

Revista: Museus Florianópolis **Uma Adaptação do Conteúdo Hiperídia para Tablet**

Mariana Ciré de TOLEDO¹

Mariane Pires VENTURA²

Rita de Cássia Romeiro PAULINO³

Universidade de Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, SC

RESUMO

Observada a ascensão da tecnologia para dispositivos móveis, em especial os tablets, surgem cada vez mais publicações voltadas para esse equipamento. Apesar disso, a adaptação para tablet de conteúdos pensados para a web ainda é relativamente pequena, e os novos aspectos de usabilidade nesta plataforma precisam ser estudados. Partindo desse pressuposto, foi criada uma revista para tablet sobre quatro museus de Florianópolis, utilizando como base um especial hiperídia feito apenas para a web, que utiliza o Adobe Flash em sua composição, tornando inviável sua visualização em I pads, por exemplo. Adaptar o conteúdo do especial hiperídia para o formato tablet, explorando as funções do HTML5 por meio de recursos de interatividade, levando-se em conta conceitos de usabilidade e repensando o projeto gráfico, é o que propõe a revista.

PALAVRAS-CHAVE: tablet; usabilidade; interatividade; museus; jornalismo

1 INTRODUÇÃO

A revista para tablets Museus de Florianópolis foi criada a nível experimental como requisito parcial para aprovação da disciplina de Webdesigner Avançado⁴, ministrada pela professora Rita Paulino na Universidade Federal de Santa Catarina. O foco da disciplina foi o aprendizado em diagramação de revistas para tablets, através do *software* Adobe InDesign, utilizando conceitos e recursos de interatividade e usabilidade. Como produto/trabalho final da disciplina produziu-se a revista aqui apresentada.

Analisar os diferentes formatos e as características distintas entre um conteúdo web e um conteúdo tablet, além de explorar as diversas possibilidades de interatividade que uma revista tablet pode oferecer foi o principal objetivo do trabalho. A preocupação em manter coerente o projeto gráfico e a editoração visual de forma que todo o conteúdo forneça ao usuário uma experiência de usabilidade eficaz também foi levado em consideração. É por isso, que os recursos interativos foram pensados de maneira que se garantisse qualidade na interação gestual com o conteúdo e que ações intuitivas e sensoriais na navegação da revista

¹ Aluno líder do grupo e estudante do 8º. Semestre do Curso Jornalismo da UFSC, email: chiremariana@gmail.com.

² Estudante do 8º. Semestre do Curso Jornalismo da UFSC, email: mariventura2@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da UFSC, email: rcpauli@gmail.com.

⁴ <http://midiaonline.info/category/webdesign-avancado/>

pudessem ser tomadas a todo o momento pelo leitor. Interessa-nos especialmente a abordagem das interfaces gestuais voltadas às revistas em tablets.

Apresentaremos, na sequência, características da produção e do consumo de conteúdos informativos, por meio de recursos multimídia e de interatividade da revista experimental "Museus Florianópolis" (figura 1).



Figura 1 - Capa da revista experimental *Museus Florianópolis*⁵

2 OBJETIVO

A importância em se estudar o jornalismo voltado para os tablets está, principalmente, na evolução das tecnologias digitais móveis que tem impulsionado o surgimento de novas narrativas no campo da comunicação, em especial no jornalismo. A relação do leitor com o conteúdo visual e textual ganhou um novo formato não mais se limitando ao papel, mas alcançando novas possibilidades onde o texto deixou de ser o principal protagonista no jornalismo.

Ao desenvolver a revista *Museus Florianópolis*, com base em um hipermídia em flash já existente, tivemos como objetivo colocar em prática a teoria aprendida durante as aulas de Webdesigner Avançado e desenvolver uma proposta de interface e identidade visual totalmente nova para o conteúdo hipermídia. A versão para tablet diverge da anterior

⁵ O conteúdo da revista está disponível no ambiente de nuvem Adobe Digital Publishing Suite. Disponível em: <https://digitalpublishing.acrobat.com/welcome.html>. A publicação pode ser compartilhada e visualizada por usuários que tenham conta Adobe pelo site <https://digitalpublishing.acrobat.com/SignIn.html>. No tablet o aplicativo que deve ser baixado e que serve de visualizador dos conteúdos digitais para tablets (loja Apple e Android) é o Adobe Content Viewer (free). Solicite o compartilhamento do conteúdo digital *Revista Museus Florianópolis* pelo email: mariventura2@gmail.com

não somente por esses aspectos, mas também pelo aumento no volume da informação disponibilizada.

Os tablets possuem, além dos recursos da mídia impressa e online, características próprias que influenciam na forma de apresentar uma informação e interagir com ela. (PAULINO,2012). Com essas novas possibilidades, buscou-se explorar a orientação dupla da navegação, os diferentes botões, disponibilização de vídeos, entre outros recursos que proporcionam uma navegação dinâmica e interativa.

3 JUSTIFICATIVA

Na produção de conteúdo móvel profundas mudanças no jornalismo digital têm se desenvolvido. Funções de apenas recortar e colar notícias da mídia impressa para o computador estão ficando cada dia mais ultrapassadas. Através do avanço dos dispositivos móveis o conteúdo visual ganhou força e abriu a possibilidade de proporcionar uma nova experiência na apreensão de informação, baseando-se em duas características centrais: leitura multimídia e interatividade. Para Pluinage e Horie (2011), a revista digital para tablets é o produto jornalístico que hoje melhor define essa transformação na forma de consumir e gerar conteúdo.

Os meios digitais oferecem uma narrativa que combina elementos estáticos, como textos e gráficos, com elementos dinâmicos como áudios, vídeos e infográficos interativos. Isso permite uma experiência multissensorial, que usa a visão e a audição, mais a nova experiência tátil de manusear informações nos tablets com as pontas dos dedos. (PLUVINAGE; HORIE, 2011)

Nesse processo, os jornalistas envolvidos no desenvolvimento gráfico dos veículos de comunicação ganharam maior importância na missão de criar um conteúdo e um produto multimídia e interativo que atenda as novas necessidades nos dispositivos móveis. Certamente, a linguagem jornalística desenvolvida para se fazer webjornalismo não pode ser pensada quando se quer fazer uma nova mídia digital, como tablets, kindles e celulares, os quais têm linguagem e design específicos e que oferecem uma nova forma de produzir, consumir e distribuir um conteúdo que agora se encontra, literalmente, na ponta dos nossos dedos, como afirma Pluinage e Horie (2011):

A linguagem dessa mídia envolve a exploração de uma narrativa digital imersiva, mas que mantém a personalidade editorial e gráfica de uma publicação impressa. Essa nova narrativa digital deve instigar o leitor a explorar as páginas, buscar botões, procurar por opções de áudio, vídeo e

animações; ou seja se no impresso todas as informações estão à mostra, no tablet, há a possibilidade de ocultar as informações acessíveis apenas pela ação do usuário, que deve procurar ativamente o conteúdo oculto. (PLUVINAGE; HORIE, 2011)

A migração acelerada do Jornalismo tradicional de jornais e revistas para as novas plataformas digitais, especialmente para tablets, é quase o mesmo encontrado em sites na internet e revistas digitais para computador, havendo pouca distinção entre uma produção e outra, ou seja, muitas vezes o que acontece é apenas uma adaptação de formato, uma mudança na diagramação, e não na forma de pensar e dispor o conteúdo.

É esperado que as publicações digitais possuam características da mídia impressa e online, como periodicidade, segmentação, portabilidade, identidade gráfica — características do impresso —, leitura multimídia, interatividade e hipertexto — características do digital —(PLUVINAGE; HORIE, 2011), porém as revistas para tablets não podem se limitar apenas as funcionalidades herdadas de modelos passados, mas sim, precisam se adequar a esse novo formato.

O que se verifica hoje é que os jornais não têm produção específica para o novo formato. O que existe é uma transposição de conteúdos copiados dos materiais impressos ou online diretamente para o tablet. A diretora do conteúdo online do jornal o Estado de São Paulo, Cláudia Belfort⁶, afirma que “é preciso desenvolver uma nova linguagem, pois ainda não há fórmula a ser seguida, embora exista a consciência sobre a necessidade de se mudar o que é feito hoje”.

Pluvinage e Horie (2011) acreditam que essa nova mídia reúne elementos gráficos e editoriais tradicionais da mídia impressa, porém com recursos digitais inclusos, que são os recursos interativos, hipertextuais e multimídia que necessitam de um formato específico para serem publicadas e não limitam-se apenas a uma reprodução da versão impressa:

Para que uma revista seja realmente digital, não basta fazer um PDF estático de uma revista impressa e inserir em um tablet. É necessário que a revista tenha, efetivamente, uma linguagem digital e que reaja aos toques do leitor na tela do dispositivo de leitura. (PLUVINAGE; HORIE, 2011)

Para o pesquisador de Cibercultura e mídias sociais, Alex Primo (2012) os jornais e revistas de forma geral não estão sabendo aproveitar todas as potencialidades que os tablets oferecem:

⁶ Trecho retirado de matéria “Em busca de uma linguagem para tablets”, produzida para o site do XI Congresso Internacional de Jornalismo Investigativo. Disponível em: <http://6congressoabraji.wordpress.com/2011/07/02/em-busca-de-uma-linguagem-para-tablets/>

Existem alguns jornais que estão apenas trabalhando uma transposição das suas páginas impressas para o iPad. A falta de um planejamento gráfico e textual voltado exclusivamente para o tablet gera uma leitura cansativa. Essa prática está ocasionando um retrocesso na produção jornalística. É como se estivéssemos voltando no tempo para a primeira geração do Jornalismo digital. Se a WEB já encontrou uma linguagem mais adequada para a leitura de jornais, o que está se vendo nos tablets é a simples transposição do conteúdo impresso para esses novos meios digitais. É necessário compreender as funcionalidades e os diferenciais dessas tecnologias e perceber que, por exemplo, um vídeo para iPad não pode ser produzido da mesma maneira para WEB. Igualmente, os textos e imagens devem ser pensados de forma exclusiva para esses novos dispositivos. (PRIMO, 2012)

A história do jornalismo voltada para dispositivos móveis está apenas arriscando os seus primeiros passos. De acordo com a Associação de Editores Online dos EUA, os leitores de jornais norte-americanos que usam tablets serão, no início de 2012, 54 milhões de pessoas e os aplicativos de notícias estarão entre os mais usados nos novos dispositivos portáteis. Após a popularização dos tablets, surge a inevitável pergunta: como produzir e consumir conteúdo jornalístico no novo formato para a mídia digital?

Tudo indica que o novo público que consome conteúdo jornalístico nesse equipamento não se satisfaz apenas com notícias, mas também está em busca de entretenimento e interatividade. Para o professor e pesquisador de Design na PUC do Rio de Janeiro, Luiz Agner, é preciso estudar os parâmetros que venham orientar o processo de criação de interfaces humano-computador, de forma a garantir a qualidade desta interação:

Cabe o desafio de investigar se, e de que forma, as recentes tecnologias de produção e consumo da informação influenciam a efetividade, a eficiência e a satisfação do leitor durante a interação com as novas interfaces, na construção dos significados da leitura -respeitando-se as possibilidades, limitações e requisitos cognitivos do leitor. (AGNER, 2011)

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O conceito de navegabilidade foi um critério importante na construção da revista, pois, segundo Silvino e Abrahão (2003), a navegabilidade além dos aspectos intrínsecos da usabilidade, engloba as características dos usuários, em particular as estratégias que adotam no processo de resolução de problemas e de tomada de decisão. Quando este critério não é incorporado na arquitetura de um site, mesmos os usuários mais experientes deixam de acessá-lo, quiçá aqueles semi-alfabetizados. Ao ser confrontado com uma lógica de representação muito distinta de seu modo de funcionamento, as dificuldades para se atingir

um determinado objetivo assumem proporções enormes, sobretudo com pessoas cuja familiaridade tecnológica é ainda incipiente.

A partir de todas essas constatações pode-se chegar a seguinte conclusão: antes de transportar conteúdo para o tablet foi preciso desenvolver um design de interação e um projeto gráfico específico para a plataforma. Dessa maneira, é possível garantir que os recursos do dispositivo serão utilizados de forma plena, explorando todas as suas funcionalidades para melhor transmitir a informação e, principalmente, proporcionar uma relação positiva entre o leitor e conteúdo fornecido.

Para o desenvolvimento da revista priorizou-se as características principais em uma publicação para tablet, como: orientação dupla (horizontal e vertical), leitura multimídia e interatividade através de botões e fotos.

5 DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Par a produção da revista, primeiramente, foi criado um *storyboard* para definir o número de páginas/telas que cada museu teria dentro da revista, levando-se em conta o conteúdo textual e visual que tínhamos disponível. Ao todo finalizou-se com 12 telas. No *storyboard* também foi desenvolvido uma pré-diagramação para cada tela, pensando a disposição dos elementos nas orientações horizontal e vertical, além de definir os recursos interativos.

Sobre a captação do conteúdo, optamos por fazer uma versão tablet do especial hipermídia do site Cotidiano⁷ da UFSC sobre os museus de Florianópolis. O especial continha um pequeno texto descritivo sobre cada museu, fotos listadas apresentadas no formato "clique para ampliar" e informações sobre o funcionamento dos museus. Como o conteúdo era superficial, optou-se por buscar textos e imagens alternativas sobre cada museu na internet. Importante ressaltar que os textos não foram revisados ortograficamente, apenas editados em seus títulos e tamanho e inseridos na íntegra. As fontes foram: Prefeitura de Florianópolis, Fundação Catarinense de Cultura, MARQUE (UFSC) e Fundação O mundo ovo de Eli Heil.

No quesito navegabilidade optou-se por produzir ícones de navegação que facilitem a navegação da forma mais intuitiva possível. Nesse sentido, criou-se ícones como, por exemplo: indicação do movimento que o dedo deve fazer na tela; sentido do *scroll* (barra de rolagem) dos textos e imagens, indicadores de vídeo e fotos em 360 graus.

⁷Disponível em: www.cotidiano.ufsc.br

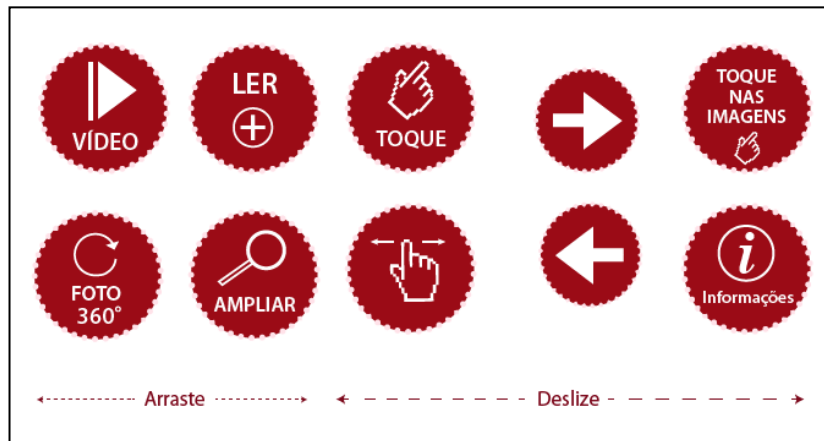


Figura 2 - Ícones de navegação utilizados na revista *Museus Florianópolis*

A diagramação da revista trouxe um projeto gráfico e identidade visual totalmente diferente do apresentado no hipermídia para web do Cotidiano. O padrão não foi mantido pelos seguintes motivos: (1) o projeto inicial utilizava o Adobe Flash em sua programação, o que já torna inviável sua visualização em Ipad; (2) por serem plataformas e produtos diferentes, um especial hipermídia e uma revista tablet dificilmente poderiam conter o mesmo projeto gráfico; e (3) a intenção do trabalho era explorar ao máximo os recursos com imagens, o que no projeto gráfico do hipermídia não foi feito.

A identidade visual contém em sua essência opções com transparência de colunas e faixas, ícones vermelhos para chamar a atenção do usuário, títulos com corpo grande e de destaque nas telas, priorização de conteúdo visual, através de fotos em tamanho grande. Escolheu-se dar destaque, em sua maioria, às fotos para explorar os recursos de interatividade de diferentes maneiras. Todos os textos foram posicionados em *scroll*, de maneira que não ocupassem espaço na página, mas que ao mesmo tempo, fossem visíveis.

Os recursos interativos dividiram-se em: (1) slideshow de fotos; (2) fotos e texto em *scroll*; (3) fotos panorâmicas; (4) fotos 360 graus; (5) fotos em *scratch*; (6) link para vídeos no Youtube; (7) sumário linkado com a paginação da revista; (8) fotos em *pop-up*; (9) contador/indicador de telas; e (9) botões.

Ao terminar a diagramação das orientações horizontal e vertical da revista, foi iniciado o processo de criação do Folio, para que assim a revista pudesse ser compartilhada através da nuvem de armazenamento online. Esse processo foi bastante demorado tendo em vista que a revista contém muitas imagens e camadas de interatividade.

6 CONSIDERAÇÕES

Ao final do trabalho pode-se notar o quão necessário é pensar em um formato específico para revista na plataforma tablet. É preciso desenvolver de maneira adequada a concepção da pauta, do projeto gráfico e dos recursos interativos e multimídia que serão utilizados. Constatou-se também a importância de especificar de forma clara e transparente para o leitor a navegação da revista e quais são as áreas clicáveis. Os botões precisam ser claros e indicar de forma precisa e intuitiva sua função. A escolha da fonte e do tamanho do corpo no texto também deve ser observado para proporcionar uma leitura agradável.

O desenho do *storyboard* também é parte importante na concepção da revista, pois com ele é possível prever e otimizar a disposição do conteúdo textual, interativo, e ilustrativo da publicação. Sem um esboço prévio da organização das telas, o resultado final do produto pode não ser o mais adequado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAHÃO, Júlia Issy; SILVINO, Alexandre Magno Dias. Navegabilidade e Inclusão Digital: Usabilidade E Competência. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/raeel/v2n2/v2n2a02.pdf>

AGNER, Luiz.. Em busca de um olhar interdisciplinar sobre a arquitetura de informação, a usabilidade e a metacomunicação em dispositivos móveis com interfaces gestuais. 2011. Disponível em: <http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2011/11/AGNER-ABCIBER-2011-Artigo.pdf>

AGNER, Luiz et al. Avaliação de usabilidade do jornalismo para tablets: interações por gestos em um aplicativo de notícias. Anais da Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza, CE , 2012. Disponível em: <http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2012/09/AGNER-Intercom-12-R7-2625-1.pdf>

AGNER, Luiz. Design de interação no jornalismo para tablets: avaliando interfaces gestuais em um aplicativo de notícias. 2012. Disponível em: <http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2012/11/ARTIGO-INTERACTION-SA-2012-FINAL-OK.pdf>

ARAGÃO, Rodrigo Martins; CUNHA, Rodrigo do Espírito Santo da. Clicar, arrastar, girar: o conceito de interatividade em revistas para iPad. Disponível em: <http://www.rodrigocunha.jor.br/textos/2011sbpjour.pdf>

HORIE, Ricardo Minoru; PLUVINAGE, Jean. Revistas Digitais para iPad e outros tablets – Arte-finalização, Geração e Distribuição. Editora Bytes e Types Com. E Serv. Ltda, 1ª edição, 2011.

PAULINO, R. C. Rita. . Revistas Digitais: uma abordagem sóciotecnológica de um sistema hipermídia para tablets. In: X Encontro Nacional dos Pesquisadores em Jornalismo, 2012, Curitiba. X Encontro Nacional dos Pesquisadores em Jornalismo. Brasília: Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo, 2012.

PRIMO, Alex. Jornalismo para iPad e Kindle. 2012. Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=esdOE_oHwxs Acesso em 6 de maio de 2012.