

Projeto Arquigrafia

Ana Paula Oliveira Bertholdo

IME-USP

ana@ime.usp.br

Rede social Arquigrafia

- Ambiente colaborativo para:
 - Visualização
 - Interação
 - Compartilhamento de imagens digitais de arquitetura

Objetivo

- Promover interações colaborativas entre pessoas e instituições.
- Contribuir para:
 - o estudo
 - a docência
 - a pesquisa
 - a difusão da cultura arquitetônica e urbanística

Breve histórico

- Anos 60/80 → criação do acervo da FAU-USP
- Início do projeto em 2009 → equipe multidisciplinar.
 - Museu de crescimento ilimitado (Le Corbusier, 1939).
- Prêmio da Agência de Inovação USP
 - Categoria de Tecnologias Sociais Aplicadas e Humanas em 2011

Fase I

- Integração do acervo da Biblioteca/FAU-USP
 - Cerca de 37 mil slides
- Protótipo experimental
 - Usabilidade ágil em SW livre [1]
- Desenvolvimento de funcionalidades essenciais
 - Acesso público e gratuito

Arquigrafia

 **ARQUIGRAFIA** beta
Seu universo de imagens de arquitetura

 O PROJETO  AJUDA  FALE CONOSCO



[CRIAR UMA CONTA](#)

[ENTRAR](#)



Concreto Público Ferro Vidro Concreto aparente
Alvenaria Edifício Vegetação Prédio Esquadria Pano de vidro Praça
Madeira Cerâmica Pilar Habitação Rua Circulação Residência Pedra Caixilho

Fase II

- Enfoque no engajamento de usuários com a rede social
 - Atenção para avaliação das imagens.
- Acesso por novas mídias
 - Navegar no acervo georeferenciado enquanto circula pela cidade.

Proposta

- Integrar gamificação e inteligência coletiva
 - Modelo para engajamento de usuários
 - Elementos de gamificação [2] X Funcionalidades de sistemas colaborativos: componentes do modelo 3C - **Comunicação, Coordenação e Cooperação.**
 - Inteligência coletiva: definir ou alterar funcionalidades e associá-las a novos elementos de gamificação.

Características de colaboração [3]

Serviço	Característica	Rede Social														
		Facebook	Groupsite	Orkut	photolog	Devina art	Fotoki	Photobucket	Picasa	Flickr	Youtube	Hi5	Xanga	Netlog	Windows live	Friendster
Comunicação	Comentário	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Coordenação	Atividades recentes	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Buscar pessoas	X	X	X	X		X	X	X	X		X			X	X
	Grupos		X		X	X		X	X	X	X		X	X	X	X
	Denunciar	X							X		X		X			X
Cooperação	Compartilhar objetos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Estatística				X	X		X		X	X					
	Avaliação					X		X			X			X		
	Exportar									X	X		X	X	X	X
	Descrição	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Recomendação	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	
	Subir	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Marcar	X		X			X		X	X	X	X			X	X
	Categorias				X	X					X					
	Buscar objetos	X	X		X	X	X	X	X	X	X					
	Promoção	X		X					X							
	Playlist ou Álbum	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X
	Favoritos					X	X			X	X	X	X		X	X
	Anotação										X					
	Tags								X	X	X	X		X	X	
	Permissão	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	

Pesquisa-ação

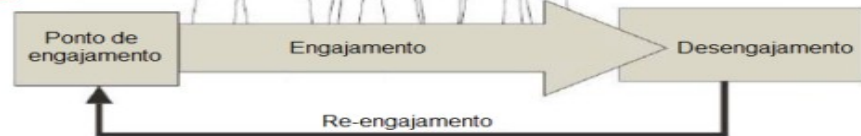


dependem

<http://unirp.blogspot.com.br/2011/07/relacoes-publicas-e-as-redes-sociais.html>

Atributos com níveis de intensidade variados

facilita



<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/asi.20801/abstract>

propicia

Valor de pontos de vista diversos e subjetivos



Reunir conhecimento de baixo para cima

Fornecer um mecanismo para extrair um consenso objetivo

Desacordo mais do que conformidade de ideias

Inteligência coletiva

Adaptado de Lumenogic, LLC

Gamificação



realimenta

Obrigada!!

ana@ime.usp.br

<http://ccsl.ime.usp.br/usabilidade>

Projeto Arquigrafia disponível em:

<http://arquigrafia.org.br>

Agradecemos a CAPES pelo apoio oferecido para desenvolvimento desta pesquisa.

Referências

- [1] Santos, A. P. O. (2012). Aplicação de práticas de usabilidade ágil em software livre. Dissertação de Mestrado, Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo. Recuperado em 2014-10-15, de <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/45/45134/tde-22082012-154721/>
- [2] Sebastian, D. et al.. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, páginas 9-15, 2011
- [3] Michalsky S. et. al.. Arquigrafia-brasil social network: Design of an online environment based on transdisciplinarity and collaboration. II - Simposio Brasileiro de Sistemas Colaborativos. 5-8 Oct. 2010, pg 40-43, 2010.