participativa

Foi de grande validade para o projeto observar como se daria o mapeamento coletivo no workshop. Os métodos observados foram aproveitados para algumas das atividades de prototipação em grupo que serão vistas mais a frente.

Os participantes foram divididos em quatro grupos, haviam quatro mesas em que se exploraria um tópico específico. Cada grupo ficava em uma mesa por cerca de 30 a 20 minutos, onde havia um mapa do centro da cidade. A área de interesse era delimitada entre o aeroporto, Estácio, Porto e início do aterro do Flamengo.

Grupo trabalhando em uma das bases fornecidas.



Os mapas eram todos iguais, uma planta sem informações textuais. Isso dificultava a localização de lugares em certos momentos (principalmente no início do exercício e na mudança para outros mapas). Tanto que foi necessário que escrevêssemos os nomes de certos pontos como

estações de metrô e algumas praças. Mas essa “limpeza” do mapa foi importante na hora da comparação dos resultados onde o foco ficou nas estruturas como base em preto e nas nossas marcações em cor.



A esse respeito, uma ideia que já estava presente se provou eficaz: informações estruturais textuais na base cartográfica (como nomes de rua, praças, etc.) poderão ser ativadas ou não, de acordo com a necessidade (de localização ou de simplicidade e limpeza visual).

Cada um dos mapas tinha um tema a ser explorado e legendas pré-estabelecidas. Estas possuíam cores e, dependendo da característica, eram marcadas com adesivos circulares (marcação de pontos) ou com marcadores coloridos (registro de rotas e fluxos).

A seguir os temas abordados pelos quatro mapas, suas legendas que guiavam as marcações a serem feitas e alguns comentários sobre o funcionamento da atividade:

MAPA 1: Origem e destino (trabalho, estudo, comércio/serviço, lazer, estação/bairro)

Foi percebida a falta da opção Saúde na legenda deste mapa, que foi considerada importante e adicionada pelo grupo.

Os marcadores coloridos de cores diversas permitiam a criação de alguma legenda que o grupo julgasse necessária no momento. Essa questão reforça outra ideia do meu Projeto Final de fornecer algumas categorias de marcação e também permitir que os usuários acrescentem categorias que julguem necessárias.

MAPA 2: Bicicletários, oficinas e outros (bicicletário público existente, bicicletário público desejado, bicicletário privado existente, bicicletário privado desejado, oficina/apoio, pontos Bike Rio)

Achei ótimo o conceito de marcar o que existe e o que deveria/poderia existir de acordo com a vontade e necessidade dos usuários, e assim poder comparar o real e o desejado. Isso reforça o argumento de que o subjetivo pode e deve conviver com o 'real' nesse tipo de registro.

MAPA 3: Rotas (rotas utilizadas, rotas desejadas)

Como o mesmo mapa sofria registro de diferentes grupos, achei que pudesse ser interessante ver a progressão do processo. Cogito que talvez a ordem de marcação demonstre as prioridades e importâncias. No meu projeto, percebi que isso poderia ser implantado como uma linha do tempo ou histórico do mapa, mostrando sua evolução e transformação.

A partir desse mapa foram tirados os pontos de maior circulação para definir o local das contagens de ciclistas em um momento posterior.

MAPA 4: Malha dos projetos (alterações, conexões, pontos de conflito)

Para este mapa, foi feito previamente um levantamento dos projetos que já foram cogitados para a região, em épocas diferentes, por governos diferentes. Pela primeira vez reunidos, formavam uma malha que poderia ser aprimorada, esse era o objetivo das marcações feitas.



A iniciativa das ciclorotas conta com um cronograma de atividades bem maior que culmina em uma exposição de todo o processo e um projeto detalhado a ser entregue à prefeitura no início de 2013.

Algumas das próximas etapas serão: a distribuição de mapas em branco para marcação de rotas (on line e impressos), a análise dos mapas recolhidos, contagem de ciclistas, entrevistas com ciclistas, estudo sobre entregadores com bicicletas, detalhamento das rotas e demandas específicas para cada lugar, entre outras.

FERRAMENTAS E REDES: COCRIAÇÃO, COMPARTILHAMENTO E MÍDIAS SOCIAIS

Um fato que influenciou muito a criação de cartografias alternativas foi o desenvolvimento tecnológico, que criou ferramentas que permitiram que pessoas comuns pudessem produzir mapeamentos, tirando a atividade das mãos exclusivas de especialistas. Com isso, além de empoderar o usuário e incentivar a produção individual, abriu portas para a cocriação e o compartilhamento da produção, dando ainda mais força prática do mapeamento coletivo.

É cada vez mais frequente a criação de mapas personalizados, muitos gerados a partir de plataformas do Google, do Flickr, Yahoo! Com a criação de mashups (aplicações híbridas da web) gerados a partir de uso de APIs (Interface de Programação de Aplicativos) de livre acesso, é possível alterar e criar mapas sem ser um especialista em cartografia. (LEIRIAS, 2011: p.64) Faz parte do inevitável processo de inserção da tecnologia e da internet na vida das pessoas. Democratiza o acesso a informações geográficas e disponibiliza as ferramentas tecnológicas que permitem articular e manipular conteúdos. (2011: p.66)

Atualmente passamos por transformações drásticas relacionadas ao uso da tecnologia em nosso cotidiano. A evolução dos dispositivos móveis permitiu conexão quase permanente. E esse 'comportamento conectado' tem transformado o modo de vida e a percepção do espaço urbano, bem como o seu uso, já que não há mais um limite tão definido, como antes, entre o ambiente real e virtual. Suas interações são cada vez mais comuns e naturais. O geógrafo Milton Santos defende que "toda produção simbólica do espaço cria e transforma o espaço" (SANTOS, apud LEIRIAS, 2011: 44).

David Harvey, professor de antropologia e geografia em Nova York, "nos lembra que o modo como representamos o espaço e o tempo na teoria importa, visto afetar a maneira como nós e os outros interpretamos e depois agimos com relação ao mundo" (HARVEY, apud LEIRIAS, 2011: 18). O espaço real e virtual já estão em convivência em diversas aplicações, desde o uso do GPS (*Global Positioning System*) até o uso de realidade aumentada. E os desdobramentos dessas interações estão presentes em nosso cotidiano.

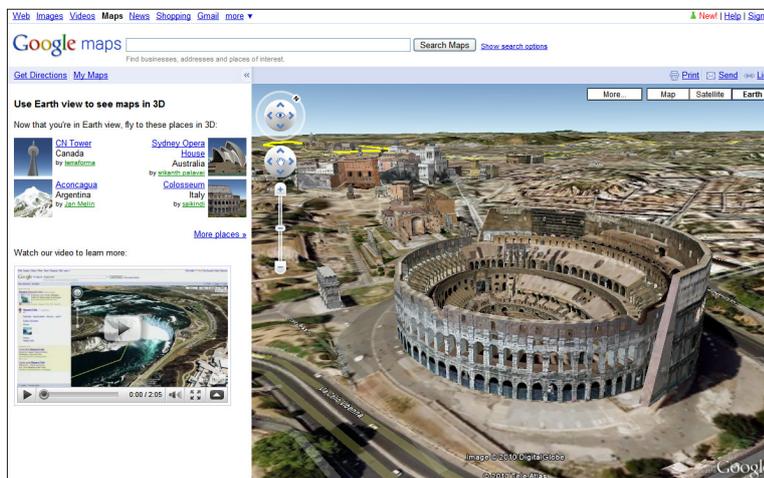
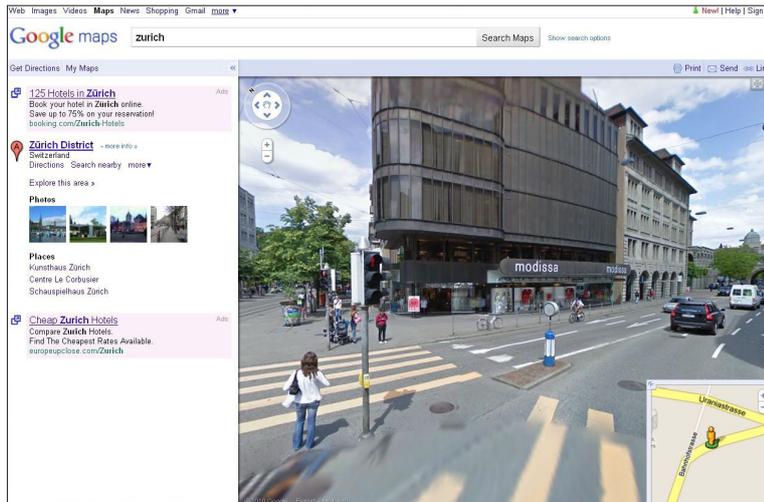
Já na década de 2000, as tecnologias e os novos conceitos evidenciaram a integração do virtual ao real. As pessoas não vivem mais a dicotomia de estar ora habitando o virtual e ora o real, pois estes estão tão imbricados que se tornou difícil perceber quando se está numa situação ou em outra. (NICOLACI-DACOSTA, PIMENTEL, 2012: 8)

Quer isso seja percebido pela população como um todo ou não, nossa relação com o espaço a nossa volta está sendo condicionada pelo espaço virtual. Um dos exemplos mais marcantes desse fenômeno é a utilização da cartografia em diversos cenários virtuais.

O Google Maps foi um marco nesse sentido, desde seu lançamento, em 2005, ele vem aproximando essas realidades, tornando-se ferramenta importante, se não indispensável, no cotidiano dos usuários. Além de sua função original de pesquisa e localização, como um mapa interativo, o sistema ganhou espaço com outros tipos de visualização. Em ordem cronológica, foram disponibilizadas imagens de satélite (*Google Earth*), imagens simulando 3d e uma visão do habitante (*Google StreetView*). A ferramenta *My Maps*, lançada em abril de 2007, permitiu a criação de mapeamentos personalizados pelos usuários. Fora esse pacote de ferramentas e visualizações, o sistema ainda é usado como base para outras aplicações que se utilizam de sua base cartográfica para outros diversos objetivos.

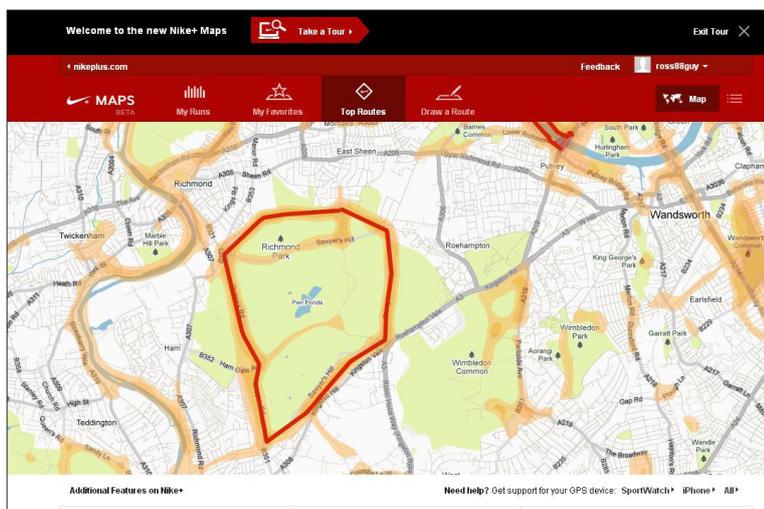
<http://maps.google.com/help/maps/helloworld/behind/history.html>

As visualizações com simulações em 3D e com fotografias do GoogleMaps modificam a experiência do usuário com a cartografia tradicional.



“Geotagging is the process of adding geographical identification metadata to various media (...). This data usually consists of latitude and longitude coordinates, though they can also include altitude, bearing, distance, accuracy data, and place names.” Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Geotagging>

Cada vez mais estão sendo lançados aplicativos que exploram essa interação do território real e virtual, tendo como base a cartografia e o sistema de geotagueamento. No exemplo abaixo, o aplicativo e site Nike+, mapeia as corridas do usuário dando a possibilidade de comparar os dados da rota, distância e velocidade com outras corridas ou com outros usuários.



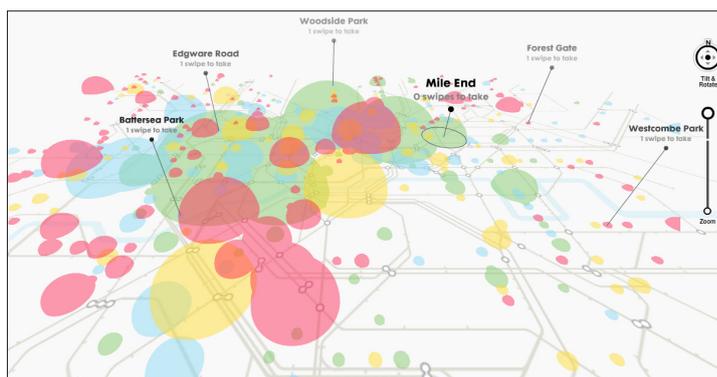
“Mapeie suas corridas, monitore seu progresso e tenha mais motivação para continuar. O aplicativo Nike+ Running monitora distâncias, velocidade, tempo e calorias queimadas com o auxílio do GPS, fornecendo avaliações em áudio enquanto você corre. Transfira seus dados para a nikeplus.com automaticamente e veja suas corridas, incluindo o trajeto e a elevação.” <http://nikeplus.nike.com/>

Outros exploram essa aproximação do espaço real e virtual dando maior importância a localização do usuário em si, também são conhecidos como Location Based.

Serviços que tem como base as coordenadas geográficas de pessoas e elementos do mundo real e virtual são denominados Serviços Baseados em Localização (LBS - Location Based Services). (FILIPPO, VITERBO FILHO, ENDLER, FUKS, 2012: p.299)

Esse tipo de prática se torna cada vez mais comum, jogos onde o território, a cidade mais especificamente, funciona como tabuleiro, são os chamados Location Based Games. O Chromaroma, por exemplo, é um jogo que funciona na cidade de Londres e mostra seus movimentos e localização pelo uso do cartão Oyster pelas estações de metrô londrino.

<http://www.chromaroma.com/>

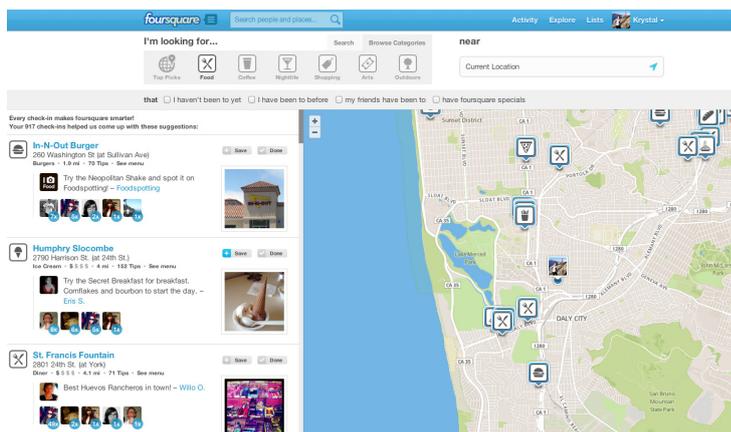


A location-based game (or location-enabled game) is one in which the game play somehow evolves and progresses via a player's location. Thus, location-based games almost always support some kind of localization technology, for example by using satellite positioning like GPS. "Urban gaming" or "Street Games" are typically multi-player location-based games played out on city streets and built up urban environments. FONTE: http://en.wikipedia.org/wiki/Location-based_game

Combinando conceitos de geolocalização, jogo e serviço baseado em localização com rede social, o *Foursquare*, assim como o *Google Maps* e o *Facebook*, foi um marco para a evolução das mídias sociais e uma referência muito importante para o meu projeto.

Lançado em 2007, o *Foursquare* é uma rede social baseada em localização, funciona tanto como um serviço para encontrar amigos mais próximos geograficamente e como um guia da cidade, que permanece em construção pelos próprios usuários. Além disso, ele possui características de um jogo, contando com incentivos pela distribuição de pontos e emblemas e um ranking, instigando a competição entre os usuários.

<https://foursquare.com/>



Além do Foursquare, outras redes sociais, revolucionaram as fronteiras entre a vida real e o cyberspaço, mesmo que não lidassem diretamente com o território. O *Facebook* foi a maior delas atuando fortemente no compartilhamento de informações e comunicação interpessoal, entre outras funções.

Por definição uma rede social é um conjunto de entidades sociais tais quais indivíduos ou organismos sociais conectados por relações criadas a partir de interações sociais. Com o advento da Web 2.0, novas possibilidades surgiram e a mais importante nesta proposta é que o usuário participa da sua construção, com novos conteúdos que levarão à formação de novos grupos. (VENTURELLI, apud LEIRIAS, 2011: 87)

De acordo com a definição encontrada no artigo Redes Sociais, do livro *Sistemas Colaborativos*, o *Facebook* se encontra na terceira geração dessas redes, junto com o Foursquare. Pois foi nesta fase que "o conceito de redes sociais evoluiu para 'sistemas de criação e aquisição de experiências' " (MEIRA, COSTA, JUCÁ, SILVA, 2012: p.55). As redes, nesta fase, já participavam do mundo real tanto quanto o virtual, "elas passaram a auxiliar a resolução de problemas do 'mundo real' tais como: armazenar e trocar experiências, gerenciar conhecimentos, manter a memória organizacional, reproduzir e gerar conexões entre pessoas e organizações e estabelecer relacionamento entre as organizações e clientes" (MEIRA, COSTA, JUCÁ, SILVA, 2012: p.55).

FONTE: (MEIRA, S. R. de L.; COSTA, R. A.; JUCÁ, P. M.; SILVA, E. M. da. 2011: p.53.)

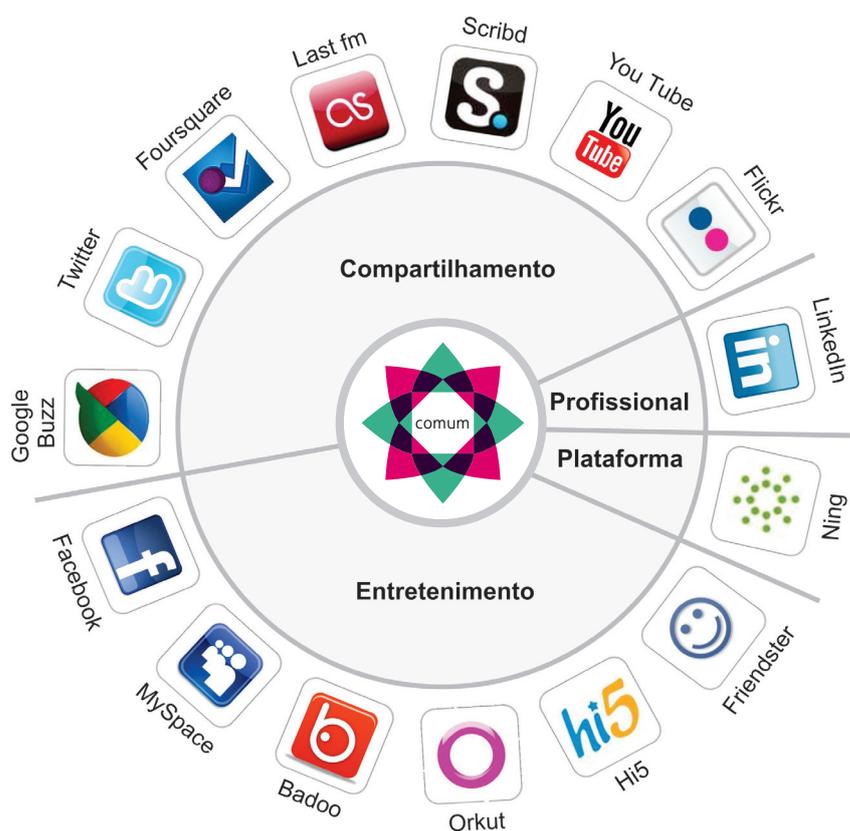


As diversas redes sociais existentes podem ser classificadas e agrupadas sob diversos critérios, mas elas possuem em comum, com maior ou menor presença, o conceito de colaboratividade. Ou por possuírem ferramentas colaborativas, funcionalidades colaborativas, serviços colaborativos ou mesmo por caracterizarem um sistema colaborativo como um todo, como é o caso da minha proposição.

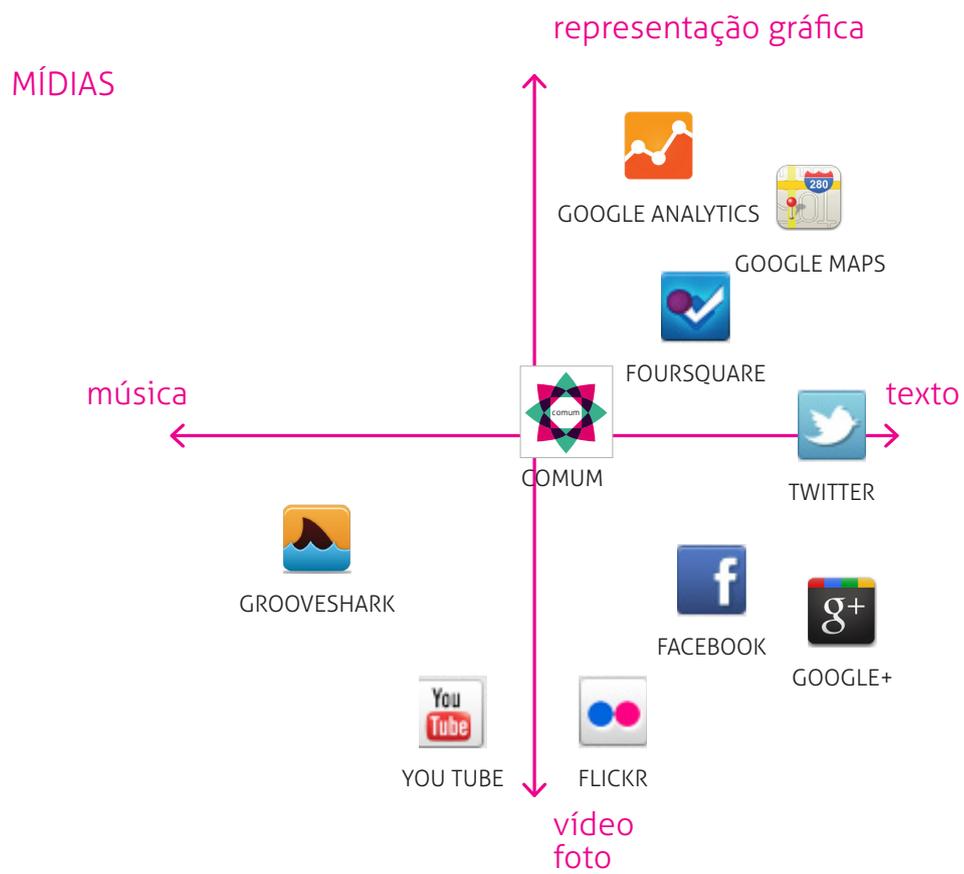
Entende-se por sistema colaborativo a tradução adotada no Brasil para designar ambos os termos 'groupware' e 'CSSW' (Computer Supported Cooperative Work):

Muitos consideram groupware e CSCW como sinônimos; outros preferem reservar a palavra groupware para designar especificamente os sistemas computacionais usados para apoiar o trabalho em grupo, e a palavra CSCW para designar tanto sistemas (CS) quanto os efeitos psicológicos, sociais e organizacional do trabalho em grupo (CW). Ambos os termos, cunhados mesmo antes da web, estão relacionados a sistemas computacionais para apoiar a colaboração. (NICOLACI-DA-COSTA, PIMENTEL, 2012: 13)

O sistema que proponho pretende explorar essa forma coletiva de pensar e agir, unindo todos os conceitos abordados neste capítulo e ser um sistema completo que atua em várias funções e mídias. Para representar o posicionamento do ambiente Comum em relação ao que já existe na rede, utilizo uma representação encontrada no livro 'Sistemas Colaborativos' que classifica algumas redes de acordo com a sua função, e posiciono o Comum bem no centro dessa classificação, já que ele tem o potencial de atender às diversas funções apresentadas, entre outras. Outra visualização foi feita classificando os sistemas relevantes na minha pesquisa e no meu cotidiano, posicionando-os em eixos de acordo com as mídias exploradas pelos mesmos. Novamente, Comum se encontra praticamente no centro deste eixo classificatório devido a sua amplitude.



Modificação da Imagem original. FONTE: (MEIRA, S. R. de L.; COSTA, R. A.; JUCÁ, P. M.; SILVA, E. M. da. 2011: p.55.)



Ao longo desta extensa pesquisa, algumas definições e objetivos foram estabelecidos. Seguiu-se, então, uma fase de prototipação das questões levantadas e estudadas até aquele momento, onde os conceitos pesquisados foram colocados em prática e testados até chegarem em um resultado mais focado e assertivo.

PROJETO > PROTOTIPAÇÃO

TESTANDO CONCEITOS

Após algumas definições originadas pela fase de pesquisa quanto ao conceito inicial do projeto, foram propostas ações que podem ser definidas como prototipações da ideia geral do trabalho. Atividades que simulavam, em algum aspecto, o sistema virtual que seria proposto e definido ao longo do processo.

Foi usado um mapa simplificado (fundo branco com linhas em preto e algumas indicações de ruas e lugares, para que fosse possível situar-se no território) como base cartográfica para as marcações. Em cada uma das atividades propostas diferentes estímulos foram dados para a criação de mapeamentos alternativos. Essas atividades serviram tanto para testar hipóteses, como encontrar problemas, gerar ideias e levantar conteúdo.

O mapa utilizado como base para essa série de atividades foi disponibilizado pelo Armazem de Dados do Instituto Pereira Passos. <http://www.armazemdedados.rio.rj.gov.br/>

Entrevistas

ISABELLE LAVIGNE, 23 anos, designer

"O Rio é uma cidade viva, ativa. A qualquer hora do dia não é difícil achar pessoas nas ruas e estabelecimentos abertos."

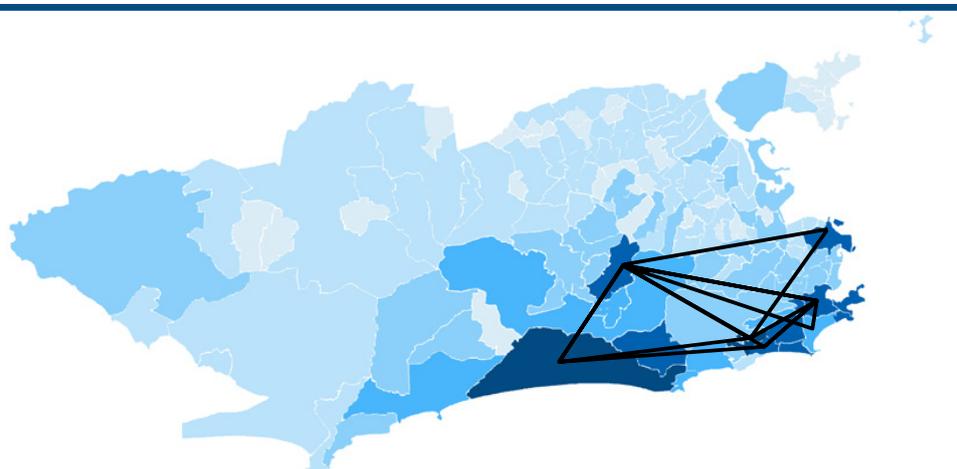
"Um dos aspectos que define a cidade é o fato de termos uma ligação muito forte com a praia."

"Mas apesar de tudo eu sou apaixonada pela cidade onde moro. Tanto que nunca moraria fora dela por muito tempo."

"Conhecer uma cidade é saber se movimentar por ela. Saber sair dos lugares 'desconhecidos' e chegar nos familiares. É também não se sentir um estranho, estar à vontade no ambiente."

"Gostaria de conhecer muitas coisas, principalmente as que eu não sei que existem."

"Infelizmente, só me sinto segura em casa."



BAIRROS DE MAIOR CIRCULAÇÃO

Freguesia (mora)
Gávea (trabalha)
Lapa (estuda)
Botafogo
Leblon
Copacabana
Barra da Tijuca



COMO CLASSIFICARIA SEU CONHECIMENTO DOS BAIRROS DO RIO DE JANEIRO:

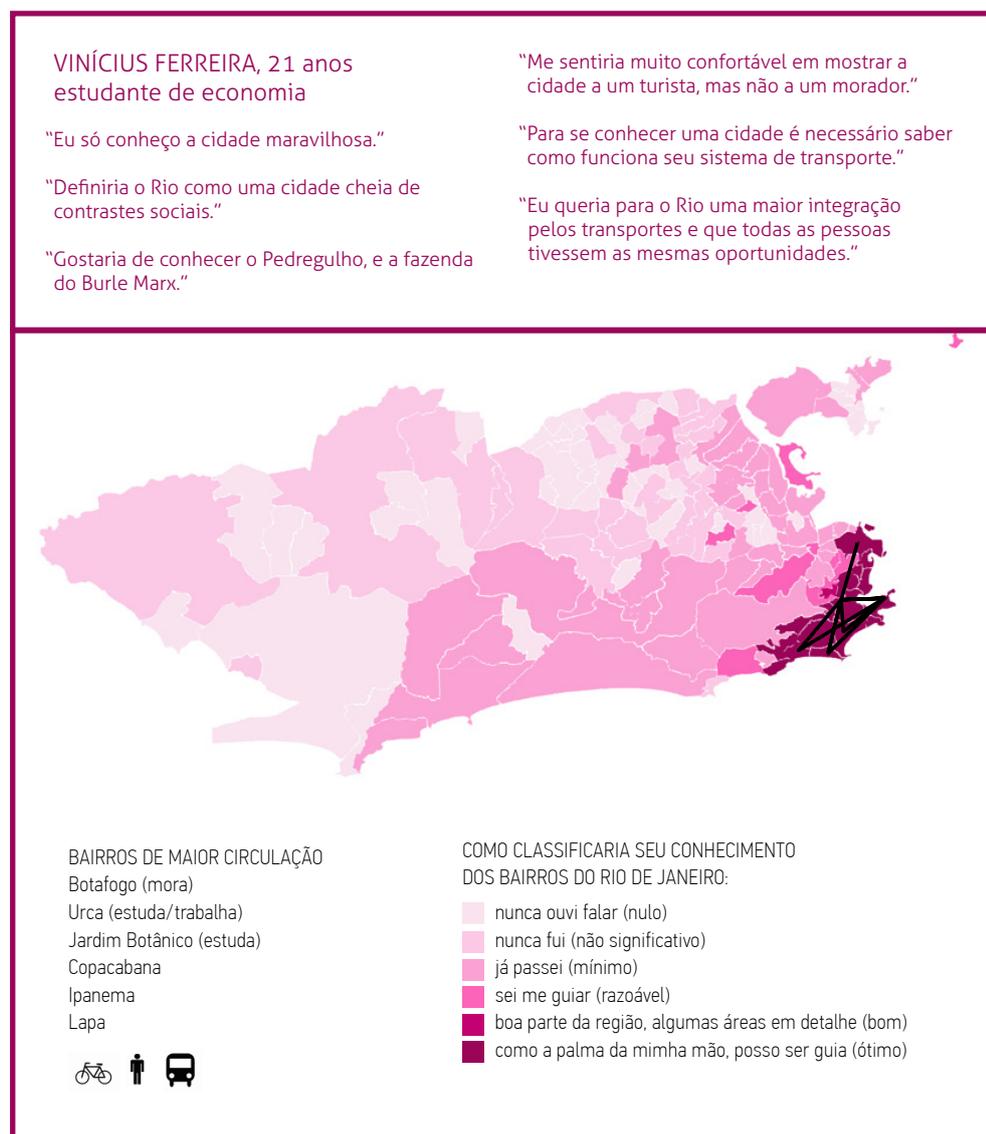
■ nunca ouvi falar (nulo)
■ nunca fui (não significativo)
■ já passei (mínimo)
■ sei me guiar (razoável)
■ boa parte da região, algumas áreas em detalhe (bom)
■ como a palma da minha mão, posso ser guia (ótimo)

Nesse primeiro momento ainda sem a proposta completamente definida, entrevistei alguns jovens cariocas sobre a própria cidade do Rio de Janeiro. Esta conversa foi guiada por um questionário (em anexo no final do relatório) e tinha objetivos bem amplos tentando captar a opinião dos jovens sobre o território em que viviam.

O protocolo criado para guiar a entrevista era dividido basicamente em: relação do habitante com o Rio, um pequeno histórico relacionando o passado e o cotidiano com os espaços, uma parte mais subjetiva de associação de palavras a locais e sobre o conhecimento da cidade em si.

A última parte era, sem dúvida, o que despertava maior interesse nos entrevistados. Ela se deu da seguinte maneira: foram listados os 160 bairros do Rio e pedi que os jovens numerassem seu conhecimento acerca de cada um deles de 0 a 5, sendo:

- 0 - conhecimento nulo (nunca ouvi falar);
- 1 - conhecimento não significativo (nunca fui);
- 2 - conhecimento mínimo (já passei por ele) ;
- 3 - conhecimento razoável (sei me guiar);
- 4 - conhecimento bom (conheço boa parte da região, algumas áreas em detalhe);
- 5 - conhecimento ótimo (conheço "como a palma da minha mão", posso guiar outras pessoas pelo bairro).



Com esse exercício as pessoas percebiam que conheciam pouquíssimo da cidade em que moravam como um todo, tinham maior conhecimento somente de áreas que faziam parte do seu cotidiano. A partir dessas conversas, foram tirados comentários e opiniões e foram geradas visualizações que representavam perfis dos jovens entrevistados em relação ao uso do espaço.

Mapas por e-mail

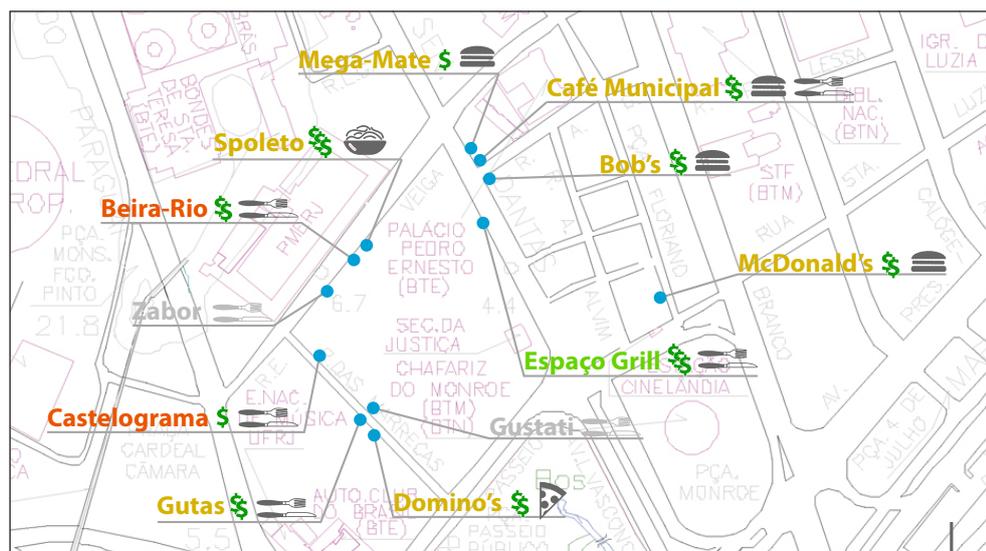
Para essa atividade, bases cartográficas em diferentes níveis de aproximação (cidade, bairro, ruas e estrutura) foram enviados por e-mail a alguns estudantes de design para que produzissem três mapeamentos. Eles tinham a liberdade para usar o programa, os recursos e as bases a sua escolha, a única restrição era que o layer das bases não fosse alterado, ou seja, todas as marcações deveriam ser feitas por cima das bases fornecidas, sem distorcê-las ou mudá-las. As instruções dadas sobre o que marcar nos mapas foram:

Mapeamento 1- o seu cotidiano;

Mapeamento 2- um tema que se sinta seguro e conhecedor, a sua escolha (foi pedido que se desse um título e, se necessário, uma breve descrição do que se trata);

Mapeamento 3- um tema que sinta vontade de conhecer mais, podendo dar exemplos de marcações, título e descrição eram necessários.

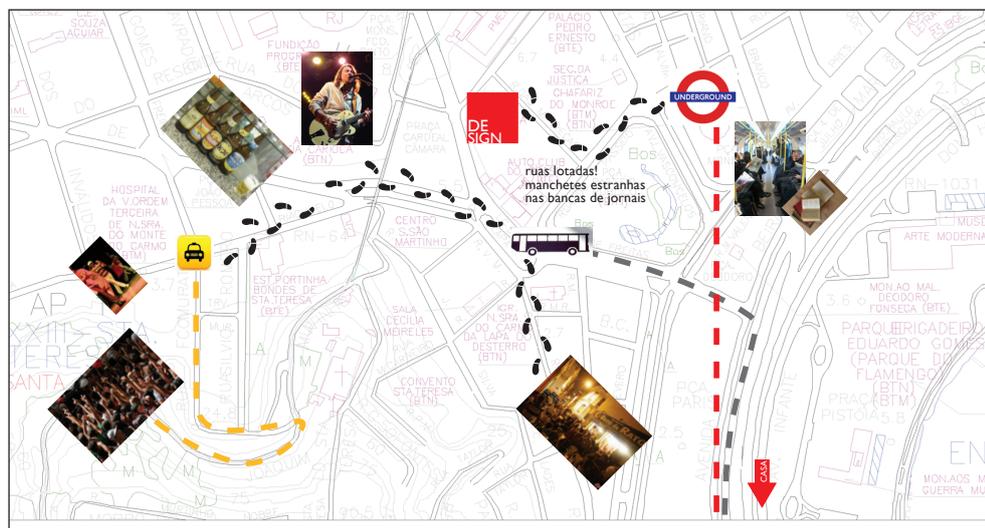
Um dos mapeamentos propostos por Heitor Varvaki Prazeres, estudante do 3º ano na ESDI, sobre os locais que ele costuma almoçar.



Esse exercício tinha a finalidade de observar a produção de mapeamentos por meio de programas gráficos, no caso, o *Photoshop* e *Illustrator* foram os únicos utilizados, por escolha dos participantes, para executar a tarefa. Gostaria de observar os alunos de design explorando a subjetividade e as possibilidades que surgiriam com sua quantidade maior de recursos gráficos, sendo usados por pessoas que conhecem suas ferramentas. Era esperado que os resultados gerassem maiores variáveis do que mapeamentos feitos em ferramentas específicas já existentes como o *Google Maps*, por exemplo.

O resultado foi bom, mas poucos mapas saíram do modelo oferecido por ferramentas de mapeamentos. Salvo alguns detalhes que surgiram como fotos sobrepostas diretamente no mapa, legendas com ícones e diferenciações gráficas, texto seguindo o desenho da base, por exemplo.

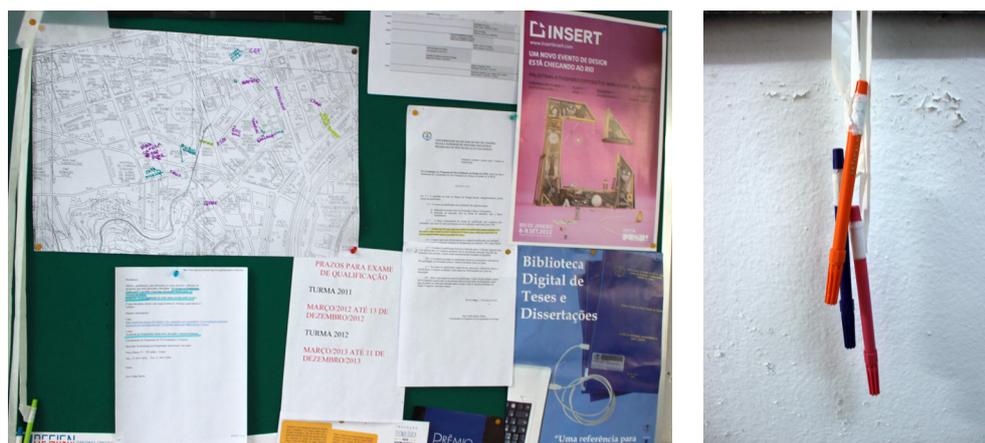
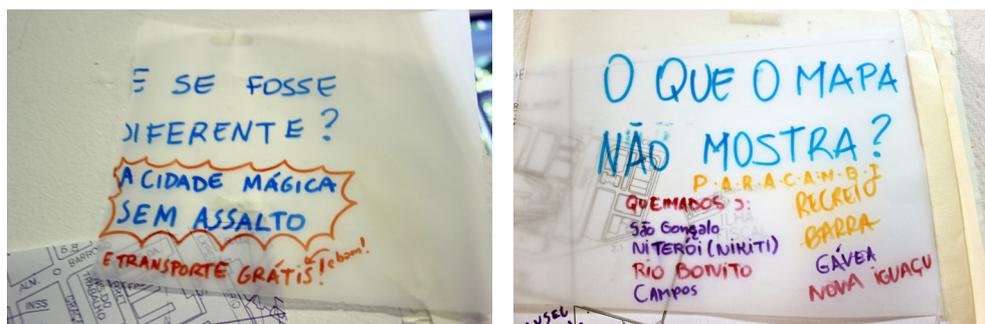
Bruno Cesar Seixas Correa, cursando o 5º ano da ESDI, produziu um mapeamento que tem a faculdade e a Lapa como pontos principais.



Mapas na ESDI

Bases cartográficas do centro do Rio foram impressas em tamanho A3 e A2 e afixadas em alguns locais da faculdade, junto com canetinhas coloridas e uma pergunta que estimulava que fossem feitas marcações do mapa pelos alunos, professores, funcionários e passantes. Esses mapas permaneceram nos lugares por duas semanas.

As próprias perguntas que serviam de estímulo às marcações sofreram interferência.



Essa atividade propunha estimular a reflexão sobre o espaço em volta (dependendo do zoom no mapa, bairro, quarteirões, ruas ou o espaço da própria faculdade) e a curiosidade das pessoas em ver o que já havia sido marcado por outros. Ela testava também a iniciativa das pessoas fazerem as marcações por livre escolha, sem um pedido direto.

A turma foi dividida em quatro grupos e cada grupo trabalhava em um mapa por algum tempo e então mudava para outro, até que todos os grupo tivessem passado por todos os mapas. Os temas eram:

- 1- fluxos - de onde vem, para onde vai;
- 2- serviços e entretenimento;
- 3- a ESDI como ela é;
- 4- a ESDI que eu desejo.

Foi muito interessante ver o entusiasmo das turmas ao participar da atividade. O mapeamento que gerou mais euforia e discussão foi o que tratava da ESDI dos 'sonhos', lidando diretamente com a subjetividade.



O objetivo desse exercício era observar o mapeamento feito em grupo, sob supervisão, com tempo limitado e demandas bem específicas. Por ironia, esse exercício, com o maior número de restrições, foi o que levou ao melhor resultado, o que leva a crer que o ambiente criado propiciou maior interação. Isso ressaltou a importância do ambiente grupal e colaborativo que o sistema deveria propiciar para incentivar a participação dos usuários.

Após essa fase, onde definições mais gerais foram consolidadas, começou-se a pensar no funcionamento do sistema e as funções que ele deveria ter para atender todas as demandas levantadas nas etapas anteriores, de pesquisa e prototipação da idéia.

PROTOTIPAGEM > TESTANDO FUNÇÕES

O desenvolvimento do sistema, das funções e da interface foi criado, desde o início em cima de testes e seu resultado é uma evolução que se deu de acordo com as observações feitas em cada um dos testes. A prototipação é um processo extremamente minucioso e, ao meu ver, difícil de ser feito, desde da conceituação do protótipo, quando a ideia tem que sair do plano imaginário e ser representada no mundo real, até seu teste com o usuário, onde cada detalhe pode influenciar drasticamente na reação do usuário.

Este quadro foi retirado do livro Design Thinking. (VIANNA, VIANNA, ADLER, LUCENA, RUSSO, 2011: p.122)

O protótipo é a tangibilização de uma ideia, a passagem do abstrato para o físico de forma a representar a realidade, mesmo que simplificada, e propiciar validações. É um instrumento de aprendizado sob dois aspectos:

Da ótica da equipe de projeto

Ao dar forma à ideia é preciso elaborá-la com mais detalhes, aumentando os níveis de fidelidade da solução ao longo do processo;

Do ponto de vista do usuário

Ao interagir com o modelo criado, em diferentes níveis de contextualidade, o usuário pode avaliá-lo e fornecer insumos para sua evolução e aperfeiçoamento.

A cada etapa uma ou mais partes era prototipada e modificada não somente de acordo com as falhas apresentadas ou dificuldades enfrentadas pelos usuários nos testes, mas também antes disso, na fase de produção do protótipo, onde muitas falhas já eram percebidas e corrigidas.

Essa fase de testes se assemelha muito ao comportamento de um sistema, não somente em sua fase de criação, mas por todo seu desenvolvimento, que é eterno. Quando se trata de sistemas desse gênero, que funcionam na web, não há uma versão final, ele vai se aprimorando e se atualizando de acordo com as necessidades identificadas, é o que é chamado de 'beta eterno' ou, do termo original "Perpetual beta", que pode ser traduzido como algo continuamente atualizado.

When devices and programs are connected to the Internet, applications are no longer software artifacts, they are ongoing services. This has significant impact on the entire software development and delivery process. Therefore, don't package up new features into monolithic releases, but instead add features on a regular basis as part of the normal user experience. Engage your users to be real-time testers, and structure the service to reveal how people use your product. (MUSSER, 2007: p.39)

A seguir, um resumo desta evolução de protótipos e testes:

Protótipo 01 - Rascunhos

Ainda na fase de rascunhos, o desafio era representar as ideias que estavam até então no plano imaginário, tentando seguir uma ordem lógica de ações necessárias para executar certas funções dentro do sistema. Este protótipo nem chegou a ser testado, somente pela observação já era sabido o que não funcionaria. Mas ele foi fundamental para as definições iniciais.

A criação deste protótipo foi fundamental para a definição de funções até então secundárias que ainda não haviam sido abordadas, relacionadas a rede social e interação com outros usuários.

Muitas das abas nem chegaram a ser testadas pelos usuários, mas serviram para apresentar um panorama geral do sistema, exemplificando suas diversas funções. Elas serviram de base para a evolução da interface.



O primeiro teste de uso foi feito com minha mãe e meu padrasto. A primeira, Claudia Araujo, 45 anos, representa um usuário quase extremo, que não tem familiaridade com redes sociais e aplicativos. Havia se cadastrado no *Facebook* há menos de uma semana e nunca havia usado o *Google Maps*, por exemplo. O segundo, Roberto Serrano, 43 anos, tem boa afinidade com navegação na internet e tem grande interesse em novas tecnologias mas também não é usuário ativo nas mídias sociais. Já havia usado o *Google Maps*, mas não sabia da possibilidade de fazer marcações para criar um mapeamento personalizado. Ambos não ouviram falar sobre o aplicativo *Foursquare*.

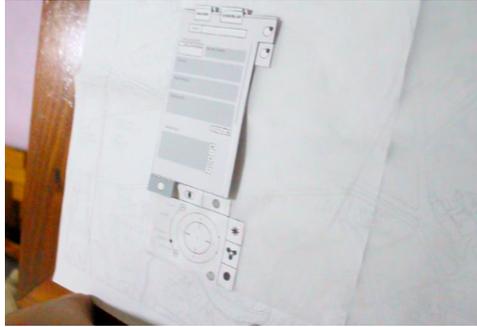
Por mais que esses usuários não representem o público alvo do projeto, foi muito importante ouvir o que tinham a dizer e observar suas ações diante de um ambiente não familiar.

O teste se deu em duas etapas, começou-se questionando sobre a primeira impressão do que se tratava aquele ambiente, o que acreditava-se que poderia ser feito lá dentro, suas funções e objetivos. Após uma breve explicação do que se tratava, perguntava novamente a opinião do usuário. Na segunda parte, tarefas eram passadas eles deveriam encontrar uma forma de cumprí-la: criar um mapeamento com o tema Alimentação e fazer duas marcações, um restaurante e o caminho para chegar até ele.

Diversas observações foram valiosas, mas algumas questões se tornaram recorrentes e não permitiam que o processo fluísse naturalmente:

- os símbolos do menu: não eram claros e não permitiam a independência do usuário na busca pela execução das ações;
- a nomenclatura atribuída às ações e botões: muitas vezes inéditas, não davam pistas sobre o que poderia ser feito na sessão em questão;
- esperava-se muita ação por parte dos usuários;

Nos testes, foi utilizado um lápis para simular a interação da tela, o clique era feito com a parte traseira e quando necessário podia-se preencher algum campo escrito.



Protótipo 04 - Função mapear em papel

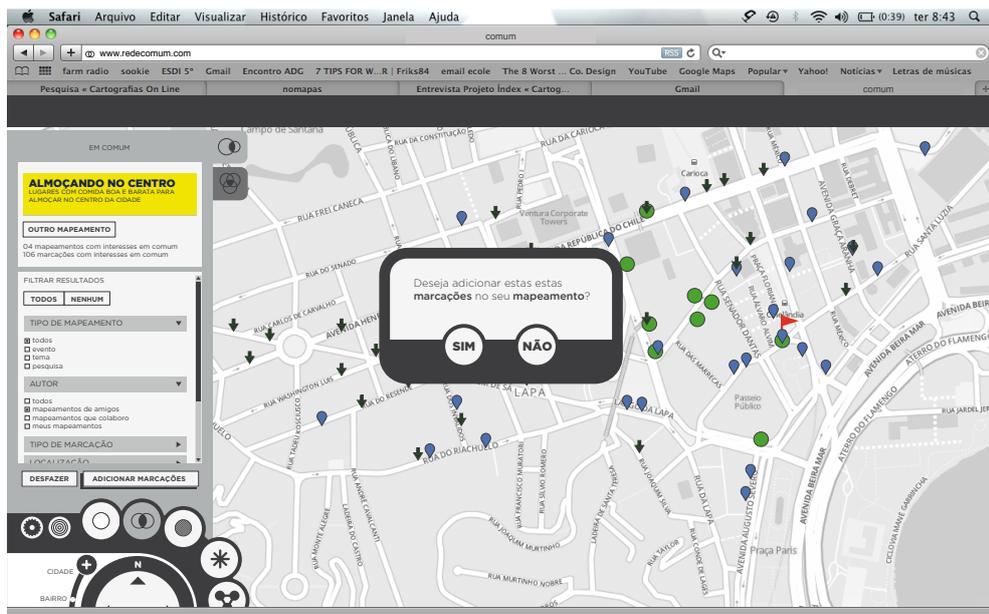
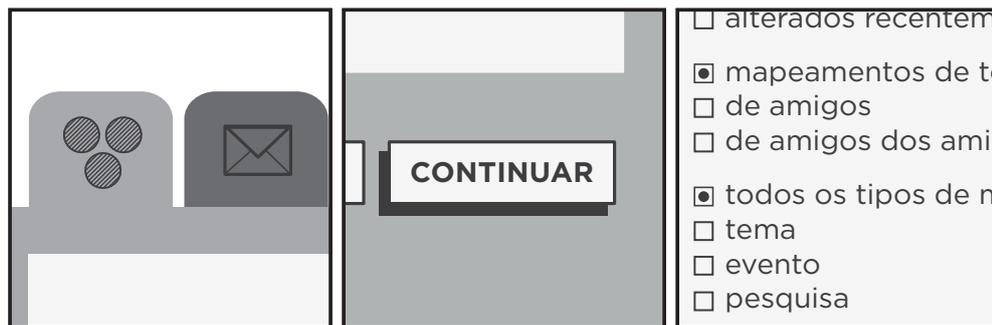
Para esta próxima fase foi produzido um novo protótipo ainda em papel, com mais detalhes, pois possuía um número reduzido de telas, focando os testes na funcionalidade de mapeamento: a criação de um novo mapeamento e o registro de suas marcações. Pela experiência com os primeiros testes, notou-se que seria mais produtivo testar uma ação a fundo, explorando suas funcionalidades e possibilidades de forma mais detalhada.



O teste foi feito com minha irmã, Carolina Serrano, 12 anos. Um exemplo de usuário com muita familiaridade com dispositivos digitais e sistemas similares, como *Facebook* e *Google Maps*. Os resultados do teste foram muito positivos e o sistema foi muito bem recebido pela usuária, que conseguiu assimilá-lo rapidamente e realizar a tarefa proposta: criar um mapeamento e fazer duas marcações, sem grandes dificuldades.



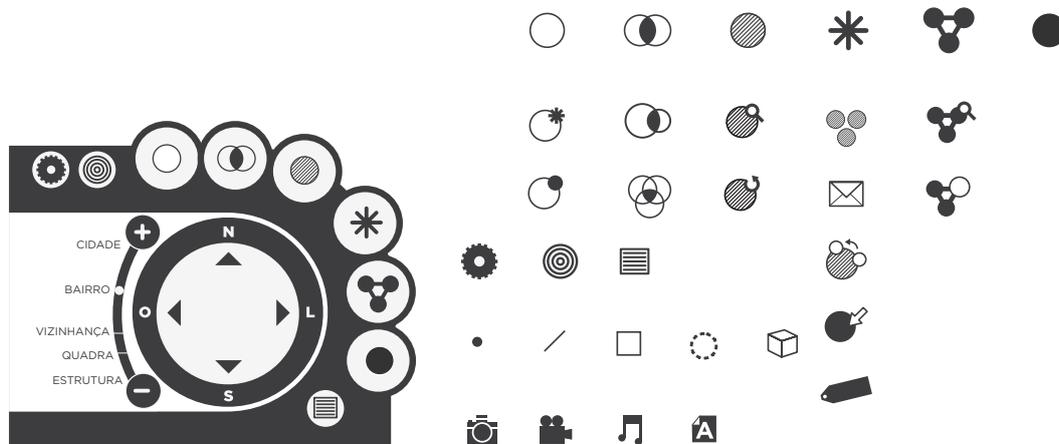
Com alguns pequenos ajustes, este foi praticamente o mesmo modelo, em tela, utilizado na apresentação para do projeto para a banca de orientação, em setembro, onde recebeu mais algumas críticas e sugestões.



Os comentários recebidos falavam principalmente do primeiro contato com a interface, alegando que ela não era auto explicativa, o que a tornava pouco convidativa ao primeiro uso. Esse caráter foi atribuído a alguns fatores que deveriam ser revistos:

- ícones pouco informativos;

A primeira família de ícones criada era muito abstrata e dava poucas pistas sobre o seu significado.



- painel de controle, que concentra todas as ações principais tanto de navegação no mapa base como os botões de menu não permanecia no mesmo local, em algumas situações era necessário usar o *scroll* (como na figura da página anterior);

- pouca legibilidade, principalmente pelo tamanho reduzido da tipografia;

- paleta com cores muito similares, sem contraste entre os elementos;

- ícones pouco informativos;

- as marcações quando visualizadas juntas ficavam confusas, as diversas opções de configuração de forma, tamanho e cor não permitiam uma codificação das mesmas, assim como os ícones, sua significação não era imediata, e nunca seria pois sempre estaria mudando.

Alterações finais

Esta última fase se desenrolou desde a terceira apresentação até a entrega final onde todas as considerações anteriores foram levadas em conta e alteradas, assim como novos aspectos foram adicionados de acordo com o desenvolvimento de outras partes de sistema. Essas soluções serão mostradas na íntegra mais adiante, no capítulo de Projeto Gráfico, que mostrará todo o sistema gráfico desenvolvido. As principais mudanças foram:

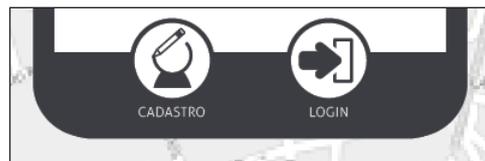
- novos ícones do sistema, mais inteligíveis com base em ícones e ações já existentes em outros sistemas;



- paleta de cores reduzida, maior contraste que trouxe mais leveza e melhor distinção entre os elementos e áreas;



- botões, diferenciação entre botões de ação agora com ícone e nome (ex. continuar, salvar, cancelar) e os botões de opções, considerados secundários (que abrem caixas e menus);



- em relação a tipografia, foi alterada a fonte (antes Gotham, agora Aller) o que permitiu melhor aproveitamento do espaço e melhor legibilidade;

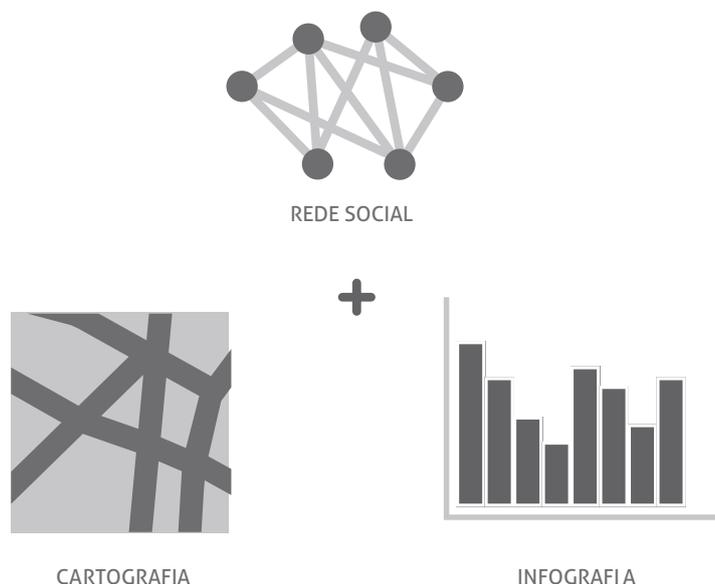
- atribuição de cores para a especificação das categorias e sub categorias;

- adição de elementos simulando o real uso (ex. fotos dos usuários).

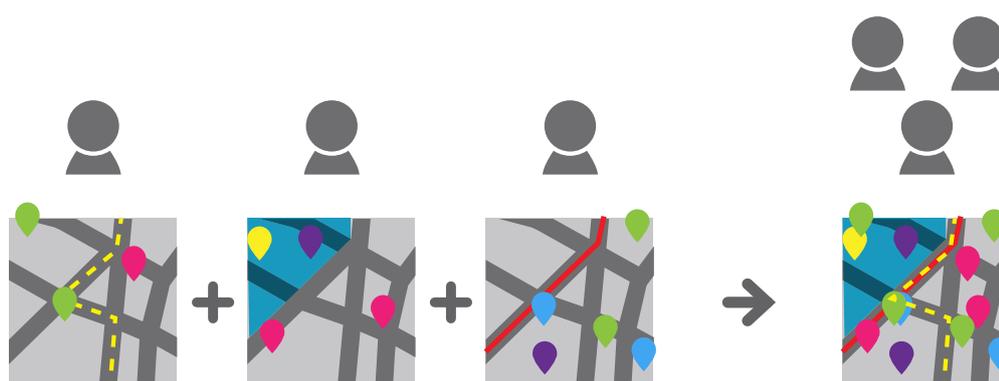
PROJETO > DEFINIÇÕES E CONCEITOS

A definição e os conceitos do sistema tiveram base tanto nas pesquisas quanto no próprio desenvolvimento do projeto. Nesta próxima fase serão esclarecidos o conteúdo e as funções definidas, após este longo processo, para o ambiente **Comum**.

Comum é uma plataforma colaborativa que combina conceitos de compartilhamento das redes sociais com representações cartográficas e infográficas.



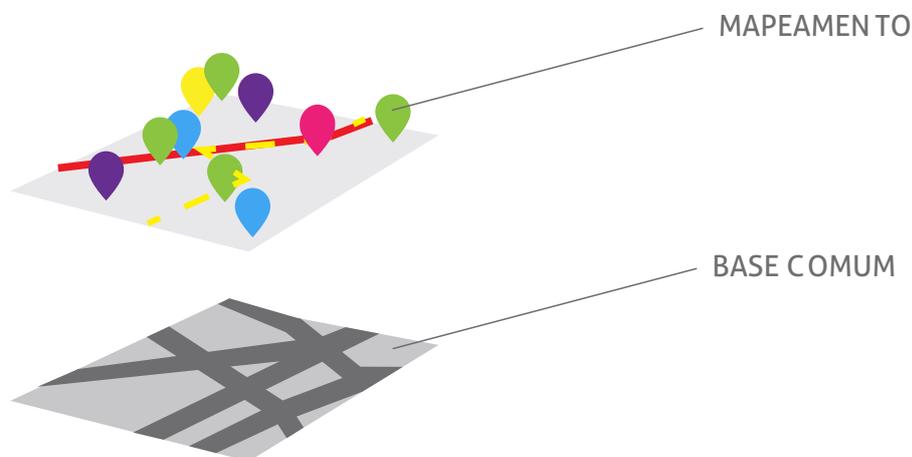
Seu funcionamento se dará a partir da criação de mapeamentos pelos usuários e seu compartilhamento dentro e fora de sua rede de amigos. Apesar de já existirem aplicações que permitam esse tipo de prática, poucas das ferramentas pesquisadas foi projetada com essa finalidade, o mapeamento individual/compartilhado é somente uma parte do sistema. Fato, este, que não permitiu maior aprofundamento e desenvolvimento das possibilidades de criação e compartilhamento desses mapeamentos.



Seu objetivo central é a produção e troca de percepções e usos do espaço a nossa volta. Entretanto, ao longo do projeto, diversas funções e usos práticos específicos para esse sistema foram encontrados, estes serão exemplificados mais adiante por meio de exemplificações do que poderia ser feito nas diversas áreas.

Seu funcionamento prático se dá a partir de uma base cartográfica comum a todos os usuários onde podem ser feitas marcações pessoais ou compartilhadas. Estas podem representar locais específicos (PONTO), fluxos (LINHA) e áreas (FORMA).

O conjunto das marcações feitas é um MAPEAMENTO. Existe três tipos de mapeamento: TEMA, ENQUETE e EVENTO.



O TEMA é um mapeamento temático livre, com ele podem ser criados mapeamentos com os mais diversos temas, agrupando marcações que se referem, por exemplo, a "Saúde", "Alimentação", "Compras", etc. ou ainda assuntos mais subjetivos, abrangentes ou específicos como "Comida Vegana", "Meus lugares favoritos", "Piores engarrafamentos que já peguei". Em resumo, tudo pode ser mapeado neste tipo de mapeamento. Dependendo das configurações, ele é aberto ou não a alterações de outras pessoas que podem contribuir com sua experiência sobre o assunto escolhido.



TEMA

Em um mapeamento tipo EVENTO, são dadas as informações sobre algo que irá acontecer, já aconteceu ou está acontecendo. É um mapeamento com caráter efêmero, que possui data(s) e/ou horário(s) específicos para acontecer. Com ele é possível detalhar eventos mais complexos que, por exemplo, acontecem em mais de um dia, em horários diversos, em locais diferentes, etc. Por exemplo o Pavão, organizado pelos alunos da ESDI, que possui diversas atividades diferentes acontecendo em locais de horários distintos dentro da ESDI durante vários dias. Ou a Nuvem, que é uma festa itinerante que tem a duração de quase um dia inteiro, possui alguns locais de encontro e uma rota a ser percorrida pelo grupo de bicicleta. Ou mesmo pensando em eventos de maior porte como o Rock in Rio, por exemplo.



EVENTO



Festival



Roteiro de viagem



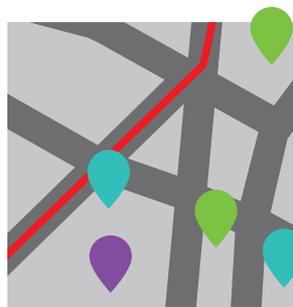
Campeonato

Com as marcações, pode-se especificar não só os pontos onde o evento acontece, mas também todos os processos anteriores, de organização, compra de ingressos, divulgação promocional e até como chegar até ele. Além de diversas informações específicas atribuídas a cada atividade. Outra possibilidade interessante é a interatividade possibilitada pelos usuários de adicionarem informações como comentários e arquivos em anexo (fotos, vídeos, etc.) georeferenciados ou não antes, durante e depois do acontecimento do evento.

A ENQUETE é tem como finalidade principal levantar informações específicas sobre determinado assunto. Desde curiosidades e pesquisas de mercado até ações ativistas ou sociais podem ser desenvolvidas nesta área. A idéia é levantar, registrar e comprar dados relacionados ao espaço: "Onde se faz determinada coisa?", "Onde se sente determinado sentimento?", "Onde existe tal tipo de acontecimento?", "Como se chega até algum local?", por exemplo. Pode-se pensar em qualquer questionamento que envolva questões espaciais. Para a simulação das funções desta área, baseado no workshop de mapeamento coletivo no Studio-X, citado anteriormente, foi usado o exemplo "Mapeamento das ciclorotas no centro", e perguntas como: "Qual a rota de costume?", "Qual a rota desejada?", "Quais os pontos de apoio (oficina, bomba de ar)?", "Onde gostaria que houvesse uma estação do sistema Bike Rio?".



ENQUETE



Qual você prefere?

Como você gostaria que fosse?

O que você recomenda?

Por onde você vai?

Essa função permite muitas possibilidades e oferece a vantagem de escolher um grupo específico para disparar a pesquisa, por faixa etária, gênero, local de residência, interesses e etc. Uma possível uso desse nicho específico seria, por exemplo, uma pesquisa sobre comportamento, com o objetivo de saber como os jovens cariocas moradores da zona sul se comportam nas praias do Rio de Janeiro, levantando questões como: "Que praias costuma frequentar?", "Quando costuma ir a praia?" "Como chega até lá?", "Onde compra comida/bebida?", "Que atividades costuma fazer (caminhar, jogar bola, nadar, andar de skate, surfar...), onde?".

A diferença entre os mapeamentos Tema e Enquete é a presença de um protocolo criado para guiar as respostas do usuário no caso do levantamento de dados, gerando um melhor cruzamento das informações para comparação.

Outra parte muito importante do sistema é a integração com outras mídias sociais que abre mais um leque de possibilidades. Assim, tudo que é postado pela rede social do usuário em outras mídias ganha visualizações cartográficas ou infográficas. Com isso pode-se, por exemplo, utilizar postagens de outras redes sociais, agrupadas em uma camada de mapeamento, por exemplo as postagens do *Twitter* da "Lei Seca", assim elas ficam visíveis no mapa. Ou ainda há a possibilidade de gerar visualizações quantitativas sobre o seu histórico na *Facebook*, por exemplo, quanto tempo já esteve conectado, quanto tempo passa na rede por dia, etc.

Conforme mencionado anteriormente, as possibilidades de uso do projeto são imensas até porque cada usuário pode utilizá-lo com finalidades diferentes. Isso torna impossível a determinação do alcance funcional que este ambiente colaborativo poderá ter. Devido a essa complexidade que o sistema proposto apresenta, em relação ao tempo disponível para desenvolvimento do projeto, não seria possível definir todas as ocorrências e funções detalhadamente. Além disso, um sistema como esse deve ter o suporte de programação para ser validado e testado concomitantemente ao desenvolvimento conceitual e gráfico.

Por esse motivos, focou-se em algumas partes, julgadas mais importantes, por serem proposições originais ou para funções que ainda não foram vistas em outros sistemas. As outras funções seguem o modelo, com os devidos ajustes, dos sistemas já existentes. Funções como Mensagens, Bate-papo e Notificações se assemelham muito ao *Facebook*, por exemplo. A navegação do mapa, com o *Goggle Maps* e *Nokia Maps*. Referências, essas, importantes não só para a simplificação da conceituação, mas pela pregnância conceitual e até mesmo gráfica. Funções e soluções que já são familiares ao usuário os deixam mais confortáveis para aceitar as proposições inéditas.

Outro aspecto muito relevante que teve de ser deixado para uma etapa futura foi a aplicação da rede em dispositivos móveis. A importância da mobilidade para um sistema como esse é sabida, mas muitas modificações de funcionamento (adaptação para a tela *touch-screen*) e de *layout* (adaptação para os diversos tipos de formato das telas dos aparelhos) deveriam ser feitas. Por razão de tempo e complexidade essa face do sistema não foi prevista para o presente projeto de graduação.

PROJETO GRÁFICO

REFERÊNCIAS

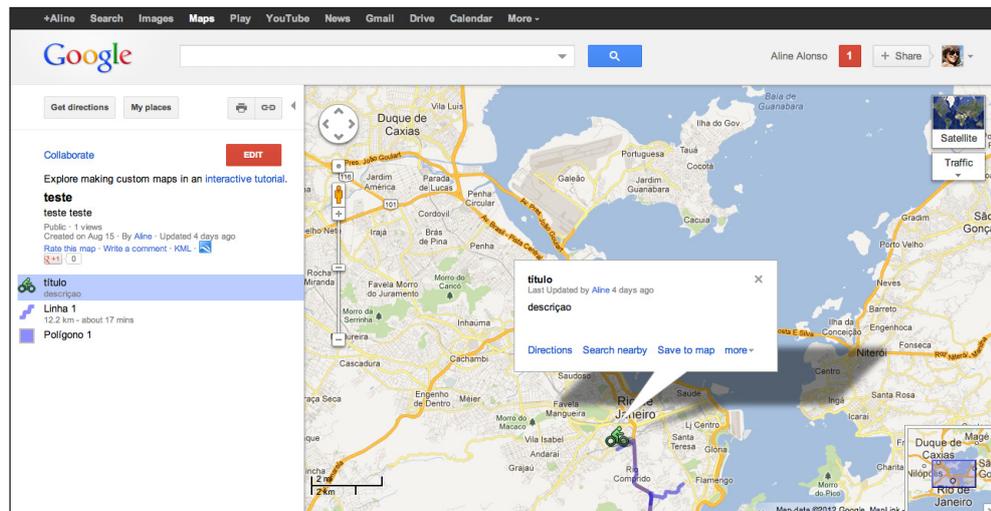
Plataformas de mapeamento/mapas

Fiz uma pesquisa sobre os plataformas que disponibilizam mapas com ferramentas de alteração/marcação. Meu objetivo era saber mais sobre o que já existia além do *Google Maps* (que era o mais conhecido e usado por mim) e destacar alguns pontos interessantes, tanto funcional, quanto graficamente.

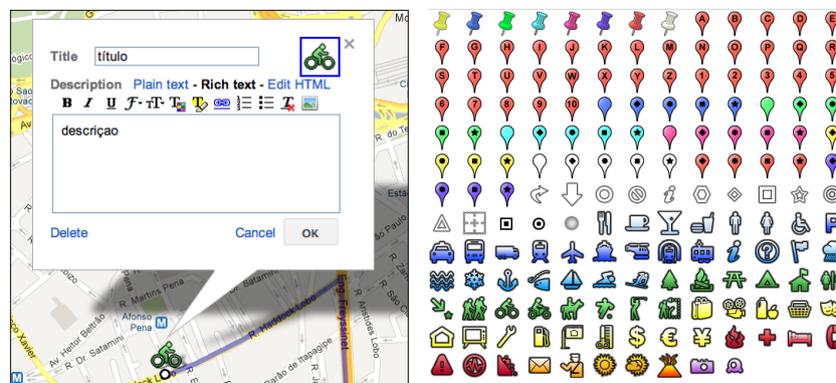
<https://maps.google.com/>

Google Maps é um serviço de pesquisa e visualização de mapas e imagens de satélite gratuito na web desenvolvido pela empresa Google em 2005.

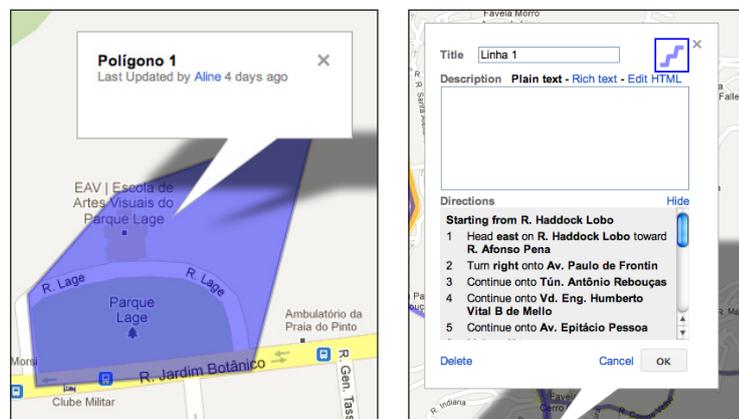
My Maps - Função criar mapa: por mais que seja a ferramenta de mapeamento mais difundida, não tem o foco na criação e, principalmente, no compartilhamento dos mapeamentos personalizados.



My Maps - Função marcar um ponto e opções de ícones que o sistema disponibiliza.



My Maps - função marcar polígono e rota. Possui ferramentas limitadas para a criação de mapeamentos.



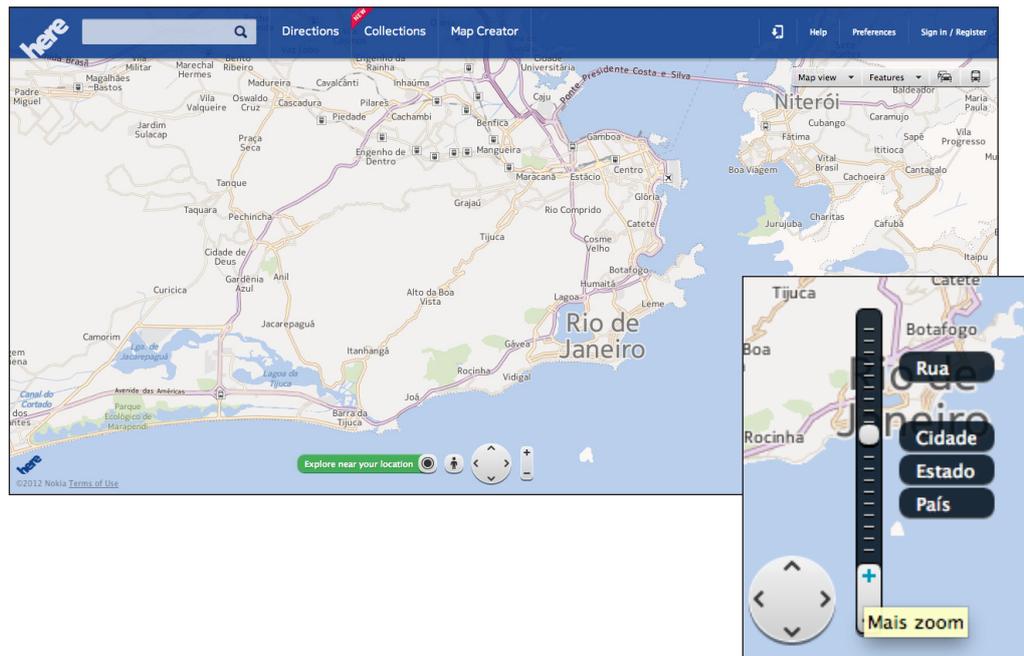
Mapa cicloviário unificado do Rio de Janeiro, mapeamento proposto pela associação Transporte Ativo no início do ano de 2012, em constante processo de construção e alteração, tem por objetivo unificar os interesses dos ciclistas na cidade.

<http://transporteativo.org.br/> Utiliza o GoogleMaps como base para as marcações. Possui um sistema de filtros que permite que o usuário selecione somente as informações que lhe são interessantes.



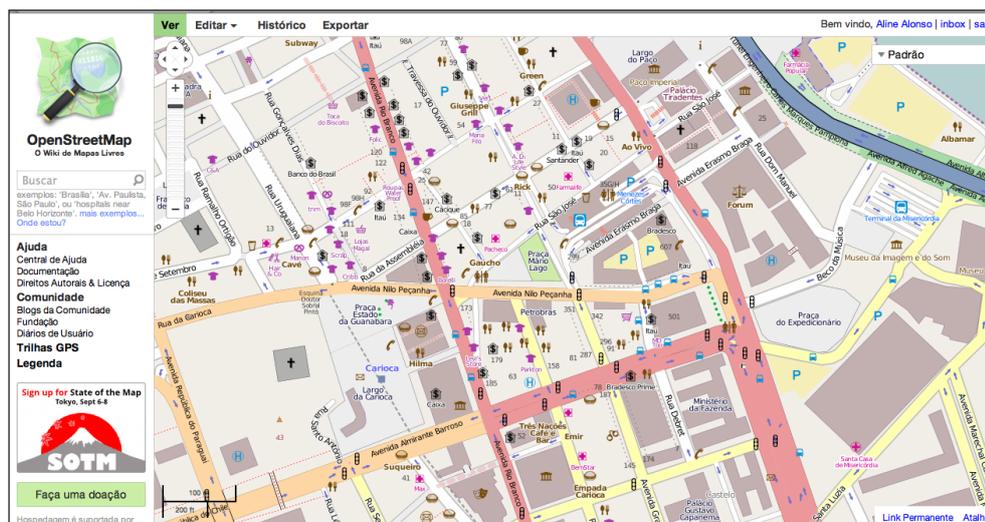
Here, antigo Nokia Maps, recém lançado, ainda está em processo de ajustes. Serviço de pesquisa e visualização de mapas, imagens de satélite e 3D. Desde 2011, era disponível apenas nos aparelhos da Nokia, foi lançado para web.

<http://here.net/> Graficamente mais limpo do que os similares. Destaque para a navegação, zoom indica o grau de proximidade que está: rua, cidade, estado, país.



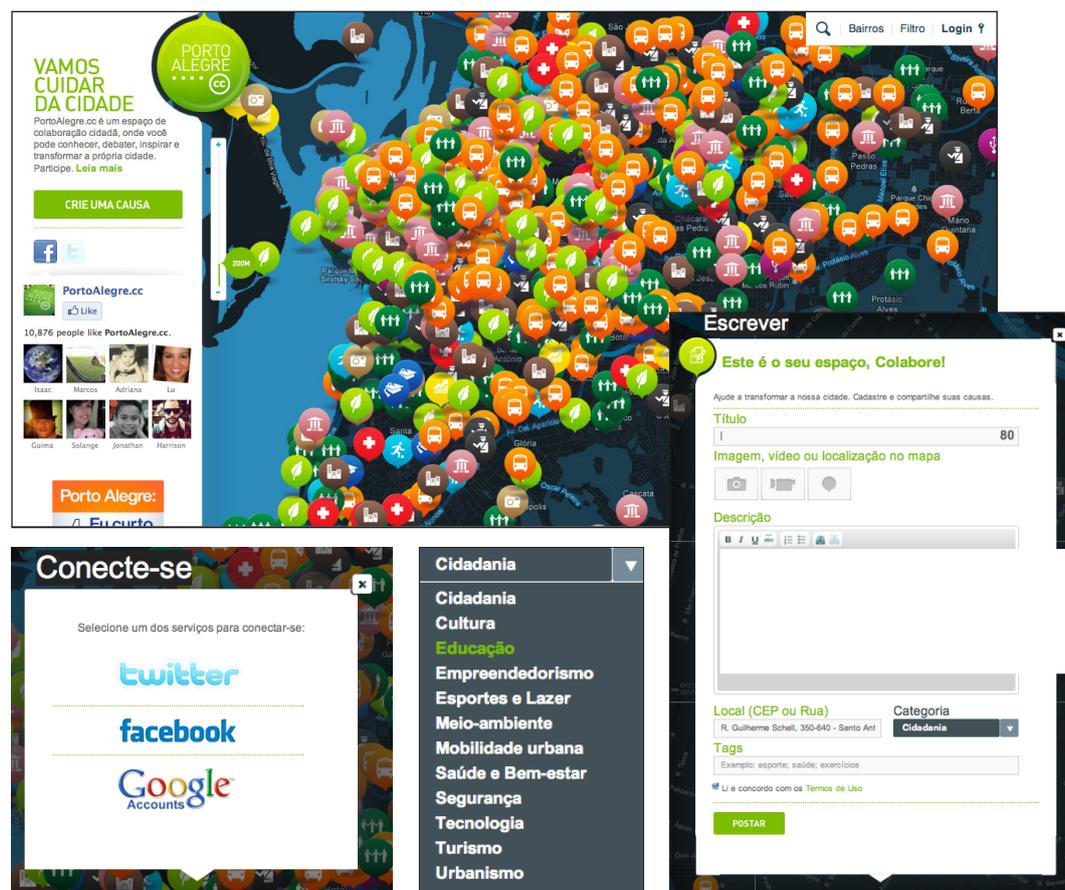
Open Street Maps é um projeto que cria e distribui dados geográficos gratuitamente. Seu objetivo é oferecer ferramentas ao usuário para um uso criativo, produtivo e inesperado.

<http://www.openstreetmap.org/> Neste sistema, existem Projetos de mapeamento que são mapeamentos temáticos criados coletivamente, um usuário pode se inscrever e contribuir com suas informações sobre o assunto.



O projeto Porto Alegre CC foi criado dentro da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos, no Rio Grande do Sul. Ele propõe um espaço de colaboração cidadã, onde seja possível discutir e transformar a própria cidade.

<http://portoalegre.cc/> Dstaque para o contato direto com as redes sociais e navegação muito intuitiva. À direita, um exemplo de como inserir marcações, que são divididas em categorias.



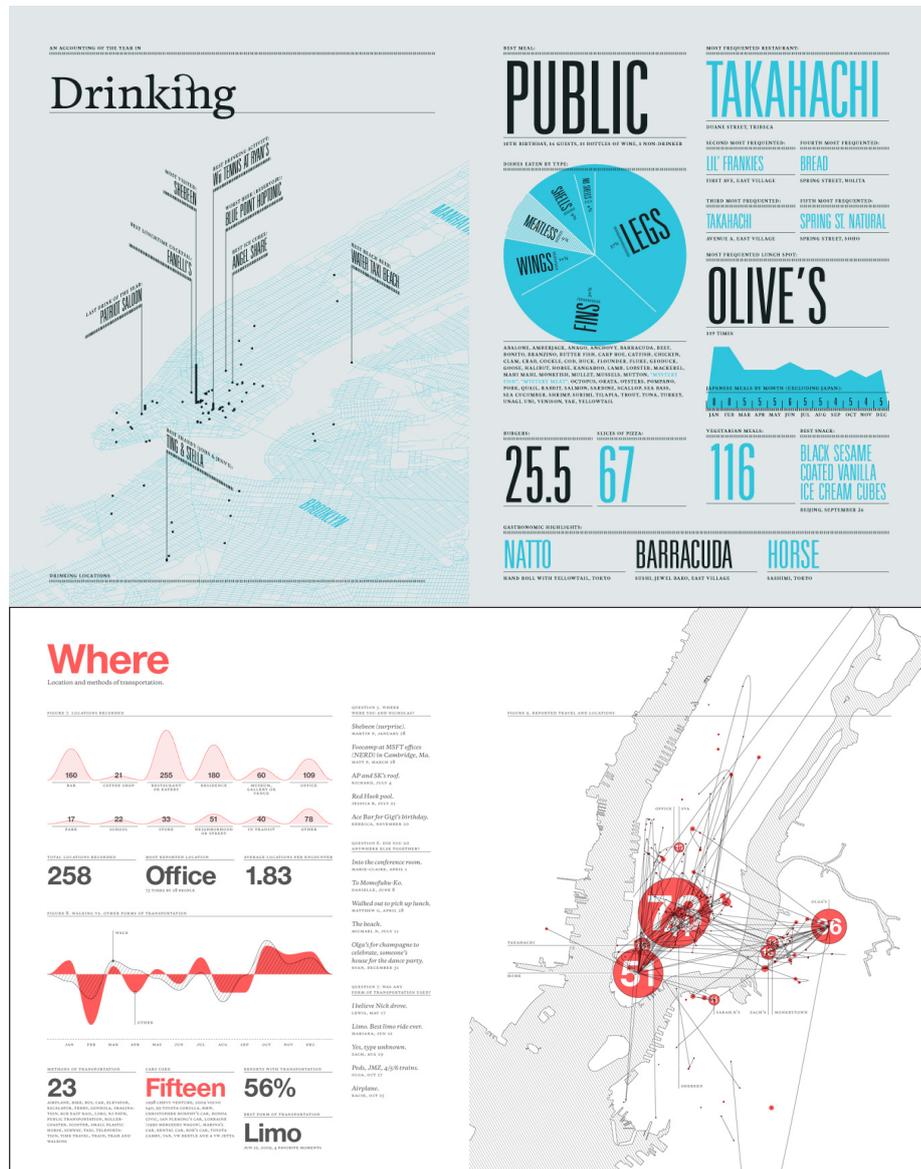
Outras referências

Outras referências gráficas foram utilizadas para auxiliar na criação e desenvolvimento do projeto da interface.

Algumas peças de infografia foram importantes como inspiração já que, quando bem feitas, apresentam uma grande quantidade de informações conectadas de forma clara e auto-explicativa em um espaço conciso.

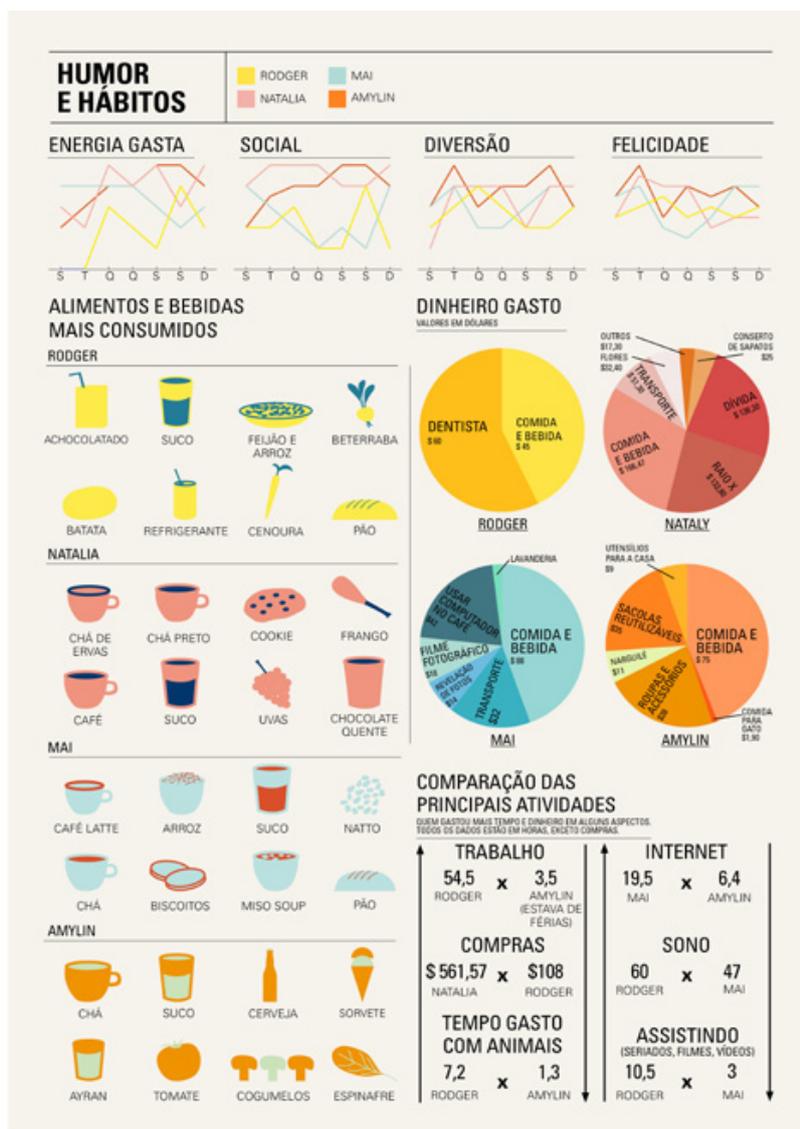
Nicholas Felton, designer americano, é conhecido pelos seus relatórios anuais que registram algum aspecto da sua vida ao longo do ano, desde 2005. Esse material, por exemplo, possui interações muito interessantes entre cartografia e infografia, além do conceito de valorizar o cotidiano, as ações comuns do dia-a-dia gerando visualizações que cruzam esses dados. O uso de gráficos diversos, as paletas de cor e a tipografia também foram observados. Outra referência importante desse designer é o site e aplicativo Daytum que utiliza filtros de visualização da informação. Nele, os usuários podem apurar dados sobre a sua vida pessoal, dando origem a um painel com dados sobre a sua rotina.

Felton 2007 Annual Report.



Quinto volume do projeto "Felton Annual Report", representando graficamente o ano de 2009 de seu criador.

No projeto de graduação **Quatro pessoas, uma semana: um infográfico conceitual**, de 2011, feito por Niege Borges, há uma semelhança com os trabalhos de Felton: o uso do cotidiano como assunto para visualizações de dados. Seu objetivo é de “comparar a rotina, os hábitos e o ambiente de quatro pessoas que morem em lugares diferentes, através do desenvolvimento de infográficos. rotina, além de observar diferenças e semelhanças entre as atividades das pessoas escolhidas para o estudo durante um determinado tempo” define sua criadora. Nele, a criação de um perfil para cada pessoa de acordo com seus hábitos foi de grande inspiração para a criação do perfil dos usuários do sistema **Comum**.



Outro conjunto de referências gráficas foi encontrado nos jogos simuladores e de estratégia. Várias interfaces foram pesquisadas, mas a mais completa é a do jogo **The Sims**, até pela sua evolução ao longo dos anos. The Sims é um jogo de eletrônico de simulação de vida criado pelo designer de jogos Will Wright (criador de Sim-City). Lançado em 2000, hoje em dia já está na versão nº4, com diversos pacotes de expansão para cada uma das versões lançadas. O jogo atraiu legiões de fãs, devido a sua simplicidade e objetividade. Nele, o jogador cria e controla a vida de pessoas virtuais (chamadas de Sims). Seu criador diz que o para uma interface ser eficiente

ela tem que ser divertida de jogar e fácil de entender. Além desse conceito, várias outras definições de layout e navegação tiveram inspiração nessa simulação virtual do cotidiano. Uma delas o painel de controle que reúne todas as funções em uma parte da tela e o uso de abas para simplificar a navegação.

Diferentes ações distribuídas pela tela acontecem ao mesmo tempo.



Detalhes do painel de controle e do menu de criação. Destaque para o uso dos ícones.



TIPOGRAFIA

Os primeiros protótipos foram feitos com a fonte Gotham, essa escolha foi feita por ser uma fonte geométrica com olhos bem grandes, que combinava muito bem com o primeiro caminho gráfico proposto. Seu 'O' como um círculo perfeito se assemelhava à construção dos ícones, aos botões e era adequado ao primeiro conceito de logotipo, onde o 'O' fazia parte de um símbolo de interseção.

Mas justamente essa abertura característica começou a ser um problema, já que ocupava um espaço muito grande. Além disso, por não ser uma fonte criada para tela, não ficava legível em corpo pequeno nos monitores testados.

A alternativa era encontrar uma fonte criada para tela que pudesse ser lida em corpo pequeno, mas que ainda mantivesse traços geométricos. Outra característica importante, era que a fonte fosse livre.

A fonte **Aller Sans** se encaixou perfeitamente nesses requisitos, ela foi desenhada pela Dalton-Maag para o site da Danish School of Media and Journalism e seu desenho é muito similar ao da fonte Ubuntu, criada para o sistema Linux. A Aller é uma fonte para uso livre inclusive comercialmente.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!/?#
%&\$@*{(/\|)}

LOGO

A necessidade de uma identidade neste caso, não se tratava somente da identificação da rede, mas também de destaque e distinção dos diversos similares existentes. Outro aspecto importante é que ela deveria possuir variações para as diversas formas de aplicação.

A primeira ideia era usar formas as geométricas da própria tipografia utilizada no sistema, na ocasião, a Gotham, para representar graficamente o conceito de interseção. Essa proposta ia de encontro aos antigos ícones do menu.

Estudos das primeira
versão do logo, usando a
fonte Gotham.

comum

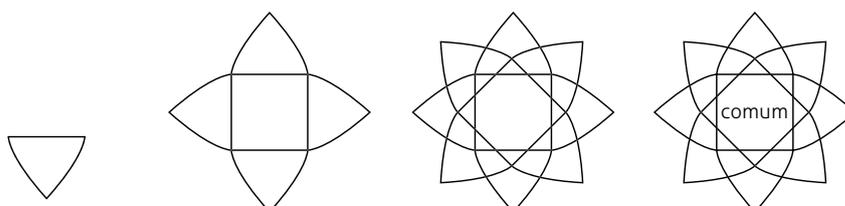
comum

comum

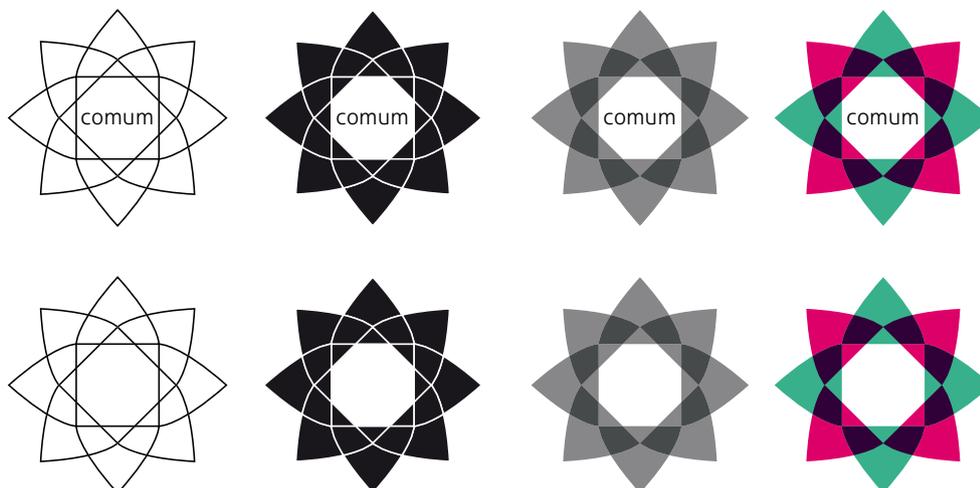
comum

Ainda mantendo o conceito inicial, uma segunda versão de identidade foi criada. Ela se constrói a partir das mesmas formas usadas para construir os novos ícones. A repetição de setas formam uma rosa dos ventos. Esta solução pode ser usada de diversas formas, com cor, preto e branca, em tons de cinza. Quando em cores, a transparência é utilizada para transmitir a ideia de superposição e interseção. Lembra ainda a imagem formada por um caleidoscópio, representando as várias visões de uma mesma coisa.

Sua construção se deu a partir da repetição de uma mesma forma.



Possui algumas variações para se adequar às diversas aplicações: original, símbolo ou tipográfica. Além das variações de cor.



comum  comum 

USO DE CORES

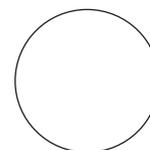
Para o sistema, foi escolhido trabalhar com dois tons de cinza e com o branco. O objetivo foi deixá-lo o mais simples e neutro possível para que as ações dos usuários ganhassem mais destaque. Desta forma, as cores utilizadas foram:



R=45, G=46, B=51

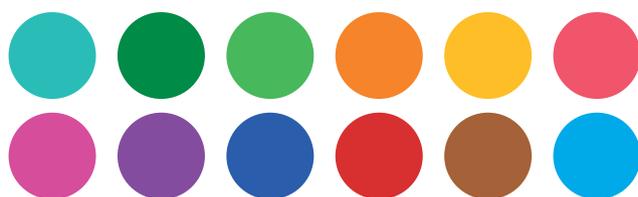


R=184, G=186, B=188



R=255, G=255, B=255

Além dessa paleta reduzida utilizada no sistema, foram utilizadas cores em diversas áreas, correspondendo a determinadas funções e ações do usuário na rede.



ÍCONES DO SISTEMA

Para as funções principais da rede, foram criados ícones no painel de navegação. São eles: Mapear, Comparar, Perfil, Amigos, Notificações, Pesquisar. Na barra superior, para funções secundárias: Visualizações e Histórico. Além de vários outros nas telas dos menus, como botões Continuar, Salvar, Login, Cadastro, Sim, Não, etc. Utilizar ícones para exemplificar ações tornou-se característica da identidade do sistema.

Antes, super geométricos e pouco informativos, evoluíram para representações das ações a serem performadas, mais amigáveis e inteligíveis. Mantendo a identidade do sistema, foram usadas algumas formas geométricas combinadas para a construção dos ícones do menu principal, e algumas formas mais específicas para os outros.

Principais elementos de construção dos ícones do menu.



PERQUISAR



ATUALIZAÇÕES



AMIGOS



PERFIL



EM COMUM



MAPEAR



VISUALIZAR



HISTÓRICO

ÍCONES DO SISTEMA



OUTROS ÍCONES



TEMA



ENQUETE



EVENTO



PONTO



LINHA



FORMA



CADASTRAR



EM COMUM



COMPARAR



TOURO



ESTUDANTE



DESIGNER
GRÁFICO



DESIGNER
DE PRODUTO



ÍCONES DE MAPEAMENTO - SISTEMA DE CATEGORIZAÇÃO



COMÉRCIO,
PROFISSIONAIS
E SERVIÇOS



SAÚDE



EDUCAÇÃO



ESPORTE
E FITNESS



TURISMO
E LAZER



TRANSPORTE E
INFRAESTRUTURA



ACONTECIMENTO



COMIDA
E BEBIDA



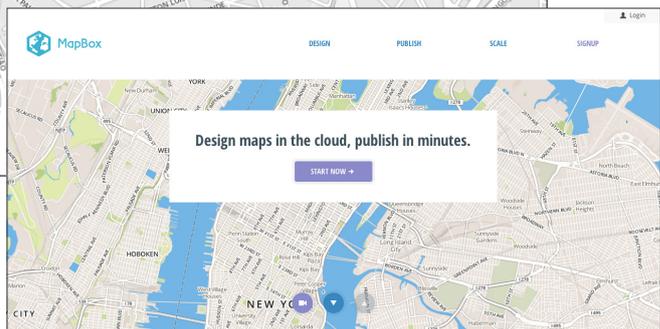
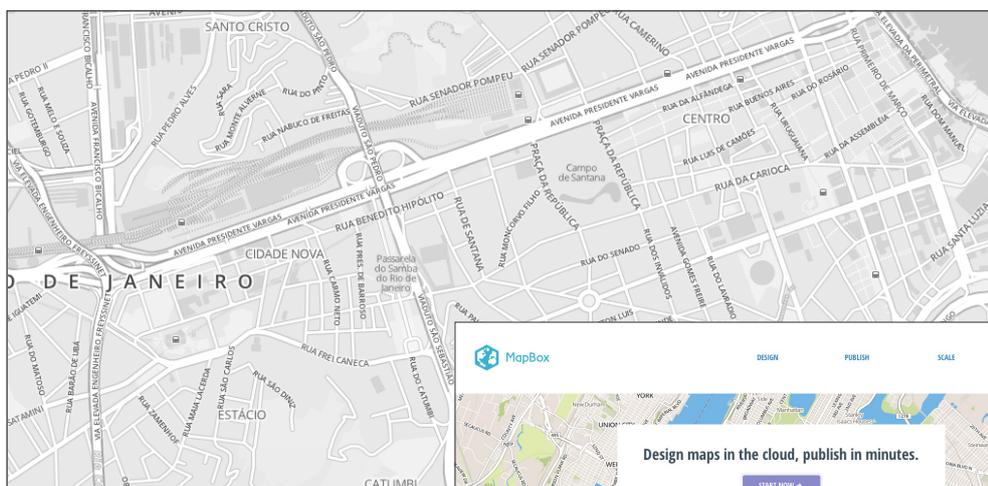
CULTURA E
ENTRETENIMENTO



NATUREZA
E ANIMAIS

EXEMPLO DE ÍCONES PARA SUBCATEGORIAS





BASE CARTOGRÁFICA

A idéia inicial era desenvolver um mapa próprio para ser usado como base para as marcações dos mapeamentos. Essa necessidade foi identificada de acordo com a observação dos mapas em ferramentas existentes, como GoogleMaps e Nokia Maps, que não atendiam as demandas do novo sistema proposto. Era preciso uma base neutra que deixasse as marcações feitas pelo usuário se destacarem. Sua neutralidade era desejada tanto nas cores, quanto nas informações escritas.

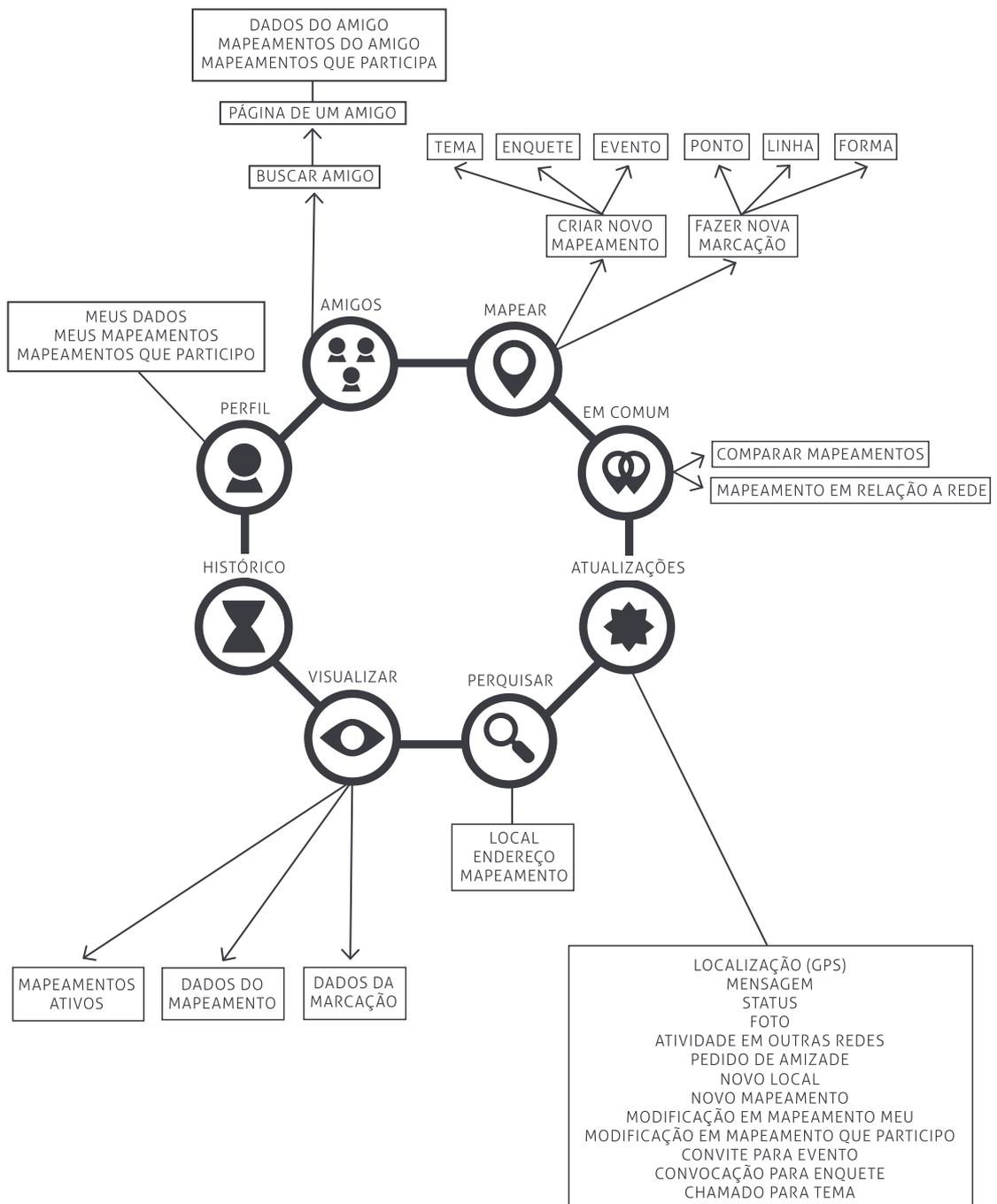
No entanto, com a profundidade que o projeto do sistema em si ganhou, um projeto cartográfico tão complexo não seria factível no tempo disponível. Optou-se, então, por adaptar um mapa existente, modificando suas cores e suas informações textuais de modo a simular o que era necessário.

Essa alteração foi feita a em uma ferramenta *online*, "MapBox", que permite a criação de um mapa personalizado graficamente. Existem alguns modelos prontos e a partir deles, alguns aspectos como as cores, texturas e estilo do texto podem ser customizadas.

INTERFACE E NAVEGAÇÃO

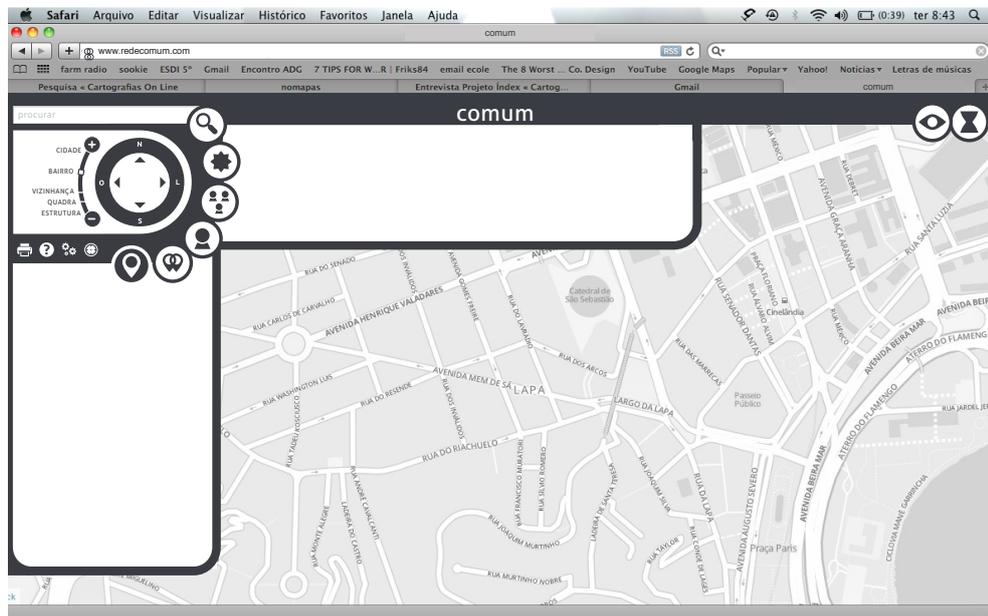
VISÃO GERAL DO SISTEMA

O mapa abaixo representa a visão esquemática do sistema proposto como um todo. Dentro dessa visão geral, algumas áreas consideradas mais relevantes, por proporem funções originais ou não muito exploradas anteriormente, foram selecionadas para serem desenvolvidas mais detalhadamente, simulando seu funcionamento. Cada uma das áreas destacadas terá suas características e funções desdobradas individualmente mais adiante.

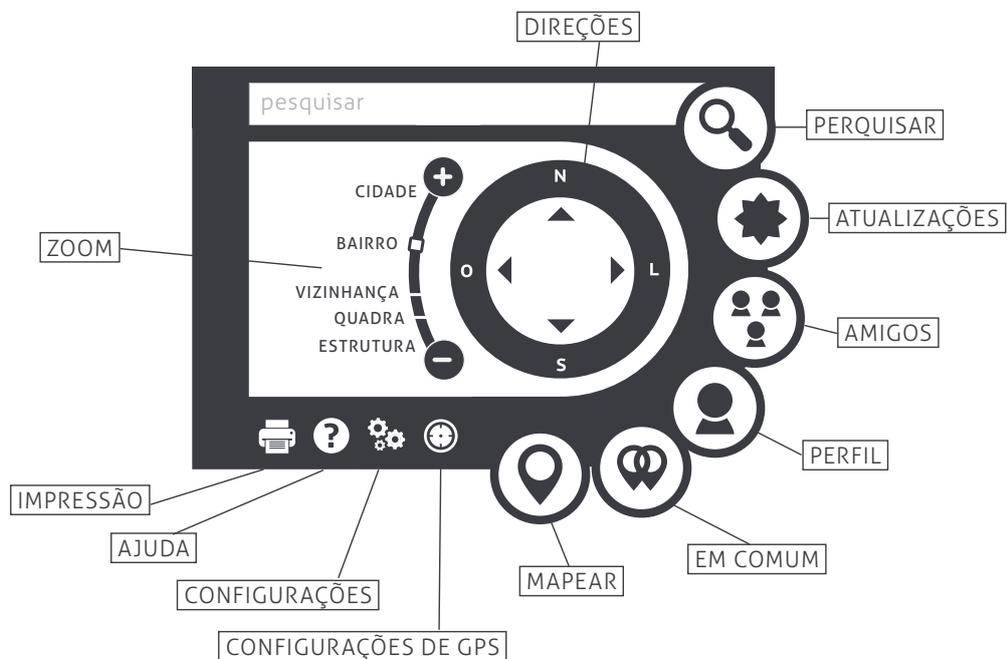


INTERFACE - BASE CARTOGRÁFICA, PAINEL DE CONTROLE E ABAS

Exatamente como ocorre em outros sistemas de mapeamento na web (como o *GoogleMaps*), o mapa, que aqui é referido como base cartográfica, é o que se destaca na interface, sendo sobreposto, de acordo com a necessidade, por outros tipos de informação complementar.



Neste projeto, além da estrutura básica para a navegação no mapa, o *zoom* e o direcionamento, outras funcionalidades importantes que também precisavam de destaque. Foi criado então um painel de controle onde as funções principais se concentravam. A partir dele as abas com informações e ferramentas se estendem somente quando selecionadas, deixando assim melhor visibilidade para a base cartográfica ao fundo.



BEM VINDO AO COMUM!

O primeiro contato do usuário com o sistema é a tela de *login*, onde quem já é cadastrado insere seu nome de usuário e senha e quem está acessando pela primeira vez precisa efetuar um cadastro antes de entrar no ambiente **Comum**. Nesta tela inicial também estão presentes algumas informações sobre a plataforma, um vídeo que apresenta ao usuário as funções e conceitos do **Comum**.



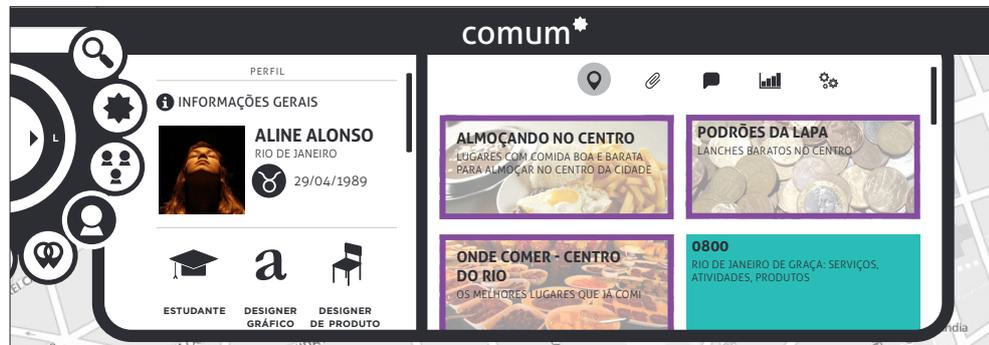
CADASTRAR

No primeiro acesso ao sistema é preciso que o usuário preencha um cadastro com informações básicas obrigatórias, dando origem ao seu *login* e alguns dados opcionais para criar seu perfil na rede. Desde essa primeira etapa, o sistema já mostra seu diferencial, que evidencia o caráter visual das informações. É proposta uma experiência diferenciada ao apresentar um infográfico interativo a ser preenchido, ao invés de um formulário tradicional. Assim o usuário já pode ver o resultado final do seu perfil a medida que vai inserindo os dados.



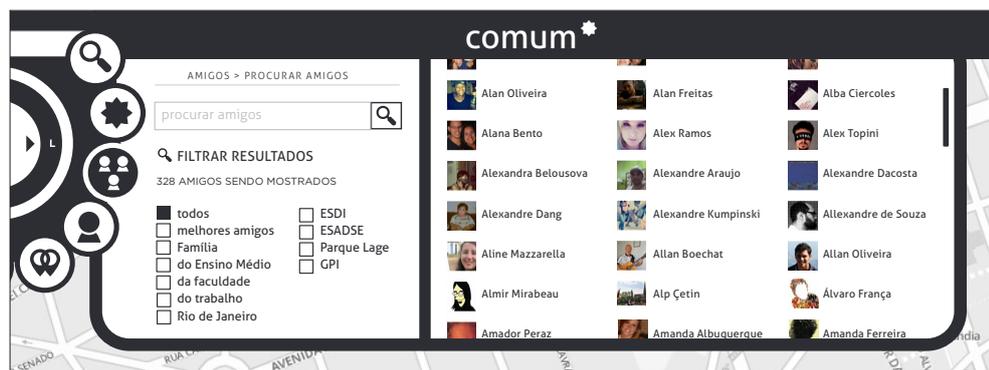
PERFIL

Na aba PERFIL, além das informações inseridas no momento do cadastro, outros dados são adicionados e atualizados de acordo com o desempenho do usuário no sistema. Formando uma espécie de mapeamento de informações do próprio usuário. Todas as informações pessoais ficam concentradas aqui e só podem ser acessadas por quem o usuário permitir.



AMIGOS

Na aba AMIGOS, podemos visualizar as informações permitidas pelos nossos amigos assim como seus mapeamentos e os mapeamentos que participa. Além disso, pode-se ver, curtir, 'descurtir' ou comentar suas publicações nesta e em outras redes sociais bem como enviar mensagens a esse outro usuário.



MAPEAR

A função MAPEAR é considerada uma das mais importantes e complexas neste ambiente colaborativo, pois fundamenta muitas das outras ações relacionadas à localização, que são o diferencial da rede. Dentro deste espaço, pode-se CRIAR UM NOVO MAPEAMENTO, CRIAR UMA NOVA MARCAÇÃO E CRIAR UM NOVO LOCAL. Segue a definição de cada uma dessas funções:

Criar um novo mapeamento

O mapeamento é o suporte onde as marcações serão feitas, é o conjunto de marcações semelhantes. Nesta área se inicia a criação de um mapeamento, é onde serão definidas as informações gerais do seu mapeamento como por exemplo o título, subtítulo, descrição, miniatura, alcance e permissões. Os mapeamentos criados podem ser do tipo TEMA, EVENTO ou ENQUETE. Em todos os mapeamentos, seu criador escolhe quem pode visualizar (pode ser um mapeamento pessoal até público) e que permissões os outros usuários terão (se é possível alterar ou sugerir alterações).



O mapeamento tipo Tema, é um mapeamento temático livre. O usuário escolhe o assunto que quiser para ser o tema do seu mapeamento. A ENQUETE tem a finalidade de levantar dados sobre algum assunto específico. O usuário cria um modelo ou um protocolo a ser preenchido por outros usuários de sua escolha, e compara os dados recebidos. E a ENQUETE é um mapeamento com data e/ou hora para acontecer, nele é possível marcar todas as informações sobre um acontecimento e convidar outros usuários.

MAPEAR > NOVO MAPEAMENTO > TEMA

i ADICIONAR INFORMAÇÕES

DIGITE O TÍTULO

DIGITE O SUBTÍTULO DO MAPEAMENTO

adicione uma descrição ao mapeamento

ADICIONAR +

CANCELAR RETORNAR CONTINUAR

MAPEAR > NOVO MAPEAMENTO > EVENTO

i ADICIONAR INFORMAÇÕES

NUVEM MÓVEL - CENTRO

CAMPO DE SANTANA/CAPANEMA

adicione uma descrição ao mapeamento

20/11/2012 - __/__/____

16:30 - __:__

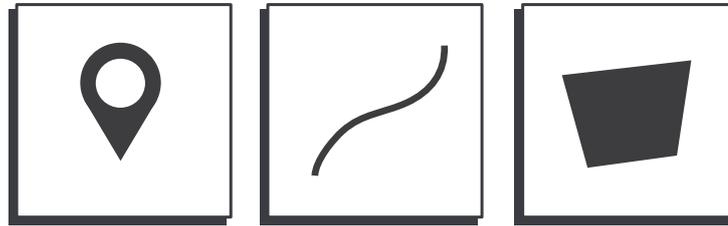
ADICIONAR +

<http://nuvem.fm/>

CANCELAR RETORNAR CONTINUAR

Criar uma nova marcação

após estabelecer o suporte, com as informações básicas, começa-se a mapear efetivamente, marcando os interesses no mapeamento. As marcações podem ser três tipos, pode-se marcar um ponto (localização específica), uma FORMA (determinando uma área), uma LINHA (caracterizando um fluxo).



PONTO

LINHA

FORMA

Dentro de cada tipo de marcação existem cores, estilos e ícones que as caracterizam por categorias. Essa categorização é importante para uniformizar as marcações dos diversos usuários e auxilia na decodificação das informações marcadas. O sistema sugere algumas categorias, mas também permite que os usuários criem suas próprias quando não encontrarem alguma classificação apropriada para a marcação que desejam fazer.

Para os pontos as seguintes macro-categorias foram desenvolvidas como sugestão, e elas se desdobram em categorias menores e mais específicas. Este conjunto de classificações foi escolhido de acordo com categorias já definidas em outras ferramentas de mapeamento e legendamento de mapas dentro da web, já citados como referência anteriormente.



COMIDA E BEBIDA

culinária
alimentação
café
bar
restaurante
padaria
mercearia
confeitaria
pastelaria
drinks
fast food
doce
churrasco
peixaria
açougue
feira livre
orgânicos
vegan
self service
a quilo
rodízio



COMIDA E BEBIDA

restaurante a quilo, almoço,
comida barata



EM COMUM

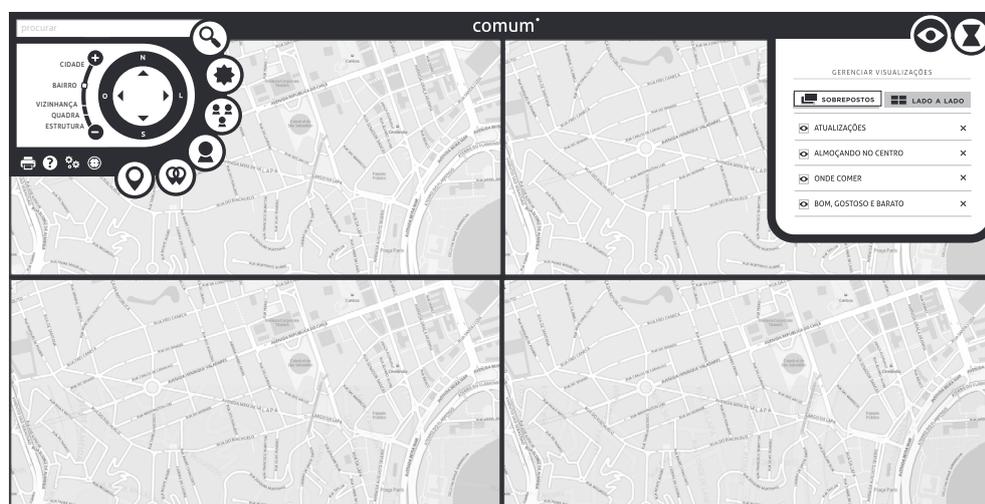
Nesta área do sistema são comparadas as informações dos mapeamentos existentes. Pode-se comparar um mapeamento específico com os outros disponíveis na rede ou pode servir como uma busca detalhada, trazendo resultados comuns com o que é solicitado. São mostradas as marcações com dados em comum com o mapeamento ou informação em questão e pode-se filtrar essa informações de diversas formas (como autor da marcação, palavras contidas na título, subtítulo ou descrição, categorias, data de marcação) criando padrões para refinar melhor o que é procurado.



VISUALIZAÇÕES

O sistema **Comum** se define como visual, seja pelo uso da cartografia quanto pelo uso da infografia. Nesse sentido ele prevê diferentes condições de visualização dos diversos tipos de informações propostas.

A base cartográfica em si pode ser configurada para a visualização em camadas, que sobrepõe os mapeamentos ativos ou a visualização lado a lado que subdivide a tela permitindo a comparação de dados com localização igual ou distinta entre até quatro mapeamentos ao mesmo tempo.



A partir de uma estrutura que simula o ativamente e desativamento da visualização de camadas em programas gráficos, como o *Photoshop*, é permitido saber e gerenciar que mapeamentos estão sendo vistos.



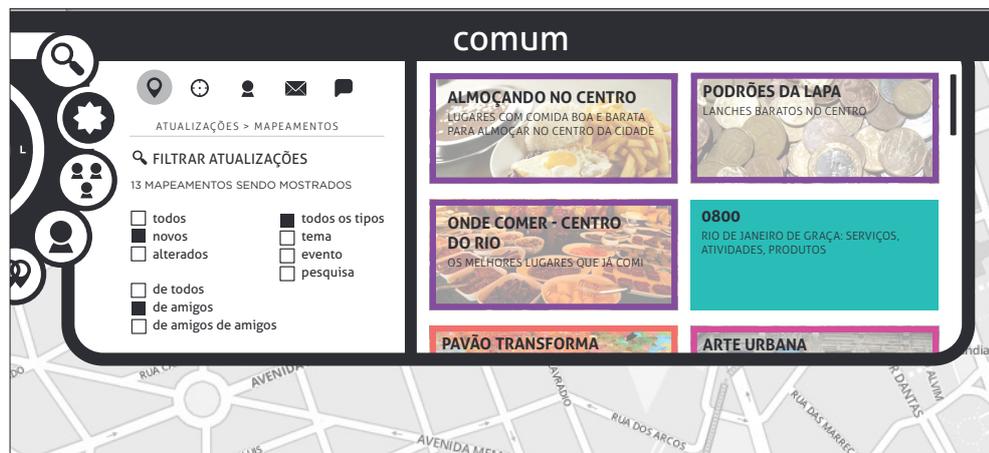
Já as marcações podem ter um *preview* diretamente na base cartográfica (a partir da ação de *mouse over*, passagem do *mouse* por cima da mesma) mostrando seus dados básicos como título e categorias associadas a ela além de uma visão mais detalhada na aba de VISUALIZAÇÕES (a partir do clique).



ATUALIZAÇÕES

Este é o espaço em que o usuário passará mais tempo em sua navegação. Esse é o primeiro cenário depois de efetuar o *login* na rede, onde serão vistos todos os tipos de atualização feitas pelos amigos do usuário. Essas informações também podem ser filtradas e vistas geolocalizadas ou organizadas na aba de atualizações:

- localização dos amigos por GPS;
- mensagens;
- status e outras atualizações de outras redes sociais;
- novos mapeamentos;
- alteração em seu mapeamento;
- sugestão, convite e convocação;
- novos pedidos de amizade;
- novo locais adicionados.



DEMAIS FUNÇÕES

Além das funções citadas detalhadamente acima, existem outras que se assemelham ao que já existe em sistemas colaborativos, redes sociais e ferramentas de mapeamento na web. Por esse motivo elas não foram desenvolvidas a fundo.

Alguns exemplos dessas funcionalidades são: a troca de mensagens entre os usuários, comentários e avaliações (*like/dislike*) da atividade dos outros usuários, busca por locais, endereços e instruções de como chegar.

CONCLUSÃO

O ambiente colaborativo **Comum** incorpora diversas ferramentas e práticas já utilizadas em outras redes sociais e sistemas colaborativos na web. Essa prática de se utilizar de um 'vocabulário' comum entre os usuários, já difundido por outros sistemas existentes, é muito importante na proposição de novos sistemas. Por vocabulário, digo desde a nomenclatura utilizada para certas ações, as metáforas simbólicas utilizadas na construção dos ícones, a distribuição espacial dos botões e ações na tela, até a ordem em que as ações são performadas. É necessário dar pistas cognitivas ao usuário para que ele se sinta a vontade até certo ponto para explorar, compreender, apreender e até mesmo aceitar as novas proposições.

Encaro este projeto como o início de algo que tem um longo caminho evolutivo pela frente, vejo a presente etapa como a proposição de um conceito e o desenvolvimento de parte de um sistema. Acredito que a proposta poderá sofrer grandes mudanças nas próximas etapas de desenvolvimento, visto que para sua implementação é indispensável o diálogo entre a interface e a programação do sistema, que pode exigir mudanças no layout proposto. Terei de contar com a colaboração de programadores familiarizados com tal complexidade de programação que o sistema exige. Será ainda necessário uma prototipação de alta fidelidade com alguns usuários, bem como um grupo beta para começar a alimentar o sistema com dados antes que ele seja aberto ao público geral.

Após todo o desenvolvimento para web, a rede deverá ser ajustada para os dispositivos móveis, de modo a explorar ainda mais as funções de geolocalização presentes no sistema. Para isso, serão previstas alterações tanto gráficas como funcionais, adaptando-se às especificidades dos dispositivos, como seus formatos e a navegação *touchscreen*, por exemplo.

A rede proposta pode, no futuro, servir de base para outras aplicações que podem enriquecer suas funções e possibilidades. Assim como outras redes sociais, ela poderá ter interação com outros aplicativos, que também explorem o território, por exemplo, ou que favoreçam a personalização do sistema e do mapa de base, ou a comunicação entre os usuários.

Concluindo, existem uma infinidade de possibilidades de desenvolvimentos futuros, e esse é o conceito mais interessante ao meu ver. Seguindo o conceito principal de mapeamento e do próprio desenvolvimento do projeto, sua proposta é se manter em constante modificação e aprimoramento, evoluindo de acordo com as necessidades e desafios apresentados pelo seu uso. Ou seja, um projeto que nunca estará finalizado, mas em avaliação e renovação constante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRAMS, J.; HALL, P. **Else/where: Mapping new cartographies of network and territories**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- ARBEX, Luiz. **Três aspectos da comunicação cartográfica da cidade**. Publ.Cidades, v. 1, n 0. 2010. Disponível em: <<http://www.fachapoint.com.br/publcidades/volume-01>> Acesso em 06 dez. 2012
- BARTHES, Roland. "Semiologia e Urbanismo." in: **Semiologic Change**. New York:1988.
- BOTTON, de Alain. **A arte de viajar**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2006.
- CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- FAUSTINI, Marcus Vinícius. **Guia Afetivo da periferia**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2009.
- FILIPPO, D.; VITERBO, J.; ENDLER, M.; FUKS, H. "Mobilidade e ubiquidade para colaboração" in: PIMENTEL, M.; FUKS, H. (orgs). **Sistemas Colaborativos**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2012.
- FONSECA, Carolina Ferreira da. **Cartografias: Produção de saberes, subjetividades e cidades**. Simpósio Temático: Novos mapas e mapeamentos urbanos: alternativas para a análise e a representação das cidades em abordagem interdisciplinar: Rio de Janeiro: 2010.
- GOSLIN , Priscilla Ann. **How to be a carioca: The Alternative Guide for the Tourist in Rio**. Rio de Janeiro: Livros TwoCan, 1994.
- INGOLD, Tim. **"To journey along a way of life: maps, wayfinding and Navigation" The perception of the environment. Essays in livelihood, dwelling an skill**. London and New York: Routledge, 2000.
- LEIRIAS, Ana Gabriela. **Novas cartografias on line: Arte, Espaço e Tecnologia**. Bolsa de Produção Crítica em Mídias Digitais - FUNARTE: Curitiba, 2011.
- LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Sao Paulo: Martins Fontes, 1997.
- MCDONOUGH, Tom. **Guy Debord and the Situationist International - texts and documents**. London: The MIT press, 2002.
- MUSSER, John. **Web 2.0 Principles and Best Practices**. California, O'Reilly Media: 2007.
- PERKINS , Chris. **Community Mapping**. The Cartographic Journal Vol. 44 No.2 pp. 127–137 ICA Special Issue 2007. The British Cartographic Society, 2007.
- PIMENTEL, FUKS, Mariano, Hugo (org.). **Sistemas Colaborativos**. Rio de Janeiro, Elsevier Editora, 2012.
- RIO, João do. **A alma encantadora das ruas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- SANTOS, Milton. **O lugar e o cotidiano**. - A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: Ed. Hucitec, 1997.
- VELHO, Gilberto. **Antropologia urbana: cultura e sociedade no Brasil e em Portugal**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.
- VELHO, Gilberto. "Observando o Familiar." In: NUNES, Edson de Oliveira. **A Aventura**

Sociológica, Rio de Janeiro, Zahar: 1978.

VELHO, Otávio Guilherme. **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 1979.

VIANNA, M.; VIANNA, Y.; ADLER, I.; LUCENA, B.; RUSSO, B. **Design Thinking, inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

WURMAN, Richard Saul. **A guidebook to guidebooks, an urban environmental education resource book**. Philadelphia: Pennsylvania Department of Education, 1973.

SITES PESQUISADOS

Armazem de dados - Instituto Pepeira Passos. <http://www.armazemdedados.rio.rj.gov.br/> - acesso em: 23 ago. 2012.

Coletivo "e/ou". <http://e-ou.org/> - acesso em: 11 ago. 2012.

Coletivo Iconoclassistas. <http://iconoclasistas.com.ar/> - acesso em: 11 ago. 2012.

Chromaroma. <http://www.chromaroma.com/> - acesso em: 12 mai. 2012.

Definição de Geotagging. <http://en.wikipedia.org/wiki/Geotagging/> - acesso em: 01 dez. 2012.

Dionário Priberiam. <http://www.priberam.pt/dlpo/default.aspx?pal=comum> - acesso em: 29 ago. 2012.

Foursquare. <https://foursquare.com/> - acesso em: 12 mai. 2012.

Google Maps. <https://maps.google.com/> - acesso em: 19 ago. 2012.

Here. <http://here.net/> - acesso em: 19 nov. 2012.

Map Box. <http://www.mapbox.com/> - acesso em: 02 set. 2012.

Nike+. <http://nikeplus.nike.com/> - acesso em: 18/11/2012.

Open Street Maps. <http://www.openstreetmap.org/> - acesso em: 02/09/2012.

Portfólio Nicolas Feltron. <http://www.feltron.com/> - acesso em: 12/06/2012.

Porto Alegre CC. <http://portoalegre.cc/> - acesso em: 19/08/2012.

Transporte ativo. <http://transporteativo.org.br/> - acesso em: 19/08/2012.

VÍDEOS E FILMES

Cliché. Designer: VILLAIN, Cedric. Setembro, 2010. <http://www.youtube.com/watch?v=OCIAyHEFTrQ>

Jeitinho carioca. Produção: 2olhares, Makulelê. Junho, 2012. http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=pE444bnTzig

Narradores Urbanos: Antropologia urbana e etnografia nas cidades brasileiras - Gilberto Velho. BIEV/PPGAS/UFRGS, 2006. <https://vimeo.com/34297631>.

Urbanized. Diretor: HUSTWIT, Gary. Setembro, 2011.

ANEXOS

01 protocolo da entrevista e entrevistas completas

02 mapas por e-mail

03 mapas pela esdi

04 mapas do workshop

05 protótipos

06 telas finais

ANEXO > ENTREVISTA

Nome, idade e ocupação

1. RIO DE JANEIRO

- a. Você acredita conhecer a cidade do rio de janeiro?
- b. Como você definiria o rio de janeiro?
- c. Qual a sua relação com a cidade?
- d. Você moraria em outro lugar?
- e. Que outra cidade você acha que se assemelha ao rio? (Brasil/exterior)

2. SER GUIA

- a. Você se sentiria confortável em mostrar a cidade a alguém? (0 - nem um pouco, 5 - super confortável) Por quê?
 - b. um turista estrangeiro 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
 - c. um turista de outro estado 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
 - d. um morador 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
 - e. O que você julga absolutamente necessário para se conhecer uma cidade?
 - f. O que você julga absolutamente necessário para se conhecer o rio de janeiro?
 - g. Que coisas/lugares você mostraria a um turista?
 - h. Que coisas/lugares que você mostraria a um carioca?
 - i. O que você gostaria de conhecer?
 - j. Você se sentiria confortável em ser levado/guido por um desconhecido? 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
- Gostaria de ter essa experiência? 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5

3. MAPEANDO

Onde nasceu, onde mora, onde já morou?

Descreva sua rotina da última semana (o que faz? atividades, lugares que frequenta, como se desloca, vai direto ou costuma fazer paradas no caminho)

Defina pontos chave na cidade (mora, estuda, trabalha, curso, come, amigos, casa de familiares, namorado, lazer, compras, médico)

Houve alguma mudança específica na rotina nos últimos meses?

4. ASSOCIAÇÕES (associar espaços às palavras de acordo com memórias e vivências)

DIAS (segunda, terça, quarta, quinta, sexta, sábado, domingo)

IMPRESSÕES (beleza, feio, relaxamento, raiva, conforto, ansiedade, felicidade, ansiedade, perigo, segurança)

CLIMA (sol, chuva, vento)

MOMENTO (manha, tarde, noite, madrugada)

REFEIÇÕES (café da manha, almoço, lanche, jantar, bebida)

COMPANHIA (família, amigos, namorado, galera, sozinho)

ATIVIDADE (esporte, arte, cinema, teatro, compras, música, moda, reunião, lazer)

5. O QUE VOCÊ PENSA SOBRE...

CASA (mora com quem? pensa em morar sozinho? onde já morou? pensa em morar em outro local da cidade? expectativas e planos)

TRABALHO (trabalha? há quanto tempo? onde já trabalhou? o que acha da lugar onde trabalha? expectativas e planos)

ESTUDO (onde estuda? onde já estudou? expectativas e planos)

RELAÇÕES (qual a sua relação com seus vizinhos? quais são seus principais grupos de relacionamento? com quantas pessoas você se relaciona por dia (real/digital)? quantas pessoas novas você conhece por dia?)

SUA CIDADE (você se sente confortável em todos os pontos da cidade? o que você vê de errado na cidade que te afeta diretamente? o que você vê de errado na cidade como um todo?)

CIDADANIA (você participa de alguma ação que altera/observa o espaço a sua volta? o que você faz pela sua cidade? que iniciativas você admira?)

DESEJOS (o que você sonha para o Rio de Janeiro? se pudesse criar uma cidade, como ela seria?)

6. O QUE VOCÊ CONHECE? (marcar na ficha)

classificar os graus de conhecimento dos bairros de acordo com o modelo:

0 nunca ouvi falar (nulo)

1 nunca fui (não significativo)

2 já passei (mínimo)

3 sei me guiar (razoável)

4 boa parte da região, algumas áreas em detalhe (bom)

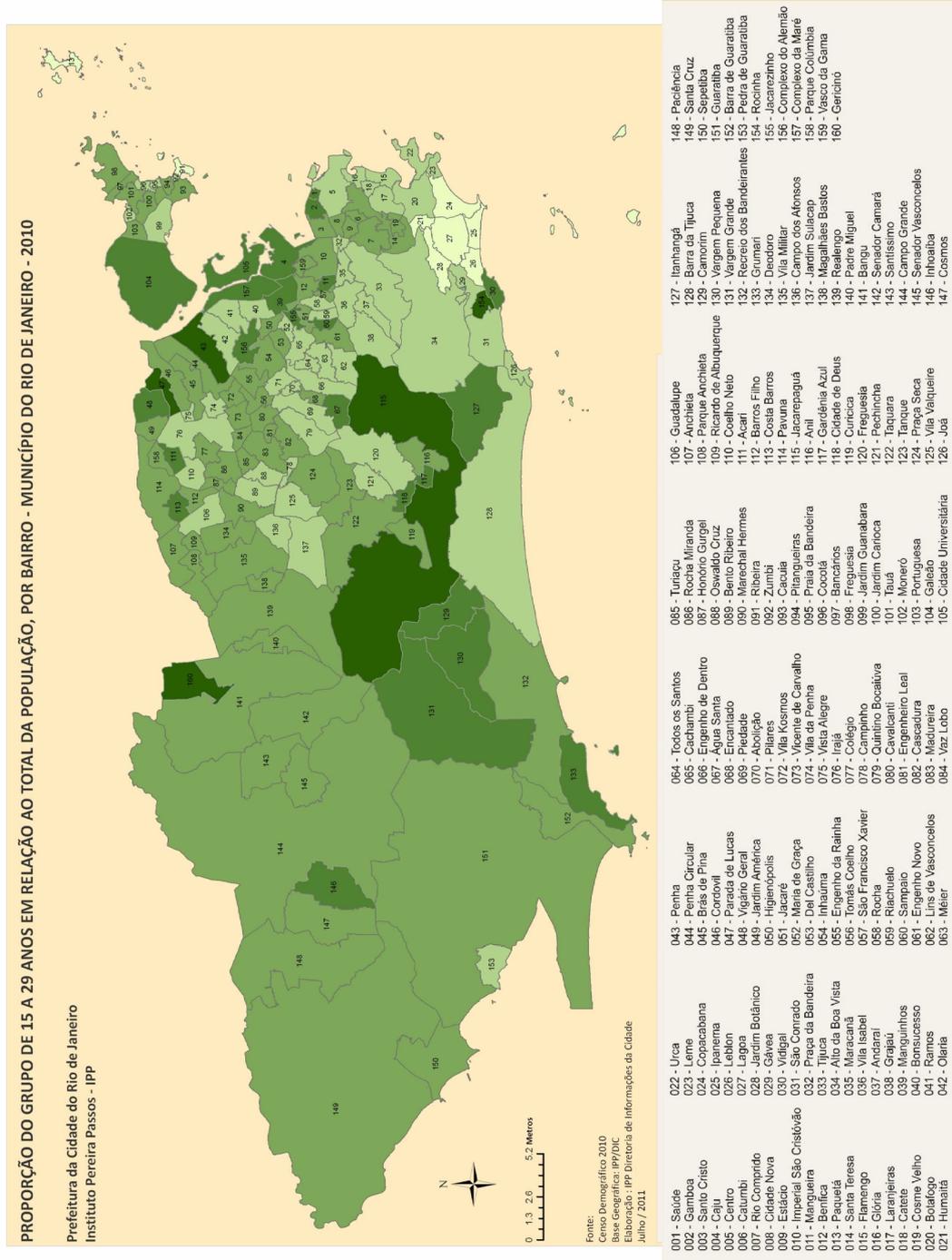
5 como a palma da minha mão, posso ser guia (ótimo)

Modelo de ficha para pesquisa do conhecimento dos bairros.

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91
92	93	94	95	96	97	98
99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126
127	128	129	130	131	132	133
134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147
148	149	150	151	152	153	154
155	156	157	158	159	160	

01	1	02	1	03	1	04	2	05	4	06	1	07	2
08	1	09	1	10	2	11	1	12	2	13	1	14	2
15	2	16	2	17	2	18	2	19	2	20	4	21	4
22	2	23	2	24	3	25	4	26	4	27	4	28	3
29	5	30	1	31	3	32	2	33	2	34	2	35	2
36	2	37	1	38	2	39	1	40	2	41	1	42	2
43	1	44	1	45	1	46	1	47	1	48	1	49	1
50	1	51	1	52	0	53	1	54	1	55	1	56	1
57	0	58	0	59	1	60	0	61	1	62	0	63	1
64	0	65	1	66	2	67	1	68	1	69	2	70	1
71	1	72	0	73	1	74	0	75	1	76	1	77	1
78	1	79	0	80	0	81	0	82	1	83	2	84	0
85	0	86	1	87	1	88	0	89	1	90	1	91	0
92	0	93	0	94	0	95	0	96	0	97	0	98	0
99	1	100	0	101	0	102	0	103	0	104	2	105	2
106	1	107	1	108	0	109	0	110	1	111	0	112	0
113	0	114	1	115	3	116	3	117	3	118	2	119	2
120	4	121	2	122	2	123	2	124	2	125	1	126	2
127	4	128	5	129	0	130	2	131	2	132	3	133	3
134	1	135	1	136	1	137	1	138	0	139	1	140	1
141	1	142	1	143	1	144	1	145	0	146	0	147	0
148	1	149	1	150	1	151	1	152	1	153	1	154	2
155	1	156	1	157	1	158	0	159	0	160	0		

Mapa com os bairros e regiões administrativas
 Fonte: Armazem de Dados do Instituto Pereira Passos. <http://www.armazemdados.rio.rj.gov.br/>

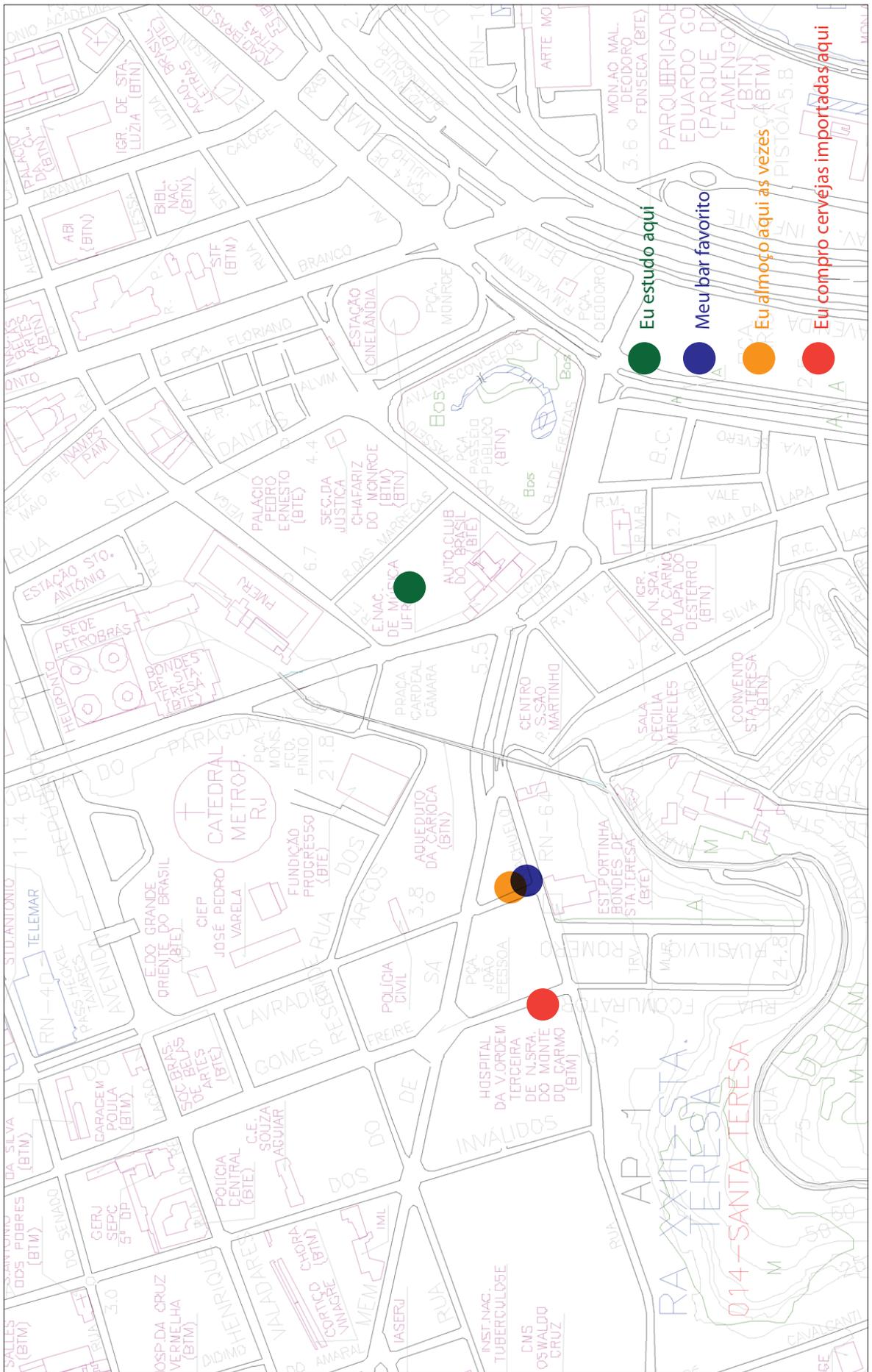


ANEXO > MAPAS POR E-MAIL

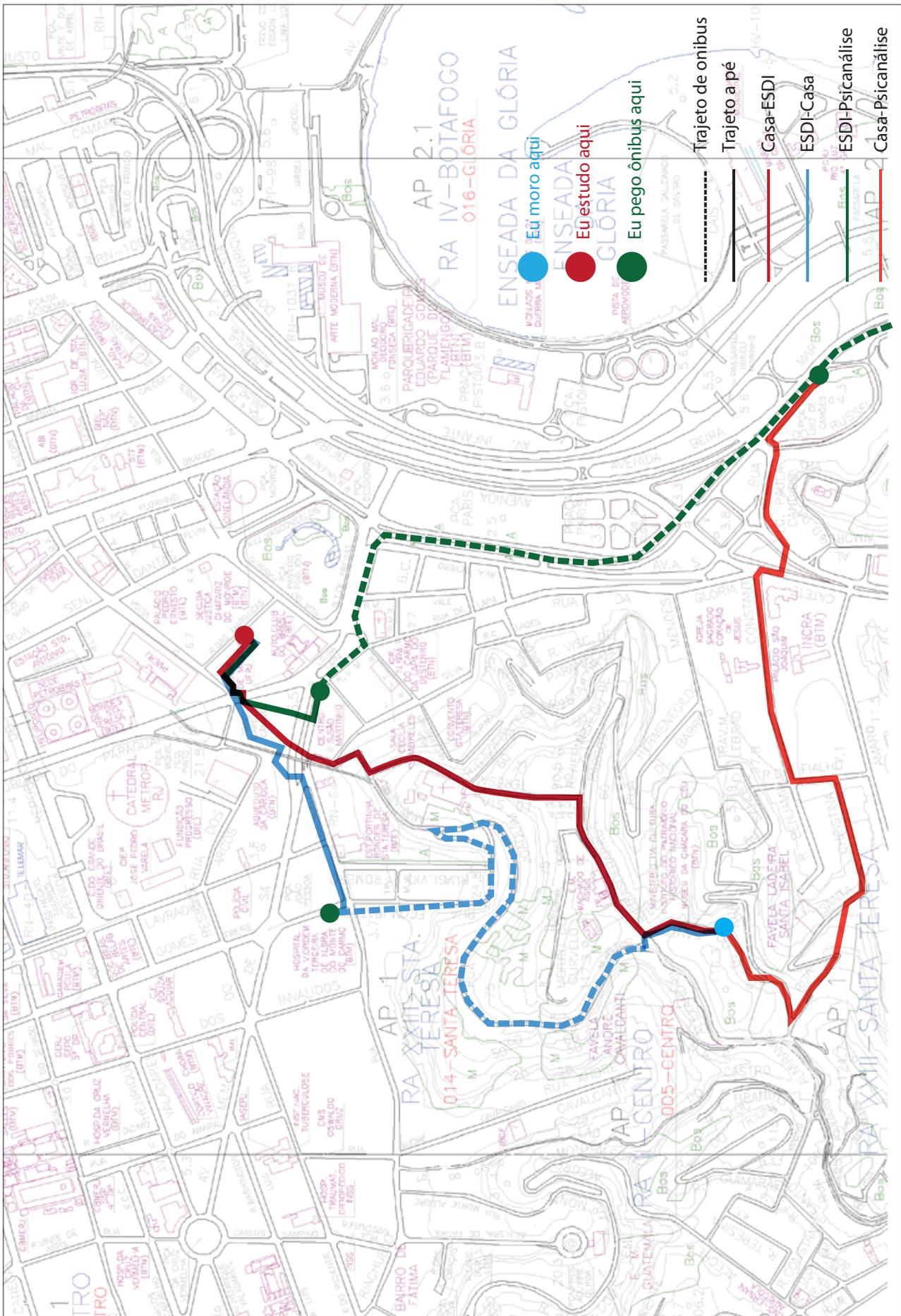
Álvaro Franca

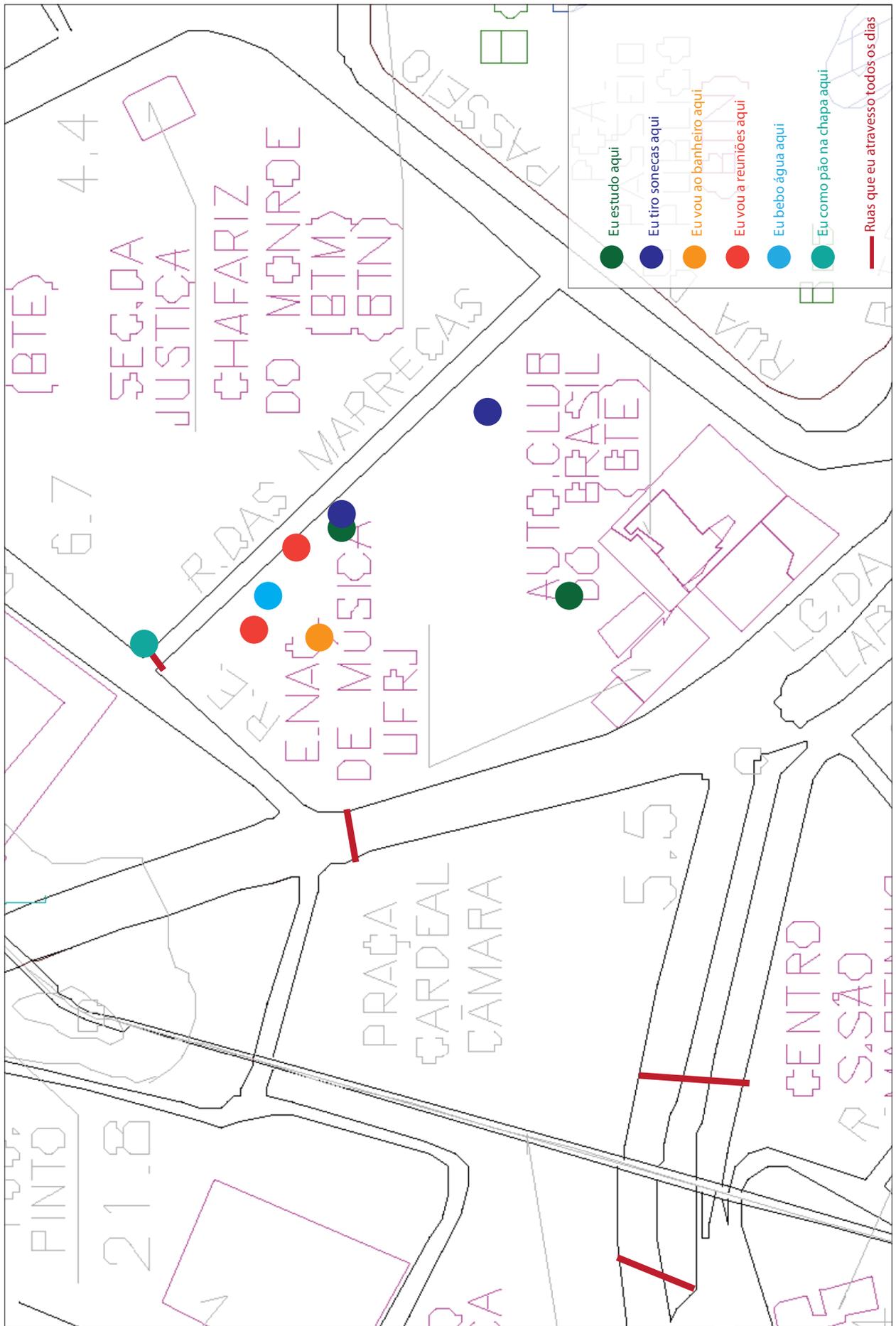
Mapeamentos sobre o cotidiano em diferentes escalas de aproximação.



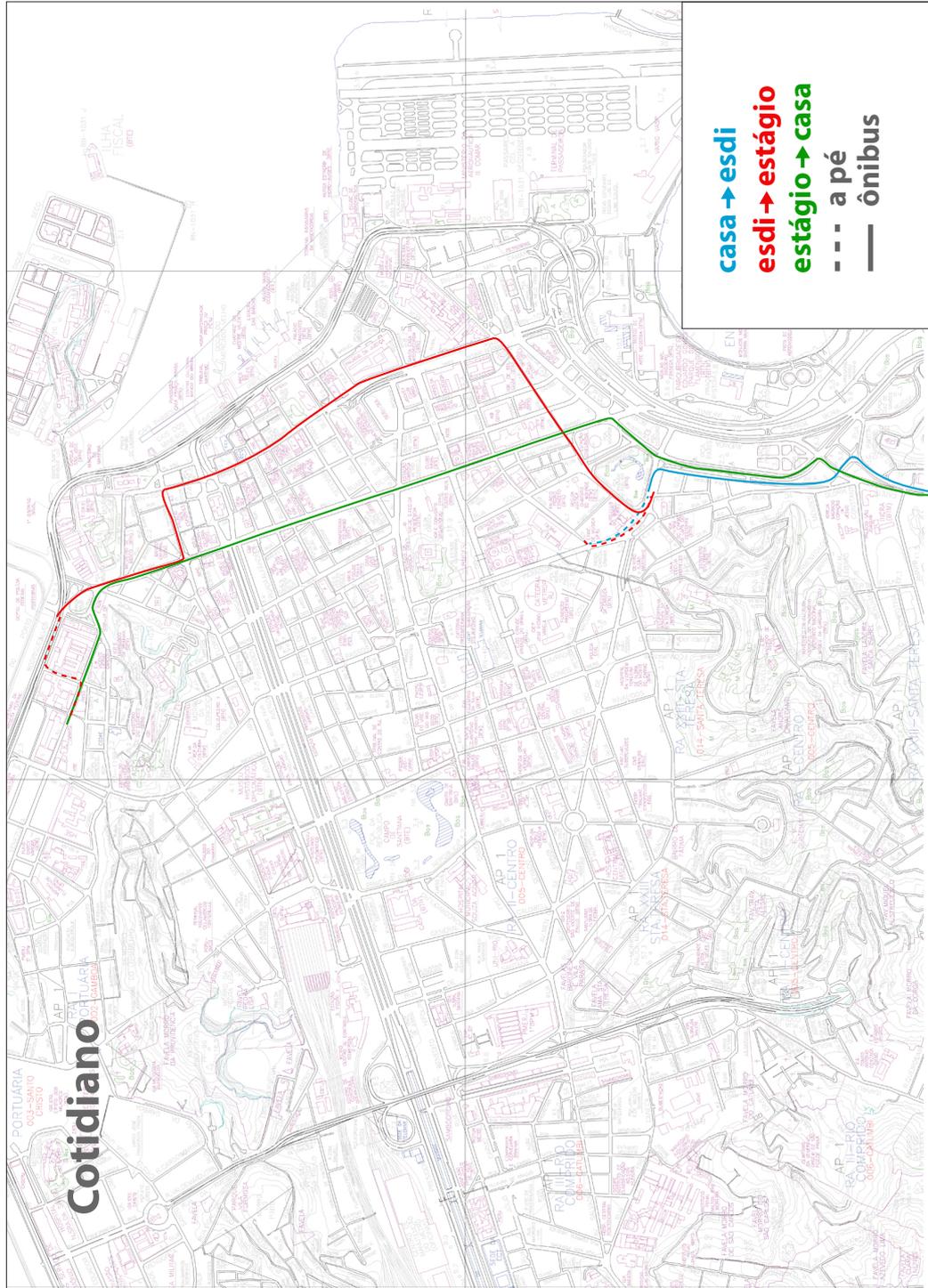


- Eu estudo aqui
- Meu bar favorito
- Eu almoço aqui as vezes
- Eu compro cervejas importadas aqui

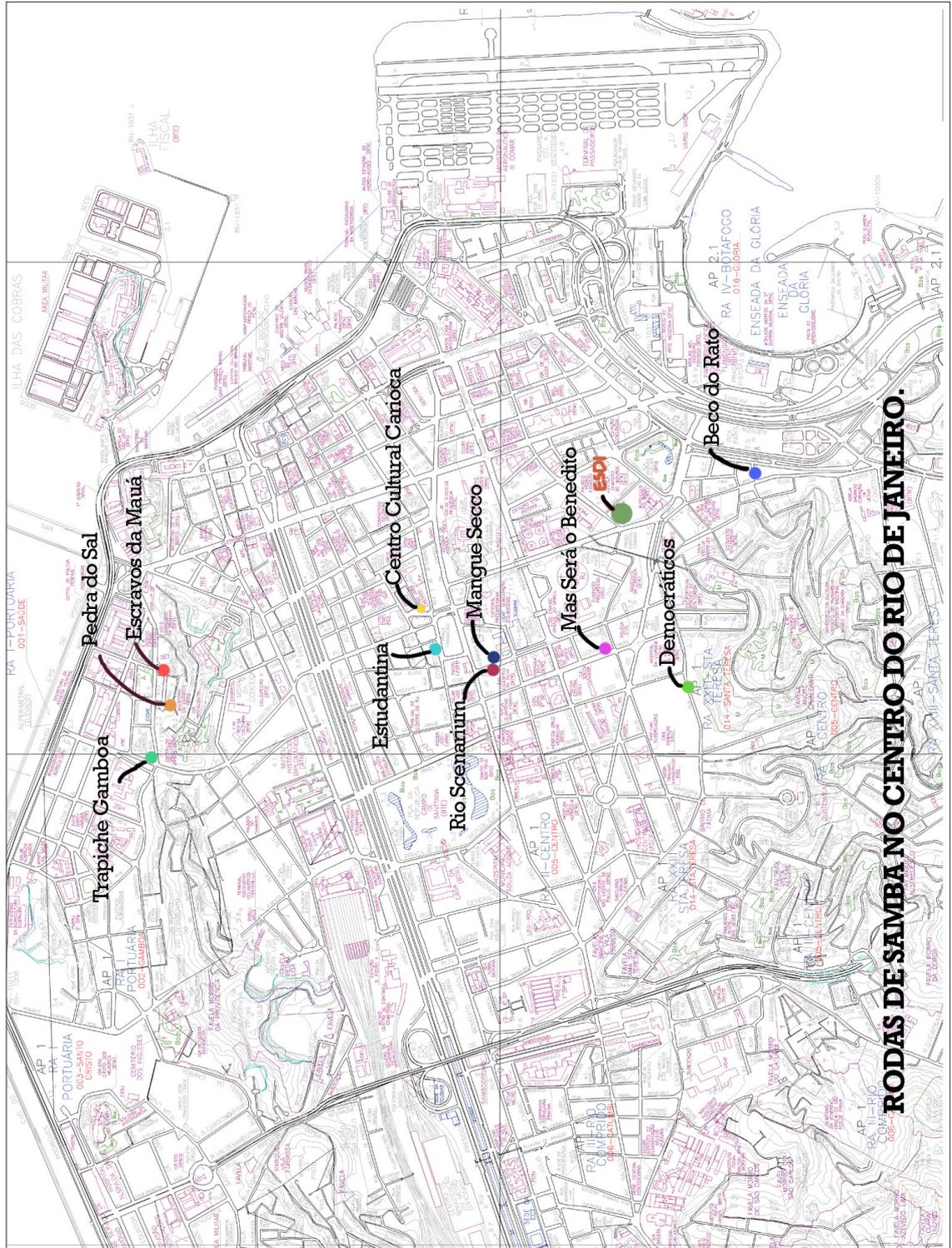




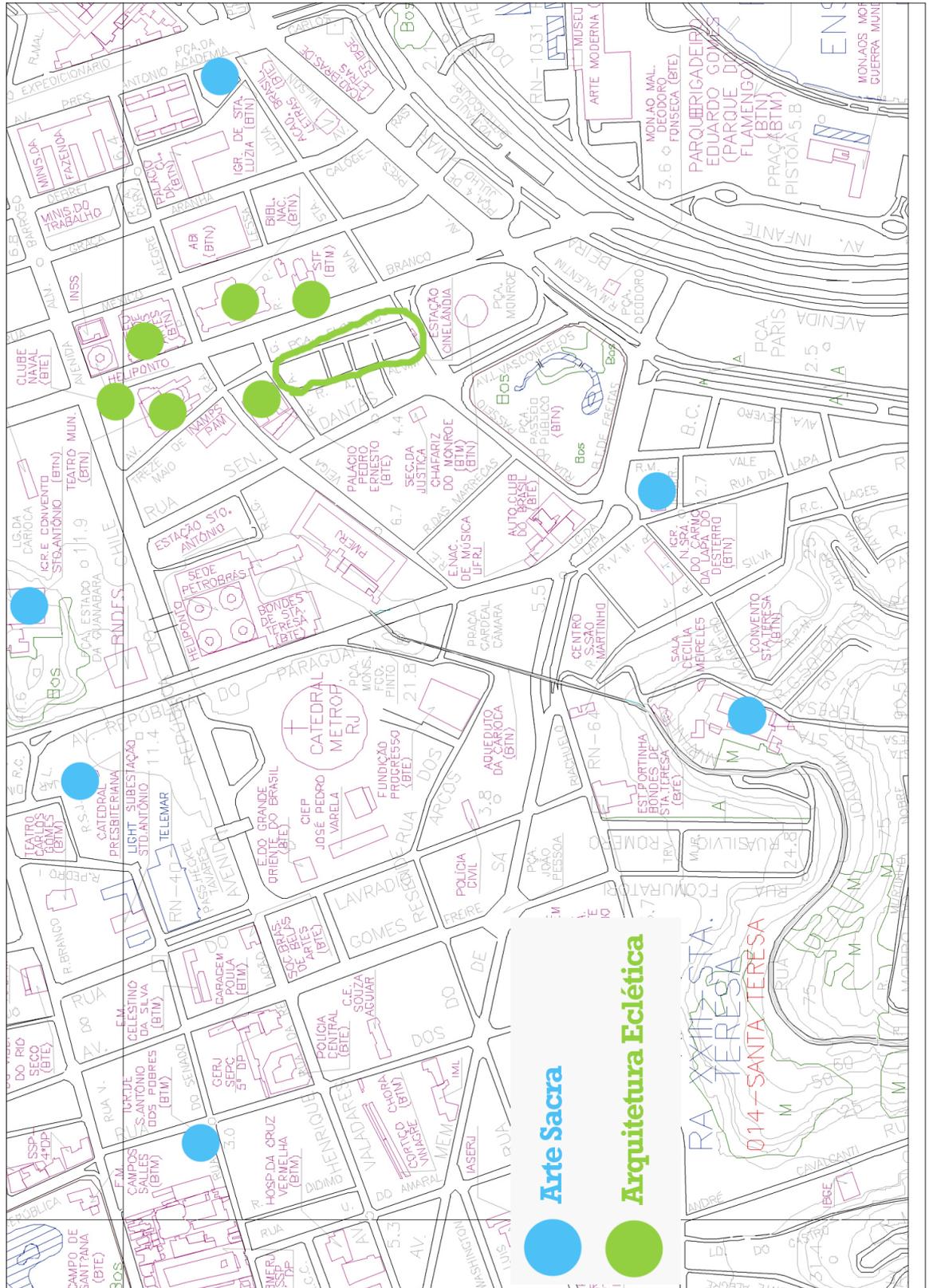
Heitor Varvaki Prazeres
Mapeamento "Cotidiano".



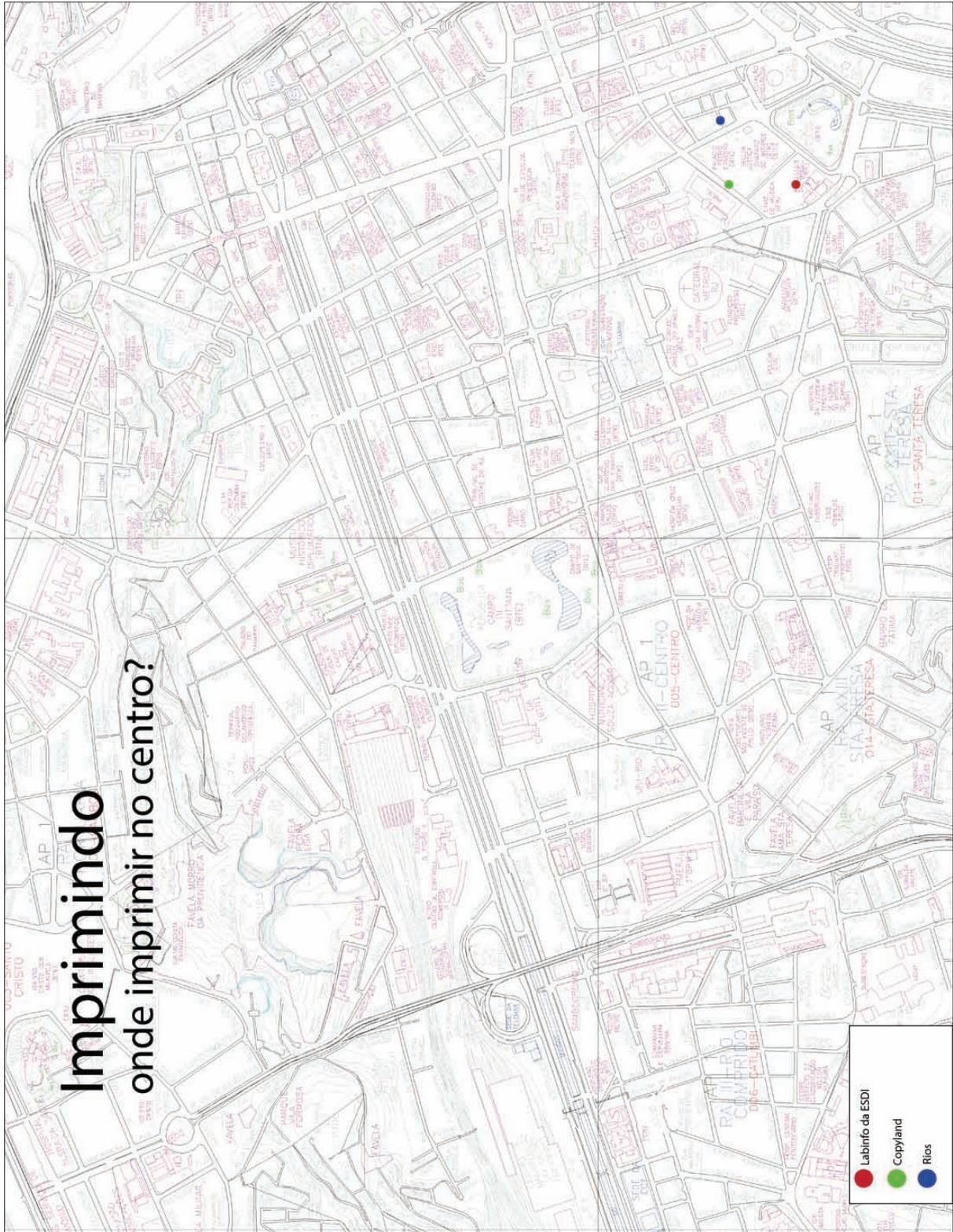
Jonathan Nunes
Mapeamento "Rodas de Samba no Centro."



Jonathan Nunes
Mapeamento "Tenho curiosidade sobre..."



Marcele Moraze
Mapeamento "Quero conhecer mais..."



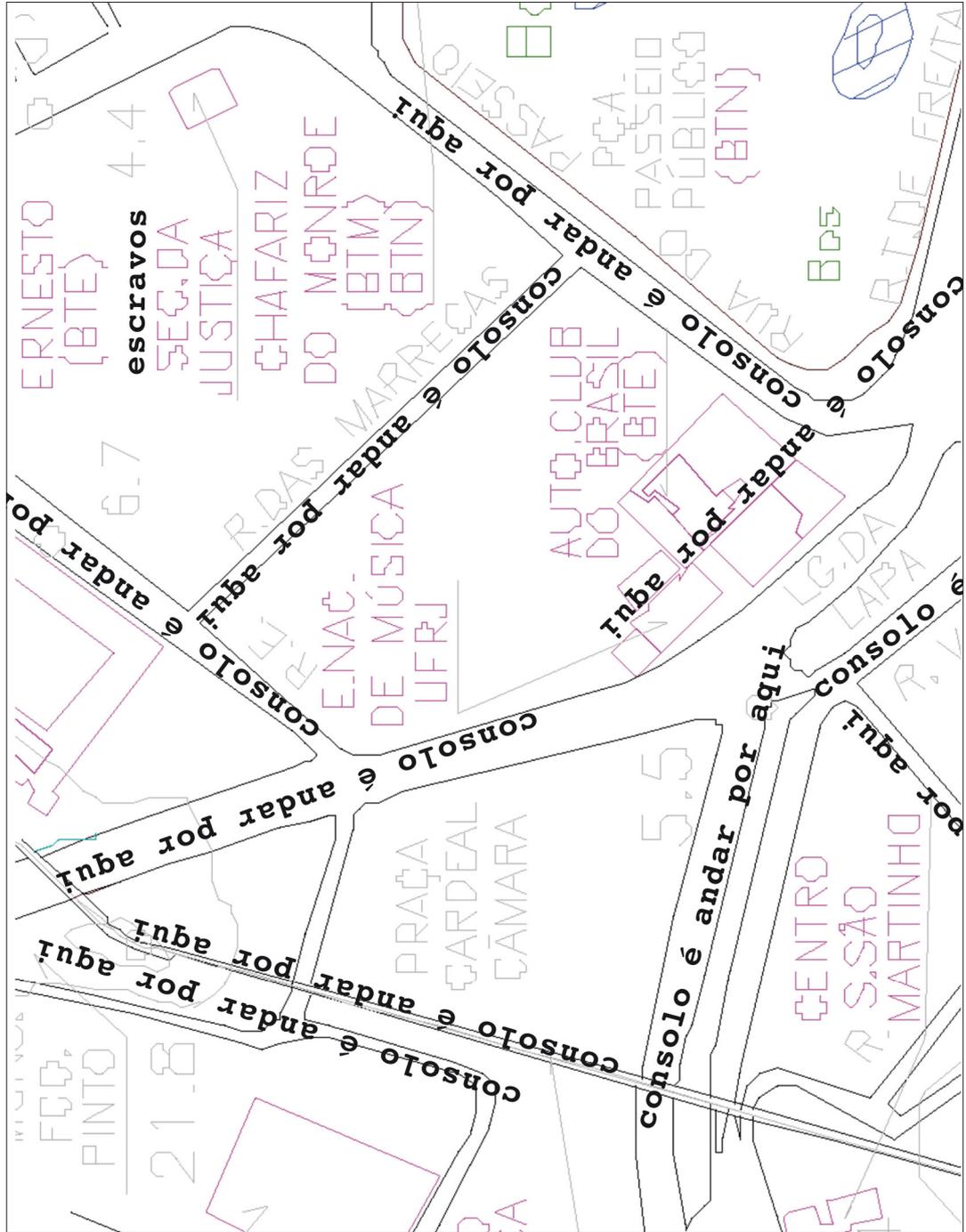
Rodrigo de Deus
Mapeamento "Dias de Janeiro".



Rodrigo de Deus
Mapeamento "Bairro tipo Colômbia".



Rodrigo de Deus
Mapeamento "Estruturas do Mal".



MAPAS DO WORKSHOP

3º ano - Mapeamento "Serviços e entretenimento".



MAPAS DO WORKSHOP

3º ano - Mapeamento "Fluxos".



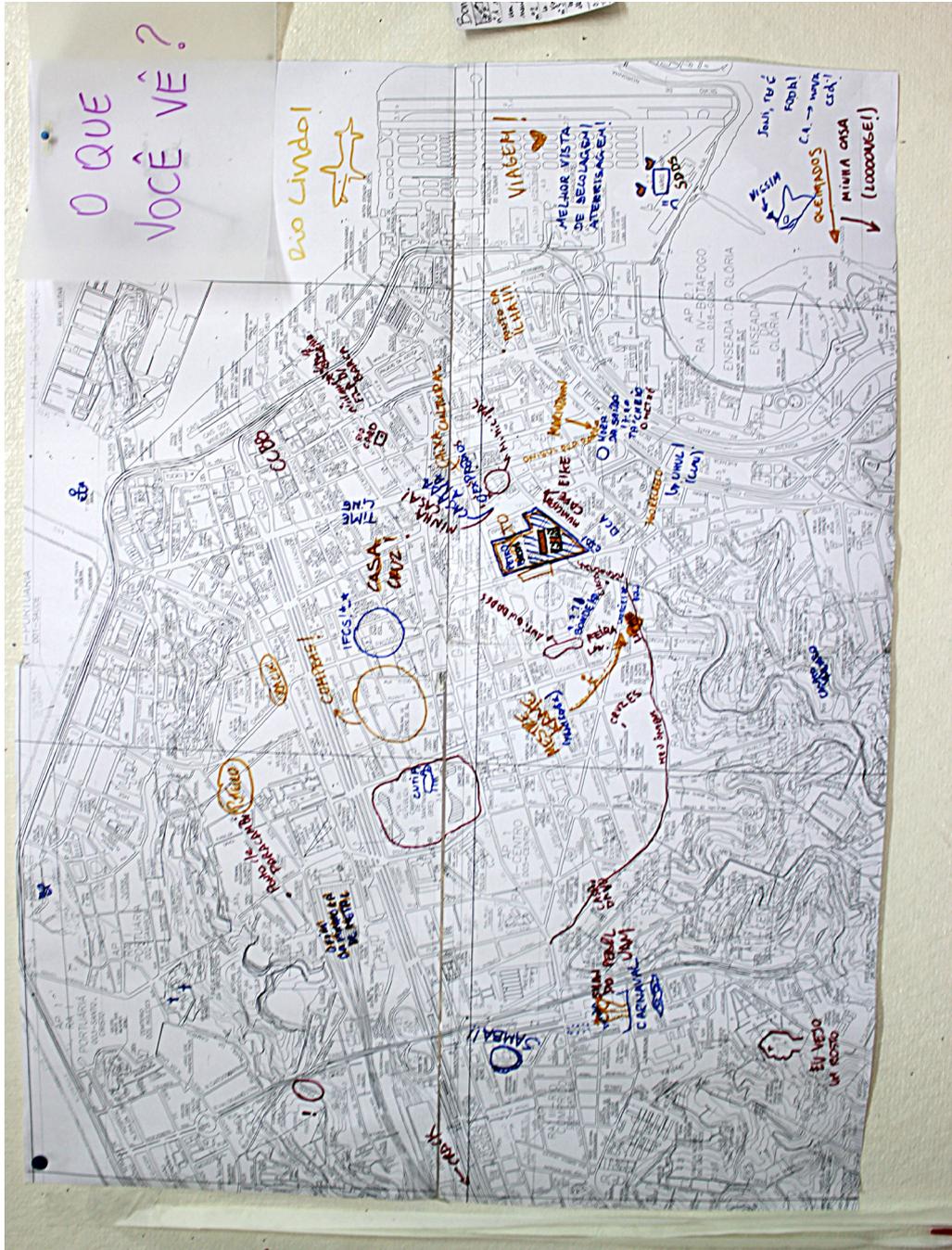
MAPAS DO WORKSHOP

1º ano - Mapeamento "Fluxos".



MAPAS PELA ESDI

Centro acadêmico.



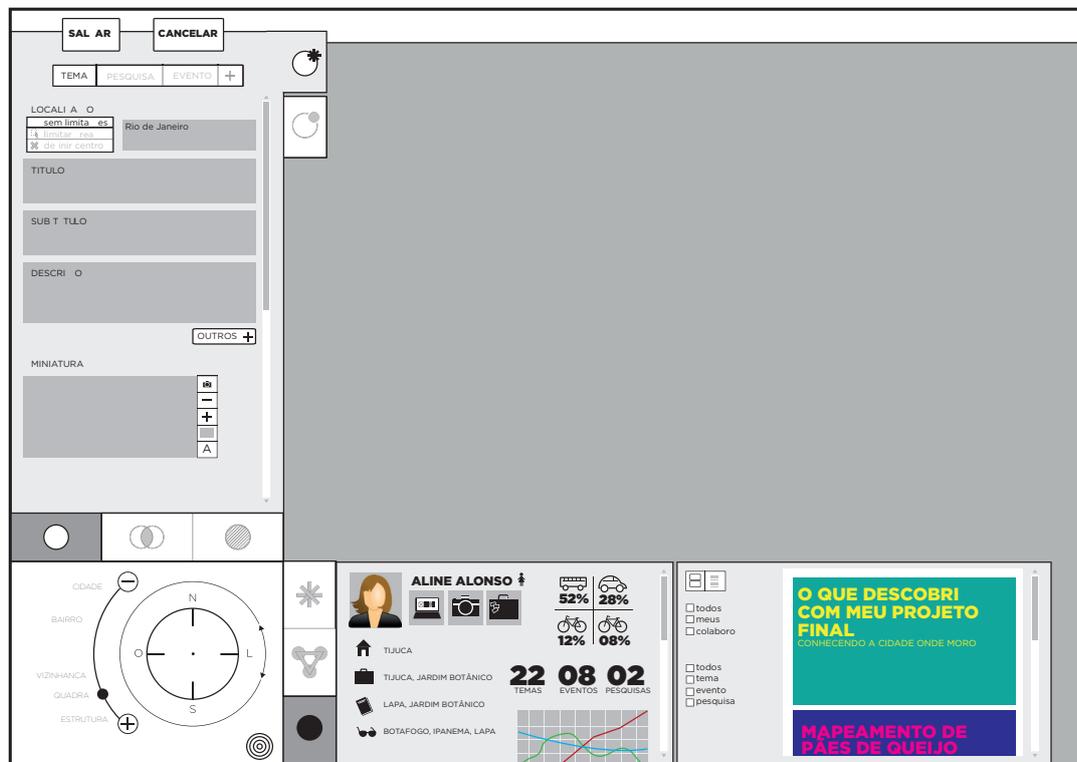
MAPAS PELA ESDI

Mural de avisos, em frente ao bebedouro.

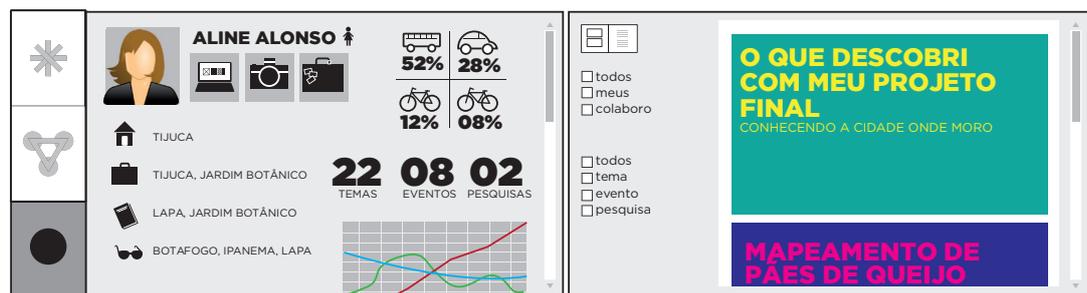


PROTÓTIPOS

Primeiro modelo impresso para testes com usuários.



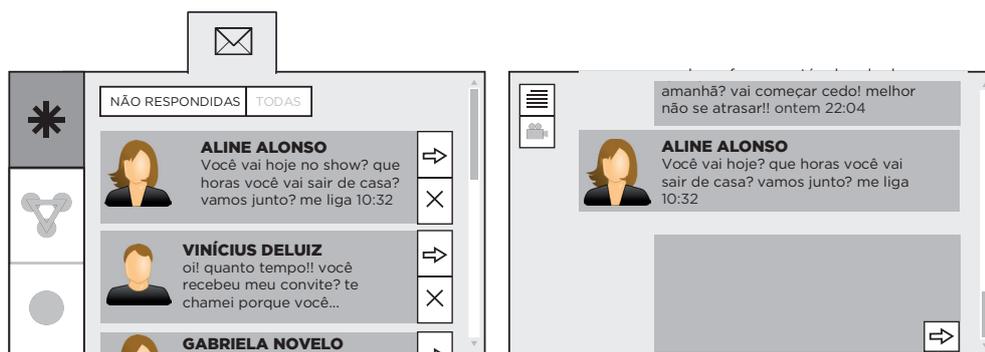
Simulação das abas e painel de controle na tela. Abas "PERFIL" e "MAPEAR".



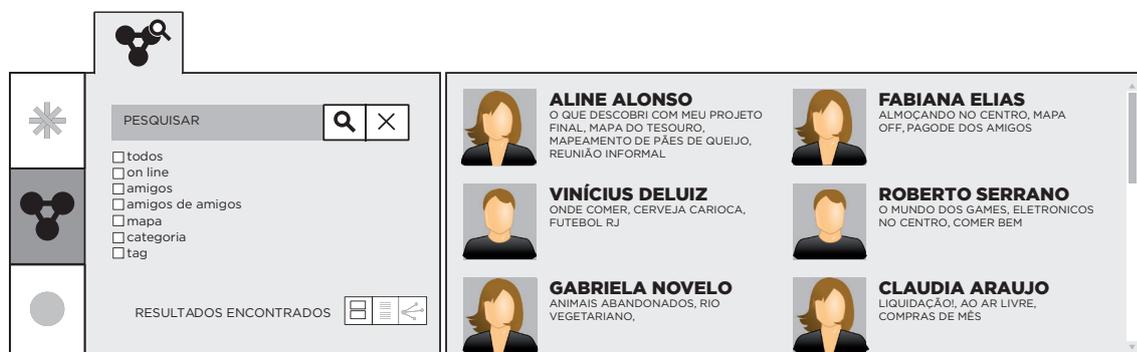
Aba "PERFIL".



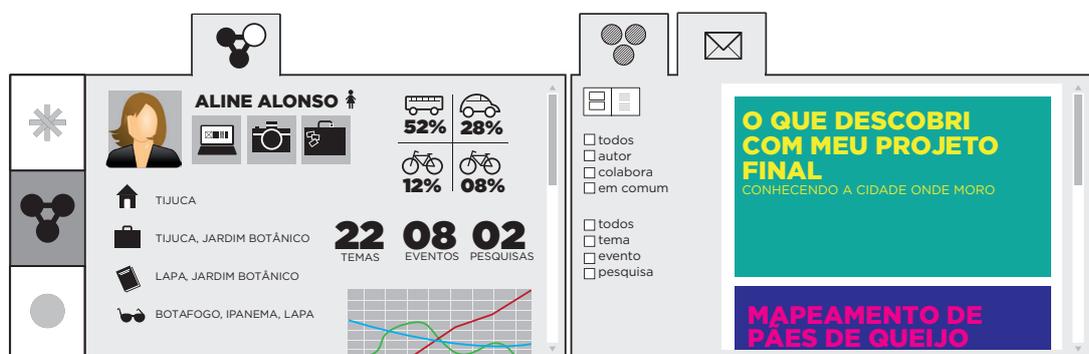
Aba "ATUALIZAÇÕES > TUDO".



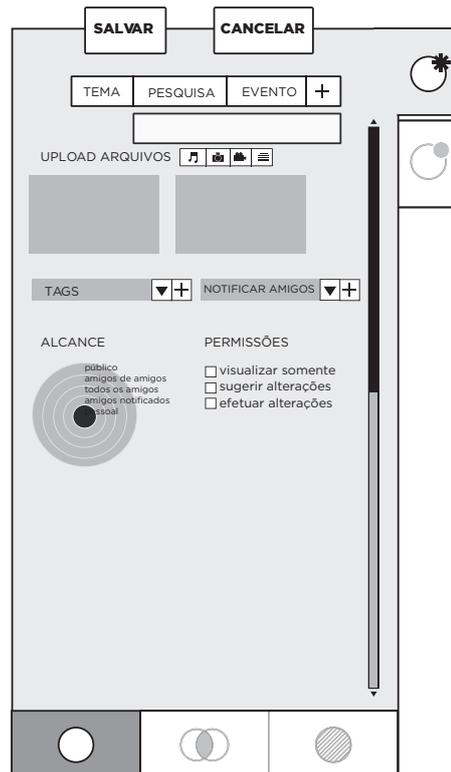
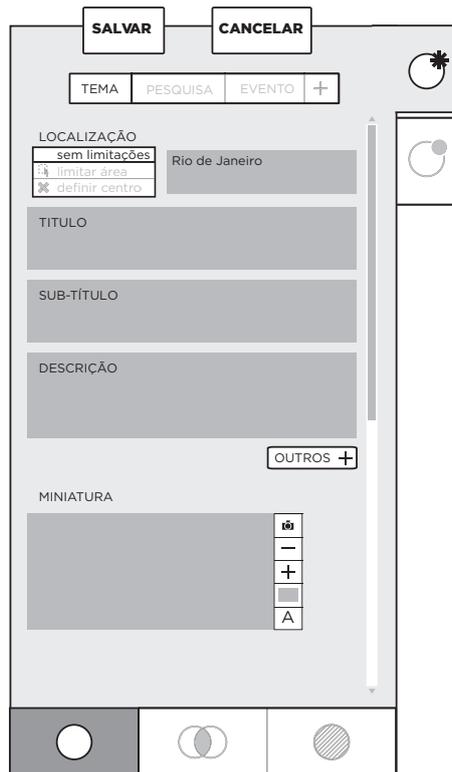
Aba "ATUALIZAÇÕES > MENSAGENS".



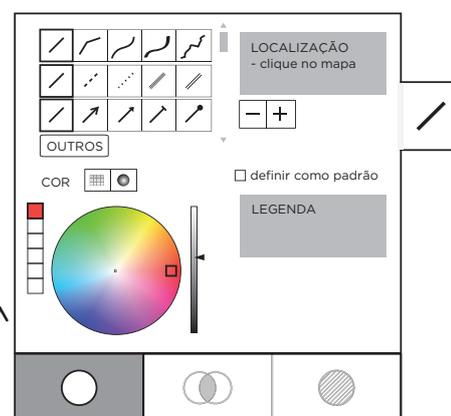
Aba "AMIGOS > PESQUISAR".



Aba "AMIGOS > PERFIL DE UM AMIGO (Aline Alonso)".



Aba "MAPEAR > CRIAR NOVO MAPEAMENTO > TEMA".



Aba "MAPEAR > FAZER NOVA MARCAÇÃO > PONTO" e suas variações "LINHA" e "FORMA".



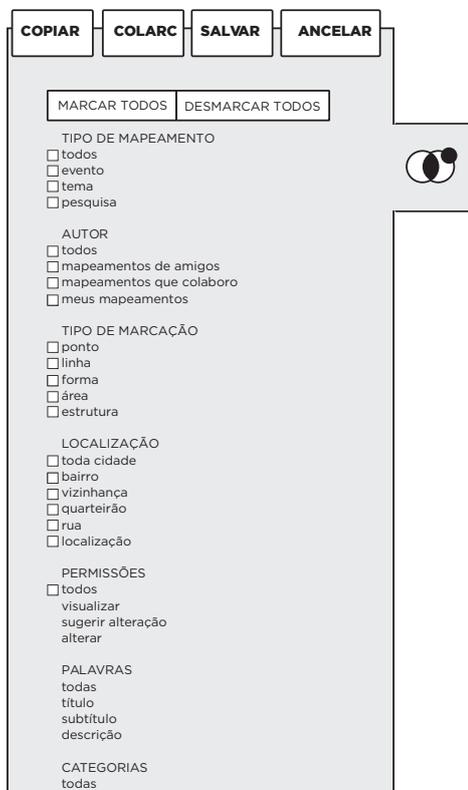
Abas "PESQUISAR > PESQUISAR MAPEAMENTOS" e "PESQUISAR > HISTÓRICO".



Visualização de resultados tipo lista.



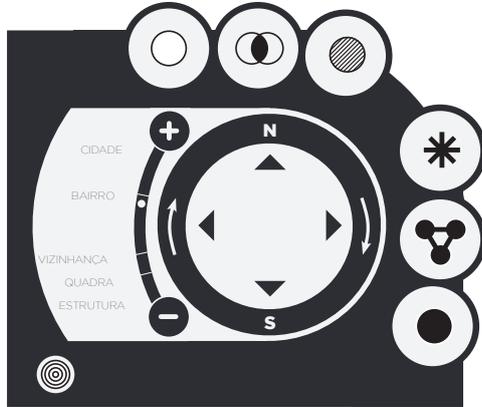
Controle de visualização dos mapeamentos.



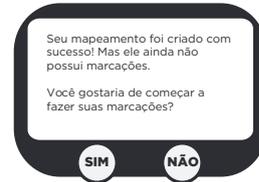
Aba "EM COMUM > COMPARAR"

PROTÓTIPOS

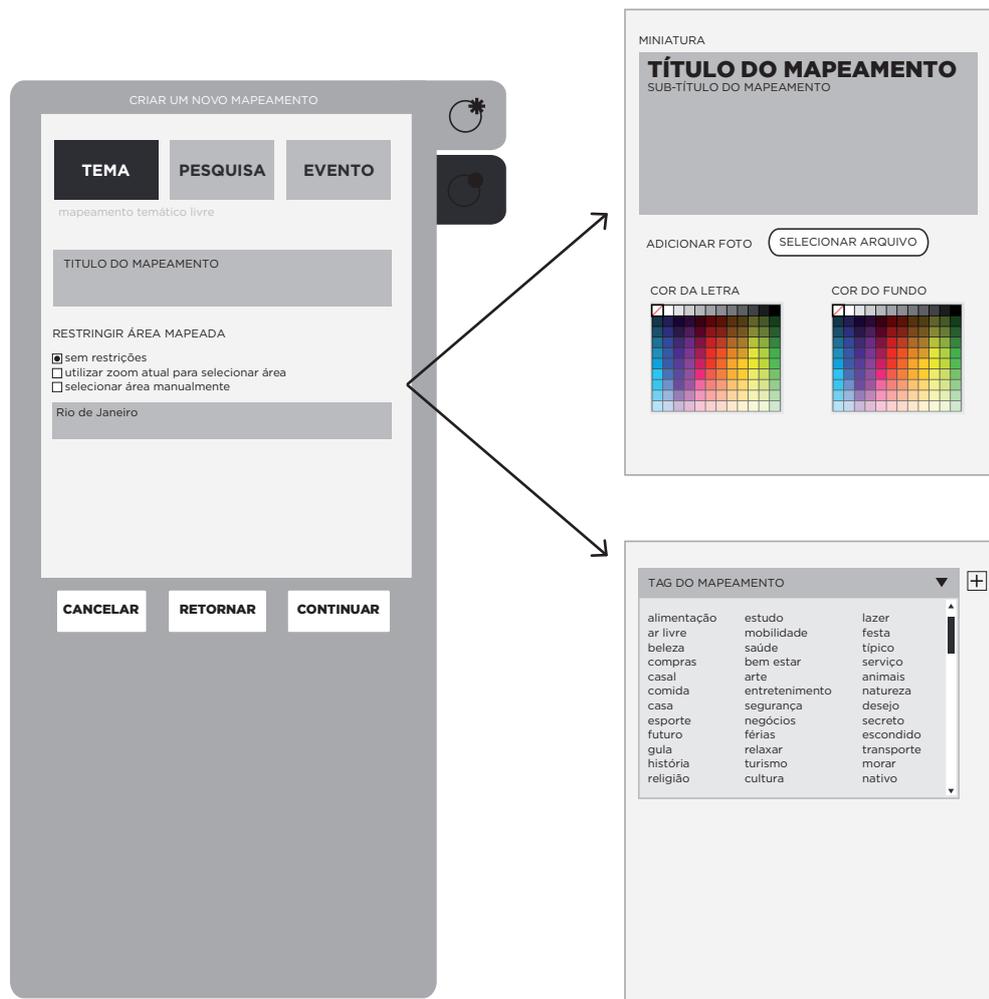
Segundo modelo impresso para testes com usuários.



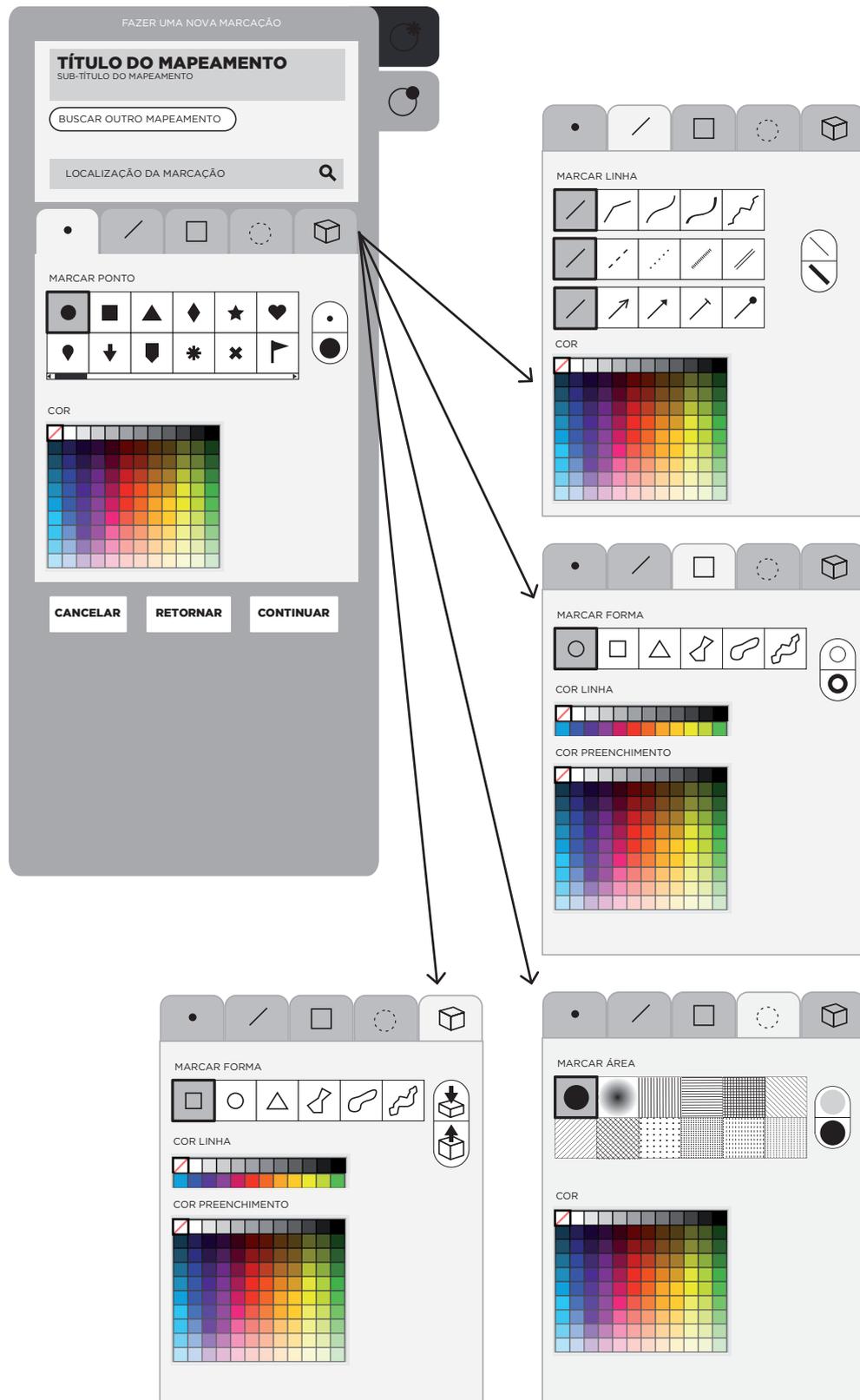
Painel de controle.



Mensagem/alerta para o usuário.



Aba "MAPEAR > CRIAR NOVO MAPEAMENTO > TÍTULO" e nas etapas "CRIAR MINIATURA" e "ADICIONAR TAGS".



Aba "MAPEAR > CRIAR NOVA MARCAÇÃO > PONTO" e suas variações "LINHA", "FORMA", "ÁREA" e "ESTRUTURA".

ANEXO > EXEMPLOS DAS TELAS FINAIS

Sua **enquete** foi criada com sucesso!
Mas ela ainda não possui **marcações**.

GOSTARIA DE COMEÇAR A FAZER
SUAS MARCAÇÕES AGORA?

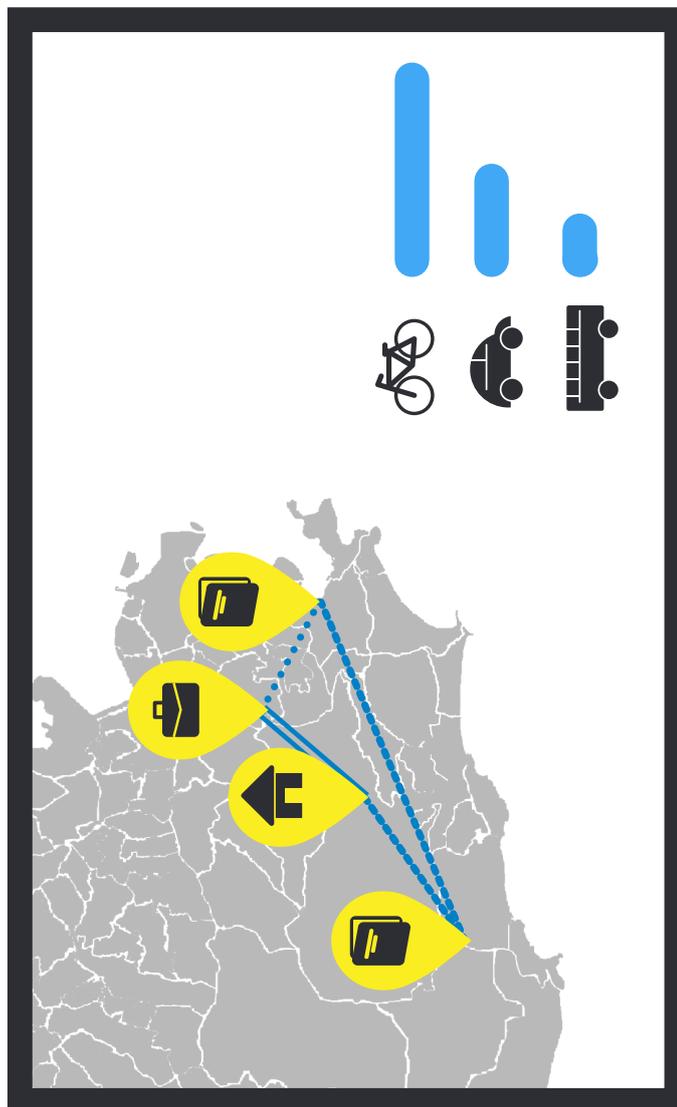
SIM NÃO

USUÁRIO
insira o nome de usuário

SENHA
insira a senha

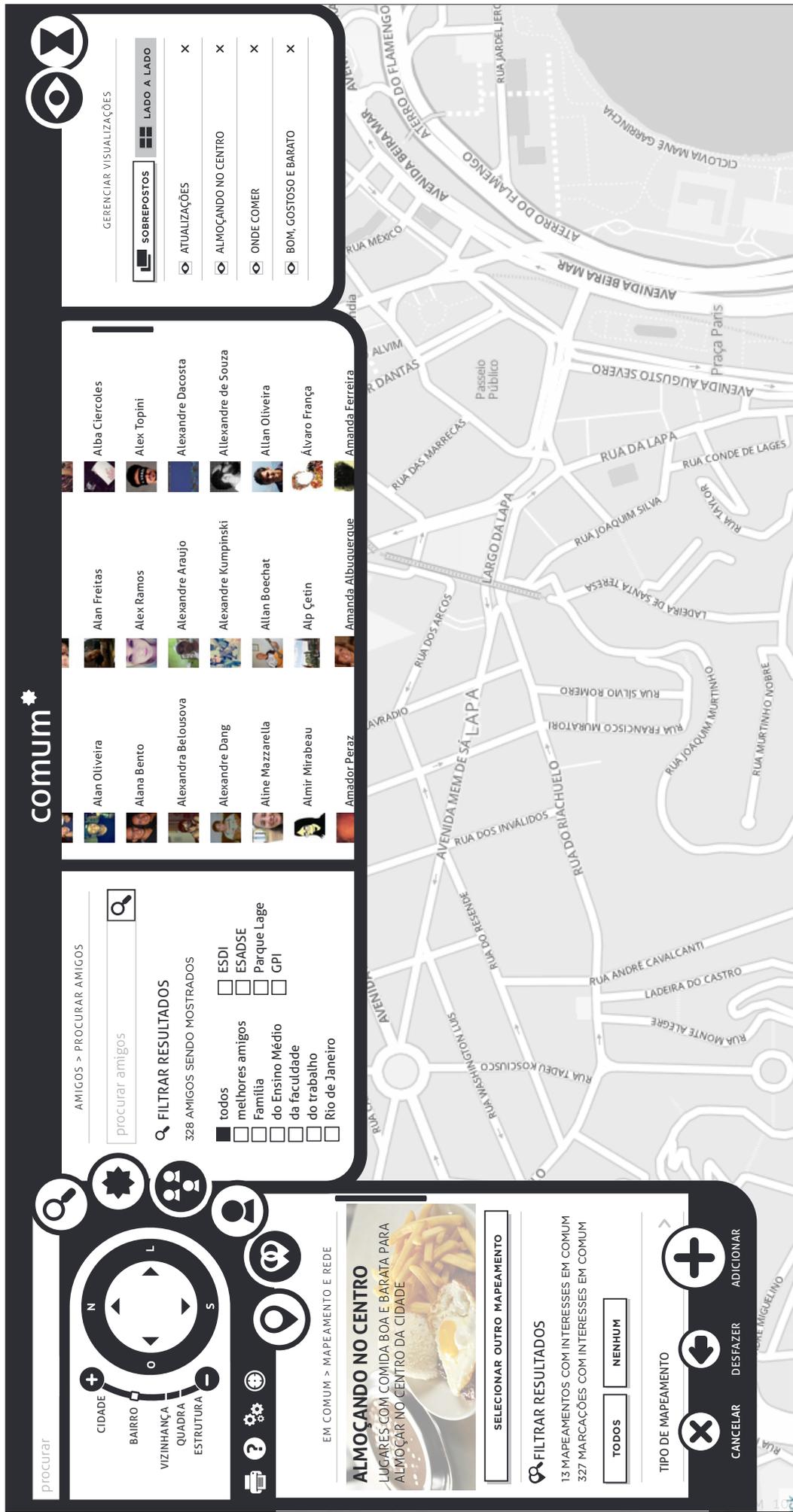
esqueceu sua senha?

continuar logado



NOTIFICAÇÃO AO USUÁRIO, LOGIN E CADASTRO

EXEMPLO DE OCUPAÇÃO DA TELA





MAPEAR > NOVO MAPEAMENTO > EVENTO

i ADICIONAR INFORMAÇÕES

NUVEM MÓVEL - CENTRO

CAMPO DE SANTANA/CAPANEMA

adicione uma descrição ao mapeamento

20/11/2012 - ___/___/____

16:30 - ____:____

ADICIONAR +

<http://nuvem.fm/>

CANCELAR RETORNAR CONTINUAR

MAPEAR > NOVO MAPEAMENTO > EVENTO

i DEFINIR MINIATURA **UPLOAD**

NUVEM MÓVEL - CENTRO

CAMPO DE SANTANA/CAPANEMA

CANCELAR RETORNAR CONTINUAR

MAPEAR > NOVO MAPEAMENTO > EVENTO

i CONVIDAR AMIGOS PARA O EVENTO

procurar amigos

PROCURAR NA LISTA DE AMIGOS

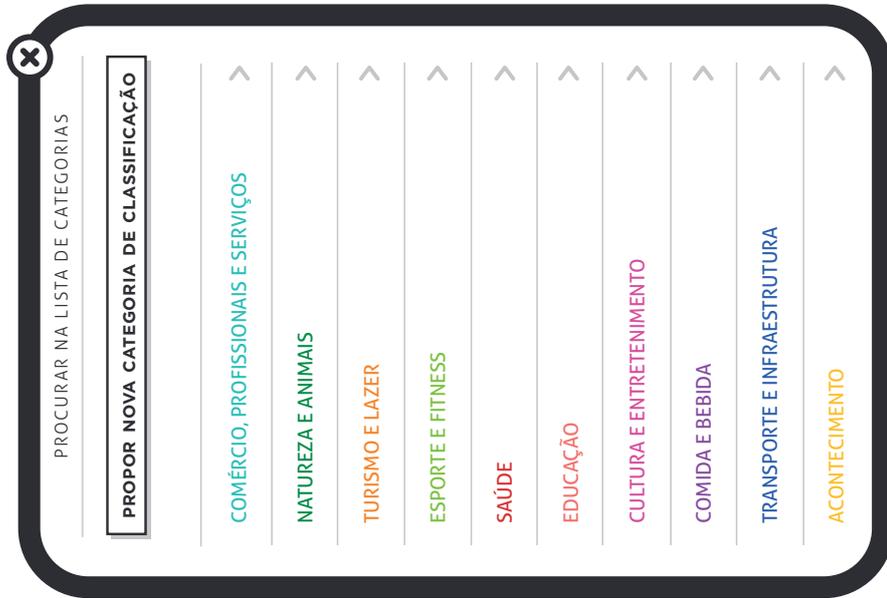
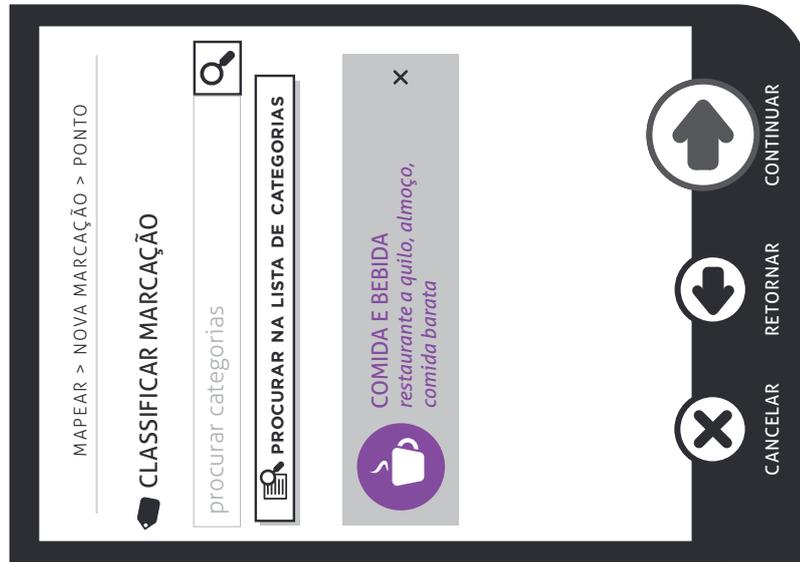
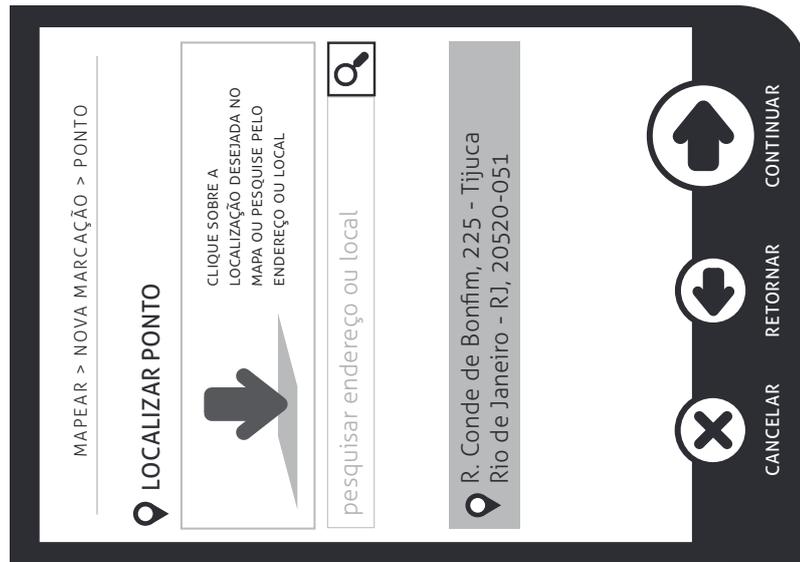
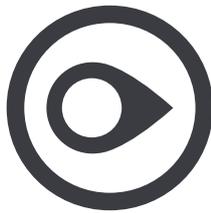
CONVIDAR TODOS OS AMIGOS

667 convidados

Alan Oliveira

Alvaro França

CANCELAR RETORNAR CONTINUAR



ATUALIZAÇÕES



ATUALIZAÇÕES > MAPEAMENTOS

Q FILTRAR ATUALIZAÇÕES

13 MAPEAMENTOS SENDO MOSTRADOS

<input checked="" type="checkbox"/> todos	<input checked="" type="checkbox"/> todos os tipos
<input type="checkbox"/> novos	<input type="checkbox"/> tema
<input type="checkbox"/> alterados	<input type="checkbox"/> evento
<input type="checkbox"/> de todos	<input type="checkbox"/> pesquisa
<input type="checkbox"/> de amigos	
<input type="checkbox"/> de amigos de amigos	

ALMOÇANDO NO CENTRO
LUGARES COM COMIDA BOA E BARATA PARA ALMOÇAR NO CENTRO DA CIDADE

ONDE COMER - CENTRO DO RIO
OS MELHORES LUGARES QUE JÁ COMI

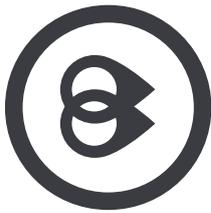
PODRÕES DA LAPA
LANCHES BARATOS NO CENTRO

0800
RIO DE JANEIRO DE GRAÇA: SERVIÇOS, ATIVIDADES, PRODUTOS

PAVÃO TRANSFORMA

ARTE URBANA

EM COMUM



EM COMUM > MAPEAMENTO E REDE



ALMOÇANDO NO CENTRO

LUGARES COM COMIDA BOA E BARATA PARA ALMOÇAR NO CENTRO DA CIDADE

SELECIONAR OUTRO MAPEAMENTO

FILTRAR RESULTADOS

13 MAPEAMENTOS COM INTERESSES EM COMUM
327 MARCAÇÕES COM INTERESSES EM COMUM

TODOS NENHUM

TIPO DE MAPEAMENTO



TIPO DE MAPEAMENTO >

AUTOR >

TIPO DE MARCAÇÃO >

LOCALIZAÇÃO >

PERMISSÕES >

PALAVRAS >

CATEGORIAS >

TAGS

<input type="checkbox"/>	culinária	<input type="checkbox"/>	fast food
<input type="checkbox"/>	alimentação	<input type="checkbox"/>	doce
<input type="checkbox"/>	café	<input type="checkbox"/>	churrasco
<input checked="" type="checkbox"/>	bar	<input type="checkbox"/>	peixaria
<input type="checkbox"/>	restaurante	<input type="checkbox"/>	açouque
<input type="checkbox"/>	padaria	<input type="checkbox"/>	feira livre
<input type="checkbox"/>	mercearia	<input type="checkbox"/>	orgânicos
<input type="checkbox"/>	confeitaria	<input type="checkbox"/>	vegan
<input type="checkbox"/>	pastelaria	<input type="checkbox"/>	self service
<input type="checkbox"/>	dripps	<input type="checkbox"/>	a quilo



CANCELAR DESFAZER ADICIONAR

PERFIL



PERFIL

INFORMAÇÕES GERAIS



ALINE ALONSO
RIO DE JANEIRO



29/04/1989



a



ESTUDANTE

DESIGNER
GRÁFICO

DESIGNER
DE PRODUTO



ALMOÇANDO NO CENTRO
LUGARES COM COMIDA BOA E BARATA
PARA ALMOÇAR NO CENTRO DA CIDADE



PODRÕES DA LAPA

LANCHES BARATOS NO CENTRO

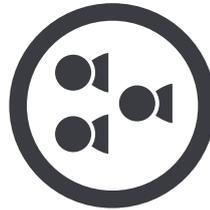
ONDE COMER - CENTRO DO RIO

OS MELHORES LUGARES QUE JÁ COMI

0800

RIO DE JANEIRO DE GRAÇA: SERVIÇOS,
ATIVIDADES, PRODUTOS

AMIGOS



AMIGOS > PROCURAR AMIGOS



procurar amigos

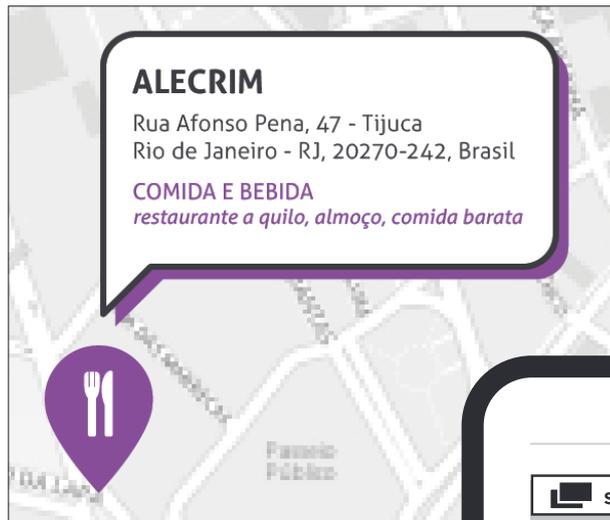
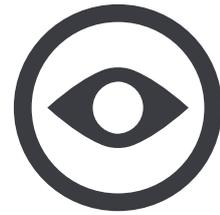
FILTRAR RESULTADOS

328 AMIGOS SENDO MOSTRADOS

- todos
- melhores amigos
- Família
- do Ensino Médio
- da faculdade
- do trabalho
- Rio de Janeiro
- ESDI
- ESADSE
- Parque Lage
- GPI

	Adrian Kuusinen		Adriana Bezerra		Adriano Sherman
	Alan Oliveira		Alan Freitas		Alba Ciercoles
	Alana Bento		Alex Ramos		Alex Topini
	Alexandra Belousova		Alexandre Araujo		Alexandre Dacosta
	Alexandre Dang		Alexandre Kumpinski		Alexandre de Souza
	Aline Mazzarella		Allan Boechat		Allan Oliveira
	Almir Mirabeau		Alp Cetin		Alvaro Franca

VISUALIZAR



ALECRIM

Rua Afonso Pena, 47 - Tijuca
Rio de Janeiro - RJ, 20270-242, Brasil

COMIDA E BEBIDA
restaurante a quilo, almoço, comida barata

GERENCIAR VISUALIZAÇÕES

- SOBREPÓSITOS LADO A LADO
- ATUALIZAÇÕES X
- ALMOÇANDO NO CENTRO X
- ONDE COMER X
- BOM, GOSTOSO E BARATO X

DETALHES DA MARCAÇÃO



ALECRIM

COMIDA E BEBIDA
restaurante a quilo, almoço, comida barata



Rua Afonso Pena, 47 - Tijuca
Rio de Janeiro - RJ, 20270-242, Brasil

21 2234-6910 / 22346909

[http://: www.alecrimrj.com.br](http://www.alecrimrj.com.br)

segunda - sábado

11h30 - 15h00