

CONFERÊNCIAS
DE COIMBRA

SEGURANÇA URBANA

OS MUNICÍPIOS E A PROTEÇÃO
DO ESPAÇO PÚBLICO

18 | 19 OUT.



—
20
22
—

Planear colaborativamente zonas urbanas mais seguras através de jogos: UrbSecurity

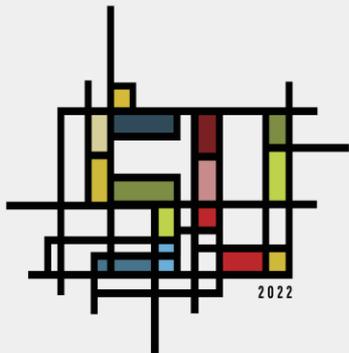
Micael Sousa

*CITTA, Departamento de Engenharia Civil,
Universidade de Coimbra (Candidato PhD)*



PARCEIRA NA ORGANIZAÇÃO

CÂMARA MUNICIPAL
COIMBRA



CONFERÊNCIAS
DE COIMBRA

SEGURANÇA URBANA

OS MUNICÍPIOS E A PROTEÇÃO
DO ESPAÇO PÚBLICO

18 | 19 OUT.



PLANEAMENTO COLABORATIVO: UMA OPÇÃO VIÁVEL

Benefícios dos processos de decisão colaborativos

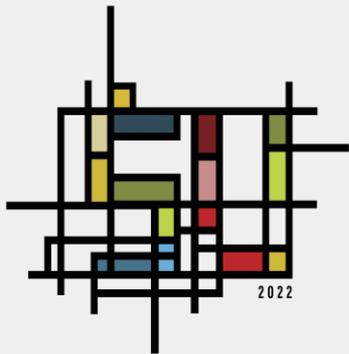
O que é um processo de planejamento colaborativo?

- *A decisão resulta das decisões dos participantes.*
- *O resultado final é fruto do coletivo.*
- *Aplicável a situações complexas.*
- *Exige-se abertura para aprender.*
- *Exige debate e negociação.*
- *Exige compromisso.*
- *Exige execução!*

Benefícios?

- **Apropriação das soluções pelos participantes.**
- **Várias perspectivas da mesma realidade.**
- **Inovação e novas abordagens.**
- **Resiliência e cooperação para projetos futuros.**





CONFERÊNCIAS
DE COIMBRA

SEGURANÇA URBANA

OS MUNICÍPIOS E A PROTEÇÃO
DO ESPAÇO PÚBLICO

18 | 19 OUT.



JOGOS SÉRIOS: DINÂMICAS CONSEQUENTES

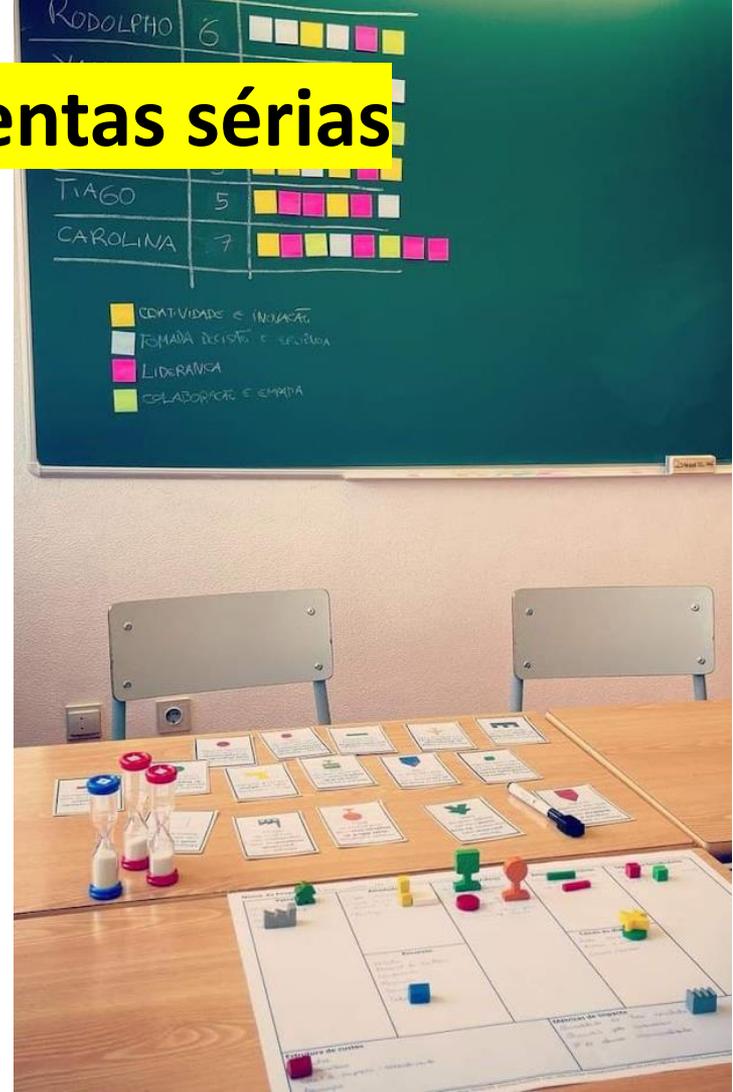
Transformar jogos em ferramentas sérias

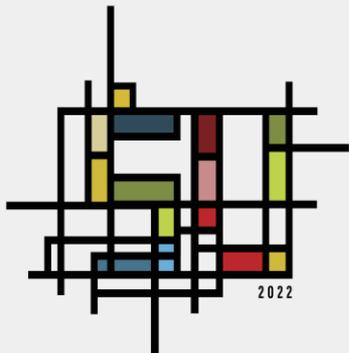
O que é um jogo?

- *Sistema de interação.*
- *Tomada de decisão.*
- *Modelo que simula uma realidade.*
- *Devolve resultados.*

Benefícios?

- **Motivação e envolvimento.**
- **Alivia conflitos e gera empatia.**
- **Proporciona respostas aos utilizadores.**
- **Permite ensaiar soluções e gerar exemplos.**
- **Permite aprender fazendo e com os erros.**
- **Permite ver resultados sem ter de realizar.**





CONFERÊNCIAS
DE COIMBRA

SEGURANÇA URBANA

OS MUNICÍPIOS E A PROTEÇÃO
DO ESPAÇO PÚBLICO

18 | 19 OUT.



URBSECURITY: PROCESSO PARTICIPATIVO PARA A SEGURANÇA URBANA

Conceção e Implementação

UrbSecurity (Urbact) requisitos:

- *Analisar a segurança de zonas urbanas.*
- *Teria de ser participativo.*
- *Poder testar algumas ideias mas sem fundos para as realizar.*

Solução prática (5 fases)

- Escolher zonas de trabalhos (uma no centro e outra na periferia urbana)
- Metodologias de jogos sérios (serious games) para equilíbrio entre “diversão” e resultados.
- Jogos analógicos: fáceis de construir, adaptar aos utilizadores e fomentar a colaboração.
- Implementar um processo de co-criação.



Design-Thinking e decisão coletiva



Fase 1:

- Equilíbrio de poder de participação.
- Criatividade.
- Colaboração
- Brainstorming
- Escuta ativa e interpretação
- Construção coletiva de prioridades e soluções

Design-Thinking e decisão coletiva



Fase 1:

- **Votação de prioridades.**
- **Desenvolvimento de propostas para as prioridades mais votadas.**
- **Apresentação e votação das melhores propostas.**



Resultados fase 1

Centro Histórico:

Prioridades:

- Iluminação.
- Acessibilidade.
- Conservação imobiliário.

Soluções:

- Iluminação sustentável.
- Sistema de transportes adaptado ao local.
- Programas de apoio à reabilitação urbana.

Quinta Alçada:

Prioridades:

- Espaços verdes.
- Manutenção infraestruturas.
- Transportes e acessibilidade.
- Sinalização.

Soluções:

- Espaços verdes e de lazer.
- Transporte públicos, ligação ao Polis, sentidos circulação.
- Reforço de programas sociais.

Reforço das prioridades e expressão gráfica



Fase 2:

- Nova oportunidade para refletir sobre o território.
- Abordagem com mapas e representação gráfica.
- Repensar e reanalisar através de expressão criativa o território.

Resultados fase 2

Centro Histórico (G1):

Propostas:

- Abrir Quinta da Portela ao público.
- Melhoramento dos pavimentos, especialmente pedonais.
- Manutenção, limpeza, fruição do rio.
- Iluminação pública.
- Acessibilidade.
- Reabilitação edificado.

Centro Histórico (G2):

Propostas:

- Iluminação pública.
- Campanha de sensibilização e imagem do CHL.
- Revisão preços estacionamento.
- Conjugação do estacionamento com a rede de transportes públicos.

Resultados fase 2

Quinta Alçada (G1):

Propostas:

- Centro comunitário.
- Sinalização e controlo de velocidades.
- Jardins e espaços de lazer.
- Policiamento.

Quinta Alçada (G2):

Propostas:

- Ligação pedonal/ciclável de atravessamento e ligação ao Polis.
- Jardins e espaços de lazer.
- Espaços e projetos sociais/culturais/desportivos de atividades juvenis.
- Aplicações digitais e redes WI-FI públicas para jovens.

Decidir quais os investimentos: jogo colaborativo



Fase 3:

- Quantificar as prioridades e localizar no território.
- Negociar e decidir investimentos.
- Necessidade de coordenar recursos e criar uma solução /sistema

Decidir quais os investimentos: jogo colaborativo



Fase 3:

- **Vários grupos e várias soluções de acordo com o tipo de participantes.**
- **Maior debate e necessidade de conciliar agendas e visões para a segurança no território.**

Decidir quais os investimentos: jogo colaborativo



Fase 4:

- **Sessão com o executivo municipal.**
- **Foco nas responsabilidades da autarquia.**

Resultados fase 3: Centro Histórico de Leiria

Propostas convergentes

- Estacionamento CML e Castelo
- Reabilitação rodoviária CML, Mourizo Albuquerque.
- Pedonalização Rua Direita.
- Zona verde Quinta Portela e Castelo.
- Transporte público atravessamento
- Reforço iluminação e limpeza



Resultados fase 3: Quinta do Alçada

Propostas convergentes

- Reforço do transporte público de ligação à ferrovia.
- Policiamento e videovigilância.
- Edifícios de apoio e financiamento a projetos sociais/culturais no centro e Instituto Vinho e Vinha
- Parques infantis de proximidade
- Redes públicas WI-FI.
- Ligação ao polis por ciclovias junto a hortas municipais



Dar voz às crianças (9-10 anos)



Fase 5:

- Simplificação do modelo para usar com crianças.
- Foco na área envolvente à
- Segurança nas atividades de rua e fruição.
- Espaços para brincar.

Dar voz às crianças (12-13 anos)



Fase 5:

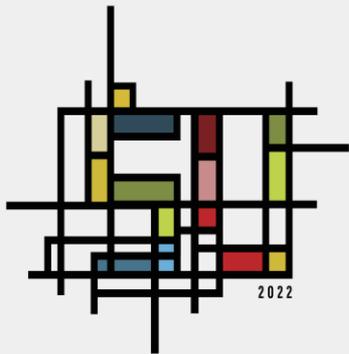
- Funcionamento da cidade e sistema de transportes.
- Questões ambientais.
- Convívio em espaços urbano em segurança (reabilitação e vigilância).

Algumas conclusões

- Cada grupo gerou resultados diferentes muito dependentes dos participantes envolvidos.
- No entanto surgiram padrões que podem influenciar as políticas públicas.
- O ambiente foi sempre positivo e bem humorado. Mesmo em situações de divergência, a metodologia colaborativa permitiu chegar consensos.
- As soluções jogáveis mostraram ser adequadas para todas as idades, grupos sociais e território.
- O processo de cocriação emanou dos participantes e as soluções nunca foram impostas ou forçadas.
- Surpresa dos participantes pelas resultados obtidos.

Algumas recomendações

- *Implementar algumas das medidas e propostas identificadas, tendo sido sido uma preocupação dos participantes (a participação dos cidadãos tem transformar a participação em consequência).*
- *Continuar a desenvolver este tipo de iniciativas, de preferência com dinâmicas continuadas para os vários territórios, com grupos de cidadãos que servem de consulta permanente.*
- *Utilização destes métodos em todos os processos públicos, adaptados a cada realidade, para gerar consensos e melhorar as soluções.*
- *Utilização dos métodos colaborativos para apoio aos processos do orçamento participativo e outras iniciativas de consulta pública.*



CONFERÊNCIAS
DE COIMBRA

SEGURANÇA URBANA

OS MUNICÍPIOS E A PROTEÇÃO
DO ESPAÇO PÚBLICO

18 | 19 OUT.



OUTRAS APLICAÇÕES DE JOGOS: CONSTRUIR COMUNIDADES E TOMAR DECISÕES

Adaptação a Viana do Castelo do Urbsecurity



Adaptação a Coimbra do UrbSecurity



Reabilitação urbana em Viana do Castelo



Reabilitação urbana no Barreiro



Sistema de transportes na Marinha Grande



Pensar a envolvente da Escola Amarela: Leiria



Reabilitação urbana no Porto: Paranhos



Obrigado!

Micael Sousa

Contacto: micaelssousa@gmail.com

Videos sobre jogos e o seu lado sério

[Youtube.com/c/jogosnotabuleiro](https://www.youtube.com/c/jogosnotabuleiro)

