

Design de Interação em Urbanismo

Frederick van Amstel


O Urbanismo moderno projetou as cidades onde vivemos. Com isso, projetou também nossas atividades e interações, possíveis através de sua infraestrutura. O Design de Interação também tem o mesmo efeito em relação aos novos espaços virtuais, porém, falta a visão abrangente e de longo prazo do Urbanismo moderno. Por outro lado, o Urbanismo também ainda não compreendeu a integração entre espaços reais e virtuais. Independente da falta de visão de ambos, as tecnologia interativas estão transformando o cenário urbano.

Veja o mapa de onde moro, na cidade de Curitiba, por exemplo.



Este lugar eu escolhi pela Internet. Eu queria criar meu filho num lugar parecido com o que eu fui criado no Rio de Janeiro: um condomínio de prédios com ampla área de lazer e contato com a natureza. O site que tem a maior base de imóveis em Curitiba não tinha esse critério de busca nem nada que chegasse perto disso.

Especifique:	<input checked="" type="radio"/> Residencial <input type="radio"/> Comercial
Tipo do Imóvel:	Apartamento
Bairro 1:	Selecione
Bairro 2:	Somente Primeiro Bairro
Bairro 3:	Somente os dois Primeiros
Valor Mínimo (R\$):	10,00
Valor Máximo (R\$):	200.000,00
Área em m²:	Selecione
Quartos:	<input type="checkbox"/> Um <input type="checkbox"/> Dois <input type="checkbox"/> Três <input type="checkbox"/> Quatro <input type="checkbox"/> Mais de 4
Vagas na Garagem:	<input type="checkbox"/> Um <input type="checkbox"/> Dois <input type="checkbox"/> Três <input type="checkbox"/> Mais que 3
Outras opções:	<input type="checkbox"/> Mobiliado <input type="checkbox"/> Cobertura <input type="checkbox"/> Condomínio Fechado
Opções de pesquisa:	<input type="checkbox"/> Buscar somente imóveis com foto



Por acaso, um dia caí no Wikimapia, um mashup do Google Maps que permite aos usuários adicionarem anotações sobre os mapas das cidades. Comecei a sobrevoar a cidade em busca de algo que se parecesse com o que eu queria. Me senti como num helicóptero. Uma série de prédios rodeados de árvores me chamou a atenção. Passei o mouse por cima e descobri o Parque Pinheiros. Fui até lá e fiquei.



Um dos critérios principais para a escolha de um local para morar, em qualquer grande cidade, é o acesso à rede de transportes. As possibilidades de ação que uma cidade oferece é proporcional ao deslocamento necessário para executar atividades. Como pode-se ver no mapa abaixo, é uma região bem servida de avenidas e ônibus.



Porém, não adianta muito saber onde estão os pontos de ônibus se não se sabe a rota dos mesmos. O sistema de transporte coletivo de Curitiba é complexo: para se chegar num local, mesmo que seja próximo, é necessário o baldeamento (pegar outros ônibus), apesar de que a conexão seja gratuita. Esse esquema é interessante porque pode-se chegar a um mesmo lugar por caminhos diferentes, porém, a complexidade é tão grande que dificilmente um cobrador ou motorista consegue explicar quando alguém pergunta como chegar num local que está fora de sua própria linha. Imagine então, quando um forasteiro pergunta a um transeunte na rua. É por isso que os curitibanos não gostam de dar informações na rua; eles têm motivo para serem antipáticos...

A URBS oferece um sistema para encontrar rotas, mas eu particularmente nunca consegui usá-lo sem dar bug, além da interface ser sofrível.



Essa informação tinha que estar disponível na hora em que se precisa, ou seja, quando se está na rua. Em alguns pontos de ônibus, há mapas bem completos, mas estes só conseguem mostrar informações relativas ao bairro. Pra mim, é um excelente passatempo enquanto espero o ônibus chegar, mas para a maioria das pessoas é grego. Já vi muita gente perguntando para outras pessoas sobre rotas de ônibus mesmo tendo o mapa logo atrás. Este tipo de mapa, apesar de bem organizado, exige uma capacidade cognitiva fora do comum, pois é preciso discernir entre muitas informações irrelevantes aquelas que atendem à demanda.

A tecnologia da informação poderia ajudar aqui, permitindo filtrar informações baseadas na demanda do usuário. Infelizmente, os quiosques informatizados da prefeitura são pobres nesse assunto. Se limitam à listar as linhas de ônibus e horários. Bem que eles poderiam acessar o sistema web comentado anteriormente, mas este teria que ser adaptado para ser usado numa tela touchscreen.



Nossos alunos da pós em Design de Interação fizeram como exercício de Técnicas de Prototipação I, o redesign de um novo quiosque, o Ponto-i. O novo sistema integra as informações espalhadas de modo contextual. As informações iniciais são relativas ao ponto geográfico do quiosque, mas é possível selecionar roteiros que integram pontos turísticos e dicas de usuários para se locomover na cidade. Estes roteiros podem se transferidos para o celular e consultados no caminho. Eles construíram um protótipo de papel bem bacana para demonstrar o uso.

Veja o vídeo: <http://vimeo.com/2233272>

O Ponto-i faz parte de um projeto de pesquisa aberta do Instituto Faber-Ludens que visa investigar as possibilidades da Computação Pervasiva para reconfigurar o espaço urbano: Urbanismo Digital.

A computação pervasiva adiciona uma nova camada ao urbanismo das cidades. Assim como a rede de transporte físico foi crucial para o estabelecimento das metrópoles, a infra-estrutura eletrônica redefinirá como nos encontraremos com outras pessoas nas cidades conectadas. É urgente planejar esta nova camada, do contrário, estaremos presos no equivalente digital de becos sinistros, trânsito infernal e viver isolado no meio de multidões.

O objetivo do projeto Urbanismo Digital é demonstrar a importância do planejamento urbano digital. Quem quiser participar, fique à vontade.

Convidei a participar deste projeto aberto Caio Vassão, um arquiteto e urbanista que pesquisa Design de Interação. Para ele, a tecnologia da informação constitui uma Camada Ambiental Interativa, que deve ser tão bem projetada quanto outras camadas físicas do espaço urbano.

Caio demonstra como o conceito pode ser aplicado numa situação prática, guiando o planejamento de uso da tecnologia da informação num centro universitário. No diagrama abaixo pode-se ver a sobreposição e integração entre ambientes de colaboração acadêmica virtuais e físicos.



Esse cruzamento é um dos que mais me interessa no Design de Interação hoje. Também é de interesse de Adam Greenfield, diretor de interfaces e serviços da Nokia, e de Mike Kuniavsky, diretor da ThingM. Num futuro próximo, a tecnologia da informação será o asfalto de empreiteiras digitais. Muitos interesses políticos e dinheiro passarão por aí.

AMSTEL, Frederick Van. Design de Interação em Urbanismo. **IMasters**, maio 2009. Disponível em: <<http://imasters.uol.com.br>>. Acesso em 21 maio 2009.

A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais