

A COMUNICAÇÃO SOCIAL E A INOVAÇÃO

“Comunico, logo, inovo” ou “Inovar é Preciso” deveriam ser os lemas da comunicação social dos órgãos públicos neste início do século 21. A popularização da Internet, o domínio dos dispositivos móveis, o alvorecer da inteligência coletiva e a liberdade de gerar conteúdos de forma independente e sem controle editorial desafiam e, ao mesmo tempo, criam oportunidades para alcançar o público-alvo. Para fazer-se presente e notado é preciso estar sempre atento às novas tecnologias e culturas, que podem representar um diferencial em alguns nichos de comunicação ou microcenários informacionais.



O Aplicativo do Exército Brasileiro: multiplicador da mídia “verde-oliva”.



Centro de Comunicação Social do Exército (CCOMSEx) está sempre apto a prospectar e a explorar novas tendências nas mídias digitais, cujas constantes evoluções dos dispositivos de acesso à Internet provocam e

incentivam mudanças de comportamento.

Apresentamos abaixo algumas das inovações protagonizadas pelo CCOMSEx para o Exército Brasileiro nos últimos anos:



Aplicativo do EB: Foi criado em 2015, com o objetivo principal de levar o conteúdo do *site* para os dispositivos móveis, facilitando a leitura. Posteriormente, o aplicativo foi incrementado com o serviço de notificações, em que o usuário recebe alerta da publicação do Informativo do Exército (Informex) e da divulgação de editais para os concursos do Exército. Mais recentemente, foram incluídas as funcionalidades de consulta rápida ao Regulamento de Uniformes do Exército e a pesquisa geolocalizada dos Hotéis de Trânsito. O aplicativo está disponível tanto para IOS como para Android e pode ser baixado gratuitamente.



ChatBot do EB: Após ter sido utilizado pelo EB durante seis meses, em 2015, o *WhatsApp* retornou, em maio de 2017. A grande inovação foi a configuração de um *Bot* (programa) que orienta, automaticamente, sobre as formas de ingresso na Força e que distribui, diariamente, o informativo EB na Mídia. Por ser automatizado, o *Bot* trabalha 24 horas por dia, atendendo a mais de 1500 pessoas todos os meses. Experimente o *ChatBot* do EB, acessando o *QR Code* ao lado e enviando uma mensagem.



Realidade Virtual: O Exército foi a primeira instituição brasileira a realizar, periodicamente, publicações de produções em 360°, tanto na plataforma *YouTube* como no *Facebook*. O primeiro vídeo, um voo com a aeronave *Cougar*, foi ao ar em 30 de agosto de 2016. Para quem nunca viu as nossas Forças Especiais em ação na Casa de Matar, nunca assistiu a um tiro do sistema *Astros 2020*, nunca esteve perto de um *RBS 70* no momento do lançamento de um míssil, é hora de acessar a *playlist* no *YouTube* “Exército em 360°”.



Site Responsivo: Em março de 2017, foi lançada a nova versão do *site* do Exército Brasileiro, que, além de ter melhorado a segurança e o formato, passou a ser responsivo. A tecnologia da responsividade possibilita que o conteúdo do *site* se adapte a qualquer dispositivo de acesso, facilitando a navegação e a leitura.



Revista Verde-Oliveira Interativa: A partir da edição Nr 237, de julho de 2017, a revista tornou-se interativa, tanto em sua versão on-line como na impressa. Essa interatividade possibilita a introdução de conteúdos multimídias na revista, por meio de *hiperlinks*, ampliando as informações oferecidas e aprofundando a experiência do usuário.



Games do Recrutinha: Esse é o mais recente produto do CCOMSEx para o Exército Brasileiro. O projeto envolve jogos infantis para crianças de até 6 anos e as principais atratividades são a gratuidade e a ausência de propagandas, comuns em jogos desse tipo. Em outubro, no dia da criança, lançamos um jogo de pintura e um jogo da memória com os personagens do Recrutinha. No momento, os *games* estão disponíveis apenas para o sistema Android.

