



ATIVIDADE DE EXTENSÃO - MODALIDADE PROJETO

TÍTULO: Murais Virtuais da UEM

COORDENAÇÃO: Gizeli Aparecida Ribeiro de Alencar

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA/JUSTIFICATIVA

Apresentação

O projeto “Murais Virtuais da UEM” é um sistema de comunicação visual baseado em displays o quais serão aficionados em locais estratégicos nos prédios e corredores da Universidade Estadual de Maringá, e seus respectivos Campi, de acordo com a disponibilidade de recursos. O sistema utilizará tecnologias de apresentação aliado com padrões de software que permitirá controlar a programação de forma centralizada, promovendo uma experiência mais rica para os usuários da comunidade universitária.

Tais equipamentos serão programados para oferecer aos usuários informações institucionais, garantindo acesso sobre divulgação de notícias, cursos, palestras, seminários, workshops, simpósios, congressos, vestibulares e concursos.

O sistema utilizará aparelhos de TV (LCD ou LED) com a função Smart, ou acoplados a um computador com conexão à internet.

A plataforma funcionará por meio de software específico, com componentes que carregam conteúdos a partir de webservices, possibilitando trabalhar com qualquer fonte de conteúdo que utilize esse formato, e em qualquer sistema operacional.

Objetivos

- Criar uma rede de sinalização digital na UEM, visando potencializar a divulgação de eventos, cursos, notícias, promoções, concursos, informações e interatividade com os usuários.
- Promover maior agilidade na divulgação com atualização em tempo real;
- Substituir, em partes, a comunicação impressa por meio de cartazes espalhados nos Campi, gerando economia de recursos e diminuindo a geração de resíduos;
- Possibilitar o compartilhamento de conteúdo (texto, fotos, imagens, vídeos, links, etc.);
- Possibilitar interação com a comunidade.

Público-alvo

Comunidade interna da UEM, composta por:

- Alunos de graduação, regulares e especiais;
- Alunos de pós-graduação, regulares e especiais;
- Servidores docentes;
- Servidores técnico-administrativos;
- Estagiários;
- Prestadores de serviços terceirizados;
- Bolsistas de pós-doutorado;
- Visitantes.

2. METODOLOGIA

O sistema a ser implantado será baseado, a princípio, na integração das informações de eventos dos sites da CPR - Coordenadoria de Promoções e Relações Públicas e da DEX - Diretoria de Extensão.

O layout seguirá padrões de identidade visual da UEM, com vistas a possibilitar o uso da tela tanto na horizontal (landscape) quanto na vertical (portrait).

Diferente de outros sistemas, o sistema do projeto Murais Virtuais da UEM terá a possibilidade de funcionar totalmente off-line, após o carregamento do conteúdo inicial.

Para tanto, iremos utilizar um Software capaz de:

- Cadastramento das unidades de exibição de conteúdo (clientes), com possibilidade de utilização de mais de um tipo de resolução gráfica de vídeo;
- Permitir criação de Vídeo Wall (múltiplas telas);
- Possibilitar livre criação de múltiplos designs de telas a serem exibidas nos clientes;
- Permitir criação de Alertas globais;
- Criação de departamentos ou filiais para o caso de utilização de campanhas direcionadas;
- Criação de grupos de unidades cliente para gerenciamento em bloco;
- Cadastramento campanhas midiáticas com conteúdos específicos para cada campanha e possibilidade de especificação dos clientes que exibirão estas campanhas, seja individual ou por grupo;
- Cadastramento de usuários com perfil de permissão, possibilitando restringir as ações do operador a determinadas campanhas, clientes e outras operações críticas;
- Inserção de conteúdo RSS;
- Permitir inserção de mensagens de texto para exibição imediata nas unidades Clientes;
- Visualização imediata do status operacional de todas as unidades clientes, indicando se está on-line ou off-line com indicativo de tempo de parada;
- Permitir criação de botões gráficos que possibilitem interatividade com o usuário e permitam maior flexibilidade na criação de conteúdo a ser exibido (nos sistemas touch screen);

No que diz respeito à tela, os principais componentes serão:

- Notícias: alimentadas pelo RSS do portal de notícias do site da Assessoria de Comunicação, com respectivos QRCodes/links para acesso ao conteúdo integral via dispositivos móveis;
- Eventos: alimentados pela agenda de eventos da CPR e DEX, contemplando eventos científicos, acadêmicos, culturais e sociais da instituição;
- Oportunidades: informações de diversos setores sobre oportunidades de bolsas, concursos, estágios, intercâmbios, etc.

3. REFERÊNCIAS

Alt, Florian, et al. "Cognitive effects of interactive public display applications." Proceedings of the 2nd ACM International Symposium on Pervasive Displays. ACM, 2013.

Görlitz, Gudrun, and Anja Schmidt. "Digital signage: informal learning in animal parks and zoos." E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2008.

Ogi, Tetsuro, Yoshisuke Tateyama, and Yuuki Matsuda. "Push type digital signage system that displays personalized information." Network-Based Information Systems (NBiS), 2014 17th International Conference on. IEEE, 2014.

Ogi, Tetsuro, Kenichiro Ito, and Shigeyuki Konita. "Multilingual Digital Signage Using iBeacon Communication." Network-Based Information Systems (NBiS), 2016 19th International Conference on. IEEE, 2016.