



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SANTA CATARINA - CAMPUS FLORIANÓPOLIS
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL MECÂNICA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE PRODUTO**

MARCELO LUCAS SEBEN

**SUNSET OYSTER – A CRIAÇÃO DE UM MOBILIÁRIO URBANO
PARA A CIDADE DE FLORIANÓPOLIS UTILIZANDO A *FUN THEORY***

Florianópolis, Dezembro de 2016

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SANTA
CATARINA - CAMPUS FLORIANÓPOLIS
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL MECÂNICA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE PRODUTO**

MARCELO LUCAS SEBEN

**SUNSET OYSTER – A CRIAÇÃO DE UM MOBILIÁRIO URBANO PARA A
CIDADE DE FLORIANÓPOLIS UTILIZANDO A *FUN THEORY***

Trabalho de Conclusão de curso submetido ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina como parte dos requisitos para obtenção do título de Tecnólogo em Design de Produto.

Professora Orientadora: Patrícia Deporte de Andrade, Ma.

Florianópolis, 14 de Dezembro de 2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor.

Sebben, Marcelo
Sunset Oyster - A criação de um mobiliário urbano
para a cidade de Florianópolis utilizando a Fun Theory. / Marcelo
Sebben ; orientação de Patricia Andrade. - Florianópolis,
SC, 2016.
85 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Instituto Federal
de Santa Catarina, Câmpus Florianópolis. CST
em Design do Produto. Departamento Acadêmico de
Metal Mecânica.
Inclui Referências.

1. Design de produto. 2. Mobiliário urbano. 3. Fun
Theory. 4. Inovação tecnologica. 5. Florianópolis. I.
Andrade, Patricia. II. Instituto Federal de Santa Catarina.
Departamento Acadêmico de Metal Mecânica. III.
Título.

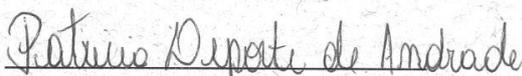
**SUNSET OYSTER – A CRIAÇÃO DE UM MOBILIÁRIO URBANO
PARA A CIDADE DE FLORIANÓPOLIS UTILIZANDO A FUN
THEORY.**

MARCELO LUCAS SEBEN

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção do Título Superior de Tecnologia em Design de Produto e aprovado na sua forma literal pela banca examinadora do Curso Superior de Tecnologia em Design de Produto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina.

Florianópolis, 14 de Dezembro de 2016

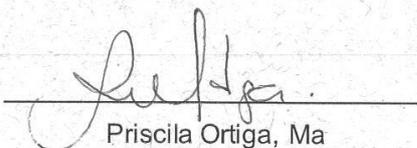
Banca Examinadora:



Patrícia Deporte de Andrade, Ma



Laís Machado, Ma



Priscila Ortiga, Ma

Em memória de todos que nos deixaram no trágico acidente de avião envolvendo a equipe da Chapecoense.

AGRADECIMENTOS

É difícil agradecer todas as pessoas que de algum modo, nos momentos serenos e apreensivos, fizeram ou fazem parte da minha vida, por isso primeiramente agradeço à todos de coração.

Agradeço à minha família por todo o suporte, carinho e paciência recebido durante o processo realizado.

Agradeço em especial à minha namorada, Gabriela Moraes, por estar sempre presente e contribuindo para que este projeto chegasse ao seu final.

Agradeço aos amigos de IFSC que fiz ao longo da academia por todo aprendizado oferecido.

Agradeço a esta minha orientadora, Patricia de Andrade, pela paciência, dedicação e ensinamentos que possibilitaram que eu realizasse este trabalho.

Por fim, agradeço ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina pela oportunidade de poder conviver e dedicar quatro anos da minha vida a esta formação.

RESUMO

SEBBEN, Marcelo Lucas. **Sunset Oyster – A criação de um mobiliário urbano para a cidade de Florianópolis utilizando a *Fun Theory***. 2016. (total de paginas) f. TCC (Graduação) – Curso Tecnólogo em Design de Produto, Departamento Acadêmico de Metal-Mecânica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

Orientadora: Patrícia Deporte de Andrade, Ma.

Uma análise na cidade de Florianópolis identificou a necessidade de um mobiliário que trouxesse consigo inovações tecnológicas com a intenção de satisfazer e promover o bem-estar dos usuários. A utilização de algumas ferramentas projetuais tornou possível identificar esta problemática e diagnosticar as oportunidades. Um projeto feito para uma cidade exige uma série de normas estabelecidas por lei a serem cumpridas e, por isso, a parceria deste projeto de conclusão de curso (TCC) com o Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis (IPUF) tornou as ideias mais coesas e permitiu a execução do projeto dentro da regulamentação exigida por Florianópolis. Assim, desenvolveu-se um novo mobiliário urbano para a cidade de Florianópolis, estabelecido na Avenida Beira-mar, com o propósito de admirar a paisagem que a orla oferece, disponibilizando o acesso à internet e o acesso a tomadas, gerando bem-estar para quem o utiliza.

Palavras-chave: Design de Produto; Mobiliário urbano; Bem-estar; Inovação tecnológica; Florianópolis.

ABSTRACT

SEBBEN, Marcelo Lucas. **Sunset Oyster – The criation of Urban furniture for the city of Florianópolis using a *Fun Theory***. 2016. (número total de páginas) f. TCC (Graduation) – Course Technologist in Product Design, Academic Department of Metal-Mechanics, Federal Institute of Education, Science and Technology of Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

Tutor: Patrícia Deporte de Andrade, M.

An analysis in the city of Florianópolis identified the need for furniture that brings with it technological innovations with the intention of satisfying and promoting the well-being of users. The use of some design tools has made it possible to identify this problem and diagnose the opportunities. A project made for a city requires a series of norms established by law to be fulfilled and, therefore, the partnership of this project of conclusion of course with the Institute of Urban Planning of Florianópolis made the ideas more cohesive and allowed the execution of the project within of the regulations required by Florianópolis. Thus a new urban furniture was developed for the city of Florianópolis, established in the Beira-Mar Avenue, with the purpose of admiring the landscape that the border offers, generating well-being for those who use it.

Key-words: Product design; Urban furniture; Welfare; Technology innovation; Florianópolis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Um dos pontos de Wi-Fi instalado na cidade de Nova Iorque.	11
Figura 2: Avenida Broadway, uma das mais movimentadas do mundo.	12
Figura 3: Foto tirada da emblemática Praça XV, região central de Florianópolis	15
Figura 4: Academia ao ar livre, na Beira-Mar de Florianópolis.	15
Figura 5: Relação das atividades e da qualidade do ambiente.	21
Figura 6: Estudo das atividades ao ar livre em 12 ruas residenciais do Canadá.	25
Figura 7: Abrigo de ônibus sem proteção e infraestrutura adequada.	29
Figura 8: Abrigo de ônibus em Curitiba.	29
Figura 9: Degraus da escada em forma de piano e sinais sonoros.	32
Figura 10: Lixeira “mais funda do mundo”.	33
Figura 11: Medidor de velocidade com conceito da <i>Fun Theory</i>	34
Figura 12: Logo do PDP de Florianópolis, atualmente em execução.	39
Figura 13: Registro da Avenida Beira-mar Norte na década de 1960.	40
Figura 14: Avenida Beira-mar Norte atualmente.	42
Figura 15: Segmentação da pesquisa.	43
Figura 16: Modelo esquemático da metodologia de Mike Baxter.	47
Figura 17: Metodologia mostrada no formato de funil.	48
Figura 18: Painel contendo exemplos de similares dos mobiliários urbanos.	51
Figura 19: Painel de conceitos - Funcionalidade.	55
Figura 20: Painel de conceitos - Inovação.	55
Figura 21: Painel de conceitos - Convidativo.	56
Figura 22: Painel de conceitos - Lúdico.	56
Figura 23: Imagens de conchas para inspiração.	59
Figura 24: Aplicação do questionário.	60
Figura 25: Gráfico que apresenta o fluxo de pessoas durante todo o dia.	62
Figura 26: Frequência com que os tipos de atividades acontecem na Beira-mar.	63
Figura 27: Imagens do pôr-do-sol na Avenida Beira-Mar, em Florianópolis.	65
Figura 28: Pôr-do-sol por um outro ângulo.	66
Figura 29: Persona 1.	67
Figura 30: Persona 2.	68
Figura 31: Persona 3.	69
Figura 32: algumas gerações de alternativa.	70

Figura 33: Outras gerações de alternativas.	71
Figura 34: Sketchs.	72
Figura 35: Estudo de visualização.	72
Figura 36: Modelos feitos com argila vermelha.	73
Figura 37: Modelos em argila.	74
Figura 38: Modelo escolhido para levar a diante.	75
Figura 39: <i>Sunset Oyster</i>	76
Figura 40: Design Paramétrico.	77
Figura 41: Vista superior do <i>Sunset Oyster</i>	78
Figura 42: Localização das tomadas.	79
Figura 43: Imagem do local onde pensou-se para o <i>Sunset Oyster</i>	82
Figura 44: Outro ângulo do local na Beira-mar Norte.	83
Figura 45: Ambientação do <i>Sunset Oyster</i> , na Avenida Beira-mar Norte.	84
Figura 46: Logo da <i>Sunset Oyster</i>	85
Figura 47: Dimensões gerais.	86
Figura 48: Representação do <i>Sunset Oyster</i> com a figura humana.	87

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS

1. INTRODUÇÃO	9
1.1. Contexto do problema	10
1.1.1 Formulação do problema	13
1.2. Objetivo	13
1.2.1 Objetivos específicos	13
1.3. Justificativa	14
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
2.1. Cidade Para Pessoas	17
2.1.1 Cidade saudável	19
2.1.2 A cidade como lugar de encontro	20
2.1.3 A cidade viva	24
2.2. Mobiliários urbanos	27
2.3. <i>Fun Theory</i> como ferramenta	31
2.4. Avanços da tecnologia	35
2.4.1 A crescente necessidade de celulares e internet	35
2.4.2 A Infraestrutura	36
2.5. a Parceria com o IPUF	37
2.6. A Avenida Beira-Mar norte	40
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	43
3.1. Análise Bibliográfica	43
3.2. Definição do IPUF como empresa parceira	44
3.3. Metodologia de projeto	44
3.4. Saídas de campo para observação	48
3.5. Entrevistas	49
4. COLETA DE DADOS	50
4.1. Análise de similares e concorrentes	50
4.2. Definição dos conceitos	54
4.3. Requisitos de projeto	57
4.4. Definição do local para o mobiliário	57
4.5. Painel semântico – Ostras	58
4.6. Entrevistas com frequentadores da Beira-mar	60

4.7. Público-alvo	64
4.8. Personas	67
4.9. Geração de alternativas	69
4.10. Desenvolvimento de modelos em argila	73
5. RESULTADOS	76
5.1. Produto final – <i>Sunset Oyster</i>	76
5.1.1 Estrutura do mobiliário	77
5.1.2 Materiais do <i>Sunset Oyster</i>	79
5.1.3 <i>Fun Theory</i> aplicada ao <i>Sunset Oyster</i>	80
5.1.4 Local na Avenida Beira-mar e ambientação	81
5.1.5 Marca <i>Sunset Oyster</i>	84
5.1.6 Dimensões gerais	85
5.1.7 Características	87
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
6.1. Próximos passos do <i>Sunset Oyster</i>	92
6.2. Trabalhos futuros	93
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	94
APÊNDICE A - Questionário	97
APÊNDICE B – Desenhos técnicos	99

1. INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, as cidades procuram revitalizar suas praças, pontos de ônibus, ruas e ciclovias com o intuito de deixá-las mais atrativas. O objetivo muitas vezes é cumprido, com inovação em formas e disposição das estruturas, porém parece não haver uma preocupação maior com as inovações tecnológicas que a sociedade já propõe.

Cidades-modelos como Nova Iorque e Amsterdã mostram alguns exemplos que deveriam ser seguidos e incorporados no meio urbano das cidades brasileiras. Enquanto que na cidade de Nova Iorque os antigos e esquecidos telefones públicos foram aos poucos substituídos por zonas de Wi-Fi, em Amsterdã casinhas de passarinhos que medem o nível de Dióxido de Carbono (CO₂) dão sinal de Wi-Fi de graça para quando estes níveis estão baixos. Estes são bons exemplos de como “moldar uma cidade para que ela nos molde” (GEHL, 2015).

Em Florianópolis observou-se poucas praças, calçadas ou pontos de grande circulação de pessoas, como a Avenida Beira-Mar, que dispõem de um elemento urbano com essas características apresentadas pelas cidades relatadas. Uma pesquisa realizada pelo Ministério da Saúde em 2012 revelou que Florianópolis é a cidade brasileira na qual o maior número de pessoas praticam exercícios ao ar livre (41% contra 30% da média nacional). A pesquisa também revelou que a capital de Santa Catarina, por ter hábitos como estes, também possui o menor índice de obesos do País (14% contra 17% da média nacional), mostrando-se uma das cidades mais saudáveis do Brasil. Esses dados mostram que Florianópolis é uma cidade com cidadãos que costumam usufruir do espaço público e de estar na rua. Mesmo com a existência dos mobiliários com equipamentos de academia, que incentiva mais as pessoas, ainda falta algo que proporcione e convide-as a querer sair e permanecer na rua, utilizando, da melhor maneira, o meio urbano.

Sendo assim, alguns pontos da cidade de Florianópolis carecem de maior atenção quanto à essência de sua existência, de sua função, de sua contribuição. As

praças exemplo, que são ambientes feitos para receber pessoas e lidar com elas o tempo todo, não dispõem de estruturas adequadas para recepcionarem essas pessoas com qualidade.

A necessidade das pessoas muda conforme os anos passam e isso mostra que, ao se planejar o ambiente público é necessário analisar estes aspectos. A satisfação e o humor das pessoas com o meio urbano estão diretamente ligados ao cumprimento ou não dessas necessidades.

Gehl (2015) inclusive utiliza um espaço em seu livro para explicar que a cidade e a forma como são projetadas influenciam no humor de seus cidadãos. Uma ferramenta, elaborada através de um concurso da Volkswagen, lida justamente com o emocional das pessoas no dia-a-dia. Chamada de *Fun Theory* (ou teoria da diversão), este método tem como objetivo central abordar momentos vividos diariamente pelas pessoas de forma mais lúdica e tornar determinadas tarefas do cotidiano prazerosas e divertidas de realizar.

Com base no que foi dito, a escolha da empresa parceira para este projeto como sendo o Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis se deu por motivos estratégicos, uma vez que este é o órgão público responsável por obras deste segmento na cidade de Florianópolis.

Neste sentido, o presente projeto busca desenvolver um mobiliário urbano que seja convidativo, promova o bem-estar e seja uma alternativa de lazer para as pessoas, sendo um benefício para a cidade de Florianópolis.

1.1. CONTEXTO DO PROBLEMA

Mediante um estudo de campo realizado nas praças e espaços públicos da cidade de Florianópolis, constatou-se a pouca quantidade de mobiliários que sejam atrativos e que façam com que as pessoas queiram permanecer nele. A necessidade das pessoas, como o acesso à internet livre ou tomada, são exemplos cada vez mais desejados, porém difíceis de encontrar pela cidade.

A cidade de Nova Iorque é um exemplo quando se trata de espaços públicos ideais. A preocupação com seus cidadãos e com o seu espaço público, fez com que esta cidade inovasse para melhorar o bem-estar das pessoas que circulam por ela,

buscando alternativas de design diferenciadas para que as pessoas se sintam melhor enquanto estiverem utilizando o meio urbano. O alargamento de ruas como a Broadway (Figura 2) para criar espaços de maior convívio e circulação de pessoas, além da instalação de mobiliários urbanos, mostra o cuidado que a cidade tem com as pessoas (moradores e visitantes) e com a interação entre elas. A substituição dos orelhões por pontos de WIFI (Figura 1) mostra a preocupação de Nova Iorque com a comunicação, que estava se tornando obsoleta com os telefones públicos, pois poucas pessoas ainda recorriam a ele.

Figura 1: Um dos pontos de Wi-Fi instalado na cidade de Nova Iorque.



Fonte: Foto retirada da Web revista Articulista.

Figura 2: Avenida Broadway, uma das mais movimentadas do mundo.



Fonte: Site da Depositphotos.

De fato, a comunicação é um campo que tem evoluído muito nos últimos anos. A internet já existe desde a Guerra Fria, porém começou a ser utilizada de modo geral apenas nos anos 1990. Mesmo que esta tecnologia esteja caminhando para quase trinta anos desde que se tornou mais acessível para as pessoas, ainda é uma ferramenta de comunicação que muitas pessoas não têm acesso. A internet tem se mostrado eficiente em muitas coisas, principalmente para facilitar a vida das pessoas. Seja para se comunicar, lazer em geral ou acesso a informação, a internet é uma ferramenta vital para a sociedade nos dias de hoje.

Uma cidade em Amsterdã, com o objetivo de reduzir o dióxido de carbono emitido pelos carros, fez o uso da internet uma aliada. Um aparelho instalado em locais de grande circulação de veículos motorizados mensurava o nível de dióxido de carbono no ar e permitia o acesso ao WIFI quando estes níveis eram baixos e bloqueava quando eram altos, numa tentativa de conscientizar as pessoas, e propor algo em troca.

A *Fun Theory*, mesmo que tenha aparecido independente desta ideia, tem objetivo parecido. A ideia de tornar algumas situações do cotidiano mais prazerosas de realizar já vem aparecendo a algum tempo porém começou a se tornar mais “popular” nos últimos anos através do termo *Fun Theory*, que foi idealizada pela Volkswagen.

De acordo com estas informações levantadas, para a realização deste projeto é necessário conhecer a cidade de Florianópolis, saber os pontos de encontros entre pessoas, ambientes de lazer e estruturas disponíveis para o uso das pessoas. É preciso conhecer as legislações que estão envolvidas, ter contato com profissionais da área que já tiveram experiências neste tipo de trabalho. Por isso, foi firmado um acordo com o Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis (IPUF), que é uma autarquia municipal e é o órgão da prefeitura responsável pelo planejamento urbano da cidade de Florianópolis, para dar todo o suporte possível na elaboração desta pesquisa.

1.1.1 Formulação do problema

Como promover o bem-estar dos usuários em um mobiliário urbano para Florianópolis utilizando a *Fun Theory*?

1.2. OBJETIVO

Projetar um mobiliário urbano que promova o bem-estar para os seus usuários utilizando a *Fun Theory*, para a cidade de Florianópolis.

1.2.1 Objetivos específicos

Neste tópico serão apresentados os seguintes objetivos específicos que delinearão o projeto:

- a) Analisar as definições e as leis que abordam os mobiliários urbanos;
- b) Apurar as operações que o órgão responsável pelo planejamento urbano de Florianópolis (IPUF) realiza na cidade, sua legislação enquanto autarquia municipal e métodos que utiliza;

- c) Analisar e aplicar os conceitos da *Fun Theory* no projeto;
- d) Examinar os mobiliários oferecidos pela cidade de Florianópolis e os que são propostos em outros lugares;
- e) Promover o bem-estar dos usuários ao utilizarem o mobiliário proposto.

1.3. JUSTIFICATIVA

Quando Jan Gehl (2015) cita em seu livro que “nós moldamos as cidades, e elas nos moldam”, o que o autor apresenta é que as cidades quando bem planejadas, evoluem; quando satisfazem seus moradores também recebem o retorno destes moradores. O humor e as atitudes das pessoas muitas vezes estão vinculados às atratividades nos bairros e cidades. Sendo assim, tornar as cidades e seus microcomponentes (bairros, ruas, vielas, praças...) um ambiente atrativo, é indispensável para a qualidade de vida das pessoas.

A necessidade que as pessoas têm e as evoluções tecnológicas crescem juntas, e as cidades demoram a se moldar a estas inovações. Umas por problemas burocráticos, outras pelo conservadorismo, mas é nítido que quando uma cidade acompanha a esta evolução ela torna os seus moradores mais contentes.

A existência de poucos elementos urbanos que sejam convidativos, que tenham inovações tecnológicas e que promovam o bem-estar das pessoas foi um fator averiguado mediante estudo de campo, em Florianópolis. Lugares importantes da cidade e com grande circulação de pessoas, como a Praça XV (Figura 3), propõem pouco entretenimento para quem circula por ali.

Figura 3: Foto tirada da Praça XV, região central de Florianópolis



Fonte: Site Melhores Destinos.

Em contrapartida, na Avenida Beira-Mar (assim como em outras regiões da cidade) é possível encontrar um mobiliário que disponibiliza equipamentos de academia ao ar livre e sem custos, que acabou sendo adotado pelos moradores da cidade, pois possibilita e incentiva as pessoas a se exercitarem e fortalecerem sua saúde de maneira gratuita.

Figura 4: Academia ao ar livre, na Beira-Mar de Florianópolis.



Fonte: acervo pessoal.

Estas academias ao ar livre (Figura 4) são um projeto da prefeitura de Florianópolis chamado de Floripa Ativa e conta hoje com 32 exemplares espalhados por mais de 26 bairros da cidade. O mobiliário urbano conta com 10 aparelhos que trabalham grandes grupos de musculatura e musculatura localizada e cada aparelho disponibiliza uma placa contendo instruções de como praticar o exercício de maneira correta. Este exemplo ilustra que elementos bem pensados e com propósitos bem fundamentados são boas alternativas para o bem-estar da população.

Utilizar a forma lúdica de interagir com as pessoas, visando o bem-estar dos usuários, tornando situações comuns do dia-a-dia mais descontraídas, tem sido uma maneira interessante e que apresenta bons resultados no que diz respeito ao cumprimento de seus objetivos. A ideia de resgatar este conceito da *Fun Theory* para um mobiliário urbano, com o intuito de promover o bem-estar social de maneira mais agradável, e fazendo com que as pessoas sintam-se bem e felizes por utilizá-lo é importante para o cumprimento dos objetivos propostos.

Observou-se a necessidade de um amparo técnico de pessoas que trabalham e tenham contato direto com este tipo de projeto levou até o acerto da parceria com Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis, que é órgão municipal responsável por obras deste segmento.

A partir do que foi abordado, foi possível refletir e analisar a situação em que se encontram alguns ambientes de Florianópolis e notar os nichos a serem explorados e os potenciais avanços a serem trabalhados.

Portanto, a partir do que foi exposto, o presente projeto busca desenvolver um mobiliário urbano que conduza a uma reflexão sobre as reais necessidades das pessoas no que diz respeito às inovações tecnológicas e contribuir com ideias e propostas para uma cidade voltada para seus moradores, deixando um legado para as pessoas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste tópico serão apresentadas pesquisas e informações que abordam as perspectivas de uma cidade feita para pessoas, classificando os principais pontos que tornam uma cidade “viva” e os motivos pelos quais alguns lugares acabam tornando-se “pontos de encontro” de pessoas nas cidades. Para isso, os mobiliários urbanos possuem um papel fundamental nos centros urbanos. Assim, faz-se necessário um levantamento abordando as questões relacionadas a mobiliários urbanos, fazendo conexões com a cidade para qual este projeto é destinado e trabalhando questões que abordam o bem-estar e o bom humor das pessoas, como a *Fun Theory*.

2.1. CIDADE PARA PESSOAS

Floriano (2016) relata que a cidade é o lugar da troca material e simbólica, palco das expressões sociais, ela é o testemunho da história e, ao mesmo tempo, o símbolo que melhor a representa. Como construção cultural e histórica, produto artificial e coletivo, deve ser entendida como lugar privilegiado da arte, tornando-se ela mesma uma obra de arte. Enquanto morada do corpo social, aciona de forma permanente um olhar estético e é, por meio desta sensibilidade, construída na vivência dos espaços públicos, que se pode descobrir suas paisagens, tanto a visual – definida por seu patrimônio arquitetônico e natural – quanto à paisagem cultural, fruto das trocas sociais.

Discutir o Planejamento Urbano não é nenhuma novidade para a sociedade brasileira. Desde os princípios do século XX, se debate amplamente os modelos de cidade criados, discutindo e rediscutindo temas, tais como infraestrutura básica, usos do solo, áreas verdes e preservação do patrimônio histórico. Mas as cidades se transformaram, as pessoas mudaram, e os conceitos se modernizaram (PEREIRA, 2016).

Todos devem ter o direito a espaços abertos, facilmente acessíveis, tanto quanto tem direito a água tratada. Todos devem ter a possibilidade de ver uma árvore de sua janela, ou de sentar-se em um banco de praça, perto de sua casa,

com um espaço para crianças, ou de caminhar até um parque em dez minutos. Bairros bem planejados inspiram os moradores, ao passo que comunidades mal planejadas brutalizam seus cidadãos (GEHL, 2015).

O debate sobre o espaço de desenvolvimento da vida urbana tem que se renovar constantemente. Para isso, é preciso ter um pensamento ousado, buscar ações de vanguarda, para que a cidade não esteja aquém do desenvolvimento e dos anseios de seus cidadãos (PEREIRA, 2016).

A inovação social permite a criação de uma sociedade em que indivíduos e organizações tenham como objetivo comum construir uma nova realidade. Uma sociedade em que os sistemas e negócios são executados por pessoas e para pessoas e que as soluções criadas tenham como finalidade sanar as necessidades sociais. Pensar em um sistema onde um lado tem que perder para que outro saia vencedor é ultrapassado. A nova lógica permite criar sistemas que realmente impactam a sociedade sem deixar de pensar no indivíduo (GEHL, 2015).

O direito à cidade é um conceito relativamente novo, e passou a ser amplamente discutido após a promulgação do Estatuto da Cidade, em 2001. Este direito, muitas vezes relegado às questões mais básicas da vida urbana, passou, nos últimos anos, por uma revisão conceitual. Hoje se fala em direito à paisagem, em acessibilidade universal à cidade, e também em direito à arte. O direito à cultura de modo geral (PEREIRA, 2016).

Neste cenário de necessidades incessantes, de renovação, de criação, e de direitos coletivos, Florianópolis é novamente pioneira. No final dos anos 1980, quando o Brasil ainda dava os primeiros passos rumo à sua redemocratização, a capital catarinense iniciava um trabalho ousado, criando ferramentas urbanísticas que promovessem a construção de espaço de arte e entretenimento pela cidade (PEREIRA, 2016).

Tendo em vista isso, proporcionar o equilíbrio entre o fluxo e a tranquilidade em um mobiliário urbano sem que se precise escolher por apenas um, é o que se espera de um mobiliário urbano. A tranquilidade que faça as pessoas quererem estar nele e o fluxo que traga justamente a ideia de ser urbano, social e também para a segurança, afinal, praças e ambientes sem movimentos são locais que afastam as pessoas.

2.1.1 Cidade saudável

Inúmeras mudanças na sociedade, no mundo desenvolvido, levaram a novos desafios nas políticas de saúde. Os carros foram se tornando a principal forma de transporte e, atividades simples, como subir escadas, são cada vez mais substituídas por escadas rolantes ou elevadores. Na sociedade atual, grande parte do tempo que se passa em casa é gasto em uma poltrona, passivamente assistindo à TV, cria-se um modelo no qual muitos indivíduos não são estimulados a exercitar o corpo e gastar energia diariamente. Péssimos hábitos alimentares, excesso de alimentação e comidas com gordura saturada agravam esse quadro (GEHL, 2015).

Além disso, a maioria das cidades brasileiras não incentiva o uso das bicicletas. São poucas as cidades que dispõem de lugares seguros e relaxantes ao ar livre para fazer um piquenique, passear com o cachorro ou mesmo conversar. O desenvolvimento desenfreado das cidades empurrou as pessoas para as calçadas, que muitas vezes não são apropriadas dando prioridade para os carros. As praças, muitas abandonadas, não possuem estruturas para acolher as pessoas. As calçadas em péssimas condições, poucos bicicletários e bancos que não apresentam boas condições de uso (GEHL, 2015).

Estes aspectos negativos, como a ausência de locais seguros e relaxantes, se conectam com o conceito de cidade saudável, pois estas situações relatadas atingem a parte emocional das pessoas por terem poucas opções de entretenimento nos momentos de lazer. E essa parte emocional é um fator relevante na avaliação de uma cidade saudável. Uma cidade que proponha experiências visuais e de uso diferenciados a seus cidadãos, tornam eles, de certa forma, mais saudáveis. Como Gehl (2015) comenta, o humor das pessoas está diretamente ligado ao conteúdo de suas cidades, dos locais onde precisam passar com frequência e da vivência nestes locais. Ter atratividades e disponibilizar entretenimento para seus moradores é um conceito recente, mas que vem se tornando cada vez mais fundamental para uma cidade saudável.

A superintendente do IPUF, Vanessa Maria Pereira, comenta um breve relato no livro “arte pública Florianópolis – 1990-2015” sobre a necessidade cada vez mais latente da cidade de Florianópolis disponibilizar cultura a seus moradores, sair do

círculo das necessidades básicas e entrar no algo a mais. Um exemplo disso é que no mais novo projeto urbano para a cidade, o Plano Diretor, os debates e discussões saíram do comum e se estenderam para a Política de Arte Pública, sendo classificada hoje como uma das metas do Plano Diretor da capital catarinense. E o conceito de arte pública apresentado por ela abrange não apenas arte como definição, mas sim todo o contexto que traga cultura para a cidade e seus cidadãos, inclusive os próprios mobiliários urbanos. Diante disso, fica claramente expressa a relação entre a criação do “cenário urbano” e a contribuição que a “arte pública” pode dar para qualificar a cidade para seus moradores.

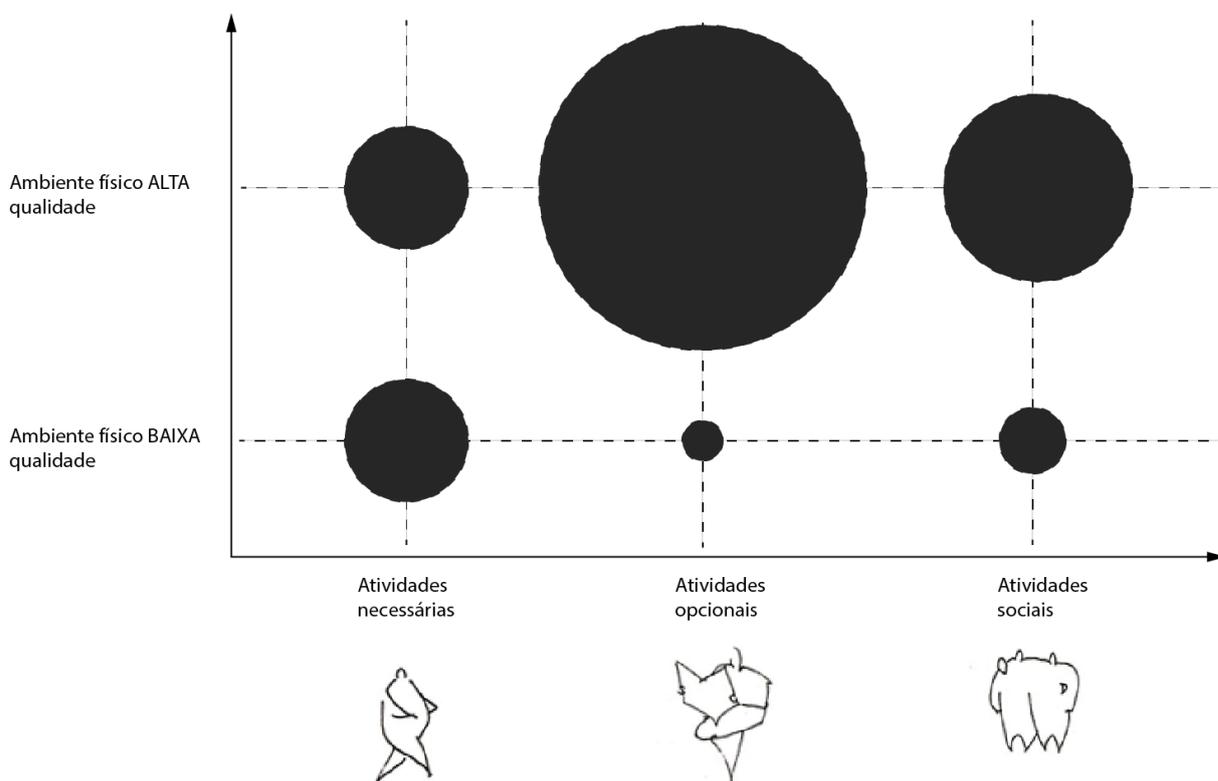
O contexto de arte pública, que proporciona lazer e cultura através de um mobiliário, pode ser visto na existência de um projeto de mobiliário urbano que contém equipamentos de academia, com a intenção de gerar maior diversidade de entretenimento para os moradores, incentivando as pessoas a praticarem exercícios físicos, sendo um exemplo de sucesso e de inovação pois cumpre os objetivos que propõe: uma alternativa de entretenimento sem custos e saudável. Porém, um mobiliário como este instalado em uma praça ou local que não seja atrativo, não tenha fluxo de pessoas ou moradores por perto ou que não seja seguro, não atrairá usuários. Então, mesmo que o mobiliário apresente boas condições de uso, tenha um bom propósito para sua existência e seja atrativo, se o contexto ao qual foi inserido não apresentar as mesmas qualidades, provavelmente este mobiliário não cumprirá seus objetivos.

2.1.2 A cidade como lugar de encontro

Uma característica comum da vida no espaço da cidade é a versatilidade e a complexidade das atividades, com muito mais sobreposições e mudanças frequentes entre caminhada intencional, parada, descanso, permanência e bate-papo. Aleatoriamente e sem planejamento, ações espontâneas constituem parte daquilo que torna a movimentação e a permanência no espaço da cidade tão fascinante. Enquanto caminha-se para o destino desejado, as pessoas observam pessoas e acontecimentos, sendo inspirados a parar e olhar mais atentamente ou mesmo a parar e participar (GEHL, 2015).

Um evidente padrão central emerge da grande diversidade de atividades no espaço urbano. Um modo simples de identificá-las é colocar as categorias mais importantes em uma escala (Figura 5), de acordo com seu grau de necessidade. Em uma ponta ficam as atividades obrigatoriamente necessárias, ou seja, atividades que as pessoas geralmente têm que fazer: ir trabalhar ou à escola; esperar um ônibus; trazer mercadorias para clientes. Estas atividades acontecem sob qualquer condição. Na outra extremidade dessa escala ficam as atividades opcionais, ou recreativas, das quais as pessoas poderiam gostar: caminhar em um calçadão; ficar em pé e dar uma boa olhada na cidade; sentar-se para apreciar a vista ou tempo bom.

Figura 5: Relação das atividades e da qualidade do ambiente.



Fonte: Adaptado de Gehl.

A maior parte das atividades urbanas mais atrativas e populares pertence ao grupo de atividades opcionais e por isso uma boa qualidade urbana é pré-requisito.

A alta amplitude das atividades opcionais quando se tem uma ótima estrutura e quando se tem uma estrutura de baixa qualidade deixa evidente que para a realização de tarefas que não pertencem ao cotidiano, sendo apenas de lazer ou extras, só serão levadas a diante caso haja boas condições para isso. Correr, repousar, ouvir uma música ou mesmo exercitar-se são tarefas que as pessoas impõem para elas mesmas para cumprir algum objetivo ou mesmo relaxar, e se as condições do meio urbano não apresentarem condições para realizá-las, elas simplesmente deixam de fazer por não ser uma obrigação.

Caso as condições externas, como uma tempestade, tornarem impossível o caminhar e a recreação, quase nada acontece. Se as condições são toleráveis, cresce a possibilidade de ocorrer as atividades necessárias. Se as condições para permanência ao ar livre forem boas, as pessoas se entregam a muitas atividades necessárias e também a um número crescente de opcionais. Os pedestres ficam tentados a parar para apreciar o tempo, os lugares e a vida na cidade, ou as pessoas saem de seus edifícios para ficarem no espaço urbano. Cadeiras são levadas para frente das casas e as crianças saem à rua para brincar (GEHL, 2015).

Caso o tempo não esteja contribuindo para as atividades ao ar livre como, por exemplo, um sol muito forte ou a chuva, essas atividades são reduzidas ou tornam-se impossíveis de acontecer. Portanto, as condições climáticas são fatores determinantes no uso do espaço público.

“Convites para uma atividade ao ar livre que vá além de uma simples caminhada incluem proteção, segurança, um espaço razoável, mobiliário e qualidade visual.” (GEHL, 2015).

O gráfico representado pela Figura 5 mostra um estudo realizado por Gehl (2015) que pode ser traduzido para Florianópolis. Um exemplo disso é a Avenida Beira-Mar, que possui uma boa infraestrutura, com segurança, iluminação e espaços adequados, portanto é um ambiente físico de alta qualidade e, por isso, possui alta circulação de pessoas o tempo todo. Em contrapartida, a Rodovia Sc401, onde alguns ciclistas se arriscam pedalando ao longo da via sem estrutura adequada, sem iluminação ideal, e sem a proteção necessária para a prática deste esporte. Se

houvesse um cuidado e uma preocupação com este espaço, as chances de aumentar o número de usuários seriam grandes. A preocupação com o meio urbano é importante para o crescimento da cidade e de seus moradores.

Um mobiliário urbano que convide as pessoas a permanecerem no ambiente e possam usufruir dele com qualidade, tem sido cada vez mais explorado pelas cidades em constante evolução. A cidade de Nova Iorque é um exemplo desta mudança. Embora a circulação de pedestres tenha naturalmente dominado as ruas, em 2007 foi lançado um programa para estimular a versatilidade na vida urbana dos nova-iorquinos. A ideia consistia em dar mais opções de lazer e recreação como complemento à ampla e obrigatória circulação de pedestres. Trechos importantes da cidade como a Time Square tiveram os automóveis proibidos de circular criando varias áreas de convívio. A ampliação das calçadas da Broadway criando um espaço para mesinhas de café e locais de permanência é outro exemplo marcante da cidade, tornando esta uma cidade ainda mais multifacetada (GEHL, 2015).

“Atividades sociais exigem a presença de outras pessoas e incluem todas as formas de comunicação entre as pessoas no espaço público. Se há vida e atividade no espaço urbano, então também existem muitas trocas sociais. Se o espaço da cidade for desolado e vazio, nada acontece.” (GEHL, 2015)

O acesso à comunicação e os contatos explodiram em anos recentes. A TV, a internet, o e-mail, o celular possibilitam um amplo e fácil contato com pessoas do mundo todo. De tempos em tempos, surge a questão: a função de ponto de encontro do espaço da cidade pode ser assumida pelo conjunto de opções eletrônicas? (JACOBS, 2014). A disponibilização de contato eletrônico inserido no meio urbano pode gerar isolamento dos indivíduos presentes, mas dar mais opções que satisfaçam as necessidades das pessoas é importante para o sucesso do mobiliário.

Da mesma forma que as cidades sofreram notáveis mudanças ao longo das décadas, a tecnologia caminhou junto e os meios eletrônicos de contato foram introduzidos tornando-se indispensável ao se projetar o meio urbano nos dias atuais.

Inclusive as mudanças sociais, em especial nas regiões mais ricas do mundo, explicam esse interesse crescente das pessoas em se locomover e permanecerem no espaço público. Maior tempo livre, a longevidade, melhores condições

econômicas e tecnologias de ponta têm, de modo geral, trago mais tempo e mais recursos para recreação e lazer (GEHL, 2015).

2.1.3 A cidade viva

O conceito de cidade viva não se limita à quantidade de pessoas. Não é necessário multidões para que uma cidade ou espaço seja determinado como “vivo”. Uma praça ou rua de uma pequena cidade pode apresentar traços de vitalidade muito maior do que uma grande metrópole lotada de pessoas. A ideia está justamente no equilíbrio entre quantidade e qualidade. Ter uma vida urbana variada e complexa, onde as atividades sociais e de lazer estejam combinadas é essencial para uma cidade viva.

A cidade viva emite sinais amistosos e acolhedores com a promessa de interação social. Por si só, a presença de outras pessoas sinaliza quais lugares valem a pena. Um teatro lotado e um teatro quase vazio passam duas mensagens completamente diferentes. Um assinala a expectativa de uma agradável experiência comum. O outro, que algo está errado (GEHL, 2015).

Quando os responsáveis por projetar o meio urbano se preocupam mais do que garantir o espaço suficiente para circulação, para proporcionar que as pessoas tenham contato direto com a sociedade em torno delas, a qualidade do meio projetado é melhor. As experiências são maiores e possibilitam diferentes interações e que necessitam de um espaço público vivo acessado por diferentes grupos de pessoas (CARVALHO, 2010).

Gehl (2015) comenta que o conceito de cidade viva é relativo. Não importa números, multidões ou o tamanho da cidade, e sim de que o espaço da cidade seja convidativo e popular, criando um espaço com significado.

Um provérbio comum na Escandinávia diz que “as pessoas vão onde o povo está”. As pessoas realmente se sentem atraídas pela atividade e presença de outras pessoas. Da janela as crianças veem outras crianças brincando na rua e correm para juntar-se a elas (JACOBS, 2014).

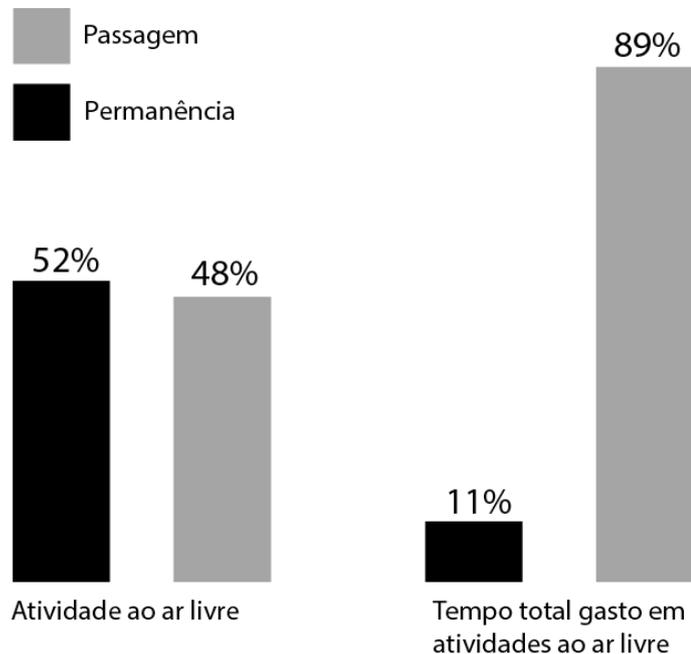
“A vida na cidade é um processo de autoalimentação, de autorreforço. Algo acontece porque algo acontece porque algo acontece. Após iniciada, uma

brincadeira de criança pode, rapidamente, atrair mais participantes. Processos similares ocorrem com atividades de adultos. As pessoas vão aonde o povo está.” (GEHL, 2015)

É de conhecimento geral que uma cidade viva necessita de grandes massas construídas e grandes concentrações de moradias e locais de trabalho. Porém, o que uma cidade viva necessita mesmo é uma combinação precisa de espaços públicos bons e convidativos com uma quantidade crítica de pessoas que queira utilizá-los (

O número de usuários e quanto tempo estes usuários gastam no espaço público são dois dos fatores mais importantes para avaliar a vida na cidade. Muitas pessoas movimentando-se rapidamente pelo espaço pode significar menos vida do que um pequeno grupo de pessoas que passam algum tempo ali. Tráfego alto implica em cidades sem vida ao passo que longas permanências significam cidades vivas

Figura 6: Estudo das atividades ao ar livre em 12 ruas residenciais do Canadá.



Fonte: Adaptado de Gehl

O gráfico apresentado (Figura 6) mostra que na cidade do Canadá, nas doze ruas avaliadas, que as pessoas são divididas entre as atividades em que você

permanece no espaço público oferecido e apenas utiliza de passagem este espaço. Porém, na avaliação do tempo total gasto em cada atividade, mostrou uma grande diferença. O tempo total gasto em atividades de permanência no ambiente público é quase nove vezes menor do que o tempo gasto em atividades onde não se permanece no espaço. Isso se dá em função dos fatores climáticos do Canadá, que possui invernos rigorosos e mesmo nos dias de verão o frio é presença constante. O conceito de cidade viva indica que a permanência das pessoas nos locais públicos para interagirem ou apenas para desfrutarem daquele espaço é importante para que a cidade (ou bairro, ou rua...) seja classificado como “vivo”, portanto o exemplo do Canadá sugere que mesmo os lugares tenham muitos moradores, não há a classificação de uma cidade “viva” neste caso.

Resgatando este conceito para o Brasil, é possível notar o exemplo da Avenida Paulista, em São Paulo, como sendo uma rua de extremo e intenso movimento e circulação de pessoas durante todo o dia. Isso não necessariamente a torna uma cidade viva. As pessoas não permanecem nela, não desfrutam do espaço público e tampouco interagem com ele, elas apenas se deslocam por ela, muitas vezes a passos largos e acelerados, buscando sair logo daquele “tumulto”. Um exemplo que contrasta com este é a orla de Copacabana, no Rio de Janeiro, onde o fluxo de pessoas é alto durante o dia todo e o que se observa são cidadãos utilizando frequentemente o espaço urbano como lazer. As ciclovias, as calçadas, a areia, os bancos, os chuveiros. Tudo que a orla disponibiliza, as pessoas usam e isso torna este um exemplo de uma avenida “viva”.

Após estas análises macros utilizando exemplos de grandes cidades brasileiras e trazendo isso para a cidade de Florianópolis, foi possível classificar a orla da Beira-Mar como um bom exemplo de avenida “viva”, mesmo que numa escala menor da apresentada pelo exemplo de Copacabana. Embora a praia não seja própria, as estruturas que permeiam a orla tornam este um local atrativo e interessante para desfrutar de bons momentos e ter sempre novas experiências. O nascer e o pôr-do-sol na avenida são exuberantes e cheios de beleza, as estruturas para receber ciclistas e pedestres são de qualidade e os mobiliários urbanos ofertados dispõem de boa reputação com os usuários. Este é um lugar onde o equilíbrio entre qualidade e quantidade, enaltecido pelo conceito do “vivo”, aparece.

2.2. MOBILIÁRIOS URBANOS

O termo mobiliário urbano, na forma mais simples de definição, consta no dicionário como sendo uma coleção de artefatos implantados no espaço público da cidade, de natureza utilitária ou de interesse urbanístico, paisagístico, simbólico ou cultural.

A lei 10.098/2000 (BRASIL, 2000) define o termo mobiliário urbano como conjunto de objetos presentes nas vias e espaços públicos, superpostos ou adicionados aos elementos da urbanização ou da edificação. Em contrapartida, a ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas) considera como mobiliário urbano todos os objetos, elementos e pequenas construções integrantes da paisagem, de natureza utilitária ou não, implantados mediante autorização do poder público em espaços públicos e privados (ABNT, 1986).

Alguns autores como Kohlsdorf (1996), quando abordam o tema mobiliário urbano, vão mais ao encontro da definição da ABNT, tratando o mobiliário urbano como integrante dos elementos complementares do espaço urbano e que por possuírem elementos de maior mobilidade e menor escala, acabam por serem os responsáveis pela imagem dos lugares. Em contra partida dessa definição, Creus (1996) acredita que o termo “mobiliário urbano”, por ser o resultado de uma tradução de outras línguas, passando a ideia de decoração, não reflete a importância e complexidade desses objetos. Ele indica como termo ideal “elementos urbanos”, e os define como objetos utilitários que integram a paisagem urbana.

Embora um mobiliário urbano possa contemplar e fazer parte de um espaço aberto público ou privado, este projeto tem como principal foco o meio urbano público.

Os mobiliários urbanos são classificados em diferentes classes. Há autores que preferem classificá-los de acordo com os critérios funcionais dos elementos, como é o caso da ABNT (1986) e Freitas (2008). Assim como há quem prefere que sejam classificados como elementos complementares, através da escala e da função que os elementos desempenham como sugere Kohlsdorf (1996).

O mobiliário urbano tem sido estudado por diferentes autores e isso faz com que muito conteúdo seja criado e mostra a relevância destes objetos para o meio

urbano e para as pessoas. Segundo Kilicaslan (2008) os elementos urbanos podem ser fatores determinantes da escolha da pessoa por uma rua. Segundo ele, a presença do mobiliário urbano adequado influencia na “vida das ruas”.

“... o espaço não é apenas descrito nos seus aspectos formais, mas é analisado quanto ao efeito de suas características físico-espaciais sobre os indivíduos, tentando-se entender como as percepções desses aspectos afetam as atitudes e comportamentos dos usuários do espaço urbano.”
(REYS e LAY, 2006, p.27).

A necessidade de estudar o mobiliário urbano como um elemento que interfere na avaliação da paisagem é ressaltada também por Guedes (2005). Ele conta que as cidades atualmente contam com alta demanda de funções que devem ser atendidas e afirma que os projetos de equipamentos urbanos precisam ser avaliados para que haja uma tentativa de melhorar a qualidade dos objetos e da percepção do ambiente como um todo.

Mesmo que o objetivo deste projeto seja abordar o mobiliário urbano como elemento que interfere na preferência do usuário por determinados espaços, no Brasil grande parte das pesquisas sobre mobiliário urbano tem tomado como foco a discussão do design dos objetos (MONTENEGRO, 2005; FILHO, 2007) e sobre a interferência do mobiliário no espaço público (RIBEIRO et. al, 2008).

Conforme mencionado anteriormente, um mobiliário urbano precisa comunicar ao usuário qual o motivo de sua existência naquele local. Está condicionado ao cumprimento de suas tarefas para o qual foi projetado. A má elaboração do projeto pode trazer iminentes falhas ao mobiliário, tornando-o um objeto que não cumpre suas funções adequadamente. As Figuras 7 e 8 abaixo retratam exemplos de mobiliários que não atendem as necessidades dos usuários e outra onde a mesma situação mostra um mobiliário que cumpre seu papel para qual foi designado.

Figura 7: Abrigo de ônibus sem proteção e infraestrutura adequada.



Fonte: g1.globo.com

Figura 8: Abrigo de ônibus em Curitiba.



Fonte: Site sinaldetransito.com.br

Analisando estas imagens é possível fazer uma associação à cidade saudável, onde o humor das pessoas é diretamente ligado ao espaço público oferecido. O ponto de ônibus que não dispõe de estrutura adequada para receber a quantidade de pessoas que ele recebe, não havendo cobertura suficiente para todos e bancos insuficientes, gera um maior desgaste emocional para os usuários e

frequentadores deste espaço. Todavia, o ponto de ônibus disponível na cidade de Curitiba é um exemplo e modelo a ser seguido. Existe um padrão de estrutura criado por toda a cidade, assentos suficientes nos pontos existentes, a passagem é paga no próprio ponto para evitar filas no embarque, cobertura completa para todos e, segundo a Prefeitura de Curitiba, são disponibilizados muitos pontos a fim de evitar filas nos pontos e evitar que as pessoas tenham que caminhar muito para chegar até um deles. Este exemplo de Curitiba mostra a preocupação que a cidade teve com seus moradores, fazendo algo pensado para eles de acordo com suas necessidades. A intenção de promover o bem-estar de seus cidadãos é um conceito levado a rigor pela prefeitura de Curitiba.

Portanto, a funcionalidade de um mobiliário urbano pode ser atribuída ao desenho e a correspondência aos aspectos ergonômicos. Para estabelecer critérios de ergonomia é necessário um alto nível de interação entre projeto e usuário ou meio no qual será inserido. A avaliação da ergonomia de um projeto deve considerar aspectos físicos, cognitivos, antropométricos, psicossociais e culturais. Um mobiliário urbano que não considere os aspectos ergonômicos podem levar os usuários a experiências negativas com uso, como desconforto e até acidentes.

O mobiliário urbano influencia as pessoas na escolha por utilizarem determinado espaço da cidade e podem trazer oportunidades de melhorar o relacionamento humano.

“O mobiliário urbano juntamente com outros fatores associados ao uso do espaço pode facilitar a convivência social e o intercâmbio de experiências individuais e coletivas”. (MONTENEGRO, 2005, p.43).

Certamente o conforto está entre os principais aspectos atribuídos á mobiliários de qualidade, sendo assim um aspecto influenciador do seu uso. O conforto está ligado à convivência e satisfação do usuário por utilizar aquele meio. A existência de elementos urbanos como bancos confortáveis e bem localizados influencia o uso das praças (FRANCIS, 1991).

Outro fator que merece destaque na elaboração de um mobiliário urbano é a acessibilidade. A disposição do mobiliário no meio sem prejudicar a acessibilidade das pessoas. A ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas) considera

acessíveis os espaços, edificações, mobiliários, equipamentos urbanos ou elementos que possam ser alcançados, acionados, utilizados e vivenciados por qualquer pessoa, inclusive aquelas com deficiência ou mobilidade reduzida. Segundo a ABNT, o termo “acessível” pode ser atribuído tanto para a física quanto para a comunicação.

Conclui-se então que um mobiliário urbano não precisa ser um “canivete suíço” para ser classificado como bom. Ele precisa apenas proporcionar com qualidade as funções que lhe são atribuídas. É possível observar nas praças e ambientes públicos da cidade que muitos dos elementos urbanos são falhos. Dar as costas para a evolução tecnológica que está acontecendo só mostra o quanto o Brasil está atrasado em relação a alguns países.

Neste sentido, a forma de interação das pessoas com os mobiliários urbanos deve trazer experiências que façam com que estes usuários quebrem a rotina do dia-a-dia atribulado. A descontração naqueles minutos do intervalo do trabalho, aquele passeio com o cachorro no final de semana ou mesmo aquela pausa para uma conversa pode proporcionar experiências mais agradáveis trazendo a diversão como principal elemento. Como já foi citado, todo objeto que traz um elemento diferente do comum, por ser diferente do padrão, incentiva as pessoas a quererem ter aquela experiência. O estresse e a correria são fatores que trazem muitas consequências à saúde na atualidade e uma dose de diversão diária pode mudar a vida do usuário.

2.3. FUN THEORY COMO FERRAMENTA

A idealizadora desta ferramenta, a empresa *Volkswagen*, teve como objetivo tornar problemas importantes e pertinentes encontrados na sociedade mais divertidos de se resolver. Ao invés de burocratizar e tornar os problemas ciclos viciosos com sempre as mesmas soluções, ela propôs mudar a perspectiva de avaliação.

O case de sucesso da *Volkswagen* trabalhou com a ideia central de que “a diversão é a maneira mais fácil de mudar para melhor o comportamento das pessoas”. Para justificar essa ideia foram produzidos três experimentos em vídeos e

disponibilizados para reprodução livre por todos os meios de compartilhamento. Este é o conceito do Marketing Viral, uma mensagem que se espalha como vírus, em escala global. Os vídeos, que tem como objetivo incentivar as pessoas a produzirem suas próprias experiências, premiaria o vencedor com aproximadamente R\$7.000,00. (BIAVATI, 2009)

O experimento campeão da campanha já ultrapassa os cinco milhões de visualizações no You tube. Ele mostra uma cena com uma escada de degraus fixos e uma escada rolante ao lado. Nesta cena mostram as pessoas utilizando e sobrecarregando a escada rolante, ao passo que a escada fixa, mesmo que seja mais larga e comporte mais pessoas, permaneça com poucos usuários. O vencedor da brincadeira propôs colocar sinais sonoros de piano nos degraus parados e revesti-los como se fossem teclas de piano. A cena após a transformação mostra usuários admirados, impressionados e dispostos a usar a escada para “compor” musicas pisando nas “teclas do piano” (Figura 9). Foi registrado um aumento de sessenta e seis por cento (66%) no uso da escada fixa com formato de piano.

Figura 9: Degraus da escada em forma de piano e sinais sonoros.



Fonte: biavati.wordpress.com

Outro case importante foi a “lixreira mais funda do mundo” (Figura 10). Neste experimento foi desafiado o hábito das pessoas de jogarem lixo no chão ao invés das lixeiras publicas. Um efeito sonoro que simula a queda de um objeto em uma

espécie de buraco extremamente fundo foi instalado em uma das lixeiras e o resultado mostrou que esta lixeira recebeu setenta e dois quilos (72 kg) de lixo em um único dia (quarenta e um quilos (41 kg) a mais que as lixeiras próximas).

Figura 10: Lixeira “mais funda do mundo”.



Fonte: biavati.wordpress.com

O último exemplo lançado foi de um medidor de velocidades (Figura 11). Em uma determinada rua os carros excediam a velocidade máxima muitas vezes mesmo levando infrações por isso. O objetivo então era tentar reduzir essas infrações conscientizando as pessoas de que aquilo era errado. O vencedor criou uma espécie de loteria onde todos os veículos que passassem na velocidade máxima permitida gerariam um bilhete automaticamente no sistema e concorreriam a este sorteio. O valor seria justamente o total arrecadado pelos infratores que passassem a cima do permitido naquele radar. Uma forma lúdica e divertida de conscientizar as pessoas. Teve uma redução de vinte e dois por cento (22%) de infrações e mostrou mais uma vez que é possível conscientizar e mobilizar as pessoas através da diversão.

Figura 11: Medidor de velocidade com conceito da *Fun Theory*.



Fonte: biavati.wordpress.com

Os cases acima mostram e provam que tratar dos problemas, proporcionando diversão na dose certa, pode ser um grande aliado na busca por soluções. A teoria da diversão, embora seja uma ferramenta nova e ainda pouco explorada, possui resultados palpáveis mostrando que pode ser útil na execução de projetos.

“Ao invés de perguntar “como posso motivar as pessoas”? Nós devemos estar nos perguntando “como posso criar condições em que as pessoas vão se motivar”?” (Edward Deci).

A forma lúdica com que aborda o usuário final é a chave do sucesso desta ferramenta. Proporcionar uma forma divertida e, por hora relaxante, de interagir com o produto mostra resultados pertinentes do método. É mais prazeroso para as pessoas quando elas têm que lidar com interações do cotidiano de forma mais descontraída. Muitas coisas que estão no entorno passam completamente despercebidas pelo simples fato de serem objetos ou lugares comuns do qual não se vê interesse em estar ou usar, mesmo que se passe diversas vezes pelo mesmo local. O cotidiano e a rotina transformam a percepção. As pessoas saem de casa todos os dias com os mesmos itinerários, nas mesmas horas e sempre desatentos ao seu redor, sempre pensando em algum problema pessoal, do trabalho ou mesmo

contando os dias para o próximo final de semana. O estresse está diretamente ligado a esta rotina incessante e desgastante que acontece diariamente. Quebrar esta rotina estressante proporcionando uma forma lúdica de interagir com o espaço urbano pode aliviar um pouco esta tensão do dia-a-dia.

Através deste levantamento relacionado à *Fun Theory*, que mostra a eficiência desta ferramenta através de exemplos aplicados, conclui-se que trazer esta forma de projetar para um mobiliário urbano pode ser um grande aliado na hora de executar o projeto e colocar os conceitos em prática.

2.4. AVANÇOS DA TECNOLOGIA

A tecnologia tem avançado significativamente nos últimos anos. O surgimento da internet nos anos 1990 foi um salto revolucionário na tecnologia e permitiu novas ferramentas para as pessoas. Hoje em dia é impossível pensar o mundo sem internet.

Esses avanços tornam cada vez mais necessário pensar no espaço público de outra maneira e ver quais as reais necessidades das pessoas atualmente e atendê-las para que estas se sintam mais a vontade e confortáveis ao utilizar àquele espaço.

2.4.1 A crescente necessidade de celulares e internet

O exemplo de Nova Iorque, que substituiu os orelhões por zonas de *Wi-Fi* livre mostra que projetar o meio urbano e repensar ele de acordo com as necessidades de seus moradores é essencial para a qualidade de vida. Uma cidade como Nova Iorque, onde muitas pessoas têm acesso a *smartphones*, a substituição dos orelhões pela internet livre foi uma mudança natural e necessária para as pessoas. É claro que a realidade brasileira não é a mesma vivida pelos nova-iorquinos, mas algumas cidades do país, como Florianópolis, demonstram ter a necessidade destes espaços de *Wi-Fi* livre, porém sem a remoção dos orelhões, que ainda são muito úteis para algumas pessoas.

O fato de os *smartphones* estarem ganhando cada vez mais espaço na vida das pessoas e se tornando um objeto popular, onde muitas pessoas tem acesso, é,

talvez, o grande determinante para a redução no uso destes aparelhos. As pessoas não precisam mais se deslocar até eles para fazer ligações, pois os *smartphones* realizam chamadas “a cobrar” assim como os aparelhos, possuem inúmeros recursos através de aplicativos e disponibilizam conectividade à internet.

A mais nova e recente revolução na comunicação está acontecendo justamente através dos aplicativos para celulares. Cada vez mais as pessoas estão aderindo ao seu uso e estão se comunicando menos por ligações telefônicas e mais por mensagens instantâneas de texto. Isso mostra que a comunicação muda de forma exponencial, onde até quase vinte anos atrás a revolução era poder usar um telefone sem fio pendurado na cintura, e hoje é possível se comunicar de forma rápida através de mensagens instantâneas de texto em questão de segundos.

Existem aplicativos para tudo hoje em dia. Para trocar mensagens, tirar fotos, baixar músicas, ver vídeos, conhecer pessoas, entre outros. O acesso à internet dinamizou a vida das pessoas, mudou hábitos e vem crescendo ano após ano. Os prós e contras desta dinâmica proporcionada pela internet são assuntos constantemente debatidos pelas pessoas. O uso em demasia do *smartphone*, traz algumas discussões como acidentes de carro, a diminuição no contato direto entre as pessoas e sedentarismo. Mas os benefícios também são vistos, como o giro de informação mais rápido, ferramentas diferenciadas para execução de variadas tarefas e a quantidade de informação disponível para acessar.

2.4.2 A Infraestrutura

Disponibilizar o acesso à internet livre em um mobiliário urbano na cidade de Florianópolis seria um ponto de referência para as pessoas e conseqüentemente um lugar de encontro, haja vista a pouca quantidade deste tipo de tecnologia disponível de forma livre na cidade. Por carregar este conceito de lugar de encontro e permanência que o WIFI livre traria, a necessidade de outro aparato se faz necessário para melhorar ainda mais o conceito de tecnologia: as tomadas. A proposta de fazer com que as pessoas permaneçam no mobiliário e possam desfrutar do uso da internet esbarra na questão do tempo limitado de uso, uma vez

que as baterias de *smartphones* não tem uma duração muito longa quando em uso contínuo.

Na cidade de Florianópolis, é possível ver praças e ambientes públicos revitalizados, mas que não disponibilizam o acesso a tomadas para seus moradores. A praça XV, local de grande circulação e permanência de pessoas, nenhuma tomada foi disponibilizada. A Praça Celso Ramos e a Praça Getúlio Vargas, recentemente revitalizadas, também são outros exemplos que não disponibilizam tomadas aos usuários. Parquinhos para crianças foram instalados e melhorados para receber melhor as crianças, bancos de qualidade inseridos para que as pessoas queiram permanecer nestas praças, mas as tomadas foram esquecidas do contexto da necessidade das pessoas.

Mesmo que a tomada não seja uma inovação tecnológica tão recente quanto à internet, a existência dela em locais públicos da cidade de Florianópolis é escassa e necessária. Em Florianópolis, os locais que possuem disponibilidade de tomadas costumam ser disputados por conta dessa escassez.

2.5. A PARCERIA COM O IPUF

A parceria do Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis (IPUF) neste projeto é uma escolha estratégica. Realizar o projeto tendo o suporte do órgão público responsável por obras deste segmento na cidade de Florianópolis é um facilitador no que diz respeito à legislação, burocracias envolvidas e forma de trabalho.

O IPUF é uma autarquia municipal e foi criado em março de 1977, através da Lei nº 1.494. Esta Lei define as competências, fixa a estrutura interna de administração e cria o seu Conselho Deliberativo (CONDEL).

Através do Decreto nº 064 de 1977 foi aprovado seu regulamento, dando as atribuições e competências próprias para cada uma das duas Diretorias: Diretoria de Planejamento e Diretoria de Operações, além da Presidência.

A criação do IPUF deve-se as seguintes finalidades:

- I. Promover estudos e pesquisas para o planejamento integrado do município e, mediante convênios, para o de outras áreas, especialmente os da Micro-Região da Grande Florianópolis, com vistas ao desenvolvimento do processo de planejamento integrado da região;
- II. Promover o planejamento local em consonância com as diretrizes do planejamento micro-regional, estadual, regional ou federal;
- III. Elaborar anteprojetos de lei e propor medidas administrativas que possam repercutir no planejamento ou no crescimento ordenado do território municipal;
- IV. Colaborar com as unidades de Administração Municipal para a consecução do planejamento integrado do município;
- V. Elaborar e encaminhar ao Prefeito Municipal estudos para a implantação e atualização do Plano Diretor de Florianópolis;
- VI. Exercer a função de controle e avaliação do uso do solo, no município de Florianópolis, se necessário, em convênio com os das Micro-Região da Grande Florianópolis;
- VII. Exercer a função de órgão central do Sistema de Planejamento do Município de Florianópolis;
- VIII. Elaborar estudos, objetivando eventuais adaptações dos programas ou das obras municipais ao Plano Diretor do Município e às Leis a ele pertinentes;
- IX. Sugerir medidas de estímulos ou de restrições tributárias ou administrativas necessárias à implantação do Plano Diretor e à realização de programas setoriais;
- X. Promover convênios com entidades técnicas e de ensino superior, visando a consecução de seus objetivos e aperfeiçoamento de técnicos de nível médio e superior;
- XI. Promover estágios para estudantes de nível superior ou de nível técnico no campo do planejamento urbano.

Atualmente o IPUF trabalha com um projeto chamado de Plano Diretor Participativo (PDP) de Florianópolis, que tem por objetivo melhorar a qualidade de

vida de seus moradores de forma holística, para que o meio ambiente natural e o meio ambiente construído acompanhem a evolução.

Figura 12: Logo do PDP de Florianópolis, atualmente em execução.



Fonte: site do IPUF.

O interessante do PDP (Figura 12) de Florianópolis é a conexão com os moradores, que antes se sentiam excluídos das opiniões no processo de desenvolvimento e agora possuem amplo contato com as pessoas que cuidam do PDP e participam das etapas estipuladas. As etapas, sugeridas pelo Ministério das Cidades são: O Núcleo Gestor, os multiplicadores, e a população como um todo.

“A visão estratégica de uma cidade se materializa através dos planos diretores. (...) considero o debate desses assuntos como os mais importantes desde sempre, e ainda mais nos dias atuais, pois só iremos vencer o confronto das necessidades crescentes diante da penúria dos recursos públicos, mediante maior eficiência e eficácia na gestão pública, que passa necessariamente pela inteligente e criteriosa ordenação dos espaços territoriais.” (TASSO, 2008).

2.6. A AVENIDA BEIRA-MAR NORTE

A fama que a região da Beira-mar Norte tem de ser o lugar mais elegante da cidade de Florianópolis não é recente. Desde o início do século passado começou a ser procurada pelas pessoas cujo poder aquisitivo era alto e procuravam um lugar para refugiar-se aos finais de semana e descansar nos dias quentes de verão, fazendo surgir chácaras e algumas edificações. Mais tarde acabou virando local de moradia durante todo o ano.

Construída sobre um aterro na década de 1960 (Figura 13) com duas pistas de sentido inverso, a Beira-mar é a principal via de ligação entre as praias do Leste e Norte da ilha com o centro da cidade. Nos anos 1980 foi ampliada e tomou seu formato atual, com três faixas laterais e mais três faixas de pista no sentido Trindade-Centro. Também recebeu calçadão e ciclovia. Antes dos aterros, ali se situava a Praia de Fora, um estaleiro e um forte, nas proximidades do atual hotel Majestic. Com a reforma de 1983 se formou uma praia artificial que contorna toda a avenida.

Figura 13: Registro da Avenida Beira-mar Norte na década de 1960.



Fonte: Jornal Hora de Santa Catarina.

Um dos pontos negativos e muito questionado pelos moradores é o fato de a praia ser imprópria para banho por conta da poluição despejada na água. Em 2010 foram feitas obras de modernização da Avenida, com calçadão e ciclovias restaurados, novas áreas de lazer, asfalto recapeado e reconstrução do trapiche. E sempre que obras deste segmento acontecem na Avenida, o questionamento referente à água sempre surge, numa tentativa das pessoas de colocar mais vida em um dos cartões postais da cidade.

Especificamente o trecho entre a Rótula do Hotel Diplomata até as proximidades da ponta do Coral se consolidou como o local mais bem cuidado de Florianópolis, limpo e seguro. Possui o maior conjunto de edifícios residências da Capital, com uma avenida larga e importantes espaços públicos.

A Avenida recebe uma atenção especial do poder público, principalmente pelo aspecto visual. Conhecida como Avenida Beira-mar Norte, ela é oficialmente chamada de Avenida Jornalista Rubens de Arruda Ramos e quem transita com calma ou caminha por ela pode reparar a existência de muitas palmeiras, ipês roxos e amarelos, quaresmeiras, entre outras espécies de árvores que somam em torno de 700.

Os jardins da Avenida, que estão sob os cuidados da Fundação Municipal do Meio Ambiente (Floram), possuem 10 mil mudas de petúnias sortidas, além das alamandas e lírios. Foram instalados vinte bancos e dez mesas de xadrez nos espaços do trapiche, obelisco da Polícia Militar (onde fica também o heliporto) e no tradicional estabelecimento da Avenida, o Koxixo's.

A preocupação com a limpeza do local, para não estragar o visual da Avenida, é bastante rigoroso. Cinco funcionários da Companhia de Melhoramentos da Capital (Comcap) trabalham diariamente na coleta de latas, papeis e embalagens, além de recolher o conteúdo de 80 papeleiras existentes na avenida. A cada noventa dias, vinte funcionários são designados para pintar o meio-fio, espalhar iscas de desratização e recolher o lixo da praia.

O sistema viário da atual Avenida Beira-mar Norte (Figura 14), composto por duas pistas com seis faixas de rolamento, possui uma circulação média de oitenta mil veículos por dia, segundo a Polícia Militar Rodoviária. No horário de maior

movimento, a partir das 17 horas, chegam a transitar até cinco mil veículos por hora no sentido Centro-Trindade.

Figura 14: Avenida Beira-mar Norte atualmente.



Fonte: Jornal Hora de Santa Catarina.

Em termos de segurança, a Avenida beira-mar Norte é contemplada com um sistema de policiamento durante as 24 horas do dia, com a presença de viaturas circulando e em pontos fixos, com policiais a pé ou de bicicleta.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização deste TCC foi elaborado um mapeamento para identificar problemáticas e uma revisão bibliográfica para tomar conhecimento do assunto. Estes procedimentos de desenvolvimento estão segmentados em três etapas: organização, aplicação e fechamento (Figura 15). Esta divisão visa organizar melhor o tempo de trabalho.

Figura 15: Segmentação da pesquisa.



Fonte: O autor, 2016.

Para definição do tema deste TCC foram observados alguns pontos da cidade de Florianópolis. Locais como a Praça Getúlio Vargas, a Praça XV de Novembro, a Praça Celso Ramos e a orla da Avenida Beira-Mar, foram lugares observados onde há grande circulação de pessoas, frequente uso dos mobiliários e é constantemente um ponto de encontro entre as pessoas. Todos os exemplos citados e visitados já passaram por alguma revitalização para adequar as necessidades das pessoas de ter um lugar mais satisfatório como opção de lazer. As saídas de campo foram realizadas entre os dias 2 de junho e 17 de junho de 2016.

3.1. ANÁLISE BIBLIOGRÁFICA

Referências bibliográficas como Cidade Para Pessoas de Jan Gehl, A cidade ao nível dos olhos de Hans Karssenber, Vida Urbana de Petrônio Braz de Carvalho, Morte e vida das grandes cidades de Jane Jacobs, Complexão da política

urbana de Cândida de Oliveira Tasso e Arte Pública de Lú Pires e Tânia da Luz são literaturas que contribuíram para esta pesquisa por conter estudos relacionados à arquitetura, design, legislação acerca do meio público, arte pública e cidades, utilizando exemplos e aplicações. Outras literaturas, como o Projeto de Produto do autor Mike Baxter, contribuíram para organização e execução do trabalho.

3.2. DEFINIÇÃO DO IPUF COMO EMPRESA PARCEIRA

A ida ao Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis no dia 18 de Julho de 2016 teve como intuito conversar com projetistas do local a fim de coletar dados sobre as propostas e inovações a serem desenvolvidas para a cidade e foi realizada junto ao Diretor Geral do órgão para maiores esclarecimentos. Embora sem a utilização de um questionário físico, tendo apenas uma conversa informal, a parceria foi acertada e ficou acordado o apoio na parte de legislação e informações dos profissionais como contribuição para a pesquisa.

3.3. METODOLOGIA DE PROJETO

A escolha por uma metodologia que se encaixasse com o objetivo deste projeto induziu a escolha de Mike Baxter como referência para o desenvolvimento desta pesquisa. O objetivo central deste modelo é o gerenciamento e o controle do processo de produção do produto. Segundo Baxter, “a inovação é um ingrediente vital para o sucesso nos negócios” (2005, p.1) e acaba por gerar uma competição mercadológica e as empresas que, para não perder parte do seu mercado, acabam por introduzir sempre novos produtos. Baxter (2005) também cita que para o sucesso nas inovações é necessário que se estabeleçam metas, onde se deve verificar se o produto cumprirá os objetivos propostos, se será bem aceito pelos consumidores e se o custo será acessível.

A metodologia de Baxter cita a regra básica dos três macacos para o desenvolvimento de um projeto sistemático. A primeira delas é **não enxergar o pecado**, que significa ter a sensibilidade necessária para identificar os projetos de produto que poderão falhar no mercado. Antecipar uma falha é essencial para sobrevivência do projeto. Falhas que são identificadas em tempo hábil poderão

significar economias de tempo, trabalho e dinheiro. O segundo é **não ouvir o pecado**, que indica que os projetistas deverão sempre estar atentos e conferindo o processo o tempo todo para caso haja um desvio da rota inicial, corrigi-lo. Os projetistas que não ouvem o sinal de alerta que indica algo errado no projeto, tendem a ter um desastroso fracasso no lançamento do produto. O terceiro e último é **não falar sobre o pecado**, que tem como objetivo transmitir a ideia de que a liberdade para criar é o coração do projeto. O esforço que é empregado na realização do projeto para construção das bases da criatividade deve sempre ser comentado. Os grandes inventos são valorizados apenas no momento final da descoberta, esquecendo-se de todo trabalho que foi feito.

Baxter (2005) separa a metodologia em fases de desenvolvimento e atribui ao planejamento de produto os seguintes aspectos:

Identificação das oportunidades: É o momento onde deve conter uma ideia central de forma simples e concisa. É a fase onde se estabelece o planejamento, os objetivos do projeto e é onde o problema deve ser explorado, expandido e definido. Parâmetros de pesquisa são estabelecidos como:

- Pesquisa e análise da oportunidade.
- Justificativa da oportunidade.
- Origem da oportunidade.

Foi neste primeiro momento que a identificação das oportunidades de projeto apareceu. Várias ideias de possíveis problemas foram levantadas para, após uma análise, identificar em qual ser o foco. Ainda nesta etapa definiu-se o tema central de projeto, os objetivos propostos e a justificativa pelo qual o presente projeto deveria acontecer.

Análise de concorrentes e produtos concorrentes: Baxter diz que nesta fase é onde se monitora as empresas e seus produtos concorrentes para determinar os seus sucessos e fracassos e quais caminhos tomaram para obter tais resultados. Existem três principais objetivos desta análise, que são:

- Descrever como os produtos existentes concorrem com o novo produto previsto.
- Identificar ou avaliar as oportunidades de inovação.

- Fixar as metas do novo produto para concorrer com os demais.

É nesta etapa onde as análises de similares e concorrentes aconteceram para ter um panorama geral do que existe no Brasil em termos de mobiliários urbanos e buscar inspirações de países que dispõem de estruturas excelentes para seus cidadãos. É nesta etapa que se aprende com os erros e acertos dos outros mobiliários para evitar que problemas e equívocos aconteçam no projeto.

Configuração de projeto: Nesta fase deve-se chegar com um conceito definido e termina com um protótipo desenvolvido e testado. O novo produto proposto deve começar contendo geração de ideias onde são exploradas todas as formas e possíveis fabricações sem nenhum descarte inicial. Para esta geração Baxter alguns elementos para o processo criativo

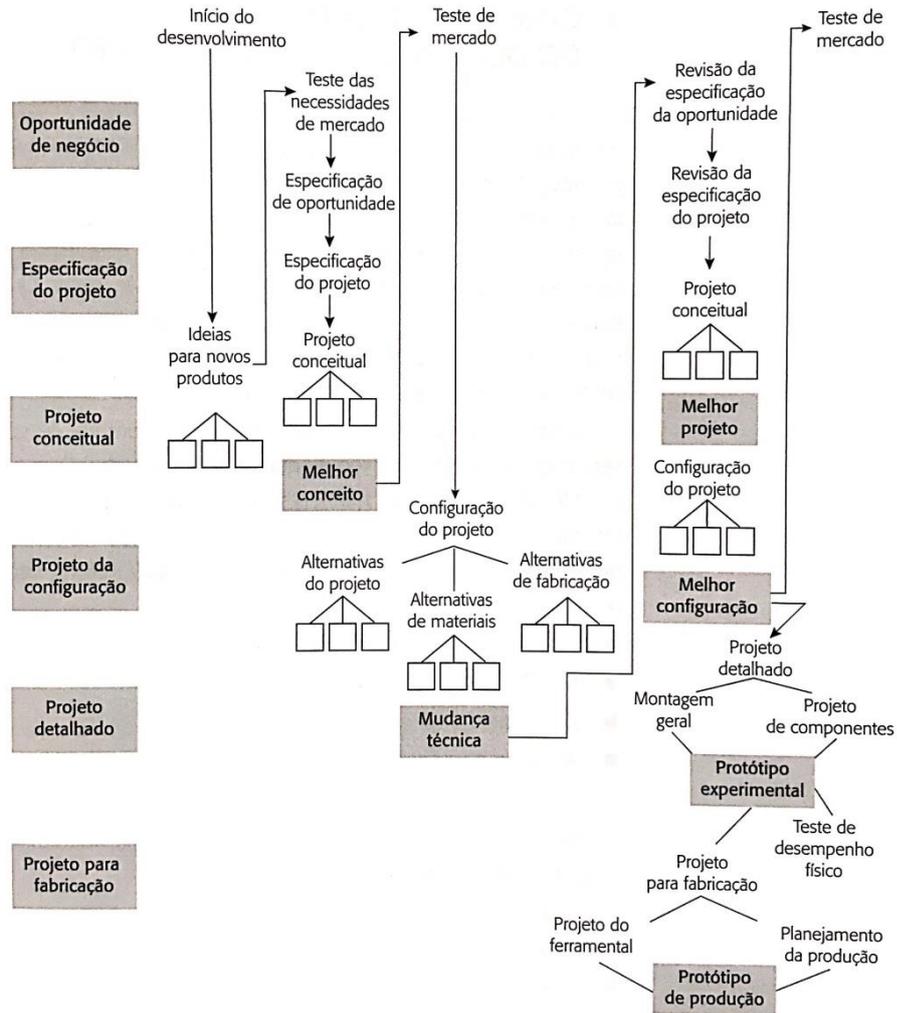
- Pensar somente nas ideias e esquecer-se das restrições práticas.
- Procurar ideias fora do domínio normal do problema.

Para o melhor desenvolvimento Baxter sugere a utilização de técnicas para redução do problema, expansão do problema e digressão do problema, como a **análise das funções, análise morfológica, analogias, metáforas, brainstorming, brainwriting, MESCRAI**, entre outros com a intenção de libertar qualquer bloqueio a fim de ultrapassar ideias óbvias.

Foi nesta etapa que o projeto começou a ganhar formas e conceitos. Os sketches, modelos em argila e ferramentas projetuais apareceram aqui com o objetivo de auxiliar e dar prosseguimento na pesquisa.

O modelo esquemático a seguir (Figura 16) mostra como seguem estas etapas mostrando de forma mais detalhada o percurso pelo qual o projeto passa para ser desenvolvido.

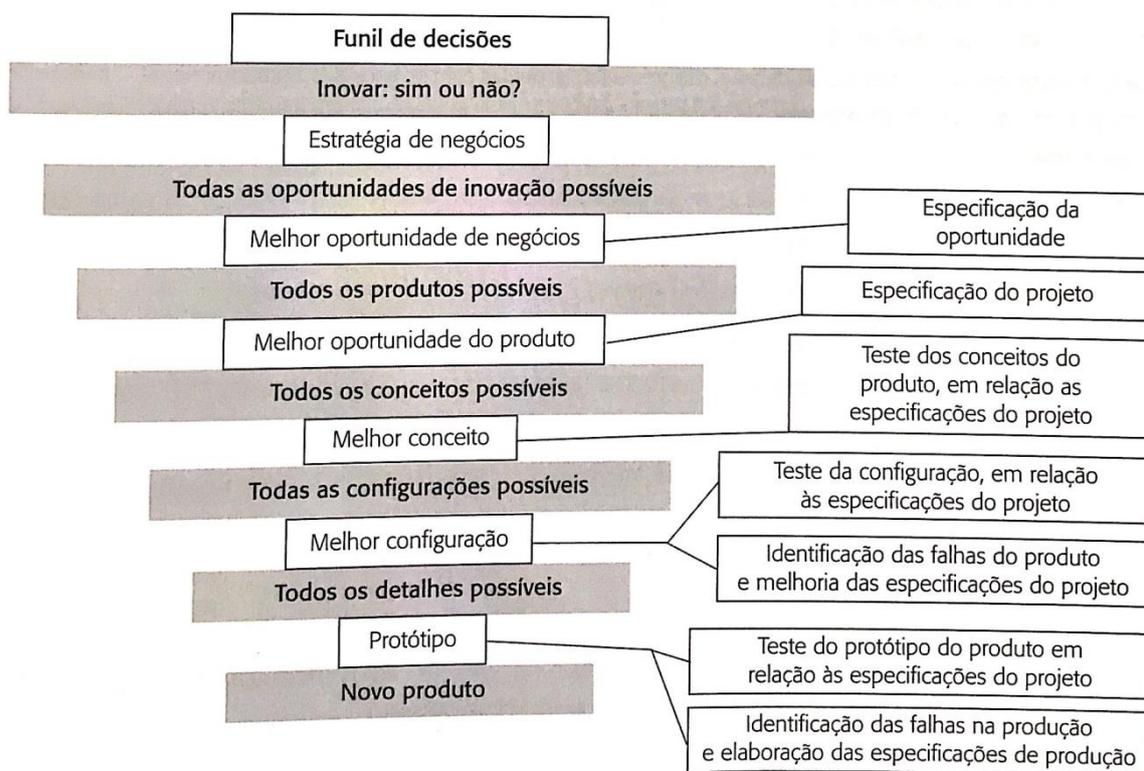
Figura 16: Modelo esquemático da metodologia de Mike Baxter.



Fonte: Adaptado de Baxter, 2015.

Este outro esquema a seguir (Figura 17) demonstra o método no formato de funil, mostrando que as etapas vão criando maiores especificações e detalhamentos à medida que se aproxima do final. Perguntas como “Quais são os aspectos que diferenciam este produto dos concorrentes?” e “Como os consumidores serão induzidos a preferir este novo produto?” começam a ser feitas para avaliar se o objetivo estabelecido lá no começo está sendo cumprido.

Figura 17: Metodologia mostrada no formato de funil.



Fonte: Adaptado de Baxter, 2015.

Esses modelos (Figura 16 e Figura 17) disponibilizados por Baxter (2015) foi importante na parte de organização do projeto, por possui uma divisão clara de etapas a serem seguidas com tópicos explicativos para melhor entendimento.

O modo prático como aborda o projeto de produto contribuiu muito com a forma de metodologia de pesquisa aplicada neste projeto utilizando ferramentas de criatividade interessantes que somaram no desenvolvimento deste mobiliário.

3.4. SAÍDAS DE CAMPO PARA OBSERVAÇÃO

O entendimento de que as formas e conceitos do mobiliário dependiam do local em que ele seria instalado fez com que visitas a lugares estratégicos da cidade de Florianópolis fossem realizadas. Praças e locais de grande circulação de pessoas foram os destinos destas visitas para analisar aspectos como a importância do lugar para a cidade; a importância para as pessoas que utilizam; os espaços disponíveis para recebimento de um mobiliário; e a quantidade de pessoas que circulam pelo

local. Nessas visitas os registros foram feitos através de anotações, sketches rápidos e algumas fotos para aproveitamentos posteriores.

3.5. ENTREVISTAS

A coleta de dados, para definir o local do mobiliário, foi realizada, em um primeiro momento, por meio de entrevistas informais, sem perguntas estruturadas, para entender as necessidades dos usuários de cada local visitado.

Após as visitas feitas a locais que possuem identificação com a cidade e frequente circulação de pessoas, o local foi definido e as entrevistas passaram a ser estruturadas. Um questionário com perguntas pré-estabelecidas foi aplicado com os usuários da Avenida Beira-mar Norte a fim de entender, de forma mais aprofundada, as necessidades que este local apresentava.

A aplicação deste questionário contou também com perguntas que não estavam pré-determinadas, na medida em que a entrevista ia acontecendo, para a obtenção de dados importantes, deixando assim o entrevistado livre para expressar suas opiniões referentes ao local e contribuindo de maneira positiva para o projeto.

As entrevistas para definir o local ocorreram entre os meses de setembro e outubro ao passo que as entrevistas com os usuários do local determinado aconteceram no mês de novembro.

4. COLETA DE DADOS

Os resultados obtidos ao longo deste processo estão elencados nos tópicos seguintes e contam uma análise de similares e concorrentes utilizando um painel com vários tipos de mobiliários, conforme sugere Baxter; um painel abordando os conceitos estabelecidos mediante o uso de uma ferramenta projetual também sugerida por Baxter; os requisitos de projetos; algumas pesquisas em forma de observação e entrevistas para definição do local para o mobiliário urbano; um painel semântico contendo imagens utilizadas para inspirar na transcrição dos conceitos obtidos em formas para o mobiliário; algumas entrevistas utilizando um questionário como guia, realizada com frequentadores da Avenida Beira-mar Norte; a definição de um público-alvo para este projeto; confecção de três personas a fim de especificar de maneira ilustrativa os públicos que mais frequentam a Avenida; execução de rodadas de gerações de alternativas, colocando todas as ideias do momento para posteriormente selecionar uma ideia e melhorá-la; utilização de argila para moldar as formas imaginadas e poder ter uma melhor visualização de forma tridimensional; e por fim, confecção do produto final.

4.1. ANÁLISE DE SIMILARES E CONCORRENTES

Para melhor entender as formas e como são projetados os mobiliários urbanos foi feita uma análise de produtos similares, contendo algumas imagens de exemplos do que existe ou de ideias que já foram exploradas. A ideia desta ferramenta é conseguir destacar as qualidades e os problemas apresentados para que as boas soluções sirvam de inspiração e os problemas apresentados de ensinamento para que os mesmos não venham a acontecer.

A imagem (Figura 18) a seguir mostra oito exemplos de mobiliários concorrentes que serão analisados um a um para uma melhor avaliação.

Figura 18: Painel contendo exemplos de similares dos mobiliários urbanos.



Fonte: O autor, 2016.

A análise a seguir, feita de todos os exemplos mostrados no painel, um a um, aponta as principais qualidades e os principais problemas apresentados na percepção visual dos mobiliários.

1. Este mobiliário induz o usuário ao uso deitado, que permite maior conforto e relaxamento no seu uso; apresenta um túnel na parte inferior para que possa interagir com as crianças; por ser um mobiliário relativamente largo, permite a utilização por mais de uma pessoa, tornando este mobiliário de uso coletivo; utiliza madeira na parte em

contato com o usuário por ser um material de baixa amplitude térmica e por proporcionar boa aparência. Nota-se que a intenção deste mobiliário é “desconectar” as pessoas, portanto não apresenta inovações tecnológicas; um ponto negativo averiguado é a inexistência de uma proteção contra intempéries, deixando seu uso a mercê das condições climáticas.

2. Este exemplo apresenta uma forma de uso um pouco diferente, que varia entre o sentado e o deitado, também com a intenção de proporcionar relaxamento; possui vários lugares, tornando este espaço de uso coletivo; apresenta módulos com outras posições para qual o usuário preferir; não dispõe de tecnologias mais avançadas; a proteção contra as adversidades do tempo está ineficiente.
3. A localização, com vista para o mar, torna o mobiliário atrativo; utilização lúdica de um chapéu como proteção contra as intempéries, sendo possível até fazer um link com a Fun Theory por ser um espaço atrativo, principalmente para fotografias; não dispõe de tecnologias inovadoras; a proteção que apresenta é ineficiente, pois aparentemente protege contra o sol, mas em caso de chuva, não; o material utilizado no assento e no encosto indica um uso não muito prolongado, pois gera desconforto.
4. Este elemento urbano proporciona a integração entre as pessoas que o utilizam, pois assegura que seus usuários sentem-se ao lado ou de frente uns aos outros; o assento com inclinação proporciona maior conforto ao usuário; a utilização da madeira é correta pela baixa amplitude térmica deste material e pelo aspecto visual; a cobertura aparentemente cumpre de forma parcial a função de proteção contra as intervenções climáticas; bom local para leituras e repousos; sem novas tecnologias.
5. Apresenta-se com formas simples e bem intuitivas; por ter uma semelhança com as boias de piscina, resgata memórias de lazer e relaxamento; mesmo que o mobiliário não proporcione às pessoas ficarem de frente, permite integração pela proximidade com que os

usuários estarão; não apresenta inovações tecnológicas; totalmente desprotegido contra as variações do tempo; o uso relaxante, de forma deitada, induz ao uso mais prolongado.

6. “Este modelo deixa claro a intenção de deixar as pessoas à vontade por optar pelo lugar com mais integração ou pelo ‘isolamento’”; sugere diferentes formas de uso; possui proteção parcial contra intempéries; utiliza a vegetação para gerar mais conforto e clima de natureza; não dispõe de tecnologias inovadoras.
7. É um mobiliário urbano que permite o uso coletivo; sugere várias formas de uso, desde sentado até deitado; utiliza a madeira pelo aspecto estético e de baixa amplitude térmica; a proteção contra as intempéries parece ser eficiente, pois possui um teto que cobre toda sua área de uso; mostra-se um local relaxante, principalmente para leituras e descanso; não evidencia nenhuma tecnologia de invocação.
8. A utilização de dois semicírculos que se completam, indica o usuário a ficar sempre de frente ou de lado para as outras pessoas, gerando integração e às vezes até desconforto pela proximidade; inexistência de proteção contra as variações climáticas; utiliza a madeira no assento por ser um material de baixa amplitude térmica; não dispõe de inovações tecnológicas.
9. Espaço criado para uso individual ou, no máximo, duas pessoas; possui proteção parcial contra intempéries; a existência de um painel luminoso na parte superior interna do mobiliário possibilita o uso noturno, como leitura, por exemplo; é um exemplo de mobiliário que disponibiliza o acesso a WIFI aos usuários; a disponibilização de tomadas permite um uso prolongado de equipamentos eletrônicos no local e, por consequência, um uso prolongado do espaço urbano.

Através deste levantamento e desta análise individual de cada um dos mobiliários representados pelo painel (Figura 18), foi possível concluir que todos foram projetados com intenção de cumprir determinadas funções, sejam elas de conforto, interação ou mesmo proteção contra as intempéries. Porém nenhuma delas abordava os mobiliários com um apelo mais tecnológico, utilizando as

tecnologias presentes nos dias de hoje, como tomadas e internet livre, com exceção do número 9.

A ideia de trazer estes similares teve intenção refletir sobre a mescla que se pode fazer do conforto com a tecnologia, pensando justamente no conforto e o bem-estar que a internet e a tomada podem proporcionar para as pessoas no dia de hoje. Outra intenção desta análise foi fazer levantamentos de como alguns projetos poderiam ser projetados com maior cuidado, procurando sempre cumprir com os objetivos propostos evitando que sejam “mal vistos” pelas pessoas e acabem por se tornar peças sem significado no espaço urbano.

Uma maneira de pensar na necessidade das pessoas hoje e pensar no bem-estar delas, refletindo sobre a importância da conexão com a natureza e da conexão com o mundo ao mesmo tempo, fez devanear possibilidades para associar ambos e assim promover o melhor bem-estar possível.

4.2. DEFINIÇÃO DOS CONCEITOS

A escolha dos conceitos que vão conduzir a pesquisa foi realizada em uma sessão de *brainwriting*, que sugere a ajuda de mais pessoas para que o processo criativo tenha resultados maiores e melhores.

A ferramenta foi realizada com três participantes, que dispunham do conhecimento do projeto em questão, onde cada um tinha quinze minutos para escrever em forma de palavras os conceitos que acreditavam ser mais coerentes com a ideia do trabalho. Após este prazo as folhas eram trocadas para mais uma rodada de ideias, mas tendo as ideias do outro para aprimorar ou inspirar em novas ideias.

Após o término da geração de ideias, as folhas foram expostas na parede para identificar as ideias que mais se repetiram e através de uma votação decidir por quais conceitos que delineariam o projeto.

Os painéis abaixo representados pelas Figuras 19, 20, 21 e 22 representam respectivamente os conceitos Funcionalidade, Inovação, Convidativo e Lúdico.

Figura 19: Painel de conceitos - Funcionalidade.



Fonte: O autor, 2016.

Figura 20: Painel de conceitos - Inovação.



Fonte: O autor, 2016.

Figura 21: Painel de conceitos - Convidativo.



Fonte: O autor, 2016.

Figura 22: Painel de conceitos - Lúdico.



Fonte: O autor, 2016.

Na elaboração destes painéis imagéticos com as definições dos conceitos estabelecidos para este projeto, buscaram-se referências visuais para melhor situar o conceito escolhido, pois se acredita que a associação visual de lugares ou objetos que representem o determinado conceito facilita no entendimento.

4.3. REQUISITOS DE PROJETO

Segundo o Project Management Body of Knowledge (PMBOK), os requisitos são as condições ou capacidades cuja presença em um produto é exigida para satisfazer um contrato ou outra especificação imposta. São as necessidades que expressam o que o produto deve conter para ser bem sucedido.

A partir deste conceito e dos estudos realizados, os requisitos de projeto desta pesquisa são:

- A. Projetar um mobiliário urbano para Florianópolis revertendo o conhecimento adquirido na academia em um espaço urbano de qualidade e que satisfaça as necessidades da população da cidade;
- B. Disponibilizar conexão á internet, pois é um elemento que convida o usuário a utilizar e permanecer no mobiliário;
- C. Disponibilizar o acesso a tomadas, pois é outro elemento inovador que convida o usuário a permanecer no mobiliário;
- D. Utilizar materiais que não prejudiquem o meio-ambiente, uma vez que se entende que o meio urbano deve respeitar os limites da natureza;
- E. Utilizar elementos que tornem o uso divertido e descontraído para que haja uma maior conectividade emocional dos usuários com o espaço urbano, gerando maior conforto;
- F. Proporcionar o bem-estar dos usuários utilizando a geografia e o pôr-do-sol da cidade de Florianópolis como estratégia.

4.4. DEFINIÇÃO DO LOCAL PARA O MOBILIÁRIO

Ponto de encontro dos que buscam a boa forma, a Avenida Beira Mar Norte ganha vida no final do dia. É durante o pôr-do-sol que o movimento de esportistas aumenta, os bares e restaurantes abrem suas portas e a Ponte Hercílio Luz

é acesa. Embora interditada para o trânsito de automóveis e pedestres desde 1982, a ponte é o cartão-postal de Florianópolis. A obra foi tombada pelo Patrimônio Histórico e Artístico e é considerada uma das maiores estruturas pênseis do mundo.

Os pontos altos de movimento na Avenida são ao entardecer e à noite e pela manhã, ao nascer-do-sol. São horários perfeitos para a prática de atividades esportivas, principalmente em dias de sol e muito calor, pois são horários onde estes níveis de temperatura estão baixos e permitem atividades mais refrescantes.

Construída junto ao mar através de um aterro feito na década de 1960, a Avenida Jornalista Rubens de Arruda Ramos, conhecida popularmente como Avenida Beira-Mar, é um dos principais pontos de encontro da cidade de Florianópolis, possuindo boa estrutura para esportistas e simpatizantes de caminhadas na orla.

A escolha pela Avenida Beira-Mar se deu pela importância simbólica deste lugar para a cidade, pela estrutura oferecida no local, pelas características de beleza que apresenta, pelos aspectos que podem ser explorados e pela grande circulação de pessoas diariamente.

4.5. PAINEL SEMÂNTICO – OSTRAS

Para inspirar na execução e continuidade do projeto, foi executado um painel semântico com imagens de conchas e ostras, como ferramenta de criatividade. A ideia de utilizar as ostras e as conchas como inspiração para o projeto vem da conexão que estes frutos-do-mar têm com Florianópolis. Por ser uma ilha e, portanto, cercada por praias, a capital de Santa Catarina possui muitas conchas espalhadas pelas areias das praias. Além de ter uma gastronomia forte de produtos oriundos do mar, reforçando esta conexão.

Figura 23: Imagens de conchas para inspiração.



Fonte: O autor, 2016.

Analisando as conchas e ostras, representadas pela Figura 23, é possível reparar algumas semelhanças. Todas possuem lados côncavos e convexos que são características interessantes de forma; as conchas e principalmente as ostras trazem a questão lúdica das pérolas, mesmo que sejam raras de encontrar; embora sejam oriundos da natureza e, por isso, não tenham os formatos iguais, as conchas e ostras apresentam muita semelhança estrutural dentro da espécie, dando a impressão de terem formatos idênticos;

A ideia de se inspirar nas ostras partiu de três princípios: A identificação de Florianópolis com os frutos do mar em geral, mas em especial as ostras, dedicando inclusive uma festa na cidade chamada de Fenaostra; e pela estrutura que as conchas da ostra oferecem, mostrando rigidez, fluidez, aspectos orgânicos que

conectam com a natureza; e ao fato de que o mobiliário tem como destino final a Avenida Beira-mar Norte, que mesmo que seja imprópria para banho, é uma praia.

4.6. ENTREVISTAS COM FREQUENTADORES DA BEIRA-MAR

Para melhor entender a necessidade dos usuários e frequentadores da Avenida Beira-mar, foi elaborado um questionário (APÊNDICE A) com perguntas referentes ao local. Uma conversa informal e observação das pessoas que circulavam pela Avenida já haviam sido feitas, mas a necessidade de dados mais reais levou até a aplicação deste questionário (Figura 24).

Figura 24: Aplicação do questionário.



Fonte: Acervo pessoal.

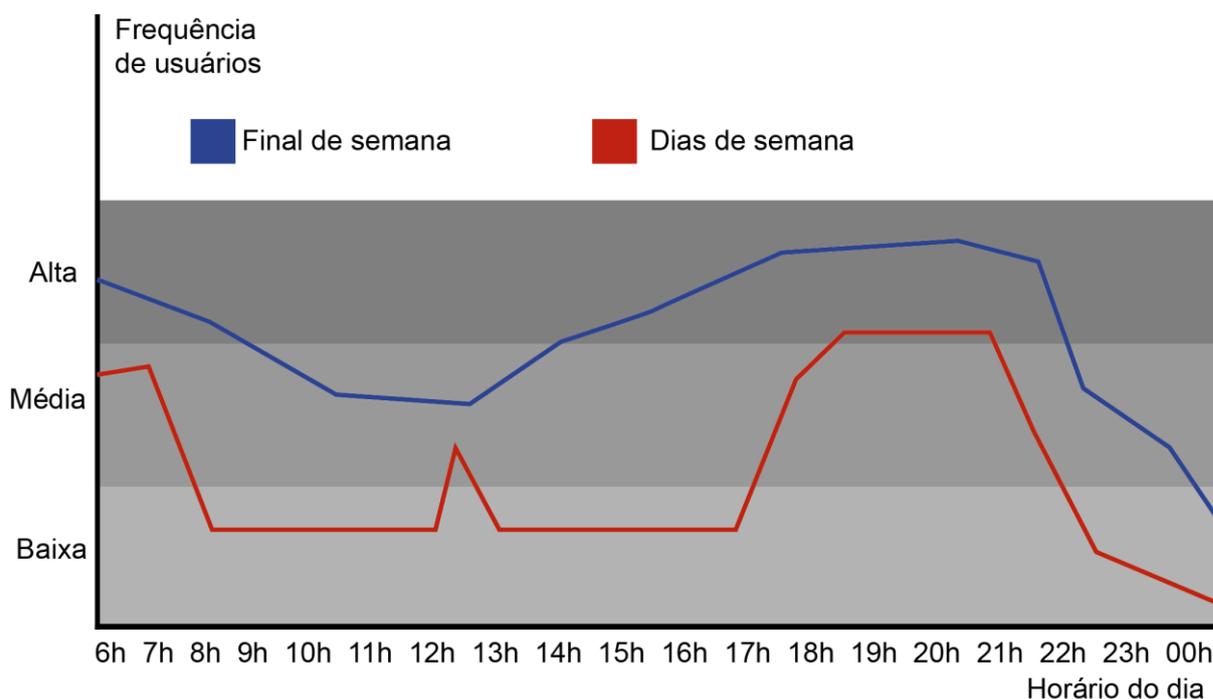
Por se tratar de perguntas realizadas com todos os perfis de pessoas que frequentam a Avenida Beira-mar Norte, foi possível obter dados quantitativos, pois foram abordadas trinta pessoas que praticavam as mais variadas atividades, como por exemplo, caminhadas, corridas e relaxar tomando chimarrão. Ao mesmo tempo, por ter sido aplicada em forma de entrevista, onde é permitido aprofundar em determinadas respostas a fim de obter resultados, são gerados dados qualitativos.

O questionário abordou as seguintes perguntas:

1. Qual o objetivo de estar aqui?
2. Com que frequência costuma vir à Avenida Beira-mar?
3. Qual o horário que costuma vir? Por quê?
4. Qual o horário você julga ideal para frequentar este espaço? Por quê?
5. Quanto tempo você costuma permanecer na Avenida quando vem?
6. Você sente falta de algum espaço que disponibilize WI-FI?
7. Você sente falta de algum espaço que disponibilize tomadas?
8. Você acha que a natureza e a tecnologia podem estar juntas no mesmo ambiente? Ou acredita que a natureza é um espaço de “desconexão”?
9. Em uma classificação de 1 a 5, onde 1 é MUITO RUIM e 5 é EXCELENTE, qual valor você daria para os seguintes tópicos:
 - Estrutura | 1 2 3 4 5
 - Iluminação | 1 2 3 4 5
 - Segurança | 1 2 3 4 5
 - Paisagem | 1 2 3 4 5
 - Limpeza | 1 2 3 4 5
 - Mobiliários | 1 2 3 4 5
 - Conforto | 1 2 3 4 5

A entrevista interpelou 30 pessoas que transitavam pela orla da Avenida e aconteceram no mês de novembro. A pesquisa feita *in loco* tornou possível avaliar e demonstrar, por meio da Figura 25 a seguir, os horários de maior movimento da Avenida Beira-mar, tanto nos finais de semana como nos dias durante a semana.

Figura 25: Gráfico que apresenta o fluxo de pessoas durante todo o dia.



Fonte: O autor, 2016.

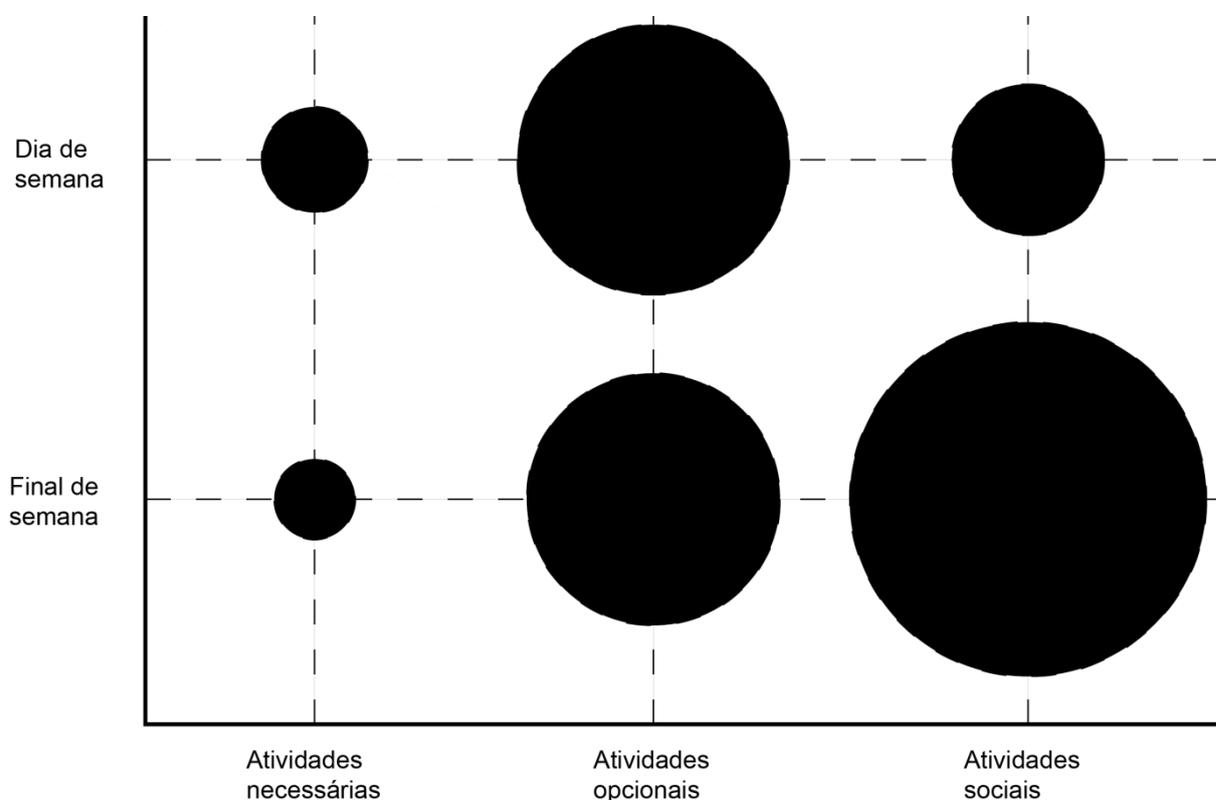
O gráfico apresentado (Figura 25) foi elaborado de acordo com as entrevistas realizadas no mês de novembro, na Avenida Beira-mar, que abordou 30 (trinta) pessoas que responderam a um questionário com perguntas pré-determinadas e outras com perguntas estabelecidas na hora, de forma informal, buscando outras informações que poderiam não estar no questionário.

De acordo com a análise é possível concluir que a quantidade de pessoas que utiliza a Beira-mar tem seu ápice entre as 17h30min e 21h30min, tanto nos finais de semana quanto nos dias de semana, pois este é considerado o “horário nobre” da Beira-mar Norte porque é este horário que as pessoas estão saindo do trabalho, o sol (para os dias de tempo bom) já não está forte e a expectativa pelo pôr-do-sol é um motivador a mais. A pesquisa apontou inclusive que os horários onde a incidência do sol e o calor são maiores, entre 10h00min e 14h00min, é o horário onde as pessoas não gostam ou não costumam ir à Beira-mar. As primeiras horas do dia, justamente pelo calor ser menor, tem sempre um movimento considerável de pessoas. A pesquisa indagou sobre dois pontos específicos da infraestrutura da orla: iluminação e segurança, e constatou que estes dois pontos são fatores decisivos para que a circulação de pessoas diminua após as 22h00min.

As pessoas interrogadas avaliaram, de modo geral, que a segurança é regular, mas sentem-se inseguras durante a noite e que a iluminação da Beira-mar poderia ser melhor, pois existem alguns pontos onde a iluminação é precária e passa certa insegurança.

O gráfico representado pela Figura 26 mostra uma releitura do gráfico executado por Jan Gehl comparando as atividades com a qualidade do espaço público oferecido (Figura 5). A observação feita no local e as entrevistas e opiniões coletadas ajudaram na formulação dos gráficos.

Figura 26: Frequência com que os tipos de atividades acontecem na Beira-mar.



Fonte: O autor, 2016.

Neste gráfico (Figura 26) é possível destacar alguns pontos relevantes desta pesquisa. Em ambos os momentos (final de semana e dia de semana) as atividades classificadas como necessárias tem níveis baixos. A pesquisa apontou que a Avenida Beira-mar é um ambiente pouco utilizado para fins como pausa do trabalho (em comparação com as atividades de lazer), esperar por alguém, ir ao trabalho ou escola ou esperar um ônibus. Isso se justifica pelo fato da Beira-mar não possuir

muitas paradas de ônibus, ser relativamente longe das escolas e ter, em seu entorno, mais residências do que comércios. Por outro lado, nota-se que as atividades opcionais, como esportes em geral, ler um livro, repousar ou mesmo ficar a toa navegando na internet acontecem em grande número, tanto nos dias de semana como nos finais de semana. O fato de ter muitas residências perto e a qualidade que ela oferece ser alta faz com que essas atividades cresçam. As atividades sociais são aquelas onde as pessoas se encontram e se reúnem para um momento de lazer, seja ele qual for. No caso da Beira-mar, muitas pessoas encontram amigos com o objetivo de praticar esportes, principalmente nos dias de semana. Os finais de semana, mesmo que os esportes a dois (ou mais) aconteçam, a quantidade de pessoas que se encontram para relaxar, conversar, beber e descontrair cresce consideravelmente. Ou seja, a Beira-mar pode ser classificada como um ponto de encontro na cidade.

Os dados coletados e representados através deste gráfico (Figura 26) evidenciam que a Avenida Beira-mar é um local que demanda de espaços que contribuam e proporcionem o bem-estar, pois é ali onde as pessoas costumam relaxar e aliviar os estresses do dia-a-dia. É na Beira-mar que as pessoas sentem-se em casa e gostam de usar horas do seu dia para um momento de relaxamento.

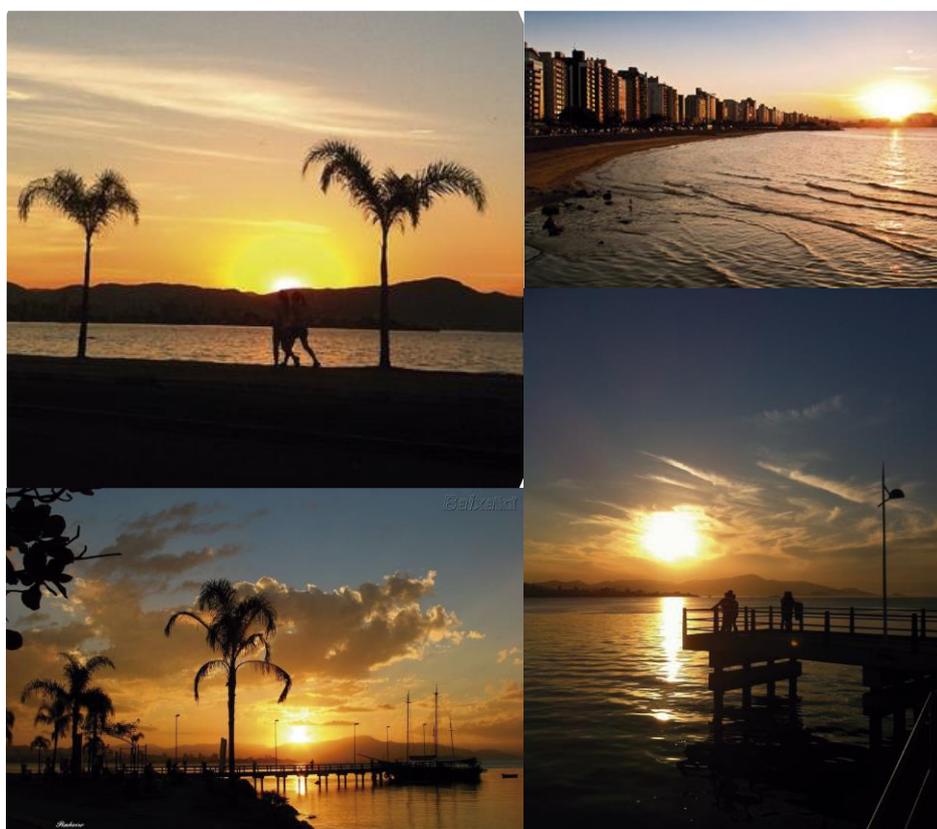
4.7. PÚBLICO-ALVO

Após a definição do local de instalação do presente mobiliário, um estudo para analisar os frequentadores deste ambiente foi realizado para constatar que quais as formas de percorrer a Avenida Beira-Mar as pessoas utilizam, os horários de maior e menor movimento e o objetivo de estarem utilizando aquele espaço público.

O movimento da Avenida pode ser desmembrado em dois blocos: movimento aos finais de semana e movimento durante a semana. E estes dois em outros três segmentos: manhã, tarde e noite. Independente do dia da semana, o horário de final de tarde e início de noite é o mais movimentado. Em contrapartida as manhãs dos dias de semana são os menos movimentados.

Em uma conversa com vinte frequentadores do espaço foi possível destacar alguns pontos relevantes sobre o que os motivava a estarem ali. Os relatos apontavam principalmente para a estrutura oferecida, pela tranquilidade da cidade e pelo prazer de ter um espaço disponível para realizar tarefas pessoais. Outro ponto frequentemente relatado é que Florianópolis, mais precisamente a Beira-Mar, possui um pôr-do-sol ímpar, e que isso era mais um diferencial do lugar, como mostra os painéis a seguir, representados pelas Figuras 27 e 28.

Figura 27: Imagens do pôr-do-sol na Avenida Beira-Mar, em Florianópolis.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 28: Pôr-do-sol por um outro ângulo.



Fonte: Acervo pessoal.

A maioria dos usuários utiliza o espaço como forma de lazer, para praticar esportes dos mais variados tipos, exercitar-se nos espaços que o local oferece ou mesmo para relaxar após um dia exaustivo. Embora seja minoria, algumas pessoas utilizam o espaço como conexão entre trabalho-escola-casa mesmo que seja mais longa, pois proporciona um uso diferenciado, com maior iluminação, segurança no deslocamento e calçadas em ótimo estado.

A faixa etária dos frequentadores varia bastante, desde crianças dando seus primeiros passos até idosos. A faixa de idade que mais aparece é entre 18 e 35 anos. Portanto, após o levantamento destes dados foi possível concluir que o público-alvo deste projeto não possui faixa etária definida, uma vez que todas frequentam o espaço, mas possuem um estilo de vida. Estão ali para ter experiências diferentes e poder desfrutar do tempo disponível para aquela atividade da melhor maneira possível. São pessoas que buscam qualidade e um espaço adequado para a prática de qualquer ocupação que seja.

4.8. PERSONAS

A ferramenta projetual denominada persona tem como objetivo representar diferentes tipos de usuários dentro de um alvo demográfico, atitude e/ou comportamento definido através de personagens fictícios.

Após as análises e levantamentos de dados realizados na Avenida Beira-mar, foi possível diagnosticar quais os perfis de usuários mais frequentam este espaço urbano. Eles foram segmentados em três personas: A que utiliza o espaço para prática de esportes (Figura 29); a que utiliza como um refúgio relaxante para os dias estressantes (Figura 30); e a que curte a paisagem e harmonia do local com os amigos (Figura 31).

Figura 29: Persona 1.

Ana Paula, a esportista

Dados gerais
Mulher, 24 anos.
Solteira.

Tarefas diárias
Formada em Arquitetura e Urbanismo pela UFSC, ela trabalha exercendo a profissão na empresa de engenharia do pai.

Descrição do perfil
Preza muito pela vida saudável e por isso determina 1 hora e meia do seu dia para correr na Avenida Beira-mar. Durante a semana sozinha e na companhia de uma amiga aos finais de semana.

“Até mesmo uma jornada de MIL quilômetros começa com o primeiro passo”.

Motivação
O fato de morar em um dos prédios residenciais da Avenida Beira-mar, toma uma motivação a mais praticar esportes na orla. É perto e possui uma ótima estrutura.

Tecnologia
Utiliza celular com frequência para tirar fotos e atualizar as redes sociais que possui. O Whatsapp é uma ferramenta indispensável na vida de Ana Paula, pois é através dele que resolve diversos assuntos de maneira prática e rápida.

Expectativas
Frequentemente pausa suas corridas para admirar os pôr-do-sol e sente falta de algo que seja pensado para este tipo de atividade, uma vez que o pôr-do-sol da Beira-mar é “de parar o trânsito”.

Fonte: O autor, 2016.

A persona Ana Paula representa o maior público que frequenta a Avenida Beira-mar Norte: os esportistas. Durante a semana é comum encontrar pessoas correndo ou caminhando, sozinhas ou acompanhadas, ao longo de todo o dia. São pessoas que aproveitam a boa estrutura que a orla da Beira-mar oferece para praticarem exercícios. Esta persona tem a intenção de transmitir a necessidade que

essas pessoas têm de um espaço onde possam relaxar e aproveitar o ambiente agradável e aconchegante que a Beira-mar proporciona após um tempo de desgaste físico proporcionado pelos exercícios.

Figura 30: Persona 2.

Mateus, o estressado

Dados gerais
Homem, 28
Solteiro

Tarefas diárias
Dono de um escritório de contabilidade, Mateus acaba por centralizar demais as atividades do escritório nele mesmo, e por consequência, acaba se sobrecarregando. Procura sempre maneiras de aliviar os estresses gerados pelo trabalho.

Descrição do perfil
Amante de boas literaturas, Mateus procura investir seu pouco tempo livre em atividades mais calmas e relaxantes como ler um livro. Mesmo que tente se desligar do trabalho, não consegue ficar sem levar o celular e notebook para eventuais emergências.

Motivação
Embora não more nas proximidades da Beira-mar, ainda é o local com a melhor estrutura disponível em Florianópolis para os refúgios do trabalho que tanto busca. Alguns momentos consigo mesmo e com a natureza para ler um livro e até mesmo relaxar na brisa do mar, admirando a paisagem

Tecnologia
Não consegue abandonar a empresa por muito tempo e por isso esta sempre conectada. Mesmo nos momentos de lazer, está sempre pensando no desenvolvimento do escritório e em como atender melhor os clientes.

Expectativas
Acredita que a cidade poderia providenciar mais pontos com acesso a tomadas e internet livre para que ele possa trazer mais assuntos do trabalho para locais relaxantes como a Beira-mar e gerar mais harmonia enquanto trabalha.

“O importante não é vencer todos os dias, mas lutar sempre.”

Fonte: O autor, 2016.

O perfil apresentado pela persona Mateus busca um conceito de usuário que frequenta a Beira-mar nas horas de lazer, como ler um livro ou simplesmente para relaxar, mas que gostaria de poder passar mais tempo desfrutando deste espaço para realizar tarefas do trabalho em lugar mais arejado e em contato com a natureza. Porém, a pouca quantidade de lugares que oferecem estrutura adequada para que este perfil consiga aliar o trabalho com o ambiente desestressante da Beira-mar como, por exemplo, tomadas e internet, que são necessidades essenciais para que ele consiga trabalhar utilizando o notebook.

Figura 31: Persona 3.



Carol, a social

Dados gerais	Tarefas diárias	Descrição do perfil
Mulher, 25 anos. Solteira.	Trabalha como estagiária em um escritório de advocacia, enquanto não se forma em Direito. Leva uma vida tranquila, sem muitos incômodos tanto no trabalho quanto na faculdade.	Como uma boa gaúcha não dispensa um bom chimarrão com amigos. É uma pessoa com muitos amigos e sempre que pode, gosta de reunir-se com eles para tomar um mate e jogar conversa fora.

“Contemplar as maravilhas da natureza é o melhor alimento para a alma e a manutenção de uma mente sã.”

Motivação	Tecnologia	Expectativas
Em Porto Alegre essas atividades de reunir os amigos são realizadas em enormes parques, porém aqui quase não existe locais como lá. A Beira-mar é o lugar que mais se assemelha pela paisagem e tranquilidade que ela passa, por isso ela se sente a vontade.	Não é uma pessoa muito ligada em aparatos tecnológicos, mas como costuma passar um longo tempo reunido com amigos, a bateria do celular acaba ficando esgotada. As reuniões com amigos e a paisagem ofertada sempre rendem muitas fotos.	O entardecer de Florianópolis é um momento impar, com cenas de “tirar o fôlego” e ela sente a falta de algum espaço que receba as pessoas para que possam desfrutar deste ambiente tão agradável de forma mais confortável.

Fonte: O autor, 2016.

O perfil indicado pela persona Carol mostra o conceito de uma pessoa que gosta de utilizar o espaço da Beira-mar para encontrar os amigos para conversar e relaxar aos finais de semana. Carol representa as pessoas que gostam de usufruir do espaço de modo coletivo, para dialogar, tirar fotos da reunião, tomar um chimarrão ou qualquer outra coisa enquanto admiram a beleza que a paisagem da Avenida Beira-mar proporciona, principalmente o pôr-do-sol.

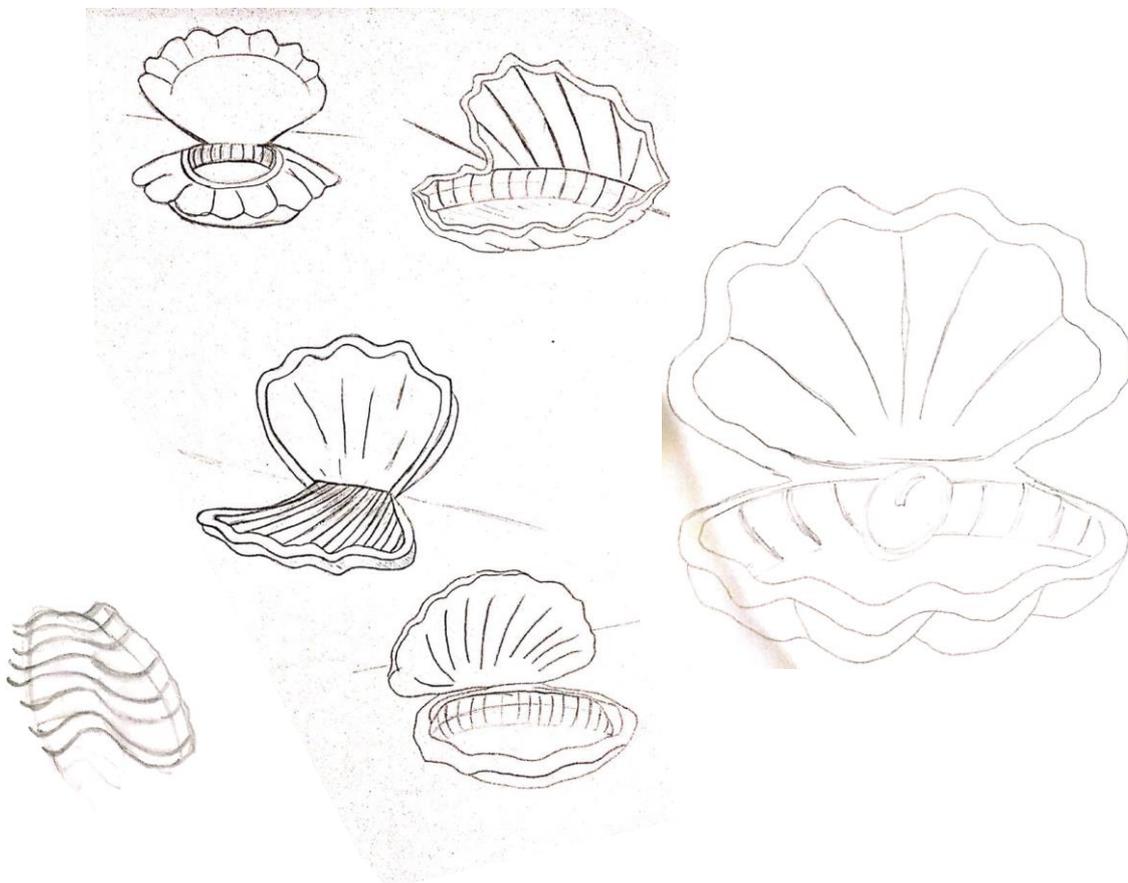
A ideia de utilizar uma ferramenta de criatividade como as personas é pelo fato de que elas permitem que a visualização do público fique mais esclarecida para poder pensar em mobiliário que contemple a maioria das pessoas. A idealização do público para qual se está projetando deixa muito mais evidente as reais necessidades que este público tem, aliando as personas com as entrevistas feitas.

4.9. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Após todas as coletas de dados realizadas, a geração de alternativas, que já vinha sendo trabalhada desde as primeiras ideias, ganhou força conforme o projeto

ia ganhando refinamento nos conceitos. Por meio da confecção de desenhos buscou-se gerar diversas alternativas para solucionar os objetivos traçados, conforme consta nas imagens a seguir:

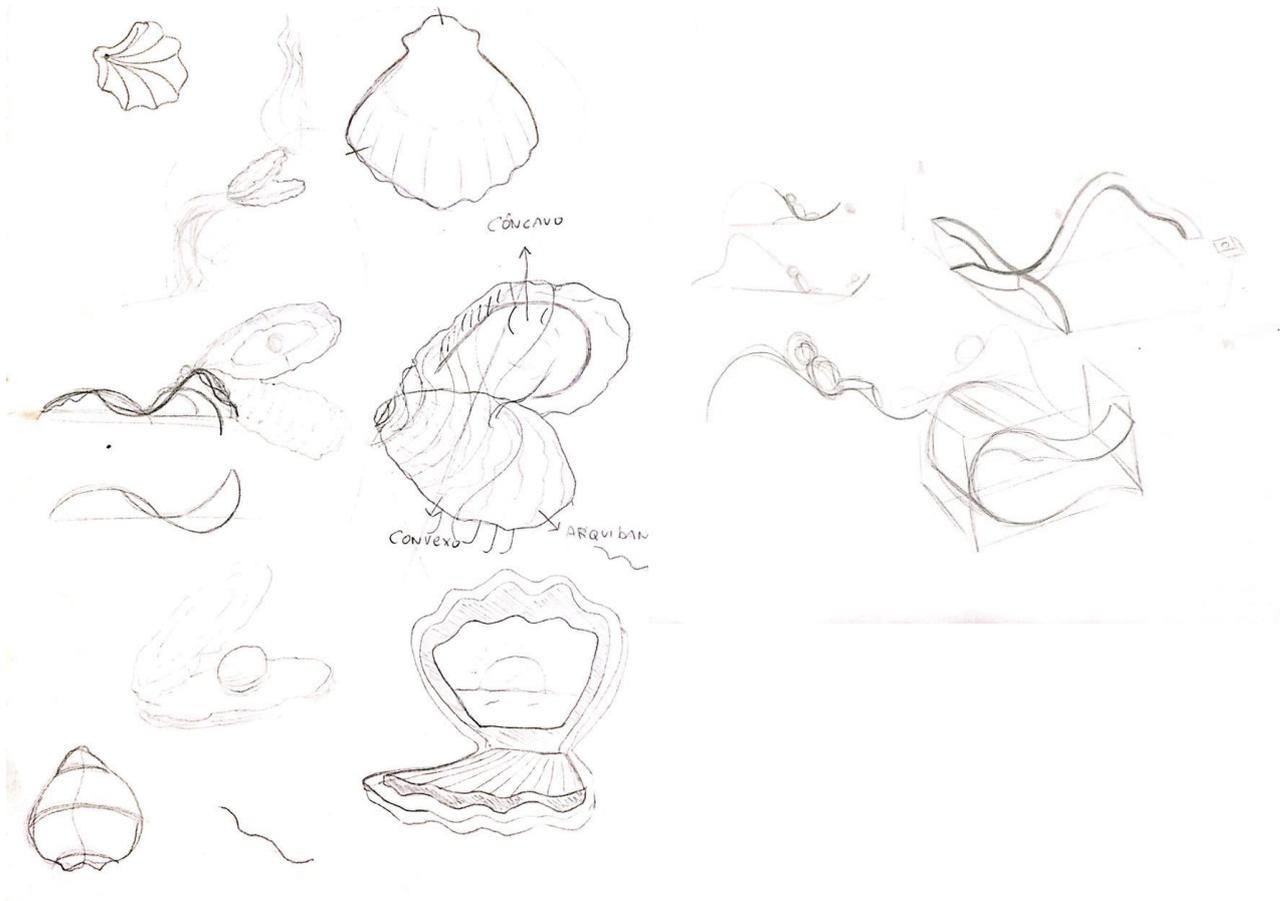
Figura 32: algumas gerações de alternativa.



Fonte: O autor, 2016.

Várias ideias de materiais e formas apareceram através desta ferramenta projetual. A ideia do modelo final inspirado na ostra também surgiu através deste processo, onde a repetição foi muito importante. As ideias começaram na tentativa de representar a ostra de forma literal, tentando resgatar a ideia lúdica das pérolas presentes em algumas ostras e buscando sempre trabalhar a identificação que a ostra tem com a cidade de Florianópolis e seus moradores.

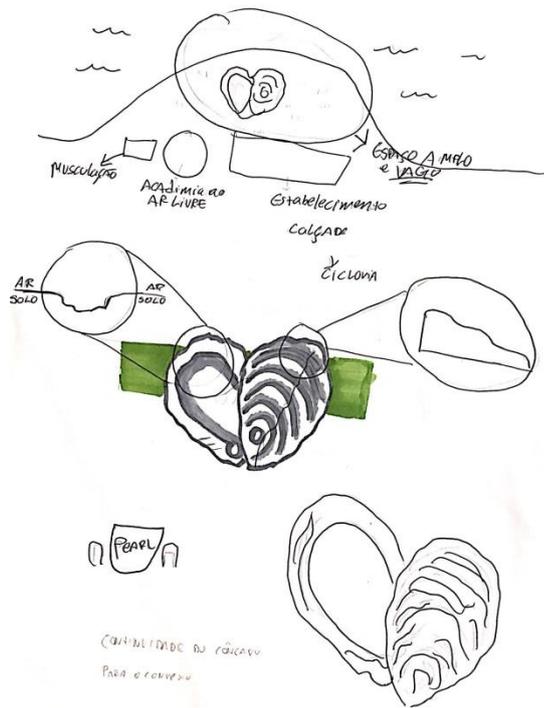
Figura 33: Outras gerações de alternativas.



Fonte: O autor, 2016.

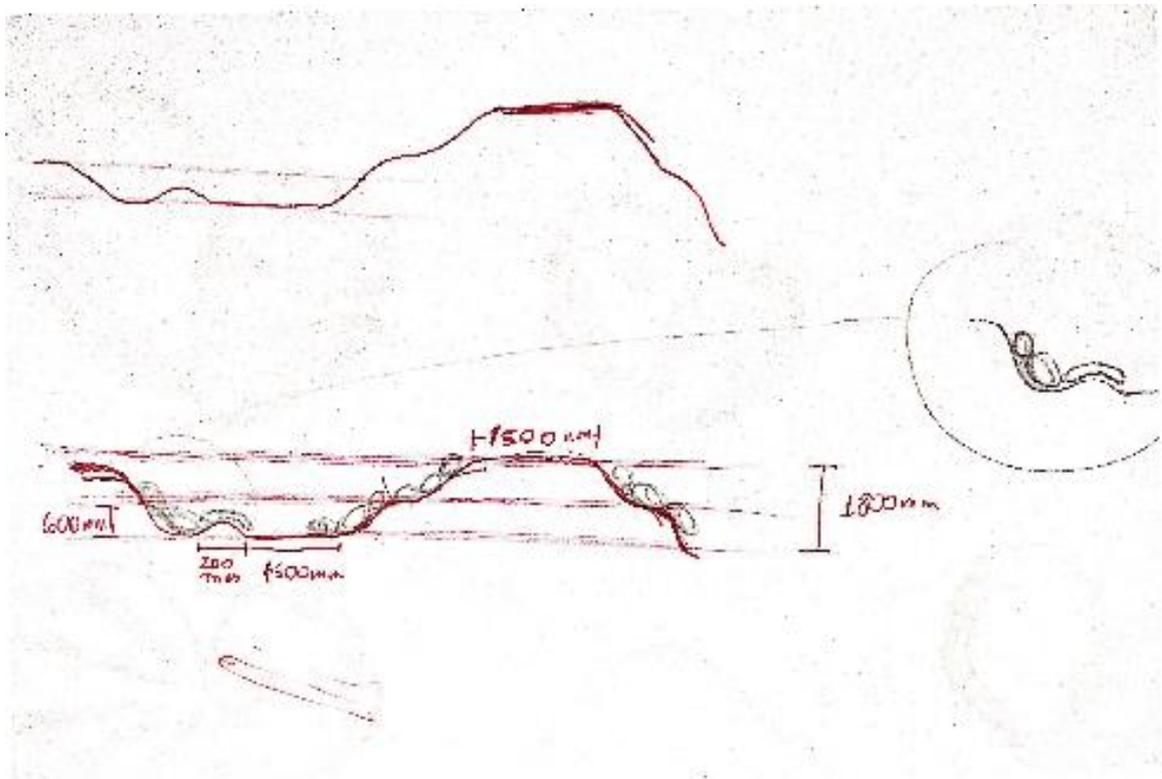
Conforme a ideia foi ganhando maior endosso e os esboços gerando novas ideias, o processo passou a ser desconstruir um pouco a forma da ostra, mas sem perder a característica forte que ela carrega: os lados côncavos e convexos. Os sketches começaram a ter a necessidade de uma visualização tridimensional para melhor visualização e entendimento da forma e se encaminharam para um modelamento em argila.

Figura 34: Sketchs.



Fonte: O autor, 2016.

Figura 35: Estudo de visualização.



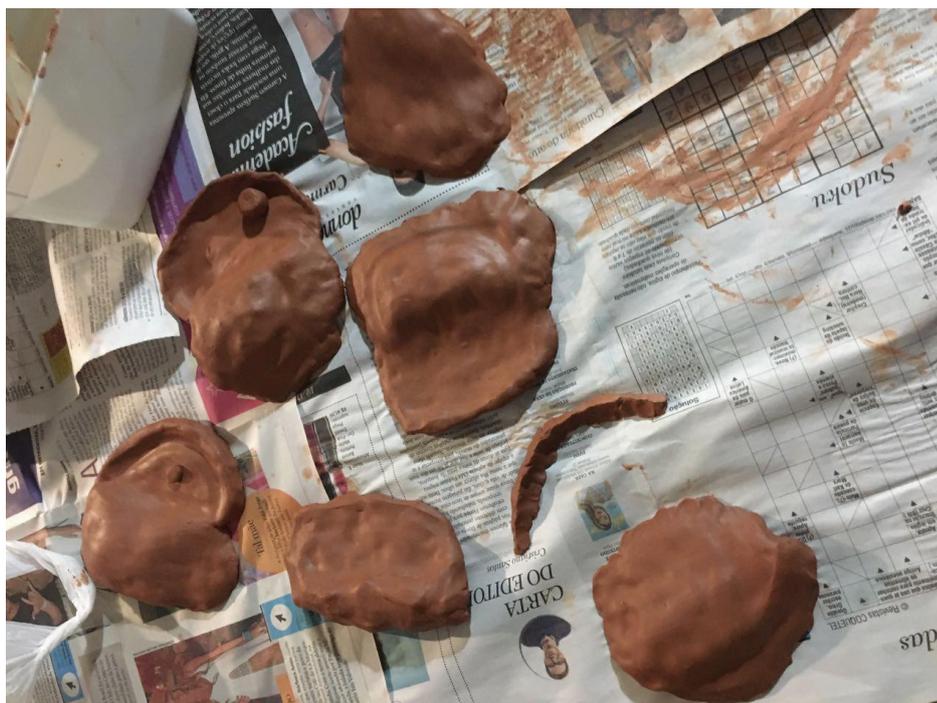
Fonte: O autor, 2016.

A geração de alternativa começou com muitos resultados literais e que não desconstruíam a forma da ostra. Conforme o projeto ia sendo endossado outras ideias iam surgindo como a de utilizar os lados côncavo e convexo da concha de maneira que toda ela fosse utilizada pelas pessoas. Portanto, para que a ideias pudessem evoluir mais a partir dos *sketches* gerados e ganhar novos horizontes, pensou-se na confecção de modelos de estudo em argila para trabalhar melhor a forma e poder desconstruir melhor a ostra para representa-la em um mobiliário urbano.

4.10. DESENVOLVIMENTO DE MODELOS EM ARGILA

O modelamento permitiu melhor visualização das ideias e das formas e contribuiu de forma positiva para o prosseguimento do projeto. Os modelos construídos estão representados pelas Figuras 36 e 37.

Figura 36: Modelos feitos com argila vermelha.



Fonte: O autor, 2016.

Figura 37: Modelos em argila.



Fonte: O autor, 2016.

A confecção destes modelos de estudo permitiu que novas formas e ideias fossem surgindo a partir da inspiração na ostra. A visualização tridimensional permite entender e visualizar também o tamanho necessário para receber as pessoas e as formas que proporcionam o melhor jeito de acomodá-las aproveitando o próprio formato do mobiliário sem intervenções na forma.

Figura 38: Modelo escolhido para levar a diante.



Fonte: O autor, 2016.

O modelo representado pela Figura 38 foi o escolhido entre os modelos trabalhados. Alguns outros modelos apresentavam concha única, buscando trabalhar o lado convexo nestes casos por ser a representação mais simbólica da concha. Porém, a necessidade de explorar tanto o lado côncavo como o convexo pela utilidade e diversidade no uso que elas poderiam oferecer migram para a escolha de um modelo que optasse pelos dois tipos de características.

A argila é um material que permite trabalhar passo a passo, visualizando cada detalhe para que nada não fique de fora da avaliação. A criação de seis modelos em argila permitiu analisar muitas formas que poderiam se adequar ao projeto e se tornar o produto final. A escolha do modelo selecionado se deu pela análise de todos os dados coletados e detalhes estéticos e visuais do modelo para que abrangesse o maior número de objetivos propostos.

5. RESULTADOS

Neste espaço serão apresentados os resultados obtidos a partir dos dados que foram coletados. O produto final, apelidado de *Sunset Oyster*, terá todo seu entendimento, desde uma explicação de modo geral até alguns detalhes, explicados pelos tópicos a seguir:

5.1. PRODUTO FINAL – *SUNSET OYSTER*

A *Sunset Oyster* (Figura 39) é um mobiliário urbano projetado para a cidade de Florianópolis, construído com a ideia de atender a necessidade dos usuários, relatadas através dos estudos de campo e embasados pela fundamentação teórica.

Localizado na Avenida Beira-mar Norte, entre o heliporto e o trapiche, o mobiliário tem como principais atrações o Wi-Fi livre; o acesso a tomadas; a possibilidade de uso coletivo, permitindo a integração; a conexão com a cidade de Florianópolis através do formato inspirado na ostra; e o conceito de ser projetado com a intenção de que as pessoas desfrutem do melhor ambiente possível, aliando natureza e tecnologia, permitindo que as pessoas que o usem possam contemplar um dos melhores pôr-do-sol de Florianópolis.

Figura 39: *Sunset Oyster*.



Fonte: O autor, 2016.

5.1.1 Estrutura do mobiliário

O mobiliário carrega consigo um conceito estrutural baseado no Design Paramétrico (Figura 40), pois este modo de pensar proporciona uma maior leveza de forma e praticidade de produção. O *Sunset Oyster* é confeccionado em madeira onde a forma total dele se dá pela junção e organização de 55 perfis de recortados nas dimensões específicas. Na parte côncava do mobiliário, que simula a parte de baixo da ostra, foi pensado em grama sintética para que não seja necessária uma manutenção seguida, que haja um contraste de cor e para que as pessoas possam se sentir a vontade ao utilizar esse espaço, inclusive com crianças.

Figura 40: Design Paramétrico.



Fonte: O autor, 2016

A esfera que aparece inserida dentro do *Sunset Oyster* é para dar uma literalidade ao mobiliário, pois se acredita que a pérola é um elemento lúdico

essencial na ostra. Esta esfera é confeccionada em vidro leitoso possui no seu interior uma lâmpada de LED para iluminação a fim de criar um ambiente aconchegante, iluminado e esteticamente agradável.

Figura 41: Vista superior do *Sunset Oyster*.



Fonte: O autor, 2016.

O equipamento de Wi-Fi que viabiliza o acesso a internet está dentro da parte convexa da ostra, assim como toda a fiação necessária para instalação de tomadas no mobiliário. O *Sunset Oyster* conta com seis réguas que possuem quatro encaixes de tomada cada um (o mesmo disponibilizado pelos aeroportos) na parte côncava da ostra e outras três na parte convexa.

Figura 42: Localização das tomadas.



Fonte: O autor, 2016.

5.1.2 Materiais do *Sunset Oyster*

O *Sunset Oyster* foi pensado para prover o bem-estar das pessoas em várias esferas de características e componentes, de modo que os materiais envolvidos na produção deste mobiliário são importantes pelas sensações visuais e térmicas que eles causam ao usuário.

Os componentes utilizados para confeccionar o *Sunset Oyster* foram perfis de madeira plástica, grama sintética e vidro leitoso. Esses componentes são explicados a seguir:

- a) Estrutura do *Sunset Oyster* - Madeira plástica: É conhecida também como madeira ecológica, por ser um produto resultante da aplicação de uma moderna tecnologia industrial. A escolha por este material se deu pelas características que ele apresenta, pois além de ser um produto 100% reciclado e reciclável, ainda mantém a mesma aparência da madeira natural e podem ser pregadas, serradas, parafusadas, furadas, coladas, pintadas, coladas, revestidas e pregadas igual a convencional e é um material completamente sustentável. O processo produtivo da madeira plástica, além de retirar milhares de toneladas de

material plástico e outros resíduos da natureza, não há desperdício de água, pois toda a água utilizada no processo é reaproveitada. Outras características da madeira plástica: imune a pragas, baixa amplitude térmica, não absorve umidade, alta durabilidade e de fácil limpeza. Este componente foi utilizado em todo o mobiliário com exceção do piso da parte côncava e da pérola-luminária.

- b) Piso da parte côncava da Sunset Oyster – Grama sintética: A grama sintética é confeccionada por meio de fios de filamentos de poliéster. A escolha deste material para a parte interna do mobiliário se deu pelo contraste visual que ele proporcionou, pela característica de precisar de menos manutenção do que a grama natural e pelo ambiente aconchegante que ele transmite. Outra característica importante da grama sintética é a maior resistência que ela tem em comparação com a natural.
- c) Pérola-luminária – Vidro grosso leitoso: A escolha do vidro teve como fator principal a capacidade que o vidro tem de refratar a luz. A característica leitosa do vidro escolhido foi com o intuito de evitar o ofuscamento da visão dos usuários que teriam contato direto com a lâmpada acesa caso o vidro fosse transparente. A espessura de oito milímetros adotada é por motivos de precaução, pois como a luminária encontra-se no chão do mobiliário e possui uma altura onde permite as pessoas subirem ou sentarem nele, mesmo que não seja feito para isso, as chances dele quebrar e ferir um usuário seriam grandes caso este vidro fosse mais frágil.

5.1.3 Fun Theory aplicada ao Sunset Oyster

O conceito da *Fun Theory* que, de modo geral, procura transformar situações do cotidiano mais divertidas de realizar e foi uma ideia que contribuiu muito para o

andamento do projeto, pois fez refletir sobre diversas possibilidades para transformar a vida atribulada das pessoas em algo mais prazeroso e descontraído de utilizar.

O *Sunset Oyster* possui um sistema de tomadas disponíveis para proporcionar maior conforto aos usuários que precisem carregar algum aparelho eletrônico. A dificuldade de achar algum lugar para isso é grande e quando encontra, muitas vezes é preciso ficar sentado em mesas desconfortáveis, locais fechados ou até mesmo lugares sem a menor estrutura para receber uma pessoa e isso acaba tornando as pessoas reféns de tomadas. Foi pensando nisso como um problema que o projeto *Sunset Oyster* disponibilizou tomadas de maneira que o uso delas seja de maneira confortável, adequado, em um lugar arejado e em total conexão com a natureza, tornando esta uma aliada da tecnologia. A ideia de poder energizar o corpo e a alma desfrutando de um ambiente agradável e de paisagem exuberante como a Beira-mar e energizar também o aparelho eletrônico, seja ele celular, computador ou qualquer outro produto que se recarregue pela tomada foi com a intenção de viabilizar o que a *Fun Theory* propõe: tornar situações complicadas e por hora desagradáveis de executar em tarefas divertidas e prazerosas.

O próprio conceito de ostra aplicado ao mobiliário também resgata uma forma lúdica de usar o mobiliário. É de conhecimento geral que as ostras produzem pérolas, que são objetos oriundos da natureza e classificados como artigos luxo e de beleza singular. A pérola é formada pela ostra para proteger e acolher o seu componente vivo e isso pode ser resgatado como uma sensação que o mobiliário passa para os usuários para que se sintam, de alguma maneira, acolhidos e “protegidos” pelo *Sunset Oyster*.

5.1.4 Local na Avenida Beira-mar e ambientação

A localização exata onde o *Sunset Oyster* ficaria na Avenida Beira-mar Norte, representada na Figura 43, já é conhecida por ser um grande ponto de encontro de pessoas, principalmente nos finais de semana. É um local com bastante espaço e área verde, que disponibiliza equipamentos de academia (além do projeto das “academias ao ar livre” há outros mobiliários com a mesma finalidade neste local) e

uma iluminação até então questionada, mas que, segundo relatos dos usuários nas entrevistas, em nada interfere para que as pessoas utilizem aquele espaço.

Figura 43: Imagem do local onde pensou-se para o *Sunset Oyster*.



Fonte: Foto de Salete Silva.

Geograficamente este lugar é considerado uma península de Florianópolis, pois é uma extensão de terra que se encontra cercada de água por quase todos os lados, com exceção da porção de terra que a liga com a região maior. Está localizada entre o famoso Trapiche da Beira-mar e o heliporto.

Figura 44: Outro ângulo do local na Beira-mar Norte.



Fonte: O autor, 2016.

Frequentemente é possível ver muitas famílias nesta área, crianças e adolescentes se reunindo e conversando, afirmando ainda mais a atratividade deste local. O fato de ser um dos poucos lugares na orla da Beira-mar com amplo espaço plano e com vegetações para proteger do sol foi decisivo para a escolha deste local, uma vez que praticamente toda a extensão da orla é estreita e feita apenas receber pessoas e mobiliários de menor porte.

Figura 45: Ambientação do *Sunset Oyster*, na Avenida Beira-mar Norte.



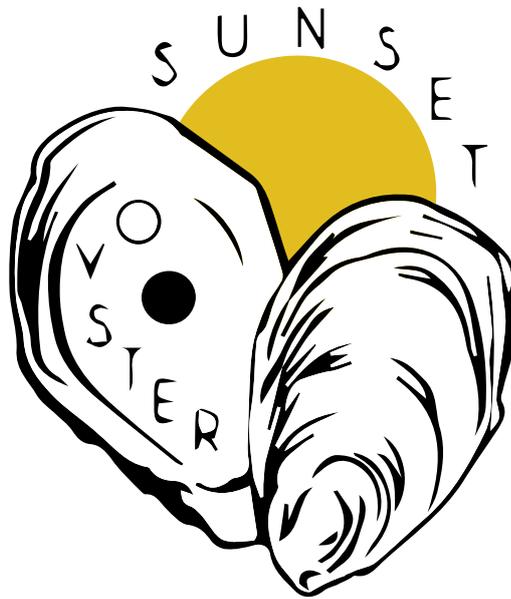
Fonte: O autor, 2016.

A ambientação realizada (Figura 45) teve como objetivo mostrar onde e como o mobiliário seria inserido na Beira-mar. Ela também permite identificar uma relação de dimensão do mobiliário em relação ao espaço em que foi colocado para uma melhor visualização da proposta.

5.1.5 Marca Sunset Oyster

A marca do mobiliário *Sunset Oyster* (Figura 46) nasceu do próprio nome traduzido para o português: Pôr-do-sol na ostra. A ideia surgiu explorando diversas vistas da ostra no qual a escolhida foi e que representa melhor o conceito de ostra e do mobiliário seria a vista superior. A fonte utilizada para escrever *Sunset Oyster* na marca foi escolhida com a intenção de passar a mesma sensação de linhas orgânicas que a ostra reproduz tendo como objetivo representar a conectividade com a natureza. O sol representado na logo serve para representar um dos conceitos mais importantes do *Sunset Oyster*: permitir que os usuários possam desfrutar de momentos ímpares ao presenciarem o pôr-do-sol na Avenida Beira-mar Norte.

Figura 46: Logo da *Sunset Oyster*.



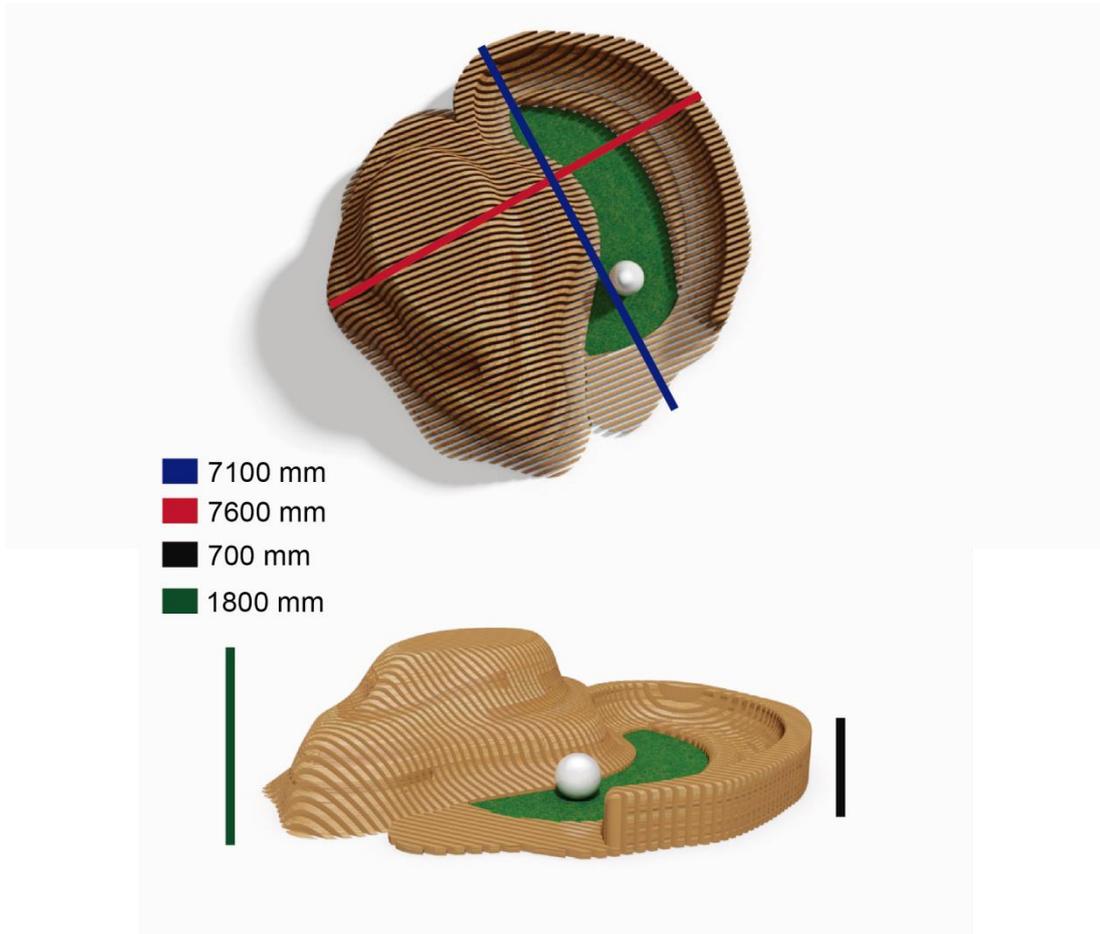
Fonte: O autor, 2016.

A necessidade de criar uma marca para o mobiliário veio partir da conclusão de que um projeto em parceria com um órgão municipal, responsável pelas obras e mobiliários de Florianópolis, necessita de um trabalho mais completo e que tenha um símbolo que represente todo o conceito trabalhado para que se possa utilizar como representação em momentos futuros.

5.1.6 Dimensões gerais

O *Sunset Oyster* é um mobiliário urbano com dimensões razoáveis para não ficar muito grande e para tentar reduzir custos, pois a ideia inicial era que as dimensões fossem maiores. Portanto, conforme apresenta a Figura 47, O *Sunset Oyster* apresenta uma largura de 7600 milímetros e um comprimento de 7100 milímetros. As alturas que dão referência são as da parte côncava, que possui 700 milímetros de altura, e a parte convexa, que apresenta 1800 milímetros e também representa a altura total do mobiliário. A parte mais alta do mobiliário possui uma superfície plana de 1550 milímetros de largura e foi projetado também para receber pessoas.

Figura 47: Dimensões gerais.



Fonte: O autor, 2016.

As dimensões exatas de todas as partes estão especificadas pelos desenhos técnicos que estão disponíveis no APÊNDICE B para uma melhor interpretação e visualização de tamanho.

Figura 48: Representação do *Sunset Oyster* com a figura humana.



Fonte: O autor, 2016.

Como é um projeto de produto voltado para todos os perfis de pessoas, considerou-se necessário fazer uma demonstração das formas de uso em algumas partes do mobiliário utilizando a figura humana como referência.

5.1.7 Características

O *Sunset Oyster* é um mobiliário urbano projetado de acordo com as necessidades levantadas pelos usuários da Avenida Beira-mar. Tanto o conceito quanto a estrutura foram pensados para satisfazer as pessoas e promover o bem-estar, conforme estabelecido nos objetivos específicos.

As características do *Sunset Oyster* estão classificadas da seguinte maneira:

- a) Disponibiliza acesso a Wi-Fi gratuito – A ideia de disponibilizar internet para as pessoas nasceu logo no início do projeto, por entender que a sociedade evoluiu consideravelmente na parte tecnológica e esta tecnologia não estava sendo repassada nas cidades. As pessoas

utilizam muito a internet para diversos fins, desde lazer a assuntos de trabalho, e isso torna a internet uma necessidade latente dos cidadãos. E isso apenas se confirmou através das entrevistas realizadas na Avenida Beira-mar (assim como em outros lugares da cidade), onde as pessoas frisavam por diversas vezes que a ausência de internet livre era um ponto negativo da cidade.

- b) Disponibilizar tomadas – Projetar um mobiliário urbano para Florianópolis trouxe muitos problemas que foram levantados através de pesquisas bibliográficas, observando outros países como referência, e principalmente nas visitas a campo, observando os mobiliários disponíveis para as pessoas e analisando as necessidades que estas pessoas apresentavam. A existência de poucos lugares com acesso a tomadas tornava os poucos existentes de certa forma concorridos. Muitas pessoas relatavam que gostariam muito de poder trazer computadores pessoais para a Beira-mar para ter um ambiente mais relaxante de trabalho, mas que a falta de tomadas inibia estas iniciativas. Foi pensando novamente na necessidade das pessoas e uma maneira de resolvê-las que a tomada passou a ser um elemento importante a figurar no projeto.
- c) Momentos de descontração – A Fun Theory permitiu trazer ideias novas e interessantes para o mobiliário. Algumas pessoas relataram na entrevista que disponibilizar tomadas em um mobiliário urbano iria de encontro com a ideia de relaxar e descontrair, pois não desconectaria as pessoas para apreciar a natureza. A ideia que o mobiliário urbano pretende é justamente o contrário, pensando que tanto a tecnologia quanto a natureza podem estar em conexão. Energizar duplamente. Energizar a alma e o corpo podendo apreciar um dos lugares mais encantadores da cidade e, ao mesmo tempo, não correr o risco de ficar sem bateria ou ter que voltar para casa para poder recarregar o celular e assim poder desfrutar de um maior tempo desta natureza proporcionada.

d) Conforto e identificação – O formato inspirado nas ostras permitiu trabalhar formas que se adequassem ao uso por pessoas, principalmente pelos lados côncavo e convexo. A grande identificação que a cidade tem com as ostras também reforçou a ideia de utiliza-la como inspiração para o mobiliário.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa apresentou uma nova proposta de mobiliário urbano para a cidade de Florianópolis. Por meio da parceria realizada entre o trabalho de conclusão de curso de graduação do IFSC e do Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis foi possível identificar a oportunidade de projeto, diagnosticar o problema de projeto e expor as necessidades dos usuários através dos estudos de campo, fundamentação teórica e ferramentas projetuais.

Feito todo este processo, foi possível identificar como o design pode contribuir para uma cidade e seus cidadãos por meio dos estudos com os próprios usuários e moradores, identificando suas reais necessidades e disponibilizando-as.

Utilizando o método projetual elaborado por Mike Baxter, os objetivos específicos foram resolvidos desta forma:

- a) Analisar as definições e as leis que abordam os mobiliários urbanos – Por meio de pesquisas bibliográficas com autores que abordam as questões relacionadas a mobiliários urbanos, foi possível entender diferentes abordagens e pensamentos acerca das mensagens que este local passa, da sua importancia para a cidade e da necessidade de sua existência para tornar uma cidade melhor para seus cidadãos.
- b) Apurar as operações que o órgão responsável pelo planejamento urbano de Florianópolis (IPUF) realiza na cidade, sua legislação enquanto autarquia municipal e métodos que utiliza – Como a parceria deste projeto foi com o IPUF, a necessidade de entender melhor as formas como trabalham e os projetos e planos para a Florianópolis, como o atual Plano Diretor (PPD), para tomar conhecimento das leis e métodos trabalhados específicos para a cidade de Florianópolis.
- c) Analisar e aplicar os conceitos da *Fun Theory* no projeto – O conceito da *Fun Theory* contribuiu significativamente na hora de projetar o mobiliário urbano. A maneira como consegue interagir com as pessoas e tornar atividades mais divertidas de realizar foi determinante para que a *Fun Theory* fosse uma peça importante no projeto.

- d) Examinar os mobiliários oferecidos pela cidade de Florianópolis e os que são propostos em outros lugares – A procura e o estudo de outros mobiliários urbanos, observando cidades-modelos como Nova Iorque e Amsterdã, para entender sobre todas as tendências e ideias que tornaram estas cidades como exemplos de planejamento e sonho de morar de muitas pessoas, foi de muita importância pois possibilitou observar como estas cidades tornam seus cidadãos felizes focando nas suas necessidades. Em Florianópolis, o IPUF tem feito um bonito trabalho de revitalização das praças através do Plano Diretor, instalado as academias ao ar livre e outros equipamentos para melhorar a qualidade de vida das pessoas aumentando a diversidade de atividades.
- e) Promover o bem-estar dos usuários ao utilizarem o mobiliário proposto – O bem-estar das pessoas é um pré requisito que deveria estar presente em qualquer projeto urbano. Tornar os espaços públicos agradáveis, atendendo a necessidade das pessoas, é muito importante quando se pensa em uma cidade feliz. O bem-estar, neste caso, foi contemplado pela disponibilização Wi-Fi livre no mobiliários, tomadas para satisfazer a necessidade das pessoas e um formato que permite o relaxamento das pessoas para apreciar a paisagem exuberante da Avenida Beira-mar e “recarregar” as próprias energias.

O objetivo de ter cada vez mais o Design inserido no contexto urbano, tornando ambientes “cinzas e quadrados” em lugares mais alegres, fez com que a ideia de realizar este projeto ganhasse força conforme o projeto avançava. O próprio livro Arte Pública, que aborda diversas obras de arte na cidade de Florianópolis, ressalta a importância do Design inserido no espaço urbano dizendo que as pessoas conquistaram o “direito à cidade”, ou seja, direito à acessibilidade universal, direito à paisagem, direito à arte e à cultura em geral.

A intenção e a possibilidade de fazer um projeto que melhore a qualidade de vida das pessoas na cidade, revertendo todo o conhecimento adquirido na academia em um mobiliário urbano e deixando um legado para Florianópolis, trazendo assim

maior cultura e “direito à cidade” para os moradores, fez com que este projeto ganhasse cada vez mais significado logo do percurso.

6.1. PRÓXIMO PASSOS DO *SUNSET OYSTER*

A intenção de tornar este projeto uma realidade em Florianópolis faz com que o tópico “próximos passos” exista para apresentar os meios pensados que este mobiliário possa ser inserido no contexto da Beira-mar Norte e assim promover o bem-estar esperado pelas pessoas que frequentam este espaço. Algumas das ideias para os passos seguintes são:

- a) Apresentar o *Sunset Oyster* para o corpo técnico do IPUF, que cuida de projetos da cidade de Florianópolis, para uma avaliação das possibilidades e melhorias que o projeto ter para se enquadrar no contexto da cidade.
- b) Apresentar este projeto para os moradores da cidade de Florianópolis, principalmente os que frequentam a Avenida Beira-mar Norte, a fim de dar um retorno para a pesquisa utilizada na coleta de dados.
- c) Analisar melhores maneiras para viabilizar o processo de fabricação ou buscar alternativas de reduzir custos de produção para que o projeto seja mais consolidado.
- d) Se necessário, procurar alternativas de materiais para fabricação do modelo 1:1 a fim de reduzir custos.
- e) Caso o projeto seja bem aceito, procurar patrocinadores que queiram investir no bem-estar de Florianópolis e tentar disponibilizar um mobiliário 1:1 de teste na Avenida Beira-mar, conforme indica o loca.

Essas medidas têm como objetivo dar continuidade a um projeto embasado e fundamentado, realizando pesquisas bibliográficas, entrevistas e ferramentas projetuais de todos os tipos, para que as pessoas que frequentam a Beira-mar e sentem falta de algo nesse segmento, possam se usufruir e se sentir bem com espaço pensado e voltado para elas.

6.2. TRABALHOS FUTUROS

Para registro acadêmico, vale ressaltar que há muitas oportunidades de projeto de mobiliário urbano na cidade de Florianópolis. Na própria Avenida Beira-mar, local escolhido para este mobiliário, foi possível identificar através das entrevistas com os usuários e observações durante ao longo dia, outras necessidades latentes que poderiam ser pesquisadas e trabalhadas.

Uma sugestão para trabalhos futuros é que, como há a necessidade de fazer o TCC do IFSC com uma empresa, caso o tema seja relacionado a mobiliário urbano, a ideia de trabalhar com o IPUF é muito válida e interessante. O IPUF disponibiliza as legislações sobre inserção de qualquer coisa no espaço público para que as pessoas se atenham dos trâmites para este tipo de projeto, auxilia com profissionais da área para uma conversa sobre o tema e permite que o projetista fique por dentro das atividades realizadas pela cidade de Florianópolis, como atualmente o Plano Diretor de Florianópolis. O fato de poder aprender mais sobre como projetar o espaço urbano e entender mais sobre os ambientes públicos de Florianópolis é importante para um crescimento pessoal e uma experiência ímpar enquanto projetista.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9050: Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.mpdft.gov.br/sicorde/abnt.htm>. Acesso entre 17 de setembro de 2016 e 21 de setembro de 2016

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9283: Mobiliário Urbano**. Rio de Janeiro, 1986.

BARATTO, Romullo. **Nove propostas inovadoras de mobiliário urbano**. <<http://www.archdaily.com.br/br/tag/mobiliario-urbano>> acesso em 11 de setembro de 2016

BAXTER, Mike. **Projeto de produtos: guia prático para design de novos produtos**. 3ed. São Paulo: Blucher, 2011.

BIAVATI, Eduardo. **The Fun Theory**. <<https://biavati.wordpress.com/2009/10/27/the-fun-theory/>> acesso em 10 de setembro de 2016

BRAZ DE CARVALHO, Petrônio. **VIDA URBANA** – Uma análise sociológica das cidades. 1ed. Rio de Janeiro: Livros Ilimitados Editora e Assessoria LTDA, 2015.

Design Thinking para educadores. **O que é Design Thinking?** <<http://www.dtparaeducadores.org.br/site/o-que-e-design-thinking/>> acesso entre 8 de agosto de 2016 e 10 de setembro de 2016

GEHL, Jan. **Cidade Para Pessoas**. Tradução Anita Di Marco. 3ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GUEDES, Ivan. **Metodologia da pesquisa científica como escrever no tcc**. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=sHZXfwy9D-c>>. Acesso em 18 de julho de 2016.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. Tradução Carlos S. Mendes Rosa. 3ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

JOHN, Naiana. **Percepção, Estética e o uso do mobiliário urbano**. <<http://www.revistas.usp.br/gestaodeprojetos/article/viewFile/50991/55064>> acesso entre 17 de setembro 2016 e 21 de setembro de 2016

KARSSENBERG, Hans. et.al. **A cidade ao nível dos olhos, segunda edição, lição para os Plinths**. Tradução Paulo Horn Regal e Renee Nycolaas. Pontifícia Universidade Católica do RS, 2015.

PIRES, Lú. **ARTE PÚBLICA** – Florianópolis 1990-2015. 1ed. Florianópolis: Zita empreendimentos, 2016.

Prefeitura Municipal de Florianópolis. **Apresentação do Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis**. Disponível em <<http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/ipuf/index.php?cms=apresentacao&menu=1>> acesso em 16 de julho de 2016

TASSO, Cândida de Oliveira. **COMPLEXÃO DA POLÍTICA URBANA**. 1ed. Florianópolis: Editora Insular, 2008.

Tree WIFI. Disponível em <<http://www.treewifi.org/>> acesso em 4 de julho de 2016.

Voklswagen. **Fun Theory**.<<http://www.thefuntheory.com/>> acesso entre 25 de setembro de 2016 e 11 de setembro de 2016.

Hora de Santa Catarina. **Cortina do tempo**. Disponível em <<http://horadesantacatarinaclcrbs.com.br/sc/geral/pagina/cortina-do-tempo.html>> acesso entre 25 de setembro e 3 de dezembro de 2016.

Hora de Santa Catarina. **Modernização da Beira-mar**. Disponível em <<http://horadesantacatarina.clicrbs.com.br/sc/geral/noticia/2014/02/avenidabeiramar-norte-se-modernizou-ao-longo-das-decadas-emflorianopolis4413046.html>> acesso entre 25 de setembro e 2 de dezembro de 2016.

Sua pesquisa. **Internet**. Disponível em <<http://www.suapesquisa.com/internet>> acesso entre 18 de outubro e 16 de setembro de 2016.

Optclean. **Avanços da internet**. Disponível em <<http://optclean.com.br/osavancosda-tecnologia/>> acesso entre 12 de outubro e 19 de novembro de 2016.

LinkedIn. **Vantagens e desvantagens dos avanços da tecnologia no Brasil**. Disponível em <<https://www.linkedin.com/pulse/vantagens-e-desvantagens-doavan%C3%A7o-na-tecnologia-edson-brasil>> Acesso entre 10 de outubro e 22 de novembro de 2016.

Ancapital. **Beira-mar guarda história de elegância**. Disponível em <<http://www1.an.com.br/ancapital/1999/jul/04/1ger.htm>> Acesso entre 1 de novembro e 25 de novembro de 2016.

Mundo da monografia. **Como fazer uma conclusão.** Disponível em <<http://www.mundodamonografia.com.br/tcc-como-fazer-conclusao/>> Acesso entre 25 de novembro e 4 de dezembro de 2016.

Mundo da monografia. Como fazer uma dedicatória. Disponível em <<http://www.mundodamonografia.com.br/tcc-como-fazer-uma-dedicatoria/>> Acesso entre 2 de dezembro e 4 de dezembro de 2016.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO

Questionário aplicado com frequentadores da Avenida Beira-Mar

Qual o objetivo de estar aqui? Relaxamento, esporte...

Com que frequência costuma vir à Beira-Mar?

Qual o horário que vem? Por quê?

Qual o horário você julga ideal para frequentar este espaço?
Por quê?

Quanto tempo você costuma permanecer na Avenida?

Você sente falta de espaços que disponibilizem WI-FI?

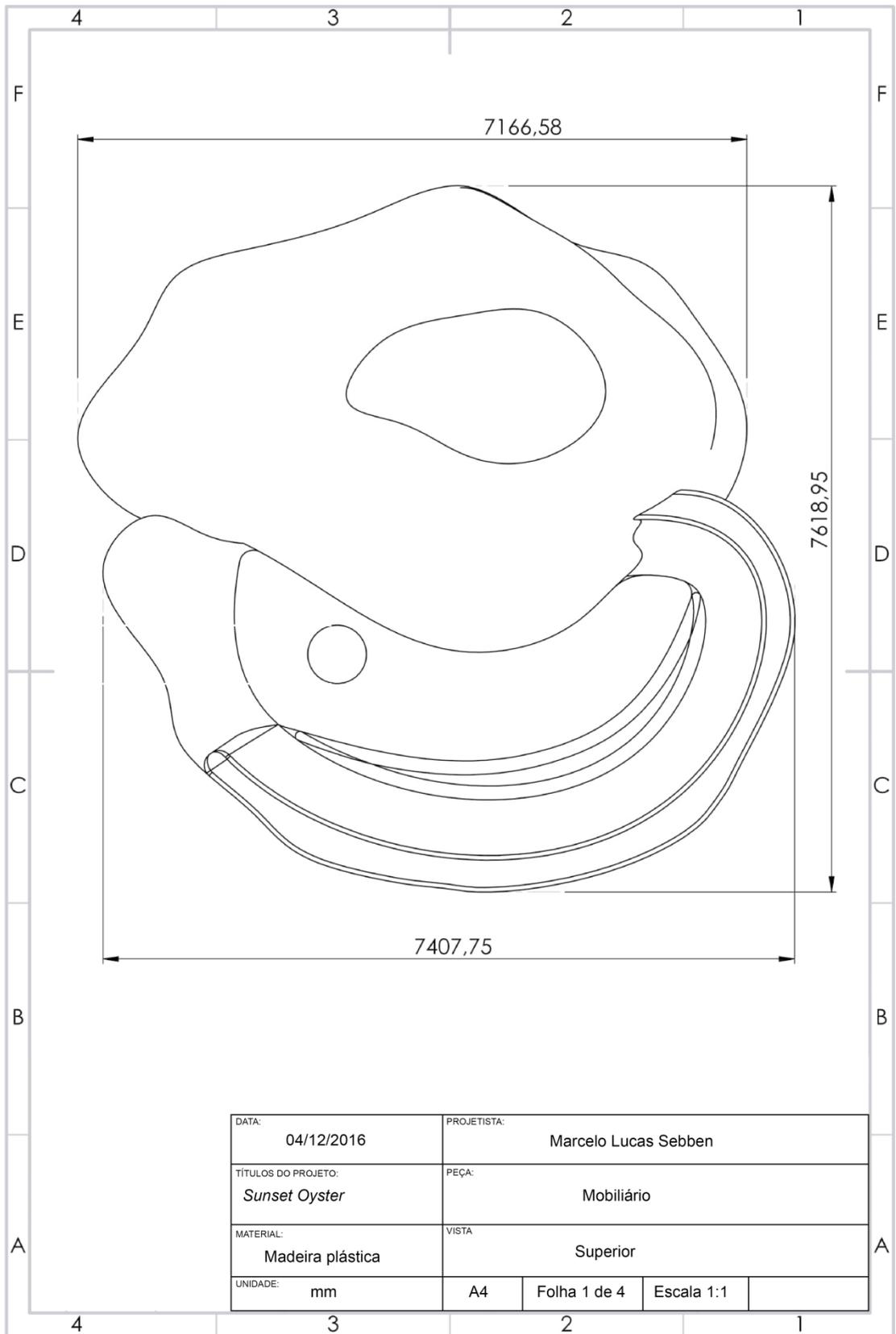
Você sente falta de espaço que disponibilizem tomadas?

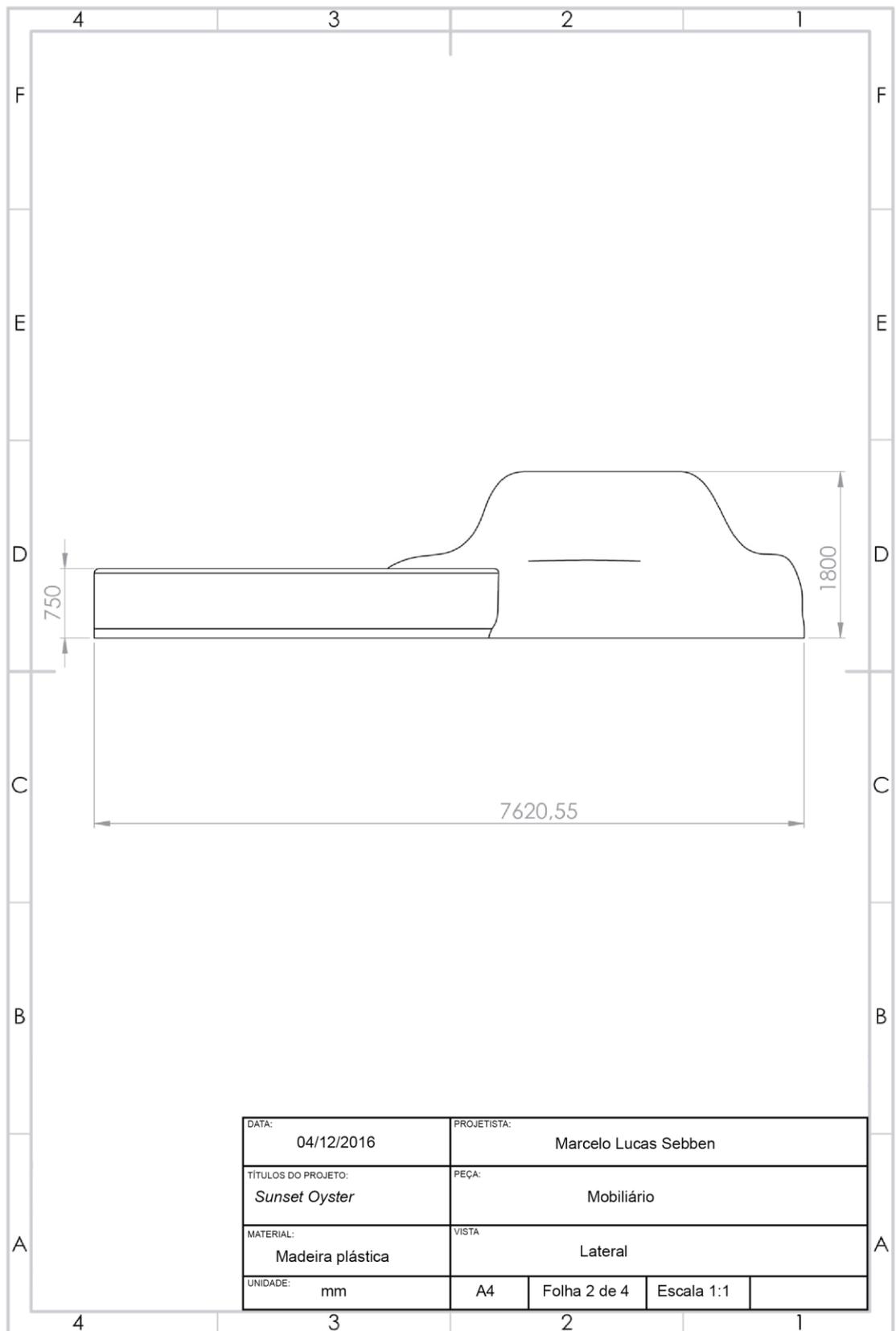
Você acha a tecnologia pode se relacionar com natureza, melhorando a vida das pessoas?

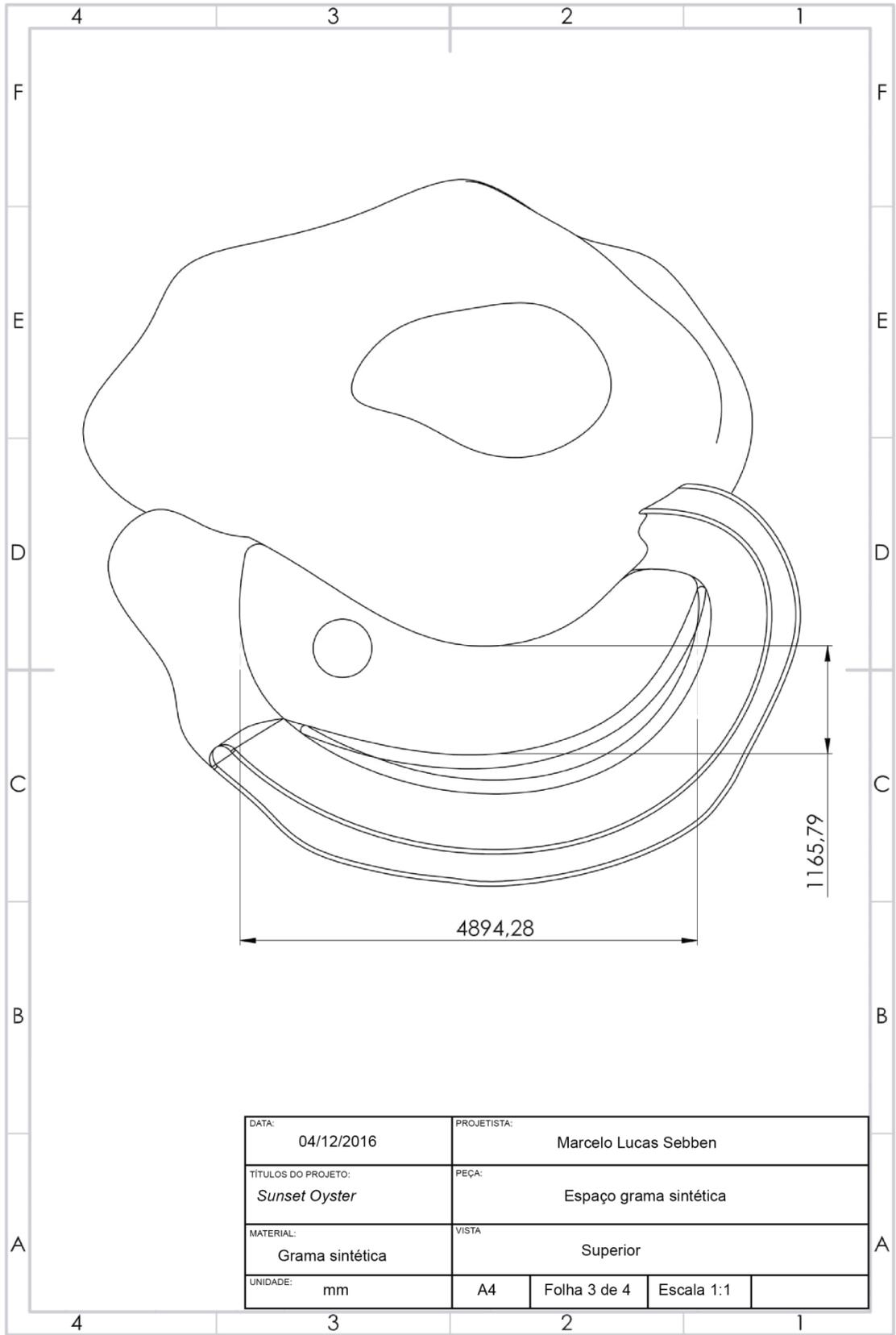
Em uma classificação de 1 à 5, onde 1 é **MUITO RUIM** e 5 é **EXCELENTE**, qual valor você daria para os seguintes tópicos:

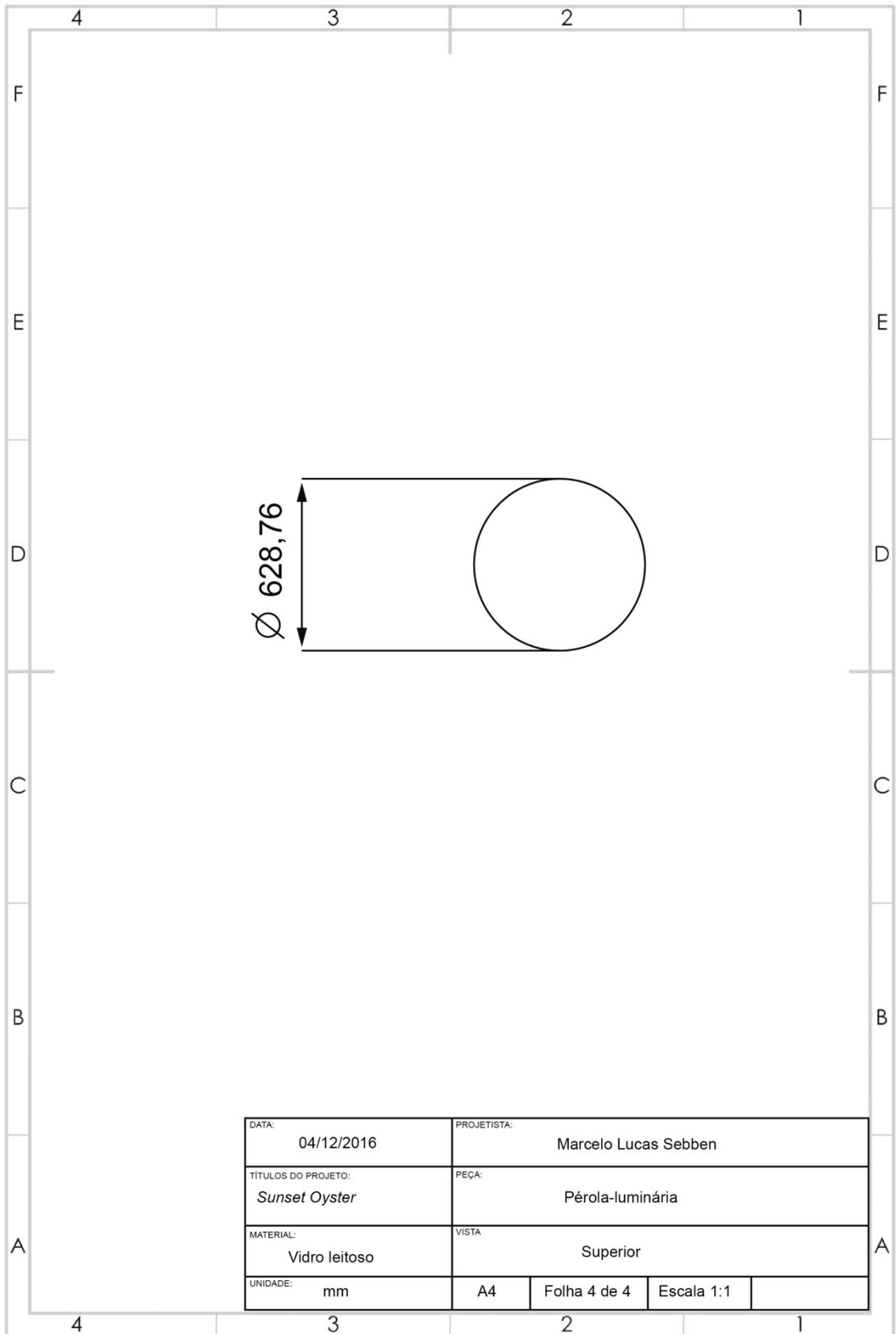
	1	2	3	4	5
Estrutura:	<input type="radio"/>				
Iluminação:	<input type="radio"/>				
Segurança:	<input type="radio"/>				
Paisagem:	<input type="radio"/>				
Limpeza:	<input type="radio"/>				
Mobiliários:	<input type="radio"/>				
Conforto:	<input type="radio"/>				

APÊNDICE B – DESENHOS TÉCNICOS









TERMO DE COMPROMISSO DE ORIGINALIDADE

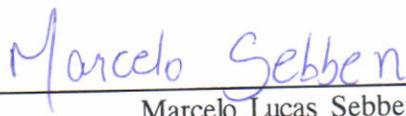
O presente termo é documento integrante de todo Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) a ser submetido à avaliação do IFSC Campus Florianópolis como requisito necessário e obrigatório à obtenção do grau de **Tecnólogo em Design de Produto**. Eu, **Marcelo Lucas Sebben** CPF **083.045.509-46**, Registro de Identidade **5.719.544**, na qualidade de estudante de Graduação (Pós-Graduação) do **Curso de Superior em Design de Produto** do IFSC Campus Florianópolis, declaro que o Trabalho de Conclusão de Curso apresentado em anexo, requisito necessário à obtenção do grau de **Tecnólogo em Design de Produto**, encontra-se plenamente em conformidade com os critérios técnicos, acadêmicos e científicos de originalidade.

Nesse sentido, declaro, para os devidos fins, que:

- a) o referido TCC foi elaborado com minhas próprias palavras, ideias, opiniões e juízos de valor, não consistindo, portanto PLÁGIO, por não reproduzir, como se meus fossem, pensamentos, ideias e palavras de outra pessoa;
- b) as citações diretas de trabalhos de outras pessoas, publicados ou não, apresentadas em meu TCC, estão sempre claramente identificadas entre aspas e com a completa referência bibliográfica de sua fonte, de acordo com as normas estabelecidas pelo IFSC Câmpus Florianópolis;
- c) todas as séries de pequenas citações de diversas fontes diferentes foram identificadas como tais, bem como às longas citações de uma única fonte foram incorporadas suas respectivas referências bibliográficas, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que, caso contrário, as mesmas constituiriam plágio;
- d) todos os resumos e/ou sumários de ideias e julgamentos de outras pessoas estão acompanhados da indicação de suas fontes em seu texto e as mesmas constam das referências bibliográficas do TCC, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que a inobservância destas regras poderia acarretar alegação de fraude.

O (a) Professor (a) responsável pela orientação de meu trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentou-me a presente declaração, requerendo o meu compromisso de não praticar quaisquer atos que pudessem ser entendidos como plágio na elaboração de meu TCC, razão pela qual declaro ter lido e entendido todo o seu conteúdo e submeto o documento em anexo para apreciação do IFSC Campus Florianópolis como fruto de meu exclusivo trabalho.

Florianópolis, 15 de Fevereiro de 2017.



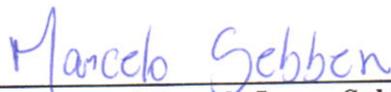
Marcelo Lucas Sebben

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO

Eu, **Marcelo Lucas Sebben**, de nacionalidade brasileira, CPF nº **083.045.509-46**, RG nº **5.719.544**, estudante do **Curso Superior em Design de Produto**, na qualidade de autor do TCC intitulado **Sunset Oyster – A criação de um mobiliário urbano para a cidade de Florianópolis utilizando a Fun Theory**, **AUTORIZO**, neste ato de depósito, sua divulgação total e gratuita, para fins acadêmicos, em meio eletrônico, mediante registro nesta biblioteca, bem como em via impressa, se necessário, de acordo com determinação institucional e viabilidade técnica do Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Florianópolis.

Ocasionará registro de patente? [] sim [X] não

Florianópolis, 15 de Fevereiro de 2017.



Marcelo Lucas Sebben