



50 anos do Golpe Militar de 64

"A história que a mídia faz,
conta ou não conta"

Publicações jornalísticas para *tablets* Um estudo de caso interativo sobre a Operação Condor

PAULINO, Rita de Cássia Romeiro (doutora)¹
(Orientadora)
Universidade Federal de Santa Catarina
Programa de Pós-Graduação em Jornalismo (POSJOR)

SANT'ANA Jéssica²
Universidade Federal de Santa Catarina
Curso de Jornalismo

Resumo: Este artigo tem como objetivo apresentar uma reflexão sobre o modo de fazer e pensar conteúdos jornalísticos para *tablets*. Com a internet, novas linguagens e plataformas surgiram e a imprensa teve que adaptar o seu processo de produção, a fim de atender as exigências dos usuários. As informações disponibilizadas em um dispositivo móvel, como o *tablet*, requerem o uso de recursos de interatividades que possibilitem a interação através de gestos do leitor. Para avaliar a recepção de um conteúdo digital interativo, optamos como estudo de caso a Operação Condor, que resgata a história sobre a aliança político-militar das ditaduras dos países que compunham o Cone Sul, com o objetivo de prender e torturar opositores. Este trabalho analisará, a partir da bibliografia de referência sobre a história do fato, os processos de confecção de um conteúdo interativo para *tablets*, a narrativa multimídia interativa sobre a Operação Condor e os resultados da sua efetividade avaliados junto ao leitor, através de um questionário.

Palavras-chave: *tablets*; interatividade; jornalismo; digital; usuário.

1. Introdução

A definição de *tablets* segundo Paulino (2012), “são computadores em forma de prancheta, no estilo de computador de mão, com tela sensível ao toque e seguindo os modelos de celulares *smartphone*”. Esse aparelho pode ser usado para o acesso à internet, organização pessoal, entretenimento e visualização de fotos e vídeos, e também

¹ Professora do Departamento de Jornalismo – JOR e POSJOR - Centro de Comunicação e Expressão - CCE – UFSC; e-mail: rita.paulino@ufsc.br

² Graduanda da 7ª fase do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina; e-mail: jessicasantana06@hotmail.com



para ler livros, jornais e revistas. E esta última possibilidade está revolucionando os modos de produção, se mostrando como uma oportunidade à crise da mídia impressa.

Segundo pesquisa realizada pela *Pew Research Center*, em 2011, mais de um terço dos americanos utilizam esse dispositivo. No Brasil, de acordo com dados da *ABI Research*, já são mais de 200 mil usuários e previsão mundial para 2013 é que o mercado seja abastecido com 150 milhões de *tablets*, um crescimento de 38% em relação a 2012.

É uma nova mídia que se apresenta e que propõe novos hábitos aos leitores. A tela sensível ao toque e a possibilidade de dupla orientação (vertical e horizontal) estimulam a interação com o conteúdo multimídia – textos, imagens, áudios, animações, infográficos e vídeos. Isso faz com que o usuário crie uma nova forma de construção de conhecimento, através de uma narrativa não-linear e com grande quantidade de conteúdos diversificados.

Apesar das experiências de produção de conteúdo jornalístico para *tablets* ainda estarem no início, quem produz para essa plataforma já está encontrando uma linguagem própria. A convergência de elementos do impresso e do meio digital, aliados a interatividade e a possibilidade da infinidade de conteúdo, fazem da interface algo atrativo, que prende a atenção do leitor por mais tempo. Mas a produção de reportagens é uma tarefa que demanda esforço extra, apuração específica e custos elevados. Estes são os principais entraves para a criação de novas plataformas inovadoras e que atendam as expectativas dos usuários.

Este trabalho mostra que é possível fazer um produto para *tablets*, mesmo com conteúdo limitado e pouco domínio do *software* de edição. O Operação Condor, apesar de simplificado, une os elementos essenciais da nova mídia com os critérios de edição jornalística. No decorrer do texto, será apresentado o estudo de caso, que explicará como ocorreu todo o processo de desenvolvimento do especial multimídia, bem como as suas limitações e dificuldades. Na análise de dados, é possível verificar a efetividade da interface, se está atraindo a atenção do leitor e proporcionou uma navegação interativa, concisa e contínua.



2. Referencial teórico

Na tentativa de acompanhar o processo de convergência e os novos hábitos de leitura, as empresas de comunicação vêm investindo na criação de conteúdos específicos para os dispositivos móveis, baseados nos fluxos de produção em multiplataformas. Pesquisa da *Pew Research Center* (2011) indica que usuários de *tablets*, por exemplo, consomem mais notícias no dispositivo do que no computador e que o hábito de leitura deles chega a 53%, diariamente. Mas esse processo de criação de especiais jornalísticos específicos para as novas plataformas ainda está em consolidação. Em geral, “os conglomerados disponibilizam suas versões móveis em forma de transposição, semelhante à primeira geração do jornalismo digital” (BARBOSA, 2012). Isso acontece porque os projetos idealizados para *tablets* demandam uma linguagem própria, ou seja, precisam ser multimídias – misturar texto, áudio, imagens e interatividade num mesmo ambiente. E, para esses elementos funcionarem, eles precisam ser pensados em conjunto e produzidos especificamente para a interface. Só que isso demanda trabalho extra dos profissionais, bem como alto investimento em recursos. Como nem sempre essa é a opção feita pelos grupos empresariais, o que acontece na realidade é uma adaptação do conteúdo impresso para o meio digital, comprometendo assim a sua qualidade.

É possível dizer que o *tablet* herda as principais características do jornalismo online, como a interatividade, customização de conteúdo, hipertextualidade e multimídia (BARDOEL e DEUZE, 2001, p. 5). Mas ainda assim ele não deixa de ter características próprias, “inaugurando uma nova categoria de acesso e envolvimento ao ambiente online que expande a complexidade das arquiteturas de informações” (PELLANDA, 2012). Uma das especificidades dos *tablets*, segundo Paulino (2012), é a orientação dupla, já que a ferramenta possibilita a visualização dos conteúdos tanto na horizontal, quanto na vertical. Além disso, a formatação das páginas é feita uma em cima da outra, assim quando o usuário vai para a próxima folha tem a sensação de profundidade, de que está virando a página, como ocorre no meio impresso. Outra característica da publicação em *tablets* é a tela sensível ao toque. Com este recurso, o leitor consegue interagir com a plataforma através de elementos gráficos, fotográficos e de animação. Para Paulino:



50 anos do Golpe Militar de 64

"A história que a mídia faz,
conta ou não conta"

A publicação digital em tablets conduz o leitor a uma viagem midiática pelo conteúdo. Essa nova narrativa deve instigá-lo a explorar as páginas, buscar botões, procurar opções de áudio, vídeo e animações para complementar o conteúdo, tornando a atividade de leitura mais lúdica e interessante. (PAULINO, 2012)

A diagramação de um produto jornalístico para o *tablet* também tem as suas particularidades. A interatividade deve assumir um papel estratégico de inovar e ao mesmo tempo, respeitar os critérios editoriais de disposição das informações. E como esse conteúdo está difundido em imagens, sons e infográficos, deve-se adotar um novo modelo visual e estético que possibilite a compreensão por completo do tema abordado de forma simples e concisa. Segundo Agner:

A comunicação através das telas sensíveis ao toque difundiram, por exemplo, notícias, fotos, infográficos, ilustrações, charges, anúncios, crônicas e editoriais que se tornaram dinâmicos, com a inclusão de áudio de qualidade, vídeos, animações, vibrações e fotografias manipuláveis. (AGNER, 2012)

3. Metodologia aplicada

Esse artigo é um estudo de caso sobre a Operação Condor, uma plataforma para *tablets* com conteúdo jornalístico. No decorrer do texto, serão feitas considerações sobre o processo de criação e diagramação da interface, assim como será explicado como o conteúdo produzido foi adaptado para se adequar à linguagem digital. As dificuldades e as limitações do projeto também serão exemplificadas, a fim de mostrar quais são os pontos em que ele precisa avançar para se tornar adequado para dispositivos móveis, de acordo com a bibliografia levantada.

A aplicação de questionário também foi outro método implantado. Com ele, é possível verificar empiricamente a efetividade dos recursos de interatividades usados e, se o conteúdo estava conciso, atraente e adequado às necessidades do leitor. Esta etapa foi realizada entre os dias 10 e 12 de julho, com cinco voluntários que estudam na Universidade Federal de Santa Catarina. Não foi exigido grau de familiaridade com *tablets*, já que a proposta do especial multimídia é ser intuitiva, ou seja, de fácil manuseio.



4. Estudo de Caso

4.1 Sobre a Operação Condor

A Operação Condor foi uma aliança político-militar das ditaduras dos países que compunham o Cone Sul, com o objetivo de prender e torturar opositores. A aliança foi formalizada na Primeira Reunião de Trabalho de Inteligência Nacional, realizada em Santiago do Chile, de 25 de novembro a 1º de dezembro de 1975. Quem convocou o encontro foi o segundo homem mais poderoso do Chile, o coronel Manuel Contreras, na época chefe da DINA (*Dirección de Inteligencia Nacional*).

A reunião de caráter estritamente secreto contou com a participação de militares dos países do Cone Sul. O objetivo era esquematizar e formalizar a aliança entre as ditaduras locais no combate a subversão. O Brasil mandou apenas observadores e não assinou a ata de fundação. Essa posição dissimulada da ditadura brasileira foi desmascarada com o descobrimento do seqüestro dos uruguaios Lílian Celiberti e Universindo Díaz, 1978. O caso serviu para confirmar a existência da aliança entre os governos militares do Cone Sul, inclusive o Brasil, no combate a inimigos políticos e na extinção de movimentos sociais de esquerda.

Mas a Operação Condor agia muito antes da sua formalização. A primeira ação da Condor, segundo documentos do Ministério do Exército, aconteceu em 11 de dezembro de 1970. Os governos do Brasil e da Argentina cooperaram entre si para prender dois brasileiros e um uruguaio, em Buenos Aires.

Um dos cassados era o coronel dissidente do Exército brasileiro Jefferson de Alencar Osório. Ele desembarcava na Argentina quando foi surpreendido por policiais locais. Segundo documentos apresentados pelo historiador e presidente da ONG Movimento de Justiça e Direitos Humanos, Jair Krischke, a Comissão Nacional da Verdade, o Exército brasileiro solicitou a captura porque ele iria cumprir uma missão comunista no Uruguai. O ex-coronel foi enviado de volta ao Brasil, onde foi torturado e ficou preso por sete anos.

Outros casos documentados também apontavam que a fase repressiva da Operação Condor já estava em andamento cinco anos antes de ser oficialmente instalada. Em



1971, o paulista Edmur Péricles Camargo foi detido quando fazia escala em Buenos Aires, em um voo que partiu de Montevidéu com direção ao Chile. Um agente do Itamaraty no Uruguai entrou em contato com a polícia argentina que, então, prendeu o militante no aeroporto e o enviou de volta ao Brasil. Até hoje, ele está desaparecido.

Para Jair Krischke, esses documentos demonstram que o Brasil é o criador e o mentor da Operação Condor. Buscando a hegemonia na América do Sul, a ditadura militar verde e amarela exportou a “Doutrina de Segurança Nacional” e as suas práticas para toda a região do Cone Sul. Ajudou a criar a DINA (*Dirección de Inteligencia Nacional*) e colaborou fornecendo treinamento e armamentos aos golpes de Estado da Bolívia, Uruguai e Chile. Outra prova, para Krischke, é que as técnicas utilizadas pelos aparelhos repressivos da América Latina já eram adotadas no Brasil desde o golpe militar de 1964.

A Operação Condor dividiu-se em três fases. A primeira, no início dos anos 70, visava a troca de informações entre os Estados sobre as pessoas que eram uma ameaça aos regimes em vigência. No segundo estágio, os procurados políticos eram detidos, torturados e mandados de volta à nação de origem. Na última fase, essa prática se estendeu para além do Cone Sul, envolvendo países da Europa Ocidental e os Estados Unidos.

Para que toda essa operação funcionasse foi arquitetado uma grande central de telecomunicações. Cada país-membro tinha um banco de dados onde alimentava informações sobre adversários políticos. No Chile, foi criada uma Central de Informações para que houvesse uma comunicação ágil entre os países. As mensagens transmitidas eram codificadas e, normalmente, enviadas por mala diplomática, o que garantia o sigilo da operação.

Os militares latino-americanos aprenderam na Escola das Américas (*SOA*, sigla em inglês) as técnicas que levaram aos golpes de Estado e a implantação de centros de torturas, nos anos 60 e 70. Nessa base militar, localizada no Canal do Panamá, o Exército estadunidense ministrava cursos de inteligência, interrogatório e de combate à subversão. O objetivo era exterminar movimentos sociais de esquerda na América do Sul.

A *SOA* treinou mais de 60 mil soldados, a metade deles colombianos. Em três décadas, de 1950 até 1970, as academias estadunidenses adestraram 8.659 brasileiros,



6.883 chilenos, 4.017 argentinos e 2.806 urguaios. Muitos despontaram na galeria de torturadores da Operação Condor. É o caso de Glauco Yannone, capitão do Exército do Uruguai, que atravessou a fronteira para torturar Universindo Díaz, em Porto Alegre.

Os Estados Unidos também enviavam agentes para a América do Sul. É o caso do americano Dan Mitrione que ensinou técnicas de torturas para 1/6 da força oficial brasileira na década de 60. O seu lema era “A dor precisa, no lugar preciso, na quantidade precisa, para o efeito desejado”.

4.2 Sobre o processo de produção do aplicativo interativo

Para fazer o aplicativo para *tablets*, o projeto escolhido foi o *Operação Condor*, trabalho final realizado pela aluna Jéssica Sant’Ana para as disciplinas de *Edição e Webdesigner*, do curso de Jornalismo da UFSC. O conteúdo é referente à *Operação Condor*, uma aliança político-militar das ditaduras dos países que compunham o Cone Sul, com o objetivo de prender e torturar pessoas consideradas “subversivas”. A escolha do objeto ocorreu porque todos os textos da plataforma tinham que ser originais, devido à solicitação da orientadora Rita Paulino. Como a aluna já tinha todo o material apurado e redigido, foi necessário somente adaptá-lo a linguagem dos dispositivos móveis.

Tarefa nada fácil. Isso porque o conteúdo original foi produzido para fazer parte de um jornal-mural e um *site*. A escolha das pautas, na época, aconteceu focada para o impresso e os únicos recursos extras utilizados foram vídeos e imagens, explorados de forma mais contundente no *site*. Como afirma Lohmann (2011), em uma publicação para *tablets*, o fluxo da informação destaca-se pelas características de não linearidade e descontinuidade. Por isso, quando se pensa em criar conteúdo jornalístico para essa plataforma, é necessário que as informações sejam integradas ao uso da interatividade. Como as reportagens foram produzidas para o impresso, houve a necessidade de refazê-las. Alguns textos foram cortados, conteúdos mais resumidos foram inseridos e informações complementares para integrar gráficos e legendas de imagens foram criadas. E antes de pensar a estrutura do aplicativo, foi necessário procurar por mais fotografias sobre o assunto na internet. Esse foi mais um desafio, pois como o tema é a ditadura -



50 anos do Golpe Militar de 64

"A história que a mídia faz,
conta ou não conta"

que aconteceu há mais de 30 anos – as poucas fotos encontradas não estavam em boa resolução. Então, a solução foi trabalhar com imagens menores e com ilustrações.

Com todo o conteúdo textual e de imagens e vídeos selecionados, iniciou-se o processo de confecção da interface. Optou-se por dividir as matérias em quatro grandes seções. A primeira, denominada Operação Condor, continha informações gerais sobre o pacto. A segunda tratava da Comissão Nacional da Verdade, que está investigando os crimes cometidos durante a vigência da aliança. A terceira parte fala sobre um sequestro de dois uruguaios no Brasil, caso que desmascarou como atuava a Condor na América Latina. A última seção é uma entrevista exclusiva com o jornalista Luiz Cláudio Cunha que atuou na cobertura do caso e que foi também testemunha ocular do sequestro que aconteceu em Porto Alegre. Essa divisão é baseada em critérios editoriais e teve como objetivo aglomerar os conteúdos semelhantes e, assim, facilitar a compreensão do leitor sob os diferentes aspectos que permeiam o tema. Com exceção da parte sobre a CNV, que apresentava apenas duas páginas, todas as outras têm uma capa, o que facilita a identificação que um novo assunto está sendo iniciado.

A composição dos elementos na página é um desafio para o diagramador. Isso porque um *tablet* tem tamanho diferente do jornal e da revista, o que obriga o profissional a pensar em como arranjar os conteúdos de uma forma harmônica em um espaço reduzido. Para isso, há a possibilidade do uso da interatividade *scroll*, que permite rolar textos, imagens ou vídeos dentro de um espaço pré-determinado. Essa solução foi usada como frequência. Outra alternativa é o uso do “paginão”, aplicado por duas oportunidades na interface da Operação Condor. O comprimento da página se adapta, neste caso, a quantidade de conteúdo a ser colocado, respeitando o bom senso, já que o usuário se perderia rolando por uma página demasiadamente grande. Para vídeos e imagens, a opção foi por deixá-los ocupando 1/3 da página, para facilitar a visualização dos mesmos. O único gráfico utilizado no arquivo ocupou metade da página, pois como possui interatividade (o usuário tem que clicar em suas partes para ver conteúdo extra), menor do que isso seria impraticável a sua utilização. A menor largura utilizada para o texto foi a medida de uma coluna padrão, quando não se tinha interatividade. Quando houve o recuso do *scroll*, optou-se por ampliar para duas colunas, para facilitar a rolagem do conteúdo.



A capa do *Operação Condor* apresenta um índice interativo, onde o leitor clica nas imagens e é redirecionada a seção desejada. Caso o usuário opte por continuar com a navegação horizontal, a próxima página diagramada foi o guia do usuário. Nela, não há interatividade; apenas explicações que têm como objetivo orientar a navegação pelo aplicativo. Para navegar por cada seção, basta que a pessoa fique atenta as indicações, que demonstram se a matéria continua na vertical ou na horizontal. A idéia inicial era que, dentro das seções, a navegação fosse na vertical. E entre diferentes seções, na horizontal. Isso não foi possível por uma limitação do software, que não possibilita fazer um “paginão” (página com comprimento maior que o padrão) junto com as páginas de menor tamanho. O uso do “paginão” é adequado quando o conteúdo é muito extenso e não ficaria bem distribuído dentro de uma folha 1024X768 (tamanho padrão da página para o *Ipad*).

Em cada reportagem, houve o uso de algum recurso de interatividade. Para saber o que cada ícone de interação significava, o usuário deveria ter lido o guia de navegação (Imagem 1). Mas, como os símbolos compõem o senso comum, é possível que, mesmo sem ler o guia, a pessoa conseguisse usar o aplicativo no método de tentativa e erro. Dentre dos recursos utilizados, destacam-se:

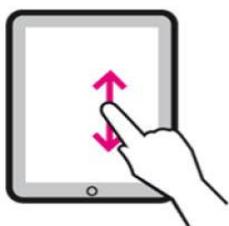
- a) Caixas de conteúdo com *scroll* (barra de rolagem): permite que caibam mais informações dentro de um espaço limitado. Esse recurso foi utilizado tanto para texto quanto para imagem. Como diferencial, a entrevista foi feita usando este recurso;
- b) *Slideshow*: sequência de imagens que passam automaticamente ou clicando nas setas de indicação. Com isso é possível colocar várias imagens num espaço que, para o impresso, caberia somente uma fotografia. Funciona como uma galeria de imagens;
- c) *Embed*: incorporação de vídeos disponíveis na internet, através de códigos feitos em HTML 5. No caso do *Operação Condor*, o vídeo utilizado foi extraído do *YouTube*;
- d) *Hiperlinks*: acesso a conteúdo disponível na rede. Na plataforma criada, esse recurso foi utilizado na contracapa, onde foi disponibilizado um *site* com o tema da reportagem;

- e) Infográfico: gráfico com o uso da interatividade. No *Operação Condor*, o mapa da América Latina informava o número de mortos em cada região com apenas um clique no nome do país;
- f) Botões: Funcionam para acionar uma interatividade, que pode ser um conteúdo textual, imagem, vídeo ou apenas áudio. Também foi uma opção para o índice, que no *Operação Condor* se encontra na capa, e para as opções de “voltar”;
- g) Animações: conteúdo interativo produzido em *Flash* ou HTML5. No exemplo, foi utilizada a última opção para a criação de uma opção de pintar a imagem na seção CNV.

Imagem 1

GUIA DE NAVEGAÇÃO

Como navegar



Deslize o dedo sobre a tela na vertical para ler a continuação de uma matéria



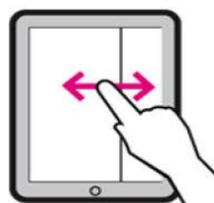
Esse símbolo indica em qual página você está e quantas são no total



Toque na área inferior da tela para ter acesso aos menus de navegação



Esse símbolo significa que tem scroll. Araste o dedo para ver o conteúdo



Deslize o dedo sobre a tela na horizontal para ir para a próxima página ou voltar



Esse símbolo significa que tem vídeo na página. Clique para assistir.

Fique atento às orientações em cada página. Elas indicam o uso de interatividade!

Guia de navegação do aplicativo *Operação Condor*: essencial para maximizar o uso das interatividades pelo usuário



Após todo o processo de criação e diagramação da interface é necessário subir o arquivo para “nuvem”. Isso significa que, através de recursos oferecidos pela Adobe, temos que organizar e fazer o *upload* de cada arquivo no *Folio Builder*, uma extensão do *Indesign* responsável por enviar o projeto para o *Digital Publishing Suite*, o hospedeiro do projeto. Depois, o usuário de *tablets* precisa baixar o aplicativo *Adobe Content Viewer* para poder visualizar o projeto multimídia criado. Ali é possível habilitar diferentes modos de privacidade das publicações e até mesmo sua comercialização.

5. Análise de dados

A verificação da efetividade do uso dos recursos de interatividade no aplicativo *Operação Condor* foi feita através da aplicação um questionário a cinco pessoas.

Estas tiveram a oportunidade de mexer na plataforma por durante 15 minutos e, após esse tempo, responder a dez questões. A amostra reduzida foi necessária porque só havia uma *tablet* para realizar a experiência. Mas ainda assim, é possível analisar os aspectos positivos e negativos da plataforma criada.

Antes das questões sobre a efetividade dos recursos, o voluntário tinha que responder qual o seu grau de familiaridade com os *tablets*. A amostra foi bem diversificada, pois 40% afirmaram usar diariamente, 20% com frequência, 20% raramente e 20% nunca tinham usado. A primeira pergunta do questionário tinha como objetivo avaliar a orientação do aplicativo, se a navegação era consistente e situada. 80% responderam que concordam parcialmente com a afirmação e 20% disseram não concordar. Sobre a contextualização, ou seja, se o aplicativo é moderno e utiliza bem os recursos de interatividade, o resultado foi que 20% concordaram parcialmente e 80%, plenamente.

A terceira sentença do teste queria saber se o aplicativo proporciona autonomia ao usuário, permitindo-o fazer escolhas e optar por caminhos de navegação. 20% disseram que não concordam, 20% concordaram parcialmente e 60%, plenamente. Com respeito à padronização, 40% afirmaram que não concordam que o *Operação Condor* tem uma identidade consistente, 20% concordaram parcialmente e 40% concordaram plenamente. A quinta afirmação do questionário era para testar a precisão, ou seja, se não aconteceu erros durante a navegação. 20% discordaram, 60% concordaram parcialmente e 20%, plenamente. Sobre a assimilação, 80% da amostra concordou plenamente que o



aplicativo é autoexplicativo e 20%, concordou parcialmente. Para a função de economia de tempo e esforço, 60% concordaram plenamente que a plataforma não demanda esforço desnecessário e 40% concordam parcialmente com este quesito.

O teste ainda questionou sobre a estética, se a interface estava bem estruturada e agradável visualmente. Todos os voluntários concordaram plenamente que os elementos visuais não incomodaram e auxiliaram na interação. O mesmo aconteceu com a documentação, já que 100% da amostra afirmou que concorda plenamente que o aplicativo tem documentações de apoio que atendem as necessidades do usuário de *tablets*. A última frase falava sobre a imersão do leitor, se a interface atraía a concentração e a intenção. 80% concordaram plenamente e 20%, parcialmente.

No questionário, era possível, ao final, que o voluntário fizesse observações. Uma pessoa sentiu necessidade de setas de orientação mais claras sobre a mudança de página. Outra disse que faltou um botão de voltar ao início na última página de cada seção e também na contracapa. Dois indivíduos elogiaram o uso de recursos, como por exemplo, *scroll* de textos e fotos, vídeo e *slideshow* de imagens.

Com essa pesquisa, é possível concluir que os pontos positivos do *Operação Condor* estão na contextualização, assimilação, estética, documentação e imersão. A plataforma está adequada ao público brasileiro que consome esse tipo de produto, é de fácil utilização, apresenta o suporte necessário para aprendizado de manuseio e tem uma estética adequada que atrai a concentração do usuário, informando-o e entretendo-o ao mesmo tempo.

Porém, foi constatado que alguns voluntários se perderam por algumas páginas/recursos. Apesar deste problema ser facilmente solucionado, na forma de tentativa e erro, uma navegação mais clara tem que ser feita. Para isto, a sugestão é que junto aos símbolos, em cada página que contenha interatividade, venha um texto explicando o que o leitor deve fazer para interagir com o conteúdo. Isso facilitaria, principalmente, a aqueles que nunca usaram um *tablet* ou que não quiseram ler o guia de navegação.

6. Considerações Finais

O *tablet* exige uma narrativa jornalística própria, em que textos são atrelados a elementos multimídias como vídeos, imagens, botões e, principalmente, interatividade.



Mas ainda é difícil impor o que é certo ou errado na produção de conteúdo e na diagramação específica para essa plataforma. Isso acontece porque os *tablets* são uma mídia emergente e a quantidade de bibliografia ou estudos experimentais sobre o uso do aparelho ainda são muito insuficientes para termos conceitos absolutos.

Os próprios conglomerados de mídia ainda estão engatinhando na produção. O que vemos são poucas apostas inovadoras e produções amadurecidas, com características próprias, que não sejam meras reproduções das mídias impressas. O *tablet* é um ramo de mercado ainda em consolidação e apostar nele, é correr risco. Só que de acordo com Telio Nageva, diagramador da equipe do *Globo A Mais*:

As pessoas não leem mais jornal. Os leitores de notícias estão na Internet, não compram nem assinam mais jornais. Esta é a grande dificuldade dos jornais atuais: as pessoas que trabalham nos jornais são pessoas mais velhas, que estão longe deste público, e não conseguem entender o que acontece. (AGNER, 2012)

Por causa dessa crise que vive a mídia impressa, os veículos de comunicação devem arriscar e experimentar um produto novo, que tem potencial para prender a atenção do leitor por mais tempo e espaço para trazer mais informações em diversos formatos (visual, audiovisual e interativo).

O aplicativo para *tablets* *Operação Condor* foi um teste para aplicação dessa imensa possibilidade de recursos sem deixar de produzir um conteúdo jornalístico. A não familiaridade com o software de edição, o Indesign, produzido pela Adobe, dificultou o processo de criação. Além disso, o fato das matérias não terem sido pensadas inicialmente para o mundo digital também influenciou nos resultados. Mesmo assim, foi possível produzir um produto que fosse diferenciado e que alinhasse, ainda de que forma básica, textos com recursos multimídias. E esse foi o grande atrativo da interface, como se pode concluir a partir do questionário.

7. Referências

AGNER, Luiz. **Usabilidade do Jornalismo para Tablets: Uma Avaliação da Interação por Gestos em um Aplicativo de Notícias**. In: Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Computador, 12. Natal: UFRN, 12 a 16 ago. 2012. Disponível em: <<http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2012/06/ARTIGO-LUIZ-AGNER-USIHC-2012.pdf>>



50 anos do Golpe Militar de 64

*"A história que a mídia faz,
conta ou não conta"*

BARBOSA, Suzana; NOGUEIRA, Leila; SILVA, Fernando Firmino da. **Análise da convergência de conteúdos em produtos jornalísticos com presença multiplataforma.** SBPJor , 10º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, Curitiba, Novembro de 2012. Disponível em:

<<http://soac.bce.unb.br/index.php/ENPJor/XENPJOR/paper/viewFile/1888/230>>

BARDOEL, Jo; DEUZE, Mark. **Network Journalism: Converging Competences of Media Professionals and Professionalism.** Australian Journalism Review, Bloomington, v. 23, 2001. Disponível em:

<<https://scholarworks.iu.edu/dspace/bitstream/handle/2022/3201/BardoelDeuze+NetworkJournalism+2001.pdf?sequence=1>>

LOHMANN, Augusto; ROCHA, Leonardo; BITARELLO, Breno. **A influência da evolução tecnológica dos dispositivos móveis no fluxo narrativo, na diagramação e na interação do leitor com a notícia: estudo de caso da Wired Magazine.** Disponível em:

<http://www.augustolohmann.com.br/artigos/ixdsa11_wired_artigo.pdf>2011.

PAULINO, Rita de Cássia Romeiro. **Conteúdo digital interativo para tablets-iPad: uma forma híbrida de conteúdo digital.** In: Anais do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Universidade de Fortaleza: 2012. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2159-1.pdf>>

PELLANDA, Eduardo; NUNES, Ana Cecília B. **A linguagem própria dos tablets para o jornalismo digital: estudo de caso do The Daily.** Intercom, XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Fortaleza, Setembro de 2012. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-2173-1.pdf>>