



A Interface do Aplicativo Flipboard para iPad¹

Bruna Marcon GOSS²

Resumo

O presente trabalho trata do jornalismo digital para dispositivos móveis, estudando a interface. Com o objetivo de perceber quais são as características da interface do aplicativo Flipboard, para iPad, e como elas se relacionam às heurísticas serão estudados conceitos sobre interface, jornalismo digital, princípios de design e usabilidade. Ao aplicar uma adaptação do modelo de avaliação heurística para a interface do Flipboard, um aplicativo para dispositivos móveis, é possível descobrir quais heurísticas estão presentes, quais não estão presentes e quais não se aplicam nos quatro momentos da navegação.

Palavras-chave: Interface; Flipboard; jornalismo digital; dispositivos móveis.

1. Introdução

O crescente consumo de informação em dispositivos móveis é facilitado pela difusão de produtos como *tablets* e *smartphones* e a facilidade de conexão desses aparelhos via pacotes de dados e redes sem fio disponíveis nas cidades. Além disso, o uso de aplicativos e o tempo gasto em trânsito nas grandes cidades - as chamadas “borbulhas de ócio” de Igarza (2009) - chamam a atenção para o jornalismo nesses dispositivos. Muitos veículos já disponibilizam suas informações em aplicativos, adaptando conteúdos a partir de websites, muitas vezes sem aproveitar plenamente as características de *tablets* e telefones.

Para interagir com um objeto ou sistema é necessário que exista uma interface - algo entre as duas faces que permita a utilização plena desse objeto. No caso de um jornal ou revista impresso, as páginas atuam como a interface entre a informação e o leitor enquanto no jornalismo digital as “páginas” estão nas telas dos *sites* e portais de notícias.

¹ Exemplo: Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XIV Congresso de Ciências da

² Mestranda em Comunicação Social na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Bolsista CAPES/PROSUP.



Os estudos sobre interfaces ganharam força com o surgimento dos primeiros computadores pessoais. O computador, até então restrito a profissionais e estudiosos de informática, passou a atingir um público maior e mais abrangente ao utilizar elementos do dia a dia dos usuários na sua interface. A metáfora do desktop, utilizada até hoje em grande parte dos sistemas operacionais, visava aproveitar objetos do mundo “real” como as pastas, a lixeira e o disquete para facilitar tarefas como mudar arquivos de local, excluir e salvar operações.

É possível pensar em uma “metáfora do jornal” presente nas interfaces de produtos de jornalismo digital. Da maneira semelhante à metáfora do desktop, é possível encontrar muitos elementos do jornalismo impresso em páginas digitais. Isso pôde ser visto primeiramente na transposição do impresso para a web e atualmente é possível perceber a influência de elementos do impresso na produção jornalística para dispositivos móveis, como se pode ver inclusive no Flipboard, que traz características como colunas e o “folhear” de páginas para o iPad.

2. Flipboard

O Flipboard, lançado para iPad em abril de 2010, autodenomina-se uma “Revista Social”, é considerado na AppStore da Apple um aplicativo de Redes Sociais³ e atua como um agregador de conteúdos, unindo as redes sociais do usuário, os *feeds* de notícia, as fotos, os blogs, os sites noticiosos e agregadores de conteúdo como Google Reader, apresentando estes conteúdos em uma interface própria. Buscando facilitar o acesso do usuário às suas redes sociais e informações que ele considera relevantes, o Flipboard reúne “conteúdo de diversas fontes em uma única interface, mostrando imagens, manchetes e textos com um design simples e interessante” (Revista Wired, Novembro de 2011).

O Flipboard é personalizado pelo usuário. É possível assinar atualizações de veículos – por veículo entende-se qualquer tipo de publicação, site, portal de notícias, blog e tumblr. É possível ainda assinar atualizações temáticas e integrar contas de redes sociais como Facebook, Twitter, Instagram e LinkedIn

A possibilidade de agregar diferentes contas e atualizações passa a ter importância no contexto do jornalismo atual, pois permite ao usuário unir diferentes

³

AppStore: <http://www.apple.com/br/ipad/from-the-app-store/social.html>



fontes de informação em um único espaço. O modelo de jornalismo deixou, há tempos, de ser um modelo padronizado pelas grandes empresas jornalísticas. A busca por diferentes fontes de informação modifica a relação do indivíduo com as notícias.

O cidadão não se informa mais apenas através de veículos jornalísticos consagrados, nem aceita a definição de terceiros sobre o que é crível ou que tenha boa reputação. Um interagente na cibercultura consome toda e qualquer informação que tiver contato, segundo suas estratégias particulares de interação na rede (PRIMO, 2011, p. 141).

A multiplicação de fontes de informação com a internet, a popularização dos blogs e, mais recentemente, das mídias sociais atenta para outra realidade, em que cada pessoa define como e através de quais meios quer se informar como exemplifica Primo (2008) ao introduzir o conceito de “composto informacional midiático”.

Chamo de composto informacional midiático o conjunto de informações disseminadas tecnologicamente por meios de comunicação que servem para a atualização individual sobre notícias. É importante notar que meios de comunicação não são aqui limitados à mídia tradicional, como jornal, revista, rádio e televisão. Para a discussão do composto informacional são considerados desde fanzines, rádios-livres a portais na web, blogs e microblogs (PRIMO, 2008, p. 5).

Um aplicativo como o Flipboard pode concretizar o “composto informacional midiático” de Primo (2008), permitindo ainda que o usuário compartilhe e comente notícias e atualizações através de suas redes sociais sem precisar sair do aplicativo.

Cunha (2011), ao estudar 12 revistas com edições para *tablets* - cinco nacionais e sete internacionais - percebeu que “a interface também remete a diagramação do impresso, como vimos, com utilização tímida de alguns recursos de multimídia, principalmente do áudio.” (CUNHA, 2011, p. 128). Também chamou a atenção do autor que ainda de “forma muito tímida, as edições digitais para *tablet* estão apresentando possibilidades de compartilhamento de conteúdo para as redes sociais” (*Idem*, p.115).

O Flipboard, ao aproveitar recursos de multimídia e permitir o compartilhamento e acesso às redes sociais pode ser considerado uma tendência para formatos de jornalismo em dispositivos móveis.

3. Heurísticas

Para avaliar a interface do Flipboard foram consideradas as heurísticas de Nielsen (1994), uma adaptação da Avaliação Heurística criada por Jakob Nielsen e Rolf Molich (Nielsen, Molich, 1990 apud Nielsen, 2005), que consiste em “uma



inspeção sistemática da usabilidade de uma interface de usuário” (NIELSEN, 2005, online).

A avaliação foi feita utilizando as heurísticas, princípios de design e usabilidade colocados em prática, aplicados a um produto e interpretados nas interfaces. As heurísticas foram desenvolvidas por Nielsen e Molich em 1990. Nielsen (1994) desenvolveu mais estudos, incluindo a análise de 249 problemas de usabilidade para chegar as 10 seguintes heurísticas.

1. Visibilidade de status do sistema;
2. Compatibilidade do sistema com o mundo real;
3. Controle do usuário e liberdade;
4. Consistência e padrões;
5. Ajuda a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros;
6. Prevenção de erros;
7. Reconhecimento em vez de memorização;
8. Flexibilidade e eficiência de uso;
9. Estética e design minimalista;
10. Ajuda e documentação

A partir de um roteiro baseado em quatro etapas de navegação - Histórias de Capa, Tela Inicial, Tela das atualizações e Tela da Atualização - o Flipboard foi analisado primeiramente no que diz respeito às características da sua interface e depois na relação dessas características com as heurísticas.

3.1. Histórias de Capa

A tela com as histórias de capa do Flipboard é a primeira vista pelo usuário quando este está usando um iPad em que sua conta já está cadastrada. Cada vez que o usuário acessa o aplicativo, são exibidas 10 histórias de capa, cada uma com uma imagem exibida por alguns segundos a qual é, depois, substituída como em uma sequência de slides.

A relação do aplicativo com as heurísticas é a seguinte:

- Compatibilidade com o mundo real: representada na maneira de fazer o “Flip” (virar a página), no “Plus” para outras matérias, no título da história de capa e na posição do logotipo do Flipboard;



- Estética e design minimalista: as informações presentes são apenas as essenciais, não existe excesso de informações ou elementos muito distrativos, os *slides* das capas ficam no ar por tempo suficiente para o usuário reconhecer e ler o título;
- Consistência e padrões: o ato de fazer o “Flip” será o mesmo em toda a navegação; a posição do menu de compartilhamento também será a mesma em outras telas do aplicativo; além disso, selecionar um elemento é sempre da mesma maneira, por meio do toque;
- Visibilidade do status do sistema: quando as histórias de capa estão mudando é apresentado um símbolo de “atualização” demonstrando que a atualização está sendo feita;
- Ajuda e documentação: não existe nenhum link ou opção para ajuda ou documentação.

Após as histórias de capa, seguindo o fluxo de navegação feito através do “Flip”, o usuário será direcionado para a tela inicial, que apresenta suas assinaturas.

3.2. Tela Inicial/Ladrilhos

Seguindo o roteiro de navegação, o usuário irá para a tela inicial, que contém todas as assinaturas organizadas em “ladrilhos”, que podem conter imagens da última atualização ou apenas o título daquele conteúdo.

Em relação às heurísticas é possível perceber:

- Compatibilidade com o mundo real: representada nos ícones de atualização, de configurações e no número de páginas, elementos que remetem a *websites*, navegadores e sistemas de internet. A página inicial remete ao índice de uma revista, com todos os conteúdos mais atualizados disponíveis, para que o usuário possa ver e escolher;
- Estética e design minimalista: existem poucos elementos e o grande destaque é dado para os “ladrilhos”;
- Consistência e padrões: o Flip ocorre no mesmo sentido;
- Reconhecimento: os ladrilhos se apresentam de maneira bastante intuitiva, com imagem e nome do veículo/assunto, favorecendo o reconhecimento por parte do usuário;



- Visibilidade do status do sistema: é possível perceber quando os “ladrilhos” estão sendo atualizados pela mudança nas imagens; também é possível ver um símbolo para atualização;
- Controle do usuário e liberdade: o usuário tem a oportunidade de voltar, através do Flip, em direção às histórias de capa; além disso, o ícone para a janela de conteúdo pode servir como uma “saída” para o usuário, pois apresenta informações sobre a conta e a opção de *logoff*;
- Ajuda e documentação: não é uma heurística muito presente no Flipboard em geral, primeiramente por só estar presente nessa tela; o usuário só consegue acessar ajuda se selecionar o ícone e abrir a janela de configurações, e mesmo assim a visualização dos conteúdos de ajuda exige que o usuário utilize a barra de rolagem na página, que não se adapta ao formato da janela, além de serem poucos artigos de ajuda.

Ao seguir a navegação o usuário escolhe um *feed* através de um “ladrilho”, e assim pode visualizar as atualizações daquele veículo ou tema.

3.3. Tela de Atualizações de um Veículo/Assunto

Quando o usuário escolhe um *feed* nos “ladrilhos” da sua página inicial do Flipboard ele é direcionado para uma tela com as últimas atualizações deste. A organização dessas atualizações se dá por colunas, sendo que um pode aparecer em destaque, ocupando mais espaço e contando com uma imagem maior.

Quanto às heurísticas, pode-se perceber que:

- Compatibilidade com o mundo real: a utilização de colunas remete aos jornais e revistas impressos. A maneira como o aplicativo apresenta o local para composição de *tweet* remete a um cartão postal;
- Estética e design minimalista: a forma como os textos e imagens são apresentados é minimalista e apresenta equilíbrio entre os tamanhos de textos e imagens;
- Consistência e padrões: o posicionamento de elementos como o ícone para pesquisa/contéudo é consistente com as outras páginas do Flipboard;
- Visibilidade do status do sistema: é possível saber a quanto tempo uma mensagem ou notícia foi postada e quantos *retweets* teve. Além disso, a



identificação do veículo ou tema serve como um elemento de status, pois identifica ao usuário o que ele está lendo;

- Controle do usuário e liberdade: o usuário tem a oportunidade de voltar por meio do símbolo de retorno;
- Ajuda e documentação: não está presente na página de atualizações; não existe nenhuma maneira de acessar a ajuda nesta tela, somente retornando à tela inicial é possível acessá-la.

Quando o usuário escolhe uma atualização para ler, ele é direcionado para uma tela específica. A visualização das informações nesta tela pode mudar de acordo com a procedência da informação.

3.4. Tela da Atualização

Quando o usuário seleciona uma atualização para ler, esta pode ser apresentada seguinte maneira: a tela pode ser dividida ao meio, com uma parte do texto e da imagem em metade da tela, reservando a outra metade para a página original daquele conteúdo, permitindo que o usuário possa fazer *scroll* e ler a página inteira.

A navegação nas páginas das atualizações foi o único momento em que foi encontrado um erro no Flipboard: navegando por mais de uma atualização do site *So Bad So Good*⁴, no dia 19 de maio de 2012, ocorreu um erro na visualização de imagens. Quando se rolava a página original para ganhar a tela inteira, mais de uma atualização mostrava uma imagem (de outra atualização do mesmo site) na frente do conteúdo (destaque da Figura 1).

⁴

Disponível em < <http://sobadsogood.com/>>

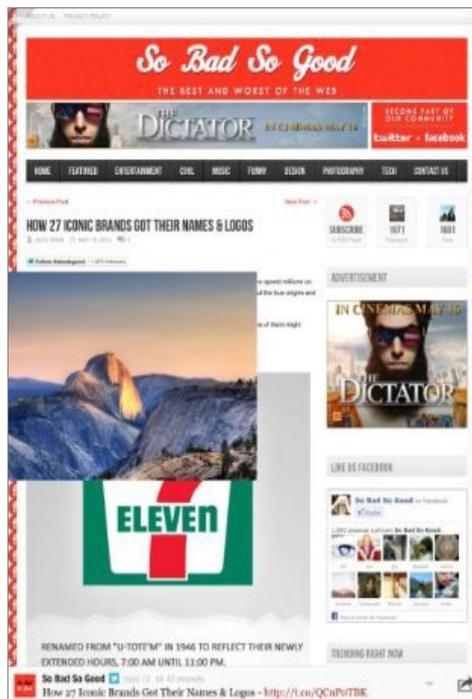


FIGURA 1: Erro na apresentação das imagens.

A relação com as heurísticas é a seguinte:

- Estética e design minimalista: no caso das atualizações com páginas originais, a solução de dividir a tela em duas metades e deixar a metade original sombreada evita que o conteúdo fique repetido nas duas metades e permite que o usuário diferencie os dois “ambientes” (Flipboard e página original);
- Consistência e padrões: o posicionamento da barra com informações do Twitter e opções de compartilhamento é semelhante ao da página de notícias, o que representa consistência – no que diz respeito ao movimento que deve ser feito pelo usuário para rolar a página original de baixo para cima, esta ação não é consistente nem com o movimento mais comum no aplicativo (“Flip”), podendo confundir o usuário;
- Visibilidade do status do sistema: enquanto as páginas originais estão sendo carregadas, é exibido um elemento de “Loading”, semelhante aos símbolos de atualização utilizados em outros momentos. A utilização da tela “opaca” para marcar a página original também pode ser considerada uma forma de demonstrar o status do “ambiente” em que o usuário está navegando;



- Controle do usuário e liberdade: o usuário tem a oportunidade de voltar por meio do símbolo de retorno;
- Ajuda e documentação: não está presente nem existe nenhum elemento ou link que remeta à ajuda;
- Ajuda a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros: no único momento da navegação em que foi constatado um erro não existiu nenhuma mensagem ou forma de reconhecimento ou diagnóstico de erros, nem foi possível recuperar-se dele.

4. Resultados

Os resultados da avaliação heurística podem ser visualizados na Tabela 1. O símbolo verde representa heurísticas consideradas presentes na etapa de navegação; o ícone vermelho representa as heurísticas que não estavam presentes, o ícone amarelo representa uma heurística que foi encontrada, mas apresentou problemas e os campos sem preenchimento contêm heurísticas que não se aplicavam à avaliação do Flipboard, como *flexibilidade e eficiência no uso* – que previa a utilização de elementos que ajudassem usuários experientes a achar “atalhos” – pois o aplicativo é bastante intuitivo por si só e não necessariamente faz a distinção ou apresenta os “atalhos” para usuários mais experientes.

TABELA 1: Resultados da Avaliação Heurística.

Fonte: os autores (2012)

Heurísticas	Histórias de Capa	Tela Inicial	Tela de Atualizações	Tela da Atualização
Visibilidade de status do sistema	✓	✓	✓	✓
Compatibilidade do sistema com o mundo real	✓	✓	✓	✓
Controle do usuário e liberdade	✓	✓	✓	✓
Consistência e padrões	✓	✓	✓	!
Ajuda a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros	—	—	—	✗
Prevenção de erros	—	—	—	—
Reconhecimento em vez de memorização	—	✓	—	—
Flexibilidade e eficiência de uso	—	—	—	—
Estética e design minimalista	✓	✓	✓	✓
Ajuda e documentação	✗	✓	✗	✗

Prevenção de erros também foi considerada não aplicável, uma vez que o aplicativo oferece uma navegação simples e que não oferece muitos “riscos” de erro. A diferença entre prevenção de erros e a ajuda para reconhecer, diagnosticar e recuperar-



se de erros é que, em um determinado momento da navegação ocorreu um erro não previsto e não relacionado à navegação ou a uma ação do usuário, o qual não foi possível diagnosticar ou recuperar-se. Isso chama a atenção para uma característica do aplicativo no que diz respeito à ajuda. Apesar de existir o acesso à ajuda isto acontece em apenas um momento da navegação e não de maneira simples, além disso, o conteúdo da ajuda não é vasto e é de difícil visualização, o que destoa do aplicativo.

Visibilidade do status do sistema e design minimalista foram encontradas em todas as etapas de navegação. Por ser um aplicativo que oferece justamente atualizações, a forma de manter o usuário atento ao que acontece e quando está ocorrendo alguma atualização se torna importante. A apresentação do conteúdo no aplicativo é bastante minimalista, dando bastante destaque ao conteúdo e utilizando as imagens de maneira interessante (nos ladrilhos e como destaque nas telas de atualizações).

A heurística *consistência e padrões* também esteve presente em quase todos os momentos da navegação. O design do Flipboard é muito consistente, seja na utilização de cores (sempre nos tons de vermelho, branco e cinza), quanto na organização do conteúdo em ladrilhos e na utilização das colunas para as atualizações são padronizadas, permitindo a leitura na horizontal e na vertical no iPad.

O Flipboard, em vários elementos, busca se assemelhar ao “mundo real”. O fato de se chamar de “revista social” e a organização da informação indicam que o aplicativo busca a aproximação com modelos impressos.

É possível pensar em estudos posteriores que explorem a relação do Flipboard ou de outros aplicativos semelhantes com as características do jornalismo digital. É possível expandir os estudos sobre interfaces e jornalismo nos dispositivos pós-PC, buscando utilizar tais recursos para produzir conteúdos jornalísticos específicos para essas plataformas.

Referências

BARROS, Fernando Valeika de. **Flipboard é ideia de milhões**. 18 mai. 2011. Disponível em <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/ipad/noticias/flipboard-e-ideia-de-milhoes>>. Acesso em 07 abr. 2012.

BERNSTEIN, Joanna. Flipboard review. 01 nov. 2011. Disponível em <<http://www.wired.com/reviews/2011/11/flipboard-app/>>. Acesso em 22 abr. 2012.



CUNHA, Rodrigo do Espírito Santo da. **Revistas no cenário da mobilidade : a interface das edições digitais para Tablets**. Salvador: UFBA, 2011. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, 2011.

GROSSMANN, Fabiane. **Estratégias comunicacionais de interfaces gráficas de webjornais: estudo do caso ZEROHORA.com**. Santa Maria: UFSM, 2008. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Santa Maria, 2008.

IGARZA, Roberto. **Burbujas de Ocio**. La Crujia, 2009.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma a maneira de criar e comunicar** / Steven Johnson; tradução, Maria Luísa X. de A. Borges; revisão técnica, Paulo Vaz – Rio de Janeiro; Jorge Zahar Ed, 2001.

NIELSEN, Jakob. **Ten Usability Heuristics**. Use it, 2005. Disponível em:
<http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html>. Acesso em 17 abr. 2012.

_____. **Heuristic Evaluation**. Use it, 2005. Disponível em:
<http://www.useit.com/papers/heuristic/>. Acesso em 17 de abr. de 2012.

_____. **How to Conduct a Heuristic Evaluation**. Use it, 2005. Disponível em:
http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_evaluation.html. Acesso em 17 de abr. de 2012.

_____. **Enhancing the explanatory power of usability heuristics**. CHI'94. 1994.
Disponível em <<http://www.cs.helsinki.fi/u/salaakso/kl2-2002/lahteet/Nielsen94-Enhancing-Heuristics.pdf>>. Acesso em 05 mai. 2012.

PRIMO, Alex. **A cobertura e o debate público sobre os casos Madeleine e Isabella: encadeamento midiático de blogs, Twitter e mídia massiva**. Galáxia, v. 16, 2008. No prelo.
Disponível em <http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/caso_Isabella_e_Madeleine.pdf>. Acesso em 22 mai. 2012.

_____. **Transformações no jornalismo em rede: sobre pessoas comuns, jornalistas e organizações; blogs, Twitter, Facebook e Flipboard**. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, v.02, n.25, p. 130-146, dez. 2011.