



Encontro Inter-regiões - Sul

Região Sul - Evento virtual
De 1 a 31 de outubro de 2020



EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00742
INSTITUIÇÃO	Centro Universitário Internacional Uninter
CAMPUS	Curitiba
CIDADE	Curitiba
UF	PR
CATEGORIA	PT
MODALIDADE	PT13
TÍTULO	APLICATIVO DE REALIDADE AUMENTADA DO JORNAL MARCO ZERO
ESTUDANTE-LÍDER	Nayara Caroline Rosolen
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Jornalismo
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Jhonatan Giovanini (Centro Universitário Internacional Uninter)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

O presente relatório tem por objetivo apresentar o processo de idealização, produção e alimentação do aplicativo de realidade aumentada do Jornal Marco Zero. Como um recurso digital a serviço do jornal impresso, o aplicativo abre a possibilidade de ampliar o conhecimento dos alunos na produção das matérias jornalísticas, integrando apuração e redação para o meio impresso junto ao conceito de transmidialidade, na medida em que permite ao aluno complementar a reportagem com recursos multimídia. Em 2019, além de dar continuidade ao processo de aprendizagem com as atividades laboratoriais, o jornal passou também por uma reforma gráfica e tecnológica que buscou dar atualização estética e também ampliando os conteúdos para além da plataforma impressa. Assim, foram implantados recursos de Qr-code e de realidade aumentada para potencializar as produções dos alunos e para criar uma interação maior dos leitores com o jornal. O objetivo foi integrar os alunos em um projeto de atualização e de inovação para pensar em como integrar as mídias e sobretudo em como fazer com que os leitores se interessassem mais pelo jornal impresso. Dentre outras soluções ventiladas em reunião com os alunos voluntários do projeto e o coordenador do jornal para a atualização tecnológica, como áudio e demais recursos multimídia, surgiu a ideia de criar um aplicativo de realidade aumentada. Como um dos pressupostos do aplicativo é de que a câmera deve ficar em constante contato com o objeto para que mantenha o link ativo, isso faz com que o leitor crie uma relação mais próxima com o jornal impresso. Assim, o aplicativo é um dos elementos integrantes do processo de atualização do Jornal Marco Zero. Desde que surgiu, em dezembro de 2009, o jornal Marco Zero vem apresentando à comunidade da área central de Curitiba e ao universo acadêmico da Uninter temas de relevância da sociedade, de maneira interpretativa, contemplando a pluralidade de pensamentos e o exercício da cidadania. E o mais importante: ao longo desses anos consolidou-se como um projeto atrativo, de características próprias na sua função de contribuir para o debate de temas importantes para o seu público-alvo e para o aprendizado dos alunos do Curso de Jornalismo. A elaboração do Marco Zero se pauta pela liberdade de expressão, tendo como objetivo desenvolver no aluno o senso crítico e o espírito de cidadania. Busca a produção de pautas diferenciadas e assuntos que pouco são abordados na mídia convencional. Está em estudo, a constituição de um conselho editorial da publicação. Temas de cunho social, abrangendo os direitos humanos, direitos do consumidor, das minorias, alteridade, saúde e segurança pública, entre outros, contam com destaque nas edições. Como um projeto de extensão e sobretudo como um projeto laboratorial, o jornal, ao longo de quase uma década, vem cumprindo com seu papel de ponte entre o aluno e a aplicação na prática de "toda a teoria estudada em sala de aula e que, muitas vezes, fica solta, longe da prática e da experimentação" (VILAÇA, 2011). Assim, em todas as suas edições, carrega, desde a discussão de pauta até o processo de impressão, o aprendizado do funcionamento das rotinas produtivas de um jornal impresso, "desde a reunião de pautas, checagem das fontes, entrevistas, pesquisa em bancos de dados e arquivos, produção do texto, edição e sua difusão" (IDEM, 2011).

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Sob orientação do professor coordenador do projeto, nos aprofundamos ao debate da narrativa transmídia e suas implicações para a produção de notícia em meios impressos. O objetivo, segundo o professor, era dar sustentação teórica para que pudéssemos definir

as escolhas que melhor representaria um avanço para o aprimoramento do jornal em interface com o meio digital. Por outro lado, além desse reforço teórico, a prática deveria apresentar uma conexão com a realidade no meio profissional. Afinal de contas, é fundamental ressaltar que o jornal laboratório, conforme aponta Vilaça (2011), tem por objetivo "romper a barreira de um organismo acadêmico, já que o aluno deve enxergá-lo como uma ferramenta para a prática das tarefas diárias do fazer jornalístico". Assim, com base sobretudo em Jenkins, para a criação do aplicativo e sua aplicabilidade no jornal, nos apropriamos do entendimento do autor sobre narrativa ou história transmídia, para quem nada mais é que um conteúdo que se desenvolve por meio de "múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo" (JENKINS, 2009, p.138). Segundo o pesquisador, em um cenário ideal, cada mídia contribui para a história com suas peculiaridades e características principais. Ou seja, um cenário pode ser desenvolvido em complementaridade na rádio, com exploração do ambiente áudio do evento, de posteriormente seguir para a TV, com a complementaridade das imagens, e partir para a internet, com a garantia de multimídia e de interatividade. No jornalismo, complementa Bozza (2018, p.128), o transmídia se consolida na "forma de linguagem jornalística que contempla ao mesmo tempo distintos meios com várias linguagens e narrativas". Para o autor, os pontos de conexão e de afastamento nos materiais são muito próximos e acarretam em um grande desafio para os profissionais do jornalismo, sobretudo na medida em que os conteúdos se desenvolvem soltos, com vários ciber gêneros jornalísticos. Contudo, como a base do aplicativo se daria em jornal impresso, buscamos nos centrar em como uma reforma gráfica e tecnológica nos poderia ressaltar o papel do jornal impresso como uma mídia atualizada e com potencial de gerar atratividade aos leitores. Uma solução que começou a ser desenhada, assim, foi a de pensar em uma plataforma que permitisse avançar na produção das matérias com vista a complementar o conteúdo que ampliasse o olhar do leitor sobre o jornal. Se por um lado o uso de qr-code e links no jornal nos ajudou a criar conexões com outras mídias, uma preocupação constante ao pensar no recurso de atualização foi encontrar algo que não usasse o papel como um mero salto para se aprofundar no meio digital. A realidade aumentada e sua dependência da página do jornal como um gatilho para o conteúdo foi um dos principais motivadores para que escolhêssemos a tecnologia.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

O processo de atualização tecnológica do jornal partiu de dois aspectos. Um deles foi com a criação de uma padronização visual do jornal, com elementos cromáticos, que possibilitam a criação de ambiência de um conteúdo e, conseqüentemente, o contraste com os demais elementos no jornal. Como elemento de reforço e repetição, as cores e as fontes são usados na criação de uma nova identidade visual do jornal, permitindo ao mesmo tempo a vinculação de cada item da página. Um segundo ponto foi pensar em como criar pontos de referências entre elementos do texto que pudessem ser ampliados, como uma espécie de hiperlinks em papel impresso. Assim, na renovação do projeto visual do jornal, foram incluídas linhas e boxes que conectam a narrativa à links e Qr-code que permitem ao leitor se aprofundar no conteúdo. Com isso, criou-se uma ponte entre o jornal impresso e os recursos digitais em que o leitor, munido de um smartphone com um aplicativo de leitor de qr-code instalado, poderia ir além do conteúdo impresso nas páginas do Jornal Marco Zero. Apesar de apresentar uma renovação em termos do que vinha sendo praticado no laboratório do jornal impresso, a atualização gráfica e de recurso ainda não apresentavam um avanço do que se pode verificar de forma predominante no meio impresso jornalístico. Ou seja, para atender ao perfil de experimentação ressaltado por Vilaça (2011) ao jornal laboratório, ainda teríamos que aprofundar ainda mais essa interface do papel com o meio digital. Foi neste aspecto que se propôs o uso de Realidade Aumentada (RA) vinculada às reportagens das edições do jornal, entendendo aqui RA como "processo de sobreposição de elementos virtuais sobre imagens reais captadas por uma câmara" (CANAVILHAS, 2013). Assim, para o jornal, criou-se, portanto, um aplicativo para smartphones com plataforma Android que permite ao leitor acessar conteúdos adicionais diretamente na página do impresso. Para além do QR-Code, o ponto de destaque era justamente se apropriar de uma tecnologia que não usasse o papel como ponto de partida ou como elemento para saltar para outro espaço, mas que conduzisse nele mesmo a experiência do leitor. O aplicativo foi desenvolvido pelo coordenador do projeto com uso de dois sistemas. Um deles é o Unity, um software de engenharia de jogos e de aplicações com uso de elementos em terceira dimensão. O outro, que é o que dá sustentação à RA, é a plataforma Vuforia. O elemento usado como gatilho do recurso multimídia, ou seja, do elemento de Realidade Aumentada, é sempre destacado na diagramação com um selo do jornal que indica o recurso. A atualização do aplicativo é realizado pelo professor juntamente com os alunos, que ficam responsáveis por agrupar os recursos ou produzir os conteúdos vinculados às matérias. Trailler de filme, clipe musical, entrevista em vídeo, documentário, entrevista em áudio, fotos e infográficos complexos começaram, a partir do aplicativo, a ser sobrepostos às páginas do jornal impresso sempre que leitor usasse o smartphone com o aplicativo acionado. Assim, após debate nas reuniões de pauta, os estudantes que produzirão reportagens e demais conteúdos para o jornal podem ir além do texto e da imagem para apreender material e a notícia em vídeo, áudio e demais recursos multimídia. Com a total implantação do recurso tanto no ambiente de leitura do público-alvo do jornal quanto no ambiente de produção do veículo, o aplicativo foi sendo incorporado às edições futuras e encerrou 2019 edições aplicando em suas matérias a Realidade Aumentada. O objetivo nas próximas edições é fortalecer a integração entre o aplicativo e o meio impresso, ampliando os recursos de Realidade Aumentada, trazendo experimentações para a produção jornalística e para o aprendizado dos futuros jornalistas, além de resgatar o papel do jornal impresso como espaço de leitura e de criação.