

**C | ciudades
comunes
incubadora**

20
20

MANUAL DE PROJETO

Brincando com confiança

Fabian Alonso, Fabiola Bergamo,
Heloísa Sobral, Karen Martini,
Luis Felipe Abbud e Maytê Coelho

—Brasil

**ciudades
comunes
.org**



Manual para a implementação de projetos táticos no espaço público

**Manual para a implementação
de projetos táticos no espaço público**

Coordenação
Víctor Franco, Analía Hanono

Redação
Cecilia Ciancio, Domenico Di Siena, Víctor Franco,
Analía Hanono, Carolina Huffmann, Matías Lastra

Desenho gráfico
Marina Pla

*Licença Pública Creative Commons
Atribuição–Não Comercial–
Compartilhável 4.0 Internacional*

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2021
Ciudades Comunes Editora

Para ver o resto dos manuais e acessar
para a publicação inteira digite:
tinyurl.com/skf6ajt8

www.ciudadescomunes.org
ig @ciudades.comunes
fb / tw @ciudadescomunes



Ciudades Comunes
é um projeto colaborativo
entre pessoas de diferentes
organizações para repensar
a coconstrução da cidade.

Ciudades Comunes visa
tornar as cidades mais
justas, equitativas, solidárias
e participativas por meio
da empatia, escuta e
experimentação com
ferramentas físico-digitais.

Guia para a replicabilidade do processo

O material a seguir é a base a partir da qual foi realizado o processo de incubação dos projetos vencedores do ideathon “Volver a la calle”, promovido pelo BID, em conjunto com Ciudades Comunes.

A Incubadora foi organizada por Ciudades Comunes entre agosto e outubro de 2020, em um intenso processo de adaptação das ideias preliminares para transformá-las em protótipos experimentais codesenhados para serem executados localmente.

A replicabilidade e escalabilidade dos protótipos podem ser medidas e avaliadas, com o objetivo de serem implementados na região da América Latina e Caribe, e com a perspectiva de tornarem-se novas políticas públicas para o retorno ao espaço urbano durante e após a crise sanitária da COVID-19.

Na sequência há uma breve explicação das ferramentas que fizeram parte do processo de incubação das propostas. A continuação, o manual de implementação resultante de **Brincando com confiança**.

Por que um manual?

Um manual é uma publicação que reúne o essencial sobre um tópico. Neste caso, é um manual para a implementação de projetos táticos no espaço público, que favorecem a implementação de processos colaborativos na América Latina e Caribe.

O objetivo deste manual é compartilhar alguns aspectos necessários para se pensar um processo de ação coletiva no território. Pretende-se oferecer uma caixa de ferramentas e metodologias para o codesenho de uma intervenção tática e experimental.

Acreditamos no conhecimento aberto. Portanto, temos o compromisso de liberar conteúdos. Esperamos que este documento possa servir de base para facilitar a replicabilidade do processo e promover novas possibilidades para soluções coletivas.

Por que é importante pensar em um processo?

Para garantir o sucesso de um projeto de intervenção no espaço público, este deve ser articulado, codesenhado e coconstruído por tantas e diversas pessoas quanto possível.

Trabalhar com quem mora ou frequenta o local onde será feita a intervenção permite o fortalecimento das redes existentes e das comunidades envolvidas. Prever o uso ativo do espaço e sua apropriação e manutenção por parte das pessoas que o habitam requer empatia e compreensão das necessidades e lógicas estabelecidas no território.

Por este motivo o projeto de intervenção no espaço público é proposto como um processo interativo de análise, proposta, desenho e gestão entre quem aporta o conhecimento técnico e as pessoas que vão viver o espaço. O compromisso é gerar processos abertos e dinâmicos capazes de oferecer espaços de troca e participação ativa de toda a comunidade.

Caixa de ferramentas

Análise do território

Problematizar o território nos ajuda a formular propostas inovadoras para melhorar a vida nas cidades. Para isso, investigar o contexto em que a proposta é feita é fundamental para gerar ideias transformadoras que tenham um impacto positivo e sustentável no território. Pesquisar sobre questões históricas, culturais, econômicas, políticas, etc., com dados anteriores, permite reconhecer o recorte urbano para intervir e fazer uma proposta para melhorá-lo.

Mapeamentos coletivos

Um mapeamento coletivo é uma ferramenta que permite conceber um determinado território como uma rede de relações, graças às histórias de quem o habita. Algumas chaves para abordar o território são: empatia, coletar informações e dados sensíveis. Isso permite, por um lado, aumentar o conhecimento local e, por sua vez, construir a confiança da comunidade.

Para a construção de um mapeamento coletivo será útil levar em consideração uma série de premissas a serem consideradas anteriormente: os dados e variáveis a serem levantadas, a forma como o mapa será materializado –físico, digital, híbrido–, as etapas para sua execução, os principais pontos de encontro com as cidadãs e cidadãos e os recursos de comunicação visual para interagir com as pessoas, entre outros.

→ [Link para download de suportes para a replicabilidade do processo](#)

Atores do território

Um diagrama de atores permite construir um relato coletivo da realidade de um território. Para isso deve incluir essas pessoas, grupos, organizações, etc. que são chave. Por exemplo: pessoas afetadas pela proposta ou que têm impacto sobre ela; aquelas que possuem as informações, experiência ou recursos necessários sobre dada questão ou problema (e podem ajudar a resolvê-lo); aquelas que não estão sendo diretamente afetadas, mas podem ter um interesse; as pessoas necessárias para a formulação e/ou implementação de uma política pública nessa área; e aquelas que consideram ter o direito de se envolver nas decisões relativas ao assunto e seu tratamento.

Inteligência coletiva

O esquema de visualização de Inteligência Coletiva nos convida a refletir sobre os principais elementos, características, conexões e situações que podem facilitar a ativação de um processo de Inteligência Coletiva. É uma ferramenta que se concentra em projetar o processo ao invés do resultado. Para completar este esquema de visualização, deve-se levar em consideração: os atores envolvidos na equipe de trabalho ou afetados, as comunidades envolvidas, os espaços-chave para as atividades do processo, os objetivos, a forma de financiamento, as etapas, os canais de comunicação, o que você quer testar e como tomar decisões sobre as atividades e o processo.

Plano de Ação

O Plano de Ação leva a uma reflexão centrada na definição das diferentes fases de um processo de codesenho. Está estruturado em 10 fases, numa sequência circular que pode ser replicada e reiniciada em qualquer um dos seus pontos. Juntos eles descrevem de uma forma simplificada e generalizada um processo de codesenho aplicado.

As fases estão estruturadas em três etapas: reconfiguração (início, planejamento, envolvimento e objetivo), desenvolvimento (difusão, boas-vindas e desenvolvimento) e implementação (prototipagem, implementação e impacto).

Articulação

A cocriação de um calendário de trabalho deve ser adaptada às comunidades e à equipe de trabalho. Deveremos levar em conta uma variedade de horários de reuniões que garantam a participação de todas as pessoas e, também, ciclos que permitam diferentes graus de envolvimento no projeto.

O calendário mudará constantemente, adaptando-se aos contextos. Desta forma, é importante encontrar uma ferramenta ou plataforma cuja visibilidade seja fácil, independente de ser física e/ou virtual.

Prototipagem

Prototipar é realizar testes temporários no território. Isso é essencial para tornar visível o processo de transformação. Oferece a possibilidade de envolver o comércio local e a comunidade nesse processo. Serve para encontrar oportunidades ou problemas não contemplados inicialmente, de maneira que possam ser corrigidos. Propõe-se como uma experimentação no território, podendo promover um espaço lúdico. Por último, ajuda a fortalecer a inteligência espacial coletiva.

Recursos

Para analisar as fontes de financiamento é necessário determinar a escala do projeto a ser alcançada. Depende se trata-se de um projeto com dimensão material, cultural, de fortalecimento da rede ou de coleta e visibilidade de dados.

Recomenda-se levar em consideração a diferenciação em recursos materiais (listas de materiais), recursos humanos (divisão de tarefas) e recursos econômicos e jurídicos (orçamentos, licenças, seguros e fontes de financiamento).

Medição

A medição permite validar o protótipo com usuárias e usuários para entender como o projeto colaborativo tem funcionado. Além disso, serve para verificar se responde à necessidade/desejo/problema inicial detectado.

As informações são coletadas para poder se observar os acertos e/ou erros, tanto qualitativa quanto quantitativamente. Para isso são utilizados levantamentos pessoais ou em grupo, observações, medições de uso, entre outros instrumentos possíveis.

Ressalta-se que é necessário realizar medições em diferentes momentos do processo, a fim de comparar as informações resultantes em valores tomados antes do processo, durante a fase de ativação e posteriormente.

Impacto

As medições dos protótipos testados são essenciais para avaliar o impacto da intervenção, o que servirá para justificar a importância e necessidade de replicá-la e multiplicá-la.

A visibilidade dessas informações é fundamental para a gestão e formulação de políticas públicas voltadas para cidades mais humanas.



BRINCANDO COM CONFIANÇA

QUE TIPO DE JOGO ?

PARA QUANTAS PESSOAS ?

QUAL A IDADE MÉDIA ?

A QUE HORA DO DIA ?

QUER UM JOGO DE OUTRO PAÍS ?

Propósito

Brincando com Confiança é uma ferramenta afetiva de reaproximação responsável ao espaço público que, interagindo com outras pessoas de forma segura, por meio de um jogo de solo que combina o físico com possibilidades digitais, procura promover a convivência e aproximação de grupos culturais distintos, de forma lúdica e divertida.



Contexto: Situação inicial

O Largo do Arouche localiza-se no centro de São Paulo. Como toda a região central o Largo experimenta uma tensão em relação a memória histórica relacionada ao passado de alta renda da área e a dinâmica atual. Isso porque este é um local com grande diversidade sociocultural, fruto de profundas transformações espaciais e econômicas recentes que interferiram nas relações simbólicas e históricas deste local. Por isso existe um ambiente de disputa entre as diferentes dinâmicas e formas de uso do espaço: residentes e trabalhadores locais, pessoas passeando seus cachorros,

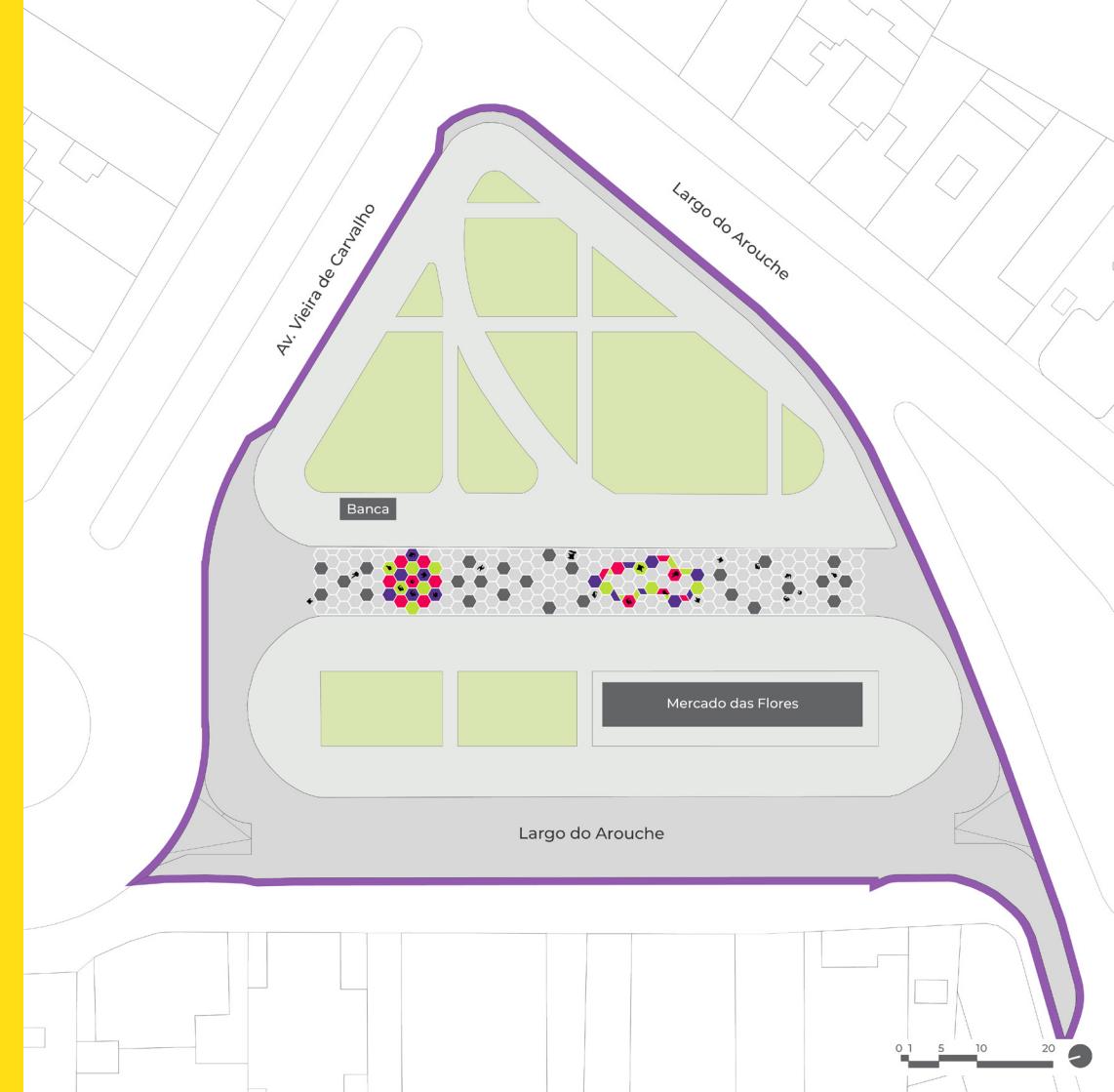
transeuntes, idosos, grupos LGBTQIA+ e outras pessoas de toda a cidade que vão ao Largo para socializar e pessoas em situação de vulnerabilidade. Os Arouchianos, coletivo LGBTQIA+ que se encontra no local todos os domingos, são atores muito consolidados, responsáveis pela organização de eventos voltados para esse grupo específico. Por ser este ponto de encontro e coexistência da diversidade, o Largo do Arouche se tornou o cenário de importantes eventos culturais como atrações da Virada Cultural e a Marcha do Orgulho Gay.

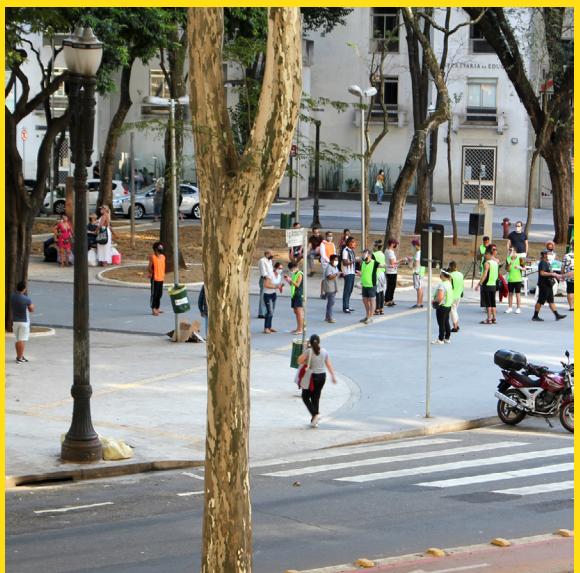
Diagnóstico geral da situação para melhorar

Conforme as medidas de isolamento são flexibilizadas, é necessário reinventar como o espaço público é utilizado, garantindo sua apropriação segura, ativa e propositiva pelos cidadãos. Na medida em que disputas e tensões sociais se acirraram é necessário promover a aproximação e conexão, fortalecendo as noções de interdependência e confiança.

Principais variáveis para analisar

Para compreender o território do Largo do Arouche e instrumentar nossa percepção para a intervenção analisamos as variáveis de localização deste espaço na cidade, mapeando os pontos de referência do entorno e as dinâmicas de uso e movimentação pelo espaço, levantando também pontos comerciais, acessos e atividades, para compreender melhor o espaço para posicionar a intervenção sem prejudicar outras atividades que ocorrem no lugar, elegendo-se o boulevard. Além disso, analisamos o histórico de ocupação do Largo, compreendendo os diferentes atores e seus referenciais simbólicos, levantando os elementos de identificação e demarcação do local.

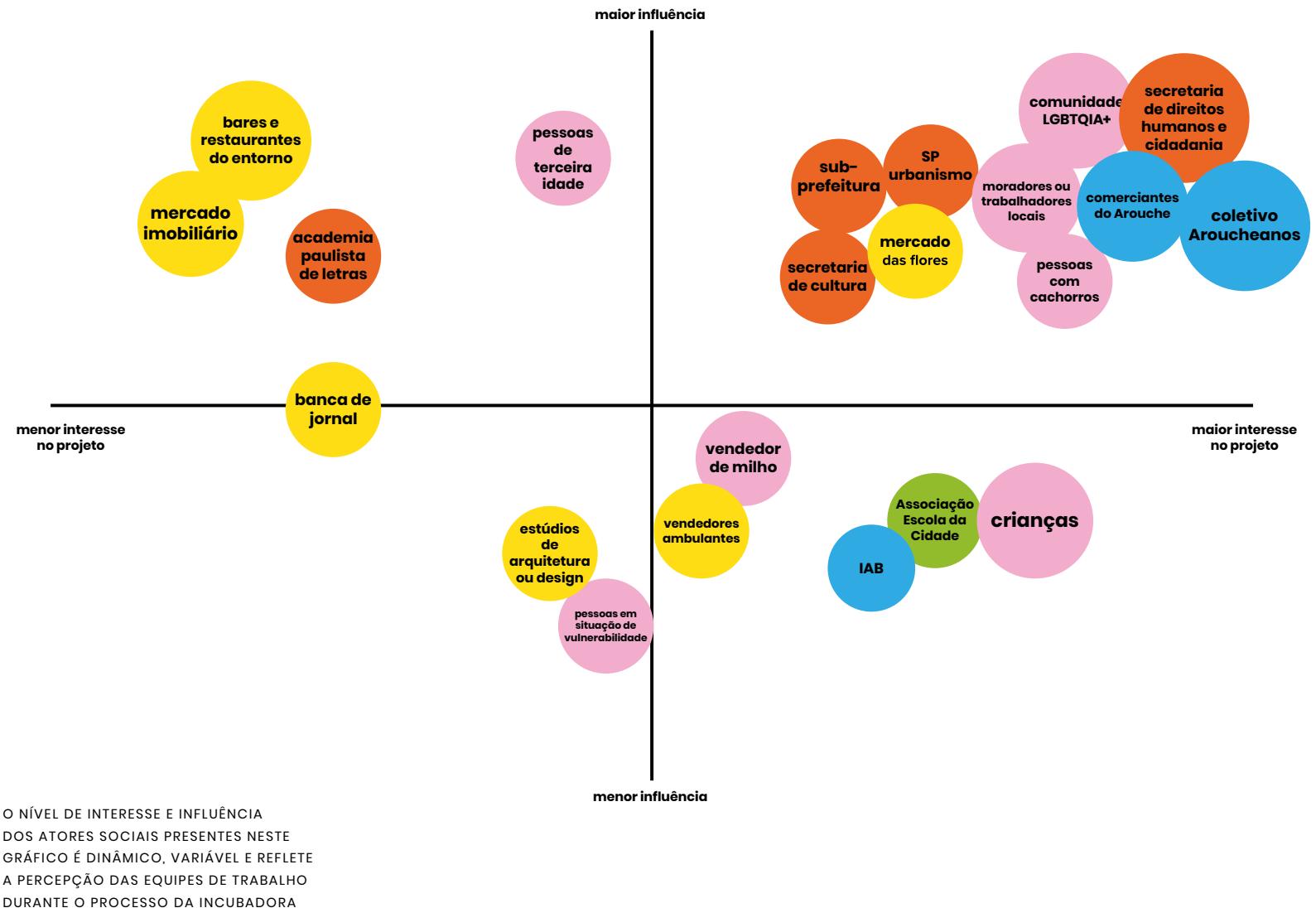




Atores sociais do território

Entre os atores presentes no território, a aproximação mais intensa é com o coletivo Aroucheanos, coletivo LGBT-QIA+ que realiza eventos regulares no Largo do Arouche, com os comerciantes, especialmente os das bancas de flores no Largo, moradores do entorno, em especial o público que passeia com seus cachorros diariamente, e os idosos, que o frequentam rotineiramente. Consideramos estes grupos como potenciais aliados, desde que sejam mediados com cuidado os conflitos entre estes diferentes perfis dentro do projeto. Pretendemos manter informados e envolvidos os Aroucheanos, os comerciantes, os agentes de ocupação urbana que atuam no território, coletivos de artes e design do entorno, a faculdade de arquitetura Escola da Cidade e o Instituto dos Arquitetos de São Paulo, ambos próximos, e a administração pública da Subprefeitura da Sé e da CPPU Comissão de Proteção à Paisagem Urbana, que autoriza o controle o uso do espaço público do Largo do Arouche.

- Estado, instituição ou governo
- Privado, comercial ou empresas
- Organizações
- Indivíduos ou grupos de pessoas
- Outras



Plano de ação

COMEÇO

Criamos um jogo de solo para espaços públicos: tabuleiro que garante o distanciamento físico e a aproximação afetiva com dinâmicas interativas. Prototipagem no Largo do Arouche.

PLANEJAMENTO

Contemplados no Edital, estudamos mais o território, regras dos jogos, grid do tabuleiro, Manual do Jogo e app.

ENVOLVIMENTO

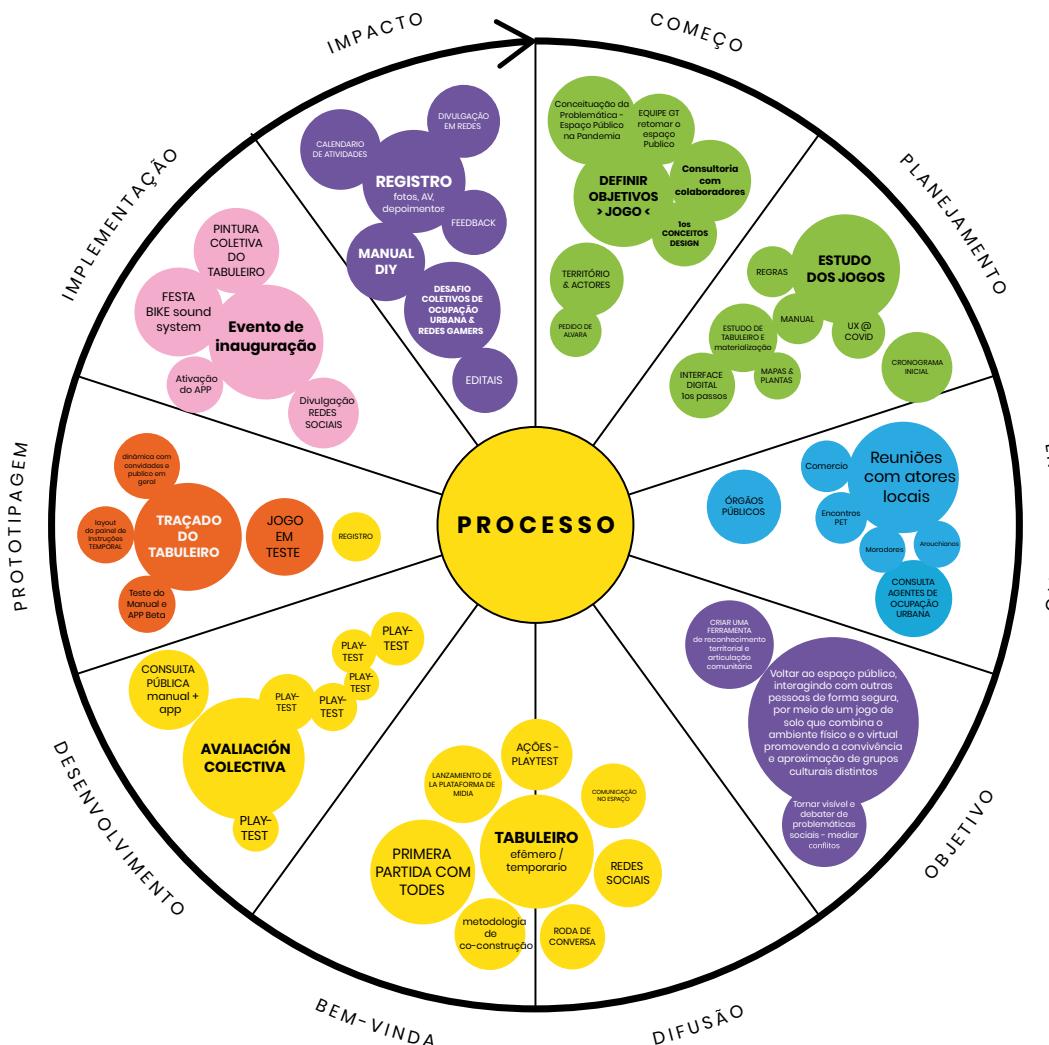
Contatos com atores locais e moradores, agentes de ocupação urbana do entorno e órgãos municipais, apresentando a versão inicial do projeto.

PROpósito

Avaliamos e sintetizamos o propósito: ferramenta de articulação comunitária que permite discutir problemáticas sociais entre os diferentes grupos, reconhecimento territorial e resgate da memória local.

DIFUSÃO / BOAS VINDAS

O tabuleiro do jogo no espaço público é o grande elemento de difusão, com a divulgação de play-tests in situ nas redes sociais.



DESENVOLVIMENTO

Play-tests abertos, escuta da comunidade, definição colaborativa dos jogos, briefing para o Manual do Jogo, app e sinalização.

PROTOTIPAGEM

Testes finais com atores locais. Roda de conversa para ajustes.

IMPLEMENTAÇÃO

Oficina colaborativa para a pintura do tabuleiro. Instalar sinalização. Teste do Manual do Jogo e do app Beta. Evento de inauguração: jogos rápidos e instigantes, sound system. Registro em vídeos e fotos.

IMPACTO

Divulgação de vídeos, fotos e agenda nas redes sociais para atração de outros públicos. Convite a grupos de gamers, coletivos de ocupação urbana, agentes culturais, educadores etc. para jogar e replicar o jogo. Suporte online aos interessados em replicar em outras cidades e Países.

Cronograma: Articulação

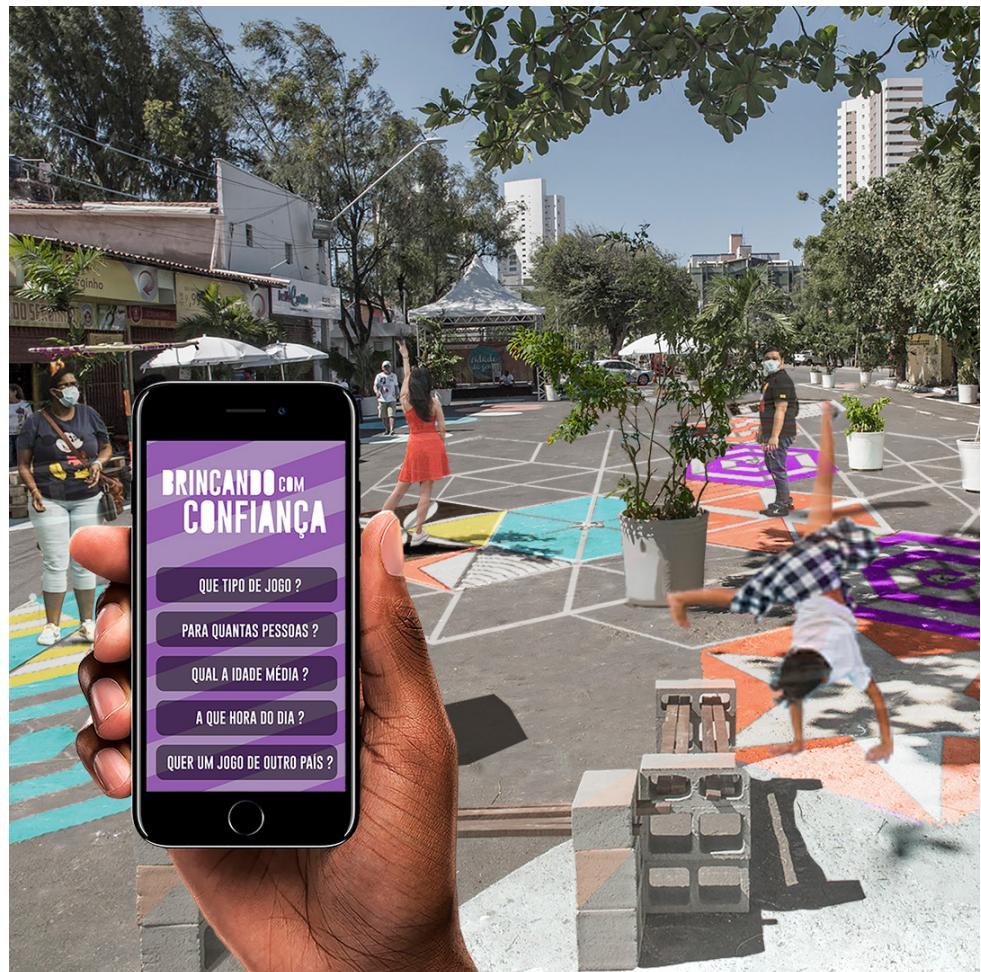
ETAPA	TAREFAS	quem?	para que?	como?			agosto				setembro				outubro				novembro							
					3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
COMEÇO	Conceituação da Problemática	membros do Instituto A Cidade Precisa de Você	desenvolvimento da proposta	reuniões criativas																						
	Formação da equipe	A Cidade Precisa + STIPO + Caio Vassão + Mister	formar a equipe base	reuniões online																						
	Definição dos objetivos	equipe base	definições gerais	reuniões online																						
	Consultoria e workshop- jogos em espaço público	Caio Vassão+ STIPO (Holanda) + Mister / Basurama (Espanha)	formatação de jogos para espaços públicos	oficina criativa, reuniões online																						
	Estudo <i>in loco</i> e seleção do território	equipe base	análise de vários locais centrais	coleta de ref. de territórios conhecidos																						
	Contato com os atores - problemáticas e desejos	Fabian	investigar desejos e receptividade à ideia	contatos pessoais																						
	Proposta inicial de design	Abbud e Fabian	desenho inicial do grid	trabalho remoto e online																						
	Adaptação da ideia original para o Largo do Arouche	Abbud e Fabian	flexibilidade do design para o espaço	fotos, simulação nas fotos																						
	Pedido de alvará de autorização	Subprefeitura da Sé / SP Urbanismo	autorizações	telefone / e-mail																						
PLANEJAMENTO	Levantamento de jogos	Caio Vassão (consult.)	formatação de jogos	oficina criativa de metadesign																						
	Estudos de cinco possibilidades iniciais	equipe base	formatação de jogos	reuniões online																						
	Definição de opções de distanciamento	Abbud, Fabian, Mayte	estudos do grid	trabalho individual e coletivo																						
	Estudos de Mapas e Plantas do Local	Fabiola, Karen, Fabian	Estudos de fluxo,mobiliário, pontos comerciais	pesquisa e desenho																						
	Decisões sobre Materialidade - como construir	fornecedores	seleção de materiais	telefone / e-mail / pessoalmente																						
	Definição do Cronograma de Construção	equipe base	organização dos trabalhos	reuniões online																						
	Definição e Estudos - Manual	Karen e Fabíola	discussão conteúdo do Manual do Jogo em PDF	reuniões online																						
	Definições da Aplicação Digital	desenvolvedores	formatação do APP	rede de contatos, telefonemas, e-mail																						
ENVOLVIMENTO	Contato e conversas com atores locais	Moradores, Arouchianos, Mercado das Flores, Associação de Comerciantes e outras lideranças	engajamento	telefone / e-mail / reuniões presenciais																						
	Contato e conversas com Órgãos Públicos	Subprefeito / SP Urbanismo / Territórios Educadores (SMDU)	reforço de pedido de autorização, envolvimento	telefone / e-mail																						
	Consultoria com agentes de ocupação urbana	lideranças do Wikipraça, Baixo Centro, artistas locais, agentes de turismo	engajamento e experiência no território	telefone, presencial																						
OBJETIVO	Avaliação de receptividade e ajustes	equipe base	enriquecimento e aprimoramento do jogo	encontros online																						
DIFUSÃO	Play tests do tabuleiro e sinalização	equipe base	envolvimento com frequentadores do território, teste de jogos	desenho do tabuleiro com giz, lambe-lambe, interação e jogo																						
	Criação da identidade visual	Abbud, Heloísa, designer gráfico e redator	definição da comunicação	contratação																						
	Plano de comunicação	equipe base	definição do cronograma e canais da comunicação	proposta discutida em reuniões online																						
	Criação de perfis em redes sociais	Karen	criar canais de divulgação do projeto	criar canais de divulgação do projeto																						
	Divulgação do projeto com chamada aberta	Karen e replicação pelo GT	divulgação para a cidade	redes sociais																						
BEN-VINDA	Convite verbal a personagens do entorno	Fabian	engajamento, participação playtest e rodadas de conversa	convite pessoal presencial/fone																						
	Play test com primeiros jogos abertos a todos	equipe e frequentadores do espaço	playtest e rodadas de conversa abertas	intervenção no território																						
	Lançamento das redes sociais	agentes locais , comunidade, ongs de outras partes da cidade, órgãos públicos	apresentação presencial e escuta	play test, jogo coletivo, espaço de fala.																						

ETAPA	TAREFAS	ATORES INVOLVIDOS		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
		quem?	para que?																						
DESENVOLVIMENTO	playtests aberto / definição colaborativa final dos jogos	frequentadores e agentes locais , ongs de outras partes da cidade, consultores envolvidos, orgãos públicos	apresentação presencial e escuta	jogo coletivo, espaço de fala.																					
	Desenvolvimento do Manual do Jogo e sinalização	equipe e designer contratado	briefing do GT e designer contratado	reuniões online																					
	Desenvolvimento de Interface Digital- versão Beta	Abbud, Karen, Mayte	briefing do GT , designer contratados e desenvolvedor	reuniões online																					
PROTOTIPEGEM	Apresentação do projeto in situ	Agentes locais e longs de outras partes da cidade	apresentação do projeto + escuta	apresentação presencial, distanciamento, PPT e modelo desenhado no chão, roda de conversa																					
	Oficina colaborativa para o traçado do tabuleiro	Agentes locais & colaboradores externos participação espontânea	testar jogabilidade e compreender relações e temas levantados pelo jogo	oficina presencial com distanciamento - play-test e roda de conversa com exercício de escuta																					
IMPLEMENTAÇÃO	Divulgação aberta do cronograma de implementação	Karen, Helo + designer gráfico e redação	divulgar ações de lançamento	redes sociais e convites																					
	Lambe-lambes no entorno + Painéis de regras	Karen, Helo + designer gráfico e redação	comunicação sobre o jogo	profissional contratado e fornecedores																					
	Compra e preparação dos Materiais	Helo e Fabiola	produção do material necessário	compras e desenhos																					
	Oficina coletiva de pintura do tabuleiro, colocação da sinalização	GT + Agentes locais, colaboradores externos e participação espontânea	gerar apropriação, motivar e compartilhar conhecimento	oficina mão-na-massa com distanciamento e sem compartilhamento de objetos																					
	Ativação efetiva do APP e do Manual - versão Beta	GT + Agentes locais, colaboradores externos e participação espontânea	finalização dos materiais	teste com participantes																					
	Evento de inauguração no Arouche com registro em vídeo e fotos	GT + Agentes locais, colaboradores externos e participação espontânea	promoção e apropriação do jogo	mistério na praça + utilização dos diferentes jogos com registro audiovisual																					
IMPACTO	Divulgação nas redes sociais + vídeos e fotos.	GT + Agentes locais, colaboradores externos e participação espontânea	repercussão, trazer jogadores e promover a replicação	redes sociais e agenda local																					
	Análise de uso e apropriação do jogo e escuta do feedback	equipe base	aprimoramento do jogo e incentivo à replicabilidade	redes sociais, aplicativo																					
	Manual e APP versão Alpha	Karen, Abbud, Mayte	ferramenta de replicabilidade	redes sociais																					
	Articulação para a replicabilidade	equipe base	replicação e adaptação	redes sociais, aplicativo																					
	Supporte para replicabilidade dos jogos	equipe base	replicação	suporte em encontros online																					

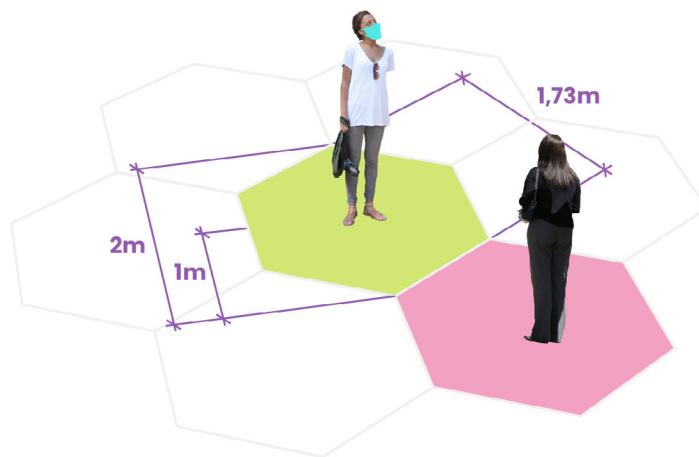
Protótipo

O protótipo do Brincando com Confiança é composto por três elementos principais: a demarcação do tabuleiro no piso, a sinalização (física e digital) e o aplicativo. O tabuleiro tem como base uma matriz hexagonal para ser desenhado no solo. O projeto piloto no Largo do Arouche será feito com a pintura de diferentes tabuleiros, elaborados coletivamente com os atores locais do território. Desta forma, o desenho formado dará espaço para diferentes jogos, para a “exibição” de demarcadores sociais e históricos da praça e também para eventos e reuniões que já acontecem hoje no espaço. A sinalização do projeto será feita a partir da mesma identidade visual e

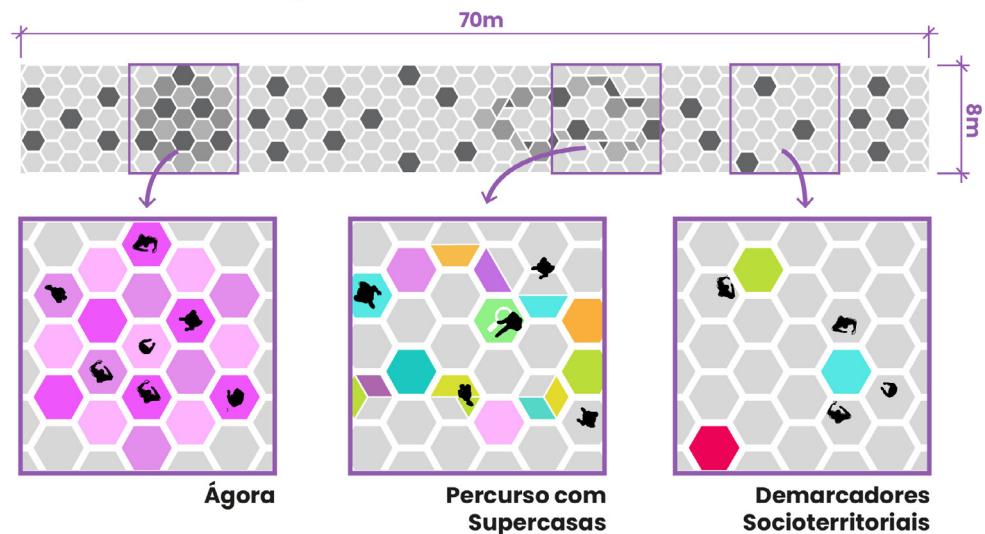
gráfica, constituindo painéis hexagonais no próprio piso e fixados na grade de um estabelecimento local –com a explicação do projeto, a agenda coletiva de eventos no local e as regras de cada jogo. De forma digital, estas informações estarão disponíveis no Manual do jogo para download nas redes sociais do projeto. O aplicativo para celular também reunirá as informações acerca dos jogos e sua replicabilidade (o menu de jogos, as instruções e o manual DIY) e adicionará novas camadas ao projeto, como jogos com Realidade Aumentada e um espaço de compartilhamento e mapeamento dos jogos criados.



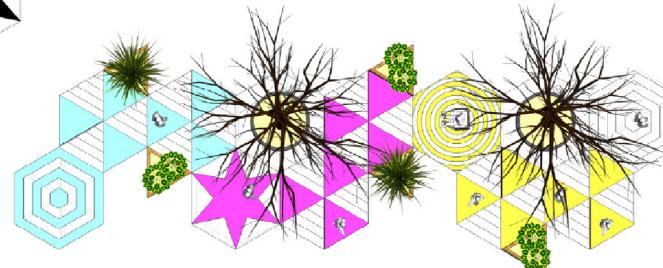
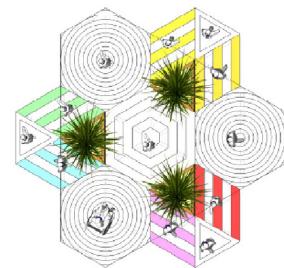
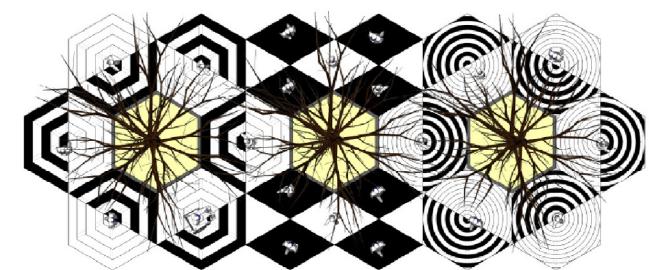
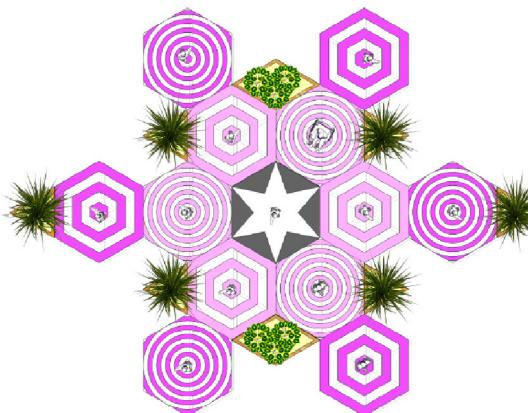
Modulação por distância mínima



O tabuleiro no Largo do Arouche



Exemplos de aplicação





1. Implantação do tabuleiro em um espaço público



2. Interface digital com facilitação de acesso ao conteúdo: manuais de instrução para construção de tabuleiros, acesso ao banco de dados colaborativos de jogos, mapeamento de ações realizadas em diferentes territórios urbanos



3. Exemplo de instruções de jogo, contendo texto e diagramas explicativos



4. Interface de Realidade Aumentada do aplicativo: possibilidade de interação com padrões gráficos do tabuleiro de modo a fornecer nova camada de interação entre participantes

Objetivos de medição

A implantação no Largo do Arouche será realizada em um trecho pedonal. O espaço, claramente delineado e desprovido de qualidades estéticas ou equipamentos de estar, se tornou prioritariamente uma passagem. Mesmo com a recomendação dos distanciamentos de segurança, pequenas aglomerações de pessoas se mantêm em locais adjacentes a esta área. Nossa proposta é realizar medições quantitativas concentradas neste espaço, de modo a verificar sua transformação em um espaço de estar. A medição será realizada em sessões esporádicas –momento do dia, dias de semana– e pela divisão desta área de 70.0 x 8.0m em 5 quadrantes, de modo a verificar a quantidade de pessoas engajadas em atividades lúdicas, ocupando as áreas delimitadas pelos tabuleiros e respeitando a distância física recomendada.

Dados qualitativos de interesse:

- quantidade de pessoas usando o jogo
- tempo de pessoas num jogo
- diversidade de público no jogo
- repercussão nas redes sociais
- se conseguimos atrair novos usuários

Objetivo (para que?)	Indicador (o que medimos?)	Definição Indicador	Fonte de Dados	Ferramenta	N. de Medições	Quando fazemos a medição?
CONTRIBUIÇÃO À QUALIDADE E PERMANÊNCIA DO ESPAÇO PÚBLICO	pessoas utilizando o espaço de intervenção antes, durante e após a implementação do tabuleiro	média de pessoas ocupando a faixa de implementação do tabuleiro e arredores	própria	observação - Observação 01, 02 e 03	3	em dias diferentes (terça, quinta, sábado e domingo) antes da implementação do projeto
	melhoria estética do espaço físico	percepção dos usuários da qualidade estética do espaço	própria	formulário - Formulário 01 e 02	3	em dias diferentes (sábado, domingo, terça e quinta) durante os play-testes
	promoção de um novo olhar para o espaço como um todo	percepção dos usuários sobre aspectos positivos e negativos do espaço como um todo	própria/TFG Pisa MAIS/Pesquisa IVM	formulário/consulta fontes externas - Formulário 02	4	antes do protótipo; pesquisa e TFG. depois do protótipo: durante os play-testes
	quantidade de indivíduos com distâncias físicas seguras	média de pessoas que mantêm o distanciamento físico seguro durante a passagem ou estadia no tabuleiro	própria	observação/registo de ações - Observação 01 e 03	3	observação antes do protótipo, durante os play-testes e em ativações posteriores
APROXIMAÇÃO SÓCIO-CULTURAL COM DISTANCIAMENTO FÍSICO	representatividade e sensação de conexão	representantes de cada grupo social durante as dinâmicas de implementação	própria	formulário com auto-determinação - Metodologia lúdica em Play-Test	5	durante os play-testes
		quantidade de participantes no projeto (durante o processo participativo e ativações posteriores)	própria	registro de ações - Observação 02	5	durante os play-testes
		quantidade de pessoas que consideram se reconhecerem neste espaço	própria	formulário - Formulário 02	3	durante os play-testes
APROPRIAÇÃO	ocupação autônoma do tabuleiro	média e natureza dos eventos planejados e organizados por grupos do território	própria	observação/contato com agentes locais/eventos postados no nosso mural local, nas redes sociais ou no app	mínimo 3 presenciais, registro contínuo na plataformas de comunicação	observação nos dias de play-tests, contato com atores locais e monitoramento de redes sociais e de dados atribuídos no aplicativo
	usos espontâneos do tabuleiro	média de usos espontâneos do tabuleiro (usos e atividades que não fazem parte das dinâmicas dos jogos)	própria	observação/registo de ações - Observação 03	3	observação antes do protótipo, durante os play-testes e em ativações posteriores
	interesse e apropriação da comunidade local	quantidade e perfil de pessoas que interagem com ou que jogam no tabuleiro	própria	observação/registo de ações - Observação 03	3	observação e em ativações posteriores
	vandalismo	quantidade de intervenções de vandalismo	própria	observação - Observação 03	3	durante os play-testes e em ativações posteriores
	criação de novos jogos	quantidade de jogos criados no local e compartilhados nos meios de comunicação do projeto	própria	registro de ações	3	monitoramento de redes sociais e de dados atribuídos no aplicativo
	criação de novos tabuleiros	quantidade de tabuleiros criados no local e compartilhados nos meios de comunicação do projeto	própria	registro de ações	3	monitoramento de redes sociais e de dados atribuídos no aplicativo

Escalabilidade e replicabilidade

A ferramenta lúdica criada pelo projeto Brincando com Confiança pode ser implantada em diferentes contextos, como praças, ruas de lazer, pátios escolares, instituições culturais, de qualquer cidade e país. A partir de um módulo básico geométrico de fácil execução, que garante o distanciamento de 1,5m entre os jogadores, é possível desenhar o tabuleiro no solo, com simples marcações com giz ou pinturas permanentes, permitindo arranjos que se adaptem e dialoguem com o território. As instruções para reprodução do tabuleiro e as regras do jogo estarão facilmente acessíveis através do Manual, disponível para download nas redes sociais e no site do projeto, e também por meio do Aplicativo para celular, no qual também é possível utilizar recursos de Realidade Aumentada e interatividade com usuários de outros territórios, incluindo um mapa com todos os tabuleiros criados e suas respectivas agendas de jogo. A divulgação do projeto piloto em redes sociais estimulam a replicabilidade.

Recomendações e considerações COVID-19

No Brasil e no mundo, durante a pandemia de COVID-19, foi estabelecida uma atmosfera de insegurança e desconfiança entre as pessoas, na medida em que o contato com o outro se configurou como um risco à saúde. Tanto física quanto simbolicamente, os espaços públicos foram esvaziados de seu papel como local de encontro com o diferente. Restringiu-se assim a vida comunitária, a convivência, o contato com áreas verdes e a ágora de expressão democrática. Em São Paulo parte da população continuou frequentando espaços públicos, muitos sem observar os protocolos de distanciamento. Diante disso, estudamos soluções de urbanismo tático que pudesse conciliar a frequência aos espaços públicos, com seu papel comunitário, com a segurança necessária, de forma divertida e lúdica. Assim nasceu o jogo BRINCANDO COM CONFIANÇA, no qual o desenho do tabuleiro indica o distanciamento físico de 1,5m e as dinâmicas de jogo promovem a interação afetiva.

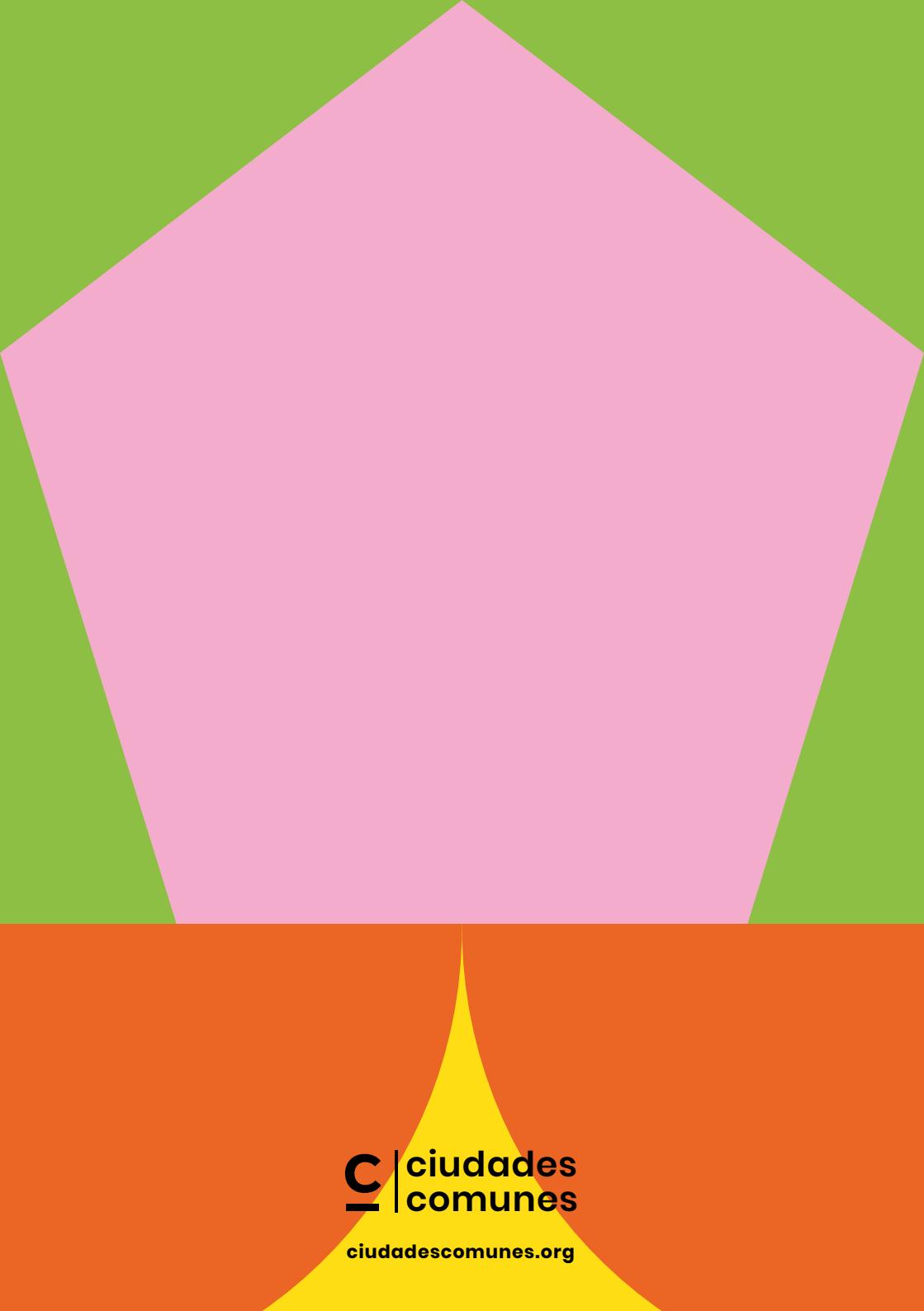
Sobre a equipe

A Cidade Precisa de Você é um coletivo de pessoas que atuam na produção de cidades mais inclusivas, democráticas e socialmente justas, com especial foco na ativação e qualificação participativa de espaços públicos. Neste projeto participaram seis profissionais que pensam e transformam lugares: Luís Felipe Abbud, arquiteto e urbanista, Fabian Alonso, cenógrafo, gestor de projetos e mão na massa, Heloísa Sobral, gestora e produtora de projetos culturais em espaços públicos, Fabíola Bergamo, designer e mobilizadora de redes de cultura popular e economia circular e Karen Martini e Maytê Coelho, arquitetas e urbanistas.

Este projeto contou com a colaboração de outros associados do A Cidade Precisa e agentes de ocupação urbana como o Mister do coletivo Basurama, Caio Vassão, especialista em jogos e do coletivo STIPO, parceiro holandês de placemaking, na etapa de concepção.



→ www.acidadeprecisa.org



C ciudades
comunes

ciudadescomunes.org