

A CONSTRUÇÃO DA INFORMAÇÃO MOBILE: UM OLHAR SOBRE O APLICATIVO BBC NEWS

Julia Caliman¹
Julliane Brita dos Santos²

RESUMO

Com o avanço das novas tecnologias, muda-se também a construção da informação jornalística. Os dispositivos móveis utilizam ferramentas tecnológicas que são constantemente aperfeiçoadas e os aplicativos as adotam através de recursos interativos e dinâmicos. Porém, nem sempre as empresas de comunicação acompanham a evolução da tecnologia, deixando de explorar esses recursos na construção da informação, mesmo eles sendo fundamentais para uma comunicação mais assertiva, prática e planejada para interagir com os sentidos do leitor, tanto através da imagem, do toque, do texto, quanto da audição. O modelo de estudo é de caráter exploratório, com abordagem qualitativa, enfoque indutivo e na forma de estudo de caso do aplicativo *BBC News*. Para analisar as potencialidades da notícia no *BBC News*, foram utilizados estudos de Mielniczuk (2003) nos âmbitos de interatividade, customização, multimídia, hipertextualidade, memória e instantaneidade. Para analisar a usabilidade, foram adotadas as pesquisas de Saffer (2008) que objetivam apontar as características fundamentais de um produto de interação gestual: ser detectável, confiável, responsivo, apropriado, significativo, inteligente, esperto, divertido, agradável e bom. Observa-se que o aplicativo analisado segue a grande maioria dos critérios de potencialidade e usabilidade citados pelos autores e pode-se considerar que o *BBC News* emprega os recursos tecnológicos para potencializar a informação jornalística.

PALAVRAS-CHAVE

Jornalismo *on-line*, Aplicativo, BBC News.

¹ Acadêmica do 7º período do curso de Comunicação Social – Jornalismo Centro Universitário FAG.
juliac.caliman@gmail.com.br

² Professora orientadora, jullianebrita@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Assim como aconteceu com a mudança imposta pela prensa, o telégrafo e a internet (OLIVEIRA e MARTINS, 2015, p. 1), as plataformas *mobile* (móvel) também exigem uma construção personalizada da notícia. Nos aplicativos, a interação do usuário com a informação é feita por meio de gestos, em interfaces conhecidas como *touchscreen*. A partir disso, é necessário considerar uma reformulação da notícia, observando desde a estrutura até a usabilidade.

É importante se atentar à maneira com que o usuário interagirá com a interface do aplicativo. Isso envolve o texto, as fotos, os vídeos, a divisão do conteúdo, as notificações recebidas no dispositivo móvel, entre outros. Por isso, a proposta deste artigo é analisar o aplicativo da BBC News nos âmbitos de potencialidades do jornalismo *on-line* e da usabilidade.

As técnicas de construção de conteúdo são essenciais para otimizar a informação (MIELNICZUK, 2003, p. 73). Isso é empregado também nos aplicativos. Um conjunto de técnicas aceitas como ideais podem garantir um conteúdo jornalístico completo. A estrutura de recursos tecnológicos, planejados para a interface do aplicativo, proporciona mais praticidade para o acesso ao conteúdo. O resultado da união dessas ações é uma melhor compreensão da informação jornalística, já potencializada para atingir os sentidos do leitor. Então, torna-se prática, intuitiva e, principalmente, compreensível – além de aproveitar melhor os recursos tecnológicos disponíveis.

O objetivo deste artigo é explorar algumas das características que influenciam na construção da informação jornalística para os aplicativos *mobile*, analisar quais destes recursos são utilizados no aplicativo BBC News e identificar como são aplicados nas notícias. Além disso, explicar como atuam na usabilidade do internauta e constatar, posteriormente, as ferramentas que poderiam ser aplicadas para melhorar a interação do usuário com as informações jornalísticas da plataforma.

O estudo realizado é classificado como exploratório, de abordagem qualitativa, com enfoque indutivo e na forma de estudo de caso único (YIN, 2001). O caráter exploratório-qualitativo se justifica porque a pesquisa sugere uma análise de múltiplos fatores do jornalismo feito pelo aplicativo da BBC News. Acerca desse tipo

de estudo, Terence e Filho (2006, p.2) afirmam que “[...] o pesquisador procura aprofundar-se na compreensão dos fenômenos que estuda”.

Esta pesquisa justifica-se pela contribuição com a comunidade acadêmica na identificação da técnica de produção de conteúdos relevantes. Além disso, também pode auxiliar na socialização de informações – considerando o grande número de acessos às notícias através de dispositivos móveis. Esse fluxo contínuo de conteúdos ajuda diretamente na democratização da informação, já que o usuário recebe o conteúdo e interage com ele.

2 SOCIEDADE EM REDE

O conceito de novas tecnologias, quando aplicado à ciência da informação, à comunicação, à linguística e a outros ramos do saber, refere-se ao estágio atual dos processos tecnológicos, aos recursos disponíveis no mercado de tecnologia e à aplicação dessas ferramentas nas ações humanas, já que as novas tecnologias são produtos da cultura (TARGINO, 1995).

Os autores Jorge Campos e Felipe Chagas (2008) citam os primeiros indícios da tecnologia na humanidade, quando o ser humano iniciou seu processo de humanização, distinguindo-se dos demais seres vivos, a partir do momento em que se utilizou dos recursos existentes na natureza, dando-lhes outras finalidades que trouxessem algum benefício. O autor também afirma que a evolução da tecnologia chegou ao ponto de memórias tecnológicas estarem presentes em equipamentos eletrônicos e que as novas tecnologias não visam um limite para seu desenvolvimento.

No final da década de 1960, a internet e os novos progressos em telecomunicações e computação provocaram uma grande mudança tecnológica, que penetrou em todas as atividades humanas. Segundo o sociólogo Castells (1999), essa revolução também possibilitou avanços em diversos campos de estudo, desde telecomunicações/rádiodifusão, microbiologia e inclusive na própria tecnologia da informação.

[...] O desenvolvimento da internet está invertendo a relação entre comutação de circuitos e troca de pacotes nas tecnologias da comunicação, para que a transmissão de dados se torne a forma de comunicação predominante e universal. E a transmissão de dados baseia-se nas instruções de codificação e decodificação contidas em programas. A convergência tecnológica transforma-se em uma interdependência crescente entre as revoluções em biologia e microeletrônica, tanto em relação a materiais quanto a métodos. Assim, avanços decisivos em pesquisas biológicas, como a identificação dos genes humanos e segmentos do DNA humano só conseguem seguir a diante por causa do grande poder da informática. (CASTELLS, 1999, p. 109-110)

Jenkins (2006) também fala sobre a convergência tecnológica e cita os reflexos dela na sociedade. Ele afirma que a convergência define tanto as transformações tecnológicas, quanto as culturais e sociais, e que ela não deve ser observada apenas como um processo tecnológico e sim como uma ferramenta de transformação cultural. Para o autor, a convergência não está nos aparelhos tecnológicos e sim no cérebro dos indivíduos ao interagirem uns com os outros, porque os fragmentos de informações midiáticas que são compartilhados de pessoa para pessoa transformam a maneira como a vida cotidiana é compreendida.

3 JORNALISMO DIGITAL

Segundo Moraes (2001), as transformações da comunicação tendem a ser cada vez mais convergentes entre as tecnologias digitais, multimídias e a realidade virtual. O texto é o conteúdo mais usado no jornalismo *on-line*, isso é explicado historicamente por uma transposição, em primeiro momento, da imprensa escrita para a *web*. Com o advento das novas tecnologias, o jornalismo digital, em primeira instância, apropriou-se do recurso textual do impresso, porém, com o dinamismo da *web*, foi necessário adaptá-lo ao meio digital.

Para estruturar uma notícia na *web*, é necessário planejar uma arquitetura, adaptada de acordo com a plataforma e a necessidade da informação. O trajeto que o receptor traçará para receber a informação será guiado por ela, mas escolhido por ele. A flexibilidade dos meios *on-line* permite organizar as informações de acordo com as diversas estruturas hipertextuais. Cada informação, de acordo com as suas peculiaridades e os elementos multimídia disponíveis, exige uma estrutura própria (LEÃO, 2005).

A redação da notícia para a *web* consiste na quantidade de dados e na estrutura da notícia, com as técnicas de redação mais adequadas para o meio. O jornalismo digital não se limita apenas ao texto noticioso adaptado para a *web*, ele utiliza as potencialidades da rede para transmitir a notícia utilizando o máximo de recursos que as novas tecnologias digitais disponibilizam.

Mielniczuk (2003) estabeleceu, com base em modelos experimentais, seis características potenciais para o jornalismo *on-line*. Uma das características é a interatividade, que considera o usuário como elemento do processo. Quando ele está acessando uma notícia na internet, ele interage com a máquina, com a publicação via hipertexto e com outras pessoas, que, segundo a autora, podem ser tanto o autor do texto, quanto outros leitores.

Segundo a pesquisadora, um dos recursos mais presentes na interatividade do jornalismo *on-line* é a relação do jornal com o usuário através do *e-mail*, porque abre espaço para o leitor entrar em contato direto com o jornal e até mesmo com o próprio autor do conteúdo jornalístico.

Outra potencialidade do jornalismo *on-line*, segundo Mielniczuk (2003, p. 44), é a customização ou personalização, que se refere à possibilidade do usuário escolher o conteúdo que deseja visualizar. Assim, quando a pessoa acessar a plataforma em que o produto jornalístico está inserido, vai conferir notícias referentes ao que ela selecionou previamente. A autora também considera personalização o percurso que o leitor escolhe para ler e acessar o conteúdo, porque essa ação é individualizada e definida pelo próprio usuário (2003, p. 45).

A multimídia, também conhecida como convergência, é outra potencialidade do jornalismo *on-line*. Essa característica se refere à junção de formatos de mídia, como o texto, o áudio, o vídeo e outros recursos informativos que são utilizados no jornalismo, em uma única plataforma. A pesquisadora Mielniczuk (2003) também afirma que as narrativas jornalísticas na *web* que mais apresentam convergência são as denominadas sessões especiais, porque elas contam com mais conteúdo de texto, imagem e animações. Segundo a autora, essas sessões especiais fazem analogia às grandes reportagens do jornalismo impresso.

A hipertextualidade é outra potencialidade do jornalismo *on-line* apontada. Segundo a autora, os *links* oferecem ao usuário a possibilidade de navegar de um

texto para o outro e traçar a própria leitura. Esses recursos são ainda pouco aplicados na narrativa, mas são comuns nos *menus*.

A memória também é uma potencialidade do jornalismo *on-line* citada por Mielniczuk (2003), porque com ela o conteúdo pode ser acessado em diferentes épocas, horários e lugares. PALACIOS (2003) também faz referência a memória como característica no jornalismo *on-line*:

A Memória no Jornalismo na Web pode ser recuperada tanto pelo Produtor da informação quanto pelo Usuário, através de arquivos online providos com motores de busca (*search engines*) que permitem múltiplos cruzamentos de palavras-chaves e datas (indexação). Além disso, "como resultado da proliferação das redes, cada uma das publicações digitais pode estender suas atividades para utilizar as capacidades de memória de todo o sistema". (PALACIOS, 2002, p. 6)

A última potencialidade apontada por Mielniczuk (2003) é a instantaneidade, também conhecida como atualização contínua. Segundo a autora, essa característica pode ser vista como uma potencialidade do jornalismo *on-line* devido à rapidez das atualizações de informações proporcionadas pela tecnologia digital. Esse cenário tecnológico abre espaço para as últimas notícias jornalísticas informarem o público cada vez mais rápido.

4 APLICATIVOS MÓVEIS

Com o aumento do uso dos dispositivos móveis, principalmente dos celulares, aumentou também a capacidade de processamento e os novos aplicativos agregados a eles, porque os aparelhos passaram a transmitir dados variados e não apenas som. Conforme aumenta o consumo dos celulares, aumentam também os aplicativos que são desenvolvidos para eles. O desenvolvimento desses aplicativos é cada vez mais frequente nas empresas de *software* (ROMEIRO, 2005).

Com esse crescimento contínuo, surgiu também a necessidade do aperfeiçoamento da plataforma. Teixeira (1998) aborda a experiência do usuário em um estudo chamado UX (*User eXperience*). Ele afirma que todas as pessoas são usuários a partir do momento em que usam objetos para fazer alguma tarefa, sejam eles materiais ou digitais, como sites, aplicativos, *tablets*, televisores, entre outros. O

autor afirma que a experiência desses usuários com a interface dos objetos pode ser boa ou ruim e que é necessário que essas interfaces sejam pensadas e desenhadas para que não seja preciso utilizar uma interface humana.

UX *designers* trabalham para construir produtos que sejam fáceis de usar (a tal usabilidade), reduzindo a fricção e permitindo que os usuários completem a tarefa desejada em menos tempo, com menos ruído e obstáculos. Ao mesmo tempo, apoiam-se em princípios da psicologia para motivar o usuário e incentivá-lo a seguir adiante. (TEIXEIRA, 1998, p.4)

O pesquisador de *Design* de Interação, Dan Saffer (2008), estabeleceu dez características principais para um bom projeto de interface gestual. Ele argumenta que essas características não são diferentes dos outros sistemas interativos e afirma que os produtos devem ser interativos e inovadores. Para isso é necessário ser detectável, ou seja, que seja fácil das pessoas identificar como usá-lo, porque, antes de interagir com o aplicativo, é necessário saber como fazer isso.

Saffer (2008) também afirma que os aplicativos devem ser confiáveis. A interface precisa mostrar que não vai roubar o dinheiro do usuário, nem usar os dados pessoais dele indevidamente. Segundo o autor, as interfaces gestuais precisam respeitar a privacidade do usuário e serem usadas conforme foi planejado, sem desvios de usabilidade.

A resposta rápida ou instantânea é outra característica de um bom projeto de interface gestual, Saffer (2008) denomina essa característica como responsivo. O autor também afirma que o tempo ideal de resposta deve ser de até 100 milissegundos. Se o usuário não tiver uma resposta rápida, ele pode repetir a ação e isso pode refletir em mais demora de resposta. Para evitar isso, o pesquisador indica que, se demorar para responder, o melhor a fazer é colocar uma barra de progresso. Ela não diminui a espera, mas indica ao usuário que o comando foi recebido e que a resposta está sendo processada.

Outra característica que deve ser levada em conta, segundo Saffer (2008), é ser apropriado, ou seja, ter um sistema de gestos adequados para o usuário interagir com a interface do aplicativo, porque eles precisam ser apropriados para diversas culturas e conhecidos pelos usuários. O autor exemplifica essa característica a partir do uso do "ok", que pode ter diferentes significados em diversas partes do mundo, indo do uso corriqueiro a usos pejorativos dependendo do lugar.

Nem o gesto mais planejado e interativo seria suficiente se não tiver um significado para o usuário. Por isso, Saffer (2008) considera o significado uma das principais características para uma boa interface gestual. O sistema precisa ter significado para as necessidades de quem o acessa.

Outra característica fundamental é ser inteligente, porque os dispositivos precisam fazer o que o ser humano tem dificuldade, como detectar padrões complicados, lembrar-se das coisas que as pessoas não lembram e ter uma computação rápida (SAFFER, 2008).

Os produtos também devem ser espertos a ponto de preverem as necessidades dos usuários e, após isso, atendê-las de modo agradável. Outra característica, segundo o autor, é ser divertido, porque ele precisa gerar engajamento, para as pessoas se envolverem com a interface. O usuário precisa sentir-se à vontade e interessado.

A interface deve ser agradável tanto na funcionalidade quanto na estética. Entende-se por ser esteticamente agradável quando a interface proporciona prazer aos sentidos do usuário, com bons sentimentos visuais, auditivos e táteis. Isso porque, segundo o pesquisador, as pessoas toleram mais erros em interfaces bonitas.

Outra característica importante é ser bom. Segundo Saffer (2008), os *designers* e desenvolvedores precisam pensar em todos os tipos de usuários antes de criar a interface gestual. Esse planejamento é necessário porque ele deve ser ético com gestos interativos, com as diversas culturas e com o meio ambiente. O autor cita um exemplo de que se deve tomar cuidado para que os gestos de interação com a interface não façam as pessoas parecerem tolas em público e nem que só possa ser usado por jovens e usuários saudáveis.

5 BBC NEWS

A empresa de comunicação britânica – British Broadcasting Corporation – BBC foi fundada em 18 de outubro de 1922, em Londres, Inglaterra. Segundo as informações do calendário histórico da empresa, no site oficial da BBC³, mais de um

³ Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/timelines/zsgv34j>>. Acessado em 5 de maio, 2016.

milhão de lares no Reino Unido haviam adquirido a licença radiofônica para acompanhar o canal. O mentor intelectual e fundador da BBC foi John Reith. Ele sonhava com uma emissora que transmitisse ao mesmo tempo educação, informação e entretenimento.

A empresa de comunicação era responsável pelo monopólio do rádio na Grã-Bretanha e era ouvida pela maior parte da população do país. Durante a segunda guerra mundial, a BBC desempenhou um papel fundamental com transmissões de notícias em língua local para países estratégicos, como França, Itália e Alemanha. Nessa mesma época, houve a necessidade de expansão, foi assim que surgiu a BBC no Brasil e em outros países.

Nos últimos anos, a BBC conta com uma operação multimídia, em que o conteúdo de suas reportagens atinge o público por meio de texto, áudio e vídeo. No decorrer da história, a companhia de comunicação se tornou uma agência de notícias que possui canais de televisão, programas de rádio, publicações virtuais, além de produzir filmes e programas.

The digital revolution that started in the late 90s, neared part completion with the analogue TV switch off in 2012. Since the start of 21st century, digital BBC TV channels, and radio services have increased, and HDTV has become the new standard. New services, such as Red Button, Connected Red Button, the BBC iPlayer, and 3D TV, continue to make a huge impact.⁴

O aplicativo BBC News é um produto oficial da rede BBC e conta com notícias de abrangência mundial. O aplicativo envia notificações no aparelho sobre as notícias que mais se enquadram no perfil do usuário, permite a personalização de acordo com os assuntos de interesse de quem acessa, sugere temas de acordo com a localização e notícias vistas recentemente e também dispõe de textos, vídeos, infográficos e áudio dos jornalistas correspondentes 24 horas por dia, para o usuário ouvir enquanto navega. O aplicativo pode ser adquirido através da loja virtual da marca do aparelho – Apple Store ou Google Play Store – e acessado a qualquer momento, desde que o usuário tenha o aplicativo instalado no celular ou *tablet* e esteja conectado à internet.

⁴ Tradução livre: A revolução digital, que começou no final dos anos 1990, se aproximou da realização com o fim da TV analógica em 2012. Desde o início do século 21, os canais digitais de televisão BBC, e os serviços de rádio têm se aprimorado, e a HDTV tornou-se o novo padrão. Novos serviços, tais como Red Button, Connected Red Button, o BBC iPlayer, e a TV 3D, continuam a ter um imenso impacto. Disponível em <<http://www.bbc.co.uk/timelines/zsgv34j>>. Acessado em 5 de maio de 2016.

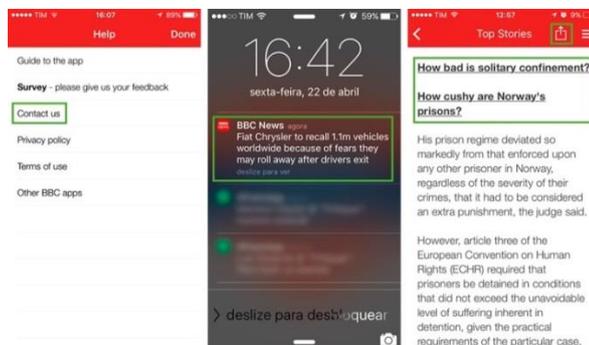
5.1 POTENCIALIDADES DO APLICATIVO BBC NEWS

Para melhor organização da análise, serão separadas em tópicos as características já mencionadas no aparato teórico deste estudo, para que sejam observadas dentro do aplicativo BBC News. Primeiramente, foram observados os aspectos do conteúdo, de acordo com Mielniczuk (2003) sobre as potencialidades do jornalismo *on-line*, as que estão presentes totalmente, parcialmente ou ausentes. São elas: interatividade, customização, multimidialidade, hipertextualidade, memória e instantaneidade. A observação do aplicativo foi feita durante o período de abril e maio de 2016.

5.1.1 Interatividade

Segundo os critérios de interatividade estudados por Mielniczuk (2003), o aplicativo da BBC News apresenta características interativas (Figura 1), tais como contato, que permite o envio de *e-mail* para a equipe jornalística; as notificações das editoriais selecionadas previamente, que são destacadas nas notificações do dispositivo móvel; a navegação por *links* de uma notícia para outra e opções de compartilhar a notícia para *e-mail* e redes sociais. Porém, não há opções de comentários nas notícias para que haja interação nas páginas nas quais ela está inserida.

Figura 1: Interação através de *e-mail*, notificações, *hiperlinks* e compartilhamento



Fonte: Aplicativo BBC News (2016), modificado por Julia Caliman.

5.1.2 Customização

O aplicativo conta com elementos de customização (Figura 2), com possibilidade de o usuário personalizar o conteúdo que deseja receber. Nele, o conteúdo é dividido em categorias; se o leitor quiser acessar notícias de uma determinada editoria, ele pode selecioná-las e automaticamente o aplicativo transforma o assunto em um *menu*, com notícias em ordem cronológica sobre o tema. Existe também um menu chamado *My News*, que agrupa as notícias de todas as editorias selecionadas como preferidas, por ordem cronológica (*by time*) ou por ordem de editorias (*by topics*). Essas editorias podem ser customizadas a qualquer momento.

Figura 2: Customização através da seleção de editorias e edição de visualização.



Fonte: Aplicativo BBC News (2016), modificado por Julia Caliman.

O usuário também pode personalizar o *layout* do aplicativo com as opções "*layout compacto*" e "*layout completo*". Também é possível escolher a visualização por *carouse*⁵ de notícias, ou não.

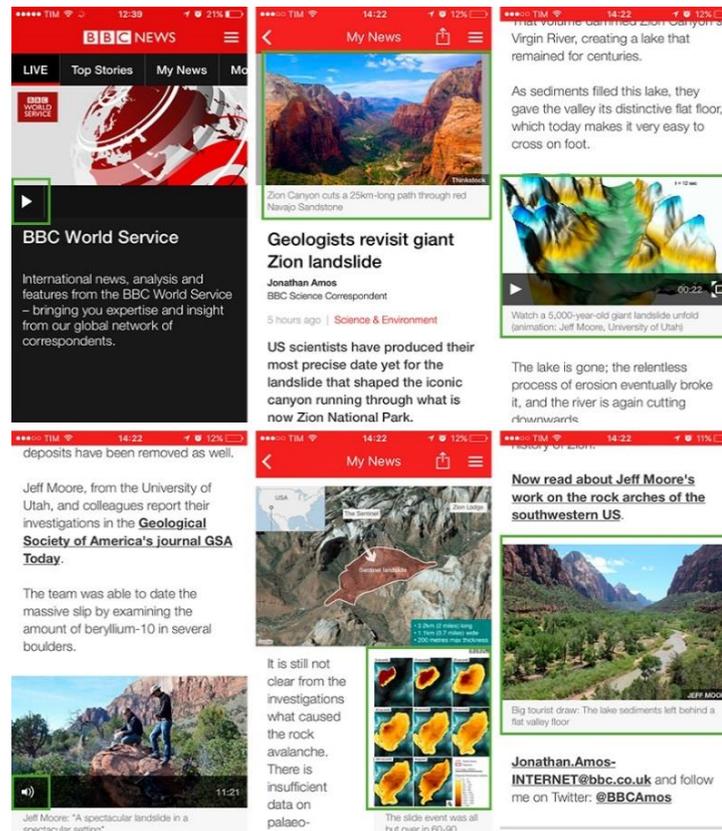
5.1.3 Multimídia

A plataforma de notícias BBC News conta com a convergência de recursos multimídia (Figura 3) citados por Mielniczuk (2003) como potencialidades do

⁵ Recurso de visualização com rolagem lateral, que economiza o espaço vertical do conteúdo.

jornalismo *on-line*. Eles estão presentes em forma de áudio dos correspondentes, foto principal da notícia, vídeos, notícias com áudio, mapas, infográficos e outras fotos no decorrer da página, ilustrando as informações.

Figura 3: Multimídia através de áudio, fotos, vídeos, textos, mapas e infográficos.



Fonte: Aplicativo BBC News (2016), modificado por Julia Caliman.

5.1.4 Hipertextualidade

A hipertextualidade está presente nas editoriais e notícias relacionadas, que direcionam o usuário para outra página com assuntos correlatos, o que, segundo Mielniczuk (2003), contribui para o aprofundamento do assunto. Essa ação é realizada assim que o usuário clica sobre a palavra.

Há tanto *links* internos – que direcionam para outra página dentro do aplicativo da BBC News – quanto *links* externos, que direcionam para páginas de outros sites (Figura 5). A hipertextualidade também está presente nos *links* dos *menus*, nas imagens, vídeos e textos das páginas principais e nos botões do aplicativo.

5.1.5 Memória

Não é possível acessar notícias muito antigas. Elas são apresentadas por ordem cronológica, da mais recente para a mais antiga. Porém, limita-se entre as cinco e 120 últimas, dependendo da editoria. Nota-se que o foco é o consumo rápido e a atualização contínua, não a capacidade de armazenar conteúdo, mesmo por uma questão de limitação dos aparelhos em consumir dados.

5.1.6 Instantaneidade

A atualização de notícias é constante até mesmo porque há jornalistas correspondentes em diversos países, que informam através do *menu Live* e das próprias notícias postadas, sobre os principais acontecimentos em cada editoria. Porém, as editorias especializadas, como física, agricultura, exploração espacial, entre outras, ficam até alguns meses sem atualizações.

Além da construção da notícia, é importante analisar a usabilidade do aplicativo através do sistema gestual. Serão, portanto, observados os dez aspectos descritos por Saffer (2008) como ideais em sistemas semelhantes.

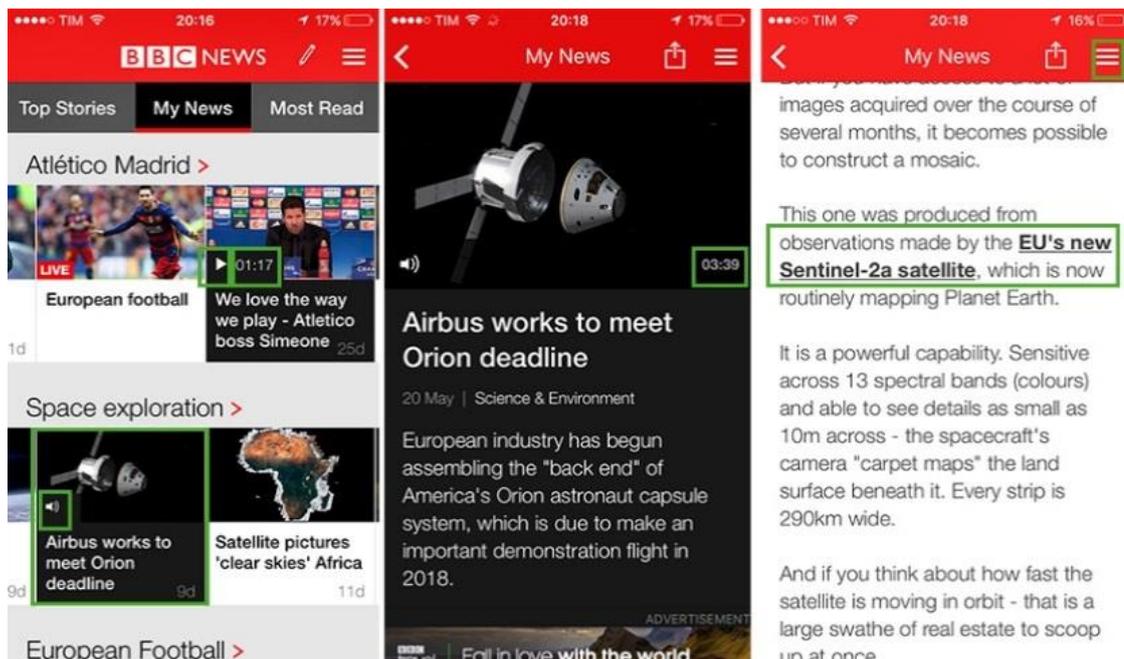
5.1.7 Detectável

O aplicativo BBC News conta com elementos detectáveis (Figura 4), como os botões de clicar dos vídeos, que indicam uma ação e o tempo de duração exposto no ícone do vídeo, que também ajuda o usuário a detectar a duração e prever se dispõe desse tempo para assisti-lo. Os ícones de áudio também são usados para o usuário detectar que aquela notícia terá o recurso de áudio. Porém, ela não tem a duração do áudio na página geral das notícias personalizadas (*My News*), só na página interna. As cores diferentes entre as notícias com áudio e vídeo também ajudam o usuário a detectar que aquele elemento conta com uma ação diferente.

O sublinhado nas palavras que são *links* faz com que o usuário detecte o que é clicável e que ele será direcionado para outra página, com o conteúdo referente ao

da palavra sublinhada. O ícone de três linhas no *menu* é intuitivo para o usuário, porque ele é um símbolo comum na maioria dos aplicativos para dispositivos móveis, e nunca indicou outra ação a não ser a de menu.

Figura 4: Detectabilidade através de ícones, informações de duração e *links*



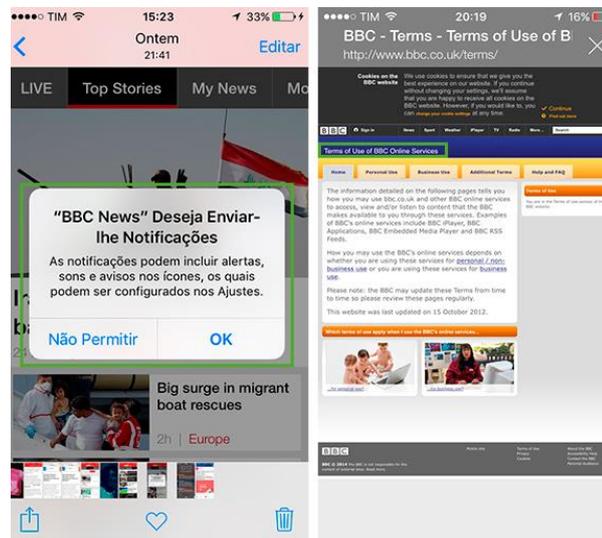
Fonte: Aplicativo BBC News (2016), modificado por Julia Caliman.

5.1.8 Confiável

Nota-se que o aplicativo conta com características de confiabilidade (Figura 5), porque ao instalá-lo, ele solicita permissão para enviar notificações e especifica quais características terão essas notificações, e é possível permitir ou não. Os termos de uso representam outra característica de um aplicativo confiável, é possível acessá-lo através do *menu settings* (configurações). Ele também segue a identidade visual da BBC, que é uma empresa de comunicação conhecida em nível mundial, por isso, transmite mais confiança ao usuário ao instalá-lo. O aplicativo não tem *pop-up*⁶ de propagandas, que indicam que podem deixar o usuário com receio de usá-lo por roubar senhas ou instalar vírus no aparelho.

⁶ Uma janela que abre na tela com informações que não foram solicitadas pelo usuário.

Figura 5: Notificações ao instalar o aplicativo e termos de uso.



Fonte: Aplicativo BBC News (2016), modificado por Julia Caliman.

5.1.9 Responsivo

A resposta rápida do aplicativo indica que ele é responsivo e oferece ao usuário indicações mesmo quando a informação solicitada ainda está sendo carregada (Figura 6). O aplicativo também faz *download* dos arquivos automaticamente para que a página seja carregada mais rapidamente.

Figura 6: Opção de *download* de arquivos e resposta automática ao carregamento de dados.



Fonte: Aplicativo BBC News (2016), modificado por Julia Caliman.

5.1.10 Apropriado

A interação gestual do aplicativo é feita por meio do toque simples, para clicar no elemento; toque direcionado (direita, esquerda, cima e baixo), para explorar o conteúdo; toque arrastado, para passar um vídeo para frente e retroceder, e toque duplo para dar *zoom* e voltar o *zoom* nas imagens. Portanto, as interações gestuais são apropriadas, porque nenhum deles é desrespeitoso ou impróprio.

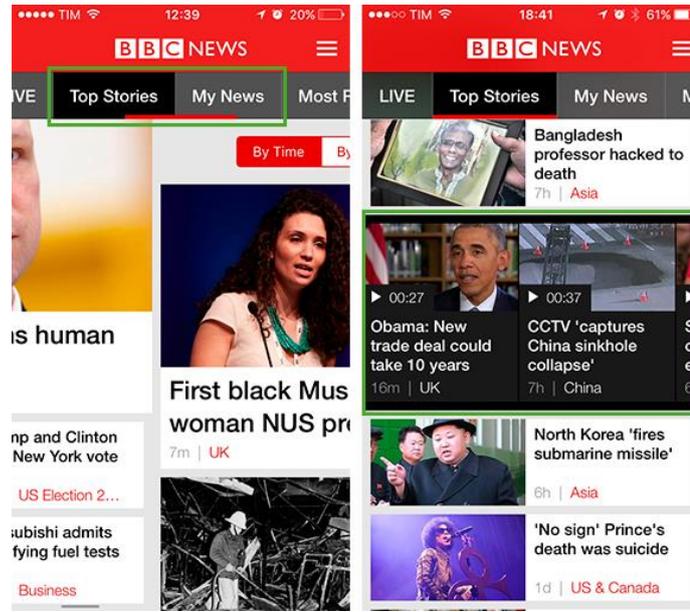
5.1.11 Significativo

Nota-se que a interação gestual é considerada significativa (Figura 7) porque os gestos utilizados correspondem à intenção do usuário. Um exemplo é se o usuário deslizar o dedo no *touchscreen*, muda-se para o próximo *menu*. Outro caso é nos carrosséis de vídeos, nos quais sempre aparece uma parte do último vídeo, indicando para o usuário que há mais conteúdo e que, ao rolar para o lado, eles aparecerão na interface do aparelho.

A avaliação do aplicativo nessas lojas também pode ser levada em consideração. No Google Play Store, loja destinada a aplicativos *Android*, o aplicativo

ganha 4,3 estrelas de cinco possíveis, com 194417 resenhas até o momento desta análise⁷. No aplicativo App Store, destinada a aplicativos Apple, conta com avaliação de 3,5 estrelas de cinco possíveis, com 2.074 comentários.

Figura 7: Opção de interação gestual via rolagem lateral.



Fonte: Aplicativo BBC News (2016), modificado por Julia Caliman.

5.1.12 Inteligente

O aplicativo é considerado inteligente tendo em vista que sugere notícias e tópicos relacionados para aprofundar o conhecimento do usuário sobre o assunto. Ele também envia notificações das notícias mais importantes para o leitor, de acordo com a personalização feita pelo próprio usuário.

5.1.13 Esperto

As atualizações do aplicativo contribuem para que ele seja esperto, conforme Saffer (2008) denomina. Isso porque elas preveem melhoria de usabilidade e repassa para o usuário. A última atualização do aplicativo para o sistema operacional *Android*

⁷ Disponível em <https://play.google.com/store/apps/details?id=bbc.mobile.news.ww&hl=pt_BR>. Acesso em 27 de maio de 2016, às 22h09.

foi no dia 15 de março de 2016, e para o sistema IOS foi em 10 de março de 2016, ambas até o momento desta análise. As notícias e editorias sugeridas também indicam que o aplicativo é esperto, porque elas preveem o que o usuário gosta de acessar a partir das notícias acessadas.

5.1.14 Divertido

O aplicativo não apresenta recursos considerados por Saffer (2008) como divertidos, já que o objetivo principal do aplicativo é ser de caráter jornalístico informativo.

5.1.15 Aprazível

O visual é harmônico, segue o padrão de cores da identidade visual da empresa BBC. O efeito de transparência presente nas barras dos vídeos é uma tendência do *design* contemporâneo, assim como o efeito visual *parallax* da página interna das notícias, o qual no texto move-se mais rápido do que a imagem, o que causa ilusão de profundidade na interface, aproveitando melhor o espaço da tela e tornando a interação aprazível.

5.1.16 Bom

O aplicativo não oferece acessibilidade para usuários com necessidade especiais. Nas configurações do aplicativo, há uma mensagem auxiliando como ampliar as fontes, para causar mais conforto visual para quem tem problemas de visão, porém, este recurso não está disponível no aplicativo e sim no aparelho. Outro déficit de acessibilidade é a falta da possibilidade de mudar o idioma, tendo em vista que o aplicativo BBC News está disponível somente em inglês.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo de Mielniczuk (2003) sobre jornalismo *on-line*, o aplicativo BBC News apresenta cinco das seis características, sendo duas parciais: a primeira é interatividade, porque não conta com comentários na página internas da notícia, o que garantiria mais interatividade e a segunda, instantaneidade, que está presente na maior parte das editorias, porém, as especializadas ficam muito tempo sem atualizações. Nota-se que o aplicativo conta com vários recursos de customização, multimídia e hipertextualidade, atendendo perfeitamente o que Mielniczuk considera potencial para o jornalismo on-line. Porém, percebe-se que não conta muito com a potencialidade de memória, tendo em vista que o objetivo é a atualização contínua e pela dificuldade dos aparelhos em consumir dados.

Segundo os estudos de Saffer (2008), o aplicativo conta com oito das dez características propostas pelo autor, sendo duas parciais: a primeira é a detectabilidade, porque poderia ter notificações de duração das notícias em áudio, assim como acontece com as em vídeo e a segunda é a significância, porque não apresenta muitos recursos com significados particulares do aparelho. Percebe-se muito nítida as características como: confiável, responsivo, apropriado, inteligente, esperto e agradável. Nota-se que existe um déficit em acessibilidade, a qual Saffer (2008) denomina como "bom", porque não conta com nenhum auxílio para deficientes físicos, e em "divertido", porque não conta com nenhum recurso que possa divertir o usuário e sim em informar. O divertimento nesse caso é por consequência.

A partir disso, é possível concluir que as empresas jornalísticas devem acompanhar a evolução tecnológica para oferecer conteúdos cada vez mais dinâmicos e interativos. É indispensável considerar as novas tecnologias da informação, estudos sobre *design* de interação, arquitetura da informação e a usabilidade, porque quando o conteúdo está inserido em uma plataforma móvel, quem acessa a informação não é somente leitor, é também um usuário, que interage com a informação e busca por informação de qualidade da maneira mais prática, dinâmica e intuitiva possível.

REFERÊNCIAS

- British Broadcasting Corporation. **History of the BBC**. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/timelines/zsgv34j>>. Acesso em: 20 mar.2016.
- CAMPOS, Jorge Lucio; CHAGAS, Filipe. **Os conceitos de Gilbert Simondon como fundamentos para o design**. 2008. Disponível em <<http://www.mbaexecutivo.unisinos.br/pag/campos-jorge-chagas-filipe-conceitos-de-gilbert-simondon.pdf> 2008>
- CASTELLS, Manuel. **Sociedade em Rede: A Era da Informação – economia, sociedade e cultura**. 3.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- FACULDADE ASSIS GURGACZ. **Manual para elaboração e apresentação de trabalhos acadêmicos**, 2015.
- JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Editora Aleph. São Paulo – SP, 2014.
- LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço**. 3 ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- MIELNICZUK, Luciana. **Jornalismo na web: Uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual**. Salvador - BA, 2003.
- MUSSO, Pierre. **Ciberespaço, figura reticular da utopia tecnológica**. In: MORAES, Denis de (org.). Sociedade midiaticizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- OLIVEIRA, Elton Tamiozzo; MARTINS, Gerson Luiz. **A Informação jornalística na Ponta dos Dedos: O Ciberjornalismo e a Leitura Touchscreen**. Campo Grande – MS, 2015.
- PALÁCIOS, Marcos; RIBAS, Beatriz. **Manual de laboratório de jornalismo na Internet**. Salvador: EDUFBA, 2007.
- _____. **Jornalismo online, informação e memória: Apontamentos para debate**. 2002. Disponível em: <<http://labcom-ifp.ubi.pt/files/agoranet/02/palacios-marcos-informacao-memoria.pdf>>
- ROMEIRO, Bruna. **Desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis na plataforma j2me**. Disponível em: <<http://tcc.ecomp.poli.br/BrunaRomeiro.pdf> 2005>
- SAFFER, Dan. **Designing gestural interfaces**. O'Reilly Media. Sebastopol - Canadá, 2008.
- TARGINO, Maria das Graças. **Novas tecnologias de comunicação: mitos, ritos ou ditos?**. Ciência da Informação. Vol 24, número 2. 1995.
- TERENCE, Ana Cláudia Fernandes; FILHO, Edmundo Escravidão. **A abordagem quantitativa, qualitativa e a utilização da pesquisa-ação nos estudos organizacionais**. 2006, Fortaleza, CE. – ENEGEP.
- TEXEIRA, Fabricio. **Introdução e boas práticas em UX Design**. Casa do código. São Paulo – SP. 2014.
- YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Editora Bookman, 2 edição. Porto Alegre, 2001.