



Nova Concepção para Jornal Mural em Ambiente Corporativo¹

Daniela Priscila de Oliveira VERONEZI²

Francielle Cristina ZANCANARO³

Marina Palazzo DELAI⁴

Fundação Parque Tecnológico Itaipu, Foz do Iguaçu, PR

Resumo

O Jornal Mural, visto sob o ponto de vista da comunicação interativa, possibilita a inserção das mídias sociais e a veiculação de conteúdos de forma *online*. As diversas possibilidades de desenvolvimento transformam o Projeto Mural *Online* numa opção de comunicação para ambientes corporativos. O presente artigo cita o caso aplicado no Parque Tecnológico Itaipu, onde o Jornal Mural foi substituído por telas ligadas a computadores conectados à internet.

Palavras-chave: comunicação; internet; jornal mural; tecnologia.

Introdução

As novas tecnologias da comunicação e informação transformaram as relações sociais contemporâneas com a utilização de formas inéditas de interação entre as pessoas. Porém, as práticas de comunicação predominantes na sociedade do século passado não foram extintas, mas reconfiguradas.

Este artigo apresenta a modernização de uma ferramenta estática de comunicação interna do Parque Tecnológico Itaipu (PTI): de um jornal mural quinzenal, para um espaço multimídia, caracterizado pela instantaneidade dos fluxos de informação e pela interatividade, ao passo que a livre manifestação das pessoas é estimulada por meio da integração de variados canais de comunicação baseados na *Web*.

¹ Trabalho apresentado no DT5 – Multimídia GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 30 de maio a 01 de junho de 2013.

² Graduada no Curso de Relações Públicas pela Universidade Estadual de Londrina (UEL) e Especialista em Gestão das Organizações pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), email: daniela@pti.org.br

³ Graduada no Curso de Jornalismo pela Universidade Paranaense (UNIPAR), email: francielle.cristina@pti.org.br

⁴ Graduada no Curso de Jornalismo pela União Dinâmica de Faculdades Cataratas (UDC), email: marinapdelai@gmail.com



Para que o Projeto Mural *Online* seja compreendido em sua plenitude e no contexto específico de sua implementação, a estrutura deste artigo subdivide-se nos seguintes tópicos: Estrutura do Parque Tecnológico Itaipu (PTI), Desafios e Oportunidades de Comunicação no PTI, Projeto Mural *Online*, Aspectos Tecnológicos, Gestão dos Murais *Online* e Aprimoramento do Projeto.

Estrutura do Parque Tecnológico Itaipu (PTI)

Criado em 2003 pela Itaipu Binacional - maior hidrelétrica do mundo em geração de energia - o PTI é um polo científico e tecnológico que visa o desenvolvimento regional. Esse polo é composto por 50 instituições independentes, entre universidades, centros de pesquisa, empresas incubadas e prestadores de serviços, além da Fundação Parque Tecnológico Itaipu (FPTI), entidade criada em 2005, para manter e operar o PTI. O Parque é composto por um público bastante heterogêneo de 4500 pessoas, entre funcionários, professores, pesquisadores, acadêmicos, empresários e prestadores de serviço. Desse total, 280 colaboradores compõem a estrutura da FPTI.

Desafios e Oportunidades de Comunicação no PTI

Propor ações conjuntas de comunicação em um ambiente composto por instituições e, conseqüentemente, áreas de comunicação independentes é um desafio e uma oportunidade que fortalece o dinamismo e a inovação no PTI. São notáveis as diversidades culturais das instituições situadas no Parque e valorizadas as formas adotadas por cada uma delas no que tange às ferramentas de comunicação interna.

No entanto, a complementaridade dessas instituições evidencia uma necessidade latente de comunicação que transcenda a estrutura interna e viabilize a colaboração entre elas, com vista a um desafio comum: o desenvolvimento regional.



Nesse cenário, foi proposto o Projeto de modernização do Jornal Parque Notícias, composto por quinze murais, com seis folhas tamanho A3 cada um, impresso a cada quinze dias. O novo Projeto é uma versão digital com 26 telas de *LED*, de 55 polegadas, conectadas a computadores, atualizadas em tempo real, com informações das diversas instituições do PTI, da cidade de Foz do Iguaçu e da região oeste do Paraná, além de contar com um canal aberto para a rede social *twitter*, com o objetivo de promover a livre manifestação do público interno.

Com o avanço das novas tecnologias da comunicação, as organizações modernas também estão se valendo de meios telemáticos, que têm esse nome porque a informação é trabalhada e passada com o uso combinado da informática (computador) e dos meios de telecomunicação. Como exemplos temos a própria intranet, o correio eletrônico, os terminais de computador, os telões, os telefones celulares etc. São meios interativos e virtuais (KUNSCH, 2003, p.81).

A arquitetura tecnológica utilizada é baseada, principalmente, em padrões *Web*, especificamente em *World Wide Web Consortium* (W3C), que são os padrões tecnológicos atendidos por navegadores, como Mozilla Firefox, Google Chrome, Apple Safari, dentre outros. Com base nesses padrões, propõe-se uma solução dinâmica, interativa e compatível com os recursos *Web* utilizados diariamente pelos usuários do Parque em suas comunicações internas e externas, como por exemplo o uso de e-mail, a criação de conteúdo em *Hypertext Markup Language* (HTML), além de recursos multimídias como imagens gráficas. Outra vantagem da utilização de recursos *Web* é a oportunidade de estabelecer um canal de interação em tempo real com os conteúdos das redes sociais que são utilizados pelos usuários.

Organizações modernas têm buscado também estar presentes nas redes e nas mídias sociais, acompanhando a tendência dos públicos de interesse que acessam estes ambientes para expressar suas ideias. Os veículos e as agências/assessorias, evidentemente, não podem ignorar a importância destes espaços plurais, sobretudo porque eles

repercutem temas, pautas e notícias, são utilizados recorrentemente para divulgação de produtos e serviços e sobretudo porque têm evidenciado seu impacto na imagem e reputação das organizações. Merecem menção, entre outros, o *Facebook*, o *twitter*, o *Youtube* com adesão crescente de parcela significativa da população brasileira que tem acesso às novas tecnologias (BUENO apud DUARTE, 2011, p. 422).¹

Ainda de acordo com Bueno (2011, p. 422), a respeito da importância das mídias sociais na comunicação das empresas, “é fundamental que as agências e assessorias monitorem as redes e as mídias sociais porque elas têm contribuído para a disseminação rápida de informações relevantes”.

Projeto Mural Online

Os tradicionais jornais murais, de papel, oferecem notícias curtas e específicas ao público das empresas onde estão instalados. Geralmente, estão presentes nas grandes, médias e pequenas empresas, a fim de estabelecer uma comunicação direta com seu público-alvo. Levando em conta a necessidade da agilidade na transmissão da informação e que o jornal mural corporativo é um espaço destinado aos interesses comuns dos públicos diversos, o PTI resolveu modernizar a ferramenta de papel usada até então.

Entre as vantagens da mídia digital adotada estão a atualização das informações em tempo real e a interatividade que a internet possibilita, entre a comunicação empresarial e o público leitor. “Cada vez mais é comum a substituição dos murais tradicionais por painéis digitais atualizados por computadores, seja transmitindo informação escrita ou mesmo imagens” (GÁUDIO, LEMOS apud DUARTE 2011, p. 292).

[...] Os tempos de hoje exigem que as organizações tratem seus empregados de forma mais realista e transparente. Diz Luiz Tostes que “a politização crescente e a discussão mais aberta e ampla dos problemas regionais e nacionais provocam a necessidade de se

criarem canais de comunicação mais ágeis, mais objetivos, com procedimentos de *feedback* sensíveis às expectativas e variações nos anseios do público interno” (KUNSCH, 2003, p. 121).



Figura 01: A rotina dos corredores mudou após a instalação dos novos jornais murais

O Projeto Mural *Online* é constituído por espaços de conteúdo que podem variar ao longo do tempo de acordo com o estágio de evolução do Projeto e com as necessidades da instituição e do seu público-alvo. Além disso, todas as telas são ligadas e desligadas automaticamente, com horário de funcionamento das 7 às 21 horas.

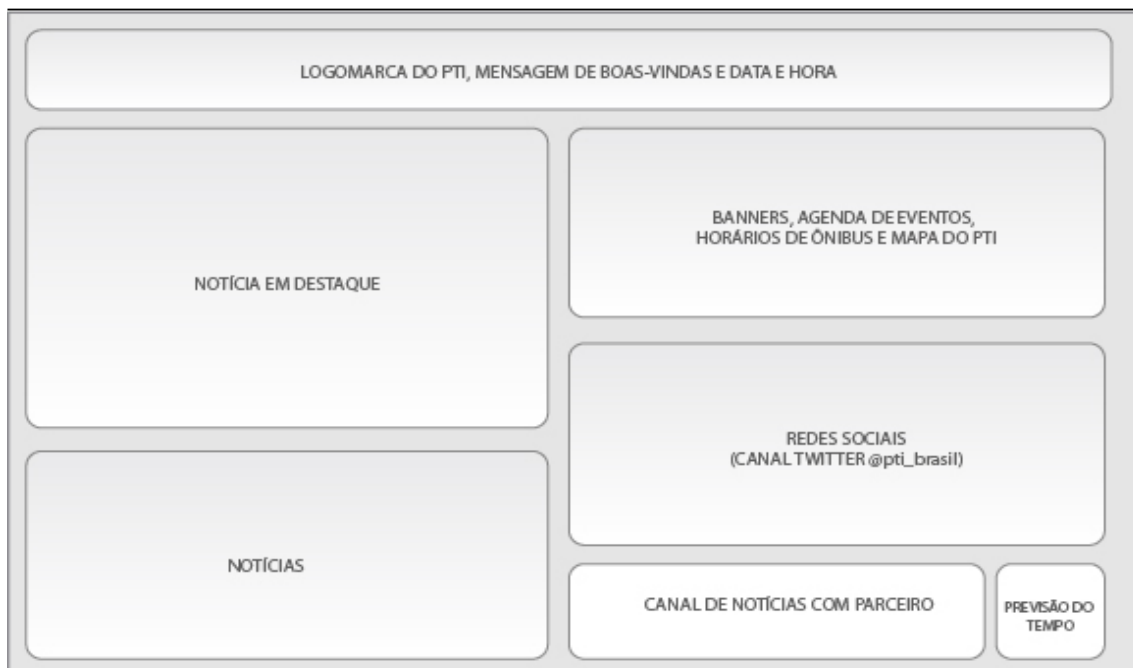


Figura 02: Esboço da estrutura física da tela

Na versão inicial, tais segmentos estão dispostos da seguinte forma:

- notícias: são publicados conteúdos com cerca de 520 caracteres (incluindo título, linha fina, parágrafo e espaçamentos), que rodam na tela a cada 30 segundos. Além da notícia principal, que aparece com a fotografia correspondente, o título e a linha fina de duas matérias seguintes aparecem abaixo do espaço da notícia em destaque, até, por meio da rotatividade, ocuparem o espaço principal com a respectiva fotografia. Com um canal aberto de comunicação, as instituições que integram o PTI passaram a enviar conteúdos constantes para aparecer nas telas;
- *banners*: desde que o Projeto foi implantado, as diversas instituições que compõem o PTI iniciaram um trabalho espontâneo de produção de *banners* para divulgação das ações. Por exemplo, um dos restaurantes instalados no Parque passou a divulgar a promoção de almoços especiais, além do cardápio divulgado via *twitter*, ferramenta que passou a ser utilizada após o início do Projeto para interagir com o público-alvo. A escola de idiomas também passou a divulgar promoções dos cursos por meio dos *banners*, para se aproximar dos potenciais clientes e conquistar novos. A Fundação PTI também utiliza este espaço para divulgar eventos e registrar datas comemorativas, como a Páscoa e o Dia das Mulheres;



- agenda de eventos: mostra a programação diária dos espaços, ao passo que tratam-se de locais de uso compartilhado entre as instituições que constituem o PTI, além da Itaipu, entidade mantenedora do Parque;
- mapa do PTI: o Parque é um ambiente que possui 49.882 metros quadrados de espaço físico e um mapa é fundamental para que o público interno possa se localizar. Além disso, o Parque recebe grande público externo em eventos, visitas e reuniões, o que torna ainda mais útil o mapa;
- horários de ônibus: são de grande utilidade para as pessoas que dependem deste veículo de transporte interno. Pensando nisso, uma tela foi instalada no ponto de ônibus do PTI, para que o público possa estar em sintonia com os conteúdos postados, desde o momento em que chega ao Parque;



Figura 03: A tela instalada no ponto de ônibus leva informação e serviços de utilidade

- *twitter*: a intenção da instituição com este canal é ouvir o que as pessoas pensam e estimular a livre manifestação do pensamento. Neste momento, optou-se pelo uso da rede social *twitter*. Trata-se de um canal de livre iniciativa dos habitantes do Parque, sem nenhum filtro, pois tudo o que é publicado com menção ao @pti_brasil automaticamente é mostrado na tela. “O ambiente digital é um dos mais potentes pontos

de contato com públicos de uma organização e precisa ser utilizado de maneira estratégica” (CARVALHO apud DUARTE, 2011, p. 373);

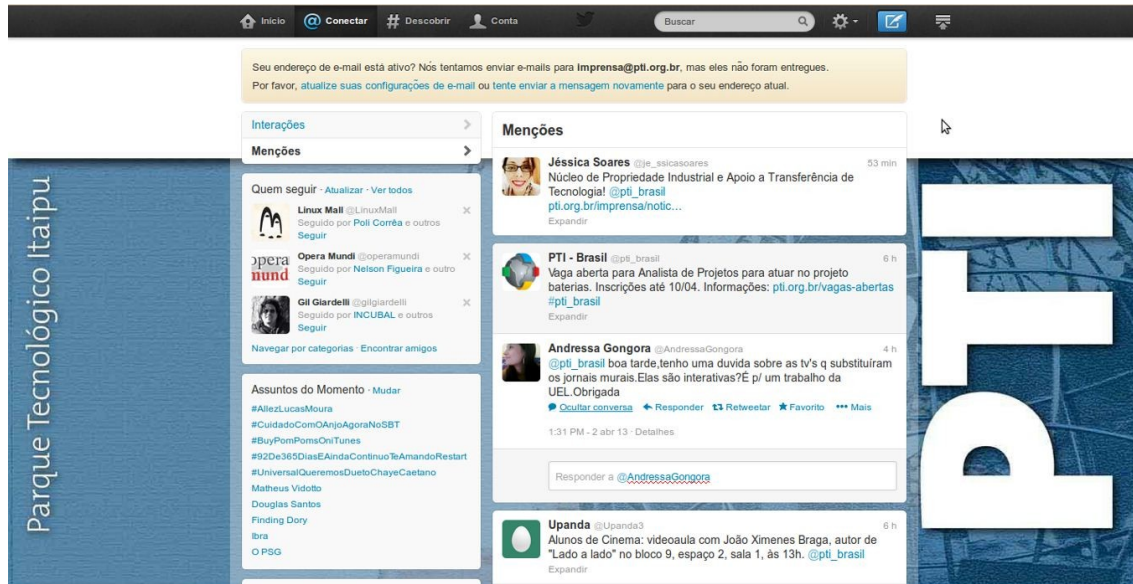


Figura 04: O *twitter* serve como canal direto de comunicação entre os habitantes do PTI

- canal de notícias com parceiro - *ClickFoz*: tendo em vista, principalmente, que a missão do PTI é trabalhar com foco no desenvolvimento regional, foi realizada uma parceria com um portal de notícias da cidade de Foz do Iguaçu, permitindo que as informações sejam replicadas na tela. O Parque está situado em um ambiente distante da cidade e o seu acesso é limitado por uma barreira de controle, já que a Itaipu é uma área de segurança internacional. Assim, é de extrema importância estimular a aproximação do público interno do Parque com as notícias da cidade e da região;
- componentes complementares: na parte superior da tela encontram-se a logomarca do PTI; uma mensagem de boas-vindas; além da data e hora. Já na parte inferior, há informações sobre a previsão do tempo.



Figura 05: Interativa, a tela foi desenvolvida com informações e notícias do PTI, da cidade e região

Aspectos Tecnológicos

O Projeto Mural *Online* é baseado na plataforma Tela Social, que reúne tecnologias e projeta uma arquitetura de informação que objetiva modernizar ações de comunicação no Parque. Essa plataforma oferece uma solução em Sinalização Digital baseada em tecnologias e padrões *Web* abertos, com sistema de software baseado na tecnologia da Mozilla (*Powered by Mozilla*). A plataforma difere de outras soluções por seu funcionamento independente da interface visual do sistema operacional, minimizando problemas como interrupção por *pop-ups* e atualizações de sistemas.

Trata-se de uma solução distribuída de comunicação visual para a gestão efetiva de multiterminais, com conteúdo visual e interativo para ambientes. Por utilizar-se do modelo da *Web* e por ser uma solução em código aberto, a plataforma torna-se flexível, visto que pode adequar-se às necessidades do Projeto. Além disso, tornam-se possíveis experimentações, uma vez que componentes *Web* podem ser integrados.

Nesse sentido, as ações desenvolvidas especificamente para o Projeto Mural *Online* foram transferidas para a plataforma Tela Social. Vale salientar que a capacidade de adaptação para novos casos de uso é possível, pois a plataforma e o design do Projeto baseiam-se em:



- garantir que as extensões de código sejam disponibilizadas com licença aberta. No caso da Tela Social, trata-se de *Mozilla Public License/General Public License (MPL/GPL)*;
- assegurar que a experiência visual seja baseada em padrões *Web* como HTML5 e *Cascading Style Sheets – version 3 (CSS3)*, visando um maior entendimento em relação às extensões criadas e uma maior participação, já que são padrões estabelecidos na comunidade de desenvolvedores e estão em constante modernização, por meio de esforços coordenados pela W3C no Brasil e no mundo;
- permitir flexibilidade para a interoperação com sistemas e outras fontes de conteúdo na *Web*, ou seja, que as telas possam criar uma experiência fluída mas que, ao mesmo tempo, conecte-se com fontes de dados dos *sites* já existentes, utilizando-se de *Web Services*.

Gestão dos Murais *Online*

Para uma eficiente gestão dos Murais *Online*, foi criada uma tela de monitoramento que mostra a visualização em tempo real de todos os terminais. Essa tela está localizada na Assessoria de Comunicação da FPTI.

O monitoramento é de fundamental importância para a gestão dos Murais, por ser uma tecnologia distribuída, ou seja, cada terminal tem sua própria unidade de processamento e, assim, é relativamente independente dos outros. Desse modo, um único terminal pode estar sujeito a interrupções por fatores externos, uma vez que estão conectados à internet, canal por meio do qual as informações são divulgadas. Tal modelo difere do *broadcasting*, tradicional nos meios de comunicação de massa como a televisão, em que a mesma informação é enviada para muitos receptores ao mesmo tempo.

Essa característica distribuída, e de independência, é um ponto forte do Projeto, ao passo que permite que as telas possam se diferenciar ao longo do tempo. Nesse momento, há uma tela com um conteúdo diferente, por estar em um ambiente de circulação do público interno do PTI e também do público externo.



Figura 06: O monitoramento permite uma dimensão, em tempo real, do *status* de cada uma das telas

É importante observar ainda que as telas e os computadores nos terminais também estão sujeitos a fatores de interrupção, como a queda da energia elétrica e, neste caso, a solução foi projetada tal que ambos são reiniciados automaticamente.

Com o monitoramento, a equipe de Comunicação tem um *feedback* em tempo real do que de fato os usuários estão visualizando na tela. Também se desenvolve a ideia de integração natural entre o ambiente físico e o ambiente virtual, o que possibilita melhorias de comunicação, uma vez que a equipe de gestão tem um ciclo de respostas mais direto, possibilitando reavaliações no Projeto em espaços de tempo mais curtos.

Aprimoramento do Projeto

[...] quanto mais as informações se acumulam, circulam e proliferam, melhor são exploradas (ascensão do virtual) e mais cresce a variedade de objetos e lugares físicos com os quais estamos em contato (ascensão do atual). Ainda assim, nosso universo informacional se dilata *mais rapidamente* que nosso universo de interações concretas. Em outras palavras, a ascensão do virtual provoca a do atual, mas a primeira desenvolve-se mais rápido que a segunda (LÉVY, 2010, P.221).



O Projeto Mural *Online* será aprimorado com base no *feedback* dos usuários e, para tanto, buscar-se-ão tornar mais ágeis os canais de interação com este público, por meio dos itens abaixo mencionados:

- experimentação com telas de interação: na versão inicial não existe interação por toque, por outro lado, os canais de interação estão definidos por meio dos canais de conteúdo apresentados acima. Nesse sentido, a tela passa a ser um reflexo social das pessoas, como, por exemplo, utilizar dispositivos móveis e redes sociais para se comunicar. Ainda assim, os usuários reconhecem a importância e existem demandas por parte deles em relação a outros tipos de interação. Antes da implementação de uma tecnologia, a equipe responsável pelo Projeto desenvolve um estudo para definir os reais propósitos de tal implementação. A vantagem é que o Projeto evolui gradualmente, sem despender esforços em tecnologias que não contribuirão para tornar mais efetiva a experiência do usuário. Sendo assim, algumas experimentações em relação à interação estão em desenvolvimento, com o objetivo de avaliar e, possivelmente, definir requisitos para as versões futuras. Um exemplo de caso de uso pode ser observado quando um colaborador da instituição utiliza a tela para fazer uma breve apresentação sobre o PTI para um grupo de pessoas, interrompendo o ciclo automático da programação das telas;
- portabilidade: mais um cenário relevante é a possibilidade de interação com outros sistemas da *Web*. O objetivo é valorizar os canais de comunicação existentes no Parque, como, por exemplo, o site do PTI, da mesma forma que já há conexão na tela com canais externos, como *twitter*, *ClickFoz* e previsão do tempo. Outro aspecto a ser considerado é a possibilidade de interação com dispositivos móveis. Apesar da interação na tela ser possibilitada por meio de serviços da *Web*, como o *twitter*, reconhece-se que a utilização desses dispositivos é uma demanda crescente dos usuários. Dentre as possibilidades, destaca-se um estudo experimental com o uso da tecnologia *Quick Response Code (QR Code)*, na qual o usuário pode tirar fotografia de um código visual na tela e acessar o *link* da página na internet. Vale salientar que a intenção dessa experimentação é estimular que os usuários possam interagir com o conteúdo disponível no site do PTI, ou seja, busca-se a integração entre o site, as telas e os dispositivos móveis;



- outras soluções de conectividade: o uso de tecnologias como *bluetooth* ou *near field communication* (NFC) também estão sendo avaliadas. Em termos gerais, busca-se mais interação entre os usuários, representados por seus dispositivos móveis, e a comunidade, representada pela tela, de tal forma que os usuários possam colaborar com interações positivas para a comunidade local.

Vale ainda destacar a evolução da plataforma em si, como, por exemplo, os componentes visuais e de interação, com arquitetura baseada em padrões abertos, como W3C, HTML5 e CSS3, já referidos acima, dentre outros. Essas tecnologias são livres de *royalties*, o que garante o alto crescimento da *Web* e o potencial de integração entre *sites* por meio da internet. Ao utilizarmos tais padrões, estamos facilitando a integração com conteúdos externos, pois os artefatos de conteúdo são construídos com a mesma tecnologia das páginas de internet.

Referências Bibliográficas

BUENO, Wilson da Costa. **Avaliando o Relacionamento com a Mídia e nas Redes Sociais:** assessoria de imprensa e auditoria de imagens. In: DUARTE, Jorge (Org). **Assessoria de Imprensa e Relacionamento com a Mídia:** teoria e técnica. São Paulo: Atlas, 2011.p. 417 – 431.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet:** reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge ZAHAR Editor, 2001.

CARVALHO, Nino; DUARTE, Jorge. **Sala de imprensa online.** In: DUARTE, Jorge (Org). **Assessoria de Imprensa e Relacionamento com a Mídia:** teoria e técnica. São Paulo: Atlas, 2011.p. 370 – 385.

FORTES, Waldyr G. **Relações Públicas:** processo, funções, tecnologia e estratégias. Londrina: Ed. UEL, 1998.

GÁUDIO, Rozália Del; LEMOS, Cláudia. **Publicações jornalísticas.** In: DUARTE, Jorge (Org). **Assessoria de Imprensa e Relacionamento com a Mídia:** teoria e técnica. São Paulo: Atlas, 2011. p. 274 – 301.

KUNSCH, Margarida M. K. **Planejamento de Relações Públicas na Comunicação Integrada.** 4 ed. São Paulo: Summus, 2003.



LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2010.

TELA SOCIAL. Disponível em: <www.telasocial.com>. Acesso em: 18 abr. 2013.