



App #KdNoel: processo criativo e apresentação de uma proposta de ferramenta pedagógica

Amanda Porto de Oliveira

Eric Marcel Viana

Greicy Marianne Lopes Guimarães Cahuana Villegas

Pollyana Ferrari

Sílvio Ferreira da Silva

(PUC-SP)

Resumo

O objetivo deste artigo é descrever a experiência cognitiva da criação de um aplicativo (app) educacional. O app #KdNoel visa divulgar a obra de Noel Rosa para a geração Z. A narrativa transmídia adotada é justificada pela linguagem baseada nas propostas do escritor Ítalo Calvino e permite uma análise dos caminhos trilhados na elaboração do app, explicitando o embasamento teórico para a consecução dos objetivos. Os fulcros são as prescrições de leveza, rapidez, visibilidade, exatidão, multiplicidade e a apresentação do aplicativo como uma proposta de ferramenta pedagógica a ser adaptada para programas de educação à distância (EAD). No artigo são apresentados os aspectos comportamentais do público-alvo, além do processo criativo do design e da estrutura informacional e interativa do sistema. A base conceitual é a sala de aula invertida, que possibilita ao jovem desempenhar papel de sujeito em sua própria aprendizagem.

Palavras-chave: processo de criação digital, design de experiência, sala de aula invertida, EAD.

Abstract

The objective of this article is describe the cognitive experience of the creation of apps educative. The app #KdNoel aims to spread the work of Noel Rosa for the generation Z. The transmedia narrative adopted is justified by the language based on the proposals of the writer Ítalo Calvino and it allows an analysis of the ways trodden in the preparation of the app, setting the theoretical foundation out for the attainment of the objectives. The theoretical proposals are lightness, speed, visibility, exactness, multiplicity and the presentation of the apps like a proposal of pedagogic tool to be adapted for education programs. In this article the users behaviors aspects are presented besides the creative process of design, content and the structure interactive of the system. The conceptual background is the flipped classroom, which makes possible to a studente to fulfill paper of subject in his own learning process.

Keywords: process of digital creation, experience design, flipped classroom.



Introdução

Em São Paulo, um adolescente estimulado por uma ação urbana coletiva, picha nos muros de um bairro distante do centro, trechos de uma música criada pelo sambista Noel Rosa. O pichador copia a letra a partir de informações acessadas via celular, onde o aplicativo #KdNoel está instalado. O sistema é parte de uma experiência de narrativa transmídia, onde os tempos da geração Z convergem com os tempos de Noel. A letra escolhida é "Onde está a honestidade?", composta por Noel em 1933, em parceria com o também compositor e cantor, Francisco Alves.

A cena descrita acima é resultado direto de um exercício feito em uma das disciplinas do programa para o desenvolvimento de um projeto cultural, que tem como objetivo a perpetuação da obra do sambista Noel Rosa com foco nos adolescentes da geração Z. Uma das ações do projeto baseia-se na criação do aplicativo #KdNoel, que além de servir de apoio à propagação de outras ações relacionadas, também concentra a obra literal do artista, e gera interatividade entre usuários e sistema, contribuindo para a sua retroalimentação. Ítalo Calvino, em seu livro "Seis Propostas para o Próximo Milênio" (2010), defende através do conceito da multiplicidade, um modelo de romance que permite a leitura de várias narrativas de uma mesma história. Em outro momento, ele também menciona que um longo romance pode ser constituído de várias histórias que se cruzam, fazendo apologia a uma rede. O autor finaliza a proposta da multiplicidade afirmando que:

O modelo das redes dos possíveis pode, portanto se concentrar nas poucas páginas de um conto de Borges, como pode constituir a estrutura que leva a romances extensos ou extensíssimos, nos quais a densidade de concentração se reproduz em cada parte separada. Direi, no entanto, que hoje a regra da "escrita breve" é confirmada até pelos romances longos que apresentam uma estrutura acumulativa, modular, combinatória. (CALVINO, 2010, p.134)



O mote desse artigo concentra-se justamente na construção de um meio tecnológico cuja natureza informacional é consumida de forma complexa e não-linear e que, no entanto, apresenta uma estrutura inteiramente conectada entre si. No decorrer do texto, outras propostas de Calvino, como leveza, rapidez e visibilidade, serão exploradas para a construção do aplicativo. A necessidade de promover formação de qualidade no âmbito das mídias digitais aos discentes do programa TIDD vem reforçar a efetiva utilização do Sistema da Universidade Aberta do Brasil (UAB), projeto amparado pela Constituição Federal de 1988 e pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/96), pelo MEC (Ministério da Educação), bem como pelas secretarias estaduais e municipais que buscam parcerias com universidades, bancos e órgãos de fomento a fim de viabilizar a Educação online e atender às necessidades da UAB. Neste contexto e como professora e pesquisadora em mídias digitais há 15 anos na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), e consultora em tecnologia e redes sociais há 25 anos, é que propus essa metodologia de sala de aula invertida na área de Educação online, a partir da consolidação das mídias sociais como plataforma de comunicação e aprendizagem. Estimo que tal projeto de investigação seja capaz de disseminar projetos na área da educação através da utilização das redes sociais de maior impacto e utilização no Brasil como Instagram, WhatsApp, Facebook e YouTube.

No caso do aprendizado em rede, o foco do projeto será capacitar os alunos de ensino médio cadastrados no projeto nas plataformas digitais. Segundo Filatro (2004), com o surgimento das novas tecnologias, encontramos a Educação online como “uma ação sistemática de uso de tecnologias, abrangendo hipertexto e redes de comunicação interativa, para distribuição de conteúdo educacional e promoção da aprendizagem, sem limitação de tempo ou lugar” (...), pois pode ocorrer totalmente no presencial, no semipresencial ou à distância e “sua principal característica é a mediação tecnológica para conexão em rede”. (FILATRO, 2004, p. 47-49). Henry Jenkins (2009) cita alguns aspectos que devem estar presentes em projetos que



carregam consigo a alcunha de narrativa transmídia. Segundo ele, o conteúdo transmídia deve incluir a oferta de uma história prévia da narrativa, um mapa do mundo retratado, os pontos de vista de outros personagens participantes da ação e precisa depender da interação dos usuários/fãs para seu desenvolvimento.

Tanto as propostas do Calvino quanto as de Jenkins servem de base para esse artigo que consiste na descrição e na análise teórica e prática do processo criativo que cobre a idealização, o design e a estrutura informacional do sistema, e que empiricamente tem relação com o design da experiência, onde o processo da construção também fica intrínseco à leitura de experiências comportamentais da geração Z. Tais experiências funcionam como parte de um arcabouço para o trabalho do designer.

Vinculam-se à geração Z, todas as pessoas nascidas no início da década de 1990 e que cresceram com acesso à internet, seja na escola, em casa, dependendo da classe social familiar, ou em telecentros públicos. Essa geração está totalmente integrada aos celulares, computadores, jogos eletrônicos, e demais produtos tecnológicos, tendo a sua disposição toda a informação desejada. Ela possui o hábito de permanecer quase que constantemente conectada à rede e direciona suas atividades majoritariamente a esses espaços de relacionamento, sentindo-se onipresente e caracterizando-se por um comportamento egocêntrico, voltado unicamente para a perseguição dos seus próprios interesses, alienando-se do mundo exterior. Segundo Ferrari e Fernandes:

Ana Beatriz é uma garota ruiva de 14 anos que não larga seu iphone rosa Barbie, como Bruno o apelidou. Ela assina a revista Capricho, presente da avó, mas prefere os blogs, entre eles oVida de Garoto. Coleciona esmaltes, já contabilizou 330, entre presentes de parentes, e amigas que voltaram do exterior. Vive preocupada com o peso – apesar de magra (45 kg) –, é capaz de não comer nada o dia inteiro se achando gorda. Ela tem um #tumblr só sobre maquiagem e esmaltes



e se orgulha de ter 2 mil seguidores no Twitter. (...) Eles, como metade da classe onde estudam, mandam WhatsApp durante a aula, enquanto o professor escreve no #quadro negro. Zoam muito com o professor em trocas de mensagens indecifráveis cheias de kkkkkkk, 333333333 ☺ ☺ etc. (FERRARI; FERNANDES, 2014. p. 23-24)

Uma outra parte visa a apresentação do sistema como uma proposta de ferramenta pedagógica à ser adaptada para programas de educação à distância. Dentre as características dessa modalidade, está a evolução da área de Interação Humano-Computador (IHC) que nos ajuda a compreender toda a metamorfose que a Educação online vem sofrendo com o advento da mídia social. “O pensamento tornou-se computação, sinônimo de cálculo”, explica Del Nero. Usaremos as mídias sociais para acompanhar e documentar o aplicativo #KdNoel, criando uma metodologia que pode ser replicada por outros grupos para promover a troca de saberes como ocorreu, por exemplo, entre os médicos do hospital Albert Einstein que foram em missão humanitária para o Haiti durante o terremoto e usaram um blog e a rede social Twitter para trocar saberes e informações com colegas e com o hospital em São Paulo. Ou seja, estamos propondo um método não-linear de sala de aula invertida que pode abordar assuntos culturais, ajuda humanitária ou outros temas pertinentes. O método da “sala de aula invertida” possibilita que a pessoa desempenhe o papel de sujeito em sua própria aprendizagem, reconhecendo a importância do domínio dos conteúdos para a compreensão ampliada do real. Neste ponto, faz-se necessário ressaltar que o uso do sistema não necessariamente precisa ser restrito à um plano de aula, nem ter sua função reduzida a uma ferramenta de ensino complementar, mas sim que o conceito da sala de aula invertida possa ser adaptada amplamente, tanto por entidades não-governamentais ou governamentais, quanto por entidades privadas, que apoiam ações educacionais de acordo com seus interesses.



1. Público: a geração Z

Apesar das imprecisões inerentes a esse tipo de classificação, podemos vincular à geração Z os nascidos no início da década de 90. Esses jovens nasceram no contexto da transformação dos processos comunicacionais, que se caracterizou por uma mudança do estágio em que os emissores eram poucos e os receptores muitos, para outro em que todos se tornaram emissores e receptores: a Era da Internet.

"[...] Internet, Web e redes sociais contribuíram para ampliar as possibilidades de participação efetiva das pessoas no desenvolvimento e circulação de conteúdos pelo mundo. Além disso, o entremear das velhas mídias com as novas mídias fez com que a fronteira entre emissor e receptor fosse gradualmente modificada, consolidando um cenário contemporâneo em que convivem tanto o consumidor/receptor de informações da mídia de massa, bem como um sujeito ativo e produtor de informações, que estabelece novas lógicas de interação e participação com os meios digitais de comunicação [...]" (COSTA; GALLO; HEIMANN, 2013, p.10)

Diferentemente das gerações que a antecederam, a geração Z interage e também protagoniza. Identifica-se com velocidade, multiplicidade de tarefas e integração tecnológica. Decorrentes disso, seus integrantes caracterizam-se por serem ansiosos, ambiciosos, impulsivos e dinâmicos. Seus hábitos de consumo estão intrinsecamente vinculados àquilo que lhes seja de rápido acesso, que permita o paralelismo em suas múltiplas atividades e esteja integrado às plataformas tecnológicas, suprimindo com isso sua ansiedade e ambição, permitindo operacionalizar sua impulsividade e exercitar seu dinamismo.



Para conquistar essa geração há de ser através do conhecimento de suas características. Só conhecendo seus hábitos e idiossincrasias é que se pode transpor as barreiras que ela opõe aos métodos tradicionais de abordagem, que ainda prevalecem em salas de aula. Romper com suas negações à aproximação e envolvimento é o desafio.

2. Pressuposto teórico para o design

Faz-se importante esclarecer os itens que norteiam o projeto de design gráfico e digital, principalmente porque é preciso entregar um visual integrado, polido e conectado ao público-alvo conseguindo-se assim, a atenção e o tempo tão subdivididos entre telas e mídias. O público-alvo é formado, principalmente, por adolescentes da geração Z totalmente adaptados ao uso de mídias digitais e que procuram nas peças gráficas elementos que criem conexões com esse ambiente digital.

Atrair e reter, mesmo que momentaneamente esse público mostra-se uma tarefa complexa. Segundo SHIRKY (2010, p. 15) “[...] populações jovens com acesso à mídia rápida e interativa afastam-se da mídia que pressupõe puro consumo [...]”. Um vídeo-documentário sobre Noel Rosa definitivamente não funcionaria para esse público. Fica claro através de SHIRKY que “[...] a característica fundamental dessas novas populações é a necessidade de comentar, classificar e discutir os materiais que a eles chegam [...]” (Ibidem 2010 p.15). A atração e a retenção para esse público devem ser feitas com a soma de design, experiência de uso e instrumentação do usuário para amplificar suas opiniões dentro das peças do projeto.

Não procura-se apresentar um pacote de soluções prontas para uso que possa servir em qualquer ocasião, porém, selecionaram-se premissas teóricas, tendências e técnicas de desenvolvimento no projeto de design que podem auxiliar outros grupos no aumento de precisão e qualidade nos materiais a serem entregues com foco no público-alvo.



“[...] A leveza para mim está associada à precisão e à determinação, nunca ao que é vago ou aleatório [...]”. CALVINO (2010, p. 28). Para serem atraentes os materiais precisam ser leves, concisos e focados. A leveza aqui deve ser encarada como o design visual e informacional que recobre toda a dureza de um software/linguagem/banco de dados mostrando ao usuário somente aquilo que lhe importa realmente.

Evidencia-se a noção de que a leveza é, na verdade, um filtro redutor do atrito na compreensão de materiais impressos e na usabilidade de materiais digitais. “[...] Há o texto múltiplice, que substitui a unicidade de um eu pensante pela multiplicidade de sujeitos, vozes, olhares sobre o mundo [...]”. CALVINO (2010 p. 132). Nessa multiplicidade de seres consumidores e produtores de conteúdo a visibilidade de um aplicativo somente será possível se os materiais também forem múltiplos e não restritivos. Digital ou graficamente torna-se importante apoiar a disseminação do conteúdo.

Deve-se permitir e facilitar os mecanismos de compartilhamento ao público. Não existe mais o "um" isolado e isso pode ser compreendido na fala abaixo do geógrafo Milton Santos. As múltiplas vozes que coexistem no mesmo fluxo de conversação devem ser capazes de contatar suas redes e assim amplificar o alcance do projeto.

Segundo Milton Santos (1994), uma cidade materializa características oriundas da relação entre técnica, espaço e tempo. Em um debate a respeito dos meios técnicos científicos e informacionais, o autor nos permite identificar o impacto que a presença da técnica exerce no espaço urbano. Segundo Santos, é possível considerar a história de uma cidade a partir de sua técnica, então seria possível avaliar o cotidiano da cidade a partir da presença das TICs. (FERRARI FERNANDES, 2014, p. 49).

Somente consegue-se unir a atração e a visibilidade, esse equilíbrio tão almejado no projeto, quando entra em cena a rapidez. “[...] A rapidez e a concisão do estilo agradam porque apresentam à alma uma turba de ideias simultâneas, ou cuja sucessão é tão rápida que parecem



simultâneas [...]” (CALVINO, 2010, p.55). A simultaneidade leva a entender a rapidez não como passagem de tempo, mas sim como melhoria e aceleração no acesso às camadas mais superficiais ou profundas do fluxo de informações. Deve-se considerar a rapidez principalmente nas interfaces digitais ao não dificultar o acesso, não prolongar a busca e não criar profundidade navegacional desnecessária. A rapidez une a leveza e a multiplicidade gerando a empatia. Cria-se assim, o foco de atenção para o público-alvo que é extremamente exigente em experiência de uso e que facilmente se dispersa quando o material ao qual são submetidos não entrega o equilíbrio tratado acima.

3. Metodologia do design de experiência na criação de ferramentas pedagógicas

Em seu livro *Experience Design: Technology for All the Right Reasons* (2010), Marc Hassenzahl afirma que as experiências do público com produtos, feitas através de mediação tecnológica, são tão ou talvez mais importantes para o processo de criação do sistema, do que o sistema ou a usabilidade em si. De acordo com o autor, a experiência mediada pelo sistema pode ser dividida em duas partes. A primeira parte trata do exato momento em que uma pessoa interage com o meio tecnológico, e onde ela fica completamente absorvida pela tarefa de desvendar do que se trata e de como funciona o sistema, explorando-o através do toque, do uso, da navegação e do design. Nesse momento, a estética da interação se torna preponderante, ou seja, a beleza e a eficiência implícita na interação com o sistema é o que conta. A segunda parte trata da consciência de uso do produto somada à estética da interação resultando numa experiência única e individual. Cognitivamente, uma narrativa com começo, meio e fim é construída gerando uma verdade ou uma percepção sobre o produto. É desse modo que o designer passa a ser um contador de histórias. O designer deve aderir a competência de ressaltar o que é importante. O protagonista da história é a

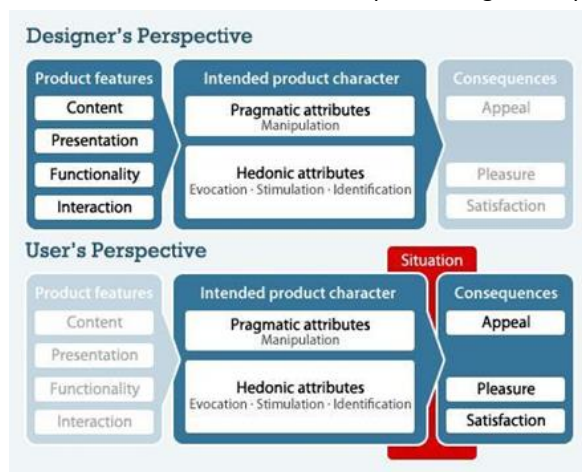


experiência resultante da interação da pessoa com o produto, e não o sistema em si. Hassenzahl afirma:

Este é o desafio que designers e fornecedores de produtos interativos enfrentam: o design da experiência ou a experiência do usuário não é sobre um bom desenho industrial, ou sobre ser *multi-touch* ou sobre o design digital de interfaces. O design da experiência trata de transcender o material. É sobre a criação de uma experiência através de um dispositivo. (HASSENZAHL, 2014¹)

A satisfação e o prazer fazem com que a experiência valha a pena, ou seja, no final ela será absorvida pelo público. O divertimento também precisa estar atrelado à essa satisfação, mas sempre conectado por um sentido. E por fim, a otimização da eficácia e da eficiência do sistema não servem como objetivos em si.

Figura 01 - Gráfico ilustrando as diferentes perspectivas do designer e do usuário com relação ao sistema. O quadro em vermelho destaca a área da qual o design de experiência dá ênfase.



Fonte: *Funology: from Usability to Enjoyment* (2004, p. 32)

¹ Disponível em: https://www.interaction-design.org/encyclopedia/user_experience_and_experience_design.html/. Acesso em 18 de maio de 2015.



Marc Hassenzahl (2010) desenvolveu um modelo onde é possível a visualização das perspectivas do usuário e do designer com relação ao produto. No caso do usuário, a experiência é a consequência desses atributos somada ao contexto em que o produto é utilizado.

Os atributos podem ser agrupados em quatro categorias principais: manipulação, identificação, estímulo e evocação. Essas categorias podem ser divididas entre atributos pragmáticos e atributos hedonistas, considerando que os atributos pragmáticos estão relacionados com o uso e a função do produto na prática, já os atributos hedonistas estão relacionados com o bem-estar psicológico do público. Compreender a divisão pode ajudar a projetar produtos e serviços em relação ao design da experiência.

No caso do projeto cultural #KdNoel, o processo criativo de construção do aplicativo foi, de certo modo, planejado para identificar e ressaltar, dentre os hábitos de vida e de consumo da geração Z, as experiências comportamentais que dariam sentido ao desenvolvimento do projeto em si, servindo também de justificativa para uma mediação tecnológica entre a obra do Noel Rosa e o público.

4. Análise do contexto, conteúdo e público-alvo para a criação da ferramenta pedagógica

O exercício que originou a criação do aplicativo #KdNoel consistiu no desenvolvimento de um projeto cultural que tivesse como objetivo a promoção da obra do Noel Rosa entre os adolescentes da geração Z. Os alunos da disciplina de Design Digital e Ambientes Inteligentes, responsáveis pelo projeto, dividiram-se em seis grupos, sendo que cada grupo foi incumbido pelo desenvolvimento de uma ação específica do projeto. As ações possíveis foram discutidas e definidas da seguinte forma: desenvolvimento de estratégias de marketing para as redes sociais Twitter,



Facebook, YouTube e Instagram; construção de um aplicativo; promoção de eventos itinerantes que contivessem shows, exposições e intervenções urbanas; e por fim, um plano maciço de divulgação através de cartazes espalhados pelas principais praças do Brasil.

Primeiramente, todas as ações começaram a ser trabalhadas ao mesmo tempo, o que gerou um problema de incongruência entre elas, já que o escopo do projeto não havia sido definido. Sem diretrizes estabelecidas, cada grupo apresentou uma série de ideias para cada ação que quase não dialogavam entre si. Por outro lado, a liberdade de pensar a ação sem seguir uma diretriz facilitou o desenvolvimento de estratégias que, de modo geral, acabaram por extrapolar o uso do meio, fosse ele uma rede social ou não. No entanto, no caso da construção do aplicativo, tanto a ausência de diretrizes claras sobre o projeto como um todo, quanto a falta de visão do que outras ações teriam como estratégia, tornaram-se um impedimento importante para o desenvolvimento do sistema num dado momento.

A primeira medida após a identificação dos impedimentos foi determinar uma matriz de escopo para o projeto que contivesse, além dos significados e objetivos intrínsecos, a descrição em detalhe do público-alvo, o contexto de uso do meio tecnológico e, por fim, o inventário do conteúdo que poderia ser explorado. De certo modo, essas medidas facilitaram decisões referentes à plataforma de uso, aos sistemas operacionais adotados e à linguagem de programação. A leitura da matriz permitiu que o consumo do aplicativo pudesse ficar exclusivo ao uso dos celulares, *gadget* incorporado inteiramente à rotina da geração Z.

Herbert Marshall McLuhan, em seu livro *A Galáxia de Gutenberg*, cita pela primeira vez o termo “aldeia global” (1962, p. 37) indicando que as novas tecnologias eletrônicas tendem a encurtar distâncias e que o progresso tecnológico tende a reduzir todo o planeta à mesma situação que ocorre em uma aldeia: um mundo em que todos estariam interligados.



A preocupação dos soviéticos com os resultados dos meios de comunicação é natural em qualquer sociedade oral, onde a interdependência resulta da interação imediata de causa e efeito na estrutura total. Tal é o caráter de uma aldeia ou, desde o aparecimento dos meios de comunicação eletrônica, tal é o caráter da aldeia global. (MCLUHAN, 1962, p. 37)

A geração Z extrapola esse conceito, pois nasce dentro de um contexto histórico onde o mundo consome há pelo menos duas décadas, dispositivos eletrônicos interligados de forma maciça. A tribo dessa geração cria uma relação de interdependência total do objeto, tanto como uma forma de identificação, quanto como um meio de comunicação e de elo com os outros.

Outras decisões tomadas em virtude das diretrizes relacionadas ao comportamento hedonista do público foram: a adoção dos dois sistemas operacionais líderes de mercado (iOS da Apple e Android do Google) para abrigar o aplicativo e o desenvolvimento do sistema usando uma linguagem de código-fonte aberto. Com relação aos sistemas operacionais, Google e Apple dominam juntas quase que a totalidade da audiência em questão².

Já as vantagens do uso do HTML 5³ podem ser enumeradas começando pelos sistemas de métricas, fáceis de serem implementados, se comparados com o modelo oferecido para aplicativos nativos, desenvolvidos especificamente para a plataforma, e que em função da sua natureza complexa, são custosos. A linguagem é

² No 4º trimestre de 2014, o *market share* dos fornecedores foi de: Android (76,6%), iPhone OS (19,7%), Windows Phone (2,8%) e Blackberry (0,4%). Fonte: *International Data Corporation*, 2015. IDC é uma empresa americana desenvolvedora de pesquisas de mercado, análise e consultoria, especializada em tecnologia da informação, telecomunicações e tecnologia de consumo.

³ HTML5 (Hypertext Markup Language, versão 5) é uma linguagem para estruturação e apresentação de conteúdo para a World Wide Web. (W3C Editor's Draft. Disponível em: <<http://www.w3.org/html/wg/drafts/html/master/introduction.html> #introduction>. Acesso em: 08 de junho de 2015)



multiplataforma, ou seja, não há a necessidade de recriar o mesmo aplicativo para diferentes sistemas operacionais. Aplicativos *web* podem usar linguagens como JavaScript⁴, CSS⁵ ou outros, que possam funcionar em qualquer sistema operacional. E por fim, a atualização do aplicativo é rápida e abrangente, portanto torna-se desnecessário validar versões de desenvolvimento pelas lojas virtuais ou ter que esperar o usuário baixar uma nova versão do sistema.

5. Estrutura interativa e informacional do app #KdNoel

A segunda medida para um vislumbre inicial da estrutura do aplicativo foi a inserção das estratégias de marketing das outras ações, à essa altura já definidas e incorporadas ao escopo do projeto. O entrelace feito entre as ações do projeto, a obra do artista e os contextos de uso, acabaram por servir como base para a criação de uma primeira versão do fluxograma do aplicativo. Dessa forma, a existência do sistema pôde de fato ser justificada, já que se torna possível oferecer ações exclusivas, pensadas para tirar proveito máximo das especificidades de um sistema com inúmeras possibilidades tecnológicas, e também servir de apoio à outras ações dentro e fora do aplicativo.

As áreas pensadas e discutidas foram às seguintes:

- “ROLÊ PELA VILA”: passeio virtual interativo pela Avenida Boulevard 28, situada no bairro de Vila Isabel no Rio de Janeiro, local de nascimento do compositor. O principal intuito do recurso é oferecer um ambiente de imersão, onde o público possa se deslocar livremente pela avenida virtual,

⁴ JavaScript é uma linguagem de programação do lado cliente, ou seja, é processada pelo próprio navegador. (Mozilla Developer Network. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-PT/docs/Web/JavaScript/O_que_%C3%A9_o_JavaScript>. Acesso em: 09 de junho de 2015)

⁵ *Cascading Style Sheets* (ou simplesmente CSS) é uma linguagem de folhas de estilo utilizada para definir a apresentação de documentos escritos em uma linguagem de marcação, como HTML. Seu principal benefício é prover a separação entre o formato e o conteúdo de um documento. (W3C Editor's Draft. Disponível em: <<http://www.w3.org/TR/REC-CSS2/cover.html>>. Acesso em: 08 de junho de 2015)



consultando lugares importantes referentes à história do artista. Como afirma PINHO (2002): “Um ambiente virtual imersivo é um cenário tridimensional armazenado em computador e exibido através de técnicas de computação gráfica, atualizado praticamente em tempo real, de tal forma que um usuário acredite estar imerso neste ambiente”. Nesse sentido, o hoje e o ontem se convergem através de recursos que possibilitam a visualização de um mesmo espaço urbano na década de 30 e na contemporaneidade, revelando intervenções em muros pixados, novas construções, estados de degradação e de conservação de edifícios históricos, além das calçadas musicais. Esses espaços previamente escolhidos servem para ilustrar a história de Noel, enquanto um vasto conteúdo sobre a obra do artista pode ser acessado através de vídeos, fotos e trechos de canções. A atividade social relacionada será captada via *hashtag* e mostrada em pontos estratégicos do passeio. Nesse sentido, PINHO afirma que “[...] um mesmo ambiente gráfico tridimensional é exibido por dois ou mais computadores, cada um deles representando a visão de um usuário imerso no ambiente virtual. Dentro deste ambiente cada usuário é personificado para seus parceiros na forma de um avatar e pode navegar e interagir com objetos do ambiente além de comunicar-se com seus parceiros.” Ou seja, o passeio pode ser feito, tanto de forma individual, quanto de forma coletiva. A narração do passeio é do Rolê Carioca, movimento responsável por uma série de passeios históricos na cidade do Rio de Janeiro. O conteúdo explorado não passa somente pela obra do Noel, mas também por outras ações geradas a partir do projeto como: depoimento de curadores, shows, performances, exposições e registros de intervenções artísticas. Os recursos tecnológicos para esta funcionalidade também não se restringem ao HTML 5 e à integração com banco de dados e redes sociais. A reprodução da Avenida



Boulevard 28 da década de 30 fez com que a opção pela modelagem em 3D fosse essencial, possibilitando o uso de cores e intervenções espaciais de atores e músicos.

- “FALA NOEL”: simulação de um bate-papo com o próprio Noel. O recurso possibilita um diálogo entre o artista e o usuário. A interação é iniciada pelo próprio Noel, que pergunta ao usuário como ele está naquele momento. O adolescente se manifesta através de imagens que possam traduzir o seu estado de ânimo, seja por meio da seleção de *emoticons*⁶ (tristeza, paixão, indiferença, alegria), de situações do cotidiano dele (namoro, balada, paquera, celular, rolês, escola), ou de fotos de cunho jornalístico que possam criar impacto para os usuários em questão (referente à fatos que foram notícias, dentro de um contexto sócio-político social, como por exemplo as manifestações de junho de 2013). A interface da funcionalidade fica bem próxima à de um aplicativo de bate-papo, onde há de um lado o Noel e do outro, o usuário. Os áudios vêm acompanhados de link para a letra completa, para a rádio do músico no *Spotify*⁷ e para uma breve contextualização da letra com relação à época atual, além de opções básicas de compartilhamento.
- “OCUPAÇÃO NOEL ROSA”: agenda completa de eventos itinerantes planejados para funcionarem dentro de um espaço urbano que proporcione interação total entre a obra do artista e o público. Entre as ideias pensadas e

⁶ Forma de comunicação paralinguística, um emoticon, palavra derivada da junção dos seguintes termos em inglês: *emotion* (emoção) + *icon* (ícone) é uma sequência de caracteres tipográficos que traduz o que quer transmitir o estado psicológico, emotivo, de quem os emprega, por meio de ícones ilustrativos de uma expressão facial. Fonte: Smiley Lore ;^), Scott E. Fahlman Disponível em: <<http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefSmiley.htm>>. Acesso em 15 de maio de 2015.

⁷ *Spotify* é um serviço de música comercial em *streaming* provido de restrição de gestão de direitos digitais. (SISARIO; CHEN, Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2015/03/26/technology/apple-and-beats-developing-streaming-music-service-to-rival-spotify.html>>. Acesso em 18 de maio de 2015.



discutidas em sala, surgiram ações como: shows misturando artistas da geração Z com artistas de vanguarda, intervenções artísticas de pichadores locais e do público em espaços urbanos consentidos pelas prefeituras, exposição interativa sobre Noel Rosa, realização de encontros com os curadores do projeto para palestras abertas sobre o artista e o projeto, projeção 4D misturando imagens e vídeos do projeto e do artista. O projeto cultural pode ser aplicado em todo o Brasil, ou seja, conforme a geolocalização do usuário, torna-se possível uma diferenciação gráfica dos eventos mais próximos. Opções básicas de compartilhamento, favoritamento e notificação de eventos estão programadas para esta área como recursos de apoio.

As três áreas mencionadas acima formam os alicerces que justificam a existência de uma mediação tecnológica entre o público e a obra do Noel. Conceitualmente, esses alicerces permitem ao público três tipos de participações de suma importância para o projeto. O primeiro tipo de participação diz respeito à realimentação do projeto, característica presente em todas as ações, inclusive no aplicativo. Esse item pode ser percebido tanto pelo uso ostensivo das redes sociais por parte do público para a divulgação do conteúdo e das funcionalidades do aplicativo, quanto pela consulta dos eventos itinerantes que já foram (forma de arquivo) ou que virão (forma de agenda). O segundo tipo de participação é caracterizado pelo uso pedagógico e imersivo que se faz do aplicativo, através do consumo de recursos que possam entreter, e ao mesmo tempo, educar sobre Noel Rosa. E por fim, o último tipo de participação esperada, revela o público como um agente transformador dentro do ambiente em que convive, podendo o mesmo se apropriar do conhecimento recém adquirido para influenciar outros ao seu redor ou para lançar novos olhares sobre a obra Noel Rosa.



Conclusão

Noel Rosa um dos artistas mais emblemáticos do Rio de Janeiro, deixou uma obra de qualidade tal que o tornou um ícone de Brasil. Suas músicas, de uma poesia coloquial, que relata o cotidiano sem resvalar para a vulgaridade, são de uma atualidade impressionante. O trato dado aos fatos corriqueiros do dia-a-dia, às relações amorosas, aos percalços e entraves do cidadão comum e à sutileza das insinuações sexuais, poderiam ser trilha sonora de qualquer novela atual, bem como objeto de estudos sociológicos mais complexos.

Os termos e expressões, que poderiam ser entendidos como datados, podem ser vigoroso catalisador para um mergulho mais profundo numa análise do paralelismo que possam ter com os termos e expressões contemporâneas. Serão elos entre a juventude de então e a atual.

Noel morreu precocemente, resultando como legado uma obra leve e ligeira, intocada pelo peso do tempo, mas que transmite uma maturidade só possível pela intensidade com que a viveu a vida e não pelo tempo em que permaneceu nela. Colocar sua obra em evidência e exposta aos sentidos da geração Z é um grande prêmio que tal geração pode receber de uma instituição que se preocupa com a consolidação de uma cultura brasileira, agente e paciente desse processo agorista, digital, confortável e interativo, que tem a multidão como sujeito e essa geração como protagonista fundamental.

A pretexto de seu centenário teremos a oportunidade, através de instrumentos que possam sensibilizá-la, de permear essa jovem multidão com uma consciência de brasilidade natural, lúdica, evitando as armadilhas de ufanismos patrióticos ou condescendências auto-indulgentes que sempre rondam eventos dessa natureza. Esses instrumentos vão ensejar momentos de encontro físico, trabalho colaborativo e muita diversão.



Elaborado com o cuidado de se conhecer a quem se destina, nesse projeto houve a preocupação de se elaborar uma narrativa sobre a geração Z, que identificou o público-alvo e vinculou todo o projeto a esse público, permeando todo o desenrolar dos processos descritos. Partiu-se de premissas de design para a preparação do *brainstorming* sobre as imagens conceituais iniciais até atingir um nível de aprofundamento que teve como base a tríade contexto, conteúdo e público-alvo. Nesse processo, remeteu-se à estrutura informacional, design da experiência, o fenômeno da criação em processo. Procurou-se o embasamento técnico e teórico em obras de pensadores consagrados.

Conclui-se, pelo exposto, que o projeto se justifica, na medida em que se cria um produto viável, estruturado e apoiado em bases sólidas, tudo com o objetivo de ser um aplicativo que se caracterize como ferramenta pedagógica potente-

Referências Bibliográficas

AARTS, Emile; MARZANO, Stefano. **The new everyday: visions of ambient intelligence**. 010 Publishers, 2010.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Flip your classroom: reach every student in every class every day**. Washington, Dc: International Society For Technology In Education, 2012. 100 p.

BLYTHE, Mark A. et al (Ed.). **Funology: from usability to enjoyment**. 2003. ed. Netherlands: Kluwer Academic Publishers, 2003. 293 p. (Human-Computer Interaction Series).

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**. 3. ed. São Paulo-SP: Companhia das Letras, 2010. 144 p. Tradução de Ivo Barroso.

COSTA, Alan Q.; GALLO, Ana Alice V.; HEIMANN, Candice. **A emergência da concepção do prosumer na era da comunicação digital**. 2013. 100 f. Monografia (Especialização) - Curso de Ciências da Comunicação, Pós-graduação em Ciências da Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <http://ccvap.futuro.usp.br/TMP_UPLOAD/files/tc-secs1394120351170__nusp1111111.pdf>. Acesso em: 27 maio 2015.

DICIONÁRIO DA LÍNGUA PORTUGUESA COM ACORDO ORTOGRÁFICO (Portugal) (Org.). Quadricromia. 2003. Disponível em: <<http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/quadricromia>>. Acesso em: 06 jun. 2015.



MCLUHAN, Marshall, **A galáxia de Gutenberg; a formação do homem tipográfico**. Tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP, 1972. 390p.

NONATO, Murillo Nascimento; PIMENTA, Thaís Ariane Ferreira; PEREIRA, Francis José. **Geração z: os desafios da mídia tradicional**. In: XIV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 14., 2012, Recife-PE. Anais... . 2012: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2012. v. 1, p. 1 - 10. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1349-1.pdf>>. Acesso em: 27 maio 2015.

PEREIRA, Vinicius Andrade. **Estendendo mcluhan: da aldeia à teia global - comunicação, memória e tecnologia**. Porto Alegre: Sulina, 2011. 216 p. (Coleção Cibercultura).

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011. 210 p. Tradução de Celina Portocarrero.