

USO DA FERRAMENTA STORYMAP (KNIGHT LAB) E SUA APLICAÇÃO: “PRÉDIOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO - CAMPUS SEROPÉDICA/RJ.”

Stephanie Paula da Silva Leal¹

Gustavo Mota de Sousa²

Manoel do Couto Fernandes³

1. Discente na Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro - Departamento de Geografia - Seropédica (stephanie.leal@hotmail.com)
2. Docente na Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro - Departamento de Geografia - Seropédica (gustavoms@ufrj.br)
3. Docente na Universidade Federal do Rio de Janeiro - Departamento de Geografia (manoel.fernandes@ufrj.br)

ABSTRACT

This study conceptualizes the importance of geovisualization and exemplifies the use of the online platform KNIGHT LAB in the elaboration of digital maps, using the StoryMap tool to map the buildings of the Federal Rural University of Rio de Janeiro (UFRRJ) - Campus Seropédica. The objective of this work is to explain the use of the StoryMap tool and its functionalities in the construction of a project on the historical, photographic and cartographic geovisualization of UFRRJ buildings. The applied methodology consisted of rereading bibliographic references on the history of the buildings, the photographic and aerial records acquired in the field with the aid of a drone and the information collected on the university's website about the Institutes, departments and the collection of the memory center regarding the buildings shown on the map. All this data insertion in StoryMap aims to show the facility that the tool provides within cartographic communication and a better understanding of the dynamics of the geographical landscape. We hope to promote through this work an explanation about the issues involving geovisualization and cartographic communication with the StoryMap project of buildings at UFRRJ.

Keywords: Geovisualization; Cartographic Communication; StoryMap

INTRODUÇÃO

A geovisualização está presente no cotidiano da sociedade em geral. Esse termo vem sendo bastante utilizado nas últimas décadas e provoca discussões interessantes em torno de seu conceito no campo científico. Perceber o paradigma da evolução tecnológica, destacando o papel da internet como parte integrante desse processo, e apontar os resultados positivos que essa comunicação cartográfica pode trazer no crescente de plataformas web é uma investigação científica bastante pertinente. A demanda de informações por usuários tem sido cada vez maior, e o uso da geovisualização tem se tornado algo corriqueiro, o que fomenta a evidência da comunicação cartográfica.

Partindo deste quadro, uma experiência de geovisualização e comunicação cartográfica será abordada nesse artigo, apresentando o ambiente web do Knight Lab em uma explicação metodológica sobre o uso da ferramenta online StoryMapJS. Como objeto de estudo é desenvolvido e apresentado um mapa digital que conta a história da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ) – Campus Seropédica. A experiência desenvolvida no Knight Lab faz refletir sobre os conceitos de Geovisualização e Comunicação Cartográfica, segundo as ideias apresentadas por Ramos (2005), destaca que:

“[...] embora haja uma interação entre Geovisualização e Comunicação Cartográfica permanece uma interdependência entre ambas [...] uma vez que, na Geovisualização, não há comunicação estanque, unilateral, da concepção de mundo do cartógrafo e, sim, uma comunicação interativa, em que o usuário, dispendo de instrumental para exploração das informações do mapa, constrói o conhecimento e chega à comunicação final, construída por ele mesmo. A partir deste objetivo, a preocupação atual dos pesquisadores em Geovisualização consiste em estudar o uso de novas tecnologias para prover ferramental exploratório a fim de facilitar a visualização espacial, e fornecer ao leitor informações que não seriam visíveis por meio de mapas em papel. Fato que, o processo de comunicação cartográfica pode compreender o uso de cartografia digital e também de sistemas de informação geográfica como subsídio para a elaboração de mapas estruturados para consulta em ambientes digitais interativos, ou seja, mapas elaborados para serem instrumentos de análise exploratória” (RAMOS, 2005, p. 33-34).

Atualmente, o Knight Lab tem como suas principais características a utilização de ferramentas leves, adaptáveis e de código aberto. As ferramentas mais populares são a TimelineJS, SoundciteJS, StoryMapJS, JuxtaposeJS, StorylineJS e SceneVR. Nesse

projeto de mapeamento digital é utilizada a ferramenta online StoryMapJS. A opção pelo uso da ferramenta teve critérios pertinentes e motivos positivos para a sua escolha, dentre elas ser gratuita, possuir uma interface simples, aplicabilidade intuitiva, facilidade de adicionar as informações e criar mensagens com textos informativos de rápida compreensão para o leitor.

O Knight Lab da Northwestern University, laboratório desenvolvedor de ferramentas que ajudam a informar e envolver o público, é formado por uma comunidade de designers, desenvolvedores, estudantes e educadores trabalhando em experimentos projetados para levar o jornalismo a novos espaços. O laboratório fornece um ambiente aberto e colaborativo para exploração e conversação interdisciplinares, onde estudantes e profissionais aprendem juntos e uns com os outros.

O StoryMapJS é uma ferramenta online que conta histórias na web com recursos: fotografias, textos, vídeos, indica a localização e destaca uma série de eventos nos marcadores do mapa digital, além de relacionar os links da URL com outras mídias online, como exemplo, as redes sociais juntando seu poder visual com as informações geográficas da plataforma. Na figura 1 apresentamos o organograma com as mídias online que podem ser adicionadas na ferramenta StoryMapJS.



Figura 1. Organograma das mídias online que podem ser adicionadas na ferramenta StoryMapJS.

O objeto de estudo consiste em um projeto de StoryMap dos prédios da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ) – Campus Seropédica que no ano de 2020 a UFRRJ comemora 110 anos. Sua criação foi em 20 de outubro de 1910 pelo decreto 8.319. A atual sede da UFRRJ foi inaugurada no município de Seropédica/RJ em 1948. Em 1965 denominada como Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.

Essa centenária Universidade possui muitas histórias para serem contadas em forma de mapas digitais, e o StoryMap dos prédios da UFRRJ - Campus Seropédica torna-se um produto interessante para abordar a comunicação cartográfica. Na figura 2 é apresentada uma fotografia aérea do prédio pavilhão Central da Universidade, mas conhecido como (P1). Segundo Carlos (2016), existe um acervo de plantas relacionadas à construção do conjunto arquitetônico-paisagístico do Campus Seropédica, ocorrida no período 1938-1947.



Figura 2. Fotografia aérea do prédio Pavilhão Central da Universidade (P1).

No projeto de StoryMap dos prédios da UFRRJ foram adicionados fotografias, vídeos, sobreposição de imagens de satélite e gif que arquitetam essa relação da paisagem com o meio físico-químico, biológico e espaço antropizado.

O município de Seropédica situa-se na Região Metropolitana do Rio de Janeiro, inserido na Baixada Fluminense, sendo ponto de conexão entre duas vias importantes a BR465, a Via Dutra, trecho Rio a São Paulo e o novo Arco Metropolitano. A figura 3 ilustra o mapa de localização da UFRuralRJ, o município de Seropédica/RJ e os pontos do StoryMap.

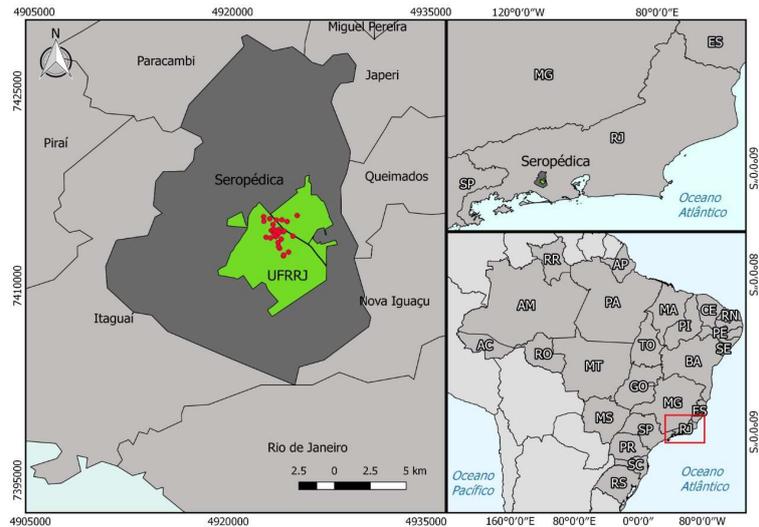


Figura 3. Mapa da localização do campus da UFRRJ, município de Seropédica/RJ. Fonte: Tainá Moreira da Silva, 2020.

METODOLOGIA

O objetivo deste trabalho é compartilhar a experiência de geovisualização e da comunicação cartográfica alcançada por um StoryMap. Para tanto é apresentado um tutorial metodológico da criação do StoryMap dos prédios da UFRRJ – Campus Seropédica, desde a construção inicial do projeto e até a sua disponibilização em ambiente web. A figura 4 demonstra o fluxograma das etapas para criação do produto cartográfico em questão, o StoryMap.



Figura 4. Fluxograma da experiência metodologia na construção do StoryMap.

O projeto de StoryMap dos prédios da UFRRJ teve início em março de 2020, os arquivos adicionados em cada ponto do StoryMap aconteceram de forma online, a utilização de fotografias aéreas (uso de drone) já existentes, essas imagens foram produzidas para evento da IV JGEOTEC em 2018, além dessas foram necessárias as buscas pelo site institucional da UFRRJ, o centro de memória da Rural, imagens de satélite pelo Google Earth Pro e agora a atualização de novas fotografias estão previstas para o início de setembro de 2020. Além disso devido às medidas de segurança e isolamento social, por causa da pandemia provocada pelo novo coronavírus (Covid-19) as reuniões do projeto aconteceram de forma remota.

Na construção do StoryMap foram adicionados 33 pontos dentro da ferramenta StoryMapJS e cada página de slide representa um ponto de cada local estrategicamente pré-definido durante a criação. Esta etapa consistiu em adicionar todos os dados e informações em cada ponto da ferramenta online StoryMapJS. Seguindo a dinâmica metodológica, cada ponto registrado no mapa foi associado a informações utilizando a linguagem audiovisual: fotografia, vídeo e ou textos informativos com suas devidas localizações apontadas nesse mapa digital. Assim se caracteriza uma plataforma multimídia, buscando utilizar formatos audiovisuais que facilitam a comunicação cartográfica dos elementos espacializados no StoryMap. Na figura 5 é possível identificar um fluxograma de construção do StoryMap dos prédios da UFRRJ, e como foram adicionadas as informações na ferramenta.



1. Clique em Fazer um StoryMap
2. Clique em Fazer um login com sua conta de e-mail.
3. Clique em novo, para criar projeto de StoryMap.
4. Marcação do Ponto;
5. Inserir título;
6. Carregar foto, vídeo ou link na URL;
7. Texto informativo
8. salvar o projeto;
9. Publicar mudanças;
10. Visualizar a publicação.
11. Criar link de compartilhamento;
12. Criar mais Slide;
13. visualizar marcação do ponto;
14. Compartilhar o projeto;

Figura 5. Construção detalhada de cada ponto adicionado. As setas indicativas e numeração nas imagens indicam as etapas sequenciais de construção do StoryMap.

O processo de construção desse StoryMap é finalizado com a publicação do link gerado e pronto o mapa digital já pode se visualizado e consequentemente compartilhado. Turk (1994) salienta que a cartografia é comumente identificada como uma aplicação da visualização científica quando, na verdade, a cartografia é a técnica fundamental de visualização que de modo particular é usada em muitas áreas da ciência. Assim como De Aguiar (2010) destaca no texto:

O mapa é assim mobilizador de subjetividades. “A leitura de mapas segue um movimento que produz experiências, práticas, sentidos além daqueles já constituídos. Também aciona afetos e percepções, diferenças, que atravessam o espaço habitado”. (De Aguiar, 2010)

Na verdade, o StoryMap pode ser identificado como um produto cartográfico com vocação para associar diferentes ferramentas de multimídia no processo de abstração da realidade que busca facilitar, como um dos principais pressuposto cartográficos apresentados por DENT (1999), a comunicação de ideias, ou seja, a comunicação cartográfica.

RESULTADOS

O resultado final dessa comunicação cartográfica pode ser visualizada pelo link do projeto: StoryMap Prédios da UFRRJ – Campus Seropédica que pode ser acessado pelo [link https://uploads.knightlab.com/storymaps/900b7a9343559e19eae3c9dffed08d71/ufrrj/index.html](https://uploads.knightlab.com/storymaps/900b7a9343559e19eae3c9dffed08d71/ufrrj/index.html), apresentado na figura 6.

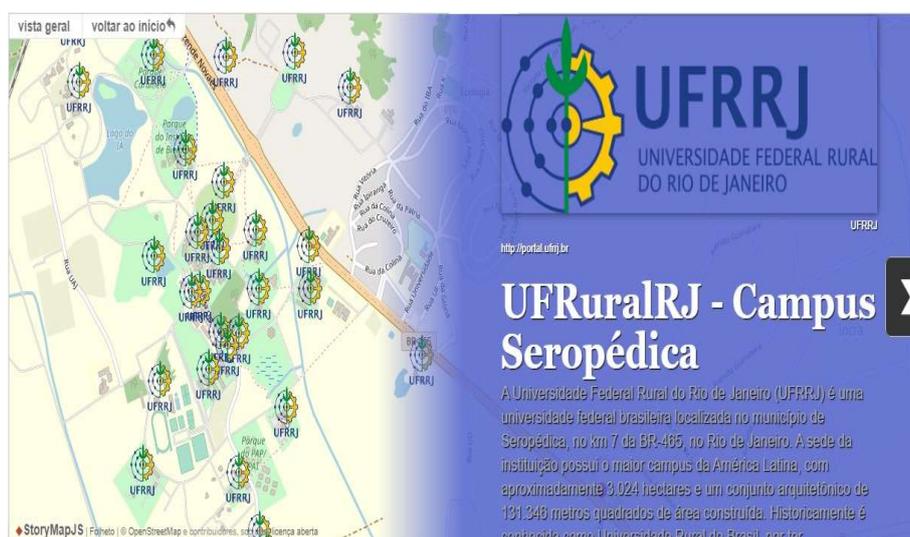


Figura 6. Apresentação da página inicial do StoryMap Prédios da UFRRJ.

Cada ponto adicionado corresponde a um slide da tela de criação. Este projeto contou com os 33 pontos seguintes: 1_ História da Universidade Federal do Brasil; 2_ Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro; 3_ Pavilhão Central UFRRJ (P1); 4_ Biblioteca Central da UFRRJ; 5_ Jardim Botânico UFRRJ; 6_ Instituto de Agronomia UFRRJ; 7_ Instituto de Florestas UFRRJ; 8_ Instituto de Veterinária UFRRJ; 9_ Instituto de Ciências Biológicas UFRRJ; 10_ Instituto de Química UFRRJ; 11_ Instituto de Ciências Exatas UFRRJ; 12_ Instituto De Ciências Humanas E Sociais UFRRJ; 13_ Instituto de Educação UFRRJ; 14_ Colégio Técnico CTUR UFRRJ; 15_ Pavilhão de Atividades Teóricas UFRRJ; 16_ Instituto de Zootecnia UFRRJ; 17_ Instituto de Tecnologia UFRRJ; 18_ Fundação de Apoio à Pesquisa Científica e Tecnológica da UFRRJ; 19_ Prédio das Geociências UFRRJ; 20_ Prédio da Petro – UFRRJ; 21_

Prefeitura UFRRJ; 22_ Departamento de Educação Física e Desportos UFRRJ; 23_ Diretório Central dos Estudantes – UFRRJ; 24_ Sala de Estudos; 25_ Restaurante Universitário UFRRJ – Seropédica; 26_ Posto de Saúde UFRRJ; 27_ Alojamento Feminino; 28_ Alojamento Masculino; 29_ Centro de Arte e Cultura UFRRJ, 30_ Estação Experimental – PESAGRO; 31_ EMBRAPA Agrobiologia; 32_ Fazendinha UFRRJ; 33_ Laboratório Integrado de Geografia Física Aplicada (LIGA) - UFRRJ.

Após a inserção dos pontos e das informações multimídias em cada um destes foi gerado um mapa web e multimídia, onde são apresentados no lado esquerdo da tela as marcações dos pontos e no lado direito da tela imagens, vídeos, ou textos informacionais sobre aquele determinado ponto. A figura 7 exemplifica como é apresentada a tela para o usuário.



Figura 7. Apresentação de um ponto no StoryMap.

Outras plataformas web também se utilizam de StoryMaps como, por exemplo: o ArcGIS Online da empresa ESRI e o Google My Maps. Todas outras ferramentas também possuem o mesmo objetivo que é organizar e apresentar informações referentes ao ponto de localização de um determinado lugar, evento ou assunto informativo que tenham esse contexto de georreferenciamento do espaço, criando assim esse modelo de mapa digital. Outro ponto relevante na pesquisa é uma avaliação da aplicabilidade desta ferramenta online, indicando os pontos negativos na sua execução. Nesse primeiro momento foi identificado que a ferramenta citada não funciona de maneira offline, não é possível adicionar mais de uma imagem, a indicação no mapa não é possível adicionar um arquivo shapefile e outro motivo técnico é a insegurança de perder

um projeto caso a plataforma seja retirada da web, além dos termos de confiabilidade dos dados adicionados no ambiente online.

Os resultados apontam apenas o produto e suas possibilidades de efetiva comunicação cartográfica, entretanto, esta não foi testada efetivamente. Neste sentido, em etapas futuras será avaliada a efetividade da comunicação cartográfica do produto gerado em diferentes públicos alvo, buscando entender melhor as potencialidades e limitações da ferramenta StoryMapJS.

CONCLUSÕES

A utilização da ferramenta online StoryMapJS se mostrou bastante eficiente e eficaz na construção de mapas digitais, principalmente nessa facilidade da inserção das informações. Foi utilizada a plataforma web Knight Lab entre as outras citadas pelo fato dela possuir um ambiente agradável, amigável na criação dos projetos, e também pela relação de compatibilidade com outras ferramentas como o juxtafuse utilizado neste trabalho. A ferramenta StoryMapJS propõe ao usuário experiências positivas, o uso é muito intuitivo e de simples modelagem, permitindo a imaginação e a criatividade na construção desses mapas digitais que contam histórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARLOS, Claudio Antonio S. Lima. O desafio de conservar a memória projetual e construtiva do campus Seropédica da UFRRJ. 19&20, Rio de Janeiro, v. XI, n. 1, jan./jun. 2016. Disponível em: <http://www.dezenovevinte.net/arte%20decorativa/caslc_ufrj.htm>. Acesso em 03 set. 2020.

DE AGUIAR 2010 De Aguiar, L.M. B.(2010).. “Para que serve a educação geográfica?” Disponível em http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/vertentes/v.%2019%20n.%201/Ligia_Aguiar.pdf, acesso em 15 de agosto de 2017.

DENT, B. D. CARTOGRAPHY Thematic Map Design. WCB McGraw-Hill. Nova York, EUA. 1999. 5ª ed. 417p.

PY 2019 Py, H.S. (2019). “Visualização de dados por meio de mapas e participação como recursos para a semocratização dos dados e para a apropriação social da informação.” Tese de Doutorado em Ciência da Informação. Rio de Janeiro: PPGCI/IBICT-UFRJ.

RAMOS, C. S. Visualização cartográfica e cartografia multimídia: Conceitos e tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

TURK, A. G. Towards and understanding of human-computer interaction aspects of Geographic Information Systems. Cartography, Victoria : The University of Melbourne,v. 19(1), p. 31-60.