

PROJETO

2018/2019

Novos formatos interativos e imersivos multitelas para conteúdo jornalístico e educacional

*Rita de Cássia Romeiro Paulino
Coordenadora*

Resumo: Este projeto de pesquisa pretende promover uma discussão sobre as possibilidades interativas para conteúdos jornalísticos e educacionais para um contexto multitelas de forma a promover uma aproximação acadêmica ao pensamento tecnológico, especialmente no processo de publicação digital para ambientes desktop e móbil. Para operacionalizar a pesquisa, contamos com a força tarefa do LabProJor¹, que pretende produzir aplicativos multitelas (tablets e smartphones) decorrente dos estudos e proposições gerados neste projeto. Este estudo pretende analisar o processo produtivo de novos formatos² de conteúdos jornalísticos e educacionais para ambientes mobile. Dentre as possibilidades previstas pretendemos analisar os formatos Newsgames e Conteúdos interativos para a visualização em tablets em Aplicativos (Apps) para smartphones. Além de acompanhar avanços das tecnologias de comunicação e entender o processo produtivo, este projeto tem a intenção de organizar testes de usabilidade³ para verificar a efetividade dos novos formatos, recursos imersivos, interativos em produtos jornalísticos e educacionais.

Palavras-chave: jornalismo, tecnologias, interatividade, multitelas, Aplicativos (Apps)

Identificação da Proposta, Problema, Relevância e Justificativa

É notório que os avanços das tecnologias causam impactos nos processos de produção jornalística e que afetam a forma como consumimos a informação. Geralmente as mudanças acontecem depois que surge um novo conhecimento ou inovação (PAULINO R., OLIVEIRA. V., 2013). A consequência do lançamento de novas linguagens, tecnologias de comunicação decorre de amadurecimento, mudanças ou rupturas nos processos das rotinas de produção e impactos na sociedade.

¹ **LabProJor:** Laboratório de suporte aos Produtos Jornalísticos do Departamento de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina. < midiaonline.sites.ufsc.br>

² Entende-se por novos formatos interativos e imersivos, conteúdos no formato de NewsGames, Histórias em Quadrinhos, Realidade Aumentada, Fotos e Vídeos em 360° e demais formatos que possam surgir.

³ OLIVEIRA, VIVIAN RODRIGUES ; PAULINO, RITA CÁSSIA ROMEIRO . [Uma proposta de categorias de qualidade e avaliação para interfaces jornalísticas em tablets](#). Revista Extraprensa, v. 1, p. 156/14-166, 2014.

Segundo a pesquisa Entendendo o Consumidor Brasileiro multitelas”, promovido pela Google em 2013⁴, o cenário já caminhava para um consumo de informação em diversos equipamentos, no Brasil, 63 milhões de pessoas acessam dois tipos de tela (TV + PC) e 30 milhões acessam três (TV + PC + Smartphone). O deslocamento entre telas é simultâneo ou seqüencial. O comportamento do brasileiro é mais simultâneo. A TV é a tela que mais se repete: 52% da população on-line assistem à TV e acessam a Internet ao mesmo tempo; 68% vêem TV e usam smartphones. Dentre os brasileiros que acessam três tipos de tela, 27% compram on-line e mais de 30% utilizam mais de um dispositivo para concluir as compras.

É importante que os processos educacionais, acompanhem as novas tecnologias para a distribuição de conteúdo educacional. As novas tecnologias como conteúdos interativos visualizados em ambientes multitelas, favorecem a interatividade, novos formatos e consequentemente uma prática mais próxima do uso de computadores, tão presentes na atividade dos jovens atualmente, como por exemplo o mundo dos games aplicados na educação e no meio jornalístico como os newsgames. Segundo Marciano (2016), na tentativa de disseminar as informações para um público cada vez mais jovem, exigente e conectado, pensar narrativas para dispositivos móveis é quase um requisito para os veículos de comunicação.

A partir de 2010, com o surgimento dos tablets (EMPINOTTI, 2015, p. 15), o mercado de internet, e consequentemente de comunicação, volta-se à uma nova realidade, a dos dispositivos móveis – denominação para o conjunto dos tablets e smartphones, segundo Barbosa et al. (2013). Smartphones com características semelhantes aos tablets tiveram o início de sua adoção maciça em 2007, difundindo uma das características mais marcantes do entorno móvel, que é a tactilidade, ou seja, o desencadeamento de ações a partir do contato dos dedos do usuário com a tela sensível ao toque, eliminando-se, assim a necessidade do teclado e do mouse como mediadores da interação.

E no jornalismo mediado por telas tácteis, publicações exibem recursos que originam o que Barsot e Aguiar (2013) chamam de um jornalismo centrado na lógica das sensações. “[...] não basta à notícia ser apenas lida, vista ou ouvida; ela é, sobretudo, sentida, experienciada pelas sensações, vivenciada ao máximo pelos sentidos.” (BARSOTTI; AGUIAR, 2013, p. 297).

Os conteúdos jornalísticos dotados de uma condição interativa modificam a maneira como são comunicados, recebidos e percebidos pelos consumidores, a qual difere do modelo analógico de divulgar, acessar, escolher e compreender determinada informação. Rost (2014) sublinha que essas virtudes acabam sendo tratadas por meios de comunicação como qualidades positivas, um valor adicional concedido a determinado produto.

Os resultados desta pesquisa pretende alcançar duas áreas:

⁴ Disponível em: <https://www.thinkwithgoogle.com/>, acessado em 20/04/2016.

Educação:

Segundo Heineck (1999 apud HEINECK; VALIATI; ROSA, 2002), boa parte dos estudantes em período de escolarização apresentam dificuldades na compreensão e assimilação do conteúdo de física. Isso se dá porque a forma com que a informação é transmitida pelo professor ao aluno é muitas vezes inapropriada. A didática tradicional distancia o conteúdo da prática, gerando desinteresse e desmotivação por parte dos aprendizes.

As características que destacam o iPad entre outros dispositivos móveis incluem o seu tamanho, que é similar ao de um livro, a falta de conexão periférica (sem necessidade de uso de tomada), a conectividade, a tela multitoque, e a variedade de aplicações diferentes disponíveis para o consumidor (HENDERSON; YEOW; 2012).

A prática da educação tradicional, deixa atualmente uma lacuna no interesse dos alunos em sala de aula. Segundo Fiolhais e Trindade (1998) Ferramentas computacionais são capazes de auxiliar na construção do conhecimento, e podem ser usadas para dar sentido ao novo conhecimento por interação com significados claros, estáveis e diferenciados, previamente existentes na estrutura cognitiva do aprendiz . Segundo Davies (2002, apud FIOLHAIS; TRINDADE, 2003), animações e simulações oferecem um enorme potencial para auxiliar os estudantes na compreensão de princípios das ciências naturais, sendo até chamados de Laboratórios Virtuais. Na mesma linha de pensamento Ravishankar J. et al. (2014) considera que o iPad-tablets como ferramenta pedagógica e sugere que esses dispositivos podem oferecer uma plataforma excitante para criação de conteúdo de forma colaborativa e interativa.



Figura1: Edições de aplicativos educacionais para tablets produzidos pelo LabProJor - UFSC (2012-2014).

Jornalismo:

A visualização de conteúdo em dispositivos multitelas que este projeto pretende abordar concentra-se nos tablets e smartphones. São dispositivos mobile, mas que o processo produtivo é adequado ao equipamento, sendo assim para o Jornalismo pretendemos explorar os avanços das tecnologias e as possibilidades de produção nos equipamentos citados.

Cada dispositivo fornece um meio de interação diferente para produtos jornalísticos. Diferente por ter uma linguagem nova que reúne o que há de melhor da mídia impressa com a mídia digital: conteúdo segmentado, personalizado, portátil, com recursos multimídia, interativos e hipertextuais. Além de ter a possibilidade de uso com segunda tela para complementar a informação de conteúdos jornalísticos, esta área é recente e carece de pesquisas e identificação de conceitos de base.

Segundo Alex Primo (2005), a interação não deve ser vista como uma característica do meio, mas como um processo desenvolvido entre os interagentes. No caso do iPad o conteúdo hipermediático de uma narrativa (conteúdo jornalístico), favorece diversas leituras e caminhos para o leitor navegar pela informação. Histórias têm sido muito utilizadas para transmitir informações, cultural valores e experiências. Narrativas não só têm sido a principal forma de como as pessoas dão sentido do mundo, mas também têm sido maneira mais fácil encontrada para compartilhar informações complexas. (FIGUEIRAS A.,2014)

É com essa curiosidade e preocupação que o presente artigo pretende explorar as processos para transformar notícias complexas em uma narrativas hipermediática e de fácil leitura em tablets.



Figura 2: Edições da Revista Já (conteúdo jornalístico) Interativa produzidas pelo LabProJor-UFSC (2015-2016).



Figura 3: Edição Especial Multitelas (tablets e smartphones) sobre Franklin Cascaes, produção Interativa jornalística e educacional produzido como resultado de pesquisa do Projeto PIBIC Conteúdo jornalístico e educacional interativo para tablets: uma forma inovadora de conteúdo digital. - (2015-2016) com o apoio do LabProJor.

<https://indd.adobe.com/view/c473a91e-db95-4472-a053-d74193734f0d>

Objetivos

Objetivo geral

Pesquisar e documentar os processos de produção e as possibilidades interativas para conteúdos jornalísticos e didático pedagógicos em multitelas (tablets e smartphones (Apps), especialmente no processo de publicação digital para multitelas.

Objetivos específicos

- Pesquisar novos formatos de produtos didático-pedagógicos para conteúdo multitelas;
- Revisar a literatura sobre conceitos de interatividade, Narrativas digitais e Narrativas de histórias, Newsgames (Jogos sérios);
- Documentar o processo de produção, edição e distribuição Publicações Digitais multitelas;
- Pesquisar as funcionalidades de interatividade dos sistemas de autoria para publicações de conteúdos didático-pedagógicos;
- Organizar testes de usabilidade sobre a interatividade aplicada em conteúdos jornalísticos e educacionais (didático-pedagógico).

Metodologia a ser empregada

O trabalho aqui apresentado, sob o ponto de vista de sua natureza, é caracterizado por uma pesquisa experimental aplicada, uma vez que objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos, abordados neste projeto como conteúdos interativos multitelas (tablets e smartphones (Apps).

Uma cobertura adequada dos acontecimentos sociais exige muitos métodos e dados: um pluralismo metodológico se origina como uma necessidade metodológica. A investigação da ação empírica exige:

- a) Observação sistemática dos acontecimentos;
- b) Inferir os sentidos desses acontecimentos das (auto-) observações dos atores e dos espectadores

A pesquisa social, apoia-se em dados sociais – dados sobre o mundo social - que são resultado, e são construídos nos processos de comunicação. A modo de comunicação neste trabalho caracteriza-se como comunicação formal. Além de distinguir três meios , através dos quais os dados podem ser construídos: texto, imagem e materiais sonoros. Os dados formais reconstroem as maneiras pelas quais a realidade social é representada por um grupo social. O que a pessoa lê , olha ou escuta, coloca esta pessoa em determinada categoria, e pode indicar o que a pessoa pode fazer no futuro.

Finalmente, do ponto de vista dos procedimentos, esta pesquisa pode ser classificada como bibliográfica e de estudo de caso (SILVA; MENEZES, 2001, p.21).

Atividades Programadas:

	Atividades Bolsistas
1. Revisar a literatura sobre o processo de comunicação em	Bolsista 1

<p>ambientes web e dispositivos móveis em bases digitais como Scielo, IEEE, ACM, Portal de Periódicos Capes.</p>	<p>Pesquisar sobre conceitos de interatividade, Narrativas digitais e Narrativas de histórias, Newsgames (Jogos sérios)</p> <p>Bolsista 2</p> <p>Pesquisar os novos formatos interativos para mobile, tais como Newsgames, Conteúdos jornalísticos interativos para smartphone - Apps</p>
<p>2. Pesquisar os processos produtivos para conteúdos interativos adequado ao jornalismo (conteúdo) e didático pedagógicos (Newsgames);</p>	<p>Bolsista 1</p> <p>Pesquisar os processos produtivos para conteúdos interativos adequado ao jornalismo para tablets e smartphones (Apps)</p> <p>Bolsista 2</p> <p>Pesquisar os processos produtivos para conteúdos interativos adequado aos conteúdos didático pedagógicos (Newsgames);</p> <p>Atividade conjunta: Seminário sobre as atividades.</p>
<p>3. Documentar o processo de produção, edição e distribuição de um produto interativo na área do jornalismo e outro aplicado a educação.</p>	<p>Bolsista 1</p> <p>Selecionar um produto na área jornalística e documentar o processo de produção e tecnologias usadas.</p> <p>Grandes Reportagens Multimídia para tablets ou Aplicativos jornalísticos para Mobile</p> <p>Bolsista 2</p> <p>Selecionar um Newsgames aplicado a educação e documentar o processo de produção e tecnologias usadas.</p> <p>Os produtos selecionados podem ser identificados na mídia tradicional ou objetos em desenvolvimento do LabProJor. A coordenadora irá definir conforme a viabilidade de pesquisa sobre os objetos selecionados para o estudo.</p>
<p>4. Identificar as tipologias de publicações e identificar categorias de análise para</p>	<p>Bolsista 1</p> <p>Identificar as tipologias de publicação e categorias de análise</p>

<p>verificar junto ao leitor, a percepção em relação a interatividade e modos de visualização de produtos jornalísticos, didático-pedagógico, desenvolvidos para mobile.</p>	<p>para verificar a efetividade do conteúdo jornalístico e educacionais.</p> <p>Bolsista 2</p> <p>Aplicar testes de usabilidade (Nilssen, Jacob, 2012) ou comunicabilidade com público-alvo definido para verificar a efetividade do conteúdo interativo.</p>
<p>5. Divulgar a pesquisa: Produção de artigos sobre o processo de produção para produtos específicos para tablets e smartphones – Apps na área Jornalística e Educacional.</p> <p>6. E divulgar os resultados sobre os testes de usabilidade.</p>	<p>Bolsista 1</p> <p>Auxiliar na estrutura do artigos sobre os processo de produção dos produtos escolhidos para esta pesquisa.</p> <p>Bolsista 2</p> <p>Auxiliar na estrutura do artigos sobre os resultados dos testes de usabilidade dos conteúdos mobiles escolhidos nesta pesquisa.</p>

Etapas:

pedagógicos (Newsgames);											
Documentar o processo de produção, edição e distribuição de um produto interativo na área do jornalismo e outro aplicado a educação. (a definir)											
Identificar as tipologias de publicações e identificar categorias de análise para verificar junto ao leitor, a percepção em relação a interatividade e modos de visualização de produtos jornalísticos, didático-pedagógico, desenvolvidos para mobile.											
Divulgar a pesquisa: Produção de artigos sobre o processo de produção para produtos específicos para tablets e smartphones – Apps na área Jornalística e Educacional. E divulgar os resultados sobre os testes de usabilidade.											

Metas...

Este projeto de pesquisa pretende proporcionar aos alunos a prática da pesquisa aplicada ao desenvolvimento de produtos jornalísticos e educacionais e o exercício da análise crítica sobre o produto interativo.

Espera-se conhecer as tecnologias de informação, softwares e processos de produção para produtos jornalísticos para multitelas. Materializar os resultados dos experimentos em artigos para publicação em congressos e revistas especializadas nas áreas de Jornalismo, Comunicação e Design de Informação.

e resultados mensuráveis

- 2 artigos científicos sobre os processos de produção de conteúdos multitelas na área Jornalística e educacional;
- 2 artigos científicos sobre os resultados dos testes de usabilidade dos produtos selecionados;
- Para os alunos: Vivenciar a experiência da análise crítica dos conteúdos interativos e conhecer os processos produtivos.
- Para a coordenadora: Levar para a sala de aula (Disciplina de WebDesign) todo o conhecimento adquirido nesta pesquisa.

VIABILIDADE DO PROJETO (recursos/infraestrutura)

O projeto dispõe da experiência técnica da coordenadora na área tecnológica e dois bolsista para pesquisar os itens descritos na atividades programadas. Os bolsistas terão a disposição dois computadores do LabProJor para fazer as atividades de pesquisa.

O projeto prevê a utilização das instalações dos laboratórios do curso de jornalismo, bem como bolsistas do Projeto de Extensão LabProJor do curso de Jornalismo da UFSC. O projeto prevê a parceria de escolas e empresas de comunicação para a utilização dos produtos escolhidos e consequentemente a análise dos resultados de usabilidade.

Referências Bibliográficas

PRIMO, Alex. Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador. 404NotFound, n. 45, 2005.

Disponível em:<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_45.htm>

C. FIOLHAIS, J. TRINDADE, “Use of computers in Physics education”. In A. Ferrari e O. Mealha (Eds.), Proceedings of the ”Euroconference’98 – New Technologies for Higher Education” (pp. 103-115). Universidade de Aveiro, Aveiro (2000).

FILHO S. M. A. Conectividade e informação: o iPad em suas mãos: Promovendo leituras, discussão online e inteligência social. **Revista Espaço Acadêmico**, n. 108, 2010

FIGUEIRAS A., Narrative Visualization: A Case Study of How to Incorporate Narrative Elements in Existing Visualizations. 18th International Conference on Information Visualisation. 2014

HORIE, R. M.; PLUVINAGE J. **Revistas Digitais para IPad e outros tablets:** arte finalização, geração e distribuição, São Paulo: Bytes & Types, 2011.

HENDERSON S.; YEOW J. iPad in Education: a case study of iPad adoption and use in a primary school. In: 45th HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES, p. 78-87., 2012.

MARCIANO, C. ; PAULINO, R. C. R. . Primeiramente FT: reflexões sobre os newsgames em plataformas móveis. In: V Congresso Internacional de Ciberjornalismo (#5COBCIBER), 2016, Porto - Portugal. V Congresso Internacional de Ciberjornalismo (#5COBCIBER), 2016.

NATANSOHN, L. G.; CUNHA, R. O jornalismo de revista no cenário da mobilidade. **Prisma.com**, Porto, n. 12, p. 1-18, 2010.

NIELSEN, J. Budiu, R. (2014) *Usabilidade Móvel*. Rio de Janeiro: Elsevier.

NIELSEN, J. (2011). *iPad App and Website Usability*. Nielsen Norman Group. Retirado de: <https://www.nngroup.com/reports/ipad-app-and-website-usability/>

OLIVEIRA, VIVIAN RODRIGUES ; PAULINO, RITA CÁSSIA ROMEIRO . Uma proposta de categorias de qualidade e avaliação para interfaces jornalísticas em tablets. Revista Extraprensa, v. 1, p. 156/14-166, 2014.

PAULINO, R. C. R.; EMPINOTTI, M. L. . INTERATIVIDADE E VISUALIZAÇÃO DE NOTÍCIAS EM APPS: UM DESIGN BASEADO EM CARDS. In: 15º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor), 2017, São Paulo. 15º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor). São Paulo: SBPJOR, 2017. v. 1. p. 60-61.

PAULINO, R.C.R., Conteúdo digital interativo para tablets-iPad: uma forma híbrida de conteúdo digital, XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2012.

PAULINO, R.C.R., Revistas Digitais: uma abordagem sociotecnológica de um sistema hipermídia para tablets. IX Mesa Coordenada da Rede JorTEc "Apropriações tecnológicas no jornalismo contemporâneo", 10º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, 2012.

RAUCH M. Mobile Documentation: Usability Guidelines, and Considerations for Providing Documentation on Kindle, Tablets and Smartphones, p.1 – 13, IEEE International, 2011.

RAVISHANKAR J. et al. Using iPads/Tablets as a Teaching Tool: Strategies for an Electrical Engineering Classroom. International Conference of Teaching, Assessment and Learning (TALE). 2014.

ROST, Alejandro. Interatividade: Definições, estudos e tendências. In: CANAVILHAS, J. (Org). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã, Portugal: Livros LabCOM, 2014. p. 58-88.

YEH W. A marketing research of new digital readers and ipad in comprehensive aspect. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER APPLICATION AND SYSTEM MODELING , V15- p320-323 – ICCASM, 2010.