



## Encontro Inter-regiões - Sudeste

Região Sudeste - Evento Virtual  
De 1 a 31 de outubro de 2020



### EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

<b>INSCRIÇÃO</b>	00235
<b>INSTITUIÇÃO</b>	FAESA Centro Universitário
<b>CAMPUS</b>	FAESA - Vitória/ES
<b>CIDADE</b>	Vitória
<b>UF</b>	ES
<b>CATEGORIA</b>	PT
<b>MODALIDADE</b>	PT13
<b>TÍTULO</b>	Bora lá!
<b>ESTUDANTE-LÍDER</b>	Júlia Nunes Garcia
<b>CURSO ESTUDANTE-LÍDER</b>	Publicidade e Propaganda
<b>COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:</b>	Amanda Castello Pereira (FAESA Centro Universitário); Marilene Lemos Mattos Salles (FAESA Centro Universitário)

### DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

A proposta Bora lá consiste em unir mapas físicos e sinalizações nos espaços concretos das cidades do Espírito Santo à uma plataforma online. Visando ilustrar os percursos até os principais pontos turísticos, totens seriam instalados nas regiões que concentram as atrações (IMAGEM 1). Estas estruturas terão um mapa com as localizações próximas e indicará as rotas até os pontos de visitação. Os trajetos serão sinalizados por linhas de cores diferentes no esquema e cada uma das tonalidades indicará uma categoria de destino - como museus ou praças. Nesse totem o visitante poderá se localizar, pois haverá um ícone identificado com a frase "você está aqui". A instalação também contará com dois QR codes no rodapé do mapa, que encaminharão o visitante à App Store ou à Play Store, para que o turista possa baixar o app do serviço. Diferente dos mapas instalados em regiões estratégicas das cidades contidas no Espírito Santo, o aplicativo possibilitará maior conhecimento sobre os pontos de visitação existentes, mostrando a história dos locais e opções de rotas para conhecê-los. O aplicativo "Bora lá" terá uma tela inicial (IMAGEM 2) onde o usuário poderá se registrar no app, ou, caso este já possua um cadastro, o login poderá ser feito, com a inserção do endereço de e-mail ou celular, e sua senha nos respectivos campos. Após logar-se no "Bora lá", o usuário será direcionado para o menu inicial que conterá algumas novidades do app (IMAGEM 3) como novos roteiros adicionados ou eventos que estão ocorrendo, além das abas do aplicativo. A primeira aba será a do perfil do usuário (IMAGEM 4), onde este poderá gerenciar as informações relacionadas à sua conta - como nome e foto de perfil. Neste campo, também serão sinalizadas o número de lugares visitadas pelo dono da conta e as rotas enviadas por ele como sugestão de pontos de visitação no Espírito Santo. O aplicativo também terá um espaço destinado aos "locais e rotas" (IMAGEM 5). Nesta aba serão exibidos os nomes das cidades do estado e ao clicar sobre eles, os usuários acessarão uma página do local que mostrará algumas categorias, desde parques até bares. Ao selecionar um desses lugares para visitação, uma página com fotos e informações sobre esse ponto turístico será carregada, na aba também haverá um campo de interação entre usuários (IMAGEM 6). Ainda neste campo, serão mostrados os serviços de mobilidade as rotas disponíveis para chegar aos locais. A exibição desses trajetos dependerá da ativação do GPS do dispositivo - celular ou tablet - que comporta o app. Essas rotas em questão poderão ser iniciadas (IMAGEM 7) e mostrarão o percurso de modo simultâneo, o que facilitará eventuais necessidades de alteração do caminho original. Na terceira aba do aplicativo, denominada "roteiros" (IMAGEM 8), o usuário poderá ter acesso a diferentes itinerários para visitar o Espírito Santo, podendo, inclusive, combiná-los entre si de para criar sua própria sequência turística. Além disso, tanto neste campo quanto no espaço "Locais e rotas", os membros da plataforma poderão sugerir os seus próprios pontos de visitação e roteiros, em um campo de envio destes para a curadoria do app, que será responsável por filtrar as recomendações dos usuários, avaliando a sua pertinência e evitando que as atrações e itinerários se repitam. Tanto na aba relacionada as rotas, quanto no espaço destinado aos roteiros, os usuários terão um campo em cada localização ou itinerário cadastrado no Bora lá para relatar a sua experiência ou tirar dúvidas a partir do contato com outros navegantes do suporte, trocando informações entre si. Por último, um campo denominado "dúvidas" seria disponibilizado para sanar os questionamentos sobre o app Bora lá. Nesse espaço, o aplicativo irá dispor uma lista de perguntas e respostas mais frequentes, além de uma caixa para envio de mensagens para a equipe que gerencia o Bora lá, caso seja necessário comunicar falhas ou realizar perguntas específicas.

## DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

O projeto Bora lá tem por objetivo incentivar o turismo no Espírito Santo, valorizando a economia local e os símbolos culturais capixabas, a partir de um app associado a mapas físicos. Primeiramente, para constituir a proposta foram elaboradas técnicas de pesquisa e metodologias com o intuito de analisar o cenário atual do turismo, sobretudo capixaba. Em seguida, teóricos da comunicação foram estudados para estruturar a iniciativa. Caracterizado como um fenômeno cultural, social e econômico, o turismo é definido como o movimento de pessoas para locais diversos dos seus habituais, a partir de propósitos diversos – pessoais, lazer, negócios ou ainda profissionais. O turismo é uma alternativa que pode auxiliar no crescimento e desenvolvimento de uma região, de acordo com Silva (2004) a economia baseada no turismo possui um efeito multiplicador, sobretudo em termos de renda e emprego. De acordo com portal online do Governo do Espírito Santo, a história do território une diversos povos – como índios e italianos - que colaboraram na construção da identidade capixaba. Assim, o turismo no estado revela a sua diversidade histórica e econômica, sendo dividido em 8 tipos: turismo religioso, turismo de negócios e eventos, agroturismo, ecoturismo, turismo cultural, turismo histórico, turismo náutico e turismo esotérico. Conforme o Observatório do Turismo 2020, somente no ano de 2015, as atividades características do turismo no Espírito Santo geraram um valor da produção de R\$ 13.286 milhões – o número corresponde a 6,7% de toda a produção da economia capixaba no ano. Se comparado às outras unidades do Brasil, no período de 2017 a 2018 o crescimento no Espírito Santo (+10,6%), só foi menor que o observado no Ceará (+12,9%) na receita da atividade turística. Apesar de todos os atrativos do Espírito Santo e os benefícios econômicos, sociais e culturais das atividades relacionadas ao fenômeno, observou-se, a partir de uma busca exploratória, que o estado não dispõe de nenhuma plataforma ou app governamental que centralize e facilite para o turista o acesso às programações e locais de visitação na região. Apesar disso, outros estados como São Paulo possuem apps com esse propósito, como o Guia São Paulo, que contabiliza hoje mais de 50.000 downloads na Play Store. Assim, identificou-se a oportunidade e a necessidade de desenvolver uma plataforma com esse fim para o Espírito Santo. Todavia, ao invés de se desdobrar apenas como um app, o projeto Bora lá também inclui a inserção de mapas físicos no território capixaba em formato de totens que sinalizam as atrações, a fim de unir o moderno e o tradicional nos canais de comunicação utilizados. Tal fusão é explicada por Jenkins (2008), a partir da Cultura da Convergência, de acordo com o autor o fenômeno é a colisão entre as velhas e novas mídias e nesse fluxo o mesmo conteúdo é propagado para plataformas diferentes – tablets, smartphones e totens físicos, no projeto em questão. Enfim, para formular a estrutura da aplicação – que pode ser lida na descrição do produto -, a Cultura da Convergência (JENKINS, 2008) também foi utilizada como base, além dos conceitos sobre a Cibercultura, propostos por Lévy (1999). Ambos os materiais permitiram analisar a lógica de comportamento do consumidor atual, além do fluxo de produção e veiculação de informações. Conforme cita Jenkins (2008), uma das bases da Convergência é a cultura participativa, ou seja, os expectadores já não são mais vistos como seres passivos, mas sim como participantes ativos que interagem em um fluxo livre. Nessa lógica, as novas tecnologias trouxeram novas atitudes, práticas, valores e pensamentos a partir do desenvolvimento de todo o espaço virtual – ou Ciberespaço, de acordo com Lévy (1999). E é justamente a partir dessas práticas sociais revigoradas que o projeto Bora lá se estrutura, tomando o usuário como receptor, produtor de conteúdo e agente de mudança para a economia e cultura capixaba.

## DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

O presente trabalho apresentado ao Intercom, na categoria Comunicação e Inovação, foi desenvolvido através dos conceitos apresentados na disciplina de Estudos Contemporâneos da Comunicação, ministrada pela professora Marilene Mattos na FAESA Centro Universitário. A atividade constituiu em elaborar uma plataforma inovadora, que estivesse em diálogo com os teóricos da comunicação estudados, sobretudo com as asserções de Jenkins do livro Cultura da Convergência (2009) e com a obra Cibercultura de Lévy (1999). Visando estar alinhado a estas ideias, foi criado o projeto Bora lá, uma iniciativa com a finalidade de incentivar os cidadãos capixabas e turistas de todo o Brasil a explorarem o território do Espírito Santo, além de fomentar a produção colaborativa de roteiros e locais turísticos pelos usuários que aderirem à iniciativa. Por tratar-se de uma plataforma que impulsiona o turismo local, o agente escolhido para assinar o projeto foi o Governo do estado do Espírito Santo. A proposta consiste em unir mapas físicos dos espaços concretos das cidades do Espírito Santo (IMAGEM 1) à uma plataforma online – um aplicativo para smartphones e tablets -, garantindo ao visitante que se propuser a conhecer as atrações do estado, uma possibilidade de ampliar o seu conhecimento sobre o território e seus diversos pontos de visita de modo interativo. Na plataforma, os indivíduos poderão assumir tanto o papel de turistas, como o de guias, criando seus próprios roteiros e itinerários que poderão ser compartilhados com outros usuários. Desta maneira, o projeto Bora lá tem por objetivo valorizar as potencialidades turísticas capixabas, além de impulsionar a economia do território. De acordo com Carvalho (2004), a atividade do turismo pode colaborar na redução das desigualdades de uma região, visto que há o incremento da renda dos agentes envolvidos nas atividades, gerando uma multiplicação na receita do local. Uma vez que a iniciativa engloba a criação de um aplicativo, que seria disponibilizado para download em dispositivos móveis, a ideia está associada ao princípio do Ciberespaço, explicado pelo pesquisador Pierre Lévy. Segundo o autor (LÉVY, 1999) a expressão ciberespaço não se limita apenas a definir os novos aparatos tecnológicos, como celulares, mas abrange toda a rede proposta pela Internet, desde os seus conteúdos até os próprios indivíduos ativos nessa esfera. Nesse sentido, a plataforma digital que compõe o projeto Bora lá, é possibilitada justamente pela rede descrita pelo pesquisador e também pelo conjunto formado por suporte e usuário, que dentro do app torna-se um produtor potencial de conhecimento. Aliado a este papel do usuário na plataforma, Jenkins (2009) expõe, através da teorização da “Cultura da Convergência”, os três pilares que estruturam a tendência do cruzamento dos canais de comunicação tradicionais e alternativos, somado ao do fluxo cooperativo de produção midiática: a Convergência dos meios de comunicação, a Inteligência coletiva e a Cultura participativa. De acordo com o autor (JENKINS, 2009), o aspecto da cultura participativa envolve uma mudança comportamental dos consumidores em relação aos produtos. Nessa lógica, os indivíduos são participantes ativos na elaboração de mensagens, constituindo um esquema horizontal onde todos são, ao mesmo tempo, emissores e receptores. O app se sustenta nesse conceito ao propor que os usuários absorvam e também gerem novos saberes relacionados ao turismo local, utilizando o meio concreto e o ambiente virtual para unir membros interessados na potencialidade turística do Espírito Santo. Por fim, o projeto Bora lá também se estrutura no pilar da inteligência coletiva, proposto por Jenkins (2009), ao passo que este conceito está relacionado ao fluxo de produção colaborativa. Dessa maneira, o processo de aquisição de conhecimento na plataforma virtual parte de um molde dinâmico, continuamente desafiando os usuários a testar e reafirmar os laços sociais da rede virtual formada.