

Projeto Mural Digital Interativo, com Aplicabilidade em Universidades e Instituições de Ensino.¹

Ana Karla de Oliveira LIMA²

Caio Vítor de Moraes e MOURA³

Gabriella Gurgel de QUEIROZ⁴

Jamille Caroni Aby FARAJ⁵

Laíse Revoredo de MEREIROS⁶

Luan Thomas dos Santos DANTAS⁷

Aryovaldo de Castro Azevedo JÚNIOR⁸

Universidade de Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN

RESUMO

O Mural Digital surge como forma de inovação, integração e interatividade para as universidades de todo o país. Esse novo sistema tem como função expor eventos, notícias, mapas e outros conteúdos associados ao meio universitário de maneira prática e moderna. Se for aplicada a tecnologia avançada atual nas mídias alternativas, com o objetivo de compartilhar informação, será possível criar uma nova maneira de propagar o conhecimento e assim, modificar a metodologia do ensino superior. O Mural Digital veio para realizar essa mudança e viabilizar diversas experiências, tanto para os docentes, quanto para os discentes, acrescentando ainda mais funcionalidades para as instituições de ensino.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; mural; tecnologias; viabilidade.

1 INTRODUÇÃO

A comunicação surgiu como necessidade do ser humano de se expressar. Desde a época pré-histórica, o homem encontra formas de interação entre sua espécie, através de criação de símbolos, pinturas e sinais que deixam eternizado suas marcas, tornando-se assim essencialmente um ser social que necessita de interação. A comunicação exerce: “um papel desempenhado numa dimensão que cabe numa palavra: socialização” (MORAIS,

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Publicidade e Propaganda, modalidade Mídia Alternativa.

² Estudante do 4º semestre do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: kaka550@hotmail.com.

³ Estudante do 4º semestre do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: kaio.vitor@hotmail.com.

⁴ Aluna líder do grupo e estudante do 4º semestre do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: gabygurgel@hotmail.com.

⁵ Estudante do 4º semestre do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: jamille_miloca@hotmail.com.

⁶ Estudante do 4º semestre do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: laise_revoredo@hotmail.com.

⁷ Estudante do 4º semestre do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: luanthomass@gmail.com

⁸ Orientador do trabalho. Professor do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: prof.ary.azevedo@uol.com.br.

2009, p. 7). Dessa forma, a comunicação depende do meio social e das relações entre os indivíduos.

Aliado ao avanço da comunicação, as tecnologias facilitam a vida de todos e surge de maneira muito rápida:

[...] o aparecimento vertiginoso de novas tecnologias, aliado ao aperfeiçoamento das telecomunicações, permitem que o acesso à rede mundial de computadores coloque nos dedos instrumentos necessário para dialogar, colaborar, criar valores e, principalmente, competir. (LIMA JÚNIOR, 2011, p.15).

Devido ao avanço das tecnologias, a busca por todo tipo de informações se tornou mais fácil através de novas máquinas. Ao longo dos anos, tais máquinas foram aprimoradas e, com o auxílio dessas tecnologias, tornaram o trabalho humano mais prático e simples.

A fim de facilitar a dinâmica de notícias dentro das universidades, o Projeto do Mural Digital surge para facilitar o encaminhamento das notícias entre docentes e discentes dentro do ambiente acadêmico.

2 OBJETIVO

Desenvolver um Mural Digital interativo, com a função de expor eventos, notícias, mapas e outros conteúdos associados ao meio universitário. Esse mural será uma mídia alternativa instalada nas universidades, nos principais centros acadêmicos, onde haja circulação de alunos, professores e demais funcionários da instituição. A utilização desse mural poderá ser feita por qualquer um, desde que, esteja ligado à academia. Para controle e distribuição de conteúdo, deve haver um profissional responsável, que ficará encarregado da fiscalização do mesmo, verificando o que é ou não apropriado para ser exposto.

Além disso, o mural tem como objetivo criar uma conexão virtual mais significativa e engajada, entre os membros da universidade e seu endereço virtual acadêmico, no caso da

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), o SIGAA (Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas).

Com essa mídia alternativa o aluno ou o professor poderá acessar seu perfil diretamente do Mural, economizando tempo e ganhando ainda mais conteúdo, tudo isso ao mesmo tempo.

3 JUSTIFICATIVA

O mural digital representa não só a instalação de mídias alternativas nas universidades, mas também a interação entre alunos e professores da instituição. A partir dessa ferramenta, será possível trocar informações e conhecimentos de forma mais rápida, segura e prática.

Outro ponto importante é a economia de papel. Segundo o Jornal da UFRN, o papel representa cerca de 60% de todo o lixo que é produzido dentro da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Isso mostra que a academia utiliza em grande quantidade esse tipo de material. Pensando nisso, o mural também veio como solução para a diminuição significativa na quantidade de impressos, já que ele é um console eletrônico e todos os anúncios também serão digitais.

Além disso, quando se usa mídia impressa é ainda mais fácil ocorrer a perda de uma informação, uma vez que o material é descartado rapidamente e, muitas vezes, destruído. Com o Mural Digital será possível resgatar informações no sistema, preservando os anúncios e recados postados no servidor.

O projeto será mais do que um espaço para veiculação de anúncios e disseminação de informações, será um sistema integrado e avançado buscando a melhoria e a modernização das universidades.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O Mural Digital Interativo foi criado durante um trabalho da disciplina Mídia Digital, ministrada pelo professor Aryovaldo de Castro Azevedo, sobre comunicação e

sinalização em alguns prédios da UFRN . O trabalho aconteceu no segundo semestre do ano de 2011, para alunos do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

A proposta era facilitar a comunicação e sinalização dentro do meio acadêmico. A partir disso, pensamos no mural digital como uma maneira de resolver alguns dos problemas comunicacionais encontrados na nossa universidade.

Para visualizar melhor a nossa ideia, utilizamos do software Photoshop da Adobe, e criamos a representação de como seria o mural. Para isso, empregamos imagens de cartazes que já existem para dar uma maior veracidade no projeto.

Com a materialização do mural, projetamos sua utilização em espaços estratégicos da UFRN, que tenham grande fluxos de pessoas, como por exemplo: na Biblioteca, Laboratórios e Centros de Convivência.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O conceito do Mural Digital Interativo para o grupo consiste em uma tela sensível ao toque, onde serão expostos os anúncios em cartazes, pôsteres, banners, entre outros, como em um mural tradicional. Porém, a maior diferença entre o mural convencional e o Mural Digital Interativo é que nesse novo mural os anúncios não serão impressos, e sim, digitais.

O Mural Digital apresentará um Software e um hardware em sua constituição. A divisão entre eles se dará da seguinte forma:

- **Software:** Será um programa, simples, porém funcional. O software do mural digital apresentará características singulares e aplicáveis ao produto, de forma a dar usabilidade e funcionalidade. O programa terá um Menu, que ficará em uma barra na lateral direita do dispositivo, e será dividido nos seguintes tópicos: Mural; Mapas; Notícias; Eventos; Informações e Configurações.

O Mural representará a parte onde toda a informação deve ficar distribuída, os anúncios e cartazes poderão ser acessados facilmente apenas com um toque. A pessoa que manuseará o mural também poderá dar zoom in e zoom out com duplo toque, e

quando quiser passar para outro cartaz, com apenas o gesto de descartar na tela, ela poderá ver o anúncio seguinte.

O campo de “Mapas” apresentará, como o próprio nome sugere, mapas de todo o campus e outros prédios da academia. Será dividido por setores, centros acadêmicos e blocos, o que facilitará a localização para alunos recém-chegados e pessoas que não conheçam ou não sabem se localizar no campus.

Na parte de “Notícias” haverá uma conectividade com os principais sites e blogs de notícias relacionados ao meio acadêmico ou a projetos que tenham relação com a universidade. Este campo será atualizado online.

Em “Eventos” será atualizado manualmente, pelo funcionário encarregado do Mural. Neste tópico haverá um calendário, onde um clique em cima do dia escolhido revelará quais eventos ocorrerão naquele dia, sua localização, horário e, no caso de palestras, quais palestrantes estarão presentes no evento, podendo também haver um breve resumo sobre em que consistirá a palestra.

O tópico “Informações” apresentará o manual de instruções de uso do Mural Digital, assim como informações sobre os desenvolvedores do software, o fabricante do hardware, a versão do produto, a capacidade de armazenamento, banco de dados, entre outras coisas.

O “Configurações” será o tópico onde apenas o funcionário habilitado e responsável pelo manuseio do mural, terá acesso. Por meio de uma senha pessoal, ele poderá configurar itens como luminosidade, entrada e saída de arquivos, downloads, uploads, conexão e atualizações.

Além dessas características, o software do Mural Digital, também terá a capacidade de troca de arquivos/informações por meio do sistema Bluetooth e integração total com o Sistema Acadêmico online da Universidade (no caso da UFRN, o SIGAA)

- **Hardware:** Será uma grande tela sensível ao toque, de aproximadamente 42”, com 4 entradas USB na sua lateral direita, duas entradas pra cartão de memória micro SD, uma entrada A/V, uma entrada HDMS, cabo de força e bateria integrada. A tela é luminosa, multi-touch e de LED, e terá um revestimento resistente as impressões digitais e oleosidade.

Abaixo, segue o modelo que desenvolvemos no Photoshop para o Hardware do mural, assim como a ilustração da tela, onde colocamos alguns anúncios, do Menu e suas subdivisões e também ilustrativos, para dar um aspecto realista ao desenho.

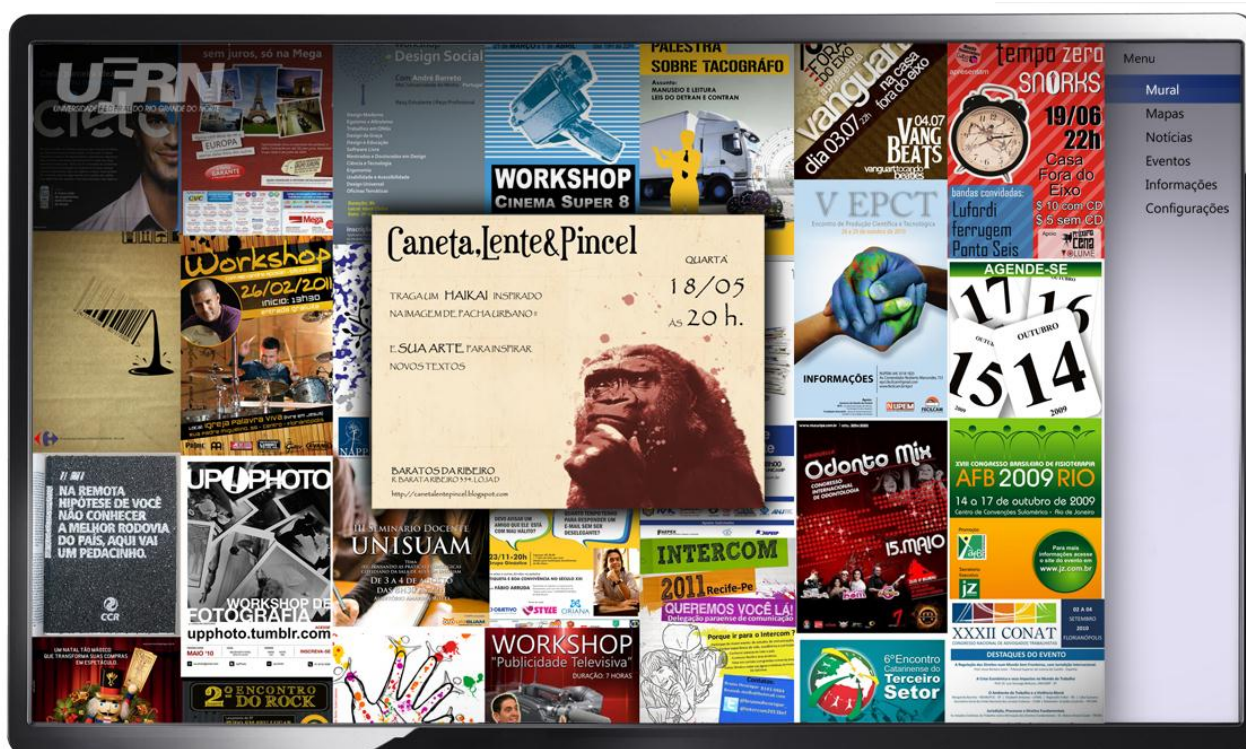


Figura 1: Imagem meramente ilustrativa do Mural Digital

6 CONSIDERAÇÕES

A mídia alternativa tornou-se um complemento da chamada mídia básica, ou mídia tradicional, e ao longo dos anos vem ganhando cada vez mais espaço no âmbito da comunicação e no mercado publicitário.

A utilização dessas mídias alternativas é relevante na nova forma de comunicação que vem se constituindo, oferecendo uma alternativa com custos irrisórios e oferecendo outra maneira de pensar e de se comunicar. Além disso, esse tipo de mídia possibilita uma

maior interação com o cliente ou público alvo, sendo assim mais interessante e muitas vezes mais eficaz que a mídia tradicional.

É importante também perceber qual a influência da interatividade no processo de comunicação e como isso pode ser usado nas mídias alternativas, afinal, a interação possibilita não só a troca de informação, mas também a geração de conteúdos diversos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIRES, Livia. **Estudantes de Química trabalham com coleta seletiva de lixo** - Jornal da UFRN. Disponível em: <<http://www.ufrn.br/sites/agecom.VELHO/agosto04/lixo.htm>>. Acesso em 21/03/2012

LIMA Júnior, Walter Teixeira. **Comunicação, tecnologia e cultura de rede**. E-book disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/63781125/Livro-Comunicacao-Tecnologia-e-Cultura-de-Rede>>. Acesso em 19/03/2012.

MORAIS, Susana. **Comunicação e Estranheza Contingências de Intersubjectividade**. Livro disponível em: <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110819-morais_susana_comunicacao.pdf>. Acesso em 19/03/2012