



Jornalismo para plataformas móveis: avaliação interdisciplinar de comunicabilidade de interfaces gestuais

Journalism for mobile platforms: an interdisciplinary evaluation of gestural interface communicability

Luiz Agner, Barbara Jane Necyk, Alberto Santagueda, Natanne Viegas, Vitor Zanfagnini

Interface, jornalismo, mobilidade, comunicabilidade, semiótica, IHC, usabilidade

O processo de convergência tecnológica impõe a sua lógica, que impacta fortemente todas as empresas de mídia. Diante da crise, estas procuram se adaptar, estendendo o seu conteúdo através de inúmeras plataformas e formatos, a exemplo dos chamados aplicativos nativos, desenvolvidos exclusivamente para os dispositivos móveis como smartphones e tablets. Entre as manifestações que estão em desenvolvimento e expansão no campo jornalístico, focamos na avaliação das soluções desenhadas para o jornalismo móvel, com ênfase na sua recepção, onde aplicamos o conceito de comunicabilidade. Este conceito, que tem por base a Semiótica, relaciona-se à construção de uma linguagem para a interação e descreve a capacidade de um sistema interativo comunicar satisfatoriamente ao usuário a lógica do seu design. Como estudo de caso, avaliamos as interfaces gestuais do aplicativo da revista *Veja* para tablets, a partir do método de avaliação de comunicabilidade.

Interface, journalism, mobile, communicability, semiotics, HCI, usability

*The process of technological convergence imposes its logic to the general context and greatly impacts all media companies. In the face of crisis, they seek to adapt, extending its content through a number of platforms and formats, such as so-called native applications, developed exclusively for mobile devices such as smartphones and tablets. Among the events that are in development and expansion in the journalistic field, we focus our research attention in the evaluation of solutions designed for mobile journalism, with emphasis on its reception, where we apply the communicability concept. This concept originated from Semiotics theory describes an interactive system's ability to communicate satisfactorily its logic design to the user. As a case study, we evaluated the gestural interfaces of *Veja*'s magazine application for tablets, through the communicability evaluation method.*

1 Introdução

As primeiras décadas do século XXI tem sido marcadas pela remodelação da maior parte das atividades profissionais, dadas as condições sociais, culturais, tecnológicas e econômicas propiciadas pela Internet, dentre outros sistemas em rede. No campo de atuação do jornalismo, temos assistido a dois fenômenos: (i) o desaparecimento de publicações noticiosas impressas, algumas bastante tradicionais, e (ii) a migração ou complementação de publicações impressas para o meio digital (CANAVILHAS e SATUF, 2013, p.35).

Diversas publicações jornalísticas têm migrado para a internet, e muito tem se falado sobre as potencialidades não exploradas de produtos e serviços online (CANAVILHAS e SANTANA, 2011:53). É notório que a digitalização, o crescimento das possibilidades de atuação em rede e a emergência dos dispositivos móveis vêm alterando a maneira pela qual é possível produzir, distribuir e consumir notícias (CANAVILHAS e SATUF, 2013:35).

Nesse contexto, a lógica da convergência tem impactado fortemente as empresas de mídia, que procuram se adaptar, estendendo o seu conteúdo através de diversas plataformas informacionais, entre estas os dispositivos móveis, com aplicativos desenvolvidos para smartphones e tablets. Estes são produtos jornalísticos paradigmáticos no novo ciclo de inovação - novos suportes que rejeitam a noção de oposição ou concorrência entre plataformas integrantes do portfolio de produtos de um mesmo grupo empresarial (BARBOSA et al., 2013). No cenário descrito, voltamos nossa atenção para o tablet, que representa a possibilidade de combinar uma sofisticada apresentação gráfica, característica da mídia impressa, com a multimodalidade e a interatividade, características da mídia online – contribuindo para a criação de uma nova linguagem ainda em evolução, assim como para novas oportunidades de negócios que ajudem a superar a crise em que se projeta o jornalismo.

Este trabalho coloca como objetivo investigar em que medida o aplicativo da revista *Veja* para tablets faz uso das potencialidades do suporte em que está inserido. Pretendemos verificar através da observação sistemática do uso do app de que maneira as dimensões de tactilidade e interatividade são percebidas e utilizadas por seus leitores, durante a interação com a revista, e como a comunicabilidade do software é servida aos seus leitores-usuários. Antes, porém, relembraremos alguns conceitos basilares para realização desta avaliação.

2 O jornalismo em mutação

2.1 Transformações nas práticas de leitura

As práticas de leitura são práticas sociais: desta forma, o ato de leitura não pode ser apartado dos sentidos a ele atribuídos por uma determinada sociedade. A leitura é uma ação que toma corpo no tempo e no espaço segundo as condições sociais existentes. Chartier (1998) relembrava-nos que passamos da leitura oral para a leitura silenciosa (ou leitura com os olhos). Esta última forma de leitura, que ocupa espaço em nossa sociedade nos últimos quatrocentos anos, ganha formas particulares na sociedade da informação. Dos computadores aos smartphones, lemos cada vez mais através de uma ou mais telas, com a característica da mobilidade.

Localizamos no trabalho de Cavallo e Chartier (*apud* Agner, 2015) os fundamentos para compreender como o rol de novas formas de interação, trazidas pelos dispositivos móveis, está diretamente relacionado às práticas cambiantes de leitura. Os autores dizem que é preciso considerar que as formas produzem sentido e que um texto se reveste de uma significação e de um estatuto inédito quando mudam os suportes que o propõem à leitura. A história das práticas de leitura seria, portanto, “uma história dos objetos escritos e das palavras leitoras”.

Essa história considera o “mundo do texto” um mundo de objetos, de formas e de rituais, com convenções e disposições específicas que incitam à construção do sentido. Não existe texto fora de um suporte que permite a sua leitura: os autores não escrevem livros, escrevem textos que se tornam objetos escritos – manuscritos, gravados, impressos ou informatizados – manejados de diferentes formas por leitores de carne e osso.

Ao mesmo tempo em que Chartier (1998) afirma que a leitura é apropriação, invenção e produção de significado, pontua que esta liberdade é marcada por limitações derivadas das convenções que caracterizam, em suas diferenças, as práticas de leitura. As formas como se lê, a relação do corpo com o suporte de leitura e os motivos para a leitura são dinâmicos, ou seja, mudam conforme o contexto em que se dão.

A leitura e, consequentemente, a atribuição de sentidos realizada pelo leitor de jornais em

situações de uso não convencionais se dá de forma diferenciada em contraste com o exemplo de uma pessoa que senta-se em um banco de praça para ler o jornal impresso (uma situação de uso convencional). Da mesma forma, a experiência de leitura através de um aplicativo nativo, pode se diferenciar caso se dê no sofá de casa ou em deslocamento, em pé no metrô.

2.2 Indústria jornalística: ameaças diante da convergência

Com base nas projeções sobre a queda na leitura diária de jornais, o autor Philip Meyer chegou a prever que em 2043 não haveria mais diários nos EUA. Segundo Barsotti (2014), a indústria jornalística está em crise e a circulação dos jornais impressos, em queda. Nos mercados maduros, a circulação dos veículos impressos vem caindo, juntamente com as receitas publicitárias. Com uma audiência menor, os jornais já não são mais atraentes para o mercado anunciente. Nos EUA, o total de publicidade online já superou a de jornais impressos, segundo o relatório *State of the Media*, citado pela autora. No mundo, a Internet ultrapassou as revistas, tornando-se o terceiro maior meio em faturamento. No Brasil, houve pequeno crescimento da indústria jornalística em função da expansão do PIB e da entrada de títulos populares, mas esta tendência já foi interrompida (Barsotti, 2014: 66).

Nesse contexto, com o avanço da convergência tecnológica, dentre os setores que estão em desenvolvimento e acelerada expansão no campo jornalístico, decidimos focar nossa atenção de pesquisa no jornalismo móvel. Esta modalidade de jornalismo encontra nos smartphones e tablets seus principais suportes. Além de prover acesso cada vez mais instantâneo à informação, em praticamente qualquer lugar, os suportes móveis possibilitaram ao leitor seu lugar como produtor de conteúdo.

Pode-se afirmar que um novo ciclo de inovação vem sendo gerado a partir da utilização dos dispositivos móveis e pela criação e utilização de aplicativos jornalísticos. Diferentemente dos aplicativos de mais ampla utilização, os produtos autóctones (como são chamados os aplicativos originais para tablets) são criados de forma nativa com material informacional exclusivo e tratamento diferenciado (BARBOSA et al., 2013:13).

No contexto da mobilidade, Palácios e Cunha (2012) apontam a tactilidade das interfaces como a nova propriedade que soma-se às anteriormente identificadas como características essenciais do jornalismo digital: hipertextualidade, interatividade, multimidialidade, personalização, atualização contínua e memória. Desse modo, acreditamos que a análise da interação do leitor com a informação jornalística em plataformas móveis deve considerar necessariamente o atributo tátil e gestual das interfaces como relevante em avaliações e estudos que focam na recepção.

3 Anotações sobre interação humano-computador

3.1 O conceito de comunicabilidade em IHC

De acordo com de Souza (2005), a comunicabilidade diz respeito a discursos e se relaciona à construção de uma linguagem para a interação. Ou seja, engloba o sistema de significação com componentes léxicos, sintáticos, semânticos e pragmáticos que descrevem a interação humano-computador.

Comunicabilidade é um dos conceitos que descrevem a qualidade dos sistemas interativos, assim como o fazem a acessibilidade e a usabilidade. Pode ser entendida como a capacidade de uma interface de comunicar ao usuário a lógica do seu design: as intenções do designer e os princípios de interação resultantes do processo de design (Barbosa e Silva, 2010, p. 38). O entendimento correto desta lógica contida na interface permite que os usuários tirem o melhor proveito da tecnologia (em nosso caso, da interação com uma publicação jornalística em um dispositivo móvel). Comunicabilidade é, dessa forma, definida tecnicamente como “a capacidade do preposto do designer de alcançar a plena metacomunicação” (de Souza, 2005).

É importante sublinhar que “um sistema com alta comunicabilidade é frequentemente um

sistema com alta usabilidade" (Barbosa e Silva, 2010). Por exemplo: quando um usuário consegue compreender como o sistema funciona porque o designer se expressou adequadamente através da interface (comunicabilidade), torna-se mais fácil para ele aprender a utilizá-lo (usabilidade).

3.2 Um método para avaliar a comunicabilidade

Um dos métodos elencados na literatura para avaliar a comunicabilidade de um sistema interativo é o método de avaliação de comunicabilidade (MAC), que visa a avaliar a *competência discursiva de uma interface*. Nesta pesquisa, avaliaremos as interfaces de um aplicativo jornalístico para tablets, a partir dos conceitos trazidos pela Semiótica e pelo método de avaliação de comunicabilidade. O método prescreve a observação sistemática e o registro da interação dos usuários com o sistema em busca da identificação das "rupturas na comunicação usuário-sistema". Trata-se de um método qualitativo – que privilegia a análise em profundidade -, onde o número de participantes é geralmente reduzido (cinco a dez).

No MAC, pesquisadores realizam a avaliação das interfaces através de um processo de etiquetagem (onde cada etiqueta sinaliza um tipo de ruptura na comunicação), na medida em que revisam gravações em vídeo e anotações, e identificam rupturas, de modo a recriar o protocolo verbal do usuário. Mais detalhes sobre o método de avaliação de comunicabilidade serão apresentadas adiante, no tópico sobre o roteiro de pesquisa.

3.3 Comunicação designer-usuário e *affordances*

Além da questão da comunicabilidade, faz-se necessário definir um outro conceito essencial para explicar as questões que envolvem a interação humano-computador. O termo *affordance* tem sido largamente citado e explorado em estudos sobre design de interação, particularmente a interação tátil ou gestual.

Norman (2010) ensina-nos que a palavra *affordance* foi cunhada para se referir a propriedades acionáveis do mundo, em sua interação com determinado ator (seja este humano ou animal). Compreender corretamente o significado deste conceito é fundamental para ter sucesso no desenho de aplicativos, com adequada usabilidade, sublinha Norman. Segundo o autor, *affordances* especificam uma gama de ações e possibilidades existentes em um ambiente mas são de pouca valia se não forem visíveis para o usuário. Por isso, a arte do designer de interfaces seria garantir que as ações desejadas e relevantes sejam prontamente perceptíveis.

Na medida em que as *affordances* de uma interface precisam ser claramente percebidas por seus usuários, podemos apontar aí uma questão de metacomunicação: os designers devem comunicar claramente aos usuários a existência de *affordances* no ambiente, além de sugerir a forma mais apropriada de acioná-las (AGNER et al., 2015).

4 O aplicativo Veja para tablets

Nosso estudo de caso foi selecionado por diversas razões. Veja é a revista semanal de informação de maior circulação no Brasil. Além disso, Veja foi a primeira revista brasileira a adaptar a versão impressa para a leitura em tablets.

Lançada em 11 de setembro de 1968, a revista Veja, editada pelo Grupo Abril, foi fundada pelos jornalistas Roberto Civita e Mino Carta como um semanário ilustrado de informações que teve forte inspiração em revistas internacionais, como a americana *Time*. A revista aborda temas do cotidiano brasileiro como economia, política, cultura, religião, ecologia e tecnologia, entre outros (BAPTISTA e ABREU, 2015).

Além da versão impressa, o Grupo Abril disponibiliza o conteúdo de Veja através do seu website e outras mídias. O conceito do *app* está baseado principalmente na oferta de conteúdo extra em relação ao conteúdo da revista impressa, através dos recursos multimídia (GOOGLE

PLAY, 2015). O diferencial da edição para tablets está em vídeos, links, animações, galerias, infográficos interativos, etc. Cada nova edição digital é disponibilizada para download nos tablets Ipad da Apple e Android aos sábados, às 9h.

5 O roteiro desta pesquisa

Conforme já mencionado, este trabalho emprega o método de avaliação de comunicabilidade, que tem como objetivo observar a recepção da metamensagem do designer para os usuários, apreciando a qualidade desta comunicação (Prates et al., 2000; de Souza, 2005; de Souza e Leitão, 2009).

Com este método, representantes dos usuários-leitores foram convidados a realizar tarefas utilizando o sistema interativo proposto pela Abril para Veja. Estas experiências de uso foram observadas e registradas em vídeos, de modo bastante semelhante a um teste de usabilidade. A diferença é que os registros foram analisados pelos pesquisadores em busca de possíveis rupturas de comunicação no diálogo designer-usuário.

A coleta de dados incluiu um questionário pré-teste, a sessão de observação em si e questionários e entrevistas pós-teste. O resultado foi um conjunto de vídeos capturados em cada sessão (um vídeo por tarefa ou por usuário).

Na atividade de interpretação, os pesquisadores realizaram a etiquetagem dos vídeos, onde cada ruptura de comunicação foi associada a uma das treze etiquetas a seguir: *Cadê?*; *E agora?*; *O que é isto?*; *Epal!*; *Onde estou?*; *Ué, o que houve?*; *Por que não funciona?*; *Assim não dá*; *Vai de outro jeito*; *Não, obrigado!*; *Pra mim está bom*; *Socorro!*; e *Desisto*. Cada etiqueta expressa a reação do usuário quanto às rupturas de comunicação.

Nosso estudo do aplicativo Veja para tablets teve foco na recepção e na adequação do design de interações gestuais, procurando identificar as rupturas a partir da revisão dos vídeos obtidos (figura 1).

Figura 1 – Interação de leitor com a revista Veja no tablet, durante a aplicação do método de avaliação de comunicabilidade (foto: Luiz Agner - utilizada com autorização).



Para orientar o estudo empírico, foram consideradas as seguintes questões de pesquisa: (a) Seriam os momentos de interação propostos pela interface ao leitor da revista digital percebidos de maneira clara, ou seja, haveria plena metacomunicação da lógica do design ao leitor? Será que as affordances propostas pelo sistema foram sinalizadas e comunicadas com eficácia? Ou será que o leitor folheia a Veja para tablets como uma mídia impressa? (etiqueta *Cadê?*); (b) Será o índice da revista suficiente para comunicar a localização das matérias? O usuário pode desfazer

uma ação e retornar ao contexto de leitura? Ou o usuário se perde no interior da revista? (etiquetas *Onde estou?* e *Epa!*) (c) Existe adequada comunicabilidade da localização do leitor no conteúdo? (etiqueta *Onde estou?*)

Nosso ensaio de interações empregou um dispositivo Samsung Galaxy Tab 4 Wi-fi, carregado com a edição 2419, ano 48, n.13 de *Veja*, e outras edições antigas. Foi realizado um teste-piloto com um Ipad 2 da Apple, com o objetivo de ajustar previamente o cenário e as tarefas. Empregamos o seguinte roteiro de tarefas para guiar as nossas observações empíricas da interação com o aplicativo *Veja* (tabelas 1 a 5). As observações foram divididas em duas fases. Na primeira, os leitores navegaram livremente por uma edição antiga da revista *Veja* que não seria avaliada, a fim de conhecer recursos e possibilidades interativas, até se sentirem seguros para iniciar a avaliação em uma segunda edição. Somente então os usuários visualizaram o cenário e cada uma das quatro tarefas roteirizadas abaixo.

Tabela 1 – Cenário do método de avaliação de comunicabilidade (criado pelos autores).

Cenário	Você é um profissional atarefado que busca se manter informado lendo os principais jornais e revistas que retratam a cena social, política, cultural e econômica do país. Com o dia a dia de trabalho, nem sempre é possível estar à frente de um computador para ler as suas notícias. Neste momento, você irá fazer a leitura de uma edição de <i>Veja</i> , em um tablet que um amigo lhe emprestou.
----------------	---

Tabela 2 – Tarefa (1) para guiar a interação do método de avaliação de comunicabilidade.

Tarefa 1	A partir do índice, abra a matéria de capa, e acesse o infográfico que mostra o acidente do avião da Germanwings.
Estado de Início	Capa da revista <i>Veja</i>
Objetivo	Avaliar a comunicabilidade da página Índice utilizada pela revista para a localização das matérias e a percepção do usuário quanto às possibilidades de interação com o periódico em um infográfico dinâmico.
Tempo Necessário	1min30s

Tabela 3 – Tarefa (2) para guiar a interação do método de avaliação de comunicabilidade.

Tarefa 2	Assista ao vídeo de <i>Black-Ish</i> na matéria sobre seriados de TV.
Estado de Início	Página da revista onde o usuário considerou finalizada a tarefa 1.
Objetivo	Avaliar a compreensão do usuário quanto à descoberta de conteúdos multimídia propostos pelo design do aplicativo.
Tempo Necessário	1min30s (apenas encontrar o vídeo) a 5min (assistindo ao vídeo completo).

Tabela 4 – Tarefa (3) para guiar a interação do método de avaliação de comunicabilidade.

Tarefa 3	Na matéria sobre adaptações de contos de fadas para o cinema, compare cenas do desenho <i>A Bela e a Fera</i> da Disney com a sua versão mais recente. Em seguida, envie a sua opinião sobre a matéria para a redação de <i>Veja</i> .
Estado de Início	Página da revista onde o usuário considerou finalizada a tarefa 2.

Objetivo	Diagnosticar a comunicabilidade do sistema para envio de mensagens por email diretamente do tablet para a redação da revista, assim como avaliar a possível interferência dessa atividade no fluxo da leitura.
Tempo Necessário	7min (assistindo aos dois vídeos completos).

Tabela 5 – Tarefa (4) para guiar a interação do método de avaliação de comunicabilidade.

Tarefa 4.a	Navegue um pouco mais na Veja. Escolha uma matéria qualquer (não se preocupe se ela é boa ou ruim) e compartilhe-a com seus amigos em uma rede social.
Tarefa 4.b	Siga para a matéria “Especial - Da taipa ao touch-screen” e tente compartilhá-la por email, Facebook, Twitter ou Google+. (A tarefa 4b é acionada apenas quando o usuário não consegue encontrar uma matéria compartilhável para cumprir a tarefa 4a).
Estado de Início	Página da revista onde o usuário considerou finalizada a tarefa 3.
Objetivo	Avaliar a compreensão do modelo de compartilhamento utilizado pela revista, assim como a comunicabilidade das suas affordances e a possível interferência dessa atividade no fluxo da leitura.
Tempo Necessário	1min30s

Para avaliar o uso da revista Veja no tablet, foi selecionada uma amostra intencional (não probabilística) com sete usuários participantes, com idades entre 18 e 35 anos. Todos com experiência com o uso de tablets há, pelo menos, dois anos.

6 Alguns resultados preliminares

Após a tabulação parcial dos dados e análise preliminar dos resultados do método de avaliação de comunicabilidade sobre a interação com o aplicativo Veja, pudemos observar a ocorrência de rupturas de comunicação, exemplificadas na tabela a seguir:

Tabela 6 – Exemplos de rupturas de comunicação ocorridas durante a aplicação do MAC.

Etiqueta	Rupturas de comunicação em Veja para tablets
Cadê?	<p>O usuário vasculha o Índice da revista mas não encontra a matéria que procura.</p> <p>Após assistir a alguns vídeos, o usuário não encontra o formulário para enviar seu comentário.</p> <p>O usuário insiste em poder compartilhar a matéria que escolheu, no caso, a matéria de capa. Mas não há affordances para isto.</p> <p>Após tentar encontrar uma affordance de compartilhamento no Índice, o usuário começa a folhear a revista, página por página.</p>
E agora?	O usuário encontra o quadro onde ficam os vídeos que ele deve assistir. No entanto, não o comprehende e continua folheando a revista. As affordances presentes neste quadro não foram adequadamente comunicadas.

O que é isto?	O ícone que sinaliza a <i>affordance</i> de scroll (rolagem) de textos não foi interpretado corretamente. O mesmo se deu com faixas brancas e/ou pretas nas margens superior e inferior das páginas da revista.
Epa!	O usuário comete um equívoco e aciona outro vídeo, enquanto procurava assistir a vídeos de <i>A Bela e a Fera</i> .
Onde estou?	Após enviar formulário com mensagem para a redação de <i>Veja</i> , o usuário tenta voltar para a revista, mas não consegue. Fica perdido.
Ué, o que houve?	Na página de envio de mensagem, a barra superior de menu tem seus signos modificados, mas o usuário não comprehende por que.
Por que não funciona?	O usuário encontra os vídeos de <i>A Bela e a Fera</i> , toca para abrir o primeiro, mas o sistema não abre na primeira tentativa. O usuário toca na faixa branca acima da página da revista e afirma que ali deveria haver um link direto ao índice. Trata-se de uma falsa <i>affordance</i> que gerou problemas de interpretação.
Assim não dá	O usuário desiste de compartilhar a matéria de capa, e tenta compartilhar qualquer matéria que a revista permita.
Vai de outro jeito	O usuário não consegue voltar ao conteúdo pelas funções da revista, e o faz pelo botão físico Voltar do aparelho.
Não, obrigado!	O usuário desiste de procurar pela página de Índice da revista <i>Veja</i> , e recorre ao Índice estrutural gerado pelo aplicativo.
Pra mim está bom	O usuário encontra o termo <i>Black-lsh</i> em uma matéria, e acredita que chegou no seu objetivo, sem completar a tarefa proposta.
Socorro!	Ao não encontrar o conteúdo nem pelo índice da revista e nem pelo Índice do aplicativo, o usuário recorre à página de Ajuda da revista. Usuário pede dicas ao moderador.
Desisto	O usuário desiste de encontrar o conteúdo proposto.

7 Conclusões parciais e provisórias

No momento da redação deste artigo, a tabulação de dados colhidos com o método de avaliação de comunicabilidade foi parcial. Entretanto, já nos foi possível ensaiar conclusões sobre o estudo de caso, ainda que parciais e provisórias. A observação da leitura de *Veja* pelo grupo de participantes evidenciou ações e reações recorrentes. Algumas conclusões temporárias advindas desta observação foram:

- Os momentos de interação propostos pela interface ao leitor da revista não foram percebidos de maneira clara. Parece não ter havido uma plena metacomunicação da lógica do design ao grupo de usuários-leitores.
- Nem todos as *affordances* propostas pelo sistema foram comunicadas com eficácia. Foram detectados problemas na metacomunicação designer-usuários, com destaque para as rupturas relacionadas às etiquetas *Cadê?*, *E agora?*, *Por que não funciona?*, *Assim não dá*, e *Socorro!*
- Os participantes eventualmente utilizaram o *app* com base em uma metáfora muito próxima do folhear de uma revista impressa e, por conta desta comparação, se sentiram insatisfeitos com o sistema.

- O índice da revista pareceu ser um dos campos de maior frustração por parte dos participantes. Por vezes, os participantes não encontraram as matérias ou conteúdos que queriam localizar.
- Apesar de o app fornecer sistemas de navegação paralelos, os participantes se sentiram perdidos ao ponto de buscarem auxílios à navegação (página de Ajuda) ou o apoio do moderador para poder se localizar e interagir com a revista.

Apesar das observações terem demonstrado um baixo nível de comunicabilidade em *Veja* para tablets, não podemos afirmar que este mesmo grau de interação será vivido por todos os seus leitores. Pensamos, contudo, que a observação inspirada pelo método de avaliação de comunicabilidade pode trazer indícios que auxiliem os designers a projetar sistemas similares ao aplicativo avaliado.

A primeira noção a ser importada da observação é a de que a metáfora da revista impressa pode ser simultaneamente um fator positivo ou negativo nestes sistemas. Se, por um lado, os leitores-usuários se movem com certa familiaridade, por outro, prendem-se a características não existentes no mundo digital e subutilizam seus recursos. Esta situação configura um risco de desorientação do usuário no interior desses sistemas e também de perda parcial dos conteúdos multimídia propostos à leitura. Um dos participantes sugeriu “deixar a estética de revista impressa e transformá-la em um aplicativo de verdade... É a revista impressa e ainda engessada...”

A segunda noção é a integração do sistema de navegação estrutural do aplicativo com o sistema de navegação da própria revista. O auxílio à localização do usuário-leitor na revista se apresenta em dois sistemas: o índice estrutural do aplicativo e o do conteúdo de *Veja* (página Índice). Sobre isso, um dos usuários afirmou ser “complicado o fato de ter dois índices (um da revista e outro “do tablet”), ainda que seja inevitável. E eu achei mais didático o índice do tablet”. Cabe aos designers procurar a melhor forma desta integração e, eventualmente, a adaptação da página Índice original de *Veja* a um novo discurso de interfaces que incorpora recursos de tactilidade.

A terceira noção é a de maior autonomia na coleta ou compartilhamento de conteúdos. As funções de compartilhamento e de participação do leitor são limitadas. O usuário-leitor se insere, na atualidade, em uma perspectiva de ser produtor (e curador) de conteúdos. O compartilhamento em mídias sociais é de extrema importância na dinâmica de consumo de informação deste novo leitor, que não pode mais rasgar a página de um jornal e guardá-la na gaveta. Os usuários têm a clara noção de que os temas que estão na *Veja* podem estar publicados em outros veículos. Como exemplo disso, ao perceber que não era possível compartilhar matérias livremente, um usuário afirmou que iria fazê-lo utilizando o portal de uma empresa concorrente.

Roger Chartier nos ensinou que a leitura é uma produção de significados. A emergência de uma nova prática de leitura se inscreve em condições tecnológicas, econômicas e sociais. Nesse sentido, acreditamos que o mix comunicacional oferecido pelos grupos de mídia não tem apenas, atualmente, o objetivo de prover a informação, mas pode ser entendido também como o projeto da experiência em si, de modo a agregar sentidos à sua natureza significativa. Pensamos que o campo do design, particularmente o design de interação, pode vir a contribuir de múltiplas maneiras na construção de novas experiências de leitura para a imersão do leitor. A percepção da lógica do design por parte dos usuários-leitores não chegou ainda no ponto de garantir a ótima potencialidade das experiências interativas no jornalismo móvel.

O app da revista *Veja* para tablets encontra-se a meio caminho no rumo de consolidar seu espaço de plena experiência comunicacional interativa. Vivemos o auge do processo de convergência, em que os diversos formatos editoriais passarão por radicais reconfigurações, em todos os sentidos. As expectativas sobre o que virá a ser o design do conteúdo jornalístico para os dispositivos móveis ainda vão sofrer grandes mudanças nas próximas décadas.

Agradecimento

Os autores agradecem o apoio da FAPERJ - Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (edital APQ1/2014).

Referências

- AGNER, Luiz. Informação jornalística e design da interação gestual [online]. Revista Z Cultural. Ano IX, n.01. Programa Avançado de Cultura Contemporânea/PACC-UFRJ. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/design-de-interacao-para-aplicativos-jornalisticos-em-tablets-um-olhar-interdisciplinar/>>. Acesso em: 06 abril 2015.
- AGNER, Luiz.; RENZI, A.; VIEGAS, N.; BUARES, P.; ZANFAGNINI, V. Evaluating interaction design in Brazilian tablet journalism: gestural interfaces and affordance communicability. Anais do Congresso Human-Computer Interaction International - 2015. Los Angeles, CA (no prelo).
- BAPTISTA, Íria C. Q.; ABREU, Karen C. K. A história das revistas no Brasil: um olhar sobre o segmentado mercado editorial. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/baptista-iria-abreu-karen-a-historia-das-revistas-no-brasil.pdf>. Acesso em 02 abr. 2015.
- BARSOTTI, Adriana. Jornalista em mutação – do cão de guarda ao mobilizador de audiência. Florianópolis: Insular, 2014. 272p.
- BARBOSA, Simone.; SILVA, Bruno. Interação Humano-Computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 390p.
- BARBOSA, Suzana; SILVA, Fernando Firmino; NOGUEIRA, Leila; ALMEIDA, Yuri. A atuação jornalística em plataformas móveis: estudo sobre produtos autóctones e a mudança no estatuto do jornalista. In: Brazilian Journalism Research, vol. 9, n. 2, 2013. Disponível em: <http://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/viewFile/549/489>. Acesso em 22 mar. 2015.
- CANAVILHAS, João; SATUF, Ivan. Jornalismo em transição: do papel par o tablet... ao final da tarde. In: FIDALGO, António; CANAVILHAS, João (orgs.). Comunicação Digital - 10 anos de investigação. Coimbra: Minerva Coimbra, 2013. p.35-60.
- CANAVILHAS, João; SANTANA, Douglas Cavallari de. Jornalismo para plataformas móveis de 2008 a 2011: da autonomia à emancipação. In: Líbero, v.14, n.28, p. 53-66, dezembro de 2011.
- CHARTIER, Roger. A aventura do livro: do leitor ao navegador. São Paulo: Editora UNESP, 1998.
- _____. A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. Brasília: Universidade de Brasília, 1998a.
- _____. Práticas da Leitura. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.
- DE SOUZA, C. S. The Semiotic Engineering of Human-Computer Interaction. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.
- GOOGLE PLAY. Revista VEJA. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps>. Acesso em 29 mar. 2015.
- GRUPO ABRIL. Editora Abril lança publicações na banca da APP Store para iPhone, iPad e iPod touch no Brasil. Disponível em: <http://grupoabril.com.br/pt/imprensa/releases/editora-abril-lanca-publicacoes-na-banca-da-app-store-para-iphone-ipad-e-ipod-touch-no-brasil>. Acesso em 17 mar. 2015.
- NORMAN, Donald; NIELSEN, Jakob. Gestural Interfaces: A Step Backward in Usability. Interactions. Vol. 17, issue 5, sept-oct. 2010. p. 46-49.
- PALACIOS, M. S.; CUNHA, R. do E. S. da. A Tactilidade em Dispositivos Móveis: primeiras reflexões e ensaio de tipologias. In: Contemporânea, v. 10, n. 3, set/dez. 2012. p. 668-685.

PRATES, R; de SOUZA, C. S.; BARBOSA, S. A Method for Evaluating the Communicability of User Interfaces. *ACM Interactions* 7(1), New York, NY: ACM Press, pp. 31-38, 2000.

Sobre os autores

Luiz Agner, DSc., Facha, PUC-Rio, Brasil <www.agner.com.br>

Barbara Jane Necyk, DSc., PUC-Rio, Brasil, <07barbara@gmail.com>

Alberto Santagueda, especializando, PUC-Rio, Brasil <albertosantagueda@gmail.com>

Natanne Viegas, graduanda, Facha, Brasil <natanne.viegas@gmail.com>

Vitor Zanfagnini, graduando, Facha, Brasil <vitorzanfagnini13@gmail.com>