
Aplicativos de notícias e a interface da informação ¹

Débora de Oliveira MELO ²

João Lucas TEIXEIRA ³

Júlia Fittipaldi Molinari GOMES ⁴

Priscila de Oliveira Soares HOLLANDA ⁵

Thais Marinho PATRIOTA ⁶

Vana Carolina dos Santos RAMOS ⁷

Victor Fernandes da SILVA ⁸

Carla Patrícia Pacheco TEIXEIRA ⁹

Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

O presente trabalho realiza a análise de seis aplicativos de notícias acessíveis em Android e IOS, por meio dos seguintes tópicos: identidade gráfica, consistência, padrões, simplicidade, clareza, navegação e facilidade de uso. Inicialmente é explicado o que será levado em consideração em cada tópico para em seguida cada tópico ser discutido. O intuito da pesquisa é listar as principais características que igualam e diferenciam estes aplicativos. Para as análises é considerada junção das definições de interface de Steve Johnson e Hoziel, além do estudo da experiência do usuário de Fabrício Teixeira. Por fim, as considerações finais apresentam uma disposição geral do resultado da pesquisa que demonstrar uma padronização dos aplicativos de notícias entre texto e imagem sem o aproveitamento de novos recursos e inovação.

PALAVRAS-CHAVE: Aplicativos de notícias; design; comunicação; jornalismo.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo analisar e mapear o perfil de conteúdo e design de aplicativos (para Android ou iOS) com teor jornalístico. A proposta é identificar as principais características comuns e as diferenças entre eles, de maneira a conhecer tanto

¹ Trabalho apresentado no IJ05 - Comunicação Multimídia do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: deboraom2@gmail.com.

³ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: jlucasnteixeira@hotmail.com.

⁴ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: juliafittipaldi9@gmail.com.

⁵ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: priscila.hollanda@gmail.com.

⁶ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: thaismarinhop@gmail.com.

⁷ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: vanacarolinaramos@gmail.com.

⁸ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: victor.fernandes35@gmail.com.

⁹ Orientadora do trabalho. Professora e Coordenadora do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: carla.teixeira3@gmail.com.

a interface quanto a forma como as notícias são apresentadas. Esse mapeamento pode sugerir, ainda, caminhos para o desenvolvimento de outros aplicativos com teor jornalístico, inclusive aqueles destinados a cursos de jornalismo e, também, iniciativas de jornalismo independente.

Atualmente, o consumidor de informação exige uma plataforma online, para que o acesso seja prático e rápido. A maioria dos meios de comunicação tem investido na internet como grande aliada para complementar o seu conteúdo jornalístico. A adaptação para a internet implica na criação dos “apps”, plataformas específicas para smartphones e tablets – não apenas no investimento em sites. Neste sentido, foram estudados aqui os seguintes aplicativos: *Galileu*, *PorAqui News*, *Valor Econômico*, *Mundo Estranho*, *G1* e *Flipboard*.

Cada um dos aplicativos citados foi analisado seguindo diretrizes que avaliam sua tipologia (sobre o que fala), formato (como fala – em texto, vídeo, foto, etc) e conteúdos publicados. Nesta perspectiva, observam-se elementos como a clareza, consistência, facilidade no uso, identidade, cores, tipografia, grid, padrões, simplicidade, navegação e interação. Eles integram as categorias de análise design de interface, usabilidade e identidade visual. Antes de cada categoria, foi feita uma breve descrição de cada um deles.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A perspectiva de analisar os seis aplicativos acima relacionados teve como pressupostos o design de interface e de interação. Ao todo são sete categorias de análise usadas na observação dos aplicativos. A descrição do app é dividida pelas características do aplicativo especificando as principais informações com as quais ele trabalha, as áreas de interesse, o conteúdo principal e formatos, que consiste em como são produzidos e disponibilizados os conteúdos, na percepção do uso ou não da multimídia na abordagem das notícias.

Para Steve Johnson (2001), a interface é, em seu sentido mais simples, a palavra que se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. Como o software é intangível, a única maneira pela qual um usuário pode controlar ou interagir com ele é uma interface projetada.

A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a

relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão, não por força física. (JOHNSON, 2001, p. 24).

Já Hoelzel (2004) explica a interface como sendo o modo como se organiza a informação e, ainda de que modo acontece a interação do usuário com essa informação. Para Teixeira (2014), o design da interface de usuário (UI) considera as interfaces de usuário para softwares ou máquinas, como a aparência de um aplicativo móvel. O foco é garantir a facilidade de uso e o prazer para o usuário.

No Brasil, Fabricio Teixeira (2014) estuda a experiência do usuário na utilização de uma interface, ou seja, o design de experiência (UX). Ele demonstra que o termo UX Designer tem se popularizado nos últimos anos, e define-o como um arquiteto da informação. Os UX designers são responsáveis por definir como as pessoas irão interagir com o produto, é este profissional quem desenha a estrutura dos produtos digitais. “A regra essencial de qualquer produto interativo é que toda ação tem que ter uma reação. E uma interface que responde imediatamente aos comandos do usuário contribui bastante para uma boa experiência” (TEIXEIRA, 2014, p. 83).

A seguir, temos as categorias de análise:

- **Identidade gráfica:** trata das cores, tipografia, logotipo e grid utilizados. A identidade deve levar em consideração o público alvo da plataforma, aos formatos e tipos de conteúdos disponíveis.
- **Consistência:** Consistência é o resultado dos itens anteriores, quando o aplicativo se propõe a realizar uma ação esta deve ser consistente com seu resultado.
- **Padrões:** Os padrões devem ser levados consideração durante uma página, e também são parte de uma Heurística. O questionamento que deve ser levados em consideração é se há mudanças de padrão dentre abas do aplicativo ou se é necessário “reaprender” a utilizar alguma parte da plataforma se você muda de ambiente, por exemplo. Se há uma padronização também de ícones e detalhes como cores e etiquetas.
- **Simplicidade:** Será analisado também o quão simples o aplicativo é para o que se propõe a ser, se existem muitos processos, botões ou induções ao erro ou se o aplicativo possui um padrão claro e/ou parecido com de outras redes comuns.

-
- **Clareza:** Em clareza se analisará o quão o site é claro quanto a sua proposta, não apenas relacionado com o conteúdo do site, mas também com a lógica de padrões posta anteriormente. Se o aplicativo afirma que seu objetivo é trabalhar como um site de notícias, o que está evidente para que esse intuito seja de fácil entendimento?
 - **Navegação:** A navegação é um fator primordial para aplicativo de notícias, vez que é o principal motivo que prende o usuário. A navegação é considerada a partir das facilidades de uso da plataforma, quanto tempo um usuário consegue ficar no ambiente? A plataforma apresenta dificuldades? Existem bugs que impedem o acesso ou o bem-estar do usuário?
 - **Facilidade de Uso:** A usabilidade é uma Heurística importante, mas, além disso, é um fator primordial perceptível para todos os usuários. Qualquer usuário da plataforma entenderá a usabilidade a partir do momento que entra no aplicativo. A facilidade de uso é, como o próprio nome já diz, o quão fácil é utilizar aquela plataforma. Deverá ser considerado se o aplicativo propõe explicações, apresenta ícones já conhecidos ou se possui uma plataforma comum a demais sites.

4. ANÁLISE DOS APLICATIVOS

Nesta seção analisamos os aplicativos de acordo com as categorias construídas. É importante destacar que dos selecionados, dois são ligados a revistas – Galileu e Mundo Estranho –, um é referente ao jornal Valor Econômico, outros dois a portais de notícias, no caso o G1 e o Por Aqui News. Por fim, um deles tem conteúdos disponibilizados apenas como aplicativo: o Flipboard. As análises os agrupam na ordem apresentada. Os critérios de escolha para esta pesquisa levaram em consideração dentre a variedade de aplicativos existentes na PlayStore, iniciativas que permitissem, justamente, observar os diferenciais entre aplicativos de várias origens: revistas, jornal, portais e, ainda, os exclusivamente disponíveis para smartphones. Antes de cada análise, uma breve descrição sobre cada aplicativo.

4.1 Revista Galileu

Revista Galileu é um aplicativo de conteúdo jornalístico voltado para a área científica, acompanhando a mesma ideia do site www.revistagalileu.globo.com e da revista impressa. No aplicativo podem ser encontradas matérias sobre sociedade, ciência, astronomia, tecnologia, *life hacks* e cultura (figura 1).

Figura 1 – Tela inicial do app



Fonte: Print dos autores

Grande parte do conteúdo produzido traz elementos multimídia, como vídeos e infográficos, além de textos e fotografias. Abaixo, segue o quadro de análise do aplicativo. Logo após, assim como nas análises dos demais aplicativos, as considerações sobre o material encontrado.

Quadro 1 – Análise do design de interface

Categoria	Análise
Identidade gráfica	O aplicativo transmite uma identidade sóbria, percebida no ícone e logotipo, assim como no design e conteúdo. O ícone do aplicativo é uma letra “G” centralizada, na cor branca e margem preta, com um fundo branco e vários riscos pretos – dando impressão de átomos ou células corpóreas. O logotipo, assim como na revista, é construído em fonte sem serifa, caixa alta, com o nome “Galileu” em preto, dentro de um retângulo de fundo branco e contorno também preto. Fotos e vídeos são coloridos, mas o preto e branco prevalecem em toda a interface. A tipografia usada é sem serifa, adequada a aplicativos móveis e web. O grid é de apenas uma coluna, com matérias sendo distribuídas verticalmente.
Padrões e Consistência	As matérias são apresentadas em um mesmo padrão de cores, além de formato, com texto e imagem. O que varia é o conteúdo das reportagens. O padrão mais característico do aplicativo da revista Galileu é a

	organização das matérias, em cada uma das seções. Em coluna única, sempre uma imagem estará ao lado esquerdo, e o título do lado esquerdo. Matérias em destaque aumentam o tamanho da imagem e do título, ocupando o espaço de duas matérias.
Simplicidade	A estrutura e organização são simples, Em poucos cliques, o usuário pode alcançar o que desejar, de maneira fácil.
Clareza	Todas as seções são mostradas num menu do lado esquerdo, sendo fácil identificar o que se deseja encontrar, por meio das categorias apresentadas (sociedade, ciência, astronomia, tecnologia, cultura).
Navegação	A navegação do aplicativo é simples e objetiva. O consumidor da revista virtual pode acessar edições da publicação e matérias em um ou dois cliques. Não há bugs. Ao clicar no menu lateral do lado esquerdo, o usuário é direcionado para a seção escolhida (desde editorias a contato). Em seguida, pode-se rolar a tela para baixo, com um “scroll infinito”, e, também com um clique, a matéria selecionada é aberta para leitura. Para retornar, uma seta no canto superior esquerdo possibilita a ação.
Facilidade de uso	A interface é fácil de usar e intuitiva, sem elementos ocultos. Além disso, há direcionamento rápido para tutoriais, caso necessário.

Percebe-se no aplicativo da revista Galileu a preocupação em oferecer uma interface leve, fácil de usar e intuitiva. A sobriedade alinha-se ao caráter científico da publicação impressa e do site. Em poucos cliques, o usuário acessa qualquer tipo de conteúdo desejado.

4.2 Mundo Estranho

O aplicativo Mundo Estranho possui o mesmo conteúdo jornalístico ancorado na revista impressa Mundo Estranho. Nele são encontradas matérias sobre história, sociedade, ciência, astronomia, tecnologia, cultura, curiosidades entre outros. O conteúdo do aplicativo é construído pela digitalização das revistas impressas, fazendo com que a leitura seja feita obrigatoriamente com o celular na posição horizontal (Figura 2).

Figura 2 – Tela inicial do aplicativo



Fonte: Print dos autores

Além disso, o aplicativo pode ser usado tanto para comprar edições como para lê-las de forma gratuita.

Quadro 2 – Análise do design de interface

Categoria	Análise
Identidade gráfica	O design da capa é colorido, no interior os textos tem destaque, acompanhados apenas pelas fotos, ilustrações ou infográficos. A tipografia utilizada na logo é sem serifa, sempre com o nome “Mundo” colorido e a palavra estranho na cor branca. O texto das matérias é predominantemente preto e sem serifa. O grid da página inicial é dividido em duas colunas exibindo as edições anteriores. No interior da revista o grid é uma réplica da versão impressa.
Padrões e Consistência	O layout do aplicativo parte da ideia de revista impressa. Não há um padrão entre as páginas, apenas no formato da página inicial em que as revistas são exibidas, sempre mostrando de duas em duas, um ao lado da outra, com o número da edição e mês em que lançou abaixo da capa correspondente.
Simplicidade	Em poucos toques o usuário já pode começar a ler uma edição, realizar a assinatura ou comprar uma edição específica.
Clareza	O aplicativo é claro, objetivo em sua proposta. As edições são inseridas de forma decrescente da mais recente para a mais antiga. Há um botão para realizar a assinatura do impresso no canto superior direito da tela e na aba de menu que fica localizado na lateral da plataforma.
Navegação	O consumidor do aplicativo pode acessar edições facilmente e começar a leitura, passando as páginas com o dedo. No entanto, sem um tutorial de navegação, não fica claro que o usuário só precisa clicar no índice para ir a uma matéria específica na revista virtual, nem que a aba lateral não abre clicando no símbolo, mas arrastando o canto da tela. O aplicativo dá ao usuário um breve período de teste das edições, permitindo a leitura de algumas páginas de graça, por mês. Após este período, há a recomendação pela assinatura, que também pode ser selecionada na página inicial.
Facilidade de uso	Ainda na tela inicial usuário pode acessar a edição que deseja ler. Há uma barra de pesquisa para que ele procure a edição desejada, caso a mesma seja antiga, ou vá direto para a edição mais recente. Ao baixar o aplicativo é apresentado um breve tutorial de como realizar a compra da revista digital.

O aplicativo da revista Mundo Estranho é de fácil usabilidade. No entanto, não oferece nada além de digitalizações das edições da revista. Apesar da simplicidade em sua navegação, seria útil a presença de algum padrão para sinalizar ao usuário o que pode ser clicado ou se é necessário arrastar alguma parte da tela com o dedo. O aplicativo, em si, cumpre com a promessa de ler as revistas em formato digital, embora, a depender tamanho da tela usada, há desconforto na leitura.

4.3 Valor Econômico

O aplicativo segue a mesma linha da revista impressa e do site www.valor.com.br sendo focado em política, economia, finanças e negócios. Faz parte

do grupo Globo. O conteúdo produzido é curto e denso, com matérias aprofundadas. É responsável por divulgar dados importantes que se tornam fonte de informação principalmente para empresas e mercado financeiro. Não possui artifícios multimídia, exceto pela combinação de texto e foto (figura 3).

Figura 3 – Listagem de notícias



Fonte: Print dos autores

Quadro 3 – Análise do design de interface

Categoria	Análise
Identidade gráfica	Direcionada a um público formado por empresários e investidores, tem design simples e sem artifícios multimídia. Por possuir um design limpo e claro, sem intervenções estéticas, as cores intercalam-se entre branco, verde-água, preto e vermelho. Os textos são colocados na fonte time News Roman e arial. O aplicativo é estruturado em uma grande coluna com as matérias apresentadas na posição vertical em ordem decrescente.
Padrões e Consistência	O aplicativo é consistente e possui layout próximo ao site Valor Econômico. É dividido em tópicos e todos eles possuem a mesma estruturação. O layout está de acordo com o público-alvo, o mais simples e intuitivo possível. Todas as matérias possuem o mesmo padrão. A mais recente fica no topo, com uma fonte um pouco maior, mas ainda padronizada. Nem todos os conteúdos possuem fotos.
Simplicidade	O aplicativo é simples. As informações podem ser acessadas facilmente. É intuitivo e não se apropria de cores e artefatos multimídia para entendimento, publicando também reportagens sem imagens.
Clareza	A divisão e localização das matérias é clara. O design simples contribui para isso, tornando o conteúdo o personagem principal.
Navegação	Tanto na página principal quando no menu de busca por matérias, a navegação é feita intuitivamente. O usuário pode acessar os conteúdos, mas nem tudo é liberado para não assinantes. O aplicativo dá a opção de compartilhar uma matéria por whatsapp, e-mail, Facebook e até mesmo instagram. Também possibilita ao leitor salvar as suas matérias favoritas em uma aba do próprio app.

Facilidade de uso	Assim que o download do app é feito, aparece uma janela orientando o acesso ao conteúdo. Ela possui três informativos: como acessar o menu, como acessar as categorias e como realizar o login para usufruir do conteúdo completo do jornal. As reportagens estão em uma única coluna vertical, organizadas de acordo com a data (o que é mais recente fica no topo).
-------------------	---

O aplicativo do jornal Valor Econômico é uma reprodução do formato mobile de um site tradicional de notícias. Sem considerar a inovação, visa transmitir a informação de maneira mais simples e direta. Porém, por não conter recursos multimídia (exceto pela inserção de fotos em algumas matérias) a leitura pode se tornar desinteressante, não atraindo outros públicos.

4.4 G1

O aplicativo é um portal de notícias que disponibiliza todo o conteúdo jornalístico ancorado em www.g1.globo.com (figura 4), contemplando 17 temas. A maior parcela do conteúdo exibido acopla texto e foto, no entanto, em algumas matérias podem ser encontrados vídeos e galerias de imagens.



Fonte: Print dos autores

Quadro 4 – Análise do design de interface

Categoria	Análise
Identidade gráfica	O aplicativo de notícia é direcionado ao público que consome conteúdos diversos. O G1 apresenta duas cores predominantes: branca e vermelha, reforçando a identidade visual da empresa. A disposição dos conteúdos é realizada em uma única coluna, sendo a tipografia simples e sem serifa. As cores transmitem seriedade e, em conjunto com a tipografia escolhida, propagam a “credibilidade” que a emissora deseja difundir com seu jornalismo
Padrões e Consistência	O G1 apresenta padrões nas cores e tipografia. A exibição de conteúdos segue a mesma linha, na maioria dos casos, com fotos e vídeos.
Simplicidade	O layout é simples, objetivo, sem poluição visual, o que auxilia na compreensão dos conteúdos.
Clareza	O aplicativo possui uma interface limpa e de fácil usabilidade. O menu é uma lista lateral que pode ser acionada com apenas um toque. Os conteúdos ficam na tela principal, sendo exibidos um abaixo do outro como um cardápio na vertical.
Navegação	Similar ao site, a versão mobile consegue obter um bom desempenho, entretanto a única diferença entre os dois é a falta do espaço para acessar outras plataformas do grupo Globo, perfil dos colunistas e colaboradores da plataforma. Ainda existe a opção de compartilhar as matérias com outras plataformas.
Facilidade de uso	É fácil de usar. O padrão de cores auxilia na contenção de informações na tela, evitando a confusão do usuário. No menu os tópicos são listados por ordem alfabética e o buscador está na área de visualização do leitor, na barra superior da tela. Uma característica relevante é a existência de uma tela principal (Início) apresentando os conteúdos nacionais, e outra ao lado, com as notícias da região do usuário (sua região), no momento do cadastro o indivíduo tem a opção de personalizar para a cidade ou região de origem.

As cores simples e navegação flexível estimulam o consumo de mais conteúdo são boas aproveitando as oportunidades do aplicativo. A multimídia é bem utilizada, considerando a veiculação de notícias que variam entre o factual e o entretenimento. A plataforma não foge do padrão mobile existente no site do G1, portanto, o usuário se aproxima daquele ambiente já conhecido.

4.5 PorAqui News

O Aplicativo PorAqui segue a mesma lógica da sua plataforma oficial www.poraqui.news sendo voltado para conteúdo hiperlocal e colaborativo. O conteúdo jornalístico é tratado de forma leve, seguindo a linguagem utilizada principalmente nas redes sociais. Apesar de colaborativo possui uma equipe de jornalistas que produzem as notícias. No aplicativo, seus conteúdos são divididos por “Estações”, sendo elas: Bairros

da Região Metropolitana do Recife e Caruaru. O conteúdo é produzido com o intuito de gerar interesse, com uma imagem de destaque em todas as matérias (figura 5).

Figura 5 – Matéria com imagem de destaque



Fonte: Print dos autores

Além disso, algumas matérias exploram vídeos, na maioria das vezes disponibilizados no youtube para complementar a proposta da pauta, não autorais. Em algumas postagens em que é citado endereço, embedam um mapa do Google Maps.

Quadro 5 – Análise do design de interface

Categoria	Análise
Identidade gráfica	Focado no público jovem, que aprecia leitura rápida, o por aqui apresenta características de um feed de facebook, mostrando de forma fácil o conteúdo. O aplicativo utiliza cores leves com predominância do branco, preto e verde-água, Apesar da logo possuir uma tipografia arredondada, os textos e títulos variam entre arial e times new roman, sendo as matérias estruturadas em uma só coluna. Por outro lado as estações são divididas em duas colunas com as matérias na horizontal.
Padrões e Consistência	O PorAqui apresenta padrões genéricos. Dentro do aplicativo as divisões, de forma geral, são feitas por formas quadradas, de uma matéria para a outra, de uma estação para outra, de uma seção para outra. Outro padrão é a sinalização, etiquetas, títulos e prévia do texto que estão sempre no mesmo local, dentro do quadrado. Um padrão incomum, comparado com outros aplicativos da mesma vertente, é que ele diz o “tempo médio de leitura” de cada texto. Além disso, quando se abre a matéria, ele também tem como padrão sugestões de outras matérias e notícias relacionadas.
Simplicidade	O aplicativo tem organização simples. Poucas cores, poucos botões, poucos processos, facilitando o acesso às informações. A semelhança com o layout de redes sociais permite ao usuário acessar rapidamente o que deseja.
Clareza	Sua primeira página é um feed de publicações por ordem cronológica de

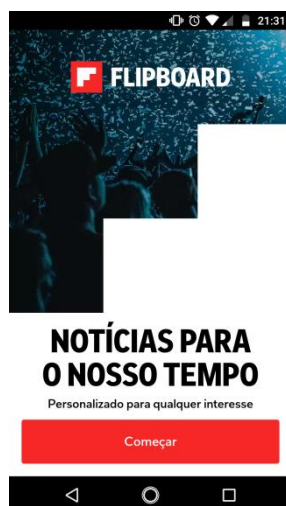
	postagem, independente da segmentação. No menu, posicionado no canto inferior, o usuário passeia pelas “estações”, seções temáticas. Além disso o menu também apresenta as matérias salvas em “ler depois” e perfil, exibindo conteúdo pelo qual se demonstrou interesse. O aplicativo apresenta uma lógica de rede social, desde os ícones de identificação até o posicionamento.
Navegação	O usuário consegue transitar entre as páginas sem dificuldade e encontrar o que deseja em poucos cliques. Quando se acessa a matéria tem ser cuidadoso com as laterais, pois o processo de “arrastar para o lado”, muda de matéria. Todos que baixam o aplicativo podem compartilhar nas redes sociais ou, por exemplo, pelo whatsapp. Independente de cadastro.
Facilidade de uso	Os ícones sugestivos e a simplicidade do layout facilitam que o usuário em poucos cliques consiga executar a ação que deseja e acessar o conteúdo que lhe interessa. A aproximação visual com uma rede social faz com que a interação se torne mais familiar.

O aplicativo traz uma proposta moderna, como se fosse um “Feed de Facebook”, permitindo uma navegação pelas matérias de forma despreziosa. Apesar de ser acessível, não é interessante para o público que não gosta de redes sociais. As matérias são curtas, o que funciona bem para a proposta.

4.6 Flipboard

O aplicativo Flipboard é uma plataforma de conteúdo personalizado que reúne matérias de vários sites e plataformas de conteúdo jornalístico (figura 6). Além de dividir o conteúdo em tópicos, também pode ser conectado às redes sociais.

Figura 6 – tela inicial do app



Fonte: Print dos autores

O conteúdo do aplicativo é dividido em 17 categorias e uma opção por fontes específicas. Funciona como uma curadoria geral do que tem se falado sobre diversos assuntos e navegação livre induz o usuário a passar mais tempo no app. No feed de notícias é possível, arrastando a tela para cima, realizar uma navegação entre matérias diversas, todas apresentam imagem ou vídeo, título, site de onde foi extraída e um trecho da notícia ou reportagem. Em todas as áreas há espaço para compartilhamento, “Like”, salvar em sua própria “revista”, ver na web – ser redirecionado ao site, denunciar ou silenciar o site.

Quadro 6 – Análise do design de interface

Categoria	Análise
Identidade gráfica	Desenvolvido para digital users que sentem a necessidade de ler mais notícias e não possuem tanto tempo, o Flibboard permite a personalização do conteúdo apresentado. O design é simples com predominância das cores vermelho e branco. A logo é um F dentro de uma área vermelha. Nas matérias as letras são em preto, arredondadas e sem serifa. A página inicial tem uma só coluna, dividindo espaço apenas com o menu. Para navegar o usuário arrasta o feed para cima e a estrutura é modificada de uma coluna única para um grid com duas colunas subdividida em módulos.
Padrões e Consistência	A ideia de ler notícias como em uma rede social é presente, de forma melhorada. Por se tratar de uma curadoria de notícias o Flipboard apresenta padrões apenas do que se refere ao feed da plataforma, a partir do momento que uma notícia é selecionada os padrões passam a ser o do site de onde a notícia foi extraída. As cores são sempre as mesmas, e as divisões são variáveis de acordo com a área do aplicativo, nos tópicos elas podem ser em formato de lista ou de grid modular – lembrando uma galeria de fotos. É um padrão que foge dos aplicativos usuais de notícia, mas que surte efeito no tempo de leitura e na escolha do conteúdo.
Simplicidade	O uso do aplicativo é mais simples, no entanto, por não apresentar padrões claros o processo pode ser de difícil compreensão no início. A falta de “opções” como botões e abas faz com que a navegação aconteça de maneira indutiva. Uma lupa no canto superior do aplicativo indica a pesquisa por assuntos, matérias ou tags específicas.
Clareza	O aplicativo é claro no que faz, tem um tipo de navegação muito parecido com de outras redes sociais. Uma falha do aplicativo é não deixar claro a ideia de conexão com outras redes sociais inicialmente.
Navegação	A transição entre páginas acontece de forma intuitiva, o que pode causar certo desconforto e induzir ao erro pelo hábito de usar outros aplicativos, no entanto, os erros são facilmente solucionados apenas voltando ou fazendo o movimento inverso. A proposta do aplicativo era trazer uma maior interação, entretanto, no momento em que o usuário baixa o aplicativo ele não é induzido a se cadastrar, o que é um ponto negativo para a interação na plataforma. Sobre as matérias, é possível curtir e comentar todas com facilidade, o único ponto realmente positivo de interação.
Facilidade de uso	A princípio na navegação causa estranhamento por não possuir ícones e não haver apresentação da plataforma. Porém, logo é possível se adaptar às principais funcionalidades. É uma plataforma que se adapta melhor ao público jovem ou imerso no universo digital.

O aplicativo possui uma proposta interessante e moderna, no entanto, falha com a interação e a ideia de ser integrado a redes sociais, embora o design fuja com o de uma rede social padrão, a navegação é muito parecida, ocorrendo de forma intuitiva. É um formato que permite uma leitura rápida, e de fácil aprendizado para digital users. É uma maneira fácil de consumir conteúdo jornalístico de várias fontes distintas, e de áreas de sua preferência, se navegar numa grande lista de sites.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização das análises dos seis aplicativos, foi possível perceber semelhanças e diferenças entre eles. Como já definido previamente, todos os apps possuem conteúdo jornalístico, apesar das diferenças nos temas (curiosidades, economia) e de alguns (G1, Flipboard) fazerem uma espécie de “curadoria” de notícias gerais.

Todos utilizam recursos multimídia de texto e imagem. Entretanto, metade dos aplicativos (G1, Flipboard e G1) também inserem vídeos em suas matérias. A utilização desses recursos torna a navegação mais fácil e leve, fazendo com que a leitura do conteúdo seja menos densa.

Nos tópicos “clareza” e “ padrão e consistência”, os aplicativos se saíram bem, sendo objetivos e cumprindo os seus papéis, estando o conteúdo de acordo com o layout proposto. Contudo, novamente entre eles há uma exceção: o Flipboard. De início, o app não deixa claro o seu objetivo e a ordem de disposição dos conteúdos, o que pode confundir os usuários.

Apesar de alguns não possuírem instruções de uso e navegação, também é unânime: todos são fáceis de navegar, intuitivos e é possível aprender rapidamente como utilizá-los. As identidades, no entanto, são um ponto de diferença: enquanto uns são mais tradicionais (Valor Econômico, Galileu, Flipboard e G1), com conteúdo jornalístico por essência, informativo, sem muitas modificações, adaptações e layout simples, outros (Mundo Estranho, PorAqui News) possuem linguagem mais leve e divertida, um atrativo especialmente para o público mais jovem.

Em todos os aplicativos as cores predominantes são preto e branco para os textos, no layout cores neutras e básicas. Destaque também para o verde, presente em boa parte dos apps analisados (Valor Econômico, PorAqui News) e para o vermelho,

que aparece em detalhes no Valor Econômico, Mundo Estranho e Flipboard e predomina, juntamente com o branco, no G1.

Já em relação às tipografias, a variação é pouca. Arial e Times New Roman são as mais utilizadas, com exceção do G1, pois o Grupo Globo possui tipografias exclusivas. Praticamente todos os apps variam entre fontes com e sem serifa. Normalmente os textos maiores e mais densos possuem fontes sem serifa (Arial).

Apenas o Flipboard (personalizável) e Mundo Estranho (exibe as edições das revistas) não cumprem essa regra, mas os demais aplicativos tem os conteúdos organizados em colunas únicas, onde o usuário a movimenta de acordo com o seu interesse. Esse design, apesar de simples, é bastante intuitivo e funcional.

É notável também o incentivo às assinaturas com o bloqueio de parte dos conteúdos e a opção de compartilhamento de conteúdos nas redes sociais, presente até mesmo no Valor Econômico, mais tradicional dos aplicativos.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Breno; NEVES, André; TEIXEIRA, Carla. *et al.* **Doctor Who: uma análise de interface do Doodle jogável da Google.** Universidade Federal de Pernambuco - UFPE. 2014.

NEIVA, L.A. **O neuromarketing e a comunicação visual: uma análise da contribuição do estudo de neuromarketing para a comunicação visual das embalagens.** Monografia de Licenciatura. Centro Universitário de Brasília – UniCEUB. 2012.

WERIK, Gonçalves. **Psicologia das Cores: descubra o significado de cada cor e como usá-las para aumentar sua taxa de conversão!**. Desconhecido, novembro de 2017. Disponível em: <<https://marketingdeconteudo.com/psicologia-das-cores/>> Acesso: 04. abril.2018

JOHNSON, Steve. **Cultura da Interface.** 2001

NORMAN, Donald A. **O Design do dia-a-dia.** 2006

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação: além da interação humanocomputador.** 2005

TEIXEIRA, Fabricio. **Introdução e Boas Práticas em UX Design.** 2014