

APLICATIVO PARA LEVANTAMENTO DE DADOS DE ATRATIVIDADE DE CALÇADA SEGUNDO MÉTODO DE SAFÁRI URBANO.

Leonardo da Rocha Viana¹, Cibele Runichi Fonseca, Daiane Lúvia Gardenghi¹

¹ Instituto Federal de Mato Grosso do Sul – Jardim - MS

leonardo.viana@estudante.ifms.edu.br; cibele.fonseca@ifms.edu.br; daiane.gardenghi@estudante.ifms.edu.br

Área/Subárea: MDIS - Multidisciplinar: Urbanismo e Informática

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: Caminhabilidade, Pedestre, Mobilidade.

Introdução

O espaço da calçada oferece mais que uma locomoção segura para o pedestre, ela também é um espaço social que promove a interação entre as pessoas e, ainda que algumas ideologias de planejamento urbano tenham negligenciado esse espaço ao longo dos anos resultando em um espaço hostil aos usuários, as pessoas não deixam de caminhar pelas calçadas, fazendo-se necessário estudos de intervenções para a melhoria desses espaços. O presente trabalho se propõe a atender uma problemática já levantada em pesquisa anterior (FONSECA, et al, 2021) sobre o espaço da calçada. Os levantamentos de dados para o estudo desses espaços têm sido feitos através de fichas de papel no local, o que dificulta tanto o levantamento quanto a organização dos dados posteriormente. O desenvolvimento de um aplicativo para celular onde os dados seriam armazenados e organizados de forma digital tornaria o processo de pesquisa mais seguro, rápido e eficaz. Além disso, a promoção da interdisciplinaridade entre os cursos técnico e de graduação enriquece a experiência acadêmica rompendo os limites de áreas de estudo.

Metodologia

A fim de atender os objetivos propostos para esse projeto, o trabalho está sendo desenvolvido em três etapas.

Primeiramente foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o tema, juntamente com análise e pesquisa documental referentes às políticas públicas previstas (Plano Diretor e Estatuto da Cidade), legislação urbana da cidade de Jardim e Metodologias de avaliação de calçada, a fim de conhecer o objeto da pesquisa.

Em seguida foram realizadas reuniões entre os membros da equipe para o levantamento de requisitos necessários. Com os requisitos levantados, a equipe desenvolveu a interface gráfica do aplicativo utilizando o Figma, um editor gráfico de vetor online que permite mais de uma pessoa editando um projeto ao mesmo tempo.

Para facilitar a coleta de dados, o aplicativo está sendo desenvolvido em plataforma mobile, utilizando o framework React Native que possibilita o desenvolvimento tanto para a plataforma Android quanto para o IOS.

Após o desenvolvimento do aplicativo, ele será aplicado em pelo menos dois trechos de calçada do centro de Jardim-MS e avaliado.

Resultados e Análise

Até o presente momento, houve a produção da interface gráfica do aplicativo por meio do software Figma. Esta criação promove ao usuário do aplicativo uma interação otimizada com as informações coletadas.

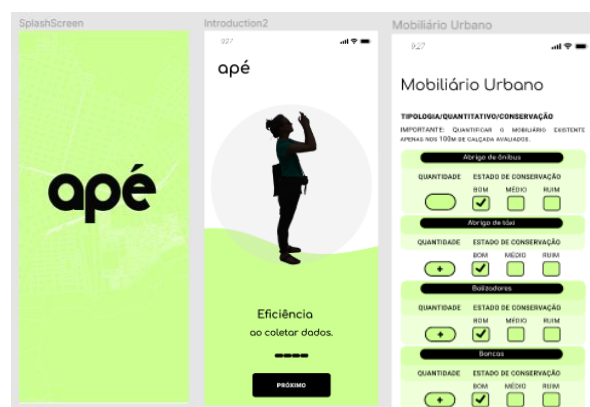


Figura 1. Tela: Resumo da Avaliação.

A tela inicial do aplicativo contém a logo, em seguida tela de registro, telas iniciais contextualizando e argumentando a potencialidade de uso do aplicativo, sendo: eficiência na coleta de dados, organização no armazenamento de dados e acurácia ao analisar dados.

Por conseguinte, contém as telas de conectividade, acessibilidade, segurança, diversidade, escala do pedestre, sustentabilidade e mobiliário urbano, todas estruturas com recurso gráfico de caixa de seleção para elencar itens analisados. Por fim, a tela exibe o resultado da avaliação de calçada, do trecho mapeado.

Considerações Finais

O desenvolvimento da aplicação móvel, tem como premissa o método Safári Urbano – método de análise e projeto de

calçada focado na experiência do pedestre –, criado pelos departamentos de Planejamento Urbano, Design Urbano e Transporte, da Prefeitura de Nova Iorque e adaptado pelo coletivo Cidade Ativa para a realidade brasileira.

A estimativa é que o tempo de execução da etapa de levantamento de campo para a coleta de dados reduza, de modo a gerar ganho de produtividade e otimização de dados, com enfoque em análises urbanísticas mais precisas. Há a tendência ainda, de que a produção de conteúdo técnico e científico acerca do município de Jardim seja ampliada e intensificada, uma vez que, os dados coletados poderão ser acessados por pesquisadores de outras localidades.

Referências

Cidade Ativa. (2017). Como fazer calçadas ativas? ArchDaily Brasil. Disponível em: www.archdaily.com.br/br/872374/como-fazer-calçadas-ativas. Acessado em: 30/04/2019
Gehl, J. (2013) Cidades para Pessoas. São Paulo: Perspectiva.

Fonseca, C. R., Shiota, J. B., Trelha, L. F., Costa, R. L. (2021) Análise do espaço da calçada na perspectiva do pedestre na cidade de Jardim-MS. PLURIS - 9º Congresso Luso-Brasileiro para o Planejamento Urbano, Regional, Integrado e Sustentável.

Leao, A. L. F., Abonizio, H. Q., Reis, R. S. e Kanashiro, M. (2020). Walkability variables: an empirical study in Rolândia - PR, Brazil. Ambiente construído, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 475-488..

SIDEWALK ATTRACTIVENESS DATA APP ACCORDING URBAN SAFARI METHOD.

Abstract: *The sidewalk space offers more than a safe locomotion for the pedestrian, it's also a social space that promotes interaction between people and, although some ideologies of urban planning have neglected this space over the years resulting in a unfriendly space to users, people don't stop walking the sidewalks, making it necessary studies of interventions to improve these spaces. This paper aims to address a problem already raised in previous research (FONSECA, et al, 2021) about the sidewalk space. Data surveys for the study of these spaces have been done through paper chips on site, which hinders both the collection and the organization of data later. Developing a mobile app where data would be stored and digitally organized would make the search process safer, faster and more effective. In addition,*

the promotion of interdisciplinarity between technical and undergraduate courses enriches the academic experience by breaking the boundaries of areas of study.

Keywords: *Walkability, Pedestrian, Mobility*

Apoio:



Realização:



MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO