

Periferia Livr@: incubadora de editora virtual de literatura periférica com foco em escolas de ensino fundamental e médio

Resumo

O Periferia Livr@ é um projeto de extensão que tem como objetivo fortalecer a produção, o acesso, a discussão e o consumo de literatura produzida nas periferias das cidades brasileiras e, em especial, de São Paulo. Constitui, entre outras frentes, uma incubadora para negócio social da periferia, no caso, uma editora virtual de literatura periférica voltada para as escolas de ensino fundamental e médio. O projeto já se encontra em desenvolvimento, tendo sido aprovado em editais da PRCEU e da PRG, que darão suporte financeiro inicial para o desenvolvimento do aplicativo (para uso por estudantes e professores de escolas públicas e privadas). Além disso, está conectado ao ensino de graduação da USP (disciplina de Extensão Universitária Empreendedora), em um consórcio formado por docentes e estudantes de 8 diferentes unidades da USP (FEA, ECA, FFLCH, IP, FE, IME, ICMC, POLI, FD). O projeto tem parceria com a Câmara Periférica do Livro de SP, e gera impactos para editores e autores independentes das periferias, além de pretender alcançar mais de 20 escolas de ensino fundamental e médio quando tivermos o MVP pronto. Por ora, a equipe está em tamanho enxuto, contando majoritariamente com o apoio voluntário de estudantes de graduação e pós. Com a equipe adequada, pretendemos alcançar como indicadores de desempenho: editora com aplicativo para oferta de produtos literários e material pedagógico em formato digital; 10 audiobooks produzidos e disponíveis no aplicativo; 20 e-books produzidos e disponíveis no aplicativo; 10 obras literárias traduzidas para o espanhol; 50 escritores da periferia alcançados via contratos com a editora ou oficinas a serem desenvolvidas (de escrita, publicação e desenvolvimento de e-book e podcast); 4000 estudantes de ensino fundamental e médio alcançados por oficinas a serem realizadas com uso do MVP do aplicativo.

1. Justificativa

A Literatura é um importante elo entre cultura, educação e (re)construção de subjetividades. Nas bordas das cidades brasileiras, autores e editoras independentes promovem a disseminação da produção literária, e constroem um imaginário em que o sujeito é protagonista de sua narrativa. Várias de suas práticas foram interrompidas durante a pandemia e terão continuidade ameaçada pelo custo crescente dos livros impressos, e por uma tendência à digitalização que demanda recursos e capacidade de gestão. Como garantir alternativas para a literatura periférica diante do crescimento de plataformas digitais?

Ao mesmo tempo, nas escolas de ensino fundamental e médio permanece o debate sobre os métodos de ensino de literatura e sobre quais autores são acessados pelos estudantes, assim como os desafios de atrair a atenção dos jovens em um ambiente populado por redes sociais. Considerando a hiperconectividade, urgência da inclusão digital, internacionalização das redes e aumento do fluxo migratório de falantes de espanhol para as escolas públicas brasileiras, em especial de São Paulo, este projeto articula diferentes áreas do conhecimento e parceiros externos em uma proposta de empreendedorismo, inovação e interdisciplinaridade voltada para a Literatura e a Educação.

2. Objetivo

Desenvolver, por meio de incubadora acadêmica interdisciplinar em parceria com editores independentes das periferias, uma editora virtual com foco em escolas do ensino fundamental e médio, a fim de expandir os repertórios e as discussões em torno da produção literária brasileira.

Objetivos Específicos

1. Finalizar o Plano de Negócios da Editora Virtual
2. Desenvolver um aplicativo para leitura de ebooks e audiobooks, informes de eventos, comunicação com usuários, entre outras atividades relacionadas ao conteúdo literário
3. Desenvolver um plano de comunicação, incluindo criação e administração de redes sociais, e um plano de vendas, incluindo prospecção e contato com clientes
4. Elaborar e aplicar contratos de prestação de serviços para autores e outros parceiros
5. Captar recursos para o projeto, incluindo busca e submissão de editais e criação e gerenciamento de campanhas de financiamento coletivo
6. Estabelecer critérios para seleção e edição de obras literárias a ser publicadas pelo projeto Periferia Livr@
7. Criar e disponibilizar versões digitais de obras literárias produzidas em periferias (nas versões ebooks e audiobooks) considerando as particularidades dos conteúdos e do público alvo do projeto (estudantes e professores de ensino fundamental e médio)
8. Tendo em vista o suporte pedagógico, elaborar conteúdos e propostas artístico-educacionais a partir de obras de literatura periférica
9. Desenvolver um game baseado em obra literária produzida na periferia
10. Incorporar o uso de literaturas produzidas nas periferias brasileiras aos projetos da educação básica pública e privada, por meio de: a) oficinas de criação literária a serem oferecidas a crianças e jovens em parcerias com editoras independentes; b) elaboração de materiais suplementares para utilização por professores; c) uso de versões bilíngues para o ensino de línguas, também com foco na integração de migrantes da América Latina

3. Método

Atualmente, o projeto já se encontra em execução, embora ainda com equipe enxuta e majoritariamente formada por estudantes voluntários(as). As bolsas PUB permitirão envolvermos alunos também conectados com as comunidades periféricas com quem este projeto se relaciona.

O grupo será dividido em 4 grandes equipes: *Desenvolvimento de Negócio; Construção da Biblioteca; Desenvolvimento de Materiais pedagógicos e Game Center*. Sob supervisão de docentes e de estudantes de pós-graduação, essas grandes equipes são formadas por subgrupos que buscam abranger todas as especificidades necessárias e resolver, ou reduzir, problemas identificados em suas atividades/comunidades.

As atividades a serem desenvolvidas serão atribuídas semanalmente, a partir de uma ferramenta online de comunicação (Slack) e de outra de gerenciamento de projetos (Trello). A gestão de arquivos é feita em uma plataforma de armazenamento em nuvem (Google Drive). As equipes terão reuniões semanais com diferentes naturezas: o acompanhamento e monitoramento *micro* das atividades se dará de forma quinzenal a partir de reuniões comandadas pelos supervisores de cada equipe (estudantes de pós-graduação) - semanas 1 e 3 de cada mês. Na outra quinzena, o acompanhamento e monitoramento *macro* se dará por uma reunião mensal com a coordenadora do projeto (semana 2 de cada mês) e por uma reunião mensal com o consórcio do projeto, formado por docentes de diferentes unidades e outros parceiros (semana 4 de cada mês). Em todas essas reuniões, será priorizada a comunicação horizontal e transparente, prezando-se a livre circulação de ideias e de sugestões por todos os integrantes.

Deste modo, busca-se um equilíbrio entre a supervisão estreita do trabalho e a independência dos integrantes, de modo a desenvolver, em todos, um senso de liderança, de equipe e de responsabilidade.

4. Detalhamento das atividades a serem desenvolvidas pelo(s) bolsista(s)

Equipe	Atividades	Descrição	Etapas	Área(s) de conhecimento dos(as) estudantes
Desenvolvimento do Negócio	Elaboração do plano de negócios (etapa final)	Elaboração de um documento - o plano de negócios - que apresente e descreva o plano para tomada de decisões e participações em editais futuros	Reunir informações e redigir texto sobre quatro grandes áreas do plano de negócios: 1) Pesquisa de mercado; 2) Modelo de negócio; 3) Desenvolvimento de produtos; e 4) Viabilidade Financeira; reunir os textos em um só documento, revisá-lo, formatá-lo e compor capa, introdução, apresentação, metas e outras seções relevantes.	Administração Contabilidade Economia
	Desenvolvimento de Aplicativo	Desenvolvimento de aplicativo com produtos e serviços literários	Pesquisar e conceber formato do aplicativo, selecionar produtos e serviços para oferta, implantar decisões anteriores sobre quais serão gratuitos ou cobrados, identidades visuais, divulgação e parcerias	Ciências da Computação
	Desenvolvimento de contratos	Desenvolvimento de contratos para prestadores de serviços e elaboração de contrato social.	Construir e consolidar modelos de contratos para prestadores de serviços (autores, ilustradores, capistas, etc), tendo em vista as especificidades do ramo editorial; elaborar e validar contrato social para criação formal da editora como pessoa jurídica, na forma de associação.	Direito Administração
	Plano de Comunicação e Vendas	Plano de ação para divulgação da editora e de suas atividades e para prospecção e contato com clientes	Criar e administrar redes sociais relevantes (especialmente Instagram, Twitter e LinkedIn); elaborar postagens na forma de texto, imagens e vídeos para essas redes sociais; entrar em contato com possíveis clientes, especialmente escolas das redes pública e privada, apresentando o projeto e informando os entregáveis e os preços; gerenciar a comunicação com clientes, incluindo feedbacks e necessidades.	Administração Pedagogia Design Psicologia
	Captação de recursos	Captar recursos a partir de editais públicos e privados e campanhas de financiamento coletivo	Buscar ativamente editais de aporte financeiro ou técnico consonantes com o projeto, e realizar a submissão a tais editais; criar uma campanha de financiamento coletivo, definindo metas, prazo, formas de divulgação (em parceria com o grupo de comunicação e vendas) e recompensas, apresentar pitches em feiras de empreendedorismo para investidores anjo	Administração Contabilidade Economia Pedagogia

Equipe	Atividades	Descrição	Etapas	Área(s) de conhecimento dos(as) estudantes
Construção da Biblioteca	Curadoria e seleção de obras	Definição de linha editorial e aplicação de critérios	Elaborar critérios para a curadoria e seleção de obras a serem publicadas, apontar aspectos para efetivação das escolhas de obras para tradução (espanhol), e das obras para conversão em ebook, audiobook etc	Editoração Letras Pedagogia
	Tradução para o espanhol	Tradução de obras selecionadas para a língua espanhola, buscando conservar a linguagem das obras periféricas	Definir processo de tradução com participação de estudantes da USP e de universidade parceira na América Latina, envolvendo autores e considerando as variantes da língua espanhola mais adequadas à linguagem de obras periféricas	Letras
	Preparação de ebooks	Processo editorial com foco em formato ePUB e as linguagens que lhe dão suporte	Selecionar conteúdos e adaptar efetivamente para versões digitais, Refletir sobre especificidades de produtos literários digitais e definir conteúdos, identidades visuais e demais aspectos para suas criações	Editoração Letras Design
	Preparação e audiobooks	Processo editorial com foco em formato de audiobooks	Selecionar produções literárias voltadas para a oralidade (produzidas por artistas oriundos do circuito de saraus e slams) e ajustá-las para um conceito próprio de audiobook. Criar estratégias para produção, divulgação e identidades visuais específicas para que estes conteúdos alcancem o maior número de usuários	Editoração Letras Design
Desenvolvimento de Materiais Pedagógicos	Atividades Didáticas	Atividades relacionadas ao conteúdo do currículo de literatura e língua portuguesa para o ensino fundamental e médio.	Desenvolvimento de atividades didáticas utilizando os textos da biblioteca da editora abrangendo o conteúdo solicitado nos exames nacionais de avaliação do ensino.	Pedagogia Letras Psicologia
	Leitura e Produção Escrita	Elaboração de projetos literários	Leitura e análise crítica das obras da biblioteca; Criação de propostas para produção de textos autorais; Definição de oficinas para leitura e escrita criativa.	Pedagogia Letras Psicologia
Game Center	Inovação e desenvolvimento de game literário	Desenvolvimento de mídia/performance virtual de literatura em formato de game interativo (para além de ebooks e audiobooks)	Realizar oficinas para desenvolvimento do roteiro; utilizar aspectos próprios (como estética, enredos e personagens) das periféricas para compor game literário; utilizar princípios da criação de games (interatividade, percursos, narrativas) em geral, adequando-os aos conteúdos de livros periféricos	Ciências da computação, Design Letras, Pedagogia Psicologia

5. Resultados previstos e seus respectivos indicadores de avaliação

Esperamos, com este projeto: ampliar o acesso à literatura por meio de produtos alternativos que gerem maior interesse e reconhecimento nos leitores de gerações mais jovens e que possibilitem a inclusão digital de leitores; ampliar e internacionalizar os acessos a literatura produzida nas periferias brasileiras, seja por expansão a outros países da América Latina, seja para torná-la acessível para hispanohablantes provenientes desses países e estudantes/residentes brasileiros que se interessem pelo aprendizado de espanhol; consolidar espaços de interação entre escritores, editores e leitores durante oficinas de escrita, slams, saraus e encontros a serem oferecidos de forma contínua no aplicativo da editora virtual.

Como indicadores de desempenho, pretendemos obter: editora com aplicativo para oferta de produtos literários e material pedagógico em formato digital; 10 audiobooks produzidos e disponíveis no aplicativo; 20 e-books produzidos e disponíveis no aplicativo; 10 obras literárias traduzidas para o espanhol; 50 escritores da periferia alcançados via contratos com a editora ou oficinas a serem desenvolvidas (de escrita, publicação e desenvolvimento de e-book e podcast); 4000 estudantes de ensino fundamental e médio alcançados por oficinas a serem realizadas com uso do MVP do aplicativo.

6. Cronograma de execução

Atividades	2021				2022							
	Set	Out	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago
1. Desenvolvimento do negócio												
1.1. Desenvolv. de aplicativo - MVP - Funcionalidades complementares	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
1.2 Desenvolvimento de contratos - Contrato social - Contratos para autores e editores	X	X	X	X	X							
1.3 Plano de Comunicação e Vendas - Desenvolvimento do plano - Listagem das escolas e estratégias de contato - Gestão de redes sociais e divulgação	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
1.4 Captação de recursos - Editais públicos e privados - Campanhas de financiamento coletivo - Desenvolver pitch de empreendedorismo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2. Construção da biblioteca												
2.1 Curadoria e seleção de obras	X	X										
2.2 Desenvolvimento de ebooks - Desenvolver função app para formato ePUB - Processo editorial dos ebooks	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2.3 Desenvolvimento de audiobooks - Desenvolver função do app para audiobooks - Processo editorial dos audiobooks	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2.4 Tradução para o espanhol	X	X	X	X	X	X	X					
3. Desenvolvimento material pedagógico												
3.1 Atividades Didáticas	X	X	X									
3.2 Clubes de leitura ensino médio				X	X	X						
3.3 Aplicação nas escolas (com pré-IC)							X	X	X	X		
3.4 Ajustes e aprimoramentos										X	X	X
4. Inovação e desenvolv. de game literário			X	X	X	X	X	X	X	X	X	
5. Oficina de escrita para escritores aspirantes			X									
6. Oficina para autores (publicação de livro impresso)				X								
7. Oficina de como desenvolver audiobook e podcast					X							
8. Clubes de leitura com estudantes do ensino médio - aplicação para desenvolvimento de material pedagógico				X	X	X	X	X	X	X		
9. Reuniões semanais com todos os participantes do projeto (semana 1 e 3 - coordenadores de equipes, semana 2 - coordenadora geral; semana 4 - consórcio)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10. Produção de relatórios com indicadores de desempenho do projeto e análise de continuidade		X	X								X	X

7. Outras informações que sejam relevantes para o processo de avaliação

Este projeto está sendo desenvolvido de modo interdisciplinar, com a participação de estudantes e docentes de diferentes unidades da USP. A estrutura constituída busca atrair e acolher alunos de diferentes áreas do conhecimento, com acompanhamento compartilhado por todos os docentes do consórcio, e com apoio de estudantes de pós-graduação. Também submetemos projeto a edital de pré-IC da PRP, para conectar estudantes de ensino médio ao desenvolvimento dos materiais pedagógicos e avaliação dos resultados obtidos com uso do aplicativo nas escolas.