



VIDEOPORTO

MÍDIA | EXPERIÊNCIA

HEPHA ENERGY



O espaço público é a chave para melhorar a qualidade de vida de uma localidade

É necessário pensar mais na tecnologia como ponto de partida.
Aonde queremos chegar? E lá, onde vamos nos encontrar?
A tecnologia move pessoas e nos aproxima.

Apresentamos um projeto de urbanismo tático inteligente, ancorado no desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), visando a ampliação dos espaços públicos de convivência de centros urbanos.

Ação de impacto imediato de transformação e desenvolvimento de cidades e âmbitos mais inclusivos.
Equipamentos inteligentes, com várias tecnologias embarcadas em 100% de energia autônoma.

Geração de impacto social, com ambientes acessíveis e conectados. Localidades mais modernas, convergindo com anseios da sociedade. Um conceito disruptivo de interação com a população:

Conheça o **Smartlet®**

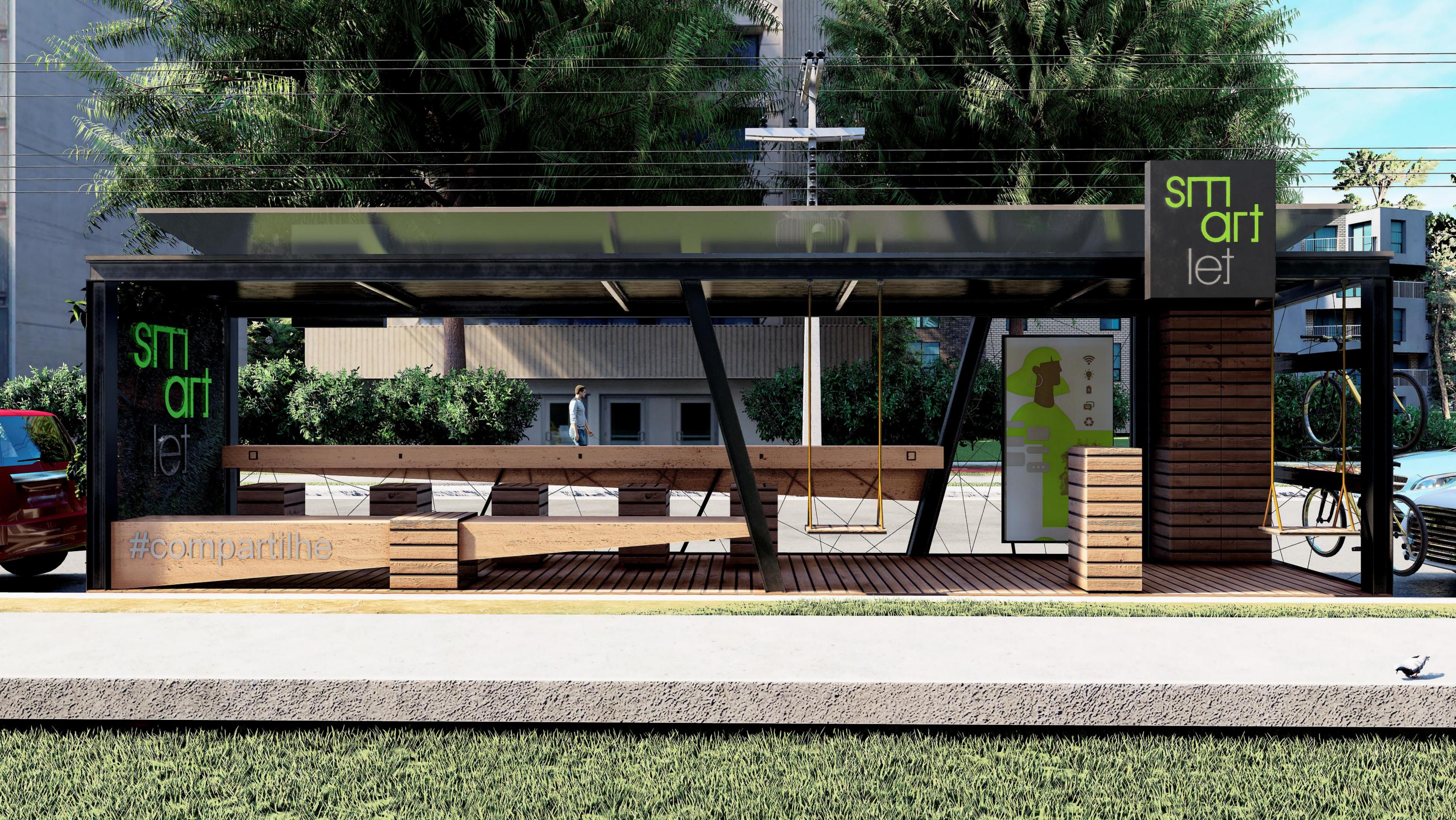
smart let



SM
art
let

SM
art
let

#compartilhe



*Baseado na [lei de mobilidade urbana](#):
e na regra universal de parklets - feito para cidadãos pedestres!



Artigo: "A agregação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) ao espaço público urbano: reflexões em torno do Projeto CyberParks" - CUST TU 1306, na Revista de Gestão Humana, em 2016.

Assim, um *Cyberpark* constitui um novo tipo de paisagem urbana, na qual os elementos naturais e tecnológicos se misturam para gerar experiências sociais híbridas com o intuito máximo de melhorar a qualidade de vida da população. Os atributos de

agregação das Tecnologias de Informação e Comunicação ao espaço público urbano 337

está sendo designado como cidade inteligente (*smart cities*). No entanto, o conceito não possui uma definição única e restrita. Em geral, esse é um termo coletivo e usado para enquadrar as perspectivas de desenvolvimento holístico que, atualmente, visam tornar as cidades mais eficientes, tecnologicamente mais avançadas, mais verdes e socialmente inclusivas. Por exemplo, a agenda e a política da Comunidade Europeia para as cidades inteligentes visam à melhoria de serviços e de infraestruturas por meio das TIC e abordam uma variedade de questões, incluindo mobilidade, produção, distribuição e consumo de energia, água e alimentos, saúde pública, condições ambientais e processos participativos (Hollands, 2008; European Commission 2012).

Essas visões são guiadas por perspectivas, nas quais o fenômeno técnico é a palavra-chave, e tendem a propor soluções tecnológicas para problemas complexos, porém sem capacitar as pessoas a se tornarem "cidadãos inteligentes". A vida na cidade e a experiência urbana não se reduzem apenas ao controle, eficiência e previsibilidade, mas devem também estar abertas ao confronto, ao inesperado, e lidar com diferenças. Quase que em paralelo com essas visões cresce o número de especialistas e de autores, como Bell (2011), Greenfield (2013), Klichowski et al. (2015), Söderström et al. (2014), que enfatizam a necessidade de se promover um desenvolvimento mais centrado nas pessoas, porém tirando proveito dos recursos relacionados com a utilização de novas tecnologias.

A partir de uma visão ampla e integradora, o Projeto CyberParks assume como desafio explorar as várias perspectivas que permitam melhor responder a relação entre espaço e sociedade. Desse modo, pretende-se aprofundar o conhecimento da relação entre cidade, pessoas, práticas, representações sociais e recursos (ambientais, econômicos, patrimoniais, culturais etc.), concomitante às potencialidades e às oportunidades oferecidas pelas TIC, contudo sem descuidar dos riscos que a "novidade" também pode acarretar. Assim, um dos objetivos específicos do projeto é contribuir para um melhor entendimento do que é ou pode ser um *Cyberpark*, que é aqui entendido como o espaço físico de uso público onde há uma intersecção com as tecnologias digitais. É evidente que essa é uma tarefa árdua e exige tenacidade e obstinação daqueles que aceitaram essa responsabilidade, pois ela pode

ter tantas facetas quanto níveis de entendimento, dependendo da multiplicidade de usos e usuários, das escalas, valores, representações e significados que os espaços públicos incorporam ou podem incorporar. O pressuposto atrela-se ainda ao conceito de mídia intermediária (*locative media*), já que o uso e a percepção dos espaços estão fortemente vinculados a um espaço público (Souza & Silva, 2006).

Assim, um *Cyberpark* constitui um novo tipo de paisagem urbana, na qual os elementos naturais e tecnológicos se misturam para gerar experiências sociais híbridas com o intuito máximo de melhorar a qualidade de vida da população. Os atributos de um *Cyberpark*, referenciado a partir da iniciativa de cidades inteligentes, podem ser definidos por meio da utilização de tecnologias de sensores em um espaço real acessível ao público, contribuindo, devido às tecnologias ubíquas usadas de maneiras a incrementar a sociabilidade e o compartilhamento, para a criação de um espaço em que o virtual serve para aumentar a paisagem real. Nesse contexto, as TIC podem ser utilizadas para fornecer ou obter informações, tornando-se um meio de interação para ajudar na produção de espaços, permitir o *crowdsourcing* de informações e de opiniões e ainda possibilitar o compartilhamento ou o (auto)monitoramento de atividades.

Os exemplos de *hardwares* incorporados ao espaço real vão desde sistemas sensíveis de som ou iluminação até sistemas de controle e vigilância, objetos cinéticos ou obras de arte e tecnologias de sensores passivos a sistemas de visualização, reconhecendo também que o uso e a percepção de tais funcionalidades diferem de acordo com as horas do dia, estações do ano, duração da estadia, clima e temperatura, localização, características da cultura urbana, engajamento individual ou de um determinado grupo social, idade e sexo dos utilizadores, propósito da visita, da topologia e tamanho do espaço.

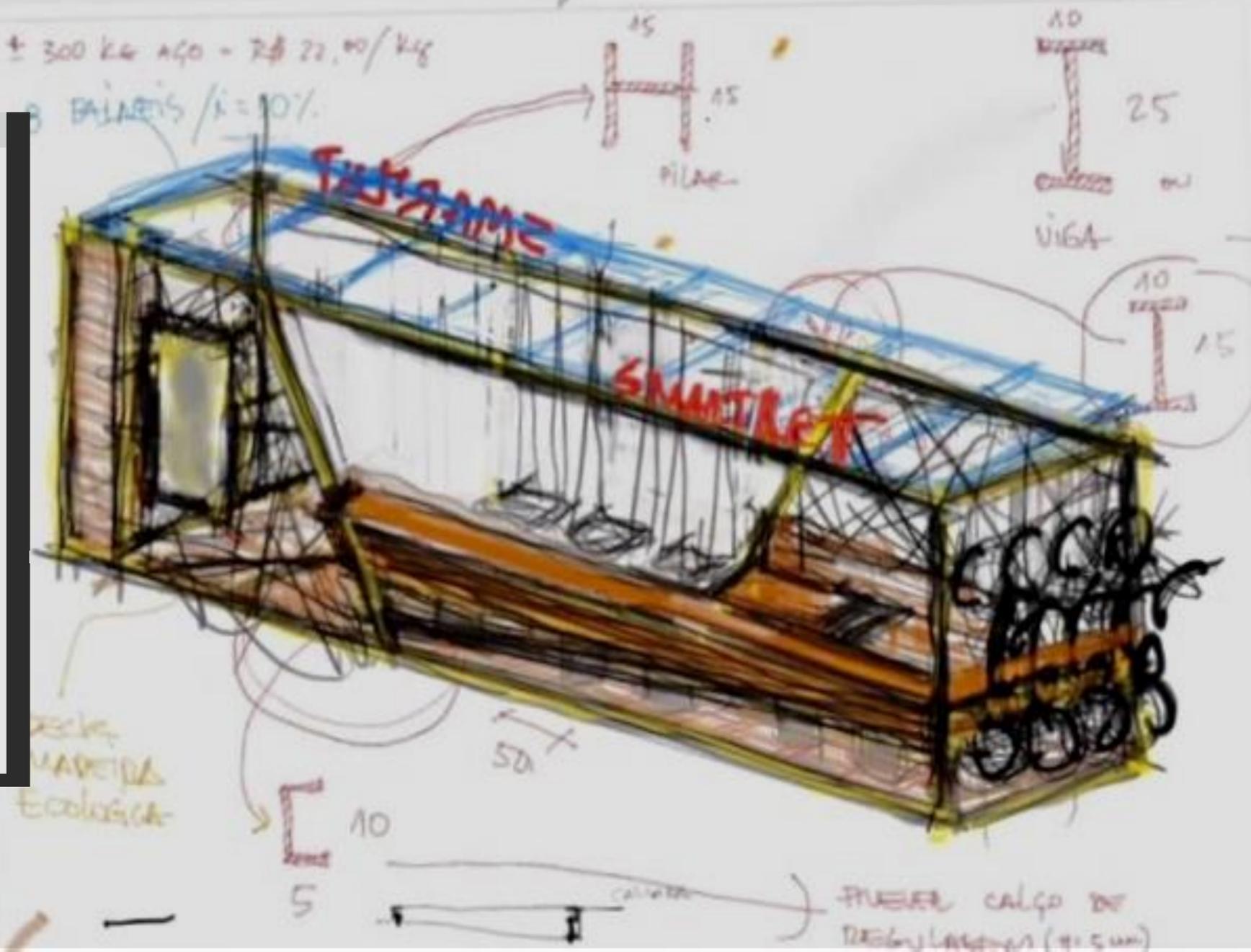
Potencial das novas tecnologias: alguns exemplos

Rede wi-fi em espaços públicos: oferecer gratuitamente acesso sem fios à rede de internet em espaços públicos está se tornando um serviço-padrão em muitas cidades. E talvez também para cidades mais inclusivas, já que, ao permitir a acessibilidade

urbe: Revista Brasileira de Gestão Urbana (Brazilian Journal of Urban Management), 2016 set./dez., 8(3), 332-344

Em termos de urbanismo, os recursos disponibilizados pelas TIC possibilitam a coleta de informações sobre espaços específicos, equipamentos e serviços que as pessoas utilizam, bem como contribuem para o compartilhamento de informação sobre lugares reais, colaborando não só para a construção de espaços virtuais, algo que não é possível sem essas tecnologias, mas, sobretudo, para uma interação entre mundo real e virtual (Smaniotto Costa & Schmitz, 2013).

Sketches para um equipamento urbano revolucionário



knowledge about the relationship between Information and Communication Technologies and Public Spaces supported by strategies to improve their use and attractiveness – propõe desvendar.

O projeto é financiado pela União Europeia (2014-2018) por meio de um programa de incentivo à investigação chamado COST Framework (2015) e é coordenado pelo Laboratório Experimental de Educação, Comunicação e Espaço Público do Centro de Estudos Interdisciplinares em Educação e Desenvolvimento (CeIED), da Universidade Lusófona de Lisboa, Portugal. O projeto conta, atualmente, com parceiros de 28 países europeus e de Israel, abrangendo 80 pesquisadores de várias disciplinas, tais como desenho e planejamento urbano, educação, comunicação, sociologia, antropologia, psicologia, saúde pública, direito urbanístico, arte pública, informática, bem como investigadores no domínio das TIC e programadores, novas tecnologias e fomento econômico.

CyberParks entende-se como uma plataforma de investigação que explora as relações entre as novas tecnologias, a produção e o uso do espaço público, e a sua importância para um desenvolvimento urbano sustentável. O projeto é desenvolvido a partir de cinco grupos transdisciplinares de trabalho: (1) metodologias digitais, (2) etnografia urbana, (3) reflexão conceitual, (4) criação de um CyberParks e (5) expansão da rede e difusão de conhecimentos. Mais informações sobre o projeto, participantes e resultados estão disponíveis nos sites do programa COST e do próprio projeto.

A investigação e o compartilhamento de experiências centram-se na forma como as TIC e os novos dispositivos digitais podem contribuir para os seguintes aspectos:

- Atrair mais utilizadores para interagir nos espaços públicos;
- Criar espaços públicos mais inclusivos, visando à melhoria da condição física e mental dos utilizadores e o bem-estar das pessoas;
- Desenvolver novas metodologias de investigação que amparem o planejamento, a produção e o uso dos espaços públicos.

Com a criação da plataforma CyberParks, aberta a todos que queiram participar das discussões on-line, o projeto fomenta a cooperação transversal e interdisciplinar no sentido de associar e de incrementar o conhecimento disponível em diferentes áreas. Ao explorar o entrelaçamento de diferentes perspectivas,

o projeto necessário espaços para a população também a inovadora para a definição das implicações e a imersão. Propõe-se com o futuro de reconhecer urbanos, identificados de identificar os desenvolvimentos das cidades mais inovadoras. O projeto está relacionado a diversas cidades europeias (Barcelona (Espanha), Ljubljana (Eslovênia), Viena (Áustria), etc.). Nesse sentido, o objetivo é sobre um tema e

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)

Por TIC entende-se os equipamentos e recursos tecnológicos e de suporte tecnológico e de internet (por redes e etc.). Esses novos dispositivos de comunicação virtual também contribuem para, em tempo real, motivar interesses, ideias, opiniões, etc., independentemente de uma posição geográfica ou da presença física.

Em termos de urbanismo, os recursos disponibilizados pelas TIC possibilitam a coleta de informações sobre espaços específicos, equipamentos e serviços que as pessoas utilizam, bem como contribuem para o compartilhamento de informação sobre lugares reais, colaborando não só para a construção de espaços virtuais, algo que não é possível sem essas tecnologias, mas, sobretudo, para uma interação entre mundo real e virtual (Smaniotto Costa & Schmitz, 2013).

A difusão da internet e a possibilidade de se comunicar on-line impulsionaram significativamente

o crescimento da mídia digital e de redes sociais, como facebook. Essas mídias sociais tendem, cada vez mais, a ocupar uma grande parte da vida contemporânea e se tornaram uma poderosa ferramenta para a criação e difusão de saberes, de opiniões e também de valores. Como Hampton et al. (2009) sugerem, cada vez mais construímos e mantemos as nossas relações sociais pelos meios de comunicação digital, o que afeta o modo como organizamos a nossa vida diária. Novas práticas socioespaciais têm surgido em um nível coletivo, como flash mobs, utilização das TIC em movimentos de reivindicação social e política, em manifestações e protestos populares etc. (Storck, 2011). Essas práticas também surgem em um nível individual, como o uso de sistemas de navegação, recomendações para encontrar lugares interessantes para visitar, programas de compartilhamento de bicicleta e automóvel etc. A essa lista somam-se ainda inúmeras outras ações, tais como: a anotação de lugares por meio do twitter, facebook ou sites de avaliação, como Yelp; o uso de smartphones para organizar reuniões/demonstrações espontâneas; falar por meio de telefones celulares; expor temas particulares em público ou em redes sociais (por exemplo, postar fotos privadas, desejos, problemas); posicionar a voz sobre IP e videoconferência para o compartilhamento imediato de experiências e sentimentos. Esses exemplos permitem inferir acerca da emergência de novas formas de comportamento individual e coletivo, o que também se reflete na maneira como os lugares públicos são utilizados e apropriados (Graham & Aurigi, 1997).

Deparar-se com pessoas falando ou olhando para o celular ou tablet durante uma caminhada ou uma estadia ao ar livre vem se tornando mais comum do que ver as pessoas conversando ou contemplando o espaço em que se encontram. Estudos recentes sobre tais questões têm, sobretudo, dedicado-se à análise dos aspectos mais negativos da relação entre as pessoas e o mundo virtual. O cyberbullying, por exemplo, pode ser mencionado como um dos recentes comportamentos de risco, sobretudo entre adolescentes, no qual novas formas de violência são exercidas com recurso do ambiente virtual da internet (Katzet, 2007, 2011; Fetchenhauer & Belschak, 2009).

Em contrapartida, a pesquisa de Thomas (2013) sobre as conexões entre tecnologia e biofilia é especialmente interessante e inspiradora. A autora evidencia a importância da natureza para as pessoas, pois, mesmo ao imaginarmos o espaço virtual,

apropriamo-nos da ecologia. Thomas identifica "tecnobiofilia" como a "atração inata por processos reais e da vida que aparecem em tecnologia" e, no seu blog, desafia-nos: "Será que podemos capitalizar o nosso recém-descoberto amor pela vida conectada (wired life) para encorajar mais pessoas para gozar a vida ao ar livre?" (Thomas, 2014).

Concluindo, esses fatos levantam uma pergunta importante: Como vislumbrar as TIC como um recurso que pode potencializar a qualidade ambiental, a vida pública e a participação social na produção da cidade e, em particular, do espaço público?

O espaço público aberto

No âmbito do Projeto CyberParks, entende-se espaço público aberto no seu contexto socioterritorial de cunho coletivo e no seu sentido mais amplo, isto é, como o espaço não edificado e inserido no tecido urbano, planejado, projetado e mantido com a finalidade específica e utilizado pelo público em geral. A rede de espaços públicos abertos inclui tanto os espaços naturais ou seminaturais como os espaços construídos, abrangendo, assim, ruas, praças, parques, jardins, hortas comunitárias, parques infantis etc. Cada um desses espaços desempenha um papel vital na cidade, seja por conta do seu mérito ambiental, como valor paisagístico e ecológico, da importância para a preservação da natureza e da paisagem, bem como da promoção da qualidade ambiental das cidades. E a par das variadíssimas mudanças sociais e urbanas, paradoxalmente, esses espaços mantêm-se como espaços representativos do modo de vida urbano e que, como tal, são importantes no âmbito da complexa infraestrutura social (Smaniotto Costa et al., 2015). Doravante, usamos somente o termo espaço público, enquanto por produção entende-se toda a atividade relacionada com a concepção, planejamento, implementação, construção, manutenção e gestão desses espaços.

Os espaços públicos são, assim, um recurso-benefício do desenvolvimento urbano sustentável, identificando um conjunto de potencialidades, sobretudo, de âmbito cumulativo e que vão desde as questões recreacionais, socioeducacionais, econômicas, ecológicas e ambientais

Artigo: "A agregação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) ao espaço público urbano: reflexões em torno do Projeto CyberParks" - CUST TU 1306, na Revista de Gestão Humana, em 2016.

Sustentabilidade em cada canto

O Smartlet® é um espaço pensado em ESG. Traz consigo uma preocupação com o ambiente e o social, utilizando recursos de forma inteligente e sustentável, ao mesmo tempo que aproxima e conecta as pessoas.

Trazer as pessoas para a rua é criar um ambiente de maior igualdade e integração. É criar uma sociedade mais participativa e conectada. Peças como o **Smartlet®** contribuem para certificações, proporcionam inspiração, criatividade e produtividade.

ODS

O **SMARTLET®** atende a pelo menos seis dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da ONU, até o ano de 2030, no Brasil.

(Apelo global à ação para combater a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz e de prosperidade).

Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU

Mobiliário gera 100% da energia que possibilita o uso de funções interativas

Os smartlets promovem a convivência social, que é um dos pilares da saúde e do bem-estar

Os smartlets são construídos com materiais e componentes recicláveis, reutilizáveis



A interatividade estará cada vez mais ligada à vida das pessoas, uma capacidade que irá demandar bastante energia. Os smartlets comprovam que interatividade e sustentabilidade podem coexistir

Os smartlets promovem o uso eficiente dos recursos naturais

Os smartlets colaboram para o desenvolvimento do senso de pertencimento



SM
art
let

SM
art
let

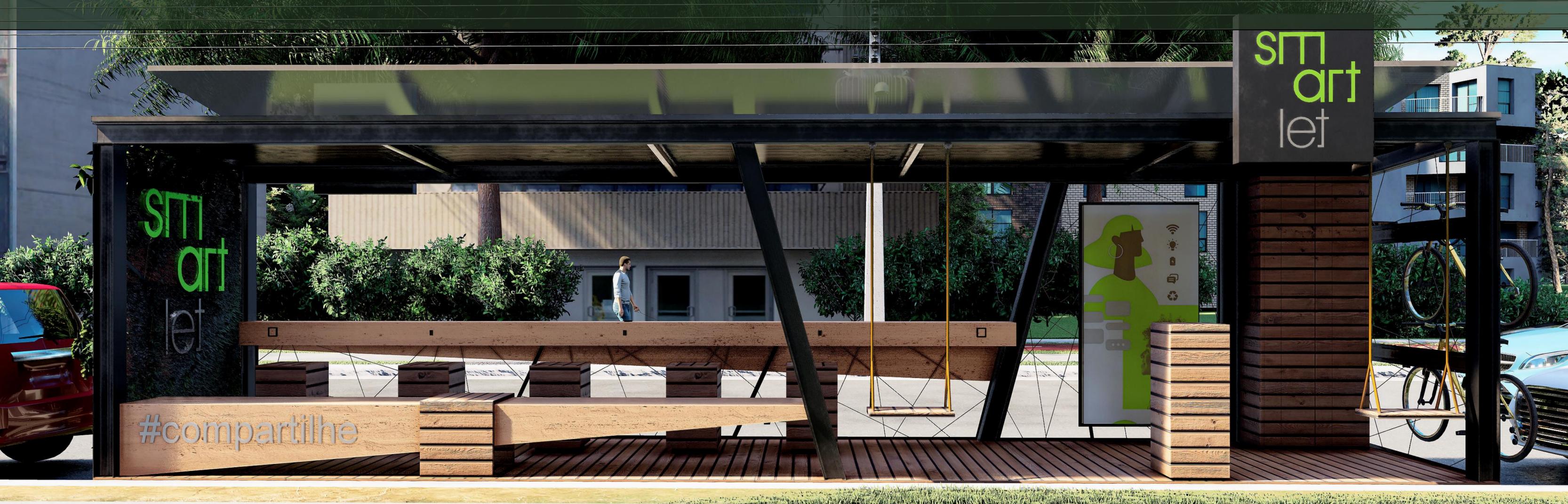
#compartilhe



HEPHAENERGY

VIDEOPORTO
MÍDIA | EXPERIÊNCIA

FUNCIONALIDADES





WI-FI DISPONÍVEL PARA TODOS

Internet aberta, de alta velocidade

SM
art
let

SM
art
let

#compartilhe



Energia limpa para alimentação dos dispositivos
através de geração solar



SM
art
let

SM
art
let

#compartilhe

Acessibilidade

SM
art
let

SM
art
let

#compartilhe



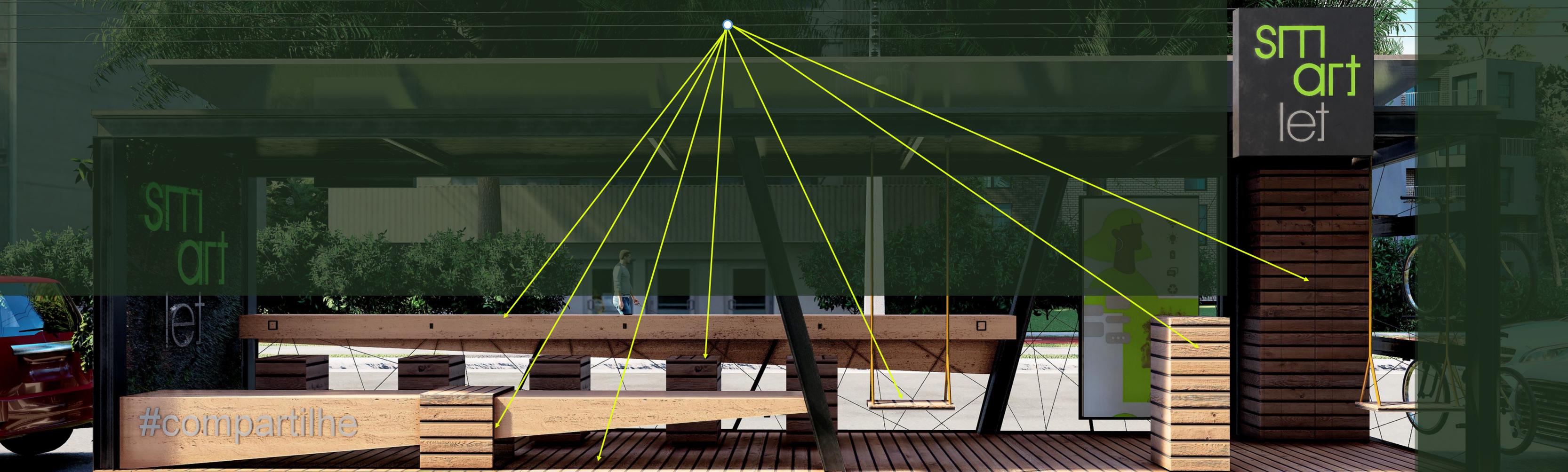
SITI
art
et

#compartilhe



Tomadas para notebook, USB e aproximação para celulares e tablets

Revestimento inteiro de material reciclado

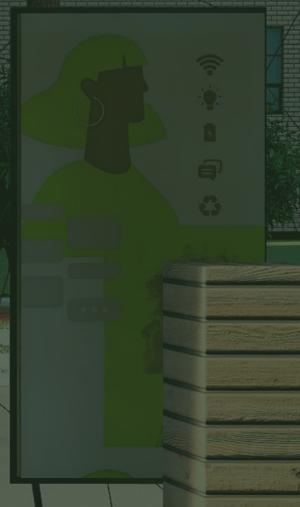


Possibilidade de instalação de jardins verticais



#compartilhe

SITI
art
let



SM
art
let

VIDEOPORTO
HEPHAENERGY

#compartilhe

SM
art
let

SM
art
let



#compartilhe

Display para divulgação de mídia e informações



Bicicletário em diversos formatos



SM
art
let

SM
art
let

#compartilhe

Banco com tomadas para conforto e socialização

Iluminação colorida e personalizável;
Som Ambiente;
Câmeras;
Sensores de monitoramento de CO2,
alagamento, violação e fluxo de pessoas.

Resultados para a cidade

- ☆ Redução de CO2 (menos carro, 0Kw, filtros);
- ☆ Mindset (conexão, propriedade compartilhada, parcerias);
- ☆ Participação da comunidade;
- ☆ Sensores;
- ☆ Paisagismo urbano;
- ☆ Ponto de conexão com o público x duas vagas de carro ocupadas pelo equipamento (regra universal de parklets);





Benefícios para o usuário

- ☆ Experiência;
- ☆ Convivência
- ☆ Conexão | Socialização;
- ☆ Priorização das pessoas;
- ☆ Sensação de segurança;
- ☆ Motivação específica;
- ☆ Conveniência.

SM
art
let

SM
art

#compartilhe

A digital display graphic featuring a stylized yellow silhouette of a person's head and shoulders. To the right of the silhouette are four icons: a Wi-Fi symbol, a lightbulb, a speech bubble, and a recycling symbol. Below the silhouette are three white speech bubble icons. At the bottom of the graphic, the text 'VIDEOPORTO' is displayed above 'MÍDIA | EXPERIÊNCIA', and the 'HEPHAENERGY' logo is at the very bottom.



UNINASSAU

SITI
art
let



#compartilhe

SITI
art



Itaú

SM
art
let

SM
art
let

#compartilhe



HEPHAENERGY

VIDEOPORTO
MÍDIA | EXPERIÊNCIA



SITI
art
let

SITI

SITI
art
let





NEOENERGIA

SM
art
let

SM
art
let

#compartilhe





SM
art
let

NEOENERGIA

#compartilhe





UNINASSAU

SM
art
let

SM
art
let

#compartilho







SMARTLET® – Tour Virtual

YouTube BR

Pesquisar



CLIQUE AQUI E ASSISTA!

0:05 / 0:40

HD

A solução
não é mais
um meio.
É um fluxo de
conectividade.

www.videoporto.com.br
@videoporto

VIDEOPORTO

MÍDIA | EXPERIÊNCIA



HEPHA ENERGY



www.hephaenergy.com.br
@hephaenergy

Smartlet

The word "Smartlet" is rendered in a stylized font. The letters 'S', 'm', 'a', 'r', 't', 'l', and 'e' are yellow, while 't' and the final 'e' are white. The letters are interconnected by yellow lines that branch out to various icons: a battery icon above the 'S', a Wi-Fi signal icon above the 'm', a lightbulb icon above the 't', a speech bubble icon below the 'm', and a recycling symbol below the 'l'.

VIDEOPORTO
MÍDIA | EXPERIÊNCIA

HEPHAENERGY

The logo for HEPHAENERGY features a circular arrangement of six white dots connected by thin white lines, resembling a network or a molecular structure.