

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 [@ciudadescomunes](https://www.instagram.com/ciudadescomunes)

fb / tw [@ciudadescomunes](https://www.facebook.com/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 ideiaton “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 codeseñados 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 codeseñ 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. Devemos 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,

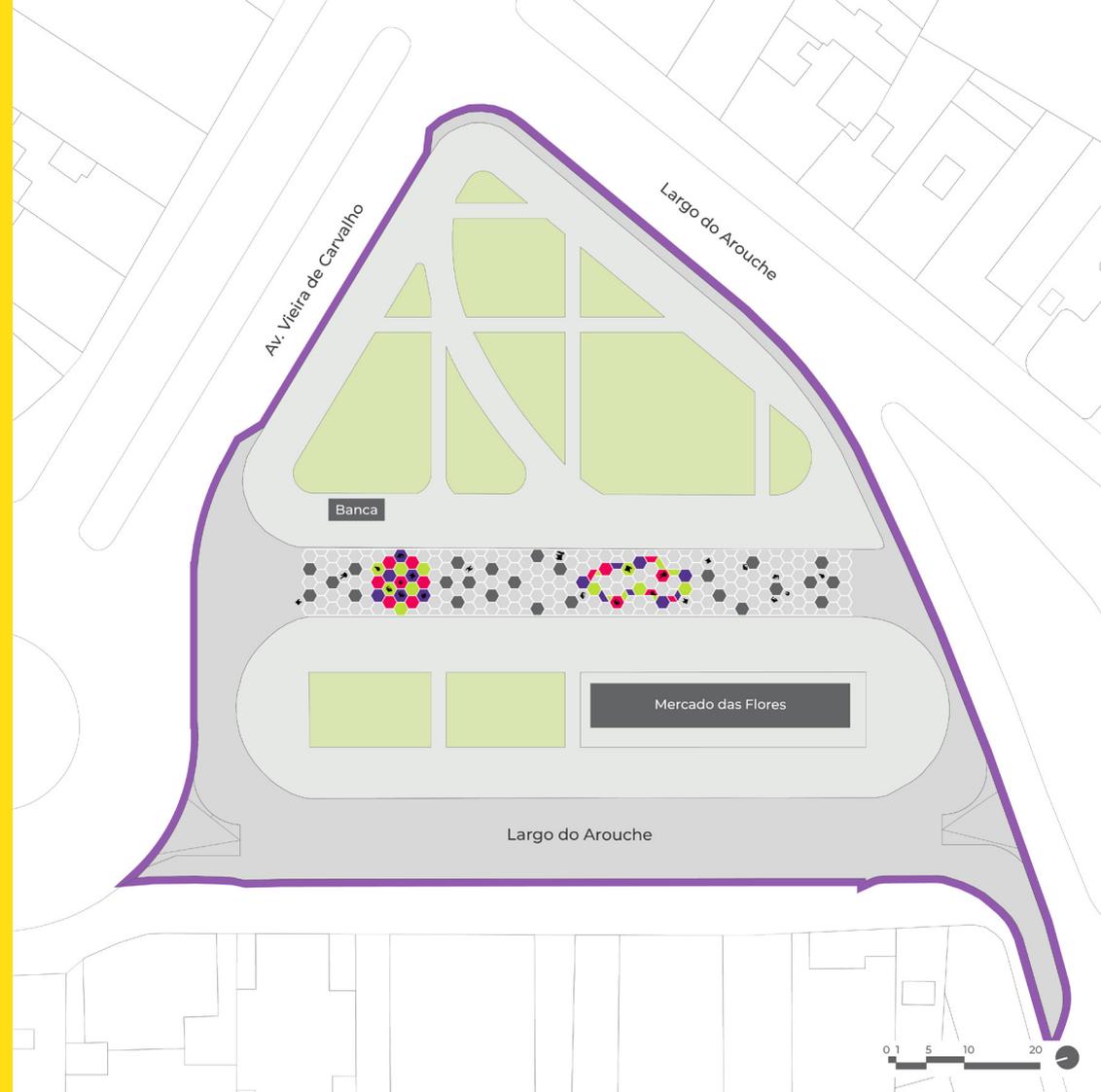
transeuntes, idosos, grupos LGBTQIA+ e outras pessoas de toda a cidade que vão ao Largo para socializar e pessoas em situação de vulnerabilidade. Os Arouchianos, coletivo LGBTQIA+ que se encontra no local todos os domingos, são atores muito consolidados, responsáveis pela organização de eventos voltados 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.





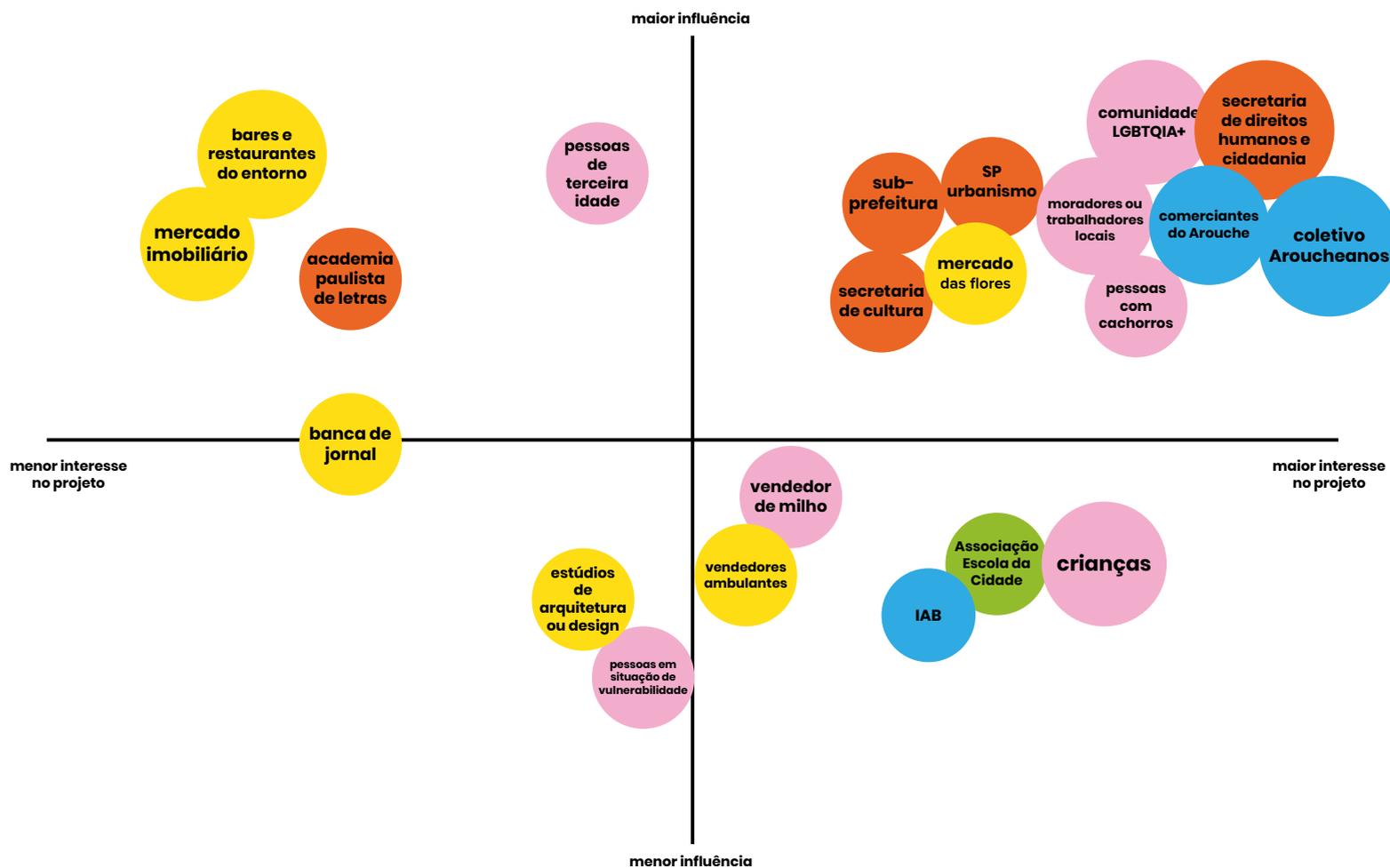
Brincando com Confiança



incubadora ciudades comunes

Atores sociais do território

Entre os atores presentes no território, a aproximação mais intensa é com o coletivo Arouchianos, coletivo LGBTQIA+ 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 Arouchianos, 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.



O NÍVEL DE INTERESSE E INFLUÊNCIA DOS ATORES SOCIAIS PRESENTES NESTE GRÁFICO É DINÂMICO, VARIÁVEL E REFLETE A PERCEPÇÃO DAS EQUIPES DE TRABALHO DURANTE O PROCESSO DA INCUBADORA

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

Cronograma: Articulação

| ETAPA | TAREFAS | ATORES INVOLVIDOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | quem? | para que? | como? | 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 Fabiola | 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BEM-VINDA | Convite verbal a personagens do entorno | Fabian | engajamento, participação playtest e rodas de conversa | convite pessoal presencial/fone | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Play test com primeiros jogos abertos a todos | equipe e frequentadores do espaço | playtest e rodas 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. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

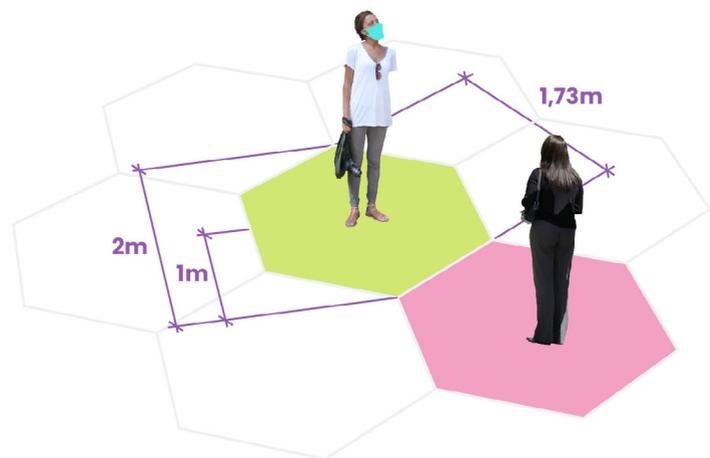
Protótipo

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

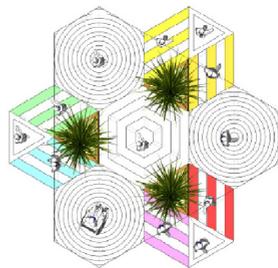
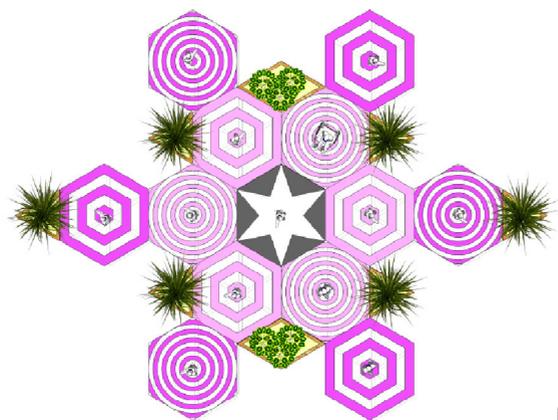
gráfica, constituindo painéis hexagonais no próprio piso e fixados na grade de um estabelecimento local –com a explicação do projeto, a agenda coletiva de eventos no local e as regras de cada jogo. De forma digital, estas informações estarão disponíveis no Manual do jogo para download nas redes sociais 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.



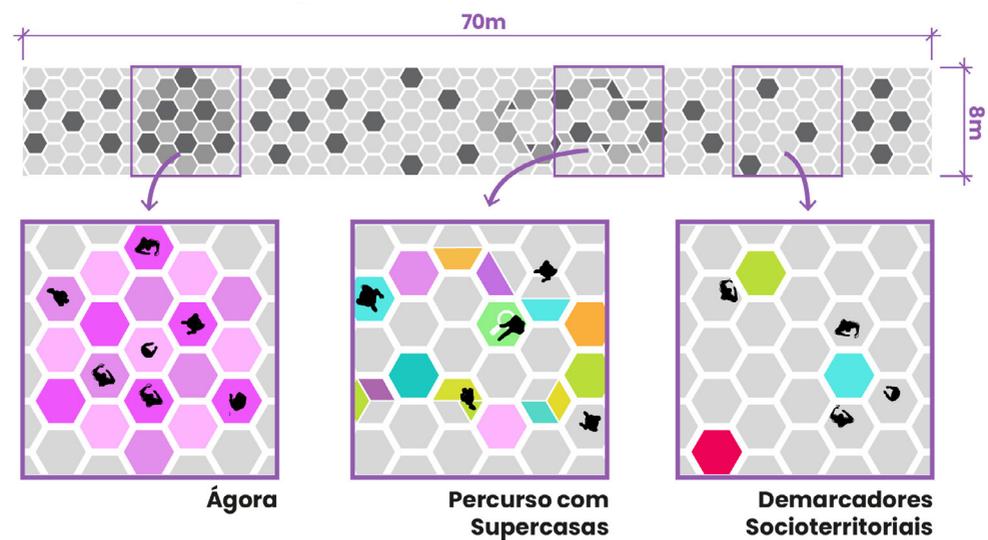
Modulação por distancia mínima



Exemplos de aplicação



O tabuleiro no Largo do Arouche



1. Implantação do tabuleiro em um espaço público



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



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



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 | peças 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-tests |
| | 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 prototipo: pesquisa e TFG. depois do prototipo: durante os play-tests |
| | 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/registro de ações - Observação 01 e 03 | 3 | observação antes do prototipo, durante os play-tests 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-tests |
| | | quantidade de participantes no projeto (durante o processo participativo e ativações posteriores) | própria | registro de ações - Observação 02 | 5 | durante os play-tests |
| | | quantidade de pessoas que consideram se reconhecerem neste espaço | própria | formulário - Formulário 02 | 3 | durante os play-tests |
| 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/registro de ações - Observação 03 | 3 | observação antes do prototipo, durante os play-tests 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/registro de ações - Observação 03 | 3 | observação e em ativações posteriores |
| | vandalismo | quantidade de intervenções de vandalismo | própria | observação - Observação 03 | 3 | durante os play-tests 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 pudessem 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

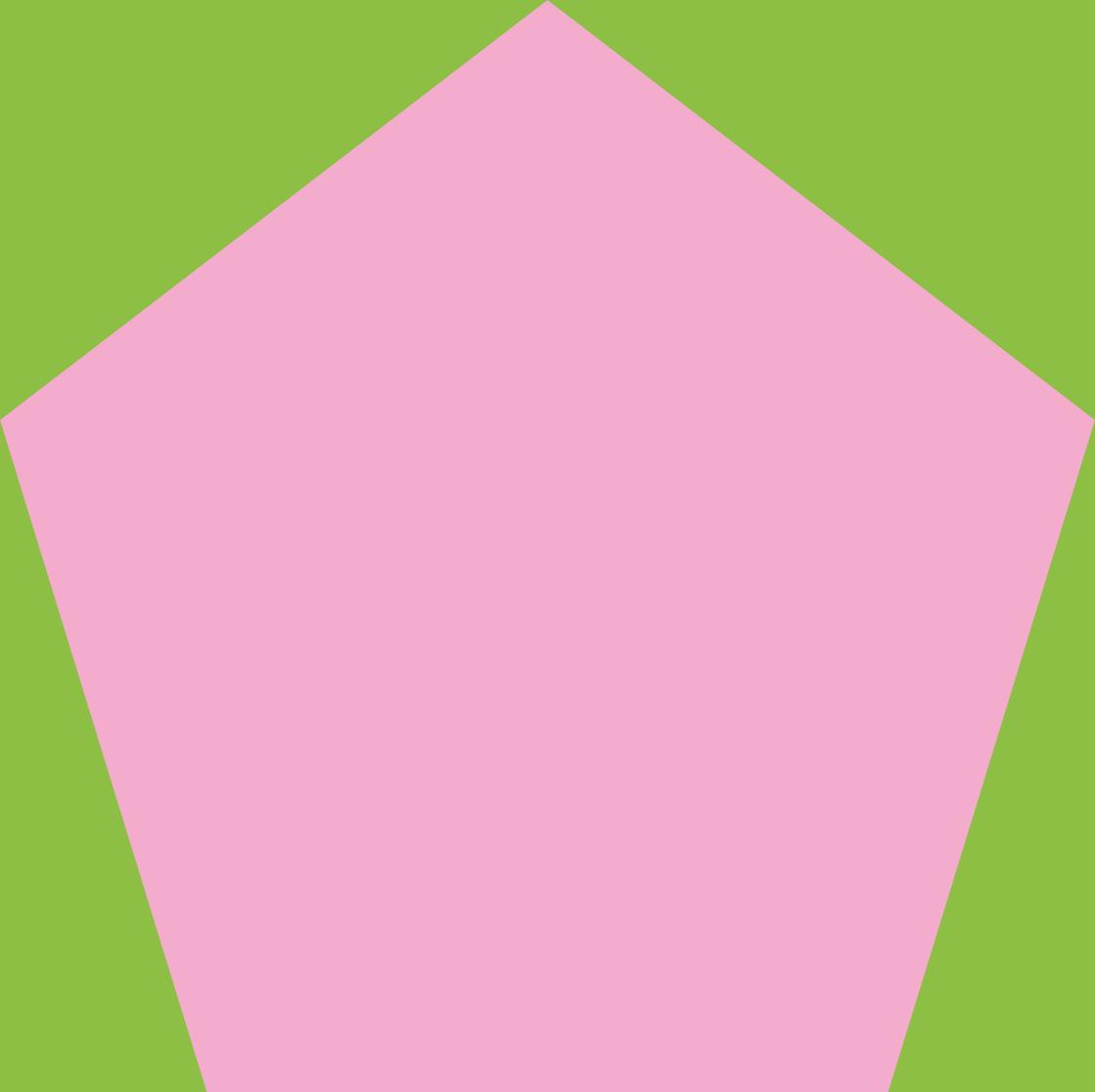
A Cidade Precisa de Você é um coletivo de pessoas que atuam na produção de cidades mais inclusivas, democráticas e socialmente justas, com especial foco na ativação e qualificação participativa de espaços públicos. Neste projeto participaram seis profissionais que pensam e transformam lugares: Luís Felipe 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 Baurama, Caio Vassão, especialista em jogos e do coletivo STIPO, parceiro holandês de placemaking, na etapa de concepção.

A CIDADE
PRECISA
DE VOCÊ



→ www.acidadeprecisa.org



C | ciudades
comunes

ciudadescomunes.org