



6º SIMPÓSIO  
INTERNACIONAL DE  
CIBERJORNALISMO



Performance em Ciberjornalismo:  
tecnologia, inovação e eficiência

Performance in cyberjournalism: technology, innovation and efficiency

1 a 3 de junho/2015 na UFMS  
em Campo Grande-MS - Brasil

## A Informação Jornalística na Ponta dos Dedos: O Ciberjornalismo e a Leitura *Touchscreen*.

Elton Tamiozzo de Oliveira<sup>1</sup>  
Gerson Luiz Martins<sup>2</sup>

**Resumo:** O uso da tecnologia pode ser visto como um diferencial para quem a inventa ou a utiliza melhor, e tem influenciado a maneira de viver da sociedade em todos os afazeres cotidianos, o que inclui a relação entre as pessoas. O jornalismo mantém, historicamente, uma relação estreita com a tecnologia: invenções como o tipo mecânico móvel, telégrafo, rádio, TV e internet mudaram a forma de se produzir e consumir jornalismo. Esta última – a internet – tem mudado rapidamente o viver cotidiano, e a maneira como as pessoas acessam a internet tem mudado, indo dos *desktops* e *notebooks* aos dispositivos móveis. Por meio de pesquisa bibliográfica este artigo busca explorar, ainda que de maneira inicial, conceitos que envolvem a leitura dos ciberjornais e permeiam a apresentação das informações jornalísticas aos leitores em *tablets*, dispositivos móveis que possuem uma interface sensível ao toque (*touchscreen*).

**Palavras-chave:** Ciberjornalismo. Jornalismo em *tablets*. Jornalismo em dispositivos móveis. Interfaces *touchscreen*.

### INTRODUÇÃO

A tecnologia influencia a maneira de viver da sociedade em todos os seus afazeres. Desde o princípio o homem tem uma relação estreita com a tecnologia disponível em sua época e que o auxiliava a caçar, pescar, realizar atividades diárias ou levar vantagem em disputas com outros homens. Invenções como o tipo mecânico móvel, o telégrafo, o rádio, a TV e a internet, alteraram a forma como se produz e como se consome informação e, conseqüentemente, a maneira de fazer e consumir jornalismo.

---

<sup>1</sup> Graduado em Publicidade e Propaganda; Especialista em Gestão Estratégica de Marketing; Especialista em Gestão Educacional; aluno do Mestrado em Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). E-mail: eltontamiozzo@msn.com

<sup>2</sup> Professor e pesquisador da UFMS, coordenador Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo (CIBERJORUFMS), membro do Grupo de Pesquisa em Jornalismo Online (GJOL-UFBA), da Rede de Pesquisa Aplicada Jornalismo e Tecnologias Digitais (JorTec/SBPJor) e pesquisador do LAICOM-UAB, Espanha. E-mail: gerson.martins@ufms.br

Em relação à internet, os dispositivos para acesso têm apresentado mudanças rápidas e significativas, passando dos computadores de mesa (*desktops*) para os computadores móveis (*notebooks*) e, nos últimos três ou quatro anos, para *smartphones* e *tablets*. Os dois últimos permitem a interação não por meio dos tradicionais *mouse* e teclado físico, mas por interação gestual, principalmente o toque. Por conta do tamanho das telas, a forma de exibição e a maneira com que os usuários interagem com a interface são objetos de estudo atualmente.

O objetivo desse artigo é explorar, ainda que de maneira inicial, alguns dos conceitos que permeiam a apresentação das informações jornalísticas aos leitores de ciberjornais em *tablets*, dispositivos móveis que possuem uma interface sensível ao toque (*touchscreen*).

Este estudo é parte de uma pesquisa de mestrado que tem como objetivo analisar a interface dos portais de notícias em relação à experiência dos usuários de dispositivos móveis com acesso à internet.

## **1. TECNOLOGIA E JORNALISMO.**

Desde o princípio o homem tem feito uso da tecnologia para facilitar suas atividades cotidianas, registrar momentos importantes ou para subjugar os “inimigos”, sejam eles a caça, a pesca ou outros seres humanos.

Criar uma nova tecnologia, ou saber fazer o melhor uso da disponível, sempre foi um diferencial para este homem – uso da pedra lascada, do fogo, criação de ferramentas, agricultura, criação de animais, lanças, arco e flecha, pólvora, etc.

Observa-se na história que a tecnologia disponível à época influencia a maneira de viver da sociedade em todos os seus fazeres, incluindo a maneira de se comunicar e, em um período histórico mais recente, a maneira de ser fazer jornalismo. Invenções como o tipo mecânico móvel, o telégrafo, o rádio e a TV, alteraram a forma como se produz e como se consome informação.

Embora um sem-número de jornalistas continue a afirmar que a profissão nada tem de tecnológica e que é movida pela criatividade e expressividade profissional, a realidade que se apresenta é bem diversa. Desde sempre o Jornalismo esteve ligado à tecnologia. Por acaso os aparelhos de rádio, televisão, fotografia e os equipamentos para produzir materiais para estes suportes não estão diretamente ligados a ela? O que seria do telefone, o fax, o velho telex e as máquinas de linotipia e clichéria senão formas de tecnologia? (BALDESSAR, 2005, p. 2).

Postman reafirma a ligação existente entre jornalismo e tecnologia, quando, por exemplo, cita que as “notícias do dia” não existiriam se não fosse o telégrafo.

Não quero dizer que coisas como incêndios, guerras, assassinatos e amor não existiam antes [...] O que digo é que, sem a tecnologia para as anunciar, as pessoas não saberiam e portanto não as incluíam em seu fazer cotidiano. A informação simplesmente não existia como parte do conteúdo da cultura. Essa ideia – que existe um conteúdo denominado “as notícias do dia” foi criada totalmente pelo telégrafo (e desde então ampliada por novos meios), que possibilitava a transmissão descontextualizada a grandes distâncias e a uma velocidade incrível<sup>3</sup> (POSTMAN, 2001, p. 11-12).

Em um período mais recente em termos históricos houve o surgimento da Internet. Se for considerada a Arpanet<sup>4</sup> (que é de 1969) como precursora da internet, passaram-se apenas 45 anos; mas se for considerado o ambiente gráfico e criação do Mosaic<sup>5</sup>, que tornou a utilização mais amigável e deu os primeiros impulsos para a popularização da rede mundial de computadores, passaram-se apenas 20 anos. Falar que nesse curto período de tempo a internet alterou o cotidiano e mudou a maneira como as pessoas, em todo o mundo, vivem, não é exagerar.

Todo novo meio apresenta características que lhe são próprias, possibilitando novas formas de comunicação e impacto social e, como acontece com o surgimento de grande parte dos novos meios, a internet despertou interesse e se tornou objeto de estudo de pesquisadores em diversas áreas do conhecimento. Um desses pesquisadores, Lev Manovich (2012), aponta cinco princípios (ou características) do que ele chama de novos meios: a) representação numérica, b) modularidade, c) automação, d) variabilidade e e) transcodificação.

Resumidamente, representação numérica significa que os objetos nesse novo meio podem ser descritos em termos formais, matemáticos, e os objetos estão submetidos a uma manipulação algorítmica; modularidade que os objetos apresentam sempre a mesma estrutura modular, se agrupam em objetos de maior escala sem perder sua identidade, e a manutenção dessa identidade permite que cada elemento seja acessado de forma independente; automação é a possibilidade de automatizar muitas das ações de criação, manipulação e acesso aos objetos, eliminando, pelo menos em parte, a intencionalidade humana no processo; variabilidade quer dizer que um objeto não é fixo, podendo existir – e coexistir – em diversas versões que, potencialmente, são infinitas; e a transcodificação, que

---

<sup>3</sup> *No quiero decir que cosas como incêndios, guerras, asesinatos y amor no existiesen antes [...] Lo que digo es que, sin la tecnología para anunciarlas, la gente no se enteraba y por lo tanto no las incluía en su quehacer cotidiano. Tal información simplemente no podía existir como parte del contenido de la cultura. Esta idea – que hay un contenido denominado “las noticias del día” fue criada totalmente por el telégrafo (y desde entonces ampliada por nuevos medios), que possibilitaba la transmisión descontextualizada a vastos espacios y a una velocidad increíble.* (POSTMAN, 2001, p. 11–12). Tradução do autor.

<sup>4</sup> *Advanced Research Project Agency* (ARPA – Agência de Pesquisa e Projetos Avançados), uma organização do Departamento de Defesa norte-americano focada na pesquisa de informações para o serviço militar (FERRAI, 2004, p. 15)

<sup>5</sup> Primeiro navegador gráfico, criado em 1993 (FERRARI, 2004)

é conversão em dados de computador, que seguem apresentando uma organização estrutural que faz sentido para os usuários humanos, mas sua estrutura agora também obedece as convenções estabelecidas pela organização de dados de um computador.

Apesar de a internet ser recente já tem grande representatividade no dia-a-dia das pessoas. De acordo com Mídia Dados 2013<sup>6</sup>, no Brasil a Televisão tem penetração<sup>7</sup> em 97% da população, o Rádio em 91%, o Jornal impresso em aproximadamente 50% (56% homens e 46% mulheres), a Revista em aproximadamente 45% (40% homens e 52% mulheres), e a Internet já tem penetração em aproximadamente 52% da população (55% homens e 49% mulheres).

Além da grande penetração a Internet também tem recebido a atenção das pessoas por um período razoável do dia, reforçando a importância que tem sido dada pelas pessoas ao meio. De acordo com o Centro de Estudo sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação (CETIC)<sup>8</sup> os usuários utilizam a internet por cerca de 34 horas por mês – aproximadamente 1 hora e 15 minutos por dia.

Román, González–Mesones e Marinas já apontavam em 2007 mudanças quando demonstravam que muito da vida cotidiana das pessoas já era realizada de forma móvel, como “solicitar informações, controlar a conta bancária, relacionar-se, procurar um lugar para jantar, ouvir música, jogar e gravar vídeos e fotos” (2007, p. 1). A fluidez dessas mudanças de comportamento é indicada por Li e Bernoff (2009, p. 13) quando observam que “no mundo off–line, as pessoas não mudam de comportamento rapidamente [...] no mundo on–line, as pessoas mudam de comportamento tão logo observem algo melhor”.

Uma das mudanças percebidas é a maneira como se lida atualmente com a informação, que está ao alcance de qualquer pessoa com acesso à internet em quantidades nunca antes vistas.

Dentre essas informações estão as informações jornalísticas que servem, de acordo com Kovack e Rosenstiel (2004, p. 31), para “fornecer aos cidadãos informações de que necessitam para serem livres e se autogovernar”. Essa visão é muito próxima da compartilhada por Pena (2006, p. 23) quando afirma que “a natureza do jornalismo está no

---

<sup>6</sup> Disponível em <<https://mdb2013.bbi.net.br/>> Acesso em mai. 2014

<sup>7</sup> Quantidade de pessoas ou lares atingidos por um meio. Disponível em <<http://comercial2.redeglobo.com.br/midiakit/Pages/dicionarioMidia.aspx>>. Acesso em jun. 2014

<sup>8</sup> Departamento que faz parte do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI–BR). Disponível em <<http://www.cetic.br/usuarios/ibope/tab02-01-2012.htm>>. Acesso em jun. 2014

medo do desconhecido, que leva o homem a querer exatamente o contrário, ou seja, conhecer, e assim, acreditar que pode administrar a vida de forma mais estável e coerente”.

Como a maneira da população obter informações sobre os mais variados assuntos – incluindo informações jornalísticas – mudou por conta da internet, a maneira como se faz jornalismo acompanhou as mudanças, e o jornalismo para internet, ou ciberjornalismo, tornou-se parte importante do processo de busca por informações realizadas pelas pessoas.

### 1.1. CARACTERÍSTICAS DO CIBERJORNALISMO E MUDANÇAS NOS DISPOSITIVOS DE ACESSO À INFORMAÇÃO JORNALÍSTICA

O termo utilizado para denominar o jornalismo feito para esse novo meio apresenta variações porque “ainda existe confusão conceitual e discussão acadêmica em relação aos termos” (Palacios, 2003, p. 2). O presente trabalho utilizará o termo ciberjornalismo.

Palacios (2003) aponta que o ciberjornalismo tem seis características específicas. Resumidamente, a convergência pode ser entendida, no ciberjornalismo, como a utilização das mídias tradicionais (imagem, texto e som) na narração do fato jornalístico; a interatividade pode acontecer de duas formas: fazendo o leitor se sentir parte do processo – enviando comentários, por exemplo, e com esse leitor escolhendo a maneira que verá o fato – fotos e os vídeos primeiro e depois lerá o texto, ou ao contrário; a hipertextualidade é a possibilidade da conexão de outros textos/vídeos/animações/fotos/gráficos complementares por meio de links; a personalização é oferecer ao leitor a possibilidade de escolha, de configuração dos seus interesses – em alguns casos, até da aparência do *web site*; a memória, ou seja, as informações armazenadas de tudo o que já foi produzido e comentado deve estar a disposição do leitor e cresce exponencialmente; e a instantaneidade é a atualização de maneira contínua e ágil dos assuntos jornalísticos de maior interesse da população.

Quando se fala em ciberjornalismo é importante lembrar não apenas do computador de mesa como equipamento para acesso à internet, mas de outros dispositivos que, por conta do avanço tecnológico, estão cada vez menores e em decorrência da diminuição no custo de produção estão cada vez mais acessíveis à população, como o computador portátil e os chamados dispositivos móveis: *tablet* e *smartphone*.

O *tablet* e o *smartphone* têm chamado a atenção dos profissionais de comunicação por conta do crescimento no Brasil. No quarto trimestre de 2013 foram vendidos mais

*tablets* do que *notebooks*<sup>9</sup>, e em 2013 os *tablets* superaram em vendas além dos *notebooks* os *desktops*<sup>10</sup>.

Pode parecer simples, mas a utilização de um novo dispositivo para acesso à internet modificou os hábitos das pessoas para obterem informações. O ciberjornalismo, conseqüentemente, busca se adequar a esta nova realidade, já que o número de acessos aos *web sites* de notícias no Brasil por dispositivos móveis são consideráveis.

Um dos órgãos que mede esses acessos é o Instituto Verificador de Circulação (IVC<sup>11</sup>). Por meio da ferramenta i-MediaPlanner é possível verificar<sup>12</sup>, por exemplo, que mais de 30% dos acessos (visitas) ao *web site* do jornal O Estado de São Paulo<sup>13</sup> foram feitos por dispositivos móveis.

Tabela 1 – Quantidade de visitas, por dispositivo, ao Estadao.com.br

Dispositivo de acesso – Abril de 2014	Visitas	
Computadores de mesa ( <i>desktop</i> )	19.214.454	68,10%
Dispositivos móveis ( <i>tablet / smartphone</i> )	8.961.910	31,75%
Outros	49.706	0,20%

Fonte: i-MediaPlanner<sup>14</sup>. Adaptações do autor.

Se for considerado não apenas o número percentual bruto, mas o tempo de existência e popularização dos computadores de mesa (*desktop*) em relação aos dispositivos móveis, a quantidade de acessos realizada pelos últimos torna mais evidente o fato de que é necessário dispensar atenção a esses dispositivos.

Como se espera que a informação jornalística chegue sem ruídos para o público, o acesso por dispositivos móveis tem impacto direto no fazer jornalístico pois a forma de apresentar o conteúdo nestes dispositivos deve ser diferente.

---

<sup>9</sup> Disponível em < <http://blogs.estadao.com.br/link/venda-de-tablets-supera-notebooks-pela-primeira-vez-no-pais/>>. Acesso em jun. 2014

<sup>10</sup> Disponível em < <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/03/tablet-ultrapassa-vendas-de-desktop-e-notebook-e-pela-1-vez-no-brasil.html> >. Acesso em jun. 2014

<sup>11</sup> O Instituto surgiu tendo como um dos objetivos auditar a circulação de veículos impressos, velando pela autenticidade e veracidade das informações divulgadas pelos veículos, mas atualmente também audita *web sites*. Disponível em <<http://ivcbrasil.org.br>>. Acesso em jun. 2014

<sup>12</sup> É importante destacar que o veículo deve solicitar que o IVC audite os dados – é um serviço pago. Portanto, nem todos os veículos podem ser consultador por meio da ferramenta.

<sup>13</sup> Disponível em <[www.estadao.com.br](http://www.estadao.com.br)>. Acesso em jun. 2014

<sup>14</sup> Disponível em

<<http://ivcbrasil.org.br/iMediaPlannerDetalheWeb.asp?codFiliado=4&subCategoria=32&periodo1=01/4/2014&periodo2=30/4/2014>>. Acesso em jun. 2014

## 2. INTERFACE, USABILIDADE E UMA NOVA LINGUAGEM.

Além das características do ciberjornalismo apontadas por Palacios (2003) e já acima elencadas, o acesso por meio de dispositivos móveis deve considerar um componente importante: a forma de apresentação dessas informações. Essa afirmação tem respaldo em Reis (2010, p. 12) que cita que “não só o conteúdo, mas também o formato com que as informações chegam ao público devem ser leves e instigantes, devem encantar, aconchegar quem se dispõe a passar os olhos pelo material”.

Esse formato, a intermediação entre os sistemas de informação jornalística disponível para o usuário é feita pela interface. De acordo com Manovich (2012), em termos semióticos a interface atua como um código que transporta mensagens culturais em uma diversidade de suportes, e sua evolução está ligada ao desenvolvimento das interfaces dos computadores, onde os elementos visuais ganham destaque na interação entre o usuário e o computador, através das interfaces gráficas.

A interface é entendida por Laurel (1991 *apud* PALAMEDI, 2013, p. 64) como “sendo essa camada a única que está entre nós e o funcionamento interno de um dispositivo ou máquina” e definida por Lévy (1993, p. 176) como “o conjunto de programas e aparelhos materiais que permitem a comunicação entre um sistema informático e seus usuários humanos”.

Cunha (2011, p. 50) ressalta que “a grande questão trazida pelos novos dispositivos móveis está em como apresentar da melhor maneira possível o conteúdo de forma a respeitar a melhor usabilidade para o usuário que acessa a informação”.

O termo usabilidade é definido pela NBR 9241-1/1998 (*apud* DIAS, 2003, p. 42) como “a capacidade de um produto ser usado por usuários específicos para atingir objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto específico de uso”. Para Palamedi (2013, p. 64) a usabilidade deve permitir que “usuários sejam capazes de manusear equipamentos ou interagir com sistemas com facilidade e simplicidade, de forma a atingir seus objetivos de uso e expectativas”.

Coelho et al (2013, p. 3) expande o conceito e acredita que usabilidade “alude à facilidade, tempo, flexibilidade e satisfação e pode ser visto como a medida da qualidade das experiências dos usuários no momento em que interagem com algum produto ou sistema”. Palamedi (2013, p. 64) complementa que “quando um equipamento se mostra simples de ser utilizado, ele é facilmente aceito pelos seus usuários”.

O design de interfaces envolve não apenas a concepção intelectual do modelo do sistema, mas também a comunicação deste modelo, de modo a revelar eficazmente para o usuário todo o espectro de possibilidades de uso da aplicação – estabelecendo, durante a interação, um processo de semiose consistente. (AGNER, 2012, p. 4)

Quando se fala de apresentação visual e interface, em dispositivos móveis, deve-se esquecer da tradicional interação teclado e *mouse*, comuns em *desktop* e *notebook*, e pensar em interação gestual. Quando se fala em interação gestual, é importante pensar em movimento dos olhos, cabeça ou, a mais comum, por gestos tácteis.

Gestos tácteis são aqueles realizados pelo usuário a partir de movimentos dos dedos sobre a tela do dispositivo sensível ao toque (*touchscreen*). Entende-se que a comunicação entre aplicativo e usuário ocorre por meio destes gestos, substituindo ou complementando diversos mecanismos tradicionais de entrada, tais como *mouse* e teclado. (PALACIOS; CUNHA, 2012, p. 6)

Essa mudança na apresentação visual e na interação homem-dispositivo é perceptível também na narrativa jornalística. Manovich (2012) destaca que a união entre a narrativa – construída por uma sucessão de causas e consequências encadeadas – e as bases de dados de computador – onde os elementos não são ordenados e podem ser vistos de forma independente – permite o que ele chamou de “hiper-narrativa”, processo em que o leitor de informações jornalísticas abra sucessivas informações armazenadas em uma base de dados, e que a sequência em que os elementos são visualizados ao longo da leitura formam uma narrativa.

Horie e Pluvintage (2011) apontam que o ciberjornalismo no *tablet* permite uma narrativa multimidiática que combina textos, fotos, vídeos, áudios e animações, possibilitando “uma experiência multisensorial, que usa a visão e a audição, mais a nova experiência tátil de manusear informações nos *tablets* com as pontas dos dedos”, e Palacios e Cunha (2012, p. 5) complementam afirmando que “diferentemente de recursos como a ‘multimedialidade’ e ‘memória’, que nos primórdios da Internet eram apenas potencialidades, a ‘tactilidade’ já nasce plenamente apropriável para utilizações em aplicativos criados para plataformas móveis”.

O jornalismo no *tablet* está “encontrando uma linguagem própria, convergindo elementos do rádio, da televisão, da web e do jornal impresso” (PELLANDA; NUNES, 2012, p. 3), e essa linguagem “deve instigar o leitor a explorar páginas, buscar botões, procurar por opções de áudio, vídeo e animações” (HORIE; PLUVINAGE, 2011).



Oliveira (2013) informa que as principais características das interfaces para *tablets* que quiserem ser eficientes devem considerar a possibilidade de orientação dupla<sup>15</sup>, o *touchscreen*, a leitura multimídia, a mobilidade, a interatividade e hipertexto – elementos fundamentais da linguagem híbrida dos *tablets*.

### 3. POSSIBILIDADES PARA A LEITURA COM INTERAÇÃO GESTUAL DE QUALIDADE.

As telas sensíveis ao toque (*touchscreen*) já estão presentes há algum tempo – caixas eletrônicos bancários, totens digitais, etc. – e, pelo menos em um futuro próximo, existem indicadores de que continuarão presentes. Em vídeos lançados pela Microsoft chamados *Productivity Future Vision* (2009<sup>16</sup> e 2011<sup>17</sup>) e pela Corning chamados *A Day Made of Glass* (2011<sup>18</sup> e 2012<sup>19</sup>), fica evidente a presença dessa forma de interação nos planos das duas empresas.

Desenvolver essa interface gestual requer a manipulação e o controle de uma série de elementos, que são apontados por Safer (2006 *apud* OLIVEIRA, 2013, p. 32) como o “conjunto básico que os designers de interação tem que manipular: movimento, espaço, tempo, aparência, textura e som”.

Saffer (2009 *apud* AGNER, 2012) também indica algumas características para um bom design de interação gestual: a) detectabilidade – que pode ser entendida como pistas presentes no objeto que, pela percepção imediata, indicam as possibilidades de ação; b) transmitir segurança; c) fornecer resposta instantânea ao usuário; d) estar adequada ao contexto; e) ter significado específico para as necessidades do usuário; f) realizar de maneira eficientemente o trabalho; g) ser capaz de prever as necessidades do usuário; h) gerar engajamento do usuário; i) ser prazerosa aos sentidos; j) não solicitar gestos que façam as pessoas parecerem bobas ou que só possam ser executados por jovens ou usuários saudáveis.

Apesar do funcionamento de alguns gestos dependerem do sistema operacional utilizado pelo fabricante, os *tablets* possuem alguns padrões para interação gestual, indicados a seguir.

---

<sup>15</sup> A leitura pode ser feita com a tela na horizontal ou na vertical

<sup>16</sup> Disponível em <<http://youtu.be/t5X2PxtvMsU>>. Acesso em mai. 2014

<sup>17</sup> Disponível em <<http://youtu.be/a6cNdhOKwi0>>. Acesso em mai. 2014

<sup>18</sup> Disponível em <[http://youtu.be/6Cf7IL\\_eZ38](http://youtu.be/6Cf7IL_eZ38)>. Acesso em mai. 2014

<sup>19</sup> Disponível em <<http://youtu.be/jZkHpNnXLB0>>. Acesso em mai. 2014

Tabela 2 – Gestos tácteis

<b>GESTOS TÁCTEIS</b> Relação dos principais gestos aplicados em dispositivos com tela sensível ao toque. Algumas ações funcionam somente para o iOS/Android.	COMANDO	AÇÃO	FUNCIONALIDADES
	Clique	Toque rápido do dedo sobre a superfície da tela	Ativar um botão
	Duplo clique	Dois toques rápidos do dedo sobre a superfície da tela	Selecionar um item; passar para a próxima página
	Rolar	Segurar o dedo sobre a tela e depois jogá-lo para o lado	Rolar as opções em um menu desdobrável; rolar um texto
	Deslizar	Arrastar o dedo sobre a superfície da tela	Jogar algum objeto para a lixeira; afastar um menu
	Pinçar	Movimento de pinça com dois dedos sobre a tela, tanto para aproximar ou afastar	Ampliar uma página; reduzir a visualização de uma página; aplicar zoom
	Pressionar	Segurar o dedo sobre a superfície da tela por mais tempo	Selecionar um item
	Rotacionar	Com um dedo segurado sobre a tela, o outro faz o movimento circular sobre o ponto clicado	Mover elementos no sentido circular, rotacionar fotografias, mudar a posição dos objetos
	Deslizar, com dois dedos	Arrastar com dois dedos sobre a superfície da tela	Exibir menus ocultos, mudar de página navegar pelo menu.
	Deslizar, com vários dedos	Arrastar com três dedos ou mais sobre a superfície da tela	Gesto multitoque para intercalar entre aplicativos abertos
	Espalhar	‘Pintar com o dedo’ sobre área da tela	Modificar características de cor, contraste, luminosidade
	Comprimir	Segurar com todos os dedos sobre a tela e fechar de forma a uni-los para o centro	Fechar aplicativo aberto

Fonte: (PALACIOS; CUNHA, 2012, p. 10-11), com adaptação do autor

Grande parte dos gestos são denominados e buscam assemelhar-se a procedimentos cotidianos do mundo físico, o que para Manivich (2012) facilita o entendimento das ações e facilita a usabilidade.

Ainda assim, os gestos sozinhos não garantem uma experiência agradável ao leitor de notícias que utiliza o *tablet*. Oliveira (2013) fez um apanhado de indicadores de

qualidade apontados Jakob Nielsen, Dan Saffer e Vastien e Scapin, os agrupou e categorizou na tabela que segue.

Tabela 3 – Categorias de qualidade para aplicativos em *tablet*

<b>Categorias</b>	<b>Significado (a interface do aplicativo:)</b>
Orientação	Deve permitir que usuário realize uma navegação consciente, de modo que ele tenha conhecimento de onde está situado e para onde pode ir. Os ícones de orientação devem ser claros e explícitos.
Contextualização	Deve estar adequada às características do seu público-alvo, bem como do tempo e do espaço de distribuição.
Padronização	Deve apresentar uma estrutura coerente e uma identidade consistente. O usuário não deve ter dificuldades em se familiarizar com os itens de navegação (botões, ícones, menus, etc.).
Autonomia	Deve permitir que o usuário interaja com a interface por meio de suas próprias escolhas e seja correspondido adequadamente.
Precisão	Não deve apresentar possibilidades de erro durante a navegação, ou estes erros devem ser minimizados e/ou corrigidos com rapidez.
Assimilação	Deve ser autoexplicativa. Deve ser possível ao usuário aprender quais são os recursos, funcionalidades e roteiros de navegação existentes.
Economia	Deve favorecer o desencadeamento de ações que possam ser respondidas rapidamente. Não deve demandar esforço desnecessário.
Estética	Deve apresentar uma interface clara, estruturada e agradável esteticamente. Elementos visuais não devem incomodar o usuário.
Documentação	Precisa ser suficientemente documentada, apresentar informações formalizadas a respeito de registros de privacidade, contatos para assinatura e compra, suporte, termos de uso, guia de navegação e ajuda.
Imersão	Deve estimular e atrair a concentração e a atenção do usuário, não apresentando possibilidade de dispersão ou fadiga. O aplicativo deve informar o conteúdo enquanto entretém.

Fonte: OLIVEIRA (2013, p. 39) – com adaptações do autor

Em razão dos múltiplos modelos de *tablets* disponíveis, cada um com suas especificações, o desenvolvimento da interface, principalmente na questão da estética, deve, de acordo com Batiston et al (2013), se moldar aos tamanhos das telas, possibilitando que a leitura seja feita pelo maior número de dispositivos possíveis, e esse conceito “é conhecido como Design Responsivo ou Design Líquido” (p. 4).

A quantidade de gestos disponíveis para interação (Tabela 2) e as especificações de qualidade para desenvolvimento de aplicativos (Tabela 3) para os dispositivos são suficientes para que os ciberjornais explorem, pelo menos minimamente, as possibilidades de leitura por interação gestual, principalmente a *touchscreen*, em *tablets*.

É possível verificar com uma observação simples, que grande parte das interações gestuais ainda acontecem por estarem presentes nos dispositivos, não porque os aplicativos ou as narrativas jornalísticas façam uso – mesmo em infográficos e reportagens com

narrativas multimidiáticas como *A Batalha de Belo Monte*<sup>20</sup> e *Tudo Sobre a Ditadura Militar*<sup>21</sup> ainda não utilizam todos os recursos disponíveis. Em muitos casos gestos simples como deslizar dois dedos (*two-finger-drag*) não funcionam em muitos aplicativos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o princípio, criar uma nova tecnologia, ou saber fazer o melhor uso da disponível, tem sido percebido como um diferencial para o homem e também influenciou a maneira desse homem viver e trocar informações. Como observado, o jornalismo e a tecnologia sempre mantiveram estreitos laços, e as novas tecnologias alteraram a maneira de se fazer jornalismo durante diversos períodos na história.

Com o surgimento e popularização da internet, as mudanças no fazer e na maneira de como exibir conteúdo jornalístico estão mais rápidas. Os princípios dos novos meios apontados por Manovich – representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação – se entrelaçam às características de ciberjornalismo apontados por Palacios – convergência, interatividade, hipertextualidade, personalização, memória, instantaneidade –, permitindo novas narrativas multimidiáticas.

A exibição dessas novas narrativas está cada vez mais acontecendo por meio de dispositivos móveis, como o *tablet*, e conceitos como design de interação gestual, design responsivo e usabilidade começam a fazer parte do vocabulário dos jornalistas.

O que se pode perceber, porém, é que a mudança está em seu estágio inicial. A interatividade, que ainda é tímida e limitada, e a exibição de conteúdos que pode ser feita de maneira mais personalizada – seja por meio de configurações feitas pelo usuário ou pelo próprio sistema, de forma automatizada, aprendendo com as escolhas de conteúdos desse leitor – são exemplos do ritmo das mudanças.

A situação é natural, já que a popularização dos dispositivos ainda está em processo, e futuros estudos são necessários para avaliar o andamento do aproveitamento das possibilidades dessa nova forma de leitura e da relação do leitor com o ciberjornalismo.

---

<sup>20</sup> Disponível em <<http://arte.folha.uol.com.br/especiais/2013/12/16/belo-monte/>>. Acesso em jun. 2014

<sup>21</sup> Disponível em <<http://arte.folha.uol.com.br/especiais/2014/03/23/o-golpe-e-a-ditadura-militar/>>. Acesso em jun. 2014

## REFERÊNCIAS

- AGNER, Luiz. et al. **Avaliação de usabilidade do jornalismo para tablets:** interações por gestos em um aplicativo de notícias. In: XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2012, Fortaleza, CE. Disponível em <<http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2012/09/AGNER-Intercom-12-R7-2625-1.pdf>>. Acesso em jun. 2013
- AGNER, Luiz. et al. **Design de interação no jornalismo para tablets:** avaliando interfaces gestuais em um aplicativo de notícias. In: Anais do 4º Congresso Internacional de Design de Interação. Universidade Anhembi-Morumbi. 1 a 3 de novembro de 2012. Disponível em <<http://blogs.anhembi.br/isa2012/anais/artigos/13.pdf>>. Acesso em jun. 2014
- BALDESSAR, Maria José. **Jornalismo e tecnologia:** pioneirismo e contradições – um breve relato da chegada da informatização nas redações catarinenses. In: ENCONTRO NACIONAL DA REDE ALFREDO DE CARVALHO, 2005, Novo Hamburgo. Anais. Disponível em <<http://goo.gl/MUCLCf>>. Acesso em jun. 2014
- BATISTON, Bruno da Silva; NETO, Giovanni Battista Bello; PAULINO, Rita de Cássia Romeiro. Jornalismo para tablets: a dialética entre pesquisa e prática, experiências desenvolvidas na universidade. In: III Encontro Nacional de Jovens Pesquisadores em Jornalismo da Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo. Brasília, UNB, 2013. Disponível em <<http://soac.bce.unb.br/index.php/ENPJor/IIIJPJor/paper/view/2652/624>>. Acesso em jun. 2014
- COELHO, Odete Máyra Mesquita; PINTO, Virgínia Bentes; SOUSA, Marckson Roberto Ferreira de. **Análise Heurística de Base de Dados Public Medical.** In: XIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – ENANCIB. GT8: Informação e Tecnologia, 2013. Florianópolis, SC. Disponível em <<http://goo.gl/xeVoOz>>. Acesso em dez.2013
- CUNHA, R. E. S. **Revistas no cenário da mobilidade:** a interface das edições digitais para *tablets*. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea). – Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia.
- DIAS, Cláudia. **Usabilidade na Web:** Criando portais mais acessíveis. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2003.
- FERRARI, Pollyana. **Jornalismo digital.** 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2004.
- HORIE, Ricardo Minoru; PLUVINAGE, Jean. **Revistas digitais para Ipad e outros tablets:** arte finalização, geração e distribuição. São Paulo: Bytes e Types, 2011.
- KOVACH, Bill; ROSENSTIEL, Tom. **Os Elementos do Jornalismo.** 2ª edição. São Paulo: Geração Editorial, 2004.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência** – O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.
- LI, Charlene; BERNOFF, Josh. **Fenômenos Sociais nos Negócios:** vença em um mundo transformado pelas redes sociais. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.
- MANOVICH, Lev. **El language de lós nuevos médios de comuncación** – La imagen em la era digital. Barcelona: Paidós Comunicación, 4ª ed. 2012.
- OLIVEIRA, Vivian Rodrigues – **Uma proposta de categorias de qualidade e avaliação para interfaces jornalísticas em tablets.** In: PAULINO, Rita; RODRIGUES, Vivian (org). Jornalismo para *Tablets*. Florianópolis: Insular, 2013.

PALACIOS, Marcos Silva; CUNHA, Rodrigo do Espírito Santo da. **A taticidade em dispositivos móveis:** primeiras reflexões e ensaio de tipologia para uma característica agregada ao ciberjornalismo. In: 10º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor); Curitiba – Pontifícia Universidade Católica do Paraná – Novembro de 2012. Disponível em <<http://soac.bce.unb.br/index.php/ENPJor/XENPJOR/paper/viewFile/1888/231>>. Acesso em mai. 2014.

PALACIOS, Marcos. **Ruptura, Continuidade e Potencialização no Jornalismo Online:** o Lugar da Memória. In: Modelos de jornalismo digital. Salvador: Calandra, 2003. Também disponível em <<http://goo.gl/BE1ScM>>. Acesso em jan. 2013

PALAMEDI, Fábio Romancini. **Usabilidade como instrumento da análise da função comunicação em interfaces digitais.** In: FERREIRA JUNIOR, José; SANTOS, Márcio Carneiro dos (org.). Comunicação, tecnologia e inovação : estudos interdisciplinares de um campo em expansão. Porto Alegre: Buqui, 2013.

PELLANDA, Eduardo Campos; NUNES, Ana Cecília Bisso. **A linguagem própria dos tablets para o jornalismo digital:** estudo de caso do The Daily. Anais do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Universidade de Fortaleza: 2012. Disponível em <http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-2173-1.pdf>. Acesso em mar. 2014.

PENA, Felipe. **Teoria do jornalismo.** 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2006.

POSTMAN, Neil. **Divertirse hasta morir.** El discurso público en la era del show business. Barcelona: Ediciones de la Tempestad, 2001.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador:** comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

REIS, Cláudia Schaun. **Outro olhar sobre o projeto gráfico do Jornal Universitário da UFSC.** Trabalho de conclusão de curso de pós-graduação em Artes Visuais: Cultura e Criação, da Faculdade de Tecnologia Senac Florianópolis, 2010.

ROMÁN, Fernando; GONZALES-MESONES, Fernando; MARINAS, Ignácio. **Mobile marketing:** a revolução multimídia. São Paulo: Thomson Learning, 2007.