

UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA

ZOÁRD ALBUQUERQUE GEÖCZE

LUCAS F. D. M. VEGI (ORIENTADOR)

JUGURTA LISBOA FILHO (COORIENTADOR)

---

# IMPLEMENTAÇÃO DO CLICKONMAP MOBILE PARA IOS

# SUMÁRIO

1. Introdução
2. ClickOnMap
3. Objetivo
4. Cronograma
5. Referências

# 1. INTRODUÇÃO

- ▶ *Volunteered Geographic Information (VGI)*
- ▶ *Crowdsourcing e Smart Cities*



## VOLUNTEERED GEOGRAPHIC INFORMATION (VGI)



- ▶ Dados gerados voluntariamente na Web são chamados de Conteúdo Gerado por Usuário (UGC)<sup>[1]</sup>. Exemplos de sistemas que usufruem de UGC seriam a Wikipedia, Facebook, Twitter, etc.
- ▶ Informações Geográficas Voluntárias (VGI) é um termo criado por Goodchild<sup>[2]</sup> para definir UGC's que possuem características geográficas.

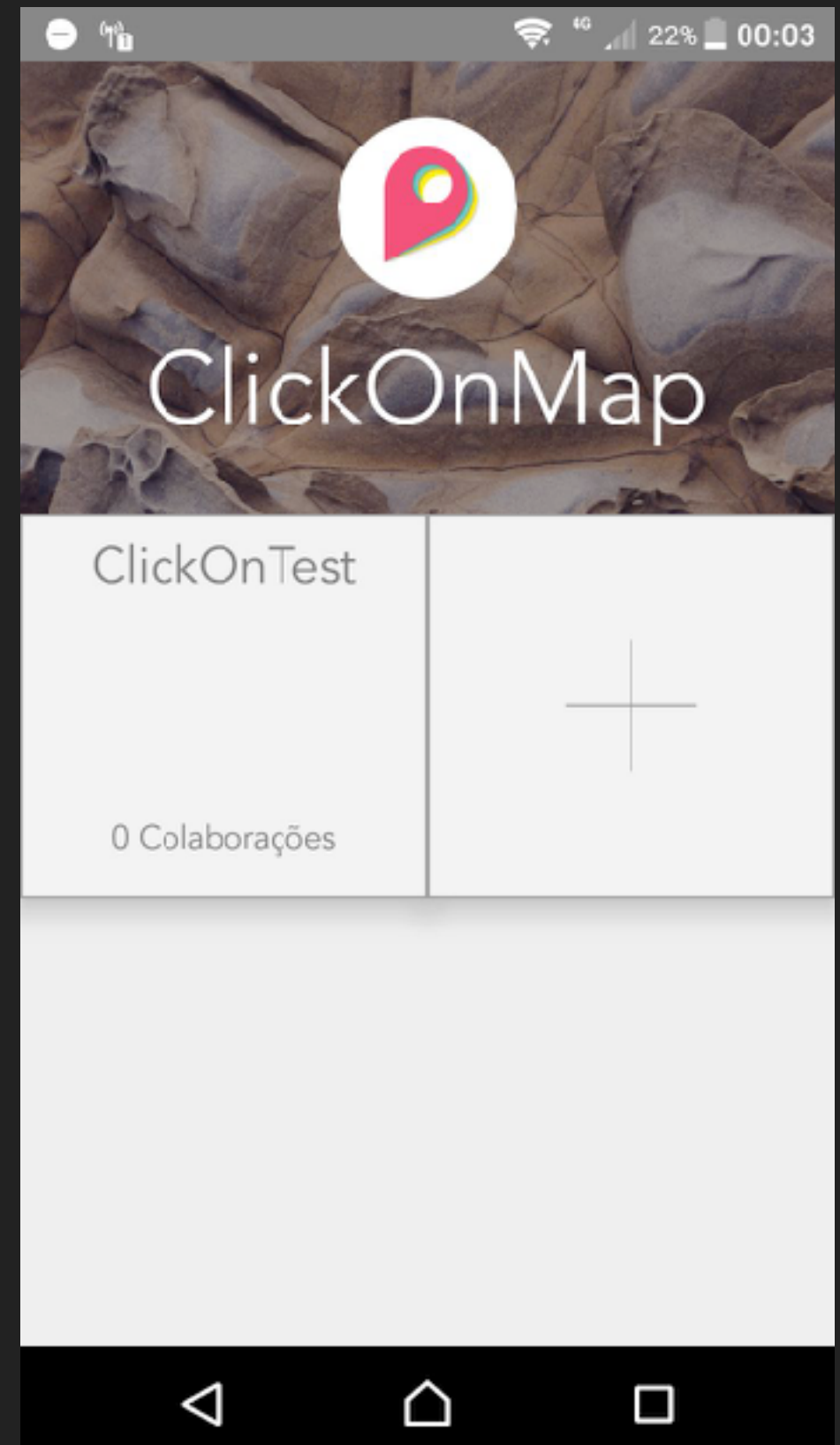
# CROWDSOURCING E SMART CITIES



- ▶ A geração de dados por meio da combinação de esforços voluntários é também conhecida por *Crowdsourcing*<sup>[3]</sup>.
- ▶ O uso de dispositivos móveis aliado ao *Crowdsourcing* possibilita a criação de aplicações para tornar as cidades mais “inteligentes”, as chamadas *Smart Cities*, pois os *Smartphones* mudaram o modo como o público interage com a cidade<sup>[4]</sup>.

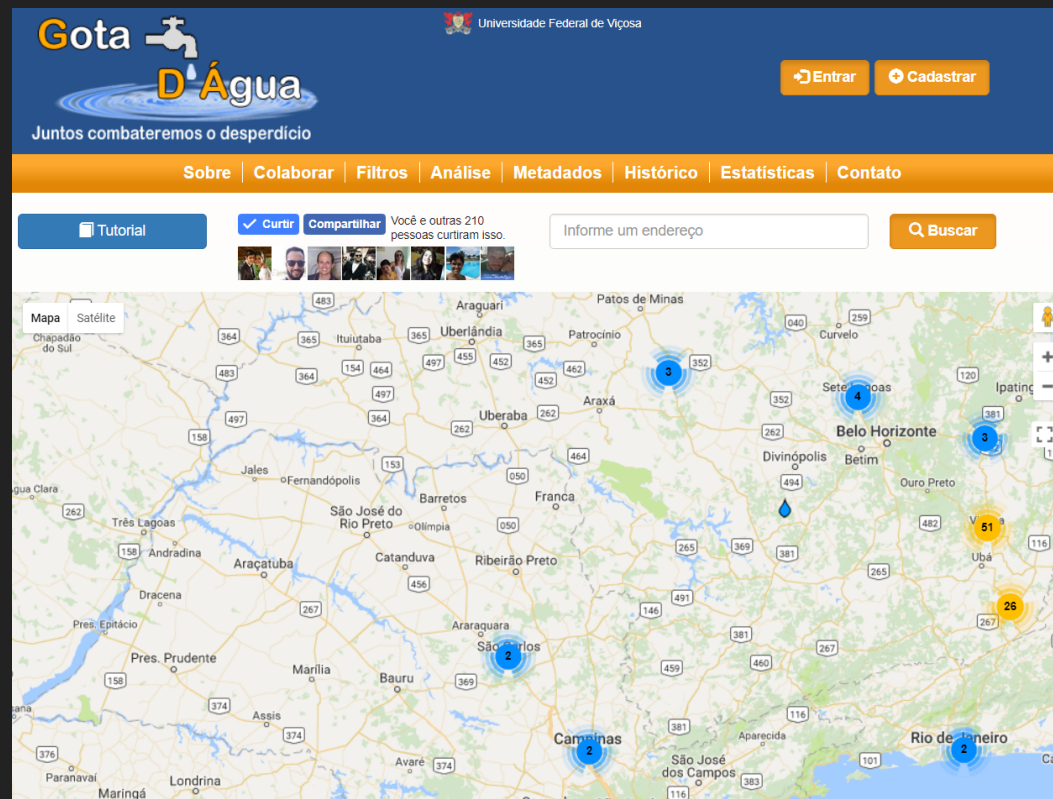
## 2. CLICKONMAP

- ▶ ClickOnMap Platform
- ▶ ClickOnMap Mobile
- ▶ Arquitetura e Integração





# CLICKONMAP PLATFORM

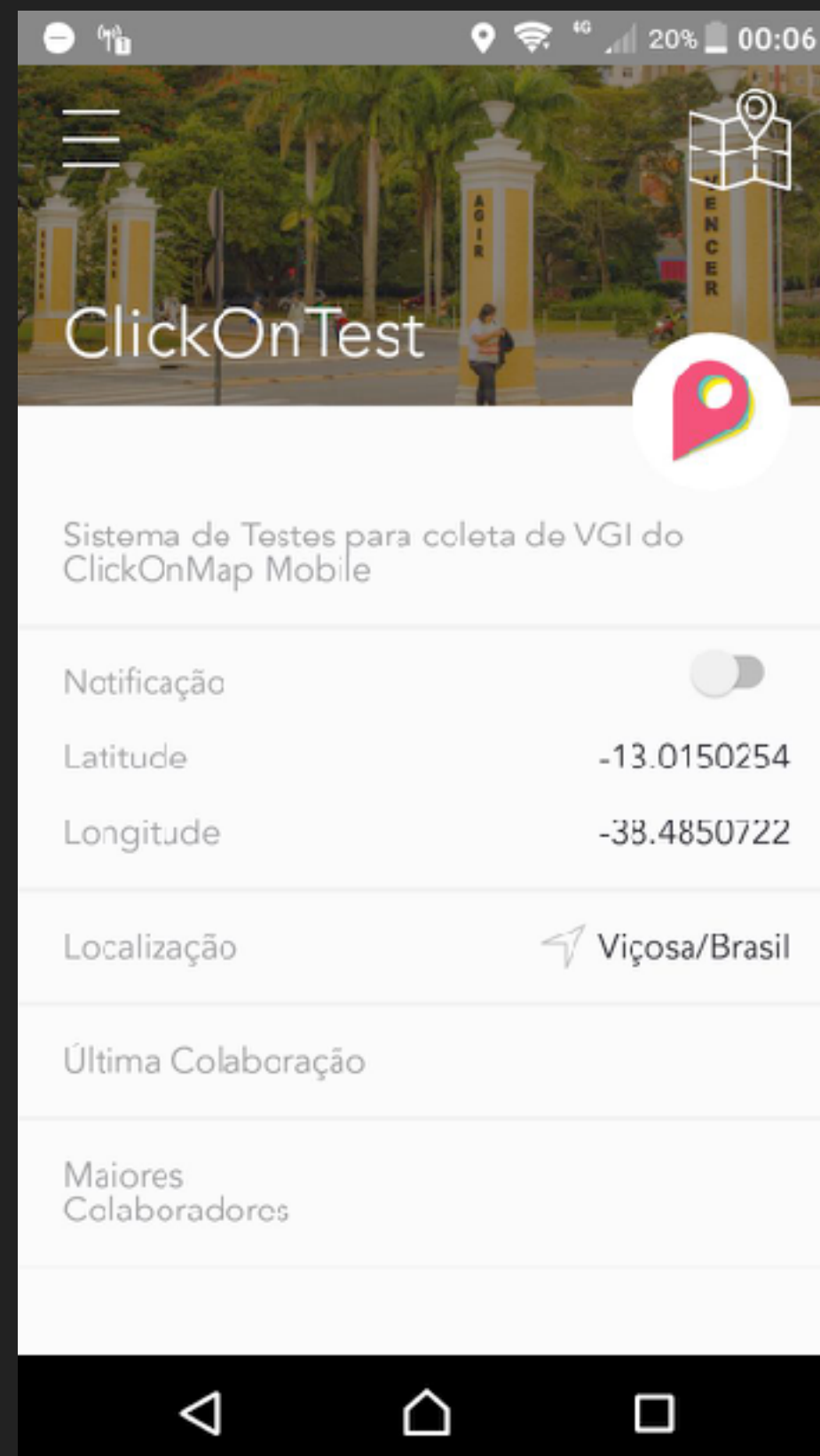


- ▶ Fácil Instalação
- ▶ Métodos Qualitativos de VGI
- ▶ Exibição de Dados Estatísticos para Tomada de Decisão

## CLICKONMAP MOBILE

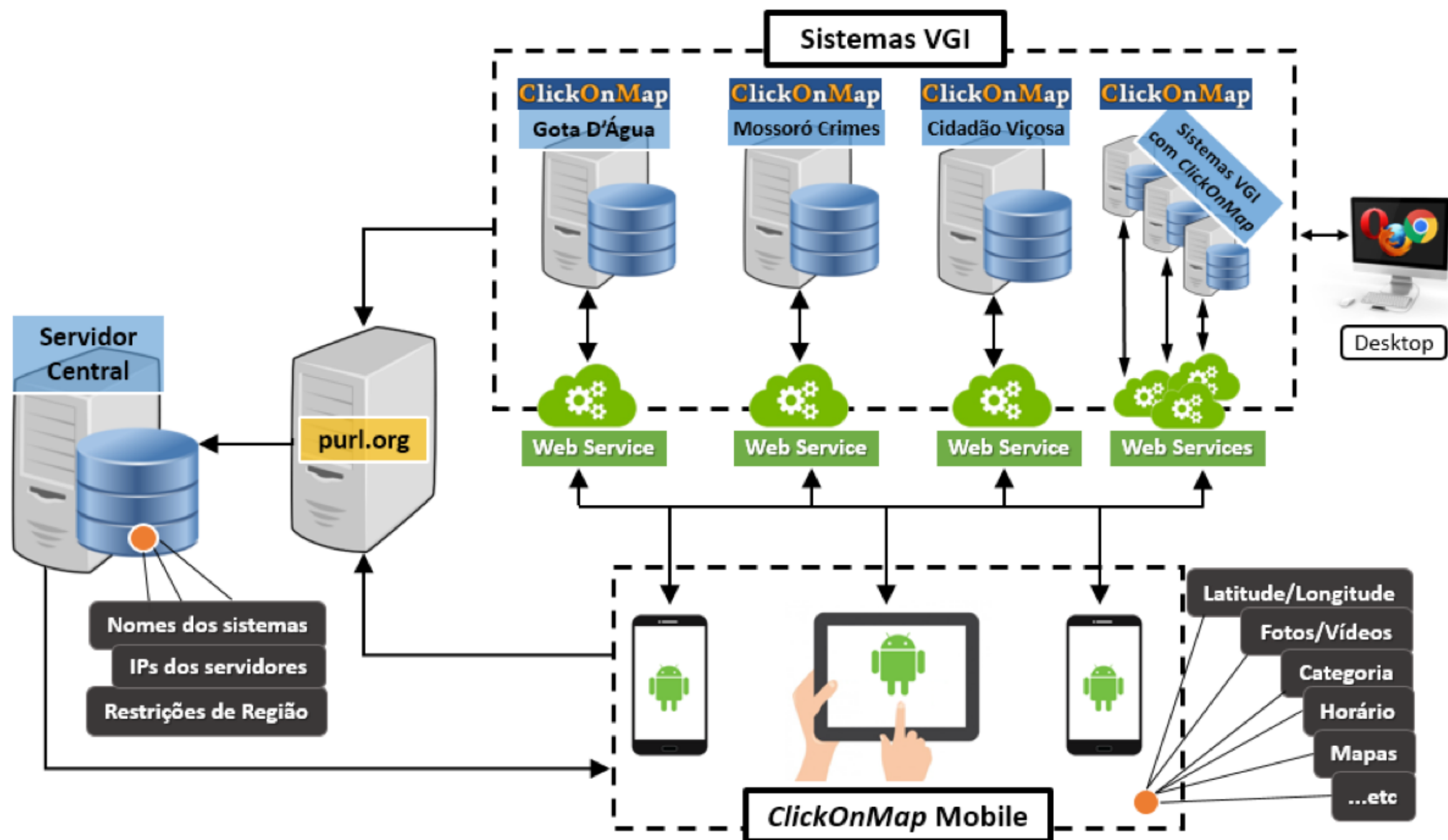
- ▶ Um aplicativo, vários sistemas VGI
- ▶ Colaborações *In Situ*
- ▶ Colaborações em Tempo Real
- ▶ Colaborações *Offline*
- ▶ Completamente integrável a ClickOnMap Platform

[\\*Vídeo ClickOnMap Mobile](#)



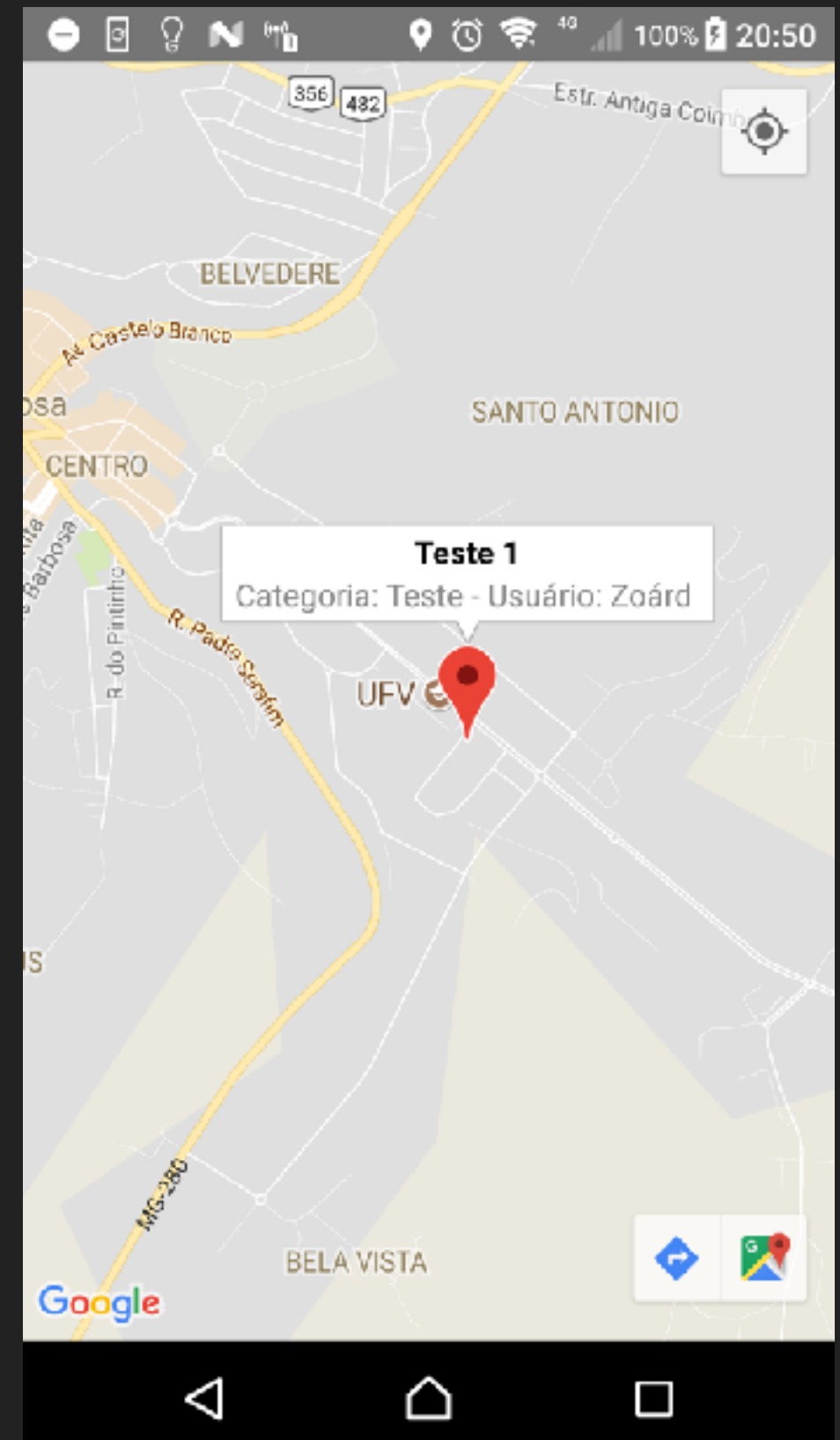


# ARQUITETURA E INTEGRAÇÃO



## 3. OBJETIVO

- ▶ Ampliar o volume de colaborações para a plataforma ClickOnMap por meio da implementação da versão móvel para dispositivos com sistema operacional iOS.



## 4. CRONOGRAMA

### PLANO DE TRABALHO

tarefa \ mês	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
T1	x	x	x	x						
T2			x	x	x	x	x	x	x	
T3				x	x	x	x	x	x	x
T4									x	x

- ▶ T1: Criação do Layout para iOS
- ▶ T2: Implementar ClickOnMap Mobile para dispositivos móveis que utilizam a plataforma iOS
- ▶ T3: Validação e Testes
- ▶ T4: Publicação do Aplicativo

## 5. REFERÊNCIAS

- ▶ [1] J. Krumm, N. Davies, and C. Narayanaswami, "User-generated content," in *IEEE Pervasive Computing*, vol. 4, 2008, pp. 10-11.
- ▶ [2] M. F. Goodchild, M. F. "Citizens as sensors: the world of volunteered geography," in *GeoJournal*, vol. 69, issue 4, 2007, pp. 211-221.
- ▶ [3] R. Vaish, K. Wyngarden, J. Chen, B. Cheung, and M. S. Bernstein, "Twitch crowdsourcing: crowd contributions in short bursts of time," in *Proceedings of the 32nd annual ACM CHI*. ACM, 2014, pp. 3645- 3654.
- ▶ [4] Evans-Cowley, J. (2011). Planning in the Real-Time City: The Future of Mobile Technology. *Journal of Planning Literature*, Vol 25, Issue 2, pp. 136 - 149.

**A DÚVIDA É O PRINCÍPIO DA  
SABEDORIA.**

**Aristóteles**