

Baobá - Redescobrimdo Raízes¹

Lais Tavares BEZERRA²
Rayra Vieira ALENCAR³
Daltro Holanda NETO⁴
Larissa Pelosi De SOUZA⁵
Alessandra Oliveira ARAÚJO⁶

RESUMO

O Baobá é um aplicativo criado na disciplina de Sociedade de Informação e Tecnologias e desenvolvido em Empreendedorismo e Start Up com o objetivo de aproximar os habitantes de Fortaleza dos espaços da cidade por meio do mapeamento de locais, principalmente parques ecológicos, que oferecem algum tipo de atividade. O aplicativo almeja incentivar uma melhor qualidade de vida no dia-a-dia e um resgate da memória afetiva da população dentro do espaço urbano, convidando as pessoas a aproveitarem os locais disponíveis de acordo com atividade que lhes interessa. O aplicativo surgiu da demanda do fortalezense por algo que lhes apresentasse a cidade além das áreas urbanizadas, aliando isso a hábitos saudáveis.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Ecologia; Inovação; Mobile.

1 INTRODUÇÃO

O projeto teve como ponto de partida três observações feitas em outubro pela equipe em relação a Fortaleza: pouco conhecimento, constante urbanização e busca por qualidade de vida.

A primeira é que todos os integrantes da equipe tinham pouco conhecimento de Fortaleza, resumidos a alguns pontos turísticos e que visitá-los não fazia parte da rotina.

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Comunicação e Inovação (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: laixtavares@gmail.com

³ Estudante do 6º. Semestre do Curso Ciências da Computação, email: rayravieira00@gmail.com.

⁴ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: daltroh@gmail.com.

⁵ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: larissapelosi@gmail.com..

⁶ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda, email: aleoliver27@gmail.com..

A segunda partiu da constante urbanização da cidade sem o devido cuidado com a ecologia, já que a cidade não possui um plano de arborização. Isto, somado a constante urbanização do espaço, acarreta na perda gradativa de seus espaços verdes.

Por último, percebemos que há uma crescente busca por qualidade de vida dentre a sociedade, procurando hábitos mais saudáveis. Uma pesquisa feita em 2014 pela Vigitel apontou que a população brasileira está mais atenta a hábitos saudáveis, com crescimento do número de pessoas que exercitam regularmente e possuem melhores hábitos alimentares.

Buscamos unir essas três observações em uma única solução: um aplicativo. A escolha da plataforma tem a ver com o constante crescimento do uso dos apps mobile pela sociedade para facilitar o dia-a-dia da vida moderna. Segundo a plataforma de análise Flurry, o aumento da utilização foi de 58%* em 2015 em relação ao ano anterior.

Este aplicativo ofereceria informações sobre os diversos destinos possíveis na cidade com atividades que promovessem uma maior divulgação e preservação dos parques ecológicos da cidade ou espaços mais arborizados. Assim, a medida que as pessoas passassem vivenciar esses locais, desenvolveriam memórias afetivas, ajudando-o a preservá-lo.

2 OBJETIVO

2.1 Geral

Realizar um mapeamento dos espaços verdes da cidade de Fortaleza, possibilitando um contato dos habitantes da cidade com esses espaços e contribuindo para que seja criada uma relação de afetividade com a cidade e seus espaços.

2.2 Específicos

Oferecer informações substanciais sobre os espaços mapeados de maneira móvel, facilitando o acesso da população.

Criar um novo sentido para o espaço por meio do compartilhamento de conteúdo dos usuários.

3 JUSTIFICATIVA

“Quando a cidade não é um corpo de memórias, de afetos, de passeios que florescem vias e facilitam que se atravesse enxurradas de carros, ela desperta nua e só. Quando a cidade é obra de cimento e aço de (des) governos que sequer a abraçam, ela adormece entre valas e lamas da memória de verdes sombras. Quando eu lá passo, fecho olhos para não ver gritos de uma cidade de corpo aberto no asfalto”. (DIEÓGENES, 2014)

O texto evidencia o atual estado de Fortaleza e sua relação com a Ecologia. A capital possui um histórico de ações em que sua flora perdeu espaço para urbanização.

De acordo com o Inventário Ambiental de Fortaleza, entre os anos de 1968 e 2003, a cidade perdeu cerca de 90% de sua cobertura natural. Isso coloca os habitantes numa situação de baixa qualidade de vida, já que existe apenas em média 4m² de área verde por pessoa no município, sendo 12m² o mínimo recomendado pela Organização Mundial de Saúde (OMS). Além disso, vivemos em uma cidade que corta em média 80 árvores por mês e poda mais de 1.500 segundo a Empresa de Limpeza e Urbanização (Emlurb), responsável pela atividade na capital.

O vereador José Alfredo, em entrevista ao Diário do Nordeste, afirma que falta à cidade uma política pública ambiental. Ele também comenta que “muitas vezes, se autoriza, como no caso do bosque da Aldeota, a supressão de todas as árvores do terreno para empreendimentos imobiliários”. A construção da Torre Empresarial do Iguatemi e do Viaduto da Engenheiro Santana Júnior são dois casos que exemplificam como a urbanização da cidade é prioridade diante da ecologia de Fortaleza.

No primeiro caso, a prefeita era contra por achar que a obra ameaçava o Rio do Cocó. “Não questionamos a obra em si, mas sua localização às margens da principal bacia hidrográfica de nossa cidade”, afirmou Luizianne, prefeita da época, aos vereadores de Fortaleza. A torre fica a poucos metros do local e os ambientalistas temiam pela poluição ou destruição do manguezal que ali se encontra. Apesar de várias tentativas de barrar o projeto, a construção aconteceu.

No segundo caso, foram retiradas 94 árvores do Parque do Cocó para a construção de um viaduto que liga a Engenheiro Santana Júnior à Washington Soares. A decisão revoltou muitos ambientalistas já que o parque é uma reserva ecológica, local de preservação ambiental da flora cearense. Fora essa supressão, em maio de 2015 a prefeitura removeu mais 138 árvores da reserva para a construção de um túnel.

As situações citadas ilustram o constante processo de urbanização e individualização da cidade., Verdiani e Silva citam as principais características da modernidade líquida segundo Bauman como: desapego, provisoriedade e acelerado processo da individualização; tempo de liberdade, ao mesmo tempo, de insegurança. Tais aspectos fazem parte do cotidiano dos fortalezenses, evidenciando o descaso e o desconhecimento que os próprios habitantes tem com sua cidade.

Esse constante processo de urbanização é voltado para o isolamento quando focam nas edificações, nas construções de vias para carros, afastando o cidadão da proximidade com o outro, e por consequência, da cidade também.

Em uma pesquisa feita pela equipe com 138 participantes de faixa etária entre 15 e 59 anos com predominância de jovens entre 15 e 29 anos, 34,8% afirmam não frequentar espaços públicos de Fortaleza. Dessa porcentagem, 35% diz que isso acontece por não saberem onde esses locais ficam ou o que eles oferecem.

O Aplicativo foi criado para ser um instrumento de aproximação entre cidade e cidadãos visando uma maior preservação dos espaços públicos ecológicos. De acordo com a pesquisa referencial, nenhum aplicativo já em atividade tem proposta igual a apresentada. O que se encontra são ferramentas de descobertas de pontos comerciais como bares, cafés, restaurantes, generalizando as opções. Na área mais voltada para ecologia, os aplicativos encontrados são específicos e não contemplam Fortaleza de forma abrangente.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

4.1 PRÉ-PRODUÇÃO

O projeto surgiu de duas indignações: moradores que não conhecem a própria cidade e a falta de cuidado com a ecologia. Para embasar as questões apontadas e colher mais dados sobre os possíveis usuários, fizemos uma pesquisa online na plataforma de formulários do Google e divulgamos em nossos perfis pessoais na rede social Facebook e em grupos tanto de Comunicação Social da capital quanto em um chamado “Alguém conhece alguém que...” visando uma abordagem mais ampla nas respostas. Obtivemos 138 respostas de um público com faixa etária entre 15 a 59 anos, sendo 60% mulheres.

A primeira foi observar que os moradores da cidade não mais frequentam seus espaços públicos. Quase 40% dos 138 entrevistados pela equipe sobre os espaços públicos da cidade afirmam que não frequentam por falta de conhecimento ou de interesse. As pessoas passaram a andar menos em praças, parques ecológicos e locais históricos. Com isso, os habitantes não se identificam mais com a cidade, não possuem mais memória afetiva, pois não a conhecem. Logo não há um cuidado com o ambiente.

Esse descaso, consequência da primeira inquietação, gerou a segunda indignação. Os cidadãos não lutam pela ecologia da cidade. Fortaleza perdeu 90% da sua cobertura vegetal em 35 anos. Mensalmente são cortadas em média 80 árvores, enquanto 1500 são podadas pela Emlurb. A cidade possui apenas 4m² de área verde por pessoa, sendo recomendado pela Organização Mundial de Saúde para se ter qualidade de vida o triplo desse número, ou seja, 12 m².

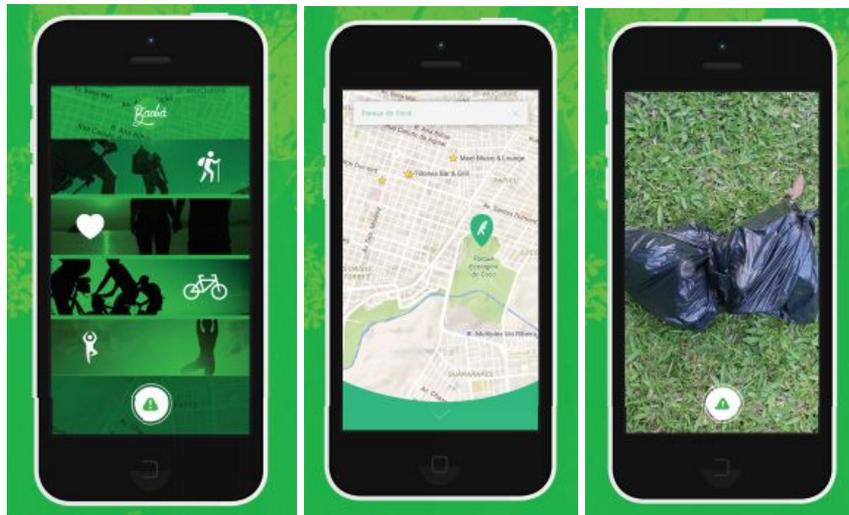
Com o objetivo de sensibilizar, observamos que há uma crescente procura por uma melhor qualidade de vida por parte da sociedade no geral. Dos 138 da pesquisa, 97,8% demonstraram interesse em um aplicativo que informasse os locais públicos que oferecem atividades. A partir dessa demanda, poderíamos promover esse ritmo mais saudável informando ao público as atividades físicas, sociais ou culturais espalhadas pelos diversos ambientes ecológicos da cidade promovendo a reabilitação desses espaços e criando novas memórias afetivas, fortalecendo os laços com os locais para que as pessoas passem a se importar mais com estes, preservando-os e ocupando-os.

Depois de definido o objetivo do projeto, procuramos a melhor plataforma. Escolhemos desenvolver em forma de aplicativo para que a ideia não necessariamente

aconteça apenas em Fortaleza, mas que possa ser repetível e escalável em qualquer lugar do mundo.

Inicialmente pensamos em uma identidade visual básica apenas para ilustrar os conceitos principais a serem tratados na apresentação do trabalho para a cadeira de Sociedade da Informação e suas Tecnologias.

Figura 1: Categorias; Figura 2: Localização; Figura 3: Denúncia.



fonte: Ilustração nossa

Após a ideia de torná-lo um produto real para o mercado, fez-se necessária uma reformulação da identidade visual para torná-la atrativa e comercial. Visando isso, nos interessamos pela cadeira optativa de Empreendedorismo e Start Up para que houvesse uma orientação mais prática sobre mercado, oportunidades e investimento. O professor responsável, Davi Rocha, sugeriu durante o semestre modificações tanto na forma de apresentação (visual mais clean, básico, de fácil manuseio), como na forma operação (aplicativo ativo). Assim, a célula de Mídia Interativa do Núcleo Integrado de Comunicação idealizou o Baobá da seguinte forma:

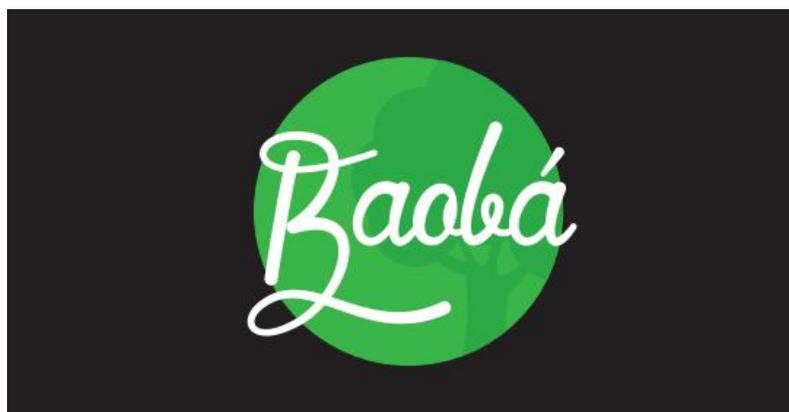
4.2 PRODUÇÃO

Para nomeá-lo, resolvemos homenagear uma árvore centenária que habita o coração da Praça do Passeio Público, um dos espaços públicos da cidade ainda muito utilizados pela população local. Também podemos encontrá-la no campus da Universidade de Fortaleza. Vemos o Baobá como um símbolo de resistência da cidade em meio a constante urbanização do espaço.

A Identidade Visual tem sua ligação com a ecologia. Predominantemente verde, as cores do aplicativo trazem para o nosso cotidiano cinza um tom mais ecológico, aproximando o usuário dos locais mais arborizados da cidade, além de estarem diretamente ligadas ao pensamento abstrato, a criatividade e não obstante, ao afeto, algo que queremos exercitar no cidadão fortalezense.

A árvore ao fundo funciona como signo da proposta que a StartUp representa. Na simbologia, pode-se criar uma conexão entre árvore e crescimento, e a criação e valorização de raízes, o que se encaixa na proposta do aplicativo, visto este desejo de aproximação do cidadão com a cidade. A tipografia utilizada chama-se “Queen Leela” e, sendo uma fonte cursiva, busca passar ao aplicativo um ar de descontração, simplicidade. Usar um círculo fechado e totalmente preenchido tem como proposta representar noções de totalidade e plenitude.

Figura 4: Logo do aplicativo.



fonte: Ilustração nossa.

Todo o layout do aplicativo tem o objetivo de ser clean e com uma proposta atrativa. Para isso, a predominância é de duas cores, branco e verde. Além disso, a ideia é que ele seja de simples manuseio. Os ícones são objetivos e de fácil entendimento.

O aplicativo está disponível na versão de protótipo no site da InVision, uma ferramenta de prototipagem rápida que permite os usuários utilizem telas para testar a funcionalidade dos projetos.

4.3 PÓS-PRODUÇÃO

O aplicativo será disponibilizado nas plataformas iOS e Android. Visando torná-lo o mais real possível, pensamos em estratégias que gerem receita para o aplicativo, mas sem torná-lo pago inicialmente. Para isso, decidimos que haveria uma publicidade sutil em meio ao mapa do aplicativo. Assim como poucas são as pessoas que conhecem os diversos roteiros de Fortaleza, também são poucas as que sabem onde achar locais que ofereçam comidas saudáveis, orgânicas, ou forneçam ou facilitem a prática esportiva.

A ideia é oferecer um ícone de localização com destaque secundário aos espaços que contribuam para uma melhor qualidade de vida que fechem parceria com o aplicativo, como academias, restaurantes saudáveis, lojas de departamento esportivo, entre outros. Uma das opções para consolidar essa parceria seria por meio de um clube de vantagens, onde o estabelecimento faria uma promoção especial para os usuários e o aplicativo ganhasse uma porcentagem em cima das vendas promovidas.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

5.1 PRIMEIRO ACESSO

Criar uma conta é o primeiro passo ao criar o aplicativo. Além do cadastro disponibilizado, o usuário tem a opção de entrar com uma conta já existente do Gmail ou do Facebook. Após o cadastro, um questionário simples composto por quatro

questões objetivas aparece para que se tenha um perfil básico do usuário, visando uma melhor experiência com o aplicativo. Depois de responder, a tela de filtros abre com locais sugeridos baseados nas respostas dadas. Há também a opção de consultar categorias de locais se buscar uma maior variedade de opções.

5.2 MENU

As principais funcionalidades do aplicativo abrangem cinco funções: página inicial (filtros e categorias), agenda, localização atual, favoritos e perfil do usuário. Além deles, há ainda o menu de ajustes e buscar.

Na página inicial, está disponível o acesso às categorias e aos filtros com locais sugeridos de acordo com o perfil traçado do usuário. Lá, pode-se zapear pelos diversos locais oferecidos e listados no aplicativo, além de visitar o perfil desses locais, informando-se sobre as atividades possíveis. Ao lado, encontra-se o ícone Agenda, a proposta deste é listar eventos, tanto patrocinados quanto criados pelos usuários, que visem a reunião ou união em prol de algo.

Na sequência, há a Localização Atual. Este tem como objetivo mostrar no geo-localizador onde a pessoa se encontra e o que há nas proximidades, além de oferecer o perfil do local mais próximo e agenda do local. O próximo ícone abordar os espaços favoritados pelos usuários, oferecendo rápido acesso às informações. Por último, há o perfil da pessoa. Lá serão listados os locais já frequentados, os favoritos e as fotos batidas e postadas no aplicativo.

6 CONSIDERAÇÕES

O desenvolvimento do projeto nos proporcionou um novo olhar sobre Fortaleza, nos permitiu conhecer uma cidade que não valoriza seus espaços públicos, principalmente sua flora. O maior desafio foi buscar soluções dentro da esfera do Baobá que ajudasse a solucionar os problemas apontados dentro das pesquisas.

Idealizar o aplicativo foi desafiar a equipe a se tirar da zona de conforto. Durante a criação, pudemos perceber o quanto fazemos parte dessa geração que não se envolve ou conhece a cidade além da zona urbana.

O Baobá é de cunho social e o próximo passo é torná-lo comercial, mas sem perder a sua essência. Além de torná-lo uma ferramenta ativa de preservação ambiental e aproximação entre cidade e cidadão.

REFERÊNCIAS

DIÓGENES, Glória et al. **Fortaleza nua: o que sentem as imagens?** Disponível em: <Fortaleza nua: o que sentem as imagens?>. Acesso em: 15 abr. 2016

GOLÇALVES, Leda. **Fortaleza perdeu 90% de cobertura vegetal em 35 anos.** 2011. Disponível em: <<http://diariodonordeste.verdesmares.com.br/cadernos/cidade/fortaleza-perdeu-90-de-cobertura-vegetal-em-35-anos-1.224131>>. Acesso em: 15 abr. 2016.

VIGITEL (Org.). **Vigilância de fatores de risco e proteção para doenças crônicas por inquérito telefônico.** 2014. Disponível em: <http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/vigitel_brasil_2014.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2016.

(Ed.). **Corte de árvores para construção de viadutos causa polêmica no Ceará.** 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ceara/noticia/2013/07/corte-de-arvores-para-construcao-de-viadutos-causa-polemica-no-ceara.html>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

AMORIM, Mariana. **Prefeitura vai remover 138 árvores para construir túnel no Cocó:** 2015. Disponível em: <<http://www.opovo.com.br/app/opovo/cotidiano/2015/05/05/noticiasjornalcotidiano,3432705/prefeitura-vai-remover-138-arvores-para-construir-tunel-no-coco.shtml>>. Acesso em: 15 abr. 2016