

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



Alternate Reality Games e Civic Media

Interações digitais e psico-geográficas no espaço urbano

Felipe Faillace Salazar

Mestrado em Arte Multimédia

Especialização em Artes Interativas

Trabalho de Projeto orientado pela Prof.^a Doutora Patrícia Cristina e Silva Figueira Gouveia

2022

Índice de Anexos

ANEXO I - Transcrição Workshop	1
ANEXO II - Formulário de Avaliação Workshop	5
ANEXO III - Studio Venturas	10
ANEXO IV - As Vozes da Rede	13
ANEXO V - Open Lab	17
ANEXO VI - E-Lab	21

ANEXO I - Transcrição Workshop

Anotações transcritas dos participantes do Workshop

- Bhya Sugai Medeiros Mortoza
- Sandra Faillace
- Andreia Lima
- Andrés Azzolina
- Elsa Escaja
- Maria Vitória
- Filipa Barros
- Cristóvão
- Paula Borin Zanfolin
- João Vitor

Cristóvão - Decidiu criar um jogo a partir da atividade - Fez um vídeo de 5min. No vídeo, explica que o jogo criado é baseado nas suas caminhadas para o trabalho e pelas ruas da freguesia. Cria assim um roteiro para guiar o participante a caminhar por onde caminha e a prestar atenção ao que ele costuma observar na sua jornada diária. Utilizando o nome das ruas como guias, elabora um percurso pelas travessas e vielas até o participante chegar ao destino final, a entrada do edifício onde mora.

Andreia - Foi onde não conhecia. não se sentiu segura. mulher. não fiquei a vontade. Parar e escutar. Impressão de ter traficantes. “Quem é ela?”

Para Andreia, a experiência do passeio não foi muito positiva. Caminhou por lugares onde não conhecia e não se sentiu segura. Pela fato de ser mulher, não se sentiu à vontade em alguns lugares pois teve a impressão de ser um lugar com traficantes, quem pareciam perguntar: “ Quem é ela?” Ao afastar-se desses lugares de antes passou a finalmente conseguir parar e escutar e vivenciar a experiência.

Elsa - Moro aqui a anos, não me senti insegura, gosto de coisas antigas, gostos do belenense porque está aqui onde moro. vi um “casal de amantes”, pedi para tirar fotos não deixaram. fronteiras do bairro. gosto do nome das ruas. especulação imobiliária. pra quem? moram aqui

estrangeiros, farmácia, lojas de chineses e indianos.

Vitória - trotinete no meio da rua, fomos até o sorvete “Recomendo o de maracujá com coco, é maravilhoso”. Andamos caminhando procurando. “amo cheiro de lavanderia”. Serralharia próxima e restaurante indiano tb. fotos de cores vibrantes. perdeu o celular no bar do Pátio, voltou e estava lá. conheceu um dono de bar alemão gente fina que convidou para visitarem no dia seguinte. Conheceram um lugar que parecia uma “casa de boneca”

Andrés - Jardim botânico tropical. Achou um preservativo usado no chão. Entrou de graça no Jardim por ser estudante da FBAUL. Viu pavões na rua jardim botânico. Encaixou os sons que ouvia enquanto caminhava com os próprios pavões que conheceu no bairro. Reparou que tinham muitas janelas fechadas pela cidade. “Vim de uma cidade quente, janelas fechadas é impossível para mim”. Viu um homem a pintar a própria janela e achou “bem fofo”. Vi uma casa abandonada e pensei em como ficou assim. “Gosto de inventar histórias”.

Paula - “Fiz o MEU caminho afetivo. Um que faço com meu marido ou com meu filho.” A volta é sempre mais difícil (sobre as ladeiras da rua). “Me deixei levar (flanar) e acabei indo para um lugar conhecido.” “Fiquei atenta às placas: é uma cidade à venda.” As ilhas de reciclagem não são bem pensadas. Mas no Largo da Paz, achei um perfeito. Na travessa das zebras, tirei foto da placa na sombra e na luz. ficou perfeito. Caminhando perto da travessa da zebra, logo pensei no nome do animal e na colonização, logo depois passei por uma casa de azulejo de abacaxi e pensei “opa, estou na rota da colonização”

Nesse ponto uma participante informou que o Abacaxi era um símbolo de boas vindas. E criou assim uma troca interessante entre as participantes falando sobre a “interpretação do mesmo símbolo” no mesmo local.

Vi um casamento e fotografei um varal. “Meu primeiro varal para fora de casa foi a certeza de que havia chegado em Portugal e fazia parte”. Pertencimento.

Ao lado na rua, vi um monumento a um geógrafo (Gago Coutinho) - ao lado dos condomínios fechados. Vi também as "mãozinhas" nas portas (aldravas) e pensei logo naquilo que você falou de ser “assustador” pois aquilo sempre me impressionou caminhando pela rua. Principalmente de noite. Eu e meu filho achamos assustador.

A participante se refere ao Location Piece #2 do Douglas Huebler que convida cada artista a buscar por imagens para cada palavra, sendo uma delas “assustador”

Sandra - “Adoro os azulejos portugueses” . “Me sinto muito segura em Lisboa, venho de um lugar muito perigoso. Ando aqui e me enfio em cada buraco sem preocupação.” “Me enfiei em vários buracos pois queria ver onde isso levava.” “As casas tem cores vibrantes. Elas estão reformadas e vi muitos espaços pequenos. Havia 5 casas sendo reformadas e um pequeno que se vê a resistência.” “O estacionamento é caótico. Tirei foto de carro em cima da rua. Falta de respeito com quem vive ali”.

Vi na rua da Ajuda com a Junqueira avisando sobre o loteamento de renda acessível no Restelo. Totem de informações públicas.

“Quanto mais próximo estamos, menos percebemos.”

Chão precisa ser refeito, telhados com cor de telha são charmosos. A Biblioteca de Belém era o Palácio do Marquês. “Não abrem as janelas, mesmo de manhã”. Parede ainda com pedra, só a fachada arenosa. Reciclagem, lixo que é um buraco. Tinha até sofá e estirado de cama lá. Cidade limpa. As pessoas ficam à vontade. Sobre a ribeira do Tejo na altura de Belém, “Mesmo lá, a cidade tem vida.” - Alegria de um lado, o uso da beira do rio, carro, trem, monumentos marinas... é maravilhoso! É lazer, é comunitário!” Multiuso, lazer.

João - “Pertencimento, a sensação é essa.” Assim que saí, vejo uma loja de chineses ao lado dos azulejos portugueses. Me lembrou a viagem que fiz a Macau. Depois passei pela Gelateria Italiana na Rua do Embaixador. “Eu moraria aqui, nesses prédios charmosos”. “Andamos no meio da rua para ver os dois lados das casas”.

Ouvi de longe uma música em uma obra, mas não reconheci. Parei e perguntei para o trabalhador e ele disse que ele era russo e a música tb. “Sensação de pertencimento é onde queremos estar.” Sinto muita diferença no acolhimento de anos atrás para hoje em dia.

Filipa - A Biblioteca está empenhada em enriquecer a linguagem e a colaboração lutando contra o xenofobismo. “Aldeias dentro da freguesia. São portais para outra realidade”. Todas as frentes das casas tem suas estruturas improvisadas. Existe uma relação em cada vila/travessa/beco de URBANO x RURAL / LIXO x BELEZA. Encontrei uma velhota que sempre supus que ela era

de um jeito. E ao me ver seu olhar era doce e me surpreendi quando foi educada e gentil comigo ao comentar sobre o clima. “Hoje está quente, hein?”

Bhya - Fui caminhar com um olhar mais poético ao redor do mundo “Vamos experimentar algo que sempre mas nunca noto.” Por isso fez um poema para o chinês, para o gelado, para a travessa, para a sombra e o sol, para o pátio. “As estações influenciam nossa percepção sobre algo. Passei a procura de um espaço vazio”

*“Um estranho no lugar
outra cultura,
outra forma de olhar
Uma possibilidade de trocar”*

*“Onde a temperatura muda
e as cores são mais vivas
onde o tempo para
onde a poesia acontece”*

ANEXO II - Formulário de Avaliação Workshop

No formulário de avaliação abaixo, houveram seis (6) respostas anônimas preenchidas pelos participantes da atividade de Mapa Afetivo Colab. na Biblioteca de Belém no 12 de junho de 2022.

Sobre a clareza na APRESENTAÇÃO do CONTEÚDO e a ATIVIDADE do dia... Algum comentário que gostaria de partilhar?

5 respostas

Foi muito bom!

Muito interessante, claro e dinâmico

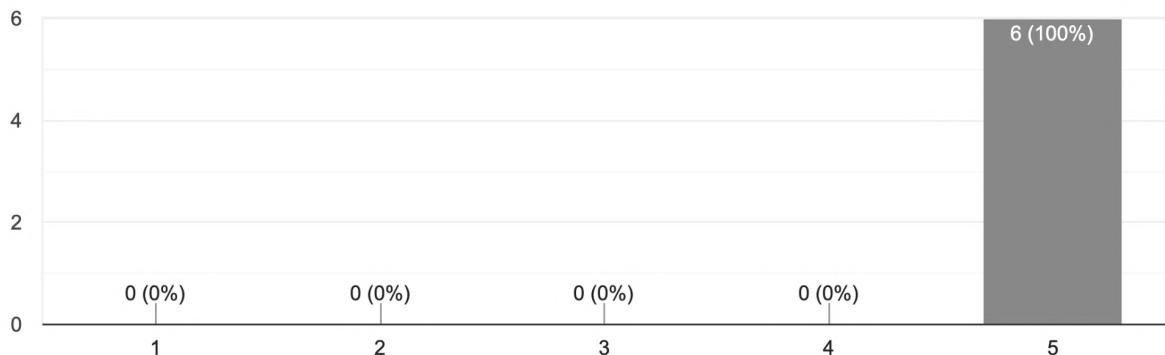
Ficou bem claro o que o autor do evento solicitou aos participantes.

Gostei muito! Mas penso que seria necessário mais tempo, especialmente no pós deambulação pelo território/saída de campo, sugeria que se discutisse por "rondas" de forma a haver uma partilha mais plena de todos. Penso que no pré-saída teria sido interessante algum exercício/dinâmica em que pudéssemos identificar questões associadas ao território, como um mapeamento preliminar, de forma individual e confrontá-lo posteriormente com os dos outros participantes e mesmo até posteriormente à saída de campo. Mais tempo

Acho que o Felipe apresentou muito bem a proposta do workshop, dando exemplos de outros mapas e da aplicabilidade do projeto. Deu para notar o seu entusiasmo com o tema e por consequência se contagiar com o mesmo, ficando assim animada para fazer parte e contribuir com o workshop de forma genuína

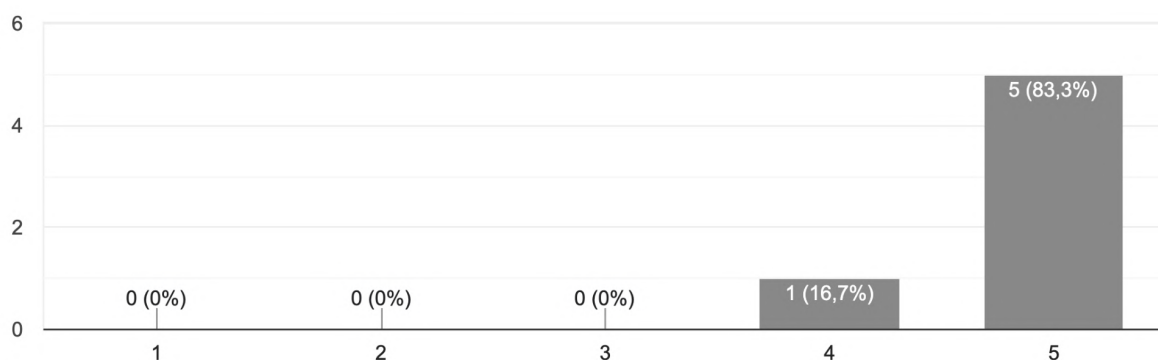
Sobre a clareza na APRESENTAÇÃO do CONTEÚDO e a ATIVIDADE do dia...

6 respostas



Sobre a CAMINHADA AFETIVA pela freguesia....

6 respostas



Sobre a CAMINHADA AFETIVA pela freguesia.... Algum comentário que gostaria de partilhar?

5 respostas

Foi bom passear em sítios conhecidos, mas foi especial porque a maneira de olhar é diferente.

Incrível e surpreendente

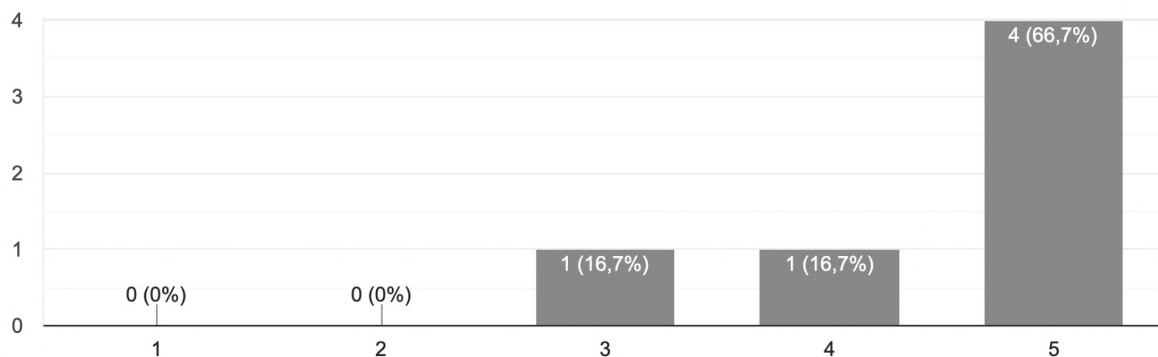
O horário escolhido não foi bom. 16hs. muito calor e sol, e sem sombra nas ruas, em geral.

Gostei mesmo muito, penso que futuramente poderíamos fazer caminhadas em conjunto, por grupos e até explorar de outras formas (cf. sensorial - visão) ou agrupar por eixos temáticos

Foi uma delícia! É ótimo quando paramos para prestar atenção no nosso caminho, dia a dia, no nosso entorno e encontrar as pequenas belezas cotidianas que muitas vezes passam despercebidas devida a correria que impomos na vida

Sobre a PARTILHA DE IMPRESSÕES e REGISTROS em roda...

6 respostas



Sobre a PARTILHA DE IMPRESSÕES e REGISTROS em roda... Algum comentário que gostaria de partilhar?

5 respostas

A partilha foi muito interessante. Mais tempo para partilhar!

Todos contribuíram (falaram e escutaram), houve muita troca de impressões e ideias. A partilha foi muito rica, diversa, intensa e divertida.

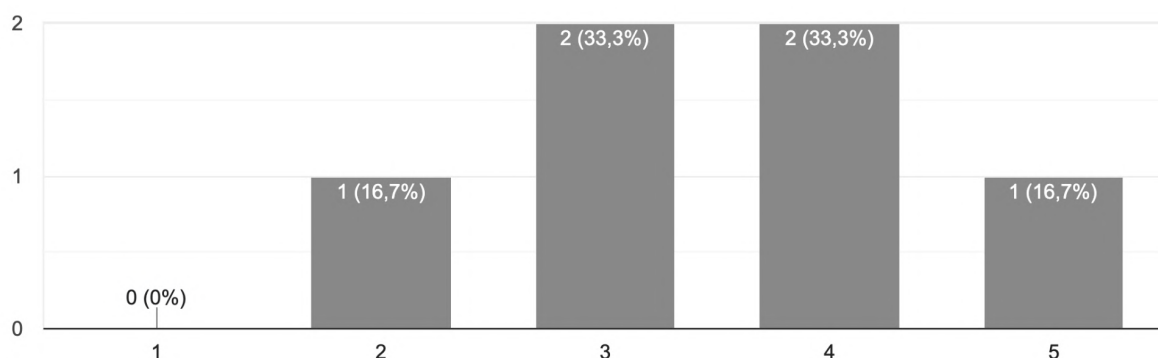
o grupo ser pequeno (8 pessoas) ajudou a ficarmos dentro do horário estipulado.

Mais tempo, basicamente foi o que escrevi na primeira fase do questionário

Acho que alguns compartilhamentos foram excessivamente detalhados, mas acredito que isso tenha sido reflexo da empolgação que do Felipe contagiou a todos fazendo com que as pessoas quisessem contribuir e compartilhar ao máximo

Sobre o MATERIAL DE APOIO GRÁFICO...

6 respostas



Sobre o MATERIAL DE APOIO GRÁFICO... Algum comentário que gostaria de partilhar?

5 respostas

As legendas do mapa estavam num corpo de letra muito pequeno. Para ser maior o mapa podia ser do formato do tríptico.

O folheto estava muito bom! Sugestões: o mapa com a caneta, para mim, funcionaram muito bem como registo do percurso. Contudo, uma escala menor (maior detalhe das ruas) facilita a localização e o registo do trajeto. Poderia haver pequenas pranchetas (um material rijo para apoiar o mapa) para facilitar as anotações durante a caminhada.

o mapa ficou prejudicado pela sua redução em panfleto. Não o usei por que não consegui ler as letras miudinhas demais. useu o google maps para marcar os locais por onde passei.

Gostei, só o mapa é que poderia ser melhor

O mapa poderia ser maior pra facilitar a leitura e em um papel que fosse mais fácil de escrever, pois a caneta não riscava direito

Fim!

Obrigado pela sua contribuição!

Quer deixar algum comentário final?

5 respostas

Adorei o workshop, aprendi muito e sobretudo foi divertido! Obrigada

A atividade foi muito interessante, intensa, surpreendente e prazerosa! Iniciativas como esta são muito importantes para aguçar nossa sensibilidade a perceber o lugar em que vivemos em todas as suas contradições e diversidade, estimulando, assim, nossa participação cidadã! Deixo meu sincero agradecimento ao Felipe, à Biblioteca de Belém, através da Filipa, e a todos os companheiros de caminhada, por suas afetuosas partilhas!

Muito boa ideia de um mapa afetivo. Espero que ele seja divulgado valorizando o bairrismo, esse sentimento presente nas freguesias de Lisboa.

Gostei muito, vê-se que gosta do que faz e fiquei com vontade de mais!...Bem haja e boa sorte para o projecto :)

Obrigada pelo dia, Felipe, foi ótimo!

ANEXO III - Studio Venturas

Em dezembro de 2020, já realizando trabalhos autônomos independentes, mas sempre em parceria com a minha namorada, Bhya Sugai, e uma amiga de longa data, Gabriela Ornellas, decidimos juntar nossos serviços em uma marca.

Desenvolvemos uma identidade visual simples, listamos serviços que oferecíamos e divulgamos para nossos amigos, familiares e clientes de longa data. Assim surgiu o Studio Venturas, que entende que: “Ventura é o desbravar. Sonhar com mundos, pessoas, negócios, serviços, sistemas melhores que atendam as necessidades que o mundo precisa.” (Studio Venturas, s/d, website on-line) ¹

Prestando serviços de *web design*, *branding*, *marketing* e consultoria estratégica, essa agência permitiu realizar diferentes trabalhos junto a iniciativas e empresas ao redor do mundo. Utilizando a metodologia de *design thinking*, gestão de projetos, facilitação de processos criativos junto a equipes multidisciplinares, realizamos mais de 72 projetos na Espanha, Inglaterra, Brasil, Estados Unidos da América e Portugal em quase 2 anos de existência.



¹ STUDIO VENTURAS, disponível em WWW: <URL: <https://studioventuras.com/>>. Acedido em 12.09.2022



Collaboration 360°

Every client participates in the process of building the solutions by getting hands-on through digital tools and creative facilitation processes



Everything is design

We believe that Design can transform realities. Design is more than just graphic design or product design, it is planning, system, structure, process, and lots and lots of collaboration/creativity.

Every problem is an opportunity. Every opportunity is a design project.

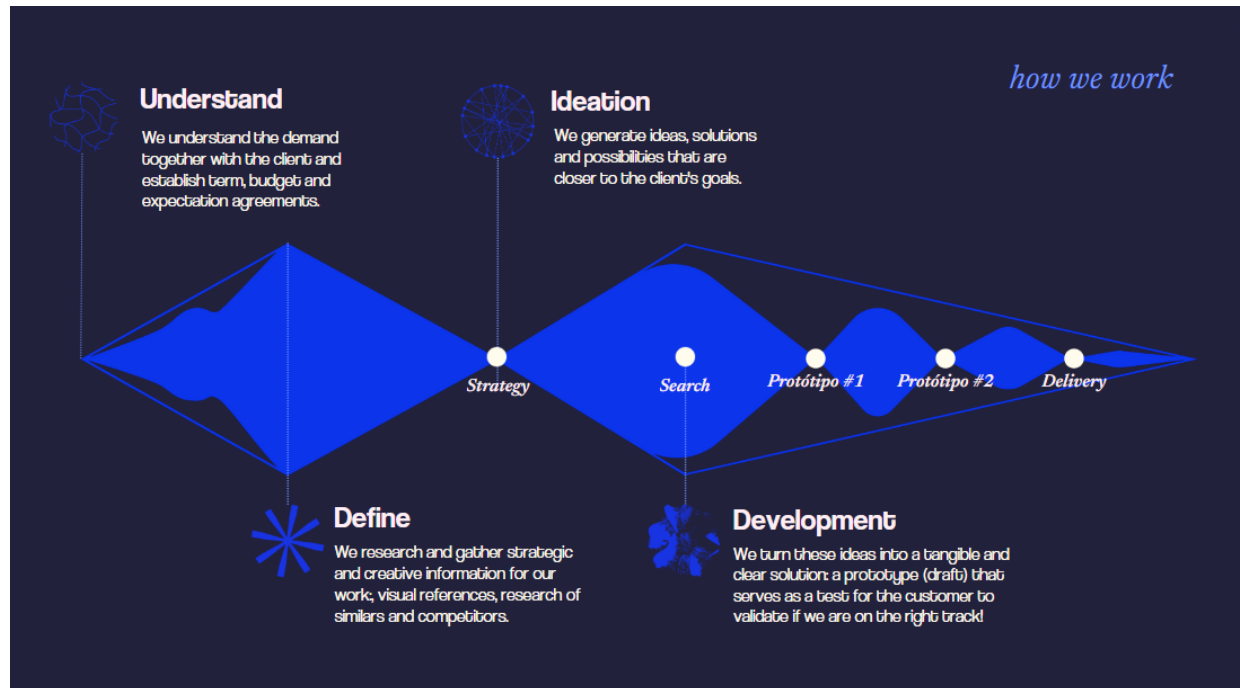
#makedesigngreatagain

Proposal oriented

Through a process of active listening, we try to frame the client's challenges to the fullest, and then bring order to chaos.

Complete, organized, and well aligned proposals are part of our process. It is necessary to unite creativity with organization, so that the final delivery has an excellent result.





the team



Bhya Sugai

Graphic designer focused on branding and facilitator of creative processes



Gabriela Ornellas

Web design, graphic design, website building in CMS



Felipe Salazar

Web design, strategic consultant, facilitator of collaborative processes

ANEXO IV - As Vozes da Rede

As Vozes da Rede - Projeto ViViDo

Fui convidado, juntamente com o meu colega de mestrado de Arte Multimédia Andrés Azzolina, pela equipa ViViDo, Plataforma de Gestão da Rede Nacional de Apoio a Vítimas de Violência Doméstica, para desenvolver uma série de vídeos institucionais divulgando a plataforma. A ViViDo é a maior rede de apoio a vítimas da violência doméstica em Portugal. Para a construção do roteiro e realização das entrevistas convidamos a Renata Torralba para apoiar o projeto.

De norte a sul, visitamos suas estruturas, realizamos entrevistas e recolhemos depoimentos impressionantes. Das entrevistas iniciais, guião, edição e animação trouxemos a escuta ativa, a colaboração e a empatia como elementos principais ao tratar um tema tão delicado e complexo como este.

Entregamos uma série de 4 vídeos desenvolvidos onde mostramos o impacto desta Rede de Apoio aqui em Portugal e como suas estruturas de atendimento e profissionais qualificados vêm atuando neste tema e como finalmente esta nova plataforma digital vai transformar o apoio às vítimas nos próximos anos.

Vivido Project
18 de julho · 🌐

A espera acabou !!

É com grande entusiasmo que partilhamos o Vídeo "As Vozes da Rede", realizado no âmbito do Projeto ViViDo pela seguinte equipa: Andres Azzolina, Felipe Salazar, Renata Torralba e Equipa ViViDo.

[Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género](#)

[EEA Grants Portugal](#)

Veja aqui 📌
https://www.youtube.com/watch?v=vOpi_BjrTsE...



YOUTUBE.COM

As Vozes da Rede - Projeto ViViDo
O projeto ViViDo - Plataforma de Gestão da Rede Nacional de Apo...

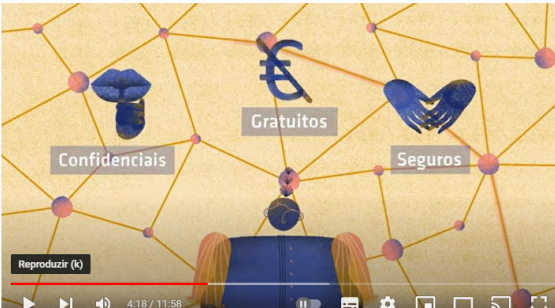
YouTube PT

Pesquisa



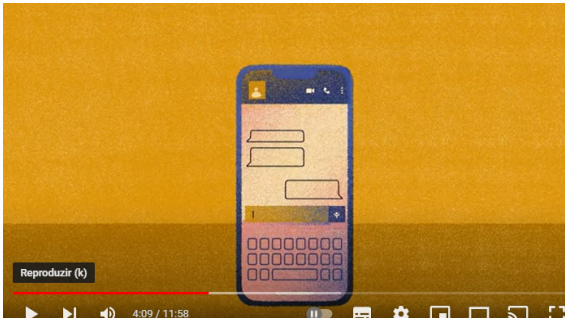
As Vozes da Rede - Projeto ViViDo

612 15 NÃO GOSTO PARTILHAR TRANSFERIR CLIPE GUARDAR ...



Reproduzir (k)

4:18 / 11:58



Reproduzir (k)

4:09 / 11:58



2:12 / 11:58



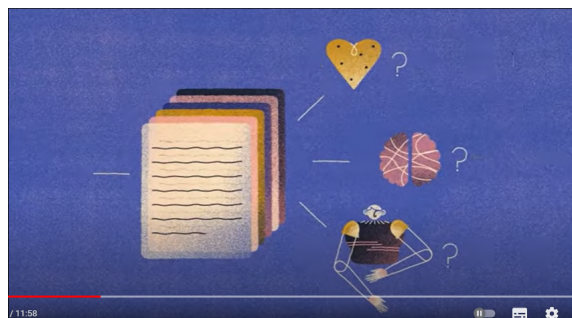
Estruturas de apoio

11:58



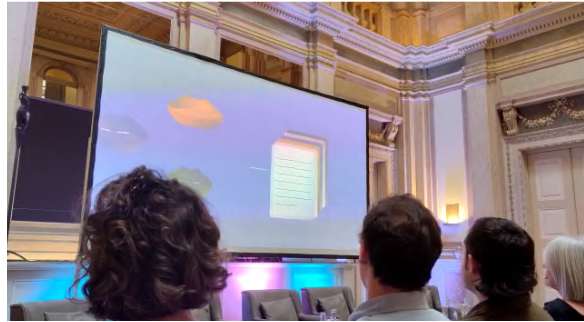
Desafios da rede

24 / 11:58



Desafios da rede

11:58

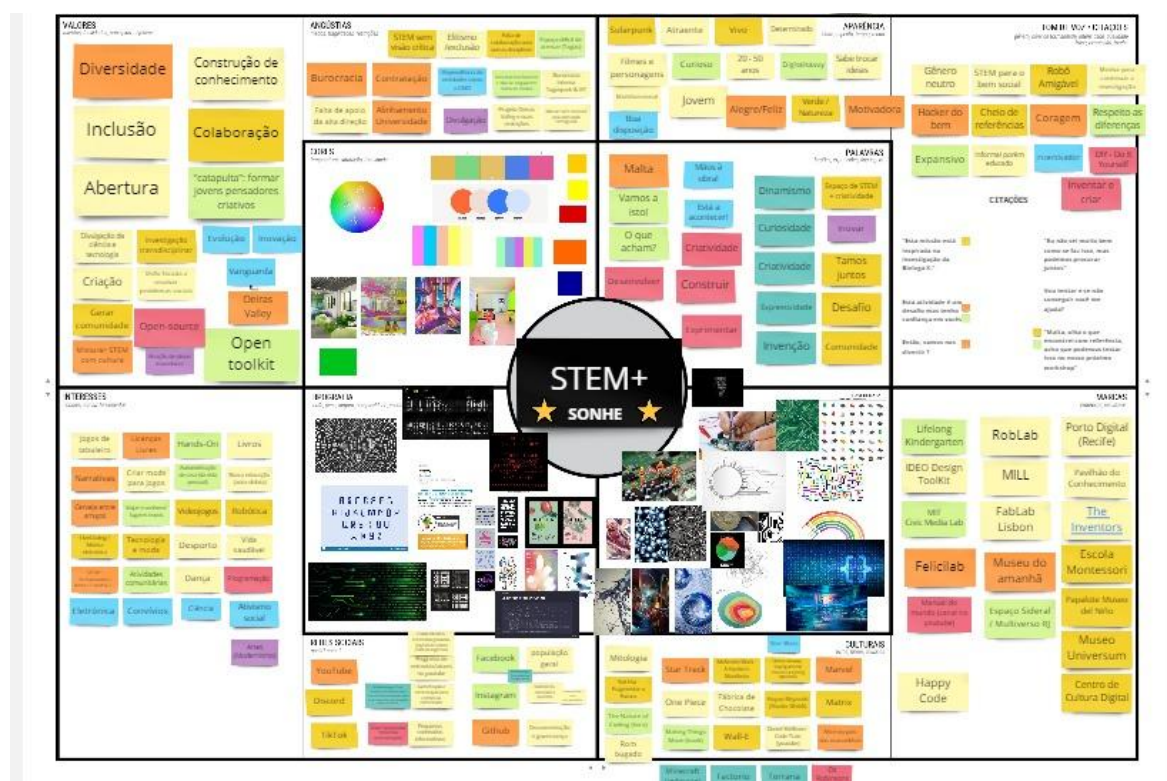


ANEXO V - Open Lab

Juntamente com o meu colega de mestrado de Arte Multimédia, Andrés Azzolina, com o Prof. Rui Prada do Instituto Superior Técnico (IST) e o Luís Felipe Coimbra, doutorando no IST, desenvolvemos o projeto-piloto de um Laboratório de Inovação no campus do Taguspark do IST (Oeiras).

Através de dinâmicas participativas e colaborativas, com os seus diretores, coordenadores e colaboradores desenvolvemos uma nova identidade visual e um plano estratégico para o lançamento do “Open Lab IST”. Elaboramos vários materiais digitais, desde a comunicação externa com parceiros, colaboradores e participantes das oficinas, assim como elementos da comunicação interna, voltada para os professores e pesquisadores do IST.

Aperfeiçoamos as diretrizes internas de governança junto aos bolsеiros e parceiros. No final do projeto um website foi desenvolvido para apresentar ao público-alvo todas as atividades que o laboratório oferece.



TÉCNICO OPEN LAB

#4127B2

R65 G39 B178

C86% M89% Y0% K0%

#573AFF

R87 G58 B255

C77% M74% Y0% K0%

#469DD0

R70 G157 B221

C74% M22% Y0% K0%

#8EFFFF

R190 G255 B239

C27% M0% Y14% K0%

ILUSTRAÇÕES



ROB9-16

O ROB9-16 é um clube do Instituto Superior Técnico que atrai crianças e jovens entre os 9-16 anos sobre conceitos de Robótica, Programação, Engenharia e Inteligência Artificial.

[SABER MAIS](#)

[HOME](#)
[MÓDULO](#)
[GALERIA](#)
[EQUIPA](#)
[ATIVIDADES](#)
[INSCRIÇÕES](#)
[NOTÍCIAS](#)

Sobre o projeto

O ROB9-16, clube de robótica para crianças e jovens entre os 9 e os 16 anos, tem como objetivo promover a Robótica, a Engenharia, a Programação e a Inteligência Artificial. Este projeto tem como objetivo principal atrair crianças e jovens para estas áreas tecnológicas, promovendo a curiosidade, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas.

No âmbito do seu plano de desenvolvimento de atividades, o clube oferece, anualmente, um ciclo de workshops de robótica e programação, bem como uma competição de robótica e programação. O clube também organiza eventos de divulgação e formação para os pais e professores, bem como para os próprios alunos.

ROBÓTICA

[Ver mais](#)

ELETRÓNICA

[Ver mais](#)

SOLUÇÕES

[Ver mais](#)

TELECOMUNICAÇÕES

[Ver mais](#)

MODELIZAÇÃO E IMPRESSÃO 3D

[Ver mais](#)

Equipa

João Pedro Gomes
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Helena Gaiardas
Coordenadora do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Rui Prada
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Sónia Garrido
Coordenadora do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Luís Felipe Costa
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Horácio Fernandes
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Ali Kordia
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Caroline Tortorelli
Coordenadora do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Diogo Ralo
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

João Gaspar
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Miguel Sampa
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Tomas Lopes
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Andres Azzolina
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Felipe Faillace
Coordenador do Projeto

[f](#) [t](#) [i](#) [i](#)

Inscreve-te!

Ver mais sobre os próximos eventos ROB9-16.

DESIGN DE JOGOS

21-22 de Agosto

[INSCREVE-TE](#)

DOG ROB

21-22 de Agosto

[INSCREVE-TE](#)

DOG ROB

21-22 de Agosto

[INSCREVE-TE](#)

Nossos espaços

Atualmente, o ROB9-16 encontra-se nos locais 5.5 e 5.7 do IST Taguspark.

Sala 5.5 IST Taguspark

Sala 5.7 IST Taguspark

Programa Trainee

Realiza o teu projeto e tem acesso aos recursos do Instituto Superior Técnico e do Instituto de Engenharia e Tecnologia.

Junta-te a nós e tem a oportunidade de trabalhar na tua área de interesse e de fazer parte de uma equipa de trabalho.

Envia-nos o teu CV e a tua carta de motivação para [inscrição@rob9-16.pt](#)

[FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO](#)

[MEDIAMARKET](#)

WORKSHOP EM DESIGN DE JOGOS

[SABER MAIS](#)

Workshop em Design de Jogos

O que é um jogo de computador? Qual o segredo de um jogo divertido? O que é necessário para desenvolver um jogo de computador? Este workshop tem como objetivo principal atrair crianças e jovens para estas áreas tecnológicas, promovendo a curiosidade, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas.

No âmbito do seu plano de desenvolvimento de atividades, o clube oferece, anualmente, um ciclo de workshops de robótica e programação, bem como uma competição de robótica e programação. O clube também organiza eventos de divulgação e formação para os pais e professores, bem como para os próprios alunos.

Galeria de imagens

[VOLTAR À PÁGINA PRINCIPAL](#)

ANEXO VI - E-Lab

Juntamente com o Prof. Rui Prada e o Prof. Horácio Fernandes do Instituto Superior Técnico (IST), realizei um trabalho de User Experience (UX) e User Interface (UI) para desenvolver uma nova interface visual para a plataforma de ensino E-LAB.

O E-LAB é a ferramenta utilizada pelos professores para gerarem experiências virtuais de física e engenharia em um ambiente compartilhado por alunos e professores. Por sentirem que a plataforma precisava de um *upgrade* visual, fui contratado para desenvolver uma nova linguagem visual que fosse de fácil implementação pela equipa de desenvolvedores.

Por meio de uma pesquisa de referências, encontros facilitados com os professores e colaboradores, identificamos as melhores práticas do mercado para trabalharmos. No final do projeto, entreguei uma nova identidade visual a ser aplicada pela equipa de desenvolvimento interno nos próximos meses.

