

Guia de Programação TV UFMA: razões e opções de interatividade para a televisão pública¹

Marcus Elicius dos Santos GARCEZ²

Lucas Dias CORREA³

Túlio Figueiredo PRATA⁴

Patrícia AZAMBUJA⁵

Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA

RESUMO

O profissional de comunicação encontra-se em meio à complexificação dos dispositivos de produção de informações e entretenimento. Os consumidores, por sua vez, têm disponível um número cada vez maior de ferramentas de acesso. No entanto, as possibilidades reais de democratização ainda carecem de amadurecimento. Tanto o produtor de conteúdo como o consumidor ainda estão aprendendo a lidar com as novas ferramentas. Esse trabalho partiu da curiosidade técnica e estética em torno de aplicativos para TVDi, mas compreendeu como objetivos fundamentais a necessidade de aprimoramento urgente para o campo, de criação de condições para experiências mais concretas, assim como, proposição para a TV aberta e pública possibilidades reais de transformação. Considerando a necessidade de gestão das diferentes etapas do processo e operacionalização interdisciplinar.

PALAVRAS-CHAVE: TVDi; interfaces; usabilidade; interatividade.

1 INTRODUÇÃO

O SBTVD - Sistema Brasileiro de Televisão Digital iniciou suas primeiras operações no final do ano de 2007, na cidade de São Paulo. Uma tecnologia que pretendia revolucionar o modo de ver televisão, pois ganharia não apenas mais qualidade de som e imagem (áudio qualidade 5.1 e resolução de 1920 x 1080 linhas), mas sobretudo a possibilidade de mobilidade - o que facilitaria o acesso a partir de dispositivos móveis em qualquer ponto da área de cobertura; e a interatividade - complementação da programação convencional com conteúdos adicionais, banco de dados e serviços em geral, ampliando as alternativas de escolha para o espectador da televisão aberta e, quem sabe, revolucionando a relação entre os chamados meios de comunicação massivos e seu público.

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria V - Produção Transdisciplinar, modalidade PT 13 Comunicação e Inovação (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social/ UFMA - habilitação Rádio e Televisão, email: marcus.elicius@hotmail.com.

³ Estudante do 2º. Semestre do Curso de Comunicação Social/ UFMA - habilitação Rádio e Televisão e Bolsista de Iniciação Científica, PIBIC - UFMA/FAPEMA. Email: lucasdiascorrea@outlook.com.

⁴ Estudante do 7º Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: tuliofp@hotmail.com.

⁵ Orientadora do trabalho. Professora Adjunta do Curso de Comunicação Social - UFMA. Coordenadora do projeto de pesquisa *Comunicação Expandida: entre mudanças de comportamento e possibilidades de novas produções* e Bolsista de Produtividade em Pesquisa – Financiamento: Fundação de Amparo à Pesquisa no Maranhão/ FAPEMA. Email: patriciaazambuja@yahoo.com.br.

Por estar presente em mais de 95% dos domicílios brasileiros, a televisão torna-se um dos principais meios de informação da população brasileira. Na era digital ganha mais uma função, o de minimizar a exclusão digital no país, através do sistema de geração de interatividade - informações complementares são geradas por carrossel de dados e enviadas juntamente com a programação produzida pelas emissoras de TV.

O SBTVD, no ano de 2014, passou a atingir mais de 89 milhões de pessoas em 425 cidades do Brasil, representando cerca de 60% da população.⁶ Esse percentual passa a ser importante considerando que o Ministério das Comunicações planeja, para 2018, o encerramento total das transmissões terrestres em sinal analógico no Brasil, se pelo menos 93% dos domicílios nas regiões já receberem sinal aberto de TV digital. Para que isso ocorra, foram iniciadas em abril de 2015 as veiculações de campanhas de conscientização sobre o fim do sinal analógico nas emissoras de televisão e na internet. O calendário de desligamento do sinal analógico será iniciado em novembro de 2015, com Rio Verde (GO) sendo a primeira cidade escolhida.⁷

Para atingir um público amplo e heterogêneo, e que possui hoje algumas de suas necessidades atendidas por sistemas de TV por assinatura ou conteúdos compartilhados pela web, o profissional de comunicação se depara com a necessidade crescente de transcender os formatos convencionais e lineares do audiovisual, e incluir entre suas habilidades de produção, a manipulação de novas tecnologias e linguagens, o planejamento de interfaces complementares (fragmentadas e não-lineares) ou questões ligadas à usabilidade, considerando que o espectador passa a definir suas escolhas a partir de múltiplas telas disponíveis, e não apenas receber passivamente conteúdo transmitido, modificado apenas pelo *zapping* entre canais.

Em sua tese de doutorado, Lauro Teixeira (2006) utiliza uma citação de Steven Johnson para explicar o que é interface, que em seu entendimento trata-se de uma ponte entre o computador e o usuário, ou seja, um software que possibilita o entendimento (uma espécie de tradutor) entre as duas partes. Já usabilidade, pode ser percebida, na visão de Christian Brackmann (2010), como o conjunto de estudos que buscam a facilidade de uso das interfaces de aplicações pelos usuários. Assim, passamos a compreender que aplicativos viáveis devem ser simples, memoráveis e de fácil movimentação.

⁶ Informação retirada do site DTV.org, disponível no link: <http://dtv.org.br/index.php/ultimas-noticias/item/54-mais-de-400-municipios-ja-recebem-o-sinal-da-tv-digital-brasileira>

⁷ Informação retirada do site DTV.org em disponível em: <http://dtv.org.br/index.php/ultimas-noticias/item/143-emissoras-comecam-campanha-para-o-desligamento-do-sinal-analogico>

Quais seriam então os requisitos básicos de uma boa interface para televisão aberta?

2 OBJETIVO

Nesse trabalho, busca-se, a partir da elaboração das etapas de criação de um aplicativo para TVDi, a compreensão de algumas influências estéticas para os produtos que vem sendo introduzidos no cenário da televisão digital aberta.

Além da necessidade de investigação mais conceitual em torno das características e formatos de interatividade com TV - tradicionalmente conhecida por sua técnica de recepção passiva -, ainda entendemos como desafio primordial buscar alternativas e diferenciais para as televisões públicas, ampliando assim seu poder de diversificação dos conteúdos ofertados à sociedade brasileira, especialmente a maranhense.

De todo modo, esta experiência que alia planejamento com conteúdo diferencial e, a posteriori, operacionalização técnica, busca também na parceria com a TV UFMA não apenas a possibilidade de desenvolvimento, mas o contato real com o público consumidor de conteúdo televisivo, criando condições concretas para serviços relevantes e de utilidade pública. Quem sabe transformando o aparelho de TV numa plataforma mais completa de comunicação, dialógica e capaz de cumprir seu real papel junto à sociedade.

3 JUSTIFICATIVA

Algumas das influências estéticas são percebidas na fusão entre a linguagem do audiovisual e a fragmentação da web. O que aparece evidenciado nos trabalhos de pesquisadores como Lev Manovich (2005), que discorre sobre uma possível “estética da cultura informática” (p. 37), característica central do mix entre as antigas formas de representação e os "novos" dados digitais.

Carlos Alberto Scolari (2014) também analisa esse contexto de mudança da televisão convencional, sob a ótica de outro novo conceito, o de hipertelevisão. Para ele, o termo visa compreender as novas configurações inseridas no meio televisivo: a fragmentação da audiência e aumento das experiências interativas com os telespectadores.

Na busca por referências possíveis para o produto aqui proposto, confrontamos as ideias de Manovich (2005) e Scolari (2014) às de Henry Jenkins (2006), que dá um sentido para hipertelevisão caracterizado por histórias que interagem dentro de narrativas transmídias - compreendidas como narrativas criadas em diversos meios e independentes entre si. O que nos remeteu ao cinema de atrações, no final do século XIX. Para Vicente

Gosciola (2009), o cinema de atrações tinha o objetivo de apresentar fatos e impactar o espectador e, junto com o cinema *showman*, prender a atenção dos espectadores, dando um clima de expectativa e dramaticidade. Além disso, faz uma analogia entre este evento do século XIX e a televisão digital nos dias de hoje. Segundo ele, as atrações seriam a programação principal da televisão, enquanto o cinema *showman* seria a programação secundária (informações interativas complementares), esta cada vez mais elaborada, instrutiva e afinada com o conteúdo prioritário que está sendo transmitido.

De fato, já existem muitos trabalhos que apontam o crescimento do uso das redes sociais pela internet paralelamente ao consumo da programação de televisão. O conteúdo de TV, inclusive, passa a ser um gancho para as conversações nos sites de relacionamento. Por isso, utilizamos estas como referências importantes para compreender novos comportamentos e planejar novas estratégias e conteúdos.

Observando sob outra ótica, e pensando o cinema de atrações como uma referência à fragmentação, hoje muito presente nessas novas relações entre meios, o que nos pareceu mais estimulante foi a possibilidade de criar produtos diferenciados para a televisão pública. Utilizando como referência as ideias de Andre Barbosa e Cosette Castro (2005), de que inclusão digital pode ser uma forma de inclusão social, apostamos que o investimento em produção tecnológica para TV local pode ser uma das maneiras de incluir tecnologicamente, promovendo também cidadania.

No Brasil, desde 2003, há um esforço entre Governo e Universidades no sentido de constituir um grupo de desenvolvedores voltados às novas tecnologias de informação, inclusive, à Televisão Digital. Segundo Barbosa e Castro (2005), o Sistema Brasileiro de Televisão Digital - SBTVD - foi estabelecido a partir de quatro eixos de ação: a universalidade dos serviços, a interatividade, a regionalidade e a inclusão digital. Em outras palavras, houve um esforço grande para que fosse definido um modelo que atingisse um maior número de brasileiros, e assim uma forma de não apenas transmitir programas televisivos de qualidade, mas sobretudo outras informações complementares (banco de dados), novos serviços de utilidade pública, educação, saúde etc.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A possibilidade de operacionalizar um projeto com o objetivo de criar uma aplicação para TVDi passa inevitavelmente pela relação entre disciplinas, como por exemplo *Produção de Programas para Televisão e Mídias Digitais* (que em nosso curso está vinculado ao Departamento de Informática). Nesse sentido, foi mobilizado um grupo

heterogêneo de trabalho, no sentido de estudar a viabilidade operacional do projeto. Alunos do Curso de Comunicação Social/ UFMA (desenvolvimento de conteúdo não-linear e multimídia) e o apoio logístico (desenvolvimento tecnológico) do *Laboratório de Sistemas Avançados da Web/ LAWS/ DEInfo/ UFMA*, sob a coordenação do prof. Dr. Carlos de Salles e sua aluna de PIBIC, Elydillse Lindoso, compreendem juntos as etapas de operacionalização e a relação entre escolhas conceituais e técnicas.

De qualquer forma, a elaboração do produto, uma atribuição clara do profissional de comunicação, tem início com o planejamento das informações a serem disponibilizadas, assim como a adequação desses dados em uma interface acessível ao usuário.

Não obstante, percebe-se de início a influência de estudos sobre o cinema de atrações, ou o cinema não-narrativo, no sentido que melhor compreender as relação entre os fluxos de informações paralelas, de modo a estimular o espectador a "navegar" por entre os conteúdos transmitidos. Vicente Gosciola (2009) analisa algumas narrativas, que chamou de complexas, como influências importantes para a TV digital. "Por toda a história do cinema encontramos exemplos de narrativas que tentaram dar conta de estruturas complexas" (p.205). Para o pesquisador, é crescente o aumento de propostas não lineares para o cinema, ajudando a renovar as estruturas narrativas, "não só do ponto de vista de sua narratividade como também pela sua configuração visual e sonora" (p.207).

Curiosamente isto acontece em paralelo à popularização das mídias digitais.

A televisão, especificamente no seu modelo massivo, passa por momentos de mudança, principalmente por seu potencial de transmediatização. Carlos Alberto Scolari (2014) aposta nesse "novo" modelo de interação com o usuário: "uma configuração específica da rede sócio-técnica em torno do meio televisivo" (p.45). Essa nova possibilidade técnica sugere algumas características para o que chamou de *hipertelevisão*: 1) multiplicação de programas narrativos, 2) fragmentação da tela, 3) aceleração da história (consequentemente, mais curtas), 4) narrativas em tempo real, 5) histórias não-sequenciadas, 6) expansão narrativa para outros meios.

Pensando a *hipertelevisão* por suas prerrogativas diferenciadas ao modelo *broadcasting*, que sugerem condições também diferenciadas de consumo, algumas etapas de elaboração do trabalho envolveram, além do planejamento de conteúdo complementar relevante e útil, a organização desse conteúdo em fluxos possíveis de navegação.

Em tese, esses fluxos são ordenados a partir de algumas regras na relação entre interface e usuário, um instrumento estratégico definido como usabilidade. Walter Cybis (2010) define usabilidade como

a qualidade que caracteriza o uso dos programas e aplicações. Assim, ela não é uma qualidade intrínseca de um sistema, mas depende de um acordo entre as características de sua interface e as características de seus usuários ao buscarem determinados objetivos em determinadas situações de uso (CYBIS, 2010, p.16).

Ao longo dos anos, na informática, foram sendo realizados estudos para melhoria das interfaces. Buscando eficiência e simplicidade, foram sendo criados padrões para tornar melhor o uso das novas tecnologias, tanto por novos usuários quando para os mais acostumados a lidar com isso. A esses padrões dá-se o nome de usabilidade, que visa a facilidade do uso pelos usuários. A usabilidade é principalmente uma disciplina que traz conceitos e teorias vindas da área da Ciência da Computação, segundo Brackmann (2010).

A usabilidade é ainda dividida em alguns atributos que devem ser seguidos para a interface se tornar funcional: ser fácil de aprender, ser eficiente, ser de fácil memorização, baixo número de erros por parte do usuário e satisfação ao utilizá-la.

5 DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DO PRODUTO

Com a ideia definida, buscou-se viabilidade de divulgação. Em contato com a direção da TV UFMA⁸, na pessoa do prof. Dr. Silvano Bezerra, percebeu-se o potencial para uma aplicação permanente e que servisse como instrumento de comunicação ampliada entre a emissora e seu público. Como a TV universitária da UFMA pretende, já no início de seus trabalhos, possibilitar também a transmissão de dados digitais e aplicações com interatividade, um guia de programação seria um ótimo caminho para introdução de ações interativas pela televisão aberta, observando inclusive já ser uma ferramenta bastante difundida nas TV por assinatura. Segundo a avaliação do próprio Diretor da TV e da Reitoria, que vem investindo nos equipamentos necessários, trata-se de uma proposta ousada, considerando que seria pioneira em utilizar esse tipo de tecnologia na região.

⁸ O projeto de ter uma televisão na Universidade Federal do Maranhão nasceu a partir da vontade e necessidade de um veículo que levasse informação e ajudasse na formação profissional dos estudantes, não só de Comunicação Social, mas também das áreas afins. A partir de 2007, o projeto foi começando a ser tocado em frente e, em dezembro de 2014, foi publicado no Diário Oficial da União, através da portaria nº 1.436, de 11 de novembro de 2014, a outorga do canal 54 UHF digital da TV UFMA. A TV da Universidade Federal do Maranhão visa ser uma televisão com responsabilidade social, com uma programação voltada para a educação, cultura, formação de opinião, prestação de serviço e informação, atendendo, assim, todos os públicos. Segundo o diretor da TV UFMA, prof. Silvano Bezerra, a previsão de início de operação é para maio de 2015, pelo canal UHF 54, em São Luís do Maranhão.

Outro ponto forte na relação com a televisão universitária seria ampliar o acesso às ferramentas digitais pela população como um todo, considerando fundamentalmente que a maior parte da sociedade maranhense não conta com sistemas pagos de televisão ou internet.

Christian Brackmann discorre sobre a necessidade, ao projetar aplicações interativas, de compreender quem irá utilizá-las e quais atividades irão desenvolver. Por isso, buscou-se adequar o projeto à realidade do público local, e desenvolver um produto que buscasse, além da simplicidade e facilidade no uso, algo que pudesse facilitar a introdução dessa nova tecnologia no cotidiano dos espectadores de televisão.

A primeira etapa começou com o estudo aprofundado da usabilidade, parte essencial para criação prática, que nos ajudou a moldar uma interface, já que o pretendido era fazer uma que fosse simples, fácil de utilizar e de rápida memorização.

Um ponto importante a ser observado, seria o pouco conhecimento sobre possibilidades interativas na televisão aberta, por isso, informações básicas aconteceriam tanto externa como internamente na aplicação. A primeira seria como se daria o acesso a ela. Acessá-la portanto é uma tarefa relativamente simples. Uma pequena mensagem sobre a interatividade no canto superior direito surgiria, durante a programação, levando os teleusuários a terem certa curiosidade e clicar no botão indicado, abrindo a mesma.



Figura 1 Printscreen da tela informando que a interatividade está disponível.⁹

Em seguida, foram sendo buscados alguns modelos de grade de programação já existentes, guias interativos e *EPGs*¹⁰, a partir dos quais observou-se minuciosamente a disposição dos objetos na tela e de que forma uma pessoa, que nunca havia utilizado algo parecido, reagiria àquele aglomerado de conteúdos à sua frente. Daí, foram sendo apontados alguns equívocos, que iam de encontro aos padrões descritos de usabilidade. Assim, os

⁹ A apresentação das etapas de funcionamento do guia de programação encontra-se anexado em formato .pdf.

¹⁰ Do Inglês, *Electronic Programation Guide*. Em tradução livre, “Guia de Programação Eletrônica”.

modelos similares ao da **Figura 2** foram descartados e aperfeiçoamos nossa ideia com base nos exemplos similares ao da **Figura 3**. Seguindo o critério de simplicidade, excluindo interfaces muito carregadas de informações ou confusas demais – exatamente o oposto da proposta do projeto para uma TV pública.



Figura 2 Guia em tela cheia com transparência. Fonte: tecnoblog.net



Figura 3 Guia na parte inferior da tela com transparência. Fonte: SKY HDTV

Optou-se por um modelo de grade que era tanto visualmente agradável quanto aplicadamente eficaz.

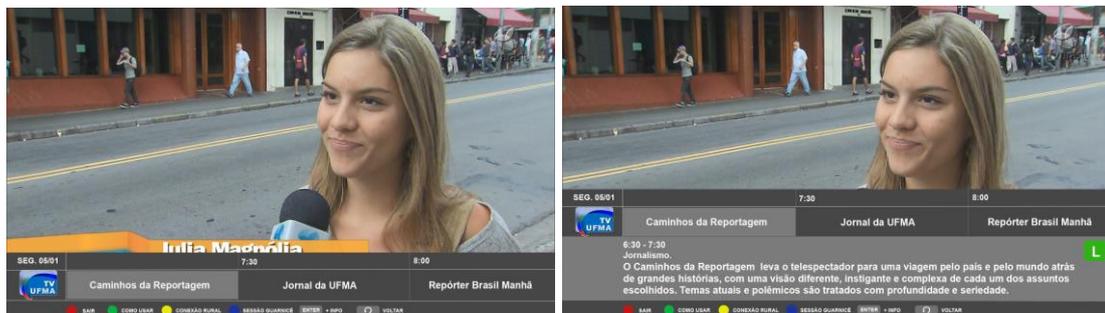


Figura 4 Printscreen das telas com a aplicação em uso

O guia então surge e, nele, é possível verificar que há uma espécie de “linha do tempo”, mostrando o nome e o horário de cada programa que está sendo exibido no canal. Através das setas, é possível selecioná-lo e, com um simples clique no *ENTER*, um breve resumo do mesmo nos é mostrado.

Além disso, o projeto propõe incluir na aplicação material instrucional sobre como utilizar a interatividade via controle remoto. O botão *Como Usar* introduzirá o usuário nessa nova tecnologia, explicando o passo-a-passo da aplicação. Serão ainda dedicadas duas teclas do controle remoto para a adição de informações institucionais sobre programas específicos da emissora, tais como: *Conexão Rural* e *Sessão Guarnicê*, ambos oriundos de projetos de extensão universitários e inseridos na programação semanal.

Contudo, compreendemos que o uso de produtos como este (ainda uma grande novidade para a televisão brasileira) talvez encontre muitos desafios pela frente junto aos telespectadores convencionais, nesse sentido, também incluímos em nosso planejamento a produção de um tutorial também interativo, tornando lúdico e prazeroso o conhecimento sobre essa nova ferramenta. Material que será incluído no guia, sob a forma de vídeo explicativo, com o passo-a-passo de uso da aplicação.

6 CONSIDERAÇÕES

Propomos com este trabalho apontar aspectos conceituais e operacionais para que os desenvolvedores de aplicativos de TVDi (em sua relação plena e interdisciplinar) possam criar interfaces acessíveis aos “usuários” de televisão. A apresentação do planejamento das etapas de funcionamento do guia de programação está anexado em formato .pdf.

Como vimos, essas influências estéticas vem desde o cinema de atrações e o cinema *showman*, que muito se assemelha à forma de atuação da televisão, onde o conteúdo secundário tem o papel de envolver o usuário no conteúdo principal. Foram apresentadas também referências trazidas pela nova televisão, a hipertelevisão, caracterizada principalmente por narrativas transmídia.

Com base nesses estudos de influências de interfaces, aliados aos estudos de usabilidade, apresentamos os processos de produção de um guia de programação para televisão digital interativa, que carrega além da programação da emissora, vídeos institucionais que induzem a certo envolvimento com a atração principal exibida.

Enfatizamos, contudo, a necessidade de um trabalho conjunto, mesmo que ainda do planejamento, entre produtores de conteúdo e realizadores de tecnologia, no sentido de projetar produtos agradáveis e viáveis. A parceria também com órgãos de transmissão é

oportuna, no sentido em que define as condições efetivas de distribuição e gestão. Proporcionando uma aprendizagem mais completa do processo de comunicação contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, André e CASTRO, Cosette (Org.). **Mídias Digitais: convergência tecnológica e inclusão social**. São Paulo: Paulinas, 2005.

BRACKMANN, Christian P. **Usabilidade em TV digital**. Dissertação apresentada no programa de pós-graduação em Ciência da Computação, na Universidade Católica de Pelotas, Pelotas. 2001.

CYBIS, Walter. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. 2.ed. São Paulo: Novatec, 2010.

GOSCIOLA, Vicente. Narrativas Complexas para a TV Digital: do cinema de atrações à interatividade. In: SQUIRRA, Sebastião; FECHINE, Yvana. **Televisão Digital: desafios para a comunicação**. Livro da Compós. Porto Alegre: Sulina. 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph. 2006.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. SP: Senac. 2005.

SCOLARI, Carlos. This is the end: as intermináveis discussões sobre o fim da televisão. In: CARLÓN, Mario e FECHINE, Yvana (orgs). **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

TEIXEIRA, Lauro Henrique de Paiva. **Usabilidade e Entretenimento na TV Digital Interativa**. UNIrevista - Vol. 1, nº 3. 2006. Disponível no link <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n52/14Teixeira.pdf>.