

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
BACHARELADO EM PRODUÇÃO CULTURAL**

HENRIQUE NILTON XAVIER LIMA

MEU LUGAR:

Aplicativo para difusão patrimonial na Zona Norte carioca

Niterói

2023

HENRIQUE NILTON XAVIER LIMA

MEU LUGAR:

Aplicativo para difusão patrimonial na Zona Norte carioca

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Produção Cultural na Universidade Federal Fluminense.

Orientador(a): Prof. Dr^a Ana Enne

Niterói

2023

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

X3m Xavier Lima, Henrique Nilton
Meu Lugar : Aplicativo para difusão patrimonial na Zona
Norte carioca / Henrique Nilton Xavier Lima. - 2023.
47 f.: il.

Orientador: Ana Lucia Silva Enne.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)-Universidade
Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social,
Niterói, 2023.

1. Proteção do patrimônio cultural. 2. Videogame. 3.
Produção cultural. 4. Produção intelectual. I. Silva Enne,
Ana Lucia, orientadora. II. Universidade Federal Fluminense.
Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD - XXX



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COORDENAÇÃO DA GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL - GGR

ATA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO FINAL DO CURSO DE PRODUÇÃO CULTURAL

IDENTIFICAÇÃO DO TRABALHO	
Nome do Candidato: HENRIQUE NILTON XAVIER LIMA	Matrícula:
Título do Trabalho: "MEU LUGAR. APLICATIVO PARA DIFUSÃO PATRIMONIAL NA ZONA NORTE LARIDIA 4"	
Orientador(a): ANA LUCIA SILVA ENNE	
Categoria: Propenal	Data da Apresentação: 19/02/23

BANCA EXAMINADORA	
1º Membro (Presidente): ANA LUCIA ENNE	
2º Membro: MARIA TERESA MATTOS DE MORAES	
3º Membro: LILIAN MICHELLI GIOVANELLI DA COSTA	

AVALIAÇÃO:	
Análise / Comentário A Banca elogia o desenvolvimento do trabalho, sua originalidade, a qualidade do memorial e segue o desenvolvimento do projeto, inclusive indicando que o mesmo seja patentado o quanto antes.	
Nota Final (média dos três integrantes da Banca Examinadora):	10,0 (10=3)
ASSINATURAS:	
 1º Membro (Presidente)	 2º Membro
	 3º Membro

HENRIQUE NILTON XAVIER LIMA

MEU LUGAR:

Aplicativo para difusão patrimonial na Zona Norte carioca

Trabalho de Conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Produção Cultural na Universidade Federal Fluminense.

Aprovado em: 19 de Dezembro de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Ana Lucia Silva Enne

Prof.^a Dra. Maria Teresa Mattos de Moraes

Prof.^a Dra. Lilian Michelli Giovanelli da Costa

Niterói

2023

À minha família, que me deu todas as condições para que este trabalho fosse possível; ao meu anjo da guarda que me trouxe até aqui em segurança.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, que teve paciência e confiança em mim para concluir este trabalho; à minha orientadora pela mesma razão. À todos os professores com quem cruzei ao longo do curso na Universidade Federal Fluminense e me edificaram como ser humano, incluindo as professoras Tetê Mattos e Michelli Giovanelli, que compõem a minha banca e foram fundamentais para a minha formação como Produtor Cultural. Agradeço ao Dionísio de Almeida que, durante o período de Jornadas, leu meu anteprojeto com tanta atenção e sugeriu a leitura da Revista Hospitalidade, que foi muito proveitosa para a realização do presente trabalho. À minha namorada Victória, que esteve comigo durante o processo de escrita, me incentivando e ajudando de muitas formas; uma força vital para a conclusão desta obra. Aos meus amigos que me ajudaram e ouviram tanto eu falar sobre este projeto, e me acompanham há tanto tempo que são parte de mim, compartilham sonhos e, portanto, também estão presentes neste trabalho: Bryan, Gabriel e Ramon. Por fim, agradeço a todos que em algum momento se interessaram em saber sobre o projeto, demonstraram apoio e contribuíram com ideias.

RESUMO

O presente trabalho se propõe a apresentar o projeto cultural “Meu Lugar”, um aplicativo móvel que pretende criar um circuito patrimonial na Zona Norte da cidade do Rio de Janeiro com o objetivo de informar a sua população acerca do seu patrimônio de forma crítica e lúdica, através de elementos de gamificação como hospitalidade. Ademais, busca fazer um memorial teórico-conceitual do processo de elaboração do projeto, a fim de sustentá-lo abarcando teoricamente de forma interdisciplinar o espaço funcional como desencanto da rua, dados e conceitos básicos sobre jogos, a turismologia e a sociologia, dentre outras áreas de conhecimento e obras artísticas. A sustentação teórica se dá através da interpretação de diversos autores como Baudelaire (1996), Benjamin (2000), Simas (2021), Certeau (1998) e Santos (2021), bem como de múltiplos textos presentes na Revista Hospitalidade volume 13 (2016).

Palavras-chave: Projeto Cultural; Patrimônio; Desencanto; Gamificação; Norte Carioca.

ABSTRACT

The current work proposes to present the cultural project “Meu Lugar”, a mobile application that aims to create a cultural heritage circuit in the North Zone of the city of Rio de Janeiro with the objective of informing its population about it in a critical and playful way, through gamification elements as a way of hospitality. Furthermore, it seeks to create a theoretical-conceptual memorial of the project's elaboration process, in order to support it, covering in theoretically in an interdisciplinary way the functional space as a disenchantment of the streets, data and basic concepts about games, tourism and sociology among others areas of knowledge and artistic works. Theoretical support is provided through the interpretation of several authors such as Baudelaire (1996), Benjamin (2000), Simas (2021), Certeau (1998) and Santos (2021), as well as multiple texts present in Revista Hospitalidade volume 13 (2016).

Keywords: Cultural Project; Cultural Heritage; Disenchantment; Gamification; Rio Suburb.

SUMÁRIO

Parte 1 - Memorial Teórico-Conceitual

1 MEMÓRIAS, ENCRUZILHADAS QUE ME TROUXERAM ATÉ AQUI	10
2 DESENVOLVIMENTO	14
2.1 Desencanto da cidade	14
2.2 A tecnologia como tática para o encanto da cidade	20
2.3 Sobre o que é jogo, elementos básicos de jogos e gamificação	21
2.4 Jogos Locativos como hospitalidade	25
2.5 Acerca da Identidade Visual do Projeto	29
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	33

Parte 2 - Projeto Cultural

1 APRESENTAÇÃO	38
2 OBJETIVOS	38
3 JUSTIFICATIVA	39
4 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO	41
5 CRONOGRAMA	44
6 ORÇAMENTO	46

Parte 1 - Memorial Teórico-Conceitual

1 MEMÓRIAS, ENCRUZILHADAS QUE ME TROUXERAM ATÉ AQUI

Para a introdução deste memorial teórico-conceitual, honro, e reproduzo um relato meu que compôs o trabalho final da disciplina Metodologia de Pesquisa, ministrada pela Prof. Substituta Camila Bastos Bacelar, entregue em 10 de Dezembro de 2019, exatamente quatro anos depois do prazo que combinei com minha orientadora para entregar este material. Segue a transcrição, que não formatarei como citação longa:

“Há muito venho pensando de que forma eu poderia, como graduando em produção cultural, contribuir para o campo de forma criativa. Já estava decidido a fazer um trabalho teórico de caráter provavelmente fenomenológico pela minha falta de afinidade e constante batalha com as disciplinas de Projeto Cultural, quando de repente, tudo parece ter se alinhado como mágica e me virado para o sentido contrário. Essa reviravolta se deve a principalmente dois ativadores aos quais eu me debruçava no momento: A biografia de Leonardo Da Vinci - de Walter Isaacson - e o jogo ‘Assassin's Creed Brotherhood’. Ambos possuem como cenário a Itália renascentista.

No decorrer da minha leitura, não podia evitar o desejo de vagar pelas ruas da Itália como Leonardo, admirando os detalhes das mais variadas coisas, desenhando, escrevendo sobre a minha vida na cidade, imaginando prédios, construindo prédios, criando. Logo senti saudade dessa franquia de jogos que ganhou muito reconhecimento pela sua verossimilhança histórica que praticamente te permite viver aquele momento de uma certa forma - além disso, Leonardo é um personagem muito querido pelo protagonista.

Jogando dessa vez, com o olhar de um produtor cultural, reparei em uma mecânica que antes, apesar de achar interessante, passava batida. Ao passar por um ponto importante na cidade, surge no canto superior direito da tela a opção para o jogador acessar informações sobre aquele lugar, como no caso do Panteão, de Roma.

Ao apertar o botão indicado, a seguinte informação é mostrada:

‘Essa maravilha arquitetônica ainda permanece como a maior cúpula de concreto não reforçada do mundo, dois mil anos depois de ser construída. A abertura no centro da cúpula (conhecida como Oculus) é a única fonte de luz para a imensa câmara.

Construído em 126 EC por Marcus Agrippa como um templo para todos os deuses romanos antigos, o Panteão tornou-se um farol do cristianismo. A estrutura foi queimada, reconstruída, roubada, modificada, demolida e reformada tantas vezes que o interior contém uma infinidade de ícones e símbolos conflitantes. Aparentemente, a maioria dos deuses teve esse edifício construído em sua homenagem. Eu, no entanto, recomendo a adoração nos modernos bares de café expresso ao seu redor.’

A personagem que narra as informações têm uma perspectiva crítica e moderna sobre os fatos pelo fato de não estar inserida no contexto da época, mas sim nos tempos atuais.



Apesar de agora eu saber de forma muito rápida aspectos essenciais sobre essa construção romana, comecei a ficar um pouco decepcionado com a compreensão de que conheço muito pouco sobre a história da minha cidade. Afinal, quando passo correndo pela Candelária na volta de um passeio pelo centro, não sei quando ela foi construída, nem por quem, nem nada além.

Como consequência, comecei a pensar sobre um jogo do mesmo tipo tendo o Brasil como cenário, porém isto me pareceu uma desonestidade criativa com os jogos, uma vez que eu estaria usando da sua narrativa apenas como um fim para

uma atividade educativa - coisa que acontece muito nas escolas e só afasta o aluno do objeto a ser estudado. Ao tentar trazer esta mecânica para a realidade, por fim, tive a ideia a qual me debruço daqui em diante para a elaboração do meu trabalho de conclusão de curso. Inspirada por outras experiências já consolidadas como o jogo 'Pokémon GO' e o projeto turístico-cultural de Auvers sur Oise - cidade de falecimento de Van Gogh - meu trabalho consiste na elaboração de um projeto para aplicativo móvel que trabalha com realidade aumentada para prover informações aos usuários que se aproximem do espaço ou monumento em questão. Serão avaliadas as possibilidades de parceria com instituições museais, bem como aparatos culturais. Outras ideias foram sugeridas, como a inclusão de catálogos de exposições, e serão avaliadas por sua viabilidade.



Finalizo a transcrição por aqui, tendo feito apenas algumas correções, atualização das imagens para referenciar, e corrigindo algumas questões de formatação.

Bom, desde então, muitas coisas mudaram. Minha preferência para a fonte Times New Roman continua a mesma, mas pensei fazer mais sentido escrever um projeto cultural relacionado à tecnologia em Arial. Percebo a força que essa ideia teve em mim quando me dou conta de que ela se manteve guardada por quatro anos na minha mente e fez justiça a si mesma sendo a única ideia que me fez ter vontade e energia de ler tantas coisas por tanto tempo, e ver, em muitas coisas, ela.

Acredito que isso se deva por ela juntar duas coisas que me são muito valiosas: videogames e a cidade, especialmente sua memória.

A então ideia sobreviveu a diversas reformulações e mudanças de escopo. Ao ler sobre realidade aumentada, percebi que não fazia muito sentido dar ênfase nesse aspecto para o projeto; a bibliografia que me foi proposta me dava cada vez mais embasamento teórico para tratar de um assunto que eu parecia possuir muita familiaridade empíricamente. Em algum momento, propus que o aplicativo promovesse um circuito de pontos com algum interesse histórico no Rio de Janeiro inteiro; ao perceber que isso tornaria a metodologia muito complexa para um primeiro projeto, reduzi o escopo para a área central da cidade. Através de um interesse em valorizar o patrimônio material da cidade e tornar a metodologia mais cirúrgica, o circuito passou a ser de bens tombados pelo IPHAN no centro da cidade do Rio. Ainda sob o âmbito do IPHAN, logo percebi que deveria retribuir para a comunidade onde eu nasci, onde percebi mais carência sobre informações sobre o patrimônio e consequentemente uma perda do sentimento de pertencimento — nesse caso, senti que damos mais atenção para o patrimônio de outras regiões da cidade, como a central. Por fim, nos 45 minutos do segundo tempo, proponho que o circuito patrimonial proposto leve em consideração todo patrimônio instituído na região Norte do Rio de Janeiro, tanto a nível municipal, quanto estadual e nacional.

Portanto, meu trabalho consiste em um projeto de aplicativo que propõe um circuito patrimonial na Zona Norte do Rio de Janeiro de forma informativa e lúdica, através de mecânicas de gamificação, para a difusão do patrimônio e o aumento do sentimento de pertencimento da população da Zona Norte Carioca.

Em 2022, trabalhei como monitor por 3 meses no então Centro Cultural Oi Futuro. No caminho de ida e volta para casa, li o livro “O Corpo Encantado das Ruas”, de Luiz Antônio Simas, onde tive contato com o autor pela primeira vez. O museu se apresentava como um dúbio entre o passado e o futuro da tecnologia, especificamente das formas de comunicação — não de forma antagonista, mas como uma sobreposição. No último mês de trabalho, uma das instalações foi atualizada com um vídeo do Simas, o que me pareceu uma coincidência descomunal, em que ele aparecia comentando o Itan de Ossain. Ah, todos os

caminhos que me trouxeram até aqui... Videogames e Patrimônio. É como Exu sussurrando no ouvido de Steve Jobs antes do discurso de Stanford em 2005.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Desencanto da cidade

“Pelos velhos subúrbios onde nas moradas
Persianas acobertam lascívias veladas
Quando o sol, cruel, castiga violento demais,
Na cidade e nos campos, tetos e trigais,
Vou, só, praticar minha singular esgrima,
A farejar em tudo os acasos da rima,
Tropeçando em palavras como num passeio,
Esbarrando nuns versos buscados com anseio.” (BAUDELAIRE, p.430)

Na primeira estrofe do poema “O Sol”, de Baudelaire, podemos encontrar uma Paris que esconde respostas para aqueles dispostos a farejar em cada canto. “Uma das intenções de Baudelaire em *Spleen de Paris* — seus poemas em prosa — era render justiça a estas experiências prosódicas também na própria prosa.” (BENJAMIN, 2000, p.6, grifo do autor). Tomo a liberdade para entender aqui a prosa como tudo que não é considerado extraordinário, seja na forma livre do poema (no caso de Baudelaire), seja nas ruas, em suas calçadas e paralelepípedos. Ao mesmo tempo o prosódico, como Benjamin se refere, como epifanias (o próprio poema neste caso). Desta forma, Baudelaire nos mostra a força das ruas como potência de criação onde mesmo no ordinário, prosaico, podem ser descobertas chaves para outras coisas; às vezes a rima que faltava para um poema.

Por outro ângulo, também podemos entender uma ideia quase que inversa, mas que desemboca no mesmo oceano: Toda a cidade é extraordinária e inspiradora. Citando o discurso de recepção de Paul Bouget para a Academia Francesa em Junho de 1895, onde ocupou o lugar de Maxime Du Camp, que retratou seu antecessor:

“Ele, que viajara muito no Oriente, e nos desertos, cuja areia é a poeira dos mortos, pensou de repente que também esta cidade cheia de vida à volta dele, deveria um dia morrer como morreram tantas capitais. Lembrou-se como estaríamos extremamente interessados numa descrição exata de Atenas nos tempos de Péricles; de Cartago, nos tempos de Barca; de Alexandria, nos tempos dos Ptolomeus; de Roma, nos tempos dos Césares [...] Graças a uma intuição fulminante, que às vezes faz nascer um

tema extraordinário, ele projetou escrever o livro sobre Paris, que os historicistas da antigüidade não haviam escrito, sobre suas próprias cidades.” (BENJAMIN, 2000, p.20)

Baudelaire passeia e escreve pela Paris do século XIX, a mesma que atingiu com um raio de “intuição fulminante”, Du Camp, que encontrava-se em pé sobre a Pont-Neuf após uma consulta no oculista. Apesar disso, os flâneurs são descritos como “espíritos independentes” e a modernidade que estes modernos buscaram retratar, trazia consigo também outra face, quase oposta. Uma face que apontava para outra direção, se focarmos na multidão em si, como descrita por Edgar Allan Poe, por exemplo, em seu conto “O Homem da Multidão”:

“Muitos dos passantes tinham um aspecto prazerosamente comercial e pareciam pensar apenas em abrir caminho através da turba. Traziam as sobancelhas vincadas, e seus olhos moviam-se rapidamente; quando davam algum encontrão em outro passante, não mostravam sinais de impaciência; recompunham-se e continuavam, apressados, seu caminho. Outros, formando numerosa classe, eram irrequietos nos movimentos; tinham o rosto enrubescido e resmungavam e gesticulavam consigo mesmos, como se se sentissem solitários em razão da própria densidade da multidão que os rodeava. Quando obstados em seu avanço, interrompiam subitamente o resmungo, mas redobravam a gesticulação e esperavam, com um sorriso vago e contrafeito, que as pessoas que os haviam detido passassem adiante. Se alguém os acotovelava, curvavam-se cheios de desculpas, como que aflitos pela confusão.” (POE, 2008, p.1)

“A multidão: nenhum tema se impôs com mais autoridade aos literatos do século XIX.” (BENJAMIN, 2000, p.43). Em sua análise do conto, não deixando de reiterar que aquele retrato se trata de uma deformação consciente e não realista, Benjamin destaca:

“Em Poe a multidão de Londres parece tão tétrica e confusa quanto a luz de gás em que se move. Isto não é válido apenas para a gentinha que desemboca com a “noite das suas tocas”. A classe dos empregados superiores é descrita por Poe, nestes termos:

Todos tinham a cabeça ligeiramente calva; e a orelha direita, habituada a sustentar a pena, estava um pouco separada do crânio. Todos, rotineiramente, se cumprimentavam, tocando levemente o chapéu, e traziam curtas correntes de ouro de modelo antigo.

Mais estranha ainda é a descrição do modo como se move a multidão:

[...] Poder-se-ia supor que se trata de miseráveis, de indivíduos semi-embriagados. Na verdade são ‘pessoas de elevada condição, comerciantes, advogados e especuladores da Bolsa.’ (BENJAMIN, 2000, P.48).

“O texto de Poe põe em destaque a relação entre selvageria e disciplina. Seus transeuntes comportam-se como se, adaptados em autômatas, não pudessem mais exprimir-se senão de maneira automática. Seu comportamento é uma reação a choques. ‘Quando recebiam um

encontrão cumprimentavam exageradamente aqueles de quem tinham recebido esbarrão.” (BENJAMIN, 2000, P.54).

Apesar de deformadas (segundo Benjamin), Poe imprime muito das suas percepções sobre a sociedade londrina do século XIX, impressões essas que também chocaram de alguma forma um Engels vindo de “uma Alemanha ainda provinciana” (BENJAMIN, 2000, p.44):

“Uma cidade como Londres, onde é possível caminhar horas e horas sem sequer chegar ao princípio do fim [...] é verdadeiramente um caso singular.

[...] Essa imensa concentração, essa aglomeração de 2,5 milhões de seres humanos *num só* local, centuplicar o poder desses 2,5 milhões: elevou Londres à condição de capital comercial do mundo.

[...] Mas os sacrifícios que tudo isso custou, nós só os descobrimos mais tarde. Depois de pisarmos, por uns quantos dias, as pedras das ruas principais, depois de passar a custo pela multidão, entre as filas intermináveis de veículos e carroças [...] começamos a notar que esses londrinos tiveram de sacrificar a melhor parte de sua condição de homens para realizar todos esses milagres da civilização de que é pródiga a cidade [...].” (ENGELS, 2010, p.67, grifo do autor

“ [...] Até mesmo a multidão que se movimenta pelas ruas tem qualquer coisa de repugnante, que revolta a natureza humana. [...] essas pessoas se cruzam como se nada tivessem em comum, como se nada tivessem a realizar uma com a outra e entre elas só existe o tácito acordo pelo qual cada uma só utiliza uma parte do passeio para que as duas correntes da multidão que caminham em direções opostas não impeçam seu movimento mútuo — e ninguém pensa em conceder ao outro sequer um olhar. Essa indiferença brutal, esse insensível isolamento de cada um no terreno de seu interesse pessoal é tanto mais repugnante e chocante quanto maior é o número desses indivíduos confinados nesse espaço limitado [...].” (ENGELS, 2010, p.68)

Para Benjamin, sobre a descrição de Engels, “Falta-lhe a facilidade e a desenvoltura com que se move o *flâneur* através da multidão [...]” (BENJAMIN, 2000, p.44, grifo do autor), o tipo descrito por Baudelaire que vaga pela cidade, sem rumo, permitindo-se fascinar com todas as coisas. Apesar disso, parece cada vez mais difícil incorporar o espírito do flâneur e, pelo contrário, cada vez mais forças operam para o desencanto com as ruas, dando cada vez mais valor ao território funcional, à lógica do espetáculo (SIMAS, 2021) e atuando em áreas consideradas chaves a nível de gestão. Em sua obra “O Corpo Encantado das Ruas”, o historiador e escritor Luiz Antônio Simas põe no contexto brasileiro — mais especificamente carioca — essas questões ao falar sobre a falta de enfeites nas ruas durante a Copa do Mundo, observada por ele:

“[...] a rua concebida como lugar de encontro anda perdendo de lavada para a rua como lugar de passagem, marcado pela pressa e pela violência urbana. A disputa entre o território funcional — desencantado — e o terreiro, espaço praticado pelos ritos de pertencimento como eram as ruas quando enfeitadas para as Copas, tem sido demasiadamente cruel para quem se recusa a compactuar com o desencanto carioca. A cidade está com medo. Entre o choque de ordem e a ordem do cheque, muitos carros e pouca gente, os males da rua são.

A cidade, a rigor, anda sendo pensada como o futebol: [...] mais gerenciada do que vivida, mais pensada como empreendimento de gestão que como paixão.” (SIMAS, 2021, p.74)

Na mesma obra, o autor trata do que chamou de “arenização da cidade”, ao narrar o processo de elitização que sofreu o estádio do Maracanã. Neste texto ele evidencia que os rumos que os grandes estádios estão tomando, não são por acaso, e que isso vai muito além do futebol. Segundo ele: “Grandes cidades são espaços de confrontos, e o futebol não é alheio a isso. A cidade vista como o espaço funcional, prioritariamente destinado à acumulação e à circulação de capital, elabora estratégias de controle das massas.” (SIMAS, 2021, p.85).

Se observarmos especificamente a questão patrimonial no Brasil, podemos perceber um problema análogo; a construção de prédios comerciais coloca em risco a integridade do bem patrimonial material. Feyh nos mostra em sua pesquisa

“[...] os conflitos econômicos e políticos na defesa do patrimônio cultural [...] frente à uma grande rede de lojas de departamentos que, através de sensacionalismo, propagação de desinformação e utilização de um discurso neoliberal de expansão do capital direciona a opinião pública contra as ações de proteção do patrimônio histórico e cultural, amparadas pela legislação brasileira.” (FEYH, 2022, p.55)

Um passeio pela cidade do Rio mostra de forma empírica a condição em que se encontra o “Prédio à Rua dos Inválidos”, imóvel tombado pelo IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Inscr. nº 16, de 20/04/1938) devido sua importância cultural (IPATRIMÔNIO, [2018?]). como demonstrado pela figura 1.

Figura 1 - Prédio à Rua dos Inválidos



Fonte: patrimônio (2018)

Ademais, a foto da Casa da Fazenda do Capão do Bispo (figura 2), localizada em Del Castilho, Zona Norte do Rio de Janeiro, encontrada em um artigo da internet (WIKIPEDIA, 2021):

Figura 2 - Casa da Fazenda do Capão do Bispo



Fonte: Wikipédia (2021)

Tal contexto nos mostra a necessidade de reforçar a presença da Instituição Patrimonial para exercer suas funções. Em sua conclusão, Feyh diz que “Bastos

(2007) afirma que [...] O desconhecimento da população (ou a ausência de reconhecimento com a cultura a ser preservada)” (BASTOS 2007 apud FEYH, 2022, p.57) é uma das causas mais graves da destruição patrimonial no Brasil. Ao mesmo tempo, um dos princípios do IPHAN é o Princípio do Direito à Informação, onde diz que “O conhecimento produzido a respeito do patrimônio cultural material deve ser disponibilizado, em linguagem e meios acessíveis à Sociedade.” (IPHAN, 2018). O Instituto Rio Patrimônio da Humanidade (IRPH), que tem como objetivo central proteger e promover o patrimônio Cultural do Município do Rio de Janeiro, se mostra de acordo com a Política Patrimonial ao eleger dentre os seus objetivos “promover iniciativas com outros níveis de governo para realização dos objetivos da política do patrimônio e para a integração das ações de proteção e de conservação entre órgãos e entidades municipais, estaduais e federais.” (RIO DE JANEIRO, 2012)

“Tem coisa pacas em jogo na nova ordem do futebol. Quem acha que se trata só de esporte corre o risco de descobrir tarde demais que viramos figurantes indesejáveis de um grande cenário de propaganda de plano de previdência privada: a cidade arenizada, do estádio à rua.” (SIMAS, 2021, p.87)

Acredito que, em certa medida, a arenização da cidade também ocorre na invisibilização de certos espaços como valiosos para a nossa memória, cultura e perpetuação destas, especialmente nas áreas que não são centrais. É a lógica que supervaloriza o Fifa Fan Fest e renega a Festa da Penha:

“A decadência dos festejos [...] é emblemática dos paradoxos de uma cidade que, vez por outra, parece querer negar seus traços culturais mais fecundos; sobretudo os que se manifestam nos bairros suburbanos, distantes da praia e dos cartões postais da Zona Sul e do Centro.” (SIMAS, 2021, p.103)

De forma tragicômica, “A cidade, fundada um dia para expulsar franceses, resolveu ser francesa para esconder que era profundamente africana e lusitana.” (SIMAS, 2021, p.102); mal sabiam eles que provavelmente o sonho do flâneur de Baudelaire era talvez de que Paris fosse um pouco mais parecida com o Rio de Janeiro.

A partir destas ideias, como jogar luz a estas áreas cada vez mais invisibilizadas, de forma a valorizar a memória da nossa cidade — viva como Du Camp sonhou para a sua —, redirecionar a energia da multidão, que podemos entender como vítimas desencantadas pela ordem (dentre outras) do cheque, como

disse Simas, para o lado do flâneur e aumentar o sentimento de pertencimento da população dessas áreas? O presente projeto se propõe como uma tática (CERTEAU, 1998) que se utiliza da tecnologia e das frestas institucionais como a instituição de patrimônios materiais, ao criar um aplicativo que dê destaque, valorize e proteja o patrimônio material da Zona Norte carioca através de um circuito cultural/turístico que informe de forma lúdica e crítica ao mesmo tempo. Um passo de formiga na tentativa de

“Reencantar a cidade, subverter o território em terreiro, entender a cidade como lugar de encontro, comer pelas beiradas driblando os perrengues, malandreado o horror e o gozo [...] seguir vivendo e sobrevivendo para fazer o gol na partida que não termina: num lance rápido e certo do contra-ataque que nos resta para salvar a rua.” (SIMAS, 2021, p.75)

2.2 A tecnologia como tática para o encanto da cidade

“A mesma folha que liberta, é a mesma folha que pode escravizar; a mesma folha que afirma a cura é a mesma que pode matar. Veneno e remédio são os irmãos que moram na mesma planta.”

- Itan de Ossain

Ao falar sobre o papel da comunicação virtual em sua vida, para a instalação “Sala das Inspirações”, localizada no Centro Cultural “Futuros - Arte e Tecnologia” (R. Dois de Dezembro, 63 - Flamengo, Rio de Janeiro), Luiz Antônio Simas (2022) diz que possui uma relação com esta, mais ou menos parecida com o Itan de Ossain. Apesar de reconhecer o papel enorme que a comunicação virtual possui em sua vida, e os benefícios que ela traz, confessa que também sente um certo medo pois teme que haja um “excesso de comunicado, de comunicação, que não seja acompanhado da consciência de pertencimento à comunidade”, citando também Paulo Freire.

Quando falamos em jogos no Brasil, a Pesquisa Games Brasil publicada em 2023 e coberta pela Folha de São Paulo, mostra que “[...] 70,1% dos brasileiros afirmam ter o costume de jogar jogos eletrônicos” (RIBAS, 2023, online). A matéria ainda aponta que:

“Os smartphones, por sinal, continuam sendo a forma preferida dos brasileiros para consumir jogos. A plataforma ampliou sua liderança neste ano e é apontada por 51,7% como lugar ideal para consumir jogos virtuais.

[...] Os dispositivos móveis também são as plataformas em que os jogadores são mais engajados. Segundo a pesquisa, 30,5% dos entrevistados dizem jogar todos os dias no celular, bem mais do que nos videogames (12,2%) e computadores (14,1%).” (RIBAS, 2023, online)

Através desses números, percebe-se a presença dos jogos digitais na vida e cotidiano dos brasileiros. Majoritariamente gravitando em torno do entretenimento, essa mídia possui também um grande potencial como ferramenta muitas vezes educacional. Portanto, parece interessante nos utilizarmos deste potencial como tática (CERTEAU, 1998) para incentivar a consciência de pertencimento à comunidade da mesma forma como Milton Santos acredita acerca da luta por uma outra globalização (SANTOS, 2001). Ainda em acordo com a dosagem das folhas de Ossain, em entrevista para o Roda Viva, Milton Santos afirma que “o que não falta hoje é informação, [...] a comunicação está entre os pobres do mundo, sobretudo nas grandes cidades. Eles é que comunicam e eles é que criam.” (cf. Roda Viva Retrô | Milton Santos | 1997, 2015). Para argumento deste projeto interpreto esta fala no contexto das áreas não privilegiadas pela preservação do patrimônio e as próprias manifestações patrimoniais renegadas.

2.3 Sobre o que é jogo, elementos básicos de jogos e gamificação

De acordo com Maciel e Venturelli (2004, p.4):

“Os jogos eletrônicos têm provocado impactos violentos na cultura contemporânea, como uma maneira diferente de percepção do espaço, do tempo e do próprio conceito de arte. Os jogos sempre despertaram curiosidade na humanidade e hoje revelam um novo nicho de trabalho para engenheiros, sociólogos, programadores, desenhistas e músicos em projetos voltados a diferentes áreas como lazer, simulação, cooptação ou mesmo para uma poética artística.”

Por conta da permeabilidade que os jogos possuem na cultura contemporânea, a gamificação (quer dizer, a transformação em jogo; ludificação) se apresenta como um instrumento muito útil para trazer ludicidade à atividade proposta por este projeto, que tem como objetivo fazer a população carioca conhecer o patrimônio da Zona Norte da cidade e aumentar o sentimento de pertencimento e

reconhecimento daqueles que aqui vivem. Como lido em (CARLI; GASTAL; GOMES, 2016, p.5)

“A gamificação é uma derivação dos jogos digitais, que não sugeriria a criação de jogos completos, mas sim, a utilização de técnicas e ideias de jogos para atender objetivos específicos. A gamificação é uma ferramenta poderosa, que pode ser usada nos mais diversificados domínios e influenciar as pessoas em suas escolhas, hábitos e comportamentos sociais. O seu objetivo é o de obter maior envolvimento entre o indivíduo e uma determinada situação, aumentando a eficiência, o engajamento e o interesse na realização de uma atividade (ALVES ET AL., 2012; PALMER ET AL, 2012; NAVARRO, 2013; DETERDING ET AL., 2011).”

A ludicidade pode ser entendida como própria à humanidade e sua presença pode ser observada em praticamente todas as culturas (CARLI; GASTAL; GOMES, 2016). Sobre sua origem, a palavra “Ludicidade deriva de *ludus*, ou seja, da palavra latina para jogo.” (HUEZINGA, 2000, apud CARLI et al., 2016, p.3, grifo do autor).

Ao longo dos séculos, diversas definições para jogo foram desenvolvidas. Nos atentemos para a definição defendida por Huezinga (2000, p.13), no final da década de 1930, “data anterior ao aparecimento dos jogos digitais ou mesmo da profissionalização da atividade lúdica.” (CARLI; GASTAL; GOMES, 2016, p.3). Para ele, jogo pode ser definido como

“[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.”

Portanto, como uma atividade que se desprende do material e é incompatível com a ideia de lucro para o jogador, o jogo se opõe radicalmente ao movimento apontado por Simas (2021) e Feyh (2022) do avanço do domínio da lógica do capital sobre os espaços. Ao passo que cria um próprio senso temporal, se descola da ideia de produtividade no espaço e se aproxima da noção do homem lento (SANTOS, 2001). Aqui, o brincar — ou jogar — revela-se como um ato de liberdade e, mais especificamente, de subversão do espaço funcional (desencantado) em terreiro, ou seja, espaço praticado e vivido (SIMAS, 2021).

Vale a pena referenciar o que são consideradas características fundamentais e comuns nos jogos. Para MacGonigal (2011, apud CARLI; GASTAL; GOMES, 2016), os jogos possuem quatro elementos fundamentais, sendo eles:

“objetivo, regras, sistema de feedback e participação voluntária. O objetivo fornece um senso de propósito aos jogadores. As regras estabelecem limitações na forma como os jogadores podem alcançar o objetivo, fazendo-os explorar espaços de possibilidades oferecidos, o que libera a criatividade e motiva o pensamento estratégico. O sistema de feedback mantém o jogador atualizado em relação a sua situação no jogo. A participação voluntária requer que os jogadores aceitem as regras, objetivos e feedbacks inerentes ao jogo.” (2011, apud CARLI; GASTAL; GOMES, 2016, p.3, grifo meu)

Ademais, outros elementos aparecem para compor os elementos fundamentais. Como descrito por (CARLI; GASTAL; GOMES, 2016, p.4):

“Para dar vida às dinâmicas, as mecânicas aparecem como processos básicos para promover a ação e a participação dos jogadores. Segundo Werbach (2012), existem três pilares básicos: pontos, conquistas e placar. Zichermann et al. (2011) complementam incluindo: níveis, desafios e missões, integração e loops de engajamento. Tais mecânicas apresentam algumas características específicas, considerando Werbach (2012), APM (2014), Bussarelo et al. (2014), Zichermann et al. (2011), Bussarelo et al. (2014):

- **Pontos:** Para adquirir os pontos, os jogadores devem realizar tarefas. Um dos motivos para que o jogo funcione é o desejo humano por coletar recursos. Quanto mais recursos a pessoa possuir, maior será seu status. Os pontos podem ser mostrados para o jogador de diversas formas, dependendo do contexto da aplicação.

- **Conquistas:** Simbolizam habilidades individuais e podem ser permanentemente fixadas no perfil do jogador; também podem ser vistas em longo prazo e são fator determinante para manter o desafio dentro do sistema do jogo.

- **Placar:** É um método de mostrar um feedback em tempo real que seja visível para todos. Este mostrador público pode ajudar, de forma sutil, a encorajar as pessoas. Utilizando um placar, o indivíduo no topo se sentiria reconhecido e alimentado em sua autoestima; mais abaixo no placar, o indivíduo seria encorajado a melhorar sua colocação.

- **Níveis:** São utilizados para indicar o progresso do jogador, dando a ele a sensação de estar progredindo dentro do jogo. Contudo, os níveis não devem aumentar de forma linear e tampouco, de forma exponencial. O aumento de dificuldade nos níveis deve seguir a curva de aprendizado do jogador.

- **Desafios e Missões:** Entregar missões e desafios específicos para os jogadores serve para orientá-los dentro do universo da experiência do jogo. Apenas uma missão não fará com que o jogador fique totalmente interessado, porém, se for aliada a um desafio, irá despertar o interesse.

- **Integração:** Serve para trazer novas pessoas para dentro do sistema. Ela é extremamente importante para manter o usuário engajado por um longo período.

- **Loops de Engajamento:** O interessante não é observar, apenas, o momento em que o jogador se envolve com o sistema, mas também o momento em que ele deixa de se envolver com o mesmo. Com este conhecimento, é então possível trazer o usuário de volta, mantendo-o motivado e engajado com a tarefa.”

Os autores também complementam (op. cit., p.5, grifo dos autores):

Os componentes são as instâncias específicas das dinâmicas e mecânicas de um jogo, destacando-se: [...] **Avatares** [representação visual do jogador]; **Insígnias** [representação visual das conquistas]; [...] **Coleções** [conjuntos de itens ou insígnias para acumular]; [...] **Desbloqueio de conteúdo** [aspectos que são abertos apenas quando o jogador alcançar um objetivo]; [...] **Placares de líderes** [representação visual do progresso do jogador e suas conquistas]; [...] **Grafos sociais** [representação da rede social dos jogadores dentro do jogo]; [...] **Bens virtuais** [objetos do jogo que possuam algum tipo de valor, real ou psicológico].

Para efeito do presente projeto que será apresentado, serão utilizados, portanto, diversos destes elementos citados pelos autores. Eles poderão apresentar-se no aplicativo “Meu Lugar” da seguinte forma:

- **Desafios e Missões:** Constituirão a parte mais fundamental do aplicativo, sendo esta o objetivo, dado ao usuário, de percorrer o circuito patrimonial proposto, registrando cada patrimônio visitado. Estarão articulados com os pontos e conquistas.

- **Níveis/Pontos/Placar/Placar de líderes:** Representarão diretamente a quantidade de patrimônios registrados pelo usuário e — serão mais relevantes à medida que o aplicativo ganhar novos circuitos.

- **Conquistas/Insígnias/Coleções:** Uma das mecânicas mais importantes do aplicativo, representarão graficamente os desafios cumpridos pelo usuário. Por exemplo: Ao concluir o circuito proposto, o usuário receberá uma medalha virtual a ser exposta em sua coleção; ao concluir visitas que compartilhem um eixo temático como “estátuas”, receberá uma insígnia virtual que representará esse feito. Essa mecânica se tornará cada vez mais atrativa ao passo que mais circuitos e eixos temáticos forem incluídos no aplicativo.

- **Avatares:** Um elemento que considero extremamente importante, mas que, por falta de oportunidade, não aparece neste memorial teórico-conceitual de forma masi

aprofundada. O avatar, que poderá ser personalizado, é um personagem virtual que representará o usuário e funcionará também como um receptáculo para bens virtuais adquiridos.

- **Desbloqueio de conteúdo/Bens virtuais:** O desbloqueio de conteúdo se dará principalmente por bens virtuais que serão liberados de forma similar as conquistas/insígnias. Ao concluir visitas que compartilhem um eixo temático como “bens materiais tombados pelo IPHAN”, por exemplo, poderá receber um item para seu avatar, que dialogue com o desafio cumprido — como um boné ou camiseta com iconografia que represente a instituição. Não se limitam a itens de vestimenta para o personagem e podem se apresentar de outras formas como efeitos, animações, cenários ou objetos que o acompanhem. Estas recompensas, assim como as conquistas, insígnias e coleções são fundamentais para o sentimento de feedback e engajamento do usuário.

- **Integração/Grafos Sociais:** Compreendem a integração do aplicativo com as redes sociais e outros jogadores. A partir destes elementos, o usuário poderá compartilhar seu progresso com outros e atrair novos usuários. Possui muito valor para a construção da comunidade e divulgação do projeto.

2.4 Jogos Locativos como hospitalidade

O aplicativo que pretende ser desenvolvido pode ser compreendido dentro do grupo de games locativos, os quais Gosciola, Rodrigues e Parollo (2016, p.5) descrevem como sendo aqueles que:

“levam o jogador para o espaço público - os jogos baseados em localização [...]. Neste tipo de game, também chamado urban gaming ou street game, é a localização geográfica que define o quanto que joga evolui e progride. O espaço público é geralmente reconhecido pelo posicionamento por satélite, o GPS - Global Positioning System ou sistema de posicionamento global. É um tipo de jogo para múltiplos jogadores e é dinamizado pela localização de logradouros, monumentos, fachadas e demais ambientes urbanos. Vários dispositivos móveis podem ser usados para esse tipo de joga, mas, basicamente, o recurso mais comum é celular conectado à internet, também chamado de smartphone, com o seu sistema de detecção de gestos de aceleração e de orientação de movimento. Além do GPS, outras tecnologias podem ser utilizadas, tais como a NFC, a Bluetooth e a UWB.

De Luca e Bertolo (2012, p.72, tradução própria), entendem que os “jogos urbanos têm mostrado muita força em mudar nossa percepção de espaços rotineiros, ao mesmo tempo que adiciona novos significados à interpretação humana do espaço físico”¹ e a associam à ideia do flâneur, citada anteriormente:

“o flâneur evoluiu junto à psicogeografia que essencialmente toma pedestres do seu caminho previsível (Debord 1955) para uma nova percepção da paisagem urbana. [...] representa a habilidade de detectar sinais e mensagens de mudanças de paisagens urbanas como um detetive à procura de curtas histórias pelas ruas.” (DE LUCA; BERTOLO, 2012, p.78, tradução própria)²

Ainda neste artigo, as autoras dizem que “Até 1900 o flâneur movia-se a pé, andando à noite, hoje não há tempo para uma vista contemplativa do mundo, além de fugaz e instantânea”³ (DE LUCA e BERTOLO, 2012, p.78, tradução própria), o que podemos relacionar com a análise de Benjamin sobre Engels, Poe e a sociedade moderna.

Para as autoras, o deslocamento espacial é um elemento importante na hora de “desenhar” uma cidade aumentada (cf. op. cit.) porque

“uma pista que desvie a rota pode levar os jogadores a descobrirem [...] lugares não familiares; poderia divergir as pessoas de seus hábitos, as levando em direção à novos conhecimentos sobre sua cidade e se tornar um paradigma interessante para a exploração urbana” (DE LUCA; BERTOLO, 2012, p.81, tradução própria).⁴

Tal passagem dialoga diretamente como uma ruptura da visão distópica de Engels e Poe sobre as multidões e reforça a ideia do projeto como uma possível ferramenta para isso, ao passo que os pontos de interesse podem servir como tais desvios de rota.

¹ “Urban games have shown to have the power of changing our perception of routine spaces and, at the same time, of adding new meanings to human interpretation of the physical environment.”

² “the flâneur has evolved along with the psychogeography that essentially takes pedestrians off their predictable paths (Debord 1955) into a new awareness of the urban landscape. [...] represents the skill to detect signals and messages of urban landscape changes such as a detective seeking short stories in the streets.”

³ “Until 1900 the flâneur was moving on foot, walking on the night, today there is no time for a contemplative view on the world, but fugitive and instantaneous.”

⁴ “In this sense, the spatial dislocation can be defined as an important design element to consider for the city augmentation because a design cue for a road deviation could lead players to discover unknown urban corners, streets or unfamiliar places; it could divert people from their habits, leading them toward a new knowledge of their cities, and could become an interesting paradigm for urban exploration.”

Um grande Marco Referencial para a concepção deste projeto como um aplicativo/jogo foi o fenômeno de 2016 “Pokémon Go”. Criado por Satoshi Tojiro através do estúdio fundado por ele e alguns amigos chamado “Game Freak”, foi lançado em 1996, no Japão para o console Nintendo, a franquia Pokémon. Pokémon, um tipo de neologismo para pocket monsters ou monstros de bolso, grande sucesso como videogame, logo se desdobrou para outros produtos e mídias, como cartas colecionáveis e séries animadas para televisão (WADA; CAMARGO, 2016). Neste universo fantástico um dos objetivos mais famosos é o de coletar todos os monstros de bolso, no processo, se deparando com antagonistas e utilizando os pokémons em batalhas.

O jogo Pokémon Go, desenvolvido pela empresa Niantic, chega às lojas de aplicativos para smartphones em 2016, vinte anos depois do lançamento do primeiro game, e torna-se uma febre em diversos países. Nele, o usuário encarna o avatar de um aventureiro ou aventureira em busca dos monstros de bolso. Apesar do objetivo já conhecido, um grande atrativo para o jogo foi a sua mecânica:

“Os jogadores, nesse caso denominados de treinadores, devem buscar os personagens virtuais em ambientes reais com a ajuda do celular ou outro dispositivo móvel, com o auxílio do sistema de geolocalização conhecido como GPS (Global Positioning System) do aparelho. O usuário visualiza na tela um mapa o qual aponta as localizações de tais personagens, sendo então necessário o deslocamento real do indivíduo para obter as criaturas virtuais e avançar os níveis do jogo.” (SOUZA; HORODYSKI; MEDEIROS, 2016, p.6)

Em 2020, quatro anos depois de seu lançamento, o Brasil ocupava o segundo lugar de países com mais número de downloads (JEMURA, 2020). Uma das mecânicas que, pode-se intuir, causa certo apelo aos jogadores, seria o impulso de colecionar todos os pokémons disponíveis e completar a “pokédex” — uma espécie de registro onde encontram-se os monstros já capturados, em suas poses, e os faltantes, como uma sombra (CARVALHO; GUIMARÃES, 2026), de forma parecida com um álbum de figurinhas. Nesse sentido, pode-se relacionar a ideia de motivação no contexto dos jogos, desenvolvida por alguns autores:

“A motivação dos jogadores pode ser intrínseca ou extrínseca. Na motivação intrínseca, há três aspectos que despertam o interesse do indivíduo: competência, relacionamento e autonomia. A competência, ou maestria, é relacionada diretamente ao fato de obter sucesso na realização de uma tarefa difícil. O relacionamento envolve a conexão social e o desejo universal de interagir e se envolver com outros indivíduos. E por fim, a

autonomia é o sentimento inato de estar no controle da situação. Por outro lado, a motivação extrínseca é baseada no ambiente externo que envolve o indivíduo e no desejo humano que todos têm por obter recompensas” (ZICHERMANN et al., 2011; WERBACH et al., 2012; BUSSARELO et al., 2014 apud CARLI et al., 2016).

No caso do colecionismo dos pokémons e registro deles na pokédex, podemos atribuir a motivação intrínseca onde a competência diz respeito à capacidade do jogador de realizar a tarefa de reunir o maior número de pokémons possível; o relacionamento diz respeito à interação entre os jogadores em uma competição saudável para ver quem possui mais coletáveis (mas que também acontece através da troca de informações e interações amigáveis com outros jogadores no jogar); por fim, atribuímos também a motivação extrínseca ao recebimento de insígnias (iconografia clássica no universo pokémon) após o cumprimento de desafios, além do recebimento de itens comemorativos, etc., que reforçam a motivação intrínseca pelo aspecto do relacionamento. Portanto, de forma parecida à empregada no Pokémon Go, decidiu-se incorporar no projeto desenvolvido a mecânica de *checklists* que direcionam o usuário para o cumprimento de objetivos (completar o circuito patrimonial, por exemplo) que estimulem a sua motivação através do aspecto de maestria, além de recompensas virtuais (emblemas, personalização de avatar, etc) que os usuários receberão ao completar tais objetivos, como completar um circuito ou registrar um patrimônio visitado, de forma a estimular a motivação extrínseca.

Para a construção deste trabalho, é valioso observar como a relação entre os jogadores e o espaço foi influenciada pelo modo de jogar, de forma que, em pesquisa, todos os jogadores pesquisados “afirmaram ter observado mais os detalhes da cidade, como seus monumentos, estátuas e construções” (SOUZA; HORODYSKI; MEDEIROS, 2016, p.15). Tão importante quanto, de forma a dialogar diretamente com a proposta do projeto apresentado, alguns relatos de jogadores entrevistados ao comunicarem os benefícios informativos consequentes do jogo:

“Achei muito interessante o fato de o jogo disponibilizar um breve histórico do atrativo, pois nunca havia lido ou ouvido sobre...’ [...] já outro referiu “Alguns locais já havia visto, mas não tinha ideia do nome e sua história.” (SOUZA; HORODYSKI; MEDEIROS, 2016, p.17)

Em consonância ao desencanto que Simas (2021) aborda, no texto “Narrativa transmídia: o game e o espaço público no limiar da hospitalidade” os autores

identificam os também chamados jogos urbanos como uma possível ferramenta de hospitalidade (GRASSI, 2011 apud GOSCIOLA et al., 2016). É estabelecida uma fronteira — o sequestro do encantamento, segundo Simas — que torna o pertencente em turista ao retirar dele seu sentimento de pertencimento e “Transpô-la requer uma autorização que é mediada pelos ritos de hospitalidade” (GOSCIOLA; RODRIGUES; PAROLLO, 2016, p.5). A forma de jogar do Pokémon Go, “além de promover o deslocamento das pessoas, tornando-os passageiros dos lugares públicos, promove entre eles um intenso e salutar momento de compartilhamento do jogo.” (GOSCIOLA; RODRIGUES; PAROLLO, 2016, p.5).

Ao exemplificar através de posts que a Arquidiocese de São Paulo havia feito para conscientizar os jogadores do entorno das igrejas católicas a respeitarem as normas de silêncio e aproveitar o espaço para contemplar e até mesmo engajar em uma atividade religiosa, Wada e Camargo concordam:

“Se hospitalidade é inserir o outro – o visitante – a uma dada comunidade existente (GOTMAN, 2001), então pode-se liminarmente dizer que o jogo, apesar de sua aparência solipsista, pode ser também um estimulador do contato, do encontro entre pessoas e este parece ser o caso [...]” (GOTMAN, 2001 apud WADA; CAMARGO, 2016, p.8)

Já Souza, Horodyski e Medeiros dão ênfase na ideia da tecnologia como algo familiar a uma nova geração ao apontarem

“como os jogos [...] possibilitam novas interações com espaço físico urbano, podendo ser uma ferramenta para ampliar a experiência no turismo ou para divulgar destinos e/ou atrativos turísticos específicos e atingir essa nova geração de consumidores que cresceu já familiarizada e tem os meios tecnológicos como algo inerente às suas vidas.” (SOUZA; HORODYSKI; MEDEIROS, 2016, p.18)

2.5 Acerca da Identidade Visual do Projeto

Como descrito no projeto em si, a identidade visual será desenvolvida a partir da parceria com a direção de arte e designers encarregados do trabalho. Apesar disso, algumas direções têm me parecido interessantes ao pensar o projeto, a partir de referências de jogos que me fizeram pensá-lo. Dentre estas, um modelo de avatares similar ao do jogo Animal Crossing: New Horizons, me parece adequado. A figura 3 a seguir demonstra alguns avatares do jogo citado.

Figura 3 - Avatares Animal Crossing



Fonte - MIT Technology Review (2020)

A estética family-friendly (termo popular para descrever conteúdos midiáticos que pode ser traduzido para “amigável para a família”) trazida pela empresa Nintendo em diversos de seus jogos, está presente no jogo Animal Crossing: New Horizons, lançado em 2020 para o console Nintendo Switch. Tal direção artística facilita o engajamento de uma faixa etária grande, sendo atrativa e não ofensiva para crianças, adolescentes, adultos e idosos. Também, a estética cartunesca dá um toque de fantasia/ludicidade e tranquilidade para o jogo. Além disso, o alto grau de personalização na criação de personagem e a possibilidade de alteração, permite uma grande diversidade de corpos a serem representados e é indispensável para o reconhecimento do usuário com seu avatar.

Para a representação dos patrimônios ou insígnias, me parece interessante pensar uma estética próxima à criada pela equipe de desenvolvimento de Persona 5, jogo lançado pela empresa Atlus, em 2016. Na arte (representada na figura 4), alguns locais de Tokyo são representados através de ícones pequenos que devem representar características principais deles, para fácil reconhecimento:

dentre elas: estudos literários, sociológicos, geográficos, turísticos, historiográficos e dos jogos, bem como obras de arte — os próprios jogos, contos, poemas.

A Paris que Baudelaire vê como encantada através da ótica do flâneur, e que Du Camp teve a epifania de registrar como os historiadores daquele tempo presente buscaram registrar as ruínas de Roma, é tomada por uma multidão amorfa, descrita por Edgar Allan Poe e Engels. Apesar de ser uma descrição do século XIX, Simas nos aponta que a cidade do Rio de Janeiro continua a ser desencantada, e não por acaso. Ao tratar do que chamou de arenização da cidade, trabalha ideias como a do território disputado e aponta que o desencanto da cidade serve à acumulação e à circulação de capital e como estratégia de controle das massas. Feyh, por sua vez, dialoga com esta ideia ao mostrar o estado de perigo que se encontra o Patrimônio Material, ao descrever disputas entre o IPHAN e uma grande rede varejista no Sul do país.

Mas como reencantar a cidade; tornar terreiro novamente o que foi relegado a espaço funcional? A tecnologia, que se mostra presente em números expressivos no cotidiano do brasileiro, aparece como uma fresta nesta direção. Apesar de usada de forma desenfreada muitas vezes, diversos estudos mostraram o poder que os chamados jogos locativos têm para a percepção do espaço geográfico. Portanto, os elementos relacionados à gamificação foram utilizados na composição do projeto, visando trazer ludicidade ao processo de conhecimento do espaço.

Por fim, foram descritas também algumas direções acerca da possível identidade visual do projeto, que pretende ser o mais amigável possível para todas as faixas etárias e ter o compromisso de ser inclusivo nas suas representações, ao mesmo tempo valorizando as qualidades da estética cultural do espaço que se dispõe a representar. Desta forma, pensou-se e foi composto o projeto “Meu Lugar”, um aplicativo que estimula o sentimento de pertencimento da população da Zona Norte carioca através de circuitos culturais gamificados, que informam de forma crítica, lúdica, e que será apresentado a seguir.

REFERÊNCIAS

ANIMAL Crossing: New Horizons. Japão: Nintendo, 2020. 1 jogo eletrônico.

ASSASSIN'S Creed Brotherhood. Estados Unidos: Ubisoft Montreal, 2010. 1 jogo eletrônico.

BAUDELAIRE, C. **As Flores do Mal**. 3. ed. São Paulo: Penguin-Companhia, 2019.

BENJAMIN, W. **A Modernidade e Os Modernos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.

CARLI, I.; GASTAL, S.; GOMES, M. Pokémon Go, Realidade Aumentada e Georeferenciamento: A gamificação nas suas possibilidades para o Turismo. **Revista Hospitalidade**, São Paulo, v. 13, n. Especial Realidade Aumentada, 2016. DOI: <https://doi.org/10.21714/1807-975X.2016v13nEp0117b>. Disponível em: <https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/682/731>. Acesso em: 14 dez. 2023.

CARVALHO, L. G.; GUIMARÃES, G. O Jogo Pokémon Go e as Características que o Tornam um Potencial Promotor de Vendas em Negócios De Turismo E Alimentos E Bebidas. **Revista Hospitalidade**, São Paulo, v. 13, n. Especial Realidade Aumentada, 2016. DOI: <https://doi.org/10.21714/1807-975X.2016v13nEp0118>. Disponível em: <https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/680/724>. Acesso em: 11 abr. 2023.

CERTEAU, M. **A Invenção do Cotidiano: Artes de Fazer**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

ENGELS, F. **A situação da classe trabalhadora na Inglaterra**. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2010.

FUTUROS. **Sala das Inspirações**. Rio de Janeiro, 2022. Instalação audiovisual em cabine. Vídeo: Luiz Antônio Simas.

GOSCIOLA, V.; RODRIGUES, V.; PAROLLO, S. Narrativa transmídia: o game e o espaço público no limiar da hospitalidade. **Revista Hospitalidade**, São Paulo, v. 13, n. Especial Realidade Aumentada, 2016. DOI: <https://doi.org/10.21714/1807-975X.2016v13nEp0111>. Disponível em: <https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/678/740>. Acesso em: 10 abr. 2023.

IPATRIMÔNIO. **Rio de Janeiro – Imóvel Rua dos Inválidos, nº 193 a 203**. [S. l.], [2018?]. Disponível em: <https://www.ipatrimonio.org/rio-de-janeiro-imovel-rua-dos-invalidos-no-193-a-203/#!/map=38329&loc=-22.859251049009146,-43.29705476760864,12>. Acesso em: 16 jun. 2022.

MACIEL, Mario; VENTURELLI, Suzete. Games. Conexão – Comunicação e Cultura: Caxias

do Sul, v. 3, n. 6, p. 167-190, dez. 2004.

MIT TECH REVIEW. **Por que jogos como Animal Crossing são as novas redes sociais da era coronavírus?** Disponível em:

<https://mittechreview.com.br/por-que-jogos-como-animal-crossing-sao-as-novas-redes-sociais-da-era-coronavirus/>. Acesso em: 13 de dez. de 2023.

PERSONA 5. Japão: Atlus, 2016. 1 jogo eletrônico.

POE, E. **O homem na multidão**. [S. l.], 2008. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5331429/mod_resource/content/2/Edgar%20Allan%20Poe%20-%20O%20homem%20na%20multid%C3%A3o.pdf. Acesso em 13 dez. 2023.

PSN PROFILES. **Persona 5 - Complete 100% Walkthrough**. Disponível em:

<https://psnprofiles.com/guide/7236-persona-5-complete-100-walkthrough>. Acesso em: 13 de dez. de 2023.

RIBAS, T. Pesquisa Game Brasil mostra queda no número de jogadores de videogame: Segundo levantamento, homens voltaram a ser maioria entre consumidores de jogos eletrônicos. **Folha de São Paulo**, [S. l.], 4 abr. 2023. Tecnologia. Disponível em:

<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2023/04/pesquisa-game-brasil-mostra-queda-no-numero-de-jogadores-de-videogame.shtml>. Acesso em: 8 dez. 2023.

RIO DE JANEIRO, Instituto Rio Patrimônio da Humanidade. **Competências**. [S. l.], 2012. Disponível em: <https://www.rio.rj.gov.br/web/irph/competencias#>. Acesso em: 14 dez. 2023.

RODA VIVA RETRÔ | MILTON SANTOS | 1997. Vídeo. 1h26min23s. Publicado pelo canal Roda Viva. 4 ago. 2015. Disponível em:

<https://youtu.be/xPfkIR34law?si=JDAb8WVIRK-L1jM5>. Acesso em: 10 dez. 2023

SANTOS, M. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. [S. l.], Record, 2001.

SOUZA, A.; HORODYSKI, G.; MEDEIROS, M. Realidade Aumentada no Turismo: Estudo do Jogo Pokémon Go. **Revista Hospitalidade**, São Paulo, v. 13, n. Especial Realidade Aumentada, 2016. DOI:

<https://doi.org/10.21714/1807-975X.2016v13nEp0121>. Disponível em:

<https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/681/736>. Acesso em: 14 abr. 2023.

UEMURA, A. 4 anos de Pokémon GO: Brasil é segundo país com o maior número de downloads. **Observatório de Games**, [S. l.], 6 jul. 2020. Disponível em:

<https://observatoriodegames.uol.com.br/nintendo/4-anos-de-pokemon-go-brasil-e-segundo-pais-com-o-maior-numero-de-downloads>. Acesso em: 14 dez. 2023.

WADA, E.; CAMARGO, L. A febre do Pokémon Go na perspectiva da hospitalidade humana. **Revista Hospitalidade**, São Paulo, v. 13, n. Especial Realidade

Aumentada, 2016. DOI: <https://doi.org/10.21714/1807-975X.2016v13nEp0113>. Disponível em: <https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/687732>. Acesso em: 27 abr. 2023.

WIKIPEDIA. **Lista de bens tombados na Zona Norte da cidade do Rio de Janeiro**. [S. l.], (2021). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_bens_tombados_na_Zona_Norte_da_cidade_d_o_Rio_de_Janeiro. Acesso em: 08 dez. 2023.

Parte 2 - Projeto Cultural

MEU LUGAR:
Aplicativo para mediação patrimonial na Zona Norte do Rio de Janeiro

1. APRESENTAÇÃO

O projeto “**MEU LUGAR: aplicativo para mediação patrimonial na Zona Norte do Rio**” tem como proposta o estímulo do turismo e a educação patrimonial, além de estabelecer conexão afetiva entre a população carioca e seu território na região Norte da cidade do Rio de Janeiro.

Através de códigos espalhados por patrimônios culturais cariocas localizados na Zona Norte do Rio de Janeiro como por exemplo a Fazenda do Capão do Bispo, a Igreja da Penha e o Coreto do Méier, quando escaneados pelo usuário com seu celular, o aplicativo fornecerá informações acerca do patrimônio em questão de forma lúdica e gamificada, com progressão e checklists a fim de informar e criar um circuito cultural ligando os pontos designados por um educador. O projeto será realizado de 1º de Março de 2024 a 31 de Dezembro de 2025 e pretende estabelecer também maior senso de pertencimento da população local com seu território ao potencializar pontos culturais importantes, que fazem parte do caminho de centenas de residentes, através de uma ferramenta dinâmica.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GERAIS

- Estimular o turismo e a educação patrimonial na Zona Norte do Rio de Janeiro
- Fortalecer a conexão afetiva entre a população carioca e seu território na região Norte da cidade
- Trazer atenção à presença do Patrimônio Cultural tombado em qualquer nível (nacional, municipal ou estadual), dentro da área da Zona Norte do Rio de Janeiro, no cotidiano da população

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar uma aplicação móvel que reconheça códigos visuais posicionados ao longo de um circuito patrimonial
- Definir os patrimônios materiais da Zona Norte do Rio de Janeiro tombados que farão parte do circuito
- Informar à população local sobre o patrimônio material através de textos elaborados por Turismólogo/Historiador, disponibilizados através do aplicativo

- Aproximar a população local do patrimônio material através da gamificação; registro de progressão e recompensas pelo circuito

3. JUSTIFICATIVA

O município do Rio de Janeiro possui 160 bens culturais materiais que constam como tombados ou em processo de rerratificação na Lista dos Bens Tombados e Processos em Andamento atualizada em 29 de Dezembro de 2022, disponibilizada pelo IPHAN. Muitos deles fazem parte do cotidiano de milhões de habitantes.

Por conta do intenso e corrido modo de vida, esse terreno fértil em história, rico em cultura, acaba por dar espaço ao não-lugar. Segundo Luiz Antônio Simas, vivemos na era da espetacularização, que joga luz ao megaevento e dá visibilidade ao que serve ao capital; tende a ofuscar o significado do lúdico e cotidiano. Tudo isso contribui para que a área periférica se torne um território majoritariamente útil – não vivido – onde seus próprios habitantes muitas vezes não reconhecem sua memória edificada ali mesmo.

Além disso, a pressão decorrente da especulação imobiliária ameaça, cada vez mais, o patrimônio cultural das cidades ao redor do país, como pudemos ver no famoso caso – ainda em andamento – da possível construção de torres comerciais que desconfigurariam o projeto de diversos imóveis tombados no bairro do Bixiga, em São Paulo, inclusive do Teatro Oficina, que pleiteia um projeto de parque no lugar. Ainda nesse contexto, em sua pesquisa, Feyh documenta a coação por parte de uma rede varejista (um não-lugar) sobre o IPHAN, para a construção de uma unidade no Centro Histórico de Blumenau - SC e o deboche e descaso de seu dono para com os métodos de salvaguarda do Instituto ao pressionar o avanço de obras em possíveis sítios arqueológicos em Rio Grande e Porto Alegre, na região Sul do país. Tal conjuntura reforça a necessidade de reafirmar cada vez mais as estratégias de proteção patrimonial e aproximar o patrimônio cultural da população.

Diante desta conjuntura sociopolítica, o projeto “Meu Lugar” apresenta-se como uma iniciativa de hospitalidade para o resgate desses lugares de memória que nos foram sequestrados. Para jogar luz e celebrar a beleza do cotidiano, a nossa memória, e potencializar nossos projetos de futuro, através da educação nutrida pelas novas mídias e formas de comunicação contemporâneas, aliada à tecnologia.

Para isso, utiliza-se, como força motriz e justificativa, os princípios da Política de Patrimônio Material (que responde ao desejo constitucional) consolidada pelo IPHAN e instituída pela Portaria N° 375, de 19 de Setembro de 2018, nomeadamente:

- **Princípio da Responsabilidade Compartilhada.** É competência comum da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios proteger o patrimônio cultural material;
- **Princípio da Colaboração.** A preservação do patrimônio cultural material exige

a colaboração e cooperação entre as diferentes esferas do Poder Público e sociedade;

- **Princípio da Participação Ativa.** Deve ser assegurada à sociedade a participação ativa na elaboração de estratégias para a preservação do patrimônio cultural material;
- **Princípio da Atuação em Rede.** A gestão do patrimônio cultural material ganha escala e qualidade quando estabelece redes entre instituições, públicas e privadas, sociedade organizada e profissionais da área de preservação;
- **Princípio do Direito à Cidade.** Todos têm direito a um ambiente urbano que garanta o usufruto da estrutura, dos serviços, equipamentos e espaços públicos e comunitários da cidade de forma equânime e inclusiva;
- **Princípio do Direito à Informação.** O conhecimento produzido a respeito do patrimônio cultural material deve ser disponibilizado, em linguagem e meios acessíveis, à Sociedade.

Bem como suas Diretrizes Aplicáveis aos Processos Institucionais, a saber, a Educação Patrimonial e a Interpretação, Promoção e Difusão. Através delas, são garantidos “processos educativos formais e não formais, construídos de forma coletiva e dialógica, que tem como foco o Patrimônio Cultural socialmente apropriado como recurso para a compreensão sócio histórica das referências culturais, a fim de colaborar para sua preservação.” E como descrito no Art.57:

- I. Possibilitar acesso e fruição ao patrimônio cultural material;

- II. Articular as diversas formas de decodificação de informações relativas ao patrimônio cultural material;
- III. Propiciar a compreensão dos bens culturais materiais, especialmente, in situ;
- IV. Facilitar a interface entre os saberes técnicos e científicos e os grupos sociais;
- V. Destacar e colocar em evidência os bens culturais materiais.

Apesar da independência de cada instituição patrimonial no nível nacional, estadual e municipal, entende-se a Política de Patrimônio Material instituída pelo IPHAN como a maior referência e como norteadora dos maiores princípios para a proteção do mesmo. No que se refere ao assunto, o Instituto Rio Patrimônio da Humanidade, que protege e promove o Patrimônio Cultural do município do Rio de Janeiro elege como uma de suas principais competências “promover iniciativas com outros níveis de governo para realização dos objetivos da política do patrimônio e para a integração das ações de proteção e de conservação entre órgãos e entidades municipais, estaduais e federais”. Da mesma forma, acredita-se ser este também o compromisso do Instituto Estadual do Patrimônio Cultural do Rio de Janeiro.

4. ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Pré-produção: 90 dias

Nesta etapa será realizada a formação da equipe qualificada que operará majoritariamente de forma remota. Acontecerá a seleção dos devidos integrantes a saber: 1 Arquiteto de Software Sênior, 1 Arquiteto de Software Pleno e 2 Arquitetos de Software Juniors; 1 Diretor de Arte/Designer Gráfico; 1 Designer de Interface; 1 Artista 3D/2D; 1 Compositor de Trilha Sonora; 1 Turismólogo ou Historiador que chamaremos de Educador (sendo considerado um autor com nome na mídia). As vagas podem ser preenchidas através de rede de contatos e chamadas públicas através de plataformas especializadas e redes sociais quando houver necessidade.

A partir disso, ocorrerão reuniões de alinhamento semanais e será dado início à prototipação do aplicativo e sua documentação através de Backlogs. Aqui irão ocorrer desde chuva de ideias da equipe até a divisão de tarefas e estruturação do

modelo de trabalho aplicando metodologias ágeis comuns à área de desenvolvimento de software como Scrum e Kanban. Ao final será obtido um esqueleto inicial do projeto como um produto mínimo viável, assim como um cronograma concreto de desenvolvimento. Também estarão definidos os bens tombados que farão parte do circuito patrimonial designados principalmente pelo Educador.

Produção - 180 dias

Durante a produção é quando o desenvolvimento do aplicativo terá início. Os arquitetos desenvolverão a estrutura do aplicativo junto ao designer de interface, a equipe de arte desenvolverá os *assets* que serão incluídos no programa e o Educador irá compor o material educativo que estará presente no lançamento do app – tudo em consonância com a Direção de Arte, que é fundamental para a atmosfera do projeto.

É importante salientar a necessidade de um tempo de desenvolvimento confortável para a equipe, pois todas as atribuições ocorrerão de forma interdisciplinar, onde um pequeno detalhe pode ir e voltar diversas vezes entre um profissional e outro até ser implementada. Além disso, são necessários testes e soluções de problemas constantemente, o que é comum no desenvolvimento de software.

Na fase final da produção será selecionada uma agência de marketing para traçar as estratégias necessárias de divulgação do projeto a fim de alcançar o público alvo desejado. Serão priorizadas mídias modernas e parcerias com a prefeitura da cidade do Rio de Janeiro, visto que o projeto dialoga diretamente com a cidade. A campanha deve ser desenvolvida em conjunto com a equipe de arte inserida no projeto para estar alinhada com a proposta do aplicativo.

Desde o início da produção estarão ocorrendo os trâmites necessários para as instalações dos suportes onde serão exibidos os códigos para leitura pelo aplicativo, que acompanharão os bens tombados designados. Ao final, ocorrerão as contratações de serviços necessárias para a instalação dos suportes junto ao material gráfico correspondente ao projeto, com instruções sobre como utilizar o aplicativo. Por fim, acontecerá o lançamento do projeto.

Pós-produção: 365 dias

O período de pós-produção é o mais longo, quando se dará a fruição do público. Neste momento a campanha publicitária se estende por todo o período,

enquanto parte da equipe de desenvolvimento de software trabalha na manutenção técnica para garantir a operação do programa durante um ano. Aqui ainda será necessário dedicar fundos do projeto para a manutenção e atualizações necessárias ao funcionamento da aplicação.

Ao longo dessa fase, também serão colhidos retornos sobre a experiência de utilização do aplicativo, que serão apresentados em forma de relatório junto à prestação de contas.

ETAPA	AÇÕES	2024	2025										
		DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV
Pós-produção	Fruição do público	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Manutenção do aplicativo	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Coleta de feedbacks	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Prestação de contas										x	x	x

ORÇAMENTO

ITEM	QUANTIDADE	UNIDADE	QUANTIDADE DE UNIDADES	VALOR UNITÁRIO	TOTAL
PESSOAL					
Coordenação de Produção	1	mês	21	R\$ 5.000,00	R\$ 105.000,00
Produção Executiva	1	mês	21	R\$ 5.000,00	R\$ 105.000,00
Arquiteto de Software Sênior	1	mês	7	R\$ 10.000,00	R\$ 70.000,00
Arquiteto de Software Pleno	1	mês	20	R\$ 8.000,00	R\$ 160.000,00
Arquiteto de Software Junior	2	mês	7	R\$ 6.000,00	R\$ 84.000,00
Direção de Arte/Designer Gráfico	1	mês	7	R\$ 6.000,00	R\$ 42.000,00
Designer de Interface	1	mês	7	R\$ 6.000,00	R\$ 42.000,00
Artista 3D/2D	1	mês	7	R\$ 6.000,00	R\$ 42.000,00
Compositor	1	serviço	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00
Educador	1	mês	8	R\$ 10.000,00	R\$ 80.000,00
				SUBTOTAL	R\$ 735.000,00

ESTRUTURA					
Hospedagem Apple Store	1 ano		1	R\$ 510,00	R\$ 510,00
Hospedagem Play Store	1 serviço		1	R\$ 130,00	R\$ 130,00
Hospedagem Banco de Dados	1 mês		12	R\$ 300,00	R\$ 3.600,00
Instalação do Suporte Físico	1 serviço		1	R\$ 30.000,00	R\$ 30.000,00
Despesas Operacionais	1 verba		1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00
				SUBTOTAL	R\$ 39.240,00
LOGÍSTICA					
Transporte	1 verba		1	R\$ 2.500,00	R\$ 2.500,00
Alimentação	1 verba		1	R\$ 2.500,00	R\$ 2.500,00
				SUBTOTAL	R\$ 5.000,00
CUSTOS MATERIAIS					
Materiais do Suporte Físico	1 verba		1	R\$ 20.000,00	R\$ 20.000,00
Material de Escritório	1 verba		1	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00
				SUBTOTAL	R\$ 22.000,00
COMUNICAÇÃO					
Agência de Marketing	1 verba		1	R\$ 100.000,00	R\$ 100.000,00
				TOTAL	R\$ 901.240,00