



COPPEAD
UFRJ

**RELATÓRIO FINAL:
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS COMPLEXOS**

APP "AGENDA CULTURAL"

**Simplificando o acesso à programação cultural das
Lonas Culturais, Arenas e Areninhas Carioca.**

**Bruno Costa Guimarães
Fernando Estevão
Raquel Moniz
Rodrigo Fernandes**

**Projeto Final e Plano de Ação desenvolvidos no âmbito
do programa Líderes Cariocas 2023.**

Rio de Janeiro



Julho 2023

SUMÁRIO

PARTE 1 – SUMÁRIO EXECUTIVO.....	3
PARTE 2 – RELATÓRIO	4
2.1 Análise do Problema	4
2.2 Método.....	5
2.3 Solução proposta.....	8
2.4 Benefícios esperados.....	10
2.5 Plano de Ação.....	11
2.5.1 Matriz de Stakeholders.....	13
2.5.2 Ferramenta 5W2H.....	14
2.6 Conclusão.....	15
ANEXOS.....	16



PARTE 1 – SUMÁRIO EXECUTIVO

Problema

A cidade do Rio de Janeiro apresenta uma concentração de recursos e serviços culturais nas regiões mais centrais da cidade. Assim, o desafio inicial focou em descobrir formas de potencializar as ações culturais que ocorrem nas zonas Norte e Oeste do Rio de Janeiro. As Lonas Culturais, Arenas e Areninhas Cariocas possuem uma centralidade estratégica e devem ser valorizadas para voltar a ter o destaque que experimentaram no passado. Utilizando a metodologia do *design thinking*, partimos para uma aproximação ao objeto. Durante a Imersão, através da escuta ativa com frequentadores e gestores destes espaços, identificou-se problemas na divulgação dos eventos e dificuldade de acesso da população à programação cultural das Lonas, Arenas e Areninhas. Neste sentido, re-enquadramos o problema, que passou a ser: “Como ajudar a população carioca a conhecer a programação e participar dos eventos da Lona Cultural, Arena e Areninha Carioca do seu bairro, entendendo a programação cultural como uma opção boa e acessível para sua família?”

Solução Proposta

A solução proposta é o Aplicativo "Agenda Cultural". O App contemplará toda a agenda cultural das Lonas, Arenas e Areninhas da cidade, disponibilizando, em um único lugar, a programação atualizada dos eventos e oficinas realizados nestes espaços. Com uma identidade visual atualizada, o aplicativo usa linguagem de fácil compreensão, navegação intuitiva e incluirá a compra de ingressos, como os sites de ingresso de cinema, por exemplo.

Resultados almejados

O Aplicativo Agenda Cultural é uma solução inovadora que irá melhorar um serviço existente, ampliando o público e incluindo o carioca nestes espaços de cultura. Seu maior impacto é simplificar o acesso à programação cultural das Lonas, Arenas e Areninhas, criando um canal de comunicação mais direto com o carioca. Objetivamente, os resultados almejados são:

- Ampliar o acesso dos cariocas à programação cultural.
- Ampliar a divulgação da programação cultural das Lonas, Arenas e Areninhas.
- Facilitar a compra de ingressos sem ter que ir ao equipamento.
- Aumento de público nas Lonas, Arenas e Areninhas



PARTE 2 – RELATÓRIO

2.1 Análise do Problema

O Rio de Janeiro apresenta concentração de recursos e serviços. Notadamente, algumas áreas da cidade se configuram enquanto centralidades estratégicas de cultura e economia criativa, sendo portanto, mais valorizadas que outras. É o caso das Áreas de Planejamento 1 e 2 (AP1 e AP2), que concentram a maior parte dos equipamentos de grande visibilidade como museus, teatros e centros culturais. No caso da AP3 e da AP5, áreas da cidade socialmente mais fragilizadas de acordo com o Índice de Desenvolvimento Social (2010), os principais equipamentos culturais da SMC são as Lonas, Arenas e Areninhas Culturais.

Apesar da identidade sócio-territorial desses equipamentos com os bairros que estão inseridos, constatou-se, durante a imersão e período de entrevistas com a população local e gestores dos equipamentos, que alguns desses espaços apresentavam dificuldades de aderência do público, assim como questões relativas à divulgação de suas atrações e serviços. Dessa forma, acreditamos que um aplicativo dedicado à divulgação, compra e reserva das atrações destes equipamentos seja importante, promova engajamento e possibilite o uso da cultura como ferramenta de reforço da identidade territorial dos bairros da zona norte e oeste. As Lonas Culturais, Arenas e Areninhas Cariocas possuem uma centralidade estratégica e devem ser valorizadas para voltar a ter o destaque que experimentaram no passado.

As Lonas Culturais foram um projeto da década de 1990 que teve grande repercussão e sucesso de público. Hoje a SMC conta com 10 Lonas Culturais e Areninhas Cariocas e 4 Arenas Cariocas distribuídas majoritariamente pelo território da Área de Planejamento 3 - AP3 e Área de Planejamento 5 - AP5.

Nossa proposta dialoga com o Plano Estratégico da Cidade do Rio de Janeiro, tendo em vista que este documento assume o desafio de tornar a gestão da cidade mais eficiente através de um trabalho multidisciplinar e transversal junto a uma dinâmica integrada da ação pública. De fato, a Cultura se insere na área estratégica para Igualdade e Equidade. A problemática aqui desenvolvida alinha-se com os desafios traçados no tocante à gestão dos equipamentos culturais, sua manutenção e à promoção das ações culturais que ocorrem nas zonas Norte e Oeste da cidade do Rio de Janeiro.



Neste sentido, listamos aqui as principais metas da Cultura no contexto do Plano Estratégico.

MI22 | Atingir 3 milhões de pessoas com a criação das Zonas de Cultura até 2024.

MI23 | Territorializar o fomento, aumentando a proporção de projetos investidos nas Zonas Norte e, Oeste e territórios periféricos cariocas, de forma que correspondam ao total de 50% dos projetos contemplados até 2024.

MI24 | Apoiar a realização de 200 festivais e eventos de arte e cultura até 2024, para impulsionar a imagem do Rio de Janeiro como capital cultural e referência nacional e internacional de programação cultural.

2.2 Método

O método que foi adotado em nossa jornada foi a abordagem do *Design Thinking*, técnica que privilegia ações colaborativas para criar soluções inovadoras, a partir de uma abordagem empática com o público alvo, que são, na prática, o centro do projeto. Nessa jornada estabelecemos nosso problema inicial e mergulhamos na imersão, ideação e prototipagem.

O desafio inicial foi descobrir formas de potencializar as ações culturais que ocorrem nas zonas Norte e Oeste da cidade do Rio de Janeiro.

A análise bibliográfica e análise documental sobre a metodologia e dados de cultura foram fundamentais para definirmos nossa estratégia de atuação e estabelecermos o recorte espacial. Foram realizadas entrevistas com coordenadores e gerentes da SMC. Em uma primeira abordagem, conversamos com Vera Saboia da Coordenadoria de Equipamentos Culturais e com Cintia Monsorens da Gerência de Lonas, Arenas e Areninhas da Secretaria Municipal de Cultura - SMC. Estas entrevistas foram importantes para nos situarmos em relação a nossa problemática e, a partir das informações obtidas, construímos nossa narrativa.

Partindo de algumas premissas, embasadas pela pesquisa e entrevistas anteriores, fomos a campo para nos aproximar dos nossos interlocutores, neste caso, o público que frequenta as Lonas, Arenas e Areninhas, assim como os gestores dos referidos equipamentos.

Houve a visita a 5 Lonas e Areninhas nos bairros de Guadalupe, Anchieta, Vista Alegre, Realengo e Bangu e 1 Arena Carioca no Parque Madureira. Nessa aproximação, a escuta ativa dos frequentadores da lona e moradores do bairro, como também, a conversa com



os gestores de alguns desses equipamentos foram importantes para a compreensão da realidade local e das necessidades mais urgentes a serem priorizadas.

Durante a imersão observamos a existência de alguns problemas como:

- Diminuição do público ao longo do tempo, principalmente pós-pandemia.
- Falha na divulgação dos eventos.
- Redes sociais destes equipamentos estavam desatualizadas ou com pouca informação e que leva a ter pouco engajamento.
- Grandes diferenças em relação a público, organização e conservação de cada equipamento.
- Algumas Lonas apresentam problemas de estrutura física.
- Baixa integração dos gestores dos equipamentos com a SMC.

Ao sistematizar os resultados dessas entrevistas, evidenciou-se que as pessoas conhecem as Lonas, Arenas e Areninhas do seu bairro, acreditam que chegam de forma fácil aos equipamentos, porém não frequentam esses espaços culturais em sua grande maioria, preferindo outras opções como shopping, barzinho com música e cinema. Os frequentadores apontam desconhecimento da programação cultural, pouca divulgação dos eventos e necessidade de reforma das estruturas físicas como as razões principais para não se apropriarem desses equipamentos.

A divulgação, na maior parte das vezes, é feita por faixas colocadas na parte externa dos equipamentos, carros de som e grupos de *Whatsapp*. Há pouca divulgação por redes sociais e outros meios como os próprios gestores sinalizaram.

Há de se destacar que existe diferenças de engajamento de público entre as lonas, arenas e areninhas, dependendo da gestão local mais proativa ou de problemas enfrentados. Ou seja, algumas lonas tem mais programação e um desempenho de público melhor que outras. Os moradores de Bangu, por exemplo, sinalizaram que preferem se deslocar para a Realengo em função dos eventos organizados por esta lona.

Alinhados com estas necessidades, construímos a nossa persona, representação fictícia do público alvo ou cliente ideal, com características reais, as quais são comuns às pessoas que entrevistamos em nossos trabalhos de campo.

Maria é auxiliar de enfermagem, casada, com 1 filho de 5 anos, moradora de Bangu. Ela valoriza a cultura e gosta de frequentar cinema, shows e eventos no shopping no fim de



semana com a família. Maria usa o Instagram para postar fotos da família e se informar. Já frequentou a Lona Cultural de Bangu Hermeto Pascoal no passado, mas hoje, não frequenta mais, porque a programação da Lona Cultural não chega até ela. Assim, Maria prefere ir ao shopping Bangu com a família, pois é um ambiente seguro, com programação definida. Maria desconhece a programação da Areninha/Lona de Bangu e não sabe que existem muitos eventos de qualidade com entrada franca.

Maria nos aproximou do nosso público-alvo, orientou em como re-enquadrar o problema e facilitou a proposta de soluções mais assertivas. Portanto, o Re-enquadramento do Problema passou a ser:

Como ajudar Maria e a população carioca a conhecer a programação cultural e participar dos eventos que acontecem nas Lonas, Arenas e Areninhas do seu Bairro, entendendo a programação cultural como uma opção boa e acessível para sua família?

A partir desse novo enfoque, surgem ideias mais direcionadas para as necessidades da nossa persona Maria. Dentre todo o brainstorm realizado, as principais propostas que surgiram do processo de ideação foram:

- Criar o APP "Agenda Cultural". Aplicativo que contemplará toda a programação cultural das Lonas Culturais disponibilizada em um único lugar de forma fácil e intuitiva com a linguagem visual atualizada.
- Dinamizar o perfil das Lonas, Arenas e Areninhas nas Redes Sociais de forma a manter atualizado e com publicações diárias para que haja maior engajamento do público.
- Pensar nos principais Influenciadores Digitais cariocas como "embaixadores da cultura", de modo que possam, através do seu trabalho nas redes sociais, divulgar as Lonas, Arenas e Areninhas.
- Organizar Festivais ou Ações entre os equipamentos, de modo que possam ter um marketing de divulgação mais forte a partir de um grande evento das Lonas por exemplo.
- Retomada do nome Lona Cultural, tendo em vista que já é uma marca consolidada da Cultura na Cidade do Rio de Janeiro.
- Reforma das estruturas físicas e modernização dos equipamentos de som e iluminação.



COPPEAD
UFRJ

- Ampliar a integração entre os gestores das Lonas, Arenas e Areninhas e a SMC.

2.3 Solução proposta

A nossa proposta consiste na criação do Aplicativo "Agenda Cultural". O Aplicativo contemplará toda a agenda cultural das Lonas, Arenas e Areninhas Culturais da Cidade, disponibilizando, em um único lugar, a programação atualizada dos eventos e oficinas realizados nestes espaços. O protótipo aqui apresentado foi desenvolvido com a ferramenta Figma no intuito de que esse instrumental de design para a criação de interfaces, possibilite



uma visualização mais realista da proposta.

Imagem do protótipo do APP Agenda Cultural

Banner transitório com atrações dos equipamentos culturais

Destaque para espetáculos e atrações com grande procura.

Espectáculos e atrações consideradas próximas pelo uso do GPS



Espectáculos e atrações que se encontram em saída do circuito

Destaque especial para oficinas realizadas nos equipamentos

A partir de uma identidade visual atualizada, o aplicativo terá uma linguagem de fácil compreensão e uma navegação intuitiva, como os sites de ingresso de cinema, por exemplo. O aplicativo inclui compras de ingressos e possibilidade de reserva para as oficinas oferecidas por meio de cadastramento prévio.

Através do Aplicativo Agenda Cultural, será possível ver a programação por DESTAQUES (aquelas atrações que não se pode perder), por LOCALIZAÇÃO (programação do equipamento mais próximo de você) e por TEMPO (programação de uma determinado dia). Para acessar as informações e consultar a programação cultural, o aplicativo não necessita de qualquer tipo de login e cadastramento prévio, sendo este necessário somente no caso de efetuar a compra de ingressos ou reserva de vagas para oficinas pelo site.

Destacamos aqui as principais funcionalidades do APP Agenda Cultural.

- Compra de ingressos e reserva de vagas nas oficinas pelo App.
- Cadastro do usuário para permitir compras e agendamento.
- Perfil com histórico e status (andamento) da compra.
- Filtro de pesquisa: por região, preço, tipo de espetáculo (show de música, teatro, oficina)
- Busca de equipamentos por Geolocalização do usuário de forma que a geolocalização possibilite indicar atrações próximas do usuário.
- Funcionalidade Como Chegar. Rotas de como o usuário pode chegar à Lona/Areninha selecionada.
- Informações gerais sobre a atração ou sobre o evento.
- Informação sobre os equipamentos. Dados gerais e breve histórico
- Informações de dados sobre quantas pessoas compraram/reservaram ingressos e em quais atrações, como uma espécie de Google Analytics.
- Função de Favoritar equipamentos
- Filtro de todas as oficinas ofertadas por região, aparelho e dias da semana.
- Fila virtual para preenchimento de vagas ociosas.



- Possibilidade de integração com outros aplicativos.

O custo de desenvolvimento de um APP pode variar de acordo com as funcionalidades, complexidade visual e plataformas IOS/Android. Entramos em contato direto com a equipe da IPLANRIO, para estimar os custos reais do aplicativo a partir das funcionalidades mencionadas. De acordo com os técnicos da IPLANRIO, foi feito um levantamento macro dos custos. Inicialmente, há uma estimativa de R\$ 600.000 com tempo de desenvolvimento em torno de 120 dias. Para manutenção do APP, deve-se pensar em um custo de 40% no primeiro ano, 30% no segundo ano e depois 20%.

Assim que o APP estiver funcional, sendo a SMC, gestora responsável por inserir as informações e “alimentar” o aplicativo, seria interessante abordar a possibilidade de divulgação do APP através dos canais das redes sociais com @rio_cultura e @marcelocalero. Estabelecer uma rotina de divulgação em parceria com os gestores dos equipamentos. Pensamos também que seria possível inclusive a expansão do App para abranger os outros equipamentos da SMC como teatros, museus e centros culturais.

2.4 Benefícios esperados

Hoje, a agenda cultural da SMC consiste em disponibilizar a programação a partir de uma lista simples de atividades culturais por equipamento, visualizadas em texto corrido. Vide o site <http://cultura.prefeitura.rio/agendacultural/>. As redes sociais dos equipamentos, como Instagram e Facebook, da mesma forma, são pouco utilizadas como fonte de informação para o carioca, sendo necessário reavaliar a necessidade de atualização desses perfis e ampliar as estratégias de engajamento.

O Aplicativo Agenda Cultural é uma solução que irá melhorar um serviço que a prefeitura já oferece, ampliando o público e incluindo o carioca nestes espaços de cultura. O maior impacto do projeto é simplificar o acesso à programação cultural das Lonas, Arenas e Areninhas, criando um canal de comunicação mais direto com o carioca, para que seja possível atenuar a vulnerabilidade cultural existente.

Especificamente, os principais benefícios esperados são:

- Aumento da divulgação da programação cultural dos equipamentos supracitados por meio de uma interface que estimule o usuário a navegar e



conhecer mais sobre as atrações, ampliando o acesso do carioca a programação cultural da sua cidade.

- Possibilidade de compra e reserva de ingressos diretamente pelo uso do aplicativo, facilitando e estimulando o acesso ao público que está acostumado a realizar reservas online. Além disso, a possibilidade de compra faz com o que o usuário entre em contato com a interface do aplicativo. Dessa forma, mesmo que ele tenha uma atração específica em mente, outras atrações seriam divulgadas pela simples navegação no APP e sua utilização como um hub de informação e compra de ingressos.
- Aumento de público nas Lonas, Arenas e Areninhas

2.5 Plano de Ação

1. Pesquisa e Desenvolvimento:

- Realizar pesquisas de mercado para entender as necessidades e preferências do público-alvo.
- Coletar informações sobre as Arenas e Lonas Culturais, suas programações e eventos.
- Desenvolver uma interface intuitiva e atrativa para o aplicativo, com recursos de busca, filtros, geolocalização e informações detalhadas sobre os eventos.

2. Parcerias e Colaborações:

- Estabelecer parcerias com as Arenas e Lonas Culturais, garantindo sua cooperação e fornecendo informações atualizadas sobre eventos.
- Colaborar com artistas, grupos culturais e promotores para garantir a inclusão de suas atividades no aplicativo.

3. Desenvolvimento Técnico:

- Contratar uma equipe de desenvolvedores de aplicativos para criar e aprimorar as funcionalidades do aplicativo.
- Realizar testes rigorosos para garantir a qualidade, usabilidade e estabilidade do aplicativo.



- Implementar medidas de segurança para proteger os dados dos usuários.

4. Marketing e Divulgação:

- Elaborar uma estratégia de marketing abrangente, com ênfase em campanhas online através do uso das redes sociais da secretaria.
- Realizar eventos de lançamento e parcerias com influenciadores locais para aumentar a visibilidade.

5. Engajamento do Usuário:

- Incentivar os usuários a se cadastrarem no aplicativo, oferecendo benefícios exclusivos, como descontos em ingressos ou acesso antecipado a eventos.
- Implementar recursos interativos, como avaliações, comentários e compartilhamento nas redes sociais, para estimular o engajamento e a interação entre os usuários.
- Coletar feedback dos usuários e realizar atualizações regulares para melhorar continuamente o aplicativo.

6. Monitoramento e Análise:

- Implementar ferramentas de análise de dados para monitorar o desempenho do aplicativo, como número de downloads, atividade dos usuários e feedback.
- Analisar os dados coletados para identificar tendências, necessidades do público e oportunidades de melhoria.
- Realizar ajustes e atualizações com base nos insights obtidos para garantir a satisfação contínua dos usuários e o crescimento do aplicativo.

7. Avaliação de Resultados:

- Avaliar regularmente os resultados alcançados em termos de engajamento do usuário, número de downloads, feedback dos usuários e impacto na divulgação das ações culturais.



2.5.1 Matriz de Stakeholders

Influência

<p style="text-align: center;">Manter Satisfeito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Secretário de Cultura <p>Alto</p>	<p style="text-align: center;">Administrar de perto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Subsecretário Executivo de Cultura - Coordenador de Equipamentos Culturais
<p style="text-align: center;">Monitorar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestores das Lonas, Arenas e Areninha - Cariocas - IPLANRIO <p>Baixo</p>	<p style="text-align: center;">Manter informado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gerência de Lonas Arenas e Areninhas - População Carioca

Interesse



2.5.2 Ferramenta 5W2H

O que?	Por que?	Onde?	Quando?	Quem?	Como?	Quanto?
Desenvolvimento do APP Agenda Cultural	Aumentar a divulgação da Agenda Cultural das Arenas e Lonas e possibilitar compras e reservas	SMC	De 01/08/2023 até 01/08/2024 12 meses até entrar no ar. APP é desenvolvido em 120 dias	IPLANRIO	Pedido da SMC para IPLANRIO	R\$ 600.000 IPLANRIO está estimando os custos reais com funcionalidades solicitadas
Divulgação do APP	Aumenta a divulgação do APP.	Instagram: cultura_rio: 85 mil seguidores -marcelocalero: 201 mil seguidores -Páginas das Lonas e Arenas	Assim que o APP estiver funcional	SMC	Estabelecimento de uma política de divulgação na SMC e com os gestores das Lonas	Inicialmente o Custo é baixo, porém pode aumentar se houver patrocínio dos posts



2.6 Conclusão

Em conclusão, o desenvolvimento e lançamento do APP “Agenda Cultural” é uma oportunidade emocionante e promissora para impulsionar o engajamento e a divulgação de eventos culturais realizados nas Lonas, Arenas e Areninhas da cidade. Através dessa plataforma inovadora, os artistas e promotores culturais poderão alcançar um público mais amplo, aumentando a visibilidade de suas produções e proporcionando aos moradores e visitantes uma maneira conveniente e acessível de descobrir e participar das atividades culturais que ocorrem nessas localidades.

Além de servir como uma vitrine virtual para diversos espetáculos, o aplicativo também pode desempenhar um papel crucial na formação de uma comunidade cultural vibrante. Ao fornecer recursos interativos, como avaliações, comentários e compartilhamento nas redes sociais, ele incentiva a interação e o diálogo entre os usuários, promovendo a participação ativa na cena cultural do Rio de Janeiro.

Com o aplicativo, espera-se que mais pessoas sejam atraídas para as Arenas e Lonas Culturais, aumentando o público dos eventos e fortalecendo o apoio à cultura local. Além disso, a divulgação mais eficiente das ações culturais contribuirá para a diversificação e democratização do acesso à arte e à cultura na cidade, permitindo que pessoas de diferentes origens e comunidades descubram e apreciem a riqueza do cenário cultural carioca.

Próximos passos

Os próximos passos para que o Aplicativo Agenda Cultura seja efetivamente implementado são

- Reunião com a IPLANRIO, que já começou a desenvolver o projeto preliminar.
- Reunião com a Coordenadoria de Equipamentos Culturais e Gerência de Lonas, Arenas e Areninhas. Vera Sabóia e Cíntia Monsores.
- Reunião com Subsecretário de Cultura.
- Reunião com os gestores dos equipamentos para explicar o projeto e estabelecer as parcerias necessárias para o bom funcionamento do APP. Os gestores de cada Lona, Arena e Areninha precisam passar a programação atualizada para que SMC possa fazer a gestão do APP.



ANEXOS

Fotos da Imersão. Trabalhos de Campo, Escuta Ativa da População e Entrevista com Gestores

