

O papel do jornalista na relação da interface e usabilidade entre o usuário e a TVD Interativa

Flávia Eloyza Roncolato GALDIOLE¹
Eliane T. GUSHIKEN²
Regiane H. M. ZOLEZI³

Resumo

A TV Digital já está em processo de inserção no país, e continua seguindo seu longo percurso em busca de efetivar, de fato, seu caráter interativo e oferecer a inclusão digital para todos. Nessa jornada, muitos aspectos são motivos de estudo, experimentação e avaliação, a fim de encontrar cada vez mais características que vão contribuir na sua formação. O objetivo do presente trabalho é observar e analisar a função do jornalista como mediador na relação entre a interface e a usabilidade. Qual será seu comportamento diante a nova realidade, como usar a criatividade para desenvolver conteúdos informativos e interativos e a cumplicidade com diversos profissionais são elementos embasados no artigo. Para tanto, vamos agregar também a interatividade e a transdisciplinaridade como fatores necessários na nova realidade do maior veículo de comunicação presente nos lares brasileiros. Recursos como a usabilidade e interface estão entrelaçados na TV Digital. O primeiro é estudado com consistência por designers que têm a tarefa de produzir equipamentos refinados, mas de simples manuseio. Caso contrário, vai afastar e dificultar a interatividade. O segundo recurso, a interface, é um software, ou seja, é o elemento responsável em promover a “conversa” entre emissor e receptor. Itens imprescindíveis e tão importantes como a interatividade, que muitas vezes é associada como o topo da TV Digital. Lembramos e ressaltamos nesse trabalho o quanto ela precisará de objetos em seu time para alcançar o patamar pretendido com qualidade, responsabilidade e ética. A TV Digital requer uma equipe recheada por profissionais das áreas de comunicação, computação, engenharia e designer. Juntos, vão cuidar da parte técnica, produzir conteúdos, planejar estruturas, trocar ideias e informações, entre outros detalhes. Mesmo em fase de transição, a televisão vê boas perspectivas, pois processos de estudos são permanentes, a fim de ter mais respostas sobre a influência desse meio de comunicação que vem se consolidando.

Palavras-chave: Usabilidade. Interatividade. Interface. Transdisciplinaridade. Jornalista

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em TV Digital – FAAC- Unesp. E-mail: flaviagaldiole@gmail.com

² Mestranda do Programa em Pós-Graduação em TV Digital – FAAC- Unesp. E-mail: eliane_tg@hotmail.com

³ Mestranda do Mestrado Profissional em Televisão Digital, FAAC – UNESP. E-mail: rzolezi@hotmail.com.

Introdução

Com a incursão da TV Digital no mundo e também no Brasil, vive-se um momento de transição na forma de se “fazer” televisão. Tanto os profissionais que trabalham nesse meio, como também o público, que está se adaptando às novas possibilidades que a TVD proporciona. A melhora na qualidade de som e imagem, a mobilidade, a interatividade e a inclusão digital são algumas das principais características propostas pela digitalização.

Em 2006, o governo brasileiro deu um importante passo para a história da comunicação no país, assinando um acordo com os japoneses para a implementação do padrão ISDB-T como base para a criação da TV Digital brasileira. Foi então formado o Comitê de Desenvolvimento e criado o Fórum da TV Digital para assessorar o comitê no propósito elaborar as diretrizes específicas para a criação do Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD). Em dezembro do ano seguinte foi realizada, na cidade de São Paulo, a primeira transmissão digital.

De acordo com o Decreto Presidencial nº4901 de 26 de novembro de 2003, o Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTV) visa promover a inclusão social por meio do acesso à tecnologia digital. Para que a inclusão digital tenha sucesso é necessário, o SBTV deverá prover serviços e aplicações através o canal de interatividade.

Para desenvolver o Sistema Brasileiro de TV Digital, universidades e pesquisadores se uniram. O país teve a preocupação de criar um sistema que não apenas contemplasse a melhoria na qualidade de som e imagem (HDTV), mas em desenvolver a mobilidade, portabilidade e interatividade.

Além disso, o governo decidiu que o sistema deve ser aberto, livre e gratuito para todos, a fim de garantir a igualdade e acessibilidade para todos os brasileiros.

Esse direito está garantido no artigo 4º do decreto sobre a implantação do SBTVD. “Art.4º O acesso ao SBTVD-T será assegurado, ao público geral, de forma livre e gratuita, a fim de garantir o adequado cumprimento das condições de exploração objeto das outorgas.” (TEIXEIRA, 2009, p.71).

Apesar do desenvolvimento de novas tecnologias e do crescimento dos outros meios de comunicação, como a internet, a televisão ainda é a principal fonte de

informação dos brasileiros. Ela é o meio de comunicação mais fácil de ser compreendido pelas pessoas. Por esse e outros motivos é que a TV se tornou o principal meio de comunicação do país.

Agora, com a digitalização do sinal, o desafio da Televisão de continuar sendo o principal meio de comunicação do país continua. É preciso pensar em formas de atrair os espectadores para participarem e interagirem com essas novas possibilidades oferecidas pela TVDi –Televisão Digital Interativa.

Além disso, tem a questão da usabilidade, pois não adianta todo esse procedimento e expectativa se as pessoas não souberem como comandar. Mesmo com a ousadia de alguns da plateia, o “controle remoto” da interatividade receberá recursos próprios, o que leva as pessoas a aprender novamente a manusear e ter paciência.

1. Interatividade

Interatividade. Lemos e ouvimos essa palavra várias vezes, ainda mais por estarmos na era onde quase tudo é digital. São 14 letras, várias classificações, sentidos e é, sem dúvida, a cúmplice para a TV Digital. O termo interatividade nasceu em 1960, dentro da conjuntura da informática para explicar a relação entre o homem e a máquina. Na década de 70, os usuários começaram a escolher seus acessos, caracterizando assim, interação com o computador. Teixeira (2009, p. 24) lembra:

O fato é que os cientistas foram os primeiros a utilizar a tecnologia dos computadores para a comunicação e também os primeiros a se expressar e se relacionar com sistemas eletrônicos. Desse modo, a necessidade de um novo termo ocorre no momento de transição da máquina rígida para a máquina convencional.

De acordo com o Dicionário Aurélio (Ferreira, 2000, p. 395), a palavra interatividade é emanada de interação e é classificada como “ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas”. O termo interatividade é definido como “Caráter ou condição de interativo. Capacidade (de um equipamento, sistema de comunicação ou de computação, etc) de interagir ou permitir interação”. Portanto, observamos que a interação ocorre pela relação direta ou indireta

entre dois indivíduos e a interatividade só acontece quando há a mediação de um aparelho eletrônico.

Esse tipo de abordagem tecnicista da “interatividade” pelos dicionários atuais, no entanto, parece ser coerente, se considerarmos que o termo circula com maior força no contexto da informática e tem sido utilizado como estratégia de marketing para agregar valor aos novos aparelhos (TEIXEIRA, 2009, p. 25).

Na prática, o controle remoto possibilitou aos espectadores escolher seus programas favoritos. Aconchegados no sofá, eles se sentiram mais poderosos e a televisão se consolidava como o veículo de comunicação e entretenimento. E, agora por causa da convergência midiática, as programações, ou seja, os jornalistas, precisam pensar numa forma de atrair o espectador a utilizar a inovação. Cannito (2010, p. 145) prevê que:

Com a difusão da internet, os usuários/espectadores começaram a ter novas perspectivas sobre a interatividade, no entanto seus padrões de comportamento ainda não se adequaram às possibilidades que a televisão poderá oferecer. É preciso frisar que, para atingir o espectador, a TV interativa exigirá mecanismos e linguagens próprios, caso contrário ocorrerá apenas uma transferência da internet do computador para a televisão.

Antigamente, cartas e telefone. Atualmente, computador e celular. São formas de interação que evoluem e “distribuem” um certo poder ao público, que cada vez mais não só assistem, mas também opinam, criticam, colaboram com a programação.

O fato de que a produção e consumo dos meios passem pelos ambientes informáticos altera diretamente a definição de usuário. A convergência dos meios escritos, sonoros e visuais para um único ambiente supõe um usuário com alto grau de participação. A interatividade é a passagem da mediação para a criação. Os usuários deixam de ser objetos de manipulação, para converterem-se em sujeitos que *manipulam*. (VILCHES, 2001, p. 233)

Podemos classificar como mídia interativa aquela que não segue o padrão de uma coisa ser feita igual para a grande massa, um só conteúdo que é distribuído da mesma forma para todos. Na mídia interativa, o consumidor tem a possibilidade de escolha, pode decidir o que quer consumir, de que maneira e até colaborar e interferir na

produção de conteúdos. Quando o usuário sente-se no controle desse processo de comunicação e pode se relacionar com os conteúdos e com as outras pessoas, produtores do conteúdo ou mesmo outros usuários.

Para ser bem sucedida, a interatividade necessita de investimentos e trabalho de profissionais apropriados, além da acessibilidade e intercâmbios que possibilitem e convidam o espectador a entrar em campo. Cannito analisa (2010, p.146):

Para garantir bons níveis de interatividade, deve-se estar atento ainda a um elemento básico: a vontade do espectador de participar da ação. Para que isso se torne realidade, há uma série de fatores a considerar, como seu interesse pelo conteúdo e o grau de facilidade do aplicativo.

Diversas formas de interatividade podem ser desenvolvidas por meios de aplicativos na TVD, como por exemplo, o espectador poder escolher diferentes ângulos e câmeras que queira assistir, acessar a previsão do tempo e sua conta bancária direto. Participar de enquetes de programas, jogos, enviar mensagens e sugestões para o programa e até fazer compras utilizando simplesmente o controle da TV.

Não basta ter dispositivos de interação se o emissor e o receptor não souberem utilizá-los da forma mais adequada. Para que essa interatividade dê certo é preciso que as interfaces de interação sejam estudadas e desenvolvidas de modo que o usuário, independentemente do grau de escolaridade, consiga compreendê-la e utilizá-la. Ou seja, que essas interfaces tenham usabilidade, para que realmente a interação aconteça e a TV continue sendo a principal fonte de informação e entretenimento dos brasileiros, como foi em toda a sua história. Esse é o grande desafio no desenvolvimento da TV digital no Brasil.

A interatividade no campo dos meios e, especialmente no campo da informação, não pode ser vista como exclusiva da comunicação de massas; tem de ser compreendida dentro de um novo conceito dos objetos que preenchem nosso espaço cultural. Um desses objetos é a interface. (VILCHES, 2003, p. 240)

A interface é o software que vai consentir a interação entre o espectador e o veículo.

2. Interface

Segundo o Mini Aurélio (2000, p. 396), interface é classificado como: “1. recurso que permite a comunicação ou interação entre dois sistemas ou organismos. 2. *Inform* Dispositivo de conexão entre computador e periférico(s), ou entre periféricos 3. *Inform* conjunto de elementos de *hardware* e *software* destinados a possibilitar a interação com o usuário”. Ou seja, a interface nesse caso é o conjunto de aplicativos que proporcionam a interação entre homem e máquina.

No dia a dia convivemos com muitas interfaces digitais como, por exemplo, no sistema bancário, sistema de monitoramento aéreo dos aeroportos, cirurgias monitoradas por computadores, câmeras de segurança, *e-mails*, etc. Por isso se torna tão importante que essas interfaces sejam eficazes e funcionem de acordo com o planejado. As empresas que desenvolvem esses sistemas realizam testes de usabilidade durante o planejamento, após a fabricação desses equipamentos e durante o seu tempo de uso. Sempre para manter o sistema em funcionamento da forma correta e para ampliar melhorias em sua usabilidade.

Com a internet, a aplicação pragmática dos estudos de usabilidade, que antes estavam mais focados no desenvolvimento de *software*, passa a fazer parte do dia a dia de qualquer empresa ou pessoa que produz ou interage com interfaces. Com diferentes níveis de qualidade, profundidade e segmentação, essa pragmática vai desde a construção de um sistema complexo até a personalização de *blogs*. (TEIXEIRA, 2009, p. 100).

3. Usabilidade

Quando existir a interatividade, de fato, vai significar que o objetivo da TV Digital foi alcançado? Em partes sim. A concentração é tanta na interatividade que, às vezes, se esquecem da usabilidade. Afinal, o que adianta a interatividade funcionando perfeitamente se o espectador não souber utilizá-la?

Deve-se considerar que a televisão não poderá pressupor que todo o seu público tenha conhecimento digital. A história nos mostra que a base do sucesso da TV está em atingir públicos de diferentes faixas etárias e classes

sociais. Portanto, não se deve esperar que todos sejam capazes de interagir, seja qual for a interface usada no aplicativo. Deve-se facilitar ao máximo a usabilidade, a fim de assegurar o interesse e a participação do público. (CANNITO, 2010, p. 150)

A palavra usabilidade veio do campo da ergonomia, que é o estudo das relações entre homem e máquina, buscando uma melhor e mais segura interação entre eles. Hoje o termo usabilidade significa conseguir um melhor desempenho da máquina em relação ao seu contexto. Ou seja, que a máquina seja eficiente na função para a qual foi planejada.

Teixeira (2009) explica que: “O conceito de usabilidade, ao se propagar na *web*, ficou conhecido como “amigabilidade” ou “facilidade de uso”, e o método de trabalhar que resulta em projetos de melhor usabilidade é conhecido como “*Design Centrado no Usuário*.”

Para isso acontecer precisamos falar sobre o *design* gráfico, de interface, da engenharia de *softwares*. É preciso que esses diferentes profissionais juntamente com os de comunicação se unam para que haja um planejamento e desenvolvimento satisfatórios dos dispositivos de interatividades implantados na TV Digital.

Para que haja a interação o espectador também precisa mudar sua maneira de ver televisão. Ele será instigado a mudar da condição de receptor passivo, para espectador colaborativo, ou seja, a interagir com a televisão, escolher, comprar, sugerir, enfim, utilizar os dispositivos de interação oferecidos pelo canal. Só assim, jornalistas e espectadores poderão realmente interagir por meio do sistema digital de televisão. Mas, para isso ser algo positivo será preciso muita paciência.

[...] a mudança é complexa e vai além das questões tecnológicas. Elas incluem transformações comportamentais e de cultura. Trata-se da passagem de um mundo analógico, já conhecido, para um mundo digital, que inclui a formação de um novo sujeito, o sujeito digital. Embora muitos esperem uma mudança rápida e imediata, ela será lenta, pois necessitaremos aprender e reaprender a usar tecnologias que pensávamos dominadas, como a TV e o controle remoto. (BARBOSA; CASTRO, 2008, p. 186)

Com tantos botões, ícones, palavras, desenhos, com tantas opções em mãos é fácil se distrair e apertar errado ou ficar confuso e desistir de assistir o programa. Ainda existem pessoas que querem tecnologia de uma forma fácil, portanto é

fundamental trabalhar para que a usabilidade ofereça recursos que auxiliem essas necessidades.

Outra característica que não deve ser esquecida é que o público da televisão é espectador, ou seja, ele espera pela programação, ele quer sentar e ver o que as emissoras disponibilizam. Sendo assim, os profissionais da comunicação precisam pensar em produzir conteúdos diferentes, criativos, que atraiam o público, mas os designers também tem peso ao assinar esse convite.

A usabilidade e suas interfaces devem simplificar, otimizar, facilitar, melhorar e acelerar o acesso à informação. Para tanto, é preciso considerar o espectador/usuário e o ambiente em que ele está inserido. A praticidade e o poder atrativo deverão aliar-se a uma linguagem simples, muitas vezes autoexplicativa (ou seja, que torne o óbvio ainda mais óbvio) e planejada para aqueles que não têm acesso à internet. Caso contrário, a TV digital e suas possibilidades interativas só irão contribuir para a exclusão digital no país. (CANNITO, 2010, p. 150)

Um dos critérios fundamentais da usabilidade é o retorno o que chamamos de “*feedback*”. Na teoria dos sistemas, compreendemos *feedback* como a informação que o emissor obtém da reação do receptor à sua mensagem, que serve para avaliar os resultados da transmissão.” (Teixeira, 2009, p. 109). É por meio desse retorno que o emissor pode saber o que quer e conhecer melhor seu “receptor”, permitindo continuar a atividade ou melhorá-la se for necessário.

O retorno dessa informação, ou seja, a resposta do emissor ao *feedback* do “receptor” pode surgir por meio visual ou sonoro. Quanto maior o número de elementos combinados nesse retorno de melhor forma ele será percebido pelo usuário. Um dispositivo de interação que, além de um sinal visual, também dá um alerta sonoro é mais rapidamente percebido pelo “receptor”. Sem contar que se torna mais acessível para os deficientes visuais. Por exemplo, durante um *quiz* após o espectador escolher a resposta que deseja para a pergunta, o *feedback* o emissor pode mostrar se o usuário acertou ou não a resposta, em caso negativo mostrar qual a resposta certa e ainda emitir um efeito sonoro no caso de acerto e outro no caso do usuário ter errado a resposta.

Quanto mais simples e de fácil compreensão forem os aplicativos mais usabilidade eles vão ter e mais acesso terá do público geral.

Afinal, nem todos os espectadores estão familiarizados com esses tipos de dispositivos. Por isso, faz-se necessário um bom planejamento e mapeamentos do funcionamento desses aplicativos a fim de torná-los mais acessíveis para todos.

[...] colaborar na apropriação intelectual do novo meio de comunicação digital, na leitura crítica das mensagens recebidas e na capacitação para a utilização livre e criativa são desafios que os professores e pesquisadores – de forma transdisciplinar – terão de enfrentar. Somente assim a TV digital poderá se tornar uma ferramenta de inclusão social [...] (BARBOSA E COSETTE)

É preciso pensar desde a cor dos botões do controle e qual função cada uma deve ter. As cores dos botões seguem padrões utilizados nos sinais de trânsito: vermelho significa negativo, verde significa que a operação deu certo, positivo. Além do posicionamento das teclas e botões que também seguem uma lógica cultural e de hierarquia. O botão de liga e desliga do controle da televisão, por exemplo, sempre fica na parte superior em destaque, afinal é o “mais importante” e com ele que toda essa interação começa.

Devemos pensar que qualquer tipo de obstáculo, dificuldade ou desorientação do usuário pode ter como consequência seu desinteresse em utilizar os aplicativos oferecidos. Por isso, os aplicativos de interação precisam ser bem planejados e testado e seus mecanismos devem seguir uma lógica para que o usuário aprenda de forma mais rápida e fácil.

Por isso, é tão importante o estudo desenvolvido nessa área. Como a TV Digital é um meio com novas possibilidades de comunicação, testes de usabilidade devem ser realizados a todo o momento, durante os estudos, o planejamento, desenvolvimento e também durante o uso de suas interfaces.

4. O papel do jornalista

Para que a interação aconteça de forma eficiente a mediação não pode oferecer obstáculos. Nesse contexto, os jornalistas, enquanto produtores de conteúdos, também possuem um papel fundamental nessa relação.

Não basta serem oferecidos dispositivos de interatividade com usabilidade com interfaces bem elaboradas se não houver conteúdos de qualidade e acima de tudo conteúdos que estimulem o usuário a interagir.

Em todo processo em que existe participação, interação e intervenção de outras pessoas é necessário que sejam estabelecidas regras para seu bom funcionamento. “Ao estimular a adoção da participação da audiência no ambiente da TVDI, espera propor diferentes diálogos que convivam num ambiente democrático.” (ALVES, MÉDOLA, 2009, p. 43). Com o jornalismo na TDVI isso também será preciso. Até como forma de criar políticas de segurança que assegurem a divulgação de informações, para que não ocorra qualquer problema com a divulgação desses fatos.

Toda criação de sistemas colaborativos necessita de uma estrutura do processo comunicativo livre e requer uma organização baseada na participação, cooperação e coletividade que estimule e facilite a formação de grupos e comunidades pela audiência para buscar um interesse comum. (ALVES, MÉDOLA, 2009, p. 50)

Pois, para que a televisão seja interativa os produtores de conteúdo, aqui incluídos os jornalistas, vão precisar pensar e investir na produção de conteúdos de qualidade. Conteúdos que proponham essa interação, que estejam “lincados” com enquetes, votações, produtos a venda, serviços extras, enfim. Os conteúdos precisam ser como os hipertextos que oferecem informações extras, complementares, um conteúdo relacionado a outros com as mesmas características.

O profissional da comunicação precisa investir em outras formas de linguagem para tornar o conteúdo ainda mais atrativo, como por exemplo, gráficos, imagens extras, vídeos extras, teletextos, games, enquetes.

No caso dos programas jornalísticos para TVDI, como telejornais, por exemplo, a interatividade pode acontecer por meio de espaços para sugestões, produção e divulgação de notícias. Onde o telespectador poderá enviar sugestão de temas para reportagens, fazer uma matéria sobre sua cidade e enviar para a emissora ou até ainda divulgar imagens de um acidente feitas por ele pela câmera do celular. Nesse caso ele estará no papel de colaborador na produção de conteúdos. É o que pode ser chamado de “produção colaborativa”, os jornalistas vão ter a colaboração dos espectadores na produção da informação, dos conteúdos veiculados na TV.

A criação desse espaço de interação direta entre os produtores de conteúdo e o usuário como consumidor, mas também colaborador, deve ser encarado como um ambiente de interatividade extremamente construtivo para ambas as partes. Cabe ao jornalista o papel de mediador dessa relação de interatividade, a fim de garantir conteúdos de qualidade e que incentivem a interação do espectador.

Esses profissionais vão precisar ser ainda mais “múltiplos”, ou seja, vão precisar entender, pelo menos um pouco, sobre as diferentes áreas dentro da produção de conteúdos interativos pra TVD. E acima de tudo, saber trabalhar em equipe já que essa é uma das principais características da produção de conteúdos interativos, como veremos no item a seguir.

5. Transdisciplinaridade

As disciplinas são ministradas separadamente, mas a junção delas possibilita um acréscimo ao conhecimento. Nos tempos de convergência midiática, onde as mídias são interativas e participativas, a conexão das áreas humanas, biológicas e exatas pode ser um caminho de trabalho com um bom destino.

[...] a transdisciplinaridade não é uma ciência, não é uma religião e nem uma filosofia, embora para se ter um pensamento transdisciplinar é necessário uma profunda capacidade de reflexão e auto-reflexão [...] A transdisciplinaridade implica uma **atitude** do espírito humano ao vivenciar um processo que envolve uma lógica diferente, uma maneira complexa de pensar a realidade, uma percepção mais apurada dos fenômenos. (MORAES, 2010)

Esse senso crítico, acentuado e aguçado de pensar a realidade é ressaltado por Santos (2008, p. 75)

O conhecimento transdisciplinar associa-se à dinâmica da multiplicidade das dimensões da realidade e apóia-se no próprio conhecimento disciplinar. Isso quer dizer que a pesquisa transdisciplinar pressupõe a pesquisa disciplinar, no entanto, deve ser enfocada a partir da articulação de referências diversas. Desse modo, os conhecimentos disciplinares e transdisciplinares não se antagonizam, mas se complementam.

Moraes (2010) complementa:

Como princípio epistemológico que exige uma atitude de abertura diante da realidade e do conhecimento, a transdisciplinaridade requer clareza e rigor epistemológico para que possamos esgotar todas as possibilidades relacionadas ao objeto ou as disciplinas trabalhadas [...]

Essa epistemologia é no sentido de incentivar conversas mais adequadas entre sujeito e objeto, entre ciência, cultura e sociedade, entre indivíduo e contexto, docente e discente e entre o ser humano e a natureza, pois:

[...] todo conhecimento transdisciplinar pressupõe um processo sempre aberto, vai além do horizonte conhecido, implicando criação permanente, aceitação do diferente e renovação das formas aparentemente acabadas do conhecimento. Pela transdisciplinaridade, transcendemos, criamos algo novo e diferente do conhecimento original, algo que pode surgir a partir de um insight, de um instante de luz na consciência, de um processo sinérgico qualquer envolvendo as diferentes dimensões humanas. (MORAES, 2010)

No jornalismo, a comunicação e o trabalho em equipe são itens imprescindíveis. Desde o início da televisão, vários profissionais já contribuíram para o seu desenvolvimento e, na TV Digital a regra será mantida de uma maneira muito mais profunda. Além dos jornalistas, engenheiros, analistas e designers terão papéis fundamentais na construção desse veículo.

Os produtores poderão pensar em conteúdos inovadores, tendo como fundamento a possibilidade de participação da audiência através do canal de retorno e da convergência entre plataformas digitais. É fundamental que o produtor de conteúdo digital interativo conheça as ferramentas de software gráfico, o uso de dados provenientes do processo de interatividade, as funcionalidades do *middleware* Ginga, de suas linguagens como a NCL e as possibilidades de interatividade. (ANGELUCI e CASTRO)

Para isso acontecer precisamos falar sobre o *design* gráfico, de interface, da engenharia de *softwares*. É preciso que esses diferentes profissionais juntamente com os de comunicação se unam para que haja um planejamento e desenvolvimento satisfatórios dos dispositivos de interatividades implantados na TV Digital.

Essa óbvia e inescapável transdisciplinaridade que invade agora as rotinas de produção precisa estar presente também nos instrumentos de trabalho. Dessa forma, propomos um novo formato de roteiro, multidisciplinar, que sirva como ponto de diálogo entre os vários profissionais envolvidos na produção de um conteúdo para TV Digital interativa. (ANGELUCI e CASTRO)

Sem dúvida a união de profissionais de diferentes áreas se faz fundamental para a produção de conteúdos interessantes, aplicáveis, com usabilidade e interfaces agradáveis e que estimulem os espectadores/usuários a interagirem.

Considerações finais

A interatividade sempre existiu na TV, seja por meio de desenhos, cartas ou telefone. Agora, ela requer algo mais lapidado, pois se isso não ocorrer a TV continuará sendo ela mesma, apenas com imagem e som mais límpidos e a passagem da internet do computador para a televisão.

É importante que o profissional de comunicação se atualize em relação a tecnologia para não propor produções que envolvam itens que ainda não são executáveis. Por isso, reuniões constantes entre profissionais da comunicação e tecnologia é de grande valor para que ideias sejam explanadas e debatidas. Televisão é plural, trabalho em equipe e na TV Digital isso tem mais consistência, uma vez que avanços tecnológicos são constantes e o comunicólogo tem o dever de levar informação rápida e precisa ao telespectador.

Para o sucesso do desenvolvimento do conteúdo interativo, o profissional de tecnologia precisa conhecer detalhadamente a arquitetura da plataforma do middleware, as normas e as especificações técnicas. No primeiro momento para desenvolver a aplicação, mas também, para opinar quanto a viabilidade e usabilidade em termos tecnológico, da produção do conteúdo interativo.

Outro grande desafio é testar essas aplicações em tempo real. Hoje em dia, vários profissionais têm acesso somente a emuladores, que são softwares quem reproduzem as funções do ambiente, para confirmar as funcionalidades do aplicativo interativo, ficando muito obstante da realidade.

É de extrema importância incentivos e investimentos em treinamentos à toda equipe e a aquisição de recursos para se ter uma infra-estrutura adequada para a produção de conteúdos interativos com viabilidade mercadológica.

Com uma equipe composta por distintos profissionais, colaboração do público, competência, um bom planejamento, atenção a questões relacionada às interfaces e usabilidade, com essas características, podemos concluir que é possível sim produzir conteúdos interativos e de qualidade para a TV Digital.

Referências

ALVES, Kellyanne; MÉDOLA, Ana Sílvia D. L. **Lógicas Colaborativas do Telejornalismo no Espaço Digital**. In: 1º Simpósio Internacional de Televisão Digital, 2009. Disponível em:

[http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/simtvd/anais/ALVES%3B%20M%C9DOLA%20%20L%F3gicas%20Colaborativas%20do%20Telejornalismo%20no%20Espa%20E7o%20Digital%20\(36-52\).pdf](http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/simtvd/anais/ALVES%3B%20M%C9DOLA%20%20L%F3gicas%20Colaborativas%20do%20Telejornalismo%20no%20Espa%20E7o%20Digital%20(36-52).pdf) Acesso em 17 out. 2011.

ANGELUCI, André; CASTRO, Cosette. **Oito Categorias para Produção de Conteúdo Audiovisual em Televisão Digital e Multiplataformas**. Disponível em: http://www.ipea.gov.br/panam/pdf/GT1_Art6_Alan.pdf Acesso em 17 out. 2011.

BARBOSA, André F.; CASTRO, Cosette. **Comunicação digital: educação, tecnologia e novos comportamentos**. São Paulo: Paulinas, 2008.

CANNITO, Newton. **A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio**. São Paulo: Summus, 2010.

DECRETO. Disponível em: <<http://www.mc.gov.br/tv-digital/decreto-no-4901-de-26-de-novembro-de-2003>>. Acesso em 19 de Agosto de 2011.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio: o minidicionário da língua portuguesa**. Século XXI. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

MORAES, Maria C. **Transdisciplinaridade e educação**. Disponível em: <http://www.rizoma-freireano.org/index.php/transdisciplinaridade-e-educacao--maria-candida-moraes> Acesso em 17 out. 2011.

SANTOS, Akiko. Complexidade e transdisciplinaridade em educação: cinco princípios para resgatar o elo perdido. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v13n37/07.pdf> Acesso em 17 out. 2011.

TEIXEIRA, Lauro. **Televisão digital: interação e usabilidade**. Goiânia. Editora UCG, 2009.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.