

A LEITURA DE NOTÍCIAS NA NOVA ERA DA WEB

INTERAÇÃO SOCIAL BASEADA EM CONTEÚDO

AUTOR DIEGO SELLA FIGUEROA¹

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar projeto de um agregador de notícias online que seja organizado, intuitivo, bonito e prático. Esse tema foi escolhido a partir da observação de que hoje não existe um serviço semelhante que junte as funcionalidades ideais para trazer reais benefícios aos usuários. A tecnologia disponível permite juntar uma ampla gama de recursos que podem resultar em uma experiência muito mais satisfatória e coletiva no consumo de conteúdo pela Internet. Em uma visão geral, há uma desorganização generalizada no conteúdo disponível na web, que pode ser revista, ampliando assim a experiência de uso. Através de um ótimo design de interface e inteligências sistêmicas elaboradas, o projeto visa apresentar algo novo para esse ecossistema. A identificação dos problemas foi feita através de pesquisa e análise do cenário atual desse mercado, e as soluções baseadas nos pontos fracos das ferramentas disponíveis hoje em dia e no desenvolvimento dos pontos fortes das mesmas.

Palavras-chave: Artigo, Notícias, Internet, Online

ABSTRACT

This article has the objective to present a project that seeks to aggregate articles and news in a organized, intuitive, beautiful and practical way. This theme was chosen because today there's no similar services that add the ideal features to bring real benefits to users. The technology available today allows us to unify a wide resources range that can result in a much more satisfying experience and collective consumption of Internet content. In an general view, there is a generalized disorganization in the content available on the web, which can be organized, expanding the user experience. Through a great interface design and systemic intelligence, the project seeks to present something new for that ecosystem. The identification of problems was made through a research and analysis of this market current scenario, solutions are based on the weaknesses of the actual tools and developing the strengths.

Keywords: Article, News, Internet, Online

¹ Aluno(a) do Curso de Pós-Graduação em Direção de Arte em Comunicação do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo; Designer. diego.sella@gmail.com

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta um projeto de design de interface que visa agregar artigos e notícias de forma organizada em um só lugar na internet. Aliando esse objetivo à novas ferramentas, a proposta é apresentar um sistema inovador e de fácil uso.

Na Internet há um mar de informação disponível para todos aqueles que possuem acesso à rede. A quantidade de conteúdo é inimaginável. Apesar disso, o acesso à essas informações é facilitado por diversos meios desenvolvidos ao longo dos anos: sites de busca, portais de conteúdo, organizadores de links, barra de favoritos, etc. Todos esses meios são de grande ajuda para nós, usuários, localizarmos aquilo que precisamos. Porém, há uma série de desvantagens nessas tentativas de organizar o conteúdo disponível na web, sobretudo em termos de usabilidade². “Na web, a usabilidade é uma característica necessária a sua sobrevivência. É uma mídia em que o usuário tem que ter um comportamento ativo” (MEMÓRIA, 2005, p. 6).

O público-alvo do projeto é muito amplo. Baseando-se no conceito da leitura de notícias e artigos, é possível atingirmos grande parte das pessoas que acessam a internet. Baseado em alguns números do IBOPE em pesquisa realizada em 2010, o número de pessoas com acesso a internet foi de 67,5 milhões no Brasil³, considerando todos os ambientes de acesso (trabalho, casas, escolas, lan houses, bibliotecas, telecentros). Dois terços desse número acessam sites de notícias. Se considerarmos artigos em geral, o número é ainda maior.

O foco principal do projeto é apresentar uma interface para organização e apresentação de notícias e artigos para o usuário, aliando à recursos pouco explorados na área de consumo de conteúdo porém já conhecidos e amplamente usados pela maioria dos usuários: a interação social baseada em conteúdo.

JUSTIFICATIVA

Hoje em dia, a Internet oferece muita informação de rápido e fácil acesso às pessoas. O uso tem crescido a cada ano, com isso, não enfrentamos grandes dificuldades para encontrar o que buscamos. Porém já temos capacidade e tecnologia suficiente para dar um grande passo na evolução desse processo e tornar esse consumo mais fluído. “As novas tecnologias midiáticas instauram essa estética de fluxo, daquilo que se dá em trânsito e em contínuo devir. Fluxo é a qualidade, ato ou efeito de fluir” (ARANTES, 2007, p. 2).

Segundo o IVC⁴, a leitura de notícias via Internet têm crescido no Brasil, principalmente através de dispositivos móveis, que teve alta de 400% entre janeiro e dezembro de 2011. Tanta informação pode ser muito melhor organizada, tornando o uso mais prático e prazeroso, além das novas possibilidades criadas pelo fato do sistema exigir cadastro e formar uma base de usuários que podem interagir entre si.

A partir deste contexto, foram analisados alguns projetos já existentes que buscam resolver esse problema do excesso de informação na Internet, a motivação para tratar esse assunto ficou ainda maior após essa análise. A partir de uma observação criteriosa foram identificados novos problemas nesses projetos, dentre eles:

² Usabilidade: Facilidade com a qual um equipamento ou programa pode ser usado.

³ Fonte: Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística - <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Sites%20de%20not%C3%ADcias%20atingiram%20dois%20ter%C3%A7os%20dos%20internautas%20em%20outubro.aspx>

⁴ Instituto Verificador de Circulação (fonte: <http://fmanha.com.br/blogs/blogtech/2012/04/18/leitura-de-noticias-pela-internet-esta-crescendo-no-brasil/>)

- i. Layouts sem consistência, não sendo claros o suficiente;
- ii. Navegações confusas e cansativas;
- iii. Dificuldade para o usuário encontrar o exato conteúdo que deseja;
- iv. Deficiência ou total ausência de interação social;
- v. Falta de inteligência sistêmica para “aprender baseando-se no comportamento” do usuário.

Para lidar com essas deficiências, foram imaginadas soluções que pudessem fazer com que o trabalho como um todo apresente novas ferramentas e meios de tornar a experiência mais completa, fácil e útil às pessoas. Para cumprir esse objetivo, será necessário que o sistema tenha como grande diferencial a interface, a inteligência sistêmica e a interação social.

OBJETIVO

1. Objetivo Geral

O objetivo geral é, aproveitando-se o potencial da Internet, desenvolver a interface para um sistema online de leitura de notícias e artigos, que agrega conteúdo desenvolvido por qualquer produtor que divulga seus textos on-line. É necessário que o resultado fique claro, objetivo, sofisticado, organizado e bonito. A interface do projeto deve ser um dos seus maiores diferenciais, aliando a elegância do visual, com as soluções que um bom design deve trazer. Além de atingir a maior parte das pessoas que costumam ler na Internet.

2. Objetivos Específicos

Apresentar a solução para os principais problemas identificados no consumo de informação online, sendo eles:

- i. Excesso de informação;
- ii. Falta de organização dessa informação;
- iii. Falta de uma inteligência baseada no perfil do usuário;
- iv. Falta de interação entre diferentes consumidores de uma mesma informação.

A busca da solução desses pontos é baseada em dois pontos centrais: inteligência sistêmica e design, trazendo facilidade para o usuário aprender a usar, ter eficiência na utilização, ter facilidade de recordar, cometer poucos erros e ser subjetivamente agradável (MEMÓRIA, 2005). Com a combinação desses dois pontos centrais é possível cumprir o objetivo final: uma grande experiência de uso.

MÉTODO, ANÁLISE E PROPOSTA

1. Pesquisa

A pesquisa foi realizada em torno de sistemas já existentes que possuem proposta semelhante, foi feita uma análise de prós, contras e algumas observações que são relevantes. Além dessa pesquisa, foi levado em consideração também portais de notícias e leitores de RSS, que possuem o mesmo objetivo do projeto aqui apresentado.

1.1. Análise de sistemas agregadores

Através da análise de agregadores de notícias já existentes, podemos ressaltar alguns pontos de grande importância, comum entre todos:

Categoria de análise	Conclusão
Organização das notícias e artigos	Divididos em seções/categorias
Liberdade do usuário	O usuário determina o que quer ler
Publicidade	Os anúncios da fonte original não são exibidos
Diagramação e formatação de texto	Há um padrão, porém o usuário pode personalizar da maneira que mais lhe agrada
Procura de artigos e filtros de pesquisa	É possível filtrar por site de origem ou utilizar um campo de busca

1.1.1. Análise do sistema agregador Pulse.me

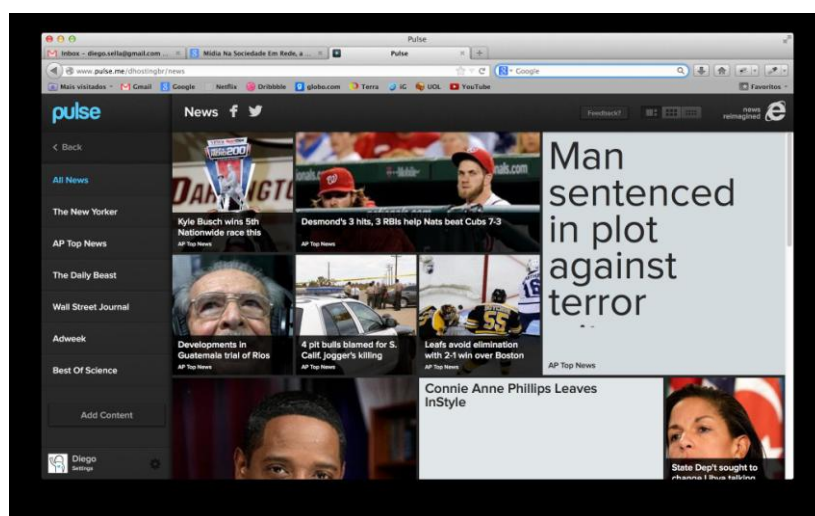


Fig. 01 Apresentação das manchetes na tela inicial

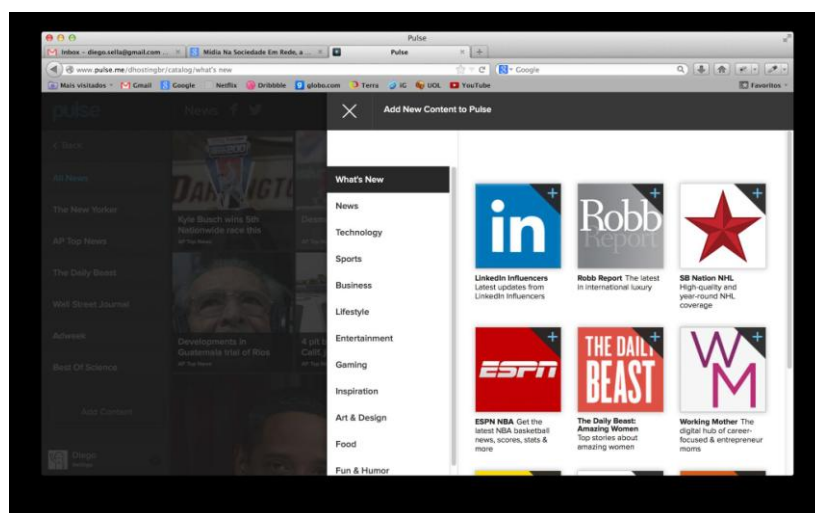


Fig. 02 Divisão dos artigos em categorias e publishers

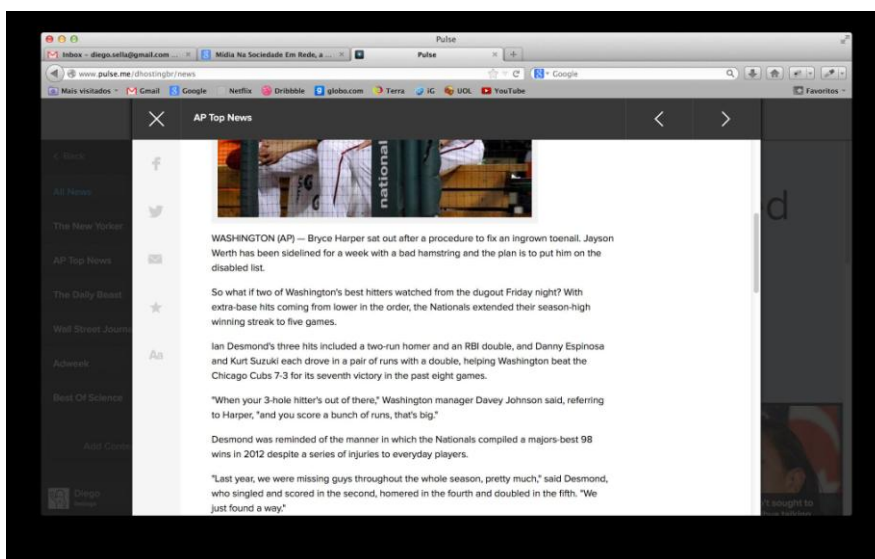
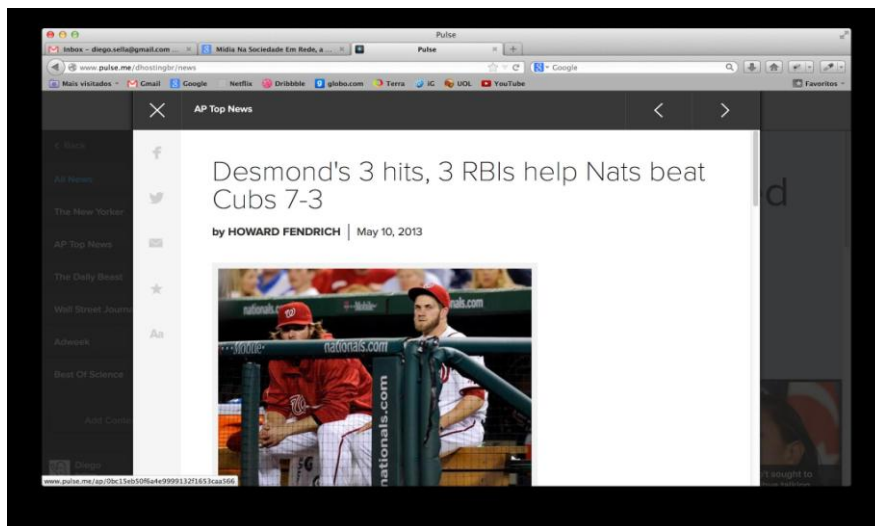


Fig. 03 Tela de leitura de um artigo

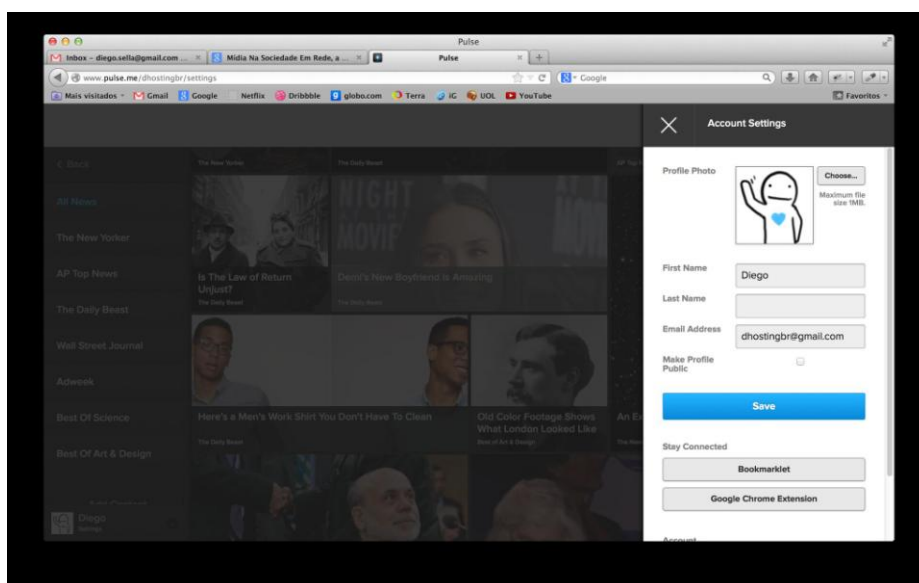


Fig. 04 Possibilidade de alteração das configurações de perfil

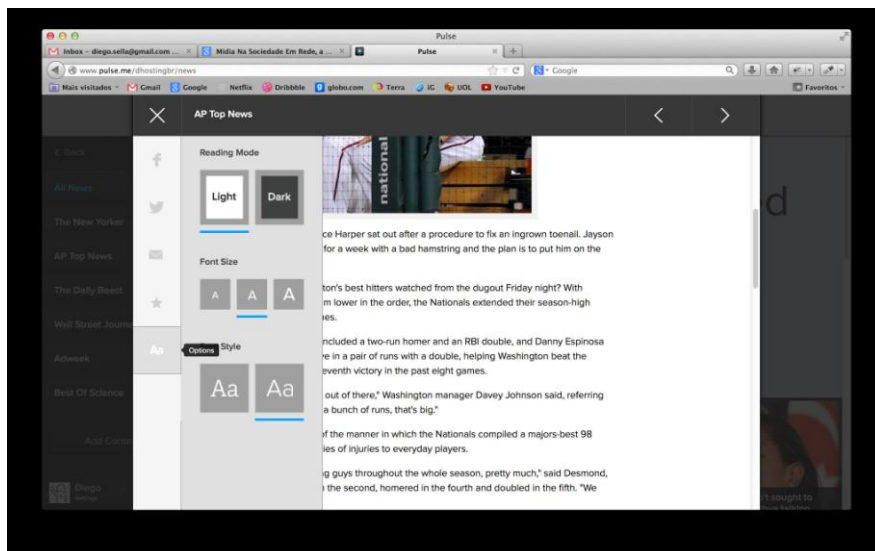


Fig. 05 Possibilidade de alteração do visual de leitura dos artigos

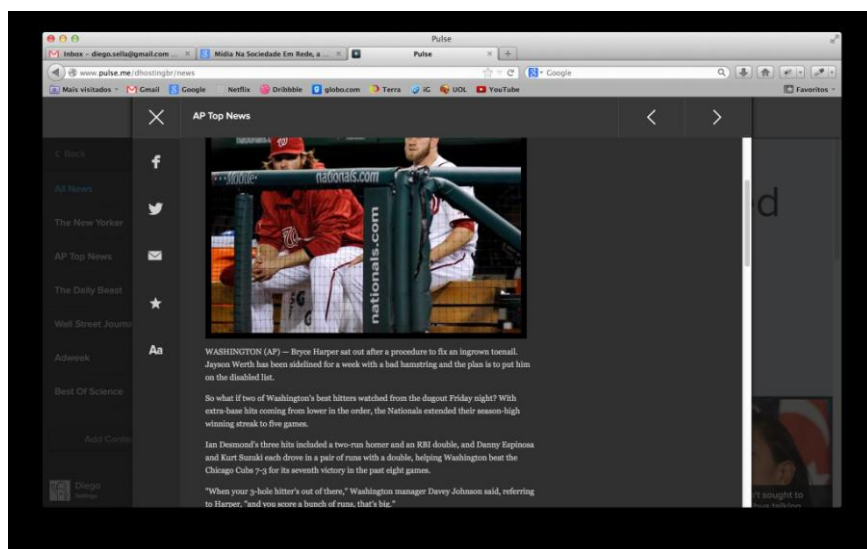


Fig. 06 Apresentação do artigo após a mudança do visual

Através da observação do serviço Pulse.me, foi possível fazer a seguinte análise:

Pontos fortes

- i. Bom layout de leitura;
- ii. Divisão das notícias por categorias;
- iii. Possibilidade de personalização do visual.

Pontos fracos

- i. Poucas opções de personalização;
- ii. Navegação de seções e inclusão de conteúdo confusas;
- iii. Sem interação com outros usuários;
- iv. Não permite adicionar notícias e RSSs livremente.

Observações

- i. A integração com redes sociais é básica;
- ii. Oferece uma simples leitura de artigos;
- iii. Permite salvar arquivos favoritos.

1.1.2. Análise do sistema agregador Rockmelt

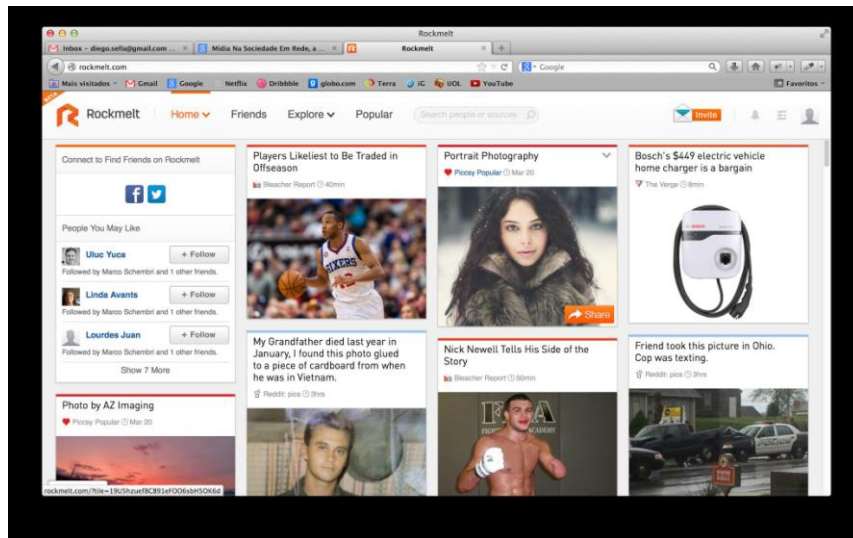


Fig. 07 Apresentação das manchetes na tela inicial

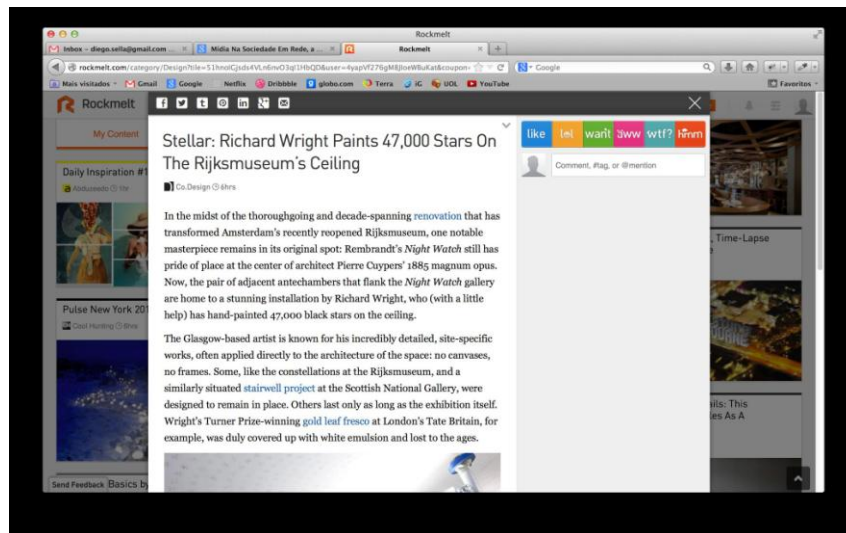


Fig. 08 Tela de leitura de um artigo

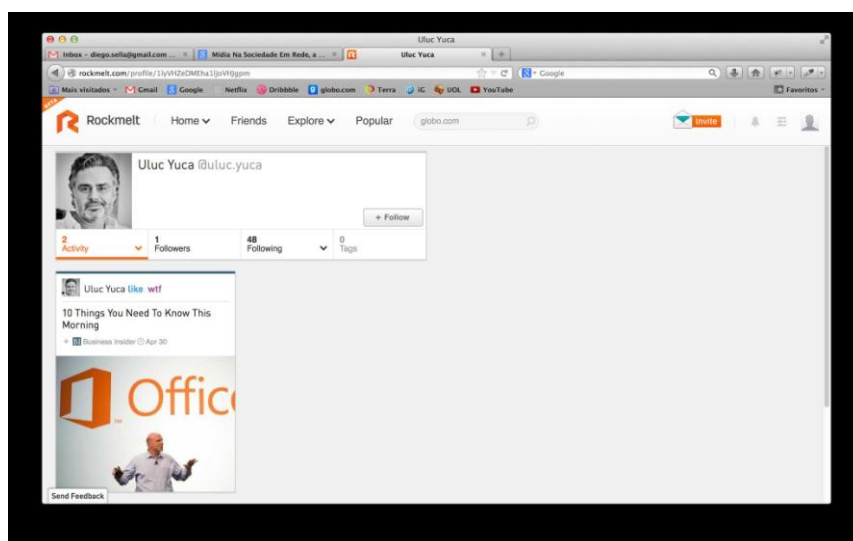


Fig. 09 Visualização do perfil de outro usuário

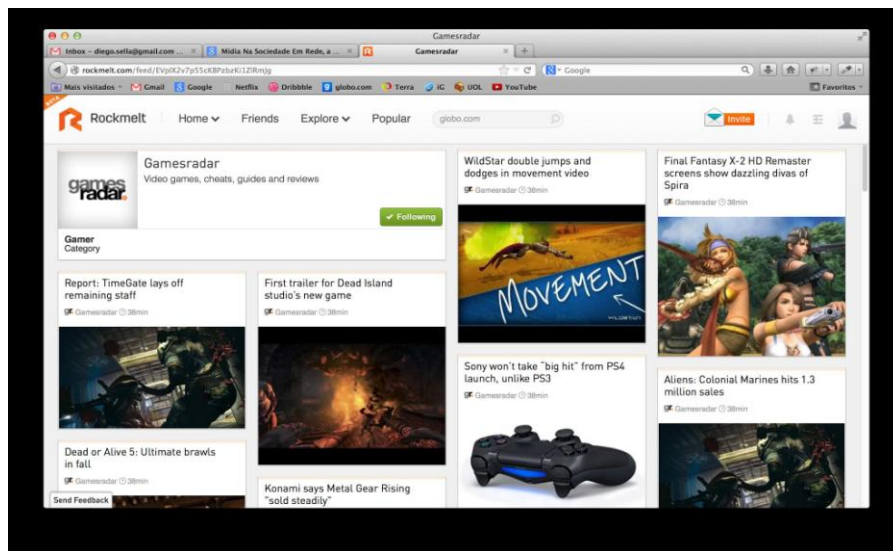


Fig. 10 Visualização do perfil de um publisher

Através da observação do serviço Rockmelt, foi possível fazer a seguinte análise:

Pontos fortes

- i. Destaques claros e ilustrados;
- ii. Integração social;
- iii. Possibilidade de ler artigos adicionados por amigos;
- iv. Possibilidade de seguir amigos;
- v. Permite compartilhamento em diversas redes sociais;
- vi. Permite seguir sites e portais;
- vii. Permite classificação de artigos (via tag);
- viii. Contém sistema de comentários;
- ix. Permite integração com facebook e twitter (importando contatos).

Pontos fracos

- i. Diagramação da navegação é desconstrada;
- ii. Não permite adição de RSSs e sites livremente;
- iii. Não permite favoritar artigos;
- iv. Interface pode ser confusa para alguns usuários.

Observações

- i. Trabalha com sistema de convites para novos usuários, porém possui cadastro aberto.

1.1.3. Análise do sistema agregador Feedly

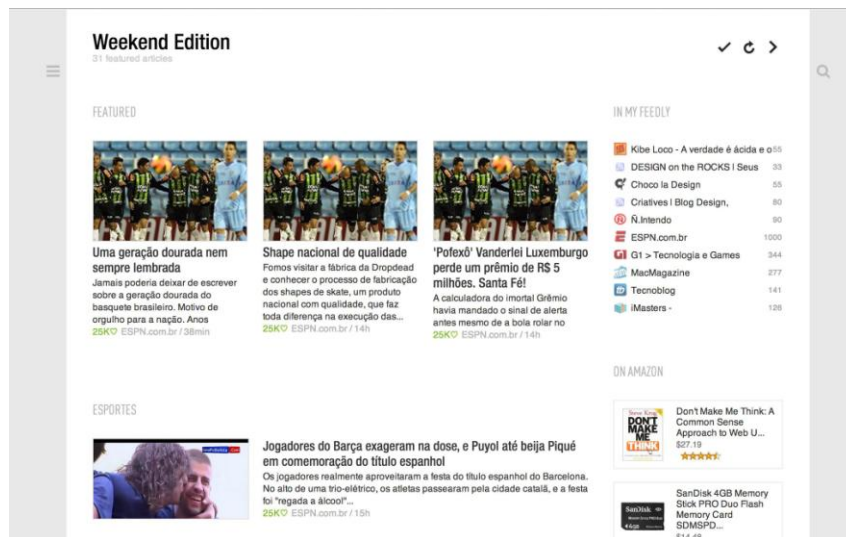


Fig. 11 Apresentação das manchetes na tela inicial



Fig. 12 Tela de leitura de um artigo

Através da observação do serviço Feedly, foi possível fazer a seguinte análise:

Pontos fortes

- i. Facilidade da gestão de RSSs pelo usuário;
- ii. Ótimo layout de leitura;
- iii. É rápido;
- iv. Importa base de RSSs de outros serviços, facilitando a migração.

Pontos fracos

- i. Exige instalação de uma extensão de browser;
- ii. Não há interação social.

1.2. Análise de portais de notícias

Através da análise de grandes portais de notícias, podemos identificar alguns fatores em comum presente na maioria deles:

- Destaques principais aparecem primeiro;
- Notícias com maior importância possuem mais “peso” visual, ou seja, é possível identificar com clareza quais têm maior relevância naquele momento;
- Divisão por assuntos (seções);

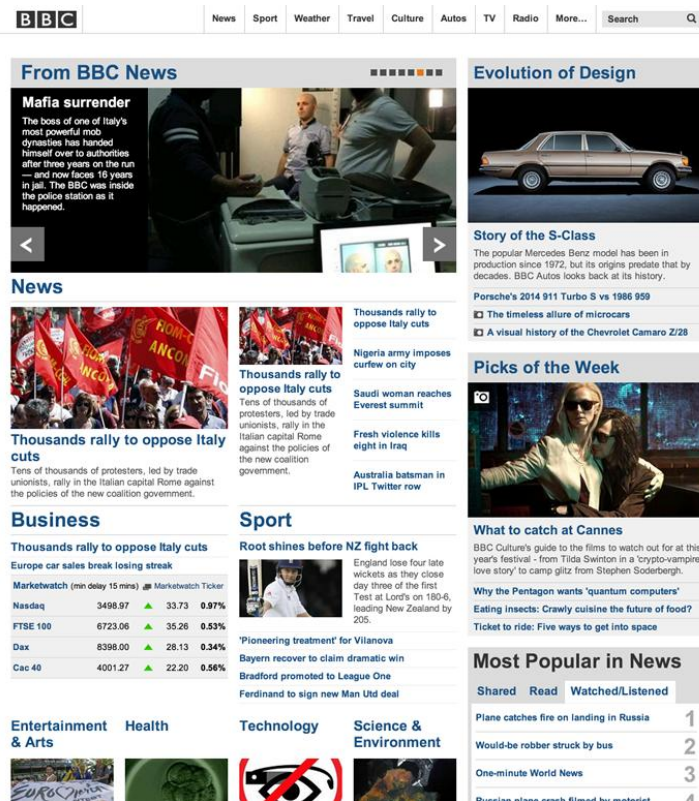


Fig. 13 BBC.co.uk

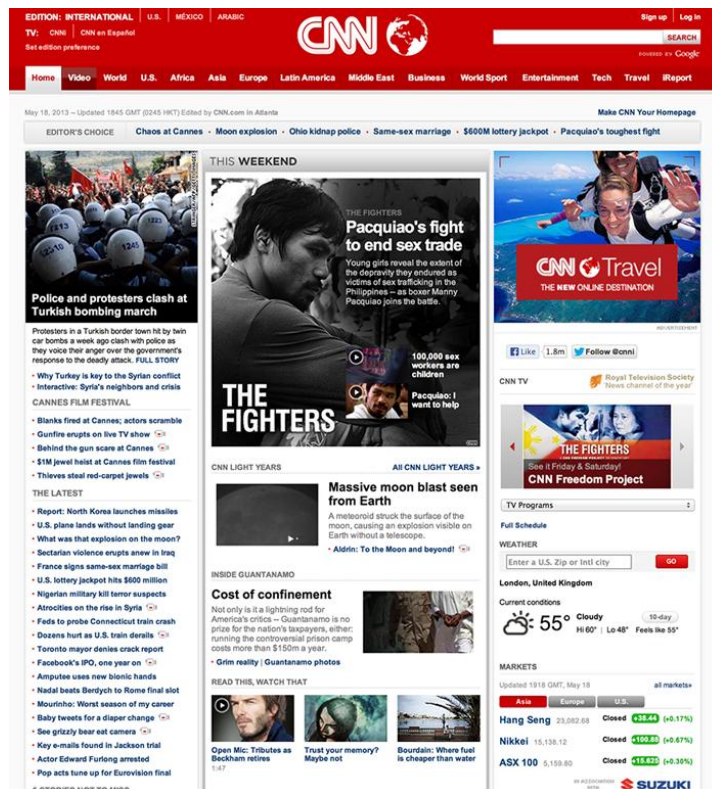


Fig. 14 CNN.com

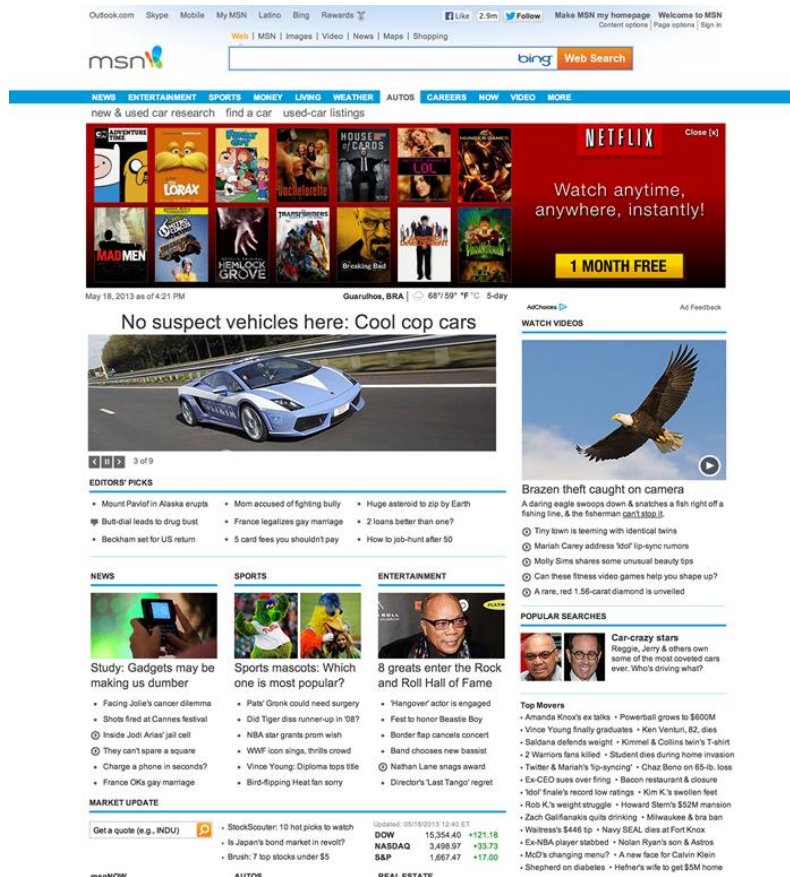


Fig. 15 MSN.com



Fig. 16 FoxNews.com



Fig. 17 Portal iG (ig.com.br)



Fig. 18 Portal Globo.com

The screenshot shows the Terra website interface. At the top, there's a navigation bar with categories like NOTÍCIAS, ECONOMIA, ESPORTES, etc. The main content area features several news articles, including one about a woman in Bolivia and another about a man in Brazil. There are also advertisements for 'Câmbio Automático' and 'Terra Resolve Internet e Computador'. A sidebar on the right promotes a wine competition 'WINE.COM.BR LEVA VOCE A FRANÇA' and shows a tablet with '100% tablet' text.

Fig. 19 Portal Terra (terra.com.br)

The screenshot shows the Estadão.com.br website. The main headline is 'VIRADA CULTURAL 2013' with a sub-headline 'Começa a contagem regressiva para 24 h de festa na capital paulista'. The article text describes the event and mentions Billy Cox. Below the main article, there are several smaller sections: 'Confira a programação completa', 'Restaurante sofisticado vai à rua', 'Mande suas fotos da Virada 2013', 'Aécio assume PSDB e ataca fragilidades do governo Dilma Rousseff', 'Comissão de Ética de SP dará parecer sobre dupla função de Afif no dia 05', 'Ciclista morre após ser atropelado por um caminhão da Comlurb no Rio', 'Dilma inaugura Mané Garrincha', and 'PORTA DOS FUNDOS CENSURA INSPIRA NOVA ESQUETE'. The website also features a top navigation bar with categories like NOTÍCIAS, POLÍTICA, ECONOMIA, etc., and a sidebar with various links and advertisements.

Fig. 20 Estadão.com.br (Jornal)

iv. Excesso de publicidade.

1.2.2. Análise da área reservada à publicidade pelos portais



Mapa da localização das áreas reservadas para anúncios no portais iG, UOL e Folha.

2. Geração de ideias

Muitas das ideias provêm da análise dos serviços e portais, analisando pontos fortes e fracos temos um processo de geração de ideias muito rico, bastando aproveitar e desenvolver os “prós” dessa análise e buscando soluções para os “contras” da mesma.

Outro recurso que não se pode ignorar é a análise de redes sociais, que explora a fundo a interação entre usuários de um mesmo ecossistema. Um dos pontos centrais desse projeto é explorar da melhor forma essa interação social que um sistema com base de usuários possibilita. Através dessa análise, é importante destacar:

- i. Possibilidade de visitar o perfil de outro usuário;
- ii. Ter acesso ao conteúdo consumido por outro usuário;
- iii. Possibilidade de replicar o conteúdo de outro usuário para sua própria conta;
- iv. Debater com outros usuários;
- v. Seguir (conteúdos e interesses de) outros usuários;
- vi. Saber quais dos usuários da sua lista de seguidores e/ou seguidos está lendo o mesmo artigo/notícia que você.

3. Escolha da ideia

A ideia surgiu após a observação de alguns fatores.

Primeiro, o comportamento das pessoas em relação ao consumo de notícias nos dias de hoje, época em que estamos mergulhados na onda da Internet. Esse comportamento trouxe muitas facilidades e soluções mas também criou novos problemas. A vontade de resolver esses problemas e trazer melhorias à essa forma de consumo foi o primeiro incentivo.

Em segundo lugar, foi possível observar que com o crescente uso das redes sociais, esse conceito “social” poderia ser aplicado no consumo de notícias e artigos, algo que não é bem explorado hoje em dia nesse segmento. Um dos mais importantes conceitos da chamada web 2.0 é exatamente a forma como os usuários podem adicionar valor na interação entre pessoas conectadas na rede mundial de computadores, uma das formas seria publicando seus próprios conteúdos e enriquecendo uma aplicação. Um sistema arquitetado para aprender com a participação dos usuários cresce com muito mais facilidade e velocidade. As aplicações não se limitam a um único dispositivo conectado, a abrangência da Internet é praticamente infinita (O'REILLY, 2004).

Com a observação das possibilidades disponíveis hoje, foi possível chegar ao terceiro fator: Alguns dos agregadores de notícias e artigos disponíveis no mercado são bons, mas nenhum explora as possibilidades que a tecnologia nos possibilita hoje, além de não disponibilizarem uma variedade de recursos muito ampla, pecam na interação entre usuários, limitando assim inúmeras possibilidades de contribuição entre pessoas.

DESENVOLVIMENTO

Baseado na pesquisa aqui apresentada, foi possível iniciar o desenvolvimento com o foco voltado à resolução de três problemas principais: interface organizada, sistema inteligente e interação social bem aplicada.

4. Mapa do projeto

O primeiro passo foi criar o mapa do projeto e seu fluxo, definindo assim as páginas necessárias e a ligação entre elas, a importância dessa etapa é chegar à uma visão macro do projeto.

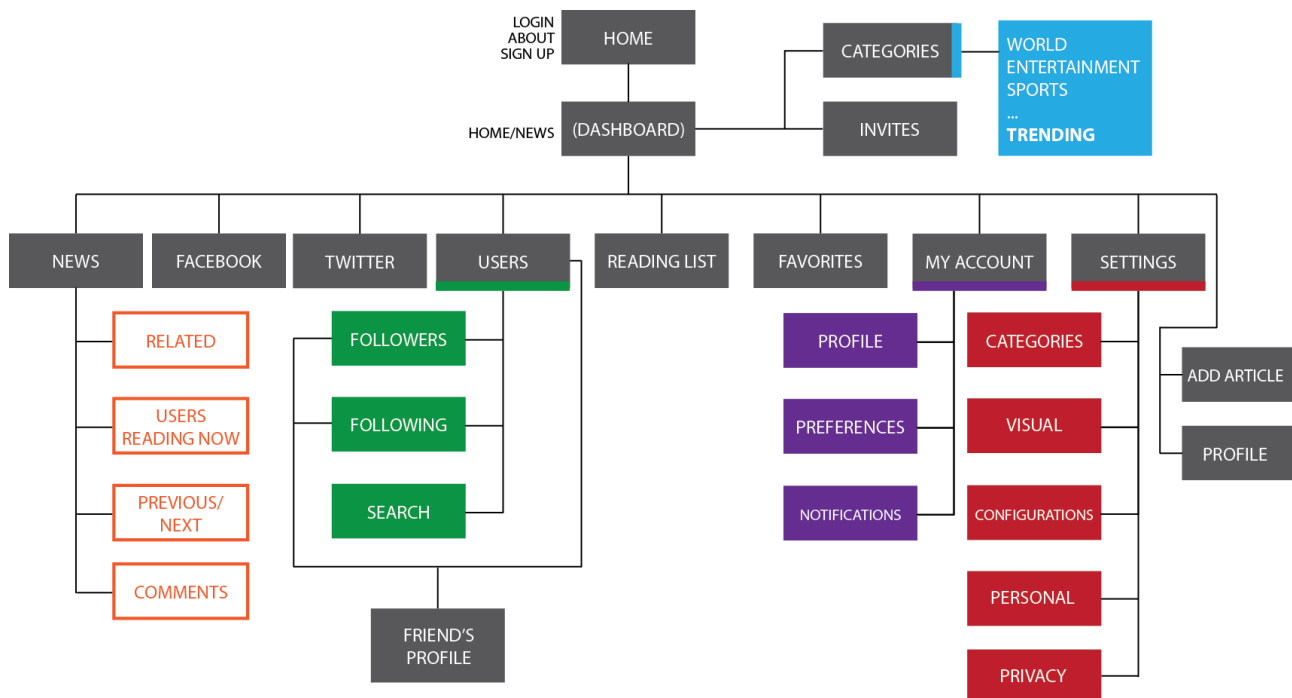


Fig. 21 Mapa completo da primeira versão do sistema

5. Wireframes

Após essa etapa, o projeto começa a tomar forma através de wireframes, que possibilitam uma visão inicial do que será o todo, além de dar um embasamento em termos de layout e diagramação.

Após o login do usuário, é apresentada uma tela inicial, com um menu lateral de navegação pelos recursos do sistema (notícias, amigos, artigos favoritos, artigos para leitura posterior, twitter e facebook), uma barra de ferramentas na parte inferior da página que mostra informações da conta do usuário (foto, perfil e notificações), um campo de texto para entrada de informações (URL de artigos, RSSs e portais) e, em primeiro plano, as manchetes das notícias já formatadas e organizadas em seções.

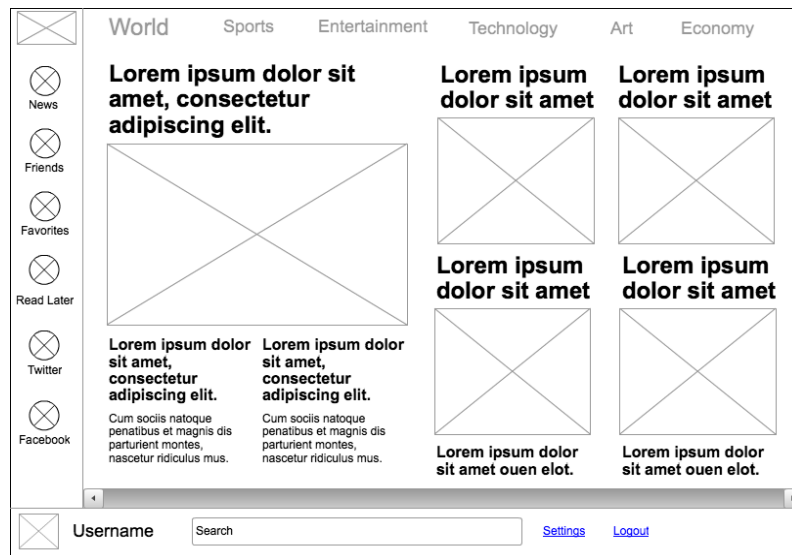


Fig. 22 Tela inicial do sistema após login, apresentando as manchetes das notícias e artigos



Fig. 23 Tela exibindo os amigos adicionados através do sistema

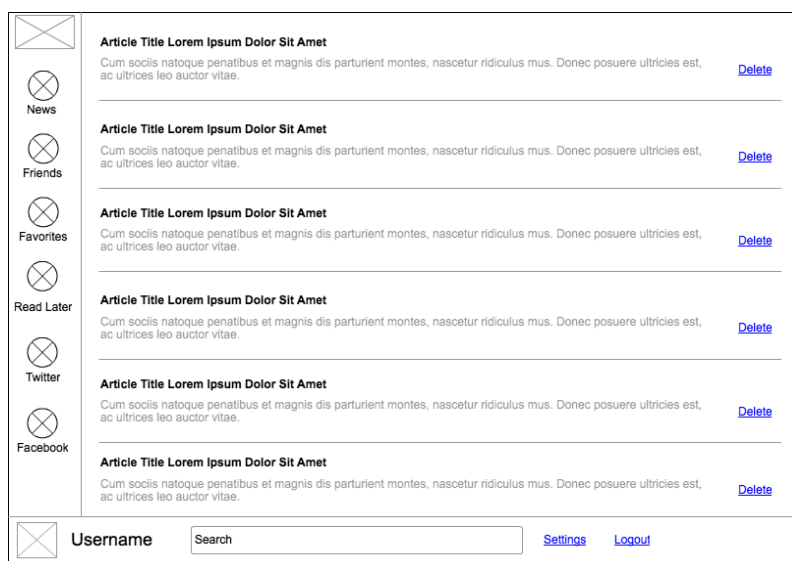


Fig. 24 Tela de artigos adicionados para leitura posterior ou favoritos

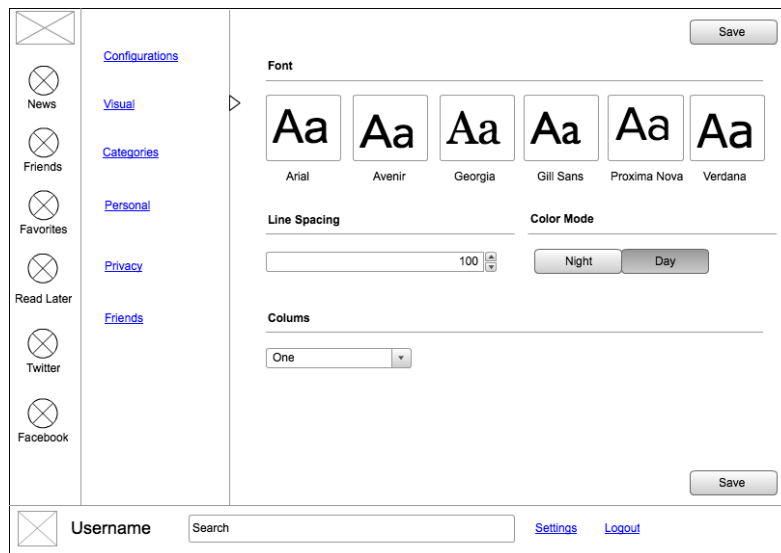


Fig. 25 Tela de configurações: permite mudar o visual e diagramação da leitura de artigos

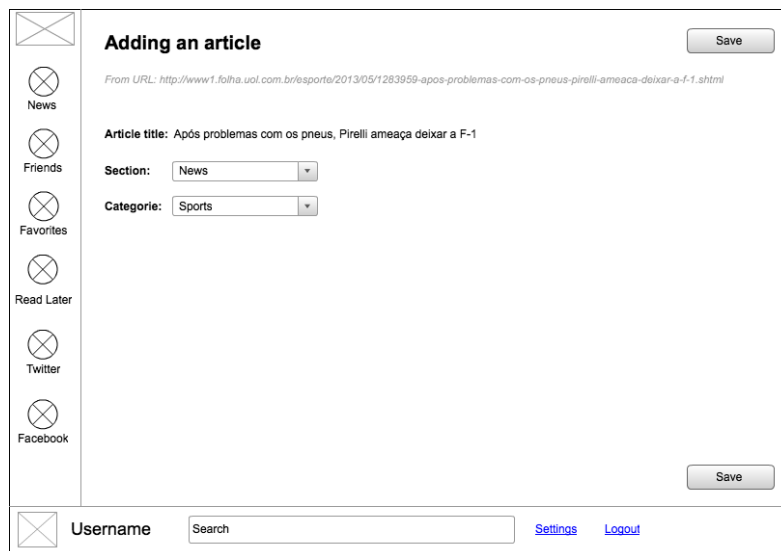


Fig. 26 Confirmação da inserção de um novo artigo ou notícia

5. Layouts

Com os wireframes prontos, é possível começar a trabalhar nos layouts, definindo a linguagem de branding, paleta de cores e dar maior definição na diagramação e layout do sistema.

Nessa etapa, a principal preocupação é criar um design de interface que agrade a maioria dos usuários, o público-alvo é amplo e isso exige um cuidado muito grande. Alguns pontos importantes devem ser considerados:

5.1. Definindo hierarquia visual

A respeito do design e diagramação com objetivo de definir hierarquia visual, apresentamos o trecho de Samara, que trata sobre como os elementos podem contribuir na hierarquia visual de um projeto:

Uma composição forte depende não somente dos estados dos vários elementos na composição, mas também de como esses estados contribuem para que o observador seja capaz de navegar ou entender o conteúdo e em

qual ordem o conteúdo deve ser "lido". Definir essa ordem, ou hierarquia, e controlar a sequência na qual os observadores vão perceber e assimilar cada nível de informação é um processo inevitável em todo projeto de design, não importa o quão direto ele seja. Para determinar o elemento mais importante (seja pictórico ou tipográfico), o designer muitas vezes se baseia no bom senso para responder à seguinte pergunta: "O que eu preciso olhar primeiro?". Além de simplesmente estabelecer esse ponto de entrada numa sequência, o designer também tem de assegurar que os elementos não entrem em competição uns com os outros. Isso muitas vezes implica tornar alguns atributos formais - tais como tamanhos relativos, densidades ou intervalos espaciais - mais sutis ou com mais nuances, enquanto outros são exagerados, de modo que o observador possa processar o material de forma mais eficiente sem sacrificar a vitalidade e a tensão.

(2010, p. 18)

5.2. Usando cor para enfatizar a mensagem

Em termos de cores para ênfase da mensagem, apresentamos trecho significativo de Samara:

Nosso sistema óptico (os olhos e o cérebro) permite-nos perceber as cores como se estas ocupassem diferentes profundidades no espaço. O vermelho aparenta estar parado à meia distância, o amarelo parece estar vindo em nossa direção e o azul aparenta estar se afastando. Em geral, cores frias "recuam", enquanto cores quentes "avançam". Considere cuidadosamente as propriedades espaciais da cor no que diz respeito à hierarquia, quer visual ou tipográfica. Claramente, elementos de forma nas cores vermelha, laranja e amarelo provavelmente chamarão a atenção de maneira fácil, pois parecerá que eles estão indo em direção ao observador; num campo de cores neutras, uma cor mais saturada se destacará. Mas o grau de contraste entre os elementos, ou entre elementos e fundo tende a sobrepujar temperatura ou saturação no que diz respeito ao estabelecimento de hierarquia. Um objeto muito claro parecerá avançar em relação a qualquer elemento escuro quando ambos estiverem sobre um fundo ainda mais escuro - não importa o quão frio ou quente, diluído ou saturado qualquer um dos tons possa ser, e não importa o quão pequeno o elemento claro seja. De forma inversa, um elemento muito escuro num campo muito claro avançará diante de qualquer outra forma que também seja clara.

(2010, p. 24)

5.3. Tipografia: escolhendo e combinando tipos de letras

Quanto aos tipos de letras, é importante entender o que cada estilo e formato de tipografia representa pois o tipo de letra influencia no assunto do texto. Citamos trecho de Samara:

Para leitura contínua, deixe de lado letras com estilo extravagante e favoreça a simplicidade. Em seguida, considere o conteúdo ou ideias a serem comunicados no projeto. Se for um texto formal, por exemplo, talvez seja apropriada uma letra serifada; se o assunto, no entanto, for tecnologia, uma letra sem serifa, reta pode ser melhor. O sentimento que a textura da letra gera - fechado, escuro, aberto, leve, romântico, orgânico, fluído, encorpado, e assim por diante - deve refletir tanto o assunto em si quanto o tom da linguagem usada.

5.4. Desenvolvimento dos layouts

Baseado nos itens e na pesquisa apresentados, é possível iniciar o desenvolvimento dos layouts baseado nos wireframes.

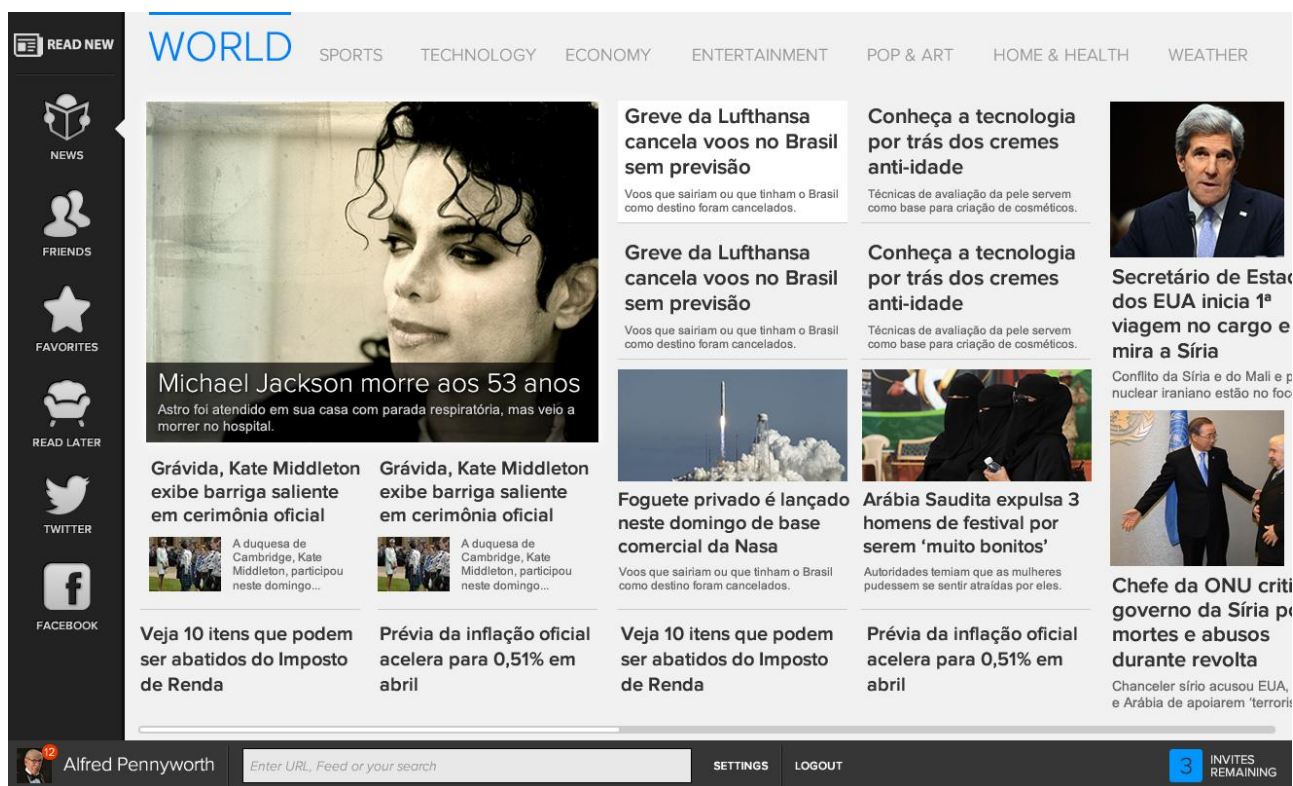


Fig. 27 Tela inicial, apresentando as manchetes das notícias divididas em categorias



Fig. 28 Tela de leitura de um artigo

READ NEW

NEWS

FRIENDS

FAVORITES

READ LATER

TWITTER

FACEBOOK

FAVORITES

FILTER RESULTS

ARTICLE TITLE	SOURCE	DATE	FAVORITED
All the president's hitmen: tracking Washington's secret army WORLD	The Verge	12/03/2013	14/03/2013
Why Ecuador might shelter Snowden WORLD	CNN.com	22/04/2013	22/04/2013
Plastic surgery gone bad ENTERTAINMENT	MSN.com	03/05/2012	05/06/2012
Nelson Mandela still critical as Zuma cancels trip WORLD	BBC.co.uk	12/03/2013	14/03/2013
LTE-Advanced 4G network launches in South Korea TECHNOLOGY	BBC.co.uk	12/03/2013	14/03/2013
How works the Sun SPORTS	HSW	12/03/2013	14/03/2013
Plastic surgery gone bad ENTERTAINMENT	MSN.com	03/05/2012	05/06/2012
Nelson Mandela still critical as Zuma cancels trip WORLD	BBC.co.uk	12/03/2013	14/03/2013
LTE-Advanced 4G network launches in South Korea TECHNOLOGY	BBC.co.uk	12/03/2013	14/03/2013
How works the Sun SPORTS	HSW	12/03/2013	14/03/2013
Why Ecuador might shelter Snowden WORLD	CNN.com	22/04/2013	22/04/2013

12 Alfred Pennyworth

Enter URL, Feed or your search

SETTINGS

LOGOUT

3

INVITES REMAINING

Fig. 29 Página com artigos favoritos

READ NEW

NEWS

FRIENDS

FAVORITES

READ LATER

TWITTER

FACEBOOK

READ LATER

FILTER RESULTS

ARTICLE TITLE	SOURCE	DATE	FAVORITED
All the president's hitmen: tracking Washington's secret army WORLD	The Verge	12/03/2013	14/03/2013
Why Ecuador might shelter Snowden WORLD	CNN.com	22/04/2013	22/04/2013
Plastic surgery gone bad ENTERTAINMENT	MSN.com	03/05/2012	05/06/2012
Nelson Mandela still critical as Zuma cancels trip WORLD	BBC.co.uk	12/03/2013	14/03/2013
LTE-Advanced 4G network launches in South Korea TECHNOLOGY	BBC.co.uk	12/03/2013	14/03/2013
How works the Sun SPORTS	HSW	12/03/2013	14/03/2013
Plastic surgery gone bad ENTERTAINMENT	MSN.com	03/05/2012	05/06/2012
Nelson Mandela still critical as Zuma cancels trip WORLD	BBC.co.uk	12/03/2013	14/03/2013
LTE-Advanced 4G network launches in South Korea TECHNOLOGY	BBC.co.uk	12/03/2013	14/03/2013
How works the Sun SPORTS	HSW	12/03/2013	14/03/2013
Why Ecuador might shelter Snowden WORLD	CNN.com	22/04/2013	22/04/2013

12 Alfred Pennyworth

Enter URL, Feed or your search

SETTINGS

LOGOUT

3

INVITES REMAINING

Fig. 30 Página com artigos marcados para leitura posterior

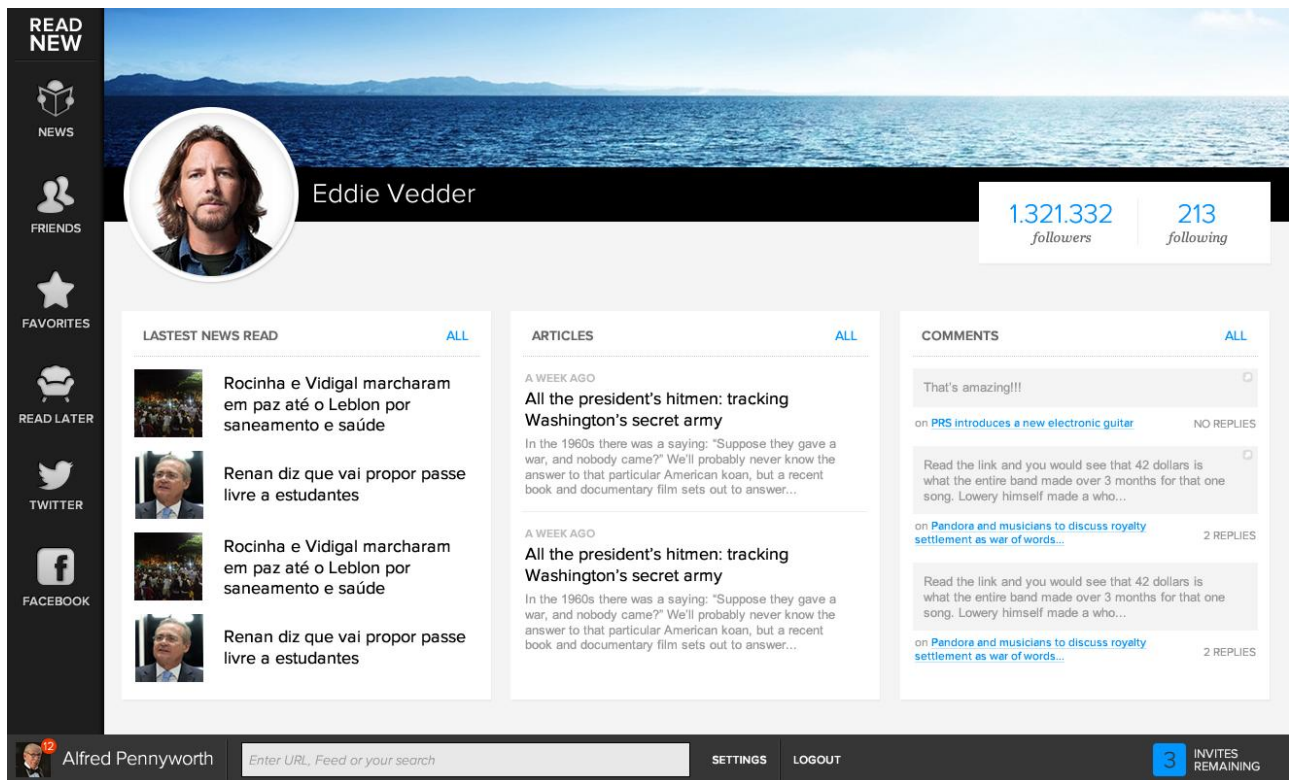


Fig. 31 Tela do perfil de um usuário

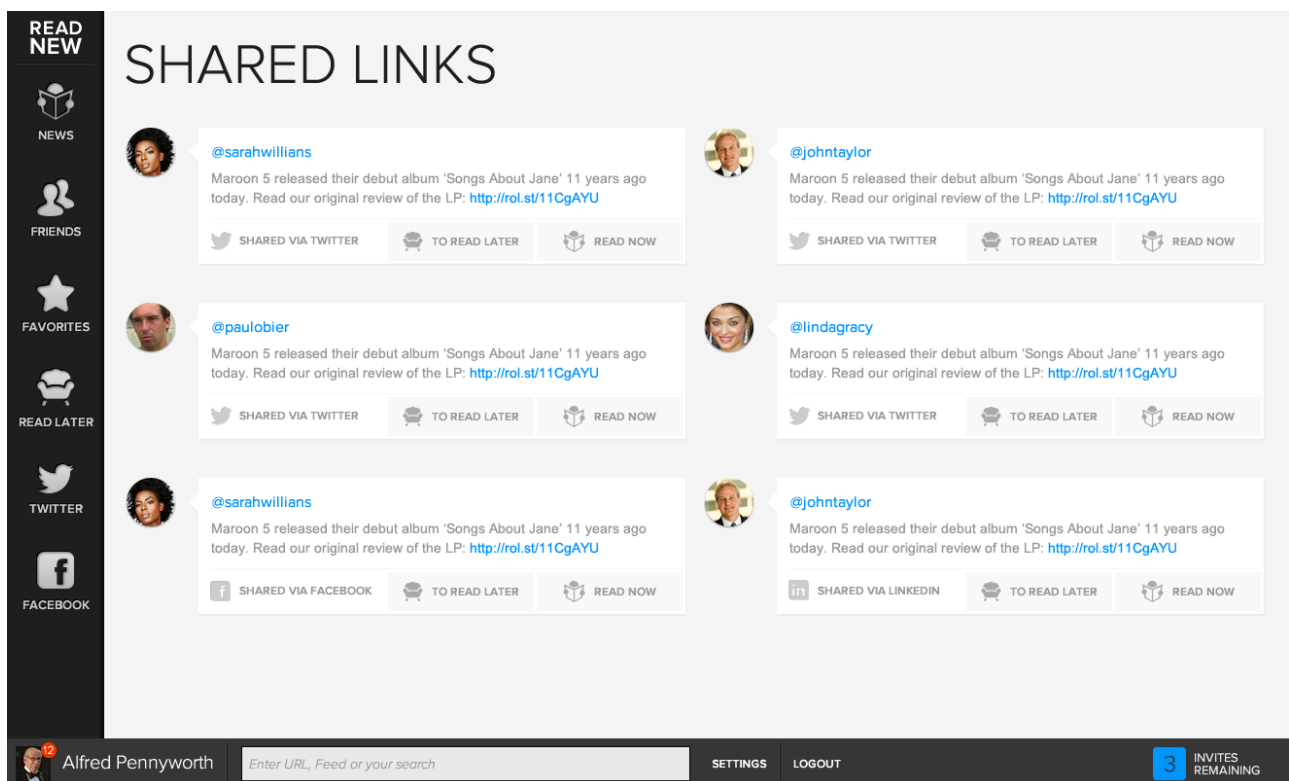


Fig. 32 Tela de notícias e artigos compartilhados via Twitter / Facebook

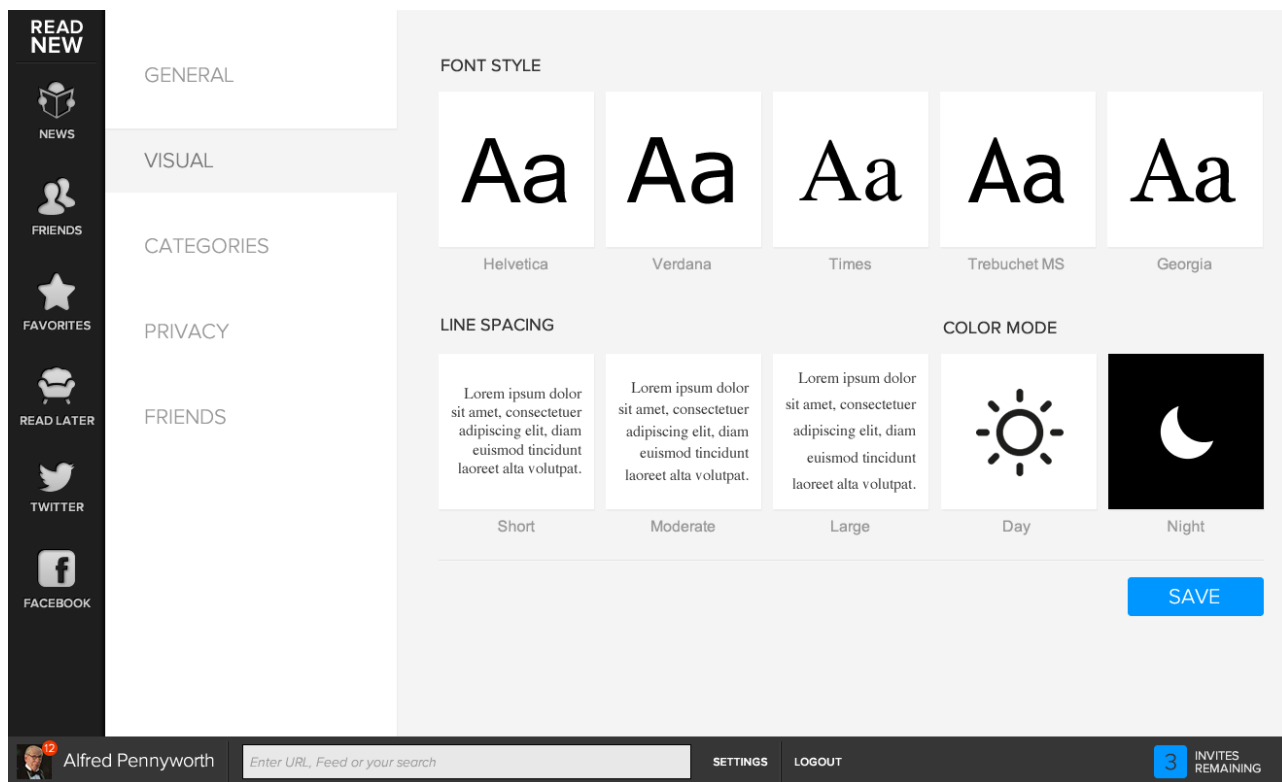


Fig. 34 Tela de configurações gerais

6. Desenvolvimento do sistema

Após a definição da parte visual, o sistema deve ser trabalhado para fazer tudo funcionar, essa etapa é conhecida como back-end, é algo que não ficará visível ao usuário porém permitirá que o sistema funcione.

O desenvolvimento do back-end trará importantes funcionalidades ao sistema:

- i. Inteligência que formata o conteúdo do artigo, removendo as partes desnecessárias como logo, menus e propagandas;
- ii. Inteligência que “aprende” com o uso constante do usuário, possibilitando que o sistema sugira artigos e notícias de interesse do mesmo, além de outros recursos como a categorização automática de notícias e artigos;
- iii. Interação entre os diversos usuários cadastrados, possibilitando que um visite o perfil de outro, troque mensagens, siga interesses e leia artigos e notícias da base de dados de outras pessoas;
- iv. Integração com outras redes sociais como facebook e twitter, possibilitando encontrar seus amigos no sistema agregador de notícias, além de poder visualizar atualizações e tweets dos amigos através da interface do sistema;
- v. Fazer com que configurações e edições fiquem salvas na conta do usuário.

7. Recursos futuros

O sistema apresenta uma nova forma de agregar conteúdo em um só lugar na Internet, porém é possível adicionar muitos novos recursos no futuro, entre eles:

- i. Sistema de leitura por voz de notícias e artigos;
- ii. Reconhecimento do assunto tratado no artigo, fazendo com que o sistema mostre mais informações do mesmo assunto;
- iii. Sugestão de outros artigos e notícias baseado no assunto do que está sendo lido;

iv. Integração social mais abrangente, como a integração com novas redes sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da solução apresentada, o consumo de conteúdo na Internet pode tomar proporções maiores, contribuindo para que as pessoas leiam artigos e notícias de maneira mais dinâmica, rápida e organizada. As possibilidades que se abrem a partir do momento que toda essa informação está organizada permitem a implementação de recursos futuros que tornará o uso ainda mais dinâmico, com maior acessibilidade e interação com usuários que possuem os mesmos interesses. As possibilidades de expansão do projeto quando o mesmo tiver volume de usuários é muito extensa e a forma como a leitura de notícias e artigos pode ter sua experiência ampliada torna o desenvolvimento do projeto apresentado relevante para o cenário em que está inserido, contribuindo assim para a relação entre os usuários, as informações e as notícias disponíveis na web.

REFERÊNCIAS

MEMÓRIA, Felipe. Design para a Internet: Projetando a experiência perfeita. Campus, 2005.

SAMARA, Timothy. Ensopado de Design Gráfico. São Paulo: Blucher, 2010.

SCHLITTLER, João Paulo Amaral. TV Digital interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário. São Paulo: Blucher, 2011.

O'REILLY, Tim; Web 2.0 - 2004. Disponível em:

http://www.ttivanguard.com/ttivanguard_cfmfiles/pdf/dc05/dc05session4003.pdf Acesso em 24/05/2013

ARANTES, Priscila. Tudo que é sólido, derrete: da estética da forma à estética do fluxo. Curitiba: XVI Compôs 2007. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_233.pdf Acesso em 20/03/2013