

APP - Portifólio da Co.De¹

Lucas BAUMHARDT²
Marcos Bernardo LAMB³
Maria Carolina Frohlich FILLMANN⁴
Rodrigo Portes VALENTE⁵

Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM/RS

RESUMO

Catálogos e *portfolios* encontraram recentemente uma nova forma de disponibilizar conteúdo para acesso global: os *tablets*. Tais suportes exigem interatividade e atualização constante, fazendo com que o leitor digital os possa observar de diferentes modos. Esse novo formato se torna um desafio aos estudantes e profissionais, visto que entre as formas de publicação digital estão os aplicativos (*apps*), que necessitam de conhecimento técnico e de linguagem web, além de conhecimento de layout para serem publicados. Isso exige maior rigor no preparo dos arquivos, maior planejamento do conteúdo, além da integração de arquivos de áudio, vídeo e layout. O trabalho aqui apresentado pretende demonstrar como se deu a construção do *app* para *tablet* para a plataforma Android do *Portfolio Co.De*, agência experimental de Comunicação e Design da ESPM-Sul, até sua publicação na *store* Google Play.

PALAVRAS-CHAVE: *portfolio*; tecnologia; aplicativo; *digital publishing*; *tablet*.

1 INTRODUÇÃO

A constante inovação tecnológica tem mudado o modo como podemos consumir e publicar notícias e materiais diversos, entre eles revistas, catálogos e *portfolios*. Antes de Steve Jobs, da Apple, apresentar o iPad, em 2010, os *tablets* até então lançados haviam fracassado na intenção de introduzir uma nova plataforma de leitura para o uso cotidiano. Inicialmente, mesmo a Apple foi muito criticada por estar tentando introduzir o que se pensava na época ser um dispositivo desnecessário. Contudo, em pouco mais de dois anos após seu lançamento, já haviam sido vendidos mais de 100 milhões de iPads no mundo, além milhares de outros *tablets* de marcas concorrentes, como Kindle e Samsung. (Appflebaum, 2014).

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade PT 13 Comunicação e Inovação (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: lucasbaumhardt@hotmail.com.

³ Professor Consultor da unidade Digital da agência Co.De, email: mlamb@espm.br

⁴ Professora Coordenadora do Desenvolvimento do Aplicativo, email: cfillmann@espm.br.

⁵ Professor coordenador-geral da agência Co.De, email: rportes@espm.br

Impulsionados pelo iPad, os *tablets* acabaram criando, então, uma nova maneira de publicar e consumir conteúdo. Segundo Zapatterra:

O embate impresso *versus* digital acabou e, agora, fazemos parte de uma nova era de ouro do design de revistas, um ecossistema de mídia impressa integrada com redes sociais, eventos, campanhas e produtos de mídia móvel. (2014, p. ?)

Ou seja, páginas de publicações que antes eram consumidas somente na forma física, passaram a dialogar com o meio digital, fazendo com que as editoras tivessem de adaptar seu conteúdo para ser disponibilizado tanto na forma convencional, impressa, como na digital, além da forma integrada entre as duas. Impulsionados por esse movimento, estudantes e artistas dos mais diversos meios estão fazendo uso da tecnologia para publicarem seus *portfolios* de trabalhos já realizados, de maneira acessível a muitos contatos e economicamente viável.

Disciplina que permeia a criação das publicações impressas, o próprio design editorial teve o seu conceito revisto e ampliado com a chegada dos *tablets* na comunicação, e passou a significar “narrativas com curadoria para aqueles com uma paixão por compartilhar um ponto de vista, interesse ou mesmo uma marca”, (ZAPATERRA, 2014, p.7). E é justamente sobre esse novo conceito que passou a ser desenvolvida criação do *Portfolio Co.De*, um projeto inovador que possibilitou o compartilhamento dos trabalhos desenvolvidos pela Agência Experimental de Comunicação e Design da ESPM-Sul, no formato de aplicativo digital disponibilizado na *store* Google Play, como forma de compartilhar com o mercado a qualidade e a dedicação sobre todos os trabalhos. Todos eles desenvolvidos por alunos da ESPM-Sul e orientados por professores especialistas em diferentes áreas.

Diante dessas circunstâncias, este artigo se propõe a fazer uma breve análise de como se deu o processo de produção do aplicativo digital, ao tratar dos objetivos do projeto até considerações sobre o conhecimento obtido pelos alunos ao longo de todo o processo.

2 OBJETIVO

A proposta de desenvolvimento do aplicativo *Portfolio Co.De* surgiu devido à necessidade inovar na forma de publicar os trabalhos realizados pela Agência Experimental Co.De, para conhecimento do público interno e do mercado. Em anos anteriores o *portfolio*

de produtos havia sido feito em formato de livro, gerando sempre a necessidade de nova criação e impressão a cada reedição do *portfolio*

Buscando sempre trabalhar com as principais tendências do mercado, a ESPM-Sul criou, então, juntamente com os professores orientadores da Co.De, a oportunidade de desenvolver o *portfolio* no formato de aplicativo para *tablet*, podendo assim explorar a área dessa nova tecnologia e desenvolver-se de modo prático e teórico no assunto. Assim, alunos da área de criação da agência passaram a também a se envolver com uma tecnologia que antes era exclusiva e tradicional da área digital, tangibilizando os novos conhecimentos da área. Somado a isso, houve uma integração entre as áreas de comunicação da agência, nas quais os alunos de criação (diretores de arte e redator) se envolveram diretamente com o atendimento, participando também da parte de planejamento do trabalho. A equipe, necessitava, dessa forma, trabalhar em sintonia para o bom desenvolvimento do trabalho, conhecendo todas as etapas do processo e se comprometendo com cada uma das metas definidas, gerando assim um trabalho e um projeto transdisciplinar.

3 JUSTIFICATIVA

O aplicativo Porfolio Co.De, desenvolvido para a plataforma Android, buscou alcançar o maior público possível, visto que atualmente tal sistema operacional é o mais utilizado no Brasil, com mais de 90% do mercado, segundo pesquisa da consultoria Kantar Wordpanel (2016)⁶. E é, também, o mais utilizado no mundo, desde que ultrapassou o iOS, em 2014. O fato de ser um *portfolio* desenvolvido para *tablets* permite que pessoas em qualquer lugar do mundo realizem o download do aplicativo, expandindo a marca da Co.De, de forma que antes, com o *portfolio* físico, não era possível.

Ainda, por ser virtual, o conteúdo do *portfolio* pode ser atualizado à medida que novos trabalhos são criados, fazendo com que ele represente de forma fiel o que está sendo feito na Co.De. Isso torna o aplicativo um *portfolio* permanente, visto que os trabalhos anteriores continuarão entre as peças exibidas, além dos novos conteúdos que virão. Como é dito por LESLIE (2014, p.23) “O que, geralmente, é fascinante nas revistas é sua natureza orgânica; ao contrário dos livros ou outras mídias impressas, elas são algo em constante evolução, que muda um pouco com cada edição”, ou seja, o *portfolio*, dentro dessa diretriz

⁶ www.kantarworldpanel.com/global/smartphone-os-market-share/

de publicação, vai permanecer atrativo aos leitores, pois a cada atualização, novos conteúdos a serem explorados surgirão.

Essa maneira inovadora de exibir os trabalhos desenvolvidos pela Co.De trouxe diversos benefícios, tanto para quem criou os trabalhos quanto para quem irá ver o *portfolio*. Entre eles, a possibilidade de exibir os vídeos criados pelo setor de Áudio e Vídeo da Co.De; a possibilidade de conectar o leitor com os sites desenvolvidos pelo setor Digital, por meio de *links*; o fato de ser interativo, fazendo com que o leitor participe da leitura; e também o fato de os alunos agora terem seus trabalhos expostos em uma plataforma digital, possibilitando que pessoas do mundo inteiro os vejam. Além disso, a inovação foi importante para a Co.De, que agora possui um aplicativo, integrando um segmento que está em crescimento e se afirmando como uma empresa criativa e moderna.

Como já dito anteriormente, o *Portfolio* Co.De foi desenvolvido por uma equipe de alunos, que precisava gerenciar a construção do trabalho. Trabalhando de maneira organizada, com funções bem definidas e cronograma para que todas as metas cumprissem a data estipulada, resultando no crescimento dos alunos nas questões de planejamento e organização, vivenciando prazos reais, elementos esses essenciais para a criação de um bom trabalho em equipe.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O primeiro passo para o começo do desenvolvimento do *Portfolio* Co.De foi a análise de outros aplicativos de *digital publishing* para formar uma base referencial e definir um conhecimento prévio, determinante para estruturar como o trabalho seria organizado. Como se tratava de uma plataforma nova, que nenhum membro do grupo de alunos havia trabalhado ou estudado antes, a análise foi uma etapa muito importante, pois assim foi possível seguir exemplos de empresas que já atuam na área há mais tempo, para entender o que atrai e prende o leitor em tela, quais funções de interação possíveis e como seria construída a identidade e feita a diagramação do *portfolio*.

Para que o projeto ocorresse de maneira pretendida, unindo estética agradável, usabilidade, leiturabilidade em tela e contemplasse todo o conteúdo pretendido, foram utilizadas técnicas de design editorial e digital. O arquivo base no Adobe InDesign possuía as dimensões de 800x1280, sendo assim, adaptado ao formato dos *tablets* Android. Para se ter uma boa diagramação, foram fixadas 8 colunas nas páginas do arquivo, para que se tivesse uma referência dos tamanhos dos elementos a serem distribuídos em cada página.

“Aceitando a textura retilínea inata da tela, os designers podem definir grids robustos e flexíveis para organizar o conteúdo (...) um grid refinado serve para oferecer uma estrutura comum a estes diferentes elementos, permitindo flexibilidade suficiente para dar suporte a diversos modelos (LUPTON, 2015, P. 52)

A fonte escolhida foi a Open Sans, que é otimizada para funcionar tanto em publicações impressas quanto em plataformas digitais, tendo uma excelente legibilidade. O tamanho da fonte escolhido foi de acordo com a resolução da tela em pixels, sendo usada na média de 25 pontos, com o objetivo de facilitar a leitura na tela. “Atualmente um número cada vez maior de designers está usando tipos maiores, a partir de 14px, passando por 18px e até mesmo chegando a 21 px. Esses tamanhos maiores tornam a leitura mais fácil e agradável”, (LUPTON, 2015, p. 59). Ainda, os textos foram blocados em parágrafos, em larguras definidas, com o objetivo de que a leitura fosse feita de uma única vez.

Outro elemento de design cuidadosamente empregado foi a cor, pois acredita-se que a plasticidade de uma publicação requer um sistema hierárquico bem planejado. No *portfolio*, cada setor da Co.De foi categorizado com uma cor diferente, facilitando a identificação por parte do leitor além de melhorar a leitura, visto que as cores são vibrantes, explorando as qualidades da luz da tela. As mudanças de cor atuaram como apoio para expressar a “classificação estrutural das partes dentro do todo”, (LUPTON, 2015. P. 89)

Além disso, foram explorados os recursos de interação possíveis de serem feitos com os softwares Adobe InDesign e animações possíveis com o softwares After Effects, cuja descrição será abordada adiante neste texto. O uso das interações vêm de encontro ao conceito de que as publicações digitais transformam os leitores em usuários, fazendo com que eles interajam com o conteúdo e respondam a ele de maneira não linear e muitas vezes, até, de forma imprevisível, tornando a leitura uma experiência única.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O pedido de trabalho da criação do *Portfolio* Co.De partiu da Diretoria da empresa, que necessitava que os trabalhos fossem expostos para o público interno da faculdade e para o mercado. A ideia inicial era fazer o *portfolio* físico, na forma de livro, mas surgiu, então, a oportunidade de ser desenvolvido o *portfolio* na forma de aplicativo para *tablets*, visto que a professora da ESPM Carolina Fillmann possui experiência na área de *digital publishing* e é orientadora da Co.De, se prontificando a ser a coordenadora do projeto.

O planejamento do *portfolio* se deu com reuniões entre a equipe de alunos e professores para ficar definido os limites de criação e tudo o que poderia ser feito. Assim, decidiu-se que os trabalhos expostos seriam os dos anos de 2013, 2014 e 2015, separados pelas áreas de conhecimento e atuação da Co.De. Desde o princípio, ficou estabelecido que o *portfolio* funcionaria como grande parte das revistas *mobile*: o leitor deslizaria a tela no sentido horizontal para acessar uma nova página de conteúdo ou deslizaria no sentido vertical para explorar mais de um mesmo conteúdo, fazendo com que a navegação se tornasse simples e intuitiva.

A estética definida amparava-se no conceito clean, com poucos elementos gráficos, dando destaque ao próprio conteúdo do *portfolio* e fazendo com que os trabalhos dos alunos fossem os elementos mais importantes. Na administração do prazo, foram definidas datas para entrega do trabalho em etapas, sendo que para cada etapa foram definidas as funções e responsabilidades entre os membros do grupo, no qual cada um cuidava de uma função específica correspondente à seu cargo. Aos alunos coube uma relação de parceria e engajamento para a realização do trabalho, sendo que decisões precisavam ser tomadas a todos instante, já que da data de início até a finalização do projeto o prazo ficou em apenas dois meses.



Figura 01



Figura 02

A utilização de imagens foi muito importante no desenvolvimento do projeto, visto que um *portfolio* para exibição de conteúdo criado por uma empresa de comunicação e design é composto por elementos visuais. E para que fosse possível exibir mais de uma foto de cada projeto, sem ocupar muito espaço na grade de diagramação, foi feito o uso da rolagem de fotos (*scroll*), na qual o leitor passa o dedo sobre a tela fazendo com que as fotos exibidas mudem entre elas. As áreas da Agência e do Digital exibem seus trabalhos por meio de *mockups* digitais (aplicações gráficas) para que o leitor identifique com maior clareza o que foi produzido. Já a área da Foto expõe as fotografias que foram tiradas em eventos, *making off's* e nos intervalos das aulas na ESPM. O uso de imagens por parte da área da Moda se deu por fotografias dos eventos e desfiles organizados. A área de Áudio e Vídeo fez o uso de vídeo para exibir seu conteúdo, sendo que os vídeos estão anexados ao aplicativo, então o leitor não precisa estar conectado à internet para visualizá-los.

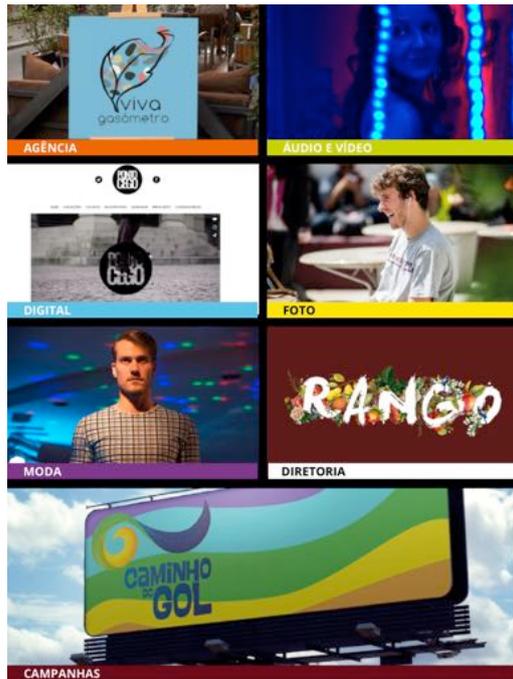


Figura 03

As animações, presentes nas telas de abertura de cada área da Co.De, foram criadas com o software Adobe After Effects com o objetivo de agregar dinamicidade à leitura. Seu desenvolvimento mostrou-se necessário pois uma das importantes diferenças entre uma revista impressa e uma revista digital é que na digital é imprescindível a animação, fator que causa impacto no leitor e prende sua atenção, já que as leituras nem sempre acontecem de forma linear, como afirma LUPTON:

Organizando o fluxo de leitura, o designer pode incentivar o usuário a utilizar um modo de busca ativa, recepção passiva ou exploração espontânea. Os designers compreendem que o layout e a estrutura desempenham um papel importante na forma como a pessoa lê; para os leitores, esse efeito talvez seja mais subconsciente, (2015, p. 84)

O software mais utilizado durante o processo de desenvolvimento do *Portfolio* Co.De foi o Adobe InDesign, que foi útil para diagramação, além de permitir que sejam feitos diversos tipos de interações. É possível criar caixas de texto com rolagem, executar a rolagem de fotos, criar botões que auxiliam na navegação do leitor, levando-o de uma página para a outra e também criar um botão que esconde o conteúdo e o exhibe assim que seu ícone é tocado. Todos esses recursos foram aprendidos pelos alunos durante o processo de criação do aplicativo, tornando sua execução um verdadeiro treinamento prático, que culminou na adição de conhecimento aos alunos.

Por sim, para a organização final e desenvolvimento do aplicativo foi utilizado o DPS (*Digital Publishing Solution*), a solução da Adobe que permite uma produção ágil de aplicativos para dispositivos móveis e *tablets*. O conteúdo resultante é disponibilizado para download, submetido a uma certificação, espécie de assinatura digital, e após isso publicado na Google.

6 CONSIDERAÇÕES

Todo o processo de desenvolvimento do *Portfolio Co.De* foi um grande aprendizado aos alunos, que passaram a interagir com novas tecnologias que antes não faziam parte da rotina de trabalho, além de agregarem vivência da prática do processo de desenvolvimento de projetos em equipe com cronograma limitado. Também foi um projeto que possibilitou o desenvolvimento dos professores, agregando ainda mais conhecimento na esfera das novas tecnologias. Ainda, o desenvolvimento do *Portfolio Co.De* representou um projeto totalmente inovador para a comunidade da ESPM-Sul, pois possibilitou que os alunos criassem e entregassem ao mercado e ao público interno o que há de mais novo para ser explorado atualmente no ambiente de publicações, fazendo com que os mesmos adquirissem uma experiência prévia do que se encaminha a ser uma tendência no mercado das agências de propaganda, comunicação e design.

Criar um aplicativo de *portfolio* acabou se tornando um excelente *portfolio* aos alunos envolvidos, e também foi uma grande experiência de trabalho integrado à várias áreas da comunicação e trabalho em grupo. E o trabalho não cessa nessa primeira publicação, já que a adaptação ao ambiente iOS (Apple) está sendo feito pelos alunos. Ainda, o sucesso alcançado, num primeiro momento principalmente como o público interno, possibilitou a Agência Experimental Co.De o desenvolvimento de mais quatro aplicativos ao longo do primeiro semestre de 2016.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APFELBAUM, S. e CEZZAR, J. **Designing the editorial experience**: A Primer for Print, web and Mobile. Massachusetts: Rockport Publishers, 2014.

LESLIE, J. **The Modern Magazine**: Visual Journalism in the Digital Era. London: Laurence King Publishing, 2013.

LUPTON, E. **Produção de um livro Independente** Indie Publishing: um guia para autores, artistas e designers. São Paulo: Rosari, 2011.

LUPTON, E. **Tipos na Tela**. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

SKOLOS, N. **O processo no Design gráfico**: do problema à solução, vinte estudos de casos. São Paulo: Rosari, 2012.

ZAPATERRA, Y. **Design Editorial**: Jornais e Revistas/Mídia Impressa e Digital. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

www.kantarworldpanel.com/global/smartphone-os-market-share/

www.tecmundo.com.br/android/60002-android-passa-ios-sistema-operacional-movei-usado-mundo.htm

ANEXO

O *Portfolio* Co.De pode ser conferido através de download na loja Google Play, em pesquisa sobre seu nome.