

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/320912082>

MAPEAMENTO DO CENTRO HISTÓRICO DE SÃO LUÍS-VALORIZAÇÃO TERRITORIAL EM AMBIENTES INTERATIVOS MAPPING OF HISTORIC CENTRE OF SÃO LUÍS-TERRITORIAL EVALUATION IN INTERACTIVE ENVIRONME....

Article · May 2017

CITATIONS

0

READS

126

4 authors, including:



Bruno Serviliano Santos Farias
Universidade Federal do Maranhão

53 PUBLICATIONS 58 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Márcio Guimarães
Universidade Federal do Maranhão

36 PUBLICATIONS 38 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

MAPEAMENTO DO CENTRO HISTÓRICO DE SÃO LUÍS – VALORIZAÇÃO TERRITORIAL EM AMBIENTES INTERATIVOS

MAPPING OF HISTORIC CENTRE OF SÃO LUÍS – TERRITORIAL EVALUATION IN INTERACTIVE ENVIRONMENTS

Dehila Campelo Silva¹

Bruno Serviliano Santos Farias²

Márcio James Guimarães³

Resumo

Vivenciando uma realidade comum a muitos sítios turísticos no Brasil, o Centro Histórico de São Luís - MA apresenta uma série de problemas ocasionados pela falta ou ineficácia de políticas públicas de revitalização, resultando no uso inadequado deste espaço pelos moradores da cidade e até mesmo ausência destes na área. O presente estudo apresenta uma proposta projetual de ferramenta interativa que venha a contribuir na requalificação espacial do Centro Histórico. Para isso foi adotado um processo metodológico amplo, realizado inicialmente com uma pesquisa etnográfica, afim de obter-se conhecimento sobre o contexto sociocultural, os valores e as características do local de estudo, e posteriormente uma pesquisa descritiva da interface e funções de ferramentas interativas similares. Dessa forma, foi possível compreender alguns dos problemas que mais afetam o Centro Histórico, principalmente aqueles de âmbito social, para então encontrar formas de traduzir digitalmente estratégias de valorização territorial por meio de dispositivos interativos móveis.

Palavras-chave: Centro Histórico; interação; São Luís; valorização territorial.

Abstract

Nowadays, the Historic Centre of São Luís in the state of Maranhão lives a reality common to many tourist sites in Brazil, such as the presence of series of problems caused by the lack or inefficacy of public policies of revitalization. These problems result in an inadequate use of the space by the city's residents and even absence of them in the area. The present paper shows a project proposal of an interactive tool that will contribute to the spatial requalification of the Historic Centre. In order to achieve this goal, an extensive methodological process was made initially carried out with an ethnographic research, in order to obtain knowledge about the sociocultural context, values and characteristics of the study site, and later a descriptive analysis of the interfaces of two mobile applications. Thus, it was possible to understand some of the problems that most affect the Historic Centre, especially those of social scope, to find ways to insert territorial evaluation strategies in mobile applications.

Keyword: Historic Centre, interaction, São Luís, territorial evaluation.

¹ Graduada, UFMA, dehilacampelo@gmail.com

² Mestre, Departamento de Desenho e Tecnologia, UFMA, brunoserviliano@gmail.com

³ Mestre, Departamento de Desenho e Tecnologia, UFMA, falecommg@gmail.com

1. Introdução

A tecnologia não define a cultura, mas com certeza a molda. Argumentando sobre esse raciocínio, Armstrong (2015) cita o início do século XX quando os designers buscavam o futuro idealizando as máquinas, priorizando uma estética funcionalista e racional. Henriques e Carrara (2015) também corroboram com tal pensamento e asseguram que o design se consolidou em uma sociedade mecanizada com uma premissa de aliar máquina e artefatos com o intuito de fabricar.

No pós-guerra, se contestou a noção do universal, do internacional e se destacou o conceito de diversidade. Bonsiepe (2011) se alinha a esse conceito e questiona o pensamento racional-funcionalista que valoriza o homem médio, o estilo internacional, relações comerciais e a dependência tecnológica e cultural. Tal conceito, atrelado a uma tecnologia em rede permitiu aos designers perceber e conceder a atuação dos usuários nos projetos, desenvolvendo uma ética ambiental de benefícios mútuos. Assim Bonsiepe (2011) defende a periferia, a autonomia e participações democráticas em projetos cocriados.

Diante disso, alguns pensadores, ao comentarem sobre o atual momento do design, afirmam que houve uma mudança no modo de pensar o projeto. Nesse novo contexto, o design seria um exercício para interpretar as necessidades sociais e elaborar artefatos emancipatórios, implicando na redução do domínio. Com a difusão da tecnologia digital surgiu um novo discurso, explica Bonsiepe (2011), comprometido com a inovação social.

Inovações sócias tendem a acorrer, de acordo com Manzini (2008), quando novas tecnologias penetram nas sociedades ou quando problemas urgentes devem ser enfrentados. Ao longo do século XX, novas tecnologias foram sendo inseridas, proporcionando possibilidades amplamente inesperadas. As tecnologias podem ser reinterpretadas a fim de gerarem novos sistemas, produtos e serviços com potencial para servir de novas bases para a informação. Assim, pode-se pensar em novas formas de sistematização que promovam a auto-organização, alto nível de conectividade tornando o conhecimento um bem de valor, com serviços colaborativos com quais os moradores, trabalhadores e turistas podem estar ativamente envolvidos.

Ao explicar a teoria da informação Bonsiepe (2011) afirma que a relevância do conhecimento está em transformar dados em ações, nesse sentido as informações precisariam ser estruturadas para gerar significação. O design, segundo ele, tem a função de facilitar a percepção e a interpretação para uma ação eficiente. Para tal, a apresentação da informação requer uma intervenção projetual para torná-las visíveis, reduzindo a complexidade cognitiva. Bonsiepe (2011) conclui que o conceito de design se relaciona com a maneira de agir do usuário, envolvendo o conhecimento, enfatizando sua experiência e emoções.

Por outro lado, além dos dados e das informações, os problemas sociais devem ser levados em consideração para a geração de ações eficientes, como os que se apresentam no Centro Histórico de São Luís, sendo estes, o descaso com o patrimônio secular, políticas públicas voltadas para o turismo que marginalizam os moradores, entre outras questões. Dessa forma, seria possível apontar o Centro Histórico da capital maranhense como um local propício para uma nova onda de inovação social, com valorização territorial, contemplando dimensões materiais e imateriais, se tornando um laboratório de ideias, incentivando mudanças radicais em escala local, descontinuando ciclos de descasos sociais e políticos, articulando interesses individuais com o social, seja pela tradição ou pela tecnologia.

O design trabalharia na complexidade desses temas, na materialidade, valorizando

produtos locais, apoiando a comunicação e a interação de pessoas com o território, como uma atividade social, desenvolvendo novos arranjos afetivos e comerciais. Nessa perspectiva, este trabalho tem como objetivo entender os atuais problemas do Centro Histórico de São Luís e propor uma ferramenta digital de requalificação territorial considerando a tradição e a contemporaneidade, articulando interesses públicos de forma cocriada e democrática.

2. Centro Histórico e os valores do território

A capital do Maranhão é mundialmente conhecida pela riqueza cultural e principalmente por possuir um dos maiores acervos arquitetônica de origem europeia, composto por cerca de 3.500 construções e ocupando cerca de 250 hectares. Este patrimônio foi tombado pelo SPHAN (Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) em 1955 e declarado Patrimônio Cultural da Humanidade pela UNESCO em 1997.

Tal local foi, por muito tempo, o centro socioeconômico da cidade. No entanto, como afirma Simões e Carvalho (2012), atualmente essa área vem passando por vários problemas, especialmente ligados à questão habitacional e paralisia social. O local não possui vida própria e, mesmo com a presença de turistas e funcionários de órgãos públicos, as pessoas não permanecem lá por muito tempo. Além disso, com a expansão da cidade, no século XIX, as habitações foram deslocadas para outras áreas, dessa forma, o Centro Histórico manteve-se com poucas moradias, alternadas por prédios comerciais, institucionais e edifícios vazios que em sua maioria estão reduzidos a simples fachadas, em uma tentativa superficial de ocultar o abandono. No entanto, o descaso se torna visível e iminente no expressivo número de prédios em condições degradantes e em ruínas.

Os moradores culpam as políticas de revitalização que priorizam a reforma das fachadas e prédios próximos aos locais de visitação turística, ignorando os prédios mais afastados, o que reforça a presença de criminosos e moradores de rua no local (CARVALHO e SIMÕES, 2012). Tal cenário gera outras barreiras de desenvolvimento, principalmente quanto ao comércio local e serviços públicos. Embora tenha grande valor simbólico para os moradores, a área não supre as necessidades do dia-a-dia em termos de serviços, como atendimento médico, farmácias, padarias e supermercados.

O cenário relatado revela um grande equívoco nas prioridades das políticas públicas que se esquecem de privilegiar o atendimento das necessidades e expectativas da comunidade o que, por sua vez, reflete na perda da utilidade do local, tanto para os moradores locais quanto para os de toda ilha, já que se percebe essa área como mero atrativo turístico ou, muitas vezes, nem isso.

Nessa perspectiva, se pensou em relacionar a tradição e a tecnologia para desenvolver em ambiente virtual no qual se possa discutir tais temas, resignificando esse espaço físico e estabelecendo novas conexões. A tradição estabelece ligações com o modo de fazer e pensar de mais de 400 anos de história, com uma herança de conhecimento e formas de organização, representando um valioso material de construção para o futuro. A tecnologia gera uma nova rede social, capaz de catalisar um grande número de pessoas, moradores, trabalhadores, empresários e turistas, com a finalidade de gerar relações mais significativas.

Para entender o território pesquisado se buscou mapear e perceber as relações espaciais do Centro Histórico com seus moradores, trabalhadores e turistas. Nesse sentido se empregou o método etnográfico em três fases: pesquisa documental, observação do território e entrevistas.

2.1. Pesquisa documental

Foram analisados dois estudos, um referente a uma pesquisa realizada em 2010 pela Secretaria Municipal de Turismo em conjunto com a Prefeitura Municipal de São Luís onde foi traçado perfil dos turistas que vêm à cidade. Tal pesquisa buscou levantar informações sobre perfil do informante, meio de viagem, hospedagem, meios de informação, gasto diário e qualidade do produto visitado que teve como principais destaques: a boa qualidade da iluminação pública local, dos serviços de bares, restaurantes e de hospedagem e apreço pelo patrimônio arquitetônico.

O outro referente ao Dossiê UNESCO (1997) de proposta de inclusão do Centro Histórico de São Luís na lista do patrimônio mundial da UNESCO, formulado pelo Governo do Estado do Maranhão em 1997, o qual permitiu a delimitação da área de foco desta pesquisa, sendo ela o denominado Centro Histórico de São Luís, de acordo com o Dossiê UNESCO (1997). Essa área abrange basicamente os bairros da Praia Grande, Desterro e Ribeirão e a demarcação dos seus limites pode ser observada na representação abaixo (Figura 1). Ao final, foi possível identificar não só limites do Centro Histórico, como registrar alguns pontos relevantes para o território.

Figura 1: Demarcação e atrações do Centro Histórico



Fonte: Resultado da pesquisa etnográfica (2016)

Observando o mapa com demarcação e as atrações, fica evidente que há uma concentração de serviços no lado noroeste do território, onde de fato se recebe mais

turistas, seja por haver maior concentração de hotéis, ou por ser mais próximo do terminal de ônibus, facilitando o deslocamento, ou por ser área onde estão localizadas as sedes dos poderes do Governo como Governo Estadual e Municipal, o Tribunal de Justiça e a Igreja. Tal desequilíbrio geográfico poderia ser compensado através de outras estratégias de valorização do território como o uso de ferramentas digitais, a participação de cidadãos e responsabilidade compartilhada.

2.2. Observação do território

Posteriormente, foram realizadas observações próximas a alguns dos pontos marcados no mapa, considerando suas relevâncias históricas e fluxo de pessoas. As visitas aconteceram em momentos diferentes, um sábado, uma quarta-feira durante à tarde e uma sexta-feira à noite. Nessa etapa foi possível observar os primeiros pontos que poderiam ser valorizados pela pesquisa, tais como: o fluxo de pessoas, comércio, presença de moradores de ruas, realizações de eventos, dias da semana e locais mais movimentados. Tal técnica contribuiu para se obter uma percepção melhor sobre o movimento dos lugares e seu potencial territorial, comercial ou de lazer.

O fim de semana é o período com o menor fluxo de pessoas e de automóveis no Centro Histórico e, nesses mesmos dias, o comércio encontra-se fechado em grande parte do local, funcionando, contudo, a área “central”, a Praça Nauro Machado e o Largo do Comércio, onde há maior movimento durante a semana e acontecem vários eventos, principalmente às sextas-feiras à noite. Em outras áreas, como as próximas as praças João Lisboa e Dom Pedro II, foi percebido o mesmo ritmo, porém, com o destaque para a presença de mais taxistas e moradores de rua.

Além disso, através das observações, foi possível perceber problemas relacionados a equipamentos urbanos e a preservação do patrimônio material. Em muitos pontos há buracos nas ruas e calçadas quebradas, também há pouquíssimas lixeiras pelo local. Alguns prédios, principalmente aqueles próximos à Praça João Lisboa, vem perdendo sua caracterização colonial e é visível a presença dos poucos casarões restaurados próximos a outros abandonados e em ruínas.

2.3. Entrevistas com moradores e visitantes

Com o intuito de confrontar a percepção e aprofundar os dados já obtidos nas etapas anteriores, fez-se uso de entrevistas semiestruturadas de caráter qualitativo sobre algumas questões. As entrevistas foram aplicadas à 15 pessoas, entre elas homens e mulheres com idades entre 22 e 52 anos, dos quais oito eram moradores da cidade de São Luís, sendo três trabalhadores do Centro Histórico, quatro moradores do Centro Histórico e três visitantes da cidade, sendo um estrangeiro. Os entrevistados foram selecionados por amostragem aleatória de pessoas que estavam circulando pelo território e que aceitaram ser entrevistadas. O número de entrevistados considerou os recursos e tempo disponível para a pesquisa para permitir gerar valores pertinentes para a esta.

Foi possível notar a percepção das pessoas sobre o Centro Histórico. Novas questões surgiram dentre elas: a falta de postos de informação no local, redução do número de moradores, falta de serviços à comunidade, falta de segurança e desvantagens causadas pela atividade turística. Tais questões deveriam ser integradas ao projeto como forma de valorizar o sentimento e a percepção das pessoas que tem contato com esse território.

2.4. Discussão dos dados coletados

Cunha, Amaral e Dantas (2015) afirmam que novas informações modificam o pensamento e o comportamento dos usuários, por isso a necessidade de estudá-los e entender como eles interagem com o sistema interativo, que nesse caso é um território medido por um ambiente interativo virtual. O método empregado foi o etnográfico que serviu como pesquisa exploratória para essa fase inicial do projeto na qual se pretendia entender os valores e comportamentos das pessoas que interagem com o Centro Histórico de São Luís.

Para sintetizar os dados se empregou o conceito de processos externos de Cunha, Amaral e Dantas (2015, pg.9). Esses autores têm como pressupostos que todos precisam de informações, seja para se locomover, comprar, tomar decisões, etc. Para cada nova decisão novas informações são consideradas. As tomadas de decisões envolvem processos internos e externos. Os processos externos estão relacionados às questões sociais, políticas, culturais, religiosas, ambientais, etc.

Com base na pesquisa etnográfica vários temas foram levantados, entre eles alguns se configuraram como problemas. É complexo definir quais temas são os mais relevantes, pois vários destes se relacionavam, sendo um razão e/ou consequência de outro. Porém, mesmo que questões relacionadas à estrutura física sejam de grande importância, alguns temas de âmbito social se destacaram. Dessa forma, baseado na pesquisa realizada, foi possível identificar os pontos levantados que se revelaram mais importantes, considerando o quão estavam envolvidos com várias outras questões do local.

- **Foco dado à atividade turística:** ficou evidente que pelo seu patrimônio material o Centro Histórico se tornou um local de atividade turística, o que ao mesmo tempo possibilitou a revitalização e preservação do patrimônio e garantiu visibilidade para o local. No entanto, as tentativas do governo de impulsionar o turismo no local trouxeram consequências, tais como, as restrições para tipos de moradias e comércio nos primeiros projetos de preservação, que tiveram por consequência o deslocamento de moradores para bairros mais modernos; a valorização do comércio voltada para o turismo, entre outras questões que o beneficiariam o turismo, esquecendo-se do aspecto social da área;
- **Problema habitacional:** é importante que um bairro tenha vivências comunitárias, que tenha vida própria, porém isso não acontece na região do Centro Histórico. O número de moradores vem diminuindo devido a vários motivos, entre eles as restrições de moradia, já citado. Assim, o fluxo de pessoas é prejudicado, apresentando uma lógica sazonal, organizado pelo turismo, logo períodos como fins de semana revelam-se desertos e perigosos;
- **Serviços:** no Centro Histórico não há serviços que atendam a população local, como hospitais, supermercados e postos de saúde, o que motiva o deslocamento para outras áreas para suprir tal necessidade. Comércio menores como padarias, farmácias e açougues apresentam-se escassos e os que desconhecem a área têm dificuldade em encontrá-los, reforçando a diminuição do número de moradores e fluxo de pessoas.

Para solucionar tais questões seria necessária a implantação de diferentes políticas públicas e estratégias de valorização do território. Porém, como apresentado anteriormente, uma ferramenta digital poderia promover algumas inovações sociais. O ambiente digital funcionaria como uma fonte de informações úteis para o dia-a-dia do ludovicense. Seu conteúdo iria abranger informações sobre atividades locais, serviços,

orientando a localização desses pontos e outras demandas do Centro Histórico.

Como citado por de Cunha, Amaral e Dantas (2015), buscou-se transformar as informações em serviços direcionados à população que frequenta e pretende frequentar o Centro Histórico da capital maranhense como forma de expressar a demanda. Assim temos os seguintes serviços:

- Divulgar propriedades aptas para alugar e vender, podendo se tratar tanto de pontos comerciais como de moradias;
- Localizar estabelecimentos comerciais, como os já conhecidos bares e restaurantes e ainda de estabelecimentos de localização mais desconhecida, como livrarias, gráficas, papelarias, farmácias, padarias, postos de saúde e supermercados mais próximos.
- Notificar possíveis eventos, palestras, cursos, programas sociais que irão acontecer no local. Vale lembrar que a questão sobre realização de eventos na área foi um ponto que se mostrou positivo, os dias de eventos apresentaram-se como um elemento dinamizador, trazendo bastante movimento para a área em determinados dias da semana.

3. Ambientes virtuais relacionados ao território na nova lógica do design

Este trabalho irá focar nos dispositivos interativos móveis (DIM) por atenderem as características definidas por Souza (2012), embasado nas literaturas de Bose et al. (2005), Cybis et al. (2007), Gorlenko e Errick (2003), Weiss (2002), e Jones e Marsden (2006), sendo elas: possibilitar multitarefas (usuário interagindo com o sistema interativo e o ambiente físico); conexão a redes; mobilidade física, funcionamento sem cabo e com autonomia de bateria; manuseio com apenas uma mão e linguagem visual adequada para mobilidade.

Tais características configuram os dispositivos móveis como sendo ideais para cumprir tarefas relacionadas à mobilidade urbana, em locais abertos, onde o usuário sofre interferências ou pratica mais de uma tarefa como, por exemplo, se localizar ou localizar outros lugares e pessoas enquanto se locomove.

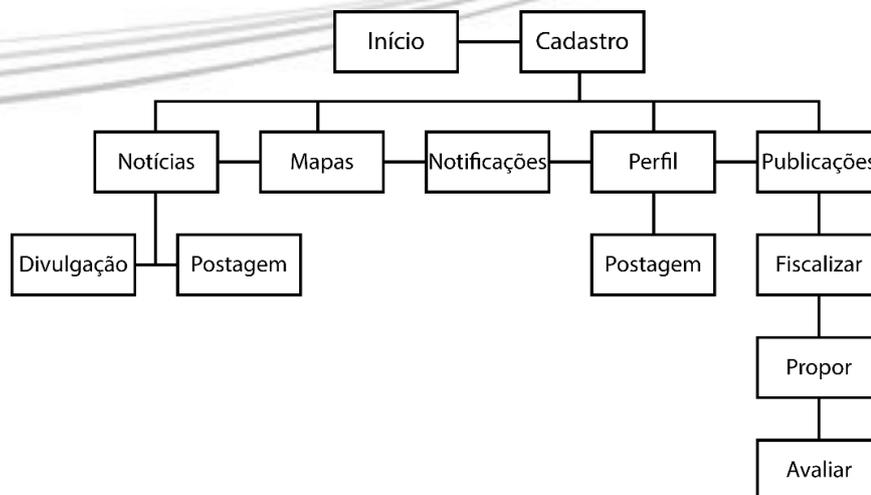
3.1. Análise de sistemas interativos relacionados a territórios

Depois da compreensão dos processos externos dos usuários e suas relações com o ambiente se buscou entender como esse processo pode se relacionar com as informações do território. Foi escolhido para análise o método de inspeção de registros de telas de dois sistemas interativos com propostas semelhantes, tendo como foco aspectos da interface e arquitetura de informação.

Os aplicativos foram selecionados considerando a interação entre usuários e territórios. Dessa maneira optou-se por analisar um aplicativo voltado para moradores e outro para turistas. Os aplicativos escolhidos foram o *Colab* e o *TripAdvisor* (Figura 3 e 4), disponíveis no *Google Play*. Para a análise utilizou-se um dispositivo interativo móvel, modelo Nexus 5, de sistema *Android*.

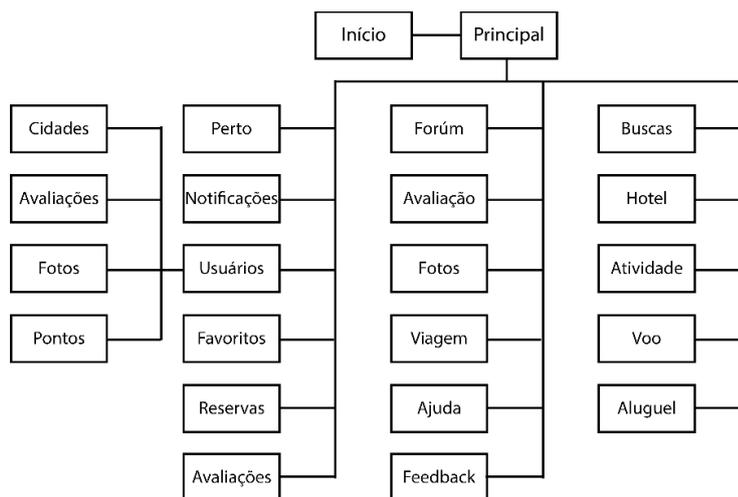
Figura 2: Arquitetura da informação do Colab

Mapeamento do Centro Histórico de São Luís – Valorização Territorial em Ambientes Interativos



Fonte: Resultado da pesquisa de similares (2016)

Figura 3: Arquitetura da informação do TripAdvisor



Fonte: Resultado da pesquisa de similares (2016)

- **Colab:** se trata de um aplicativo urbano onde os usuários podem propor, fiscalizar e avaliar aspectos de suas cidades registrando problemas, tais como: buracos em avenidas ou equipamentos urbanos danificados, por meio de fotografias e fazendo sugestões. Porém, é necessária a participação da prefeitura da cidade no aplicativo para que esta seja notificada, podendo responder aos cidadãos. No Brasil várias prefeituras já utilizam a ferramenta, como a prefeitura de Curitiba, de Niterói, de Teresina e de Natal;
- **TripAdvisor:** se trata de um aplicativo voltado para o turismo. Ele permite que o usuário planeje suas viagens através da busca por hotéis, restaurantes, tarifas de voos e atividades variadas no local de destino, sendo permitido até mesmo fazer as reservas. O usuário também pode filtrar sua pesquisa definindo faixas de preço e datas. Ainda, é possível avaliar, tirar fotos e dar opiniões sobre cidades e locais, além de criar fóruns para esclarecer dúvidas sobre a viagem. Inclusive, todas essas informações estão disponíveis para serem acessadas por outros usuários.

Para a análise dos sistemas interativos foi proposta uma avaliação heurística baseada no método Reader-to-Leader sugerido por Preece e Schneiderman (2009, apud LINDNER et al., 2014) e combinada com algumas recomendações feitas por Hanauer et al. (2012), Quandt (2014) e Nielsen (2004). Foi usada uma abordagem qualitativa para verificar de que forma os aplicativos atenderiam ou não aos critérios. Por fim, foram definidos os critérios mais relevantes para esse tipo de aplicativos, são eles:

1. Wireframe estruturado para facilitar a diferenciação e agrupamento dos elementos interativos;
2. Ferramentas de navegação para usuários móveis que permitam buscar informações;
3. Atualização de conteúdo colaborativo para permitir a permanência e frequência do próprio usuário;
4. Suporte orientado ao uso para usuários sem experiência;
5. Mecanismo de controle para denunciar comportamentos indesejáveis dos usuários;
6. Uso de ícones simples e de fácil entendimento relacionados à demanda e ao território;
7. Mecanismo de correção para interromper ou cancelar ações.

4. Diretrizes projetuais

Diante de todo esse percurso, foi possível estabelecer diretrizes para o desenvolvimento do aplicativo que irá auxiliar na valorização do Centro Histórico de São Luís. As diretrizes aqui definidas (Tabela 1) são referentes às funções interativas do aplicativo, que se apresentaram relevantes para atender as demandas observadas em um sistema interativo móvel e dos usuários sobre o território, sendo elas:

Tabela 1: Diretrizes projetuais

Funções do Aplicativo	Descrição
	Buscar e informar sobre prédios, casa, lojas e apartamentos disponíveis para alugar e vender, incluindo valor e contato.
	Fornecer a localização de tipos variados de estabelecimentos comerciais na área do Centro Histórico. Se acaso não houver um determinado estabelecimento no local, localizar o mais próximo.
	Funcionar como uma agenda de atividades, com programação dos próximos eventos, palestras, cursos, oficinas, programas sociais, etc.
	Notificar sobre os eventos. Os usuários poderão escolher sobre qual categoria de atividades gostaria de ser notificado, também sendo possível desativar essa função.

	Permitir adicionar atividades, estabelecimentos comerciais e anúncios de imóveis, adicionando fotos.
	Avaliar e comentar sobre os serviços e a qualidade desses estabelecimentos.
	Utilizar o <i>Google Maps</i> para dar suporte à localização (como nos aplicativos similares).
	Editar ou apagar o conteúdo que tiver adicionado, incluindo os estabelecimentos, atividades e avaliações para permitir uma constante atualização.
	Disponibilizar outros idiomas para atender possíveis visitantes estrangeiros.
	Permite que usuário possa se cadastrar por meio de sua conta do Facebook ou Gmail.
	Criar o perfil do usuário contendo as atividades que ele realizou no aplicativo, como, avaliações, locais atividades e fotos adicionadas.

Fonte: Resultado da pesquisa (2016)

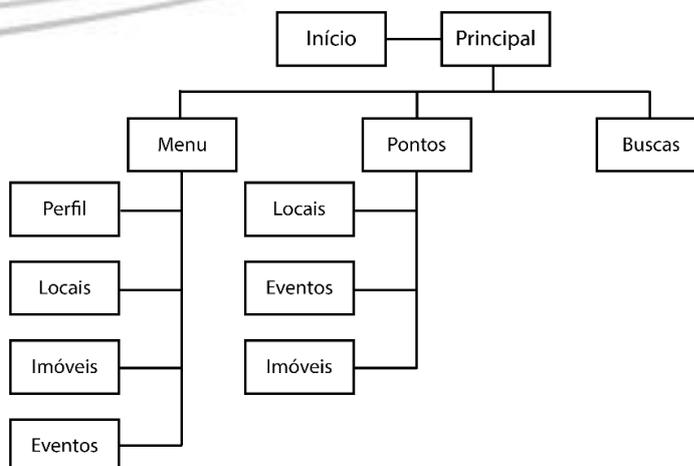
5. Proposta de aplicativo de valorização territorial

Determinadas as principais funções interativas, foram propostas a arquitetura de informação e as interfaces do aplicativo com o intuito de representar de forma mais clara como tais funções seriam utilizadas.

5.1. Arquitetura da informação e interfaces

A arquitetura da informação está relacionada à criação do contexto navegacional e transacional do produto. Através dele é possível representar e identificar as possíveis inter-relações entre conteúdos, funcionalidades e ferramentas de diferentes módulos (MARTINS et al., 2012). No aplicativo aqui apresentado, o organograma geral (Figura 5) é organizado de modo que todas as funções principais (serviços) do aplicativo podem ser realizadas a partir da tela principal, facilitando o uso e busca de informação para o usuário móvel. São elas: busca por lugares e a adição de eventos, locais e imóveis.

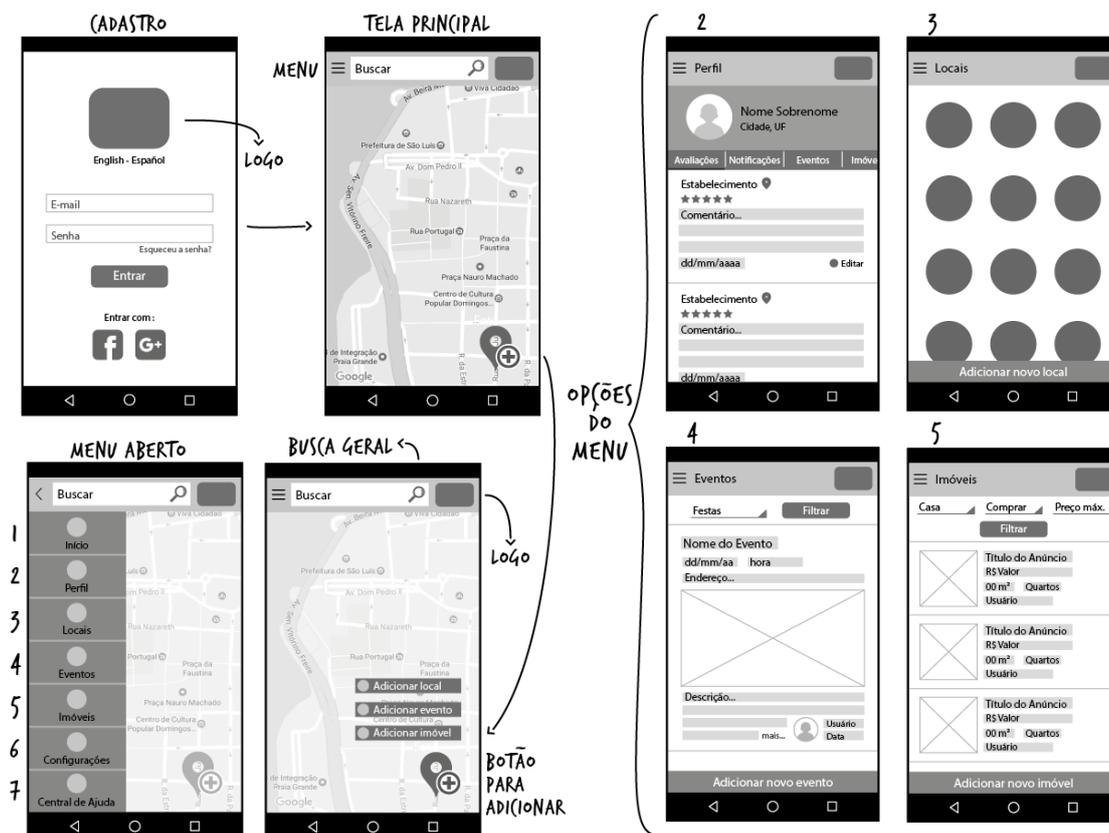
Figura 4: Organograma geral do aplicativo



Fonte: Resultado da pesquisa (2016)

A fim de facilitar ainda mais a compreensão das funções interativas deste aplicativo de valorização do Centro Histórico, foram propostos os *wireframes* de algumas telas. Segundo Martins et al. (2012), o *wireframe* tem a função de estruturar o conteúdo, sem muitos detalhes, indicando o peso e a posição de cada elemento no layout. A seguir os diferentes *wireframes* da ferramenta e a representação das transições das principais telas (Figura 6).

Figura 5: Wireframes das telas principais



Fonte: Resultado da pesquisa (2016)

Como apresentado nas diretrizes projetuais, o aplicativo possibilitará o cadastro (figura 6, primeira tela do lado esquerdo) através de uma conta *Google* ou *Facebook*. Nela, o usuário poderá escolher o idioma de preferência, sendo português o idioma padrão, assim quando determinado idioma é escolhido, a opção fica oculta na tela.

A ferramenta territorial digital utilizará um mapa para auxiliar nas buscas e para adicionar novos locais (figura 6, tela principal). O mapa é a primeira tela após o *log in* e através dele será permitido fazer buscas por locais, eventos e imóveis. Ainda, será possível acessar o menu (Figura 6, menu aberto) que leva a todo o conteúdo existente no aplicativo.

O usuário poderá localizar imóveis de diferentes tipos como, casas, apartamentos, salas comerciais ou terrenos para alugar, passar e vender, podendo filtrar sua pesquisa pelo tipo de imóvel e valor máximo a pagar, além de anunciar um novo imóvel. Após a seleção dos imóveis o usuário será levado para um layout com mais detalhes, como fotos, endereço, localização no mapa e contato do anunciante (figura 7).

Figura 6: Tela de imóveis



Fonte: Resultado da pesquisa (2016)

O aplicativo disponibilizará a localização de vários pontos comerciais e serviços presentes no Centro Histórico, contendo os mais diferentes tipos, desde restaurantes, livrarias e pousadas até estabelecimentos que oferecem serviços ligados à saúde, segurança e transporte. Também possibilitará que o usuário procure por um local específico no mapa ou por categorias como mostrado na figura 6, em opções do menu 3. Assim, como na busca por imóveis, o usuário também poderá adicionar por novos locais. Escolhendo determinada categoria o usuário verá todos os estabelecimentos pertencentes a esta categoria e poderá escolher um para traçar a rota (figura 8). Além disso, será possível avaliar em uma escala de estrelas e comentar sobre a qualidade dos serviços de cada local.

Figura 7: Categoria de locais - Alimentação



Fonte: Resultado da pesquisa (2016)

Por meio da função eventos o usuário terá acesso as informações sobre atividades culturais que possam vir a acontecer no Centro Histórico, podendo ser notificado a cada novo evento, caso ative essa configuração. Assim como na busca por imóveis, na agenda de eventos (Figura 6, opção de menu 4) o usuário poderá filtrar sua busca por tipos de evento e também poderá adicionar novos.

Com isso, espera-se que tal ferramenta digital interativa possa requalificar o território do Centro Histórico da capital maranhense promovendo relações mais democráticas e engajadas do espaço entre os moradores, turista e agentes públicos. Embora o projeto ainda não esteja finalizado, faltando desenvolver ícones e realizar teste de usabilidade, acredita-se que tais etapas contribuíram para entender o problema dessa região auxiliando na reflexão sobre o desenvolvimento de tal artefato.

6. Considerações finais

Neste artigo foram discutidas algumas posturas do design em uma perspectiva histórica, bem como novas práticas relacionadas com as novas atuações do usuário às atividades projetuais. Ao final da pesquisa foi compreendido que a tecnologia deve estar atrelada às práticas sociais e que os próprios membros da comunidade deveriam se apropriar das novas tecnologias como instrumento fomentador da cultura. Nesse sentido, o designer, ao pesquisar e projetar, deve priorizar o desenvolvimento de artefatos emancipatórios e dessa forma se tornar um interprete social.

Nessa perspectiva é fácil perceber que as novas tecnologias atingiriam grande penetração social, promovendo auto-organização, oferecendo serviços colaborativos, ainda mais em ambientes digitais onde os dados podem virtualmente se transformar em ações. O design se relacionaria com o agir do usuário, se é que alguma vez deixou de se relacionar, mas não com uma ênfase na produção ou no comércio, mas na experiência.

Entendidos tais pressupostos filosóficos, então se iniciou o desenvolvimento do

projeto. A proposta tinha como objetivo desenvolver uma ferramenta para (re)valorizar o território do Centro Histórico de São Luís. Para tal, foi necessário conhecer tanto o território referido como os possíveis usuários.

Na primeira parte do projeto foi realizada uma pesquisa etnográfica com análise de documentos de caráter exploratório, observação do território e suas dinâmicas sócias e assim como entrevistas com os usuários com abordagem qualitativa. Foi percebido que São Luís, mesmo sendo declarado Patrimônio Cultural da Humanidade e um ponto turístico internacionalmente reconhecido, possui um Centro Histórico com diversos problemas sociais, econômicos e estruturais. Vale salientar, no entanto, que antes de se tornar reconhecido internacionalmente, o território deve ser reconhecido e valorizado por seus próprios habitantes, em suas atividades do cotidiano, envolvendo moradia, comércio e atividades culturais, além de serviços públicos.

Na segunda parte foi realizada a análise heurística, na qual foram analisados dois aplicativos para dispositivos móveis que tinham suas principais funções voltadas para a interação entre usuário e território. Essa etapa permitiu perceber quais funções e características tais aplicativos possuíam que possibilitaria a interação e incorporá-los em um aplicativo voltado para a revalorização territorial do Centro Histórico.

Diante disso, chegou-se às diretrizes projetuais que buscaram definir as funções que o aplicativo deveria realizar para auxiliar na valorização do Centro Histórico. Sendo elas: a busca por estabelecimentos comerciais e serviços e a divulgação de imóveis e eventos no Centro Histórico de São Luís.

Dessa maneira, através deste trabalho acadêmico, espera-se oferecer base para o desenvolvimento final de um aplicativo para dispositivos móveis que evidencie as qualidades do Centro Histórico de São Luís, atribuindo novamente função ao local, incentivando, assim, a ida de mais pessoas ao Centro Histórico e consequentemente auxiliando no processo de revalorização do patrimônio material e imaterial por parte dos próprios moradores de São Luís.

Referências

- ARMSTRONG, Helen. **Teoria do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- ARAÚJO, E. P. **Um estudo sobre Etnografia aplicada ao Design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2012. Dissertação (Mestrado em Design), Pontífca Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2012.
- BONSIEPE, Gui, **Design Cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- CARVALHO, K. D.; SIMÕES, M. L. N. **Análise do modelo de preservação**. Turismo: Visão e Ação, v. 14, p. 196-213, 2012.
- CUNHA, M. B. da; AMARAL, S. A. do; DANTAS, E. B. **Manual de estudo de usuários da informação**. São Paulo: Atlas, 2015.
- GOVERNO DO ESTADO DO MARANHÃO. **Proposta do governo do estado do maranhão para inclusão do Centro histórico de São Luís na lista do patrimônio mundial da UNESCO**. 2ª versão. São Luís, 1997.
- HENRIQUES, Fernanda; CARRARA, Cássia. **Design gráfico inclusivo: tipografia a serviço do público disléxico**. In: 8º Congresso de Extensão Universitária da Unesp – SP: Blucher, 2015.

LINDNER, L. H.; ULBRICHT, V. R.; PALAZZO, L. A. M. **Análise da interface padrão do Oxwall como plataforma de rede social.** Infodesign, v. 11, p. 86-104, 2014.

MARTINS, R. F. de F.; LINDEN, J. C. de S. **Pelos caminhos do design: metodologia de projeto.** Londrina: EDUEL, 2012.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade:** comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

PREFEITURA DE SÃO LUÍS. Secretaria Municipal de Turismo. Coordenação De Análise Mercadológica. **Pesquisa de turismo receptivo: alta estação.** São Luís: SEMTUR, 2010.

QUANDT, K. R. C. **Um guia de usabilidade para dispositivos móveis.** In: 14º ERGOdesign/USIHC, 2014, Joinville. Anais do 14º ERGOdesign/USIHC, 2014.

SOUZA, A. P. de. **Animação multimídia de instrução (ami) visualizada em dispositivo de interação móvel (dim):** um estudo exploratório acerca da influência da flexibilidade de interação sobre a visualização da informação e a realização da tarefa. Curitiba: UFPR, 2012. Dissertação (Mestrado em Design), Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade Federal do Paraná, 2012.