

Conteúdo jornalístico e educacional interativo para tablets: uma forma inovadora de conteúdo digital

Pesquisar sobre conceitos de interatividade, Narrativas digitais e Narrativas de histórias.

Interatividade

“A interatividade simula a interação entre as pessoas através de um meio, seja ele, eletrônico, virtual, ou mídia tradicional”. Interatividade: um conceito além da internet

A interação não necessariamente precisa de um meio para acontecer, enquanto que a interatividade sim. Desta forma, a interação pode ocorrer em um conversa informal, pessoal e presencial, mas utiliza-se da interatividade para se trocar mensagens em uma rede social, por exemplo. Nicoletta Vittadini destaca que a **interatividade seria “[...] un tipo de comunicación posible gracias a las potencialidades específicas de unas particulares configuraciones tecnológicas”** (Vittadini, 1995, p.154).

Podemos compreender a interatividade digital como **um diálogo entre homens e máquinas** (baseadas no princípio da micro-eletrônica), **através de uma “zona de contato”** chamada de “interfaces gráficas”, em tempo real. **A tecnologia digital, possibilita ao usuário interagir,** não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas **com a informação**, isto é, **com o “conteúdo”**. Isso vale tanto para uma emissão da televisão interativa digital, como para os ícones das interfaces gráficas dos microcomputadores (Windows, por exemplo). A interação homem-técnica (analógica ou digital), tem evoluído, a cada ano, no sentido de uma relação mais ágil e confortável.

André Lemos (1997) Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais

<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>

“A interatividade é um conjunto de características” Sheizaf Rafaeli (1988)

Em *Interatividade definições e desafios*, Eduardo Barrére, concluí com base em Sheizaf Rafaeli, que as **seguintes características** devem ser consideradas em conjunto para garantir o caráter interativo da comunicação: **bidirecionalidade, resposta imediata, controle do usuário e transparência.**

Neste mesmo artigo, o Eduardo Barrére lista outros autores que se preocuparam em estudar e até definir o conceito de Interatividade.

Jonathan STEUER (1992)

- Relaciona interatividade, à extensão do quanto um usuário pode **participar ou influenciar**, na modificação imediata da forma e do conteúdo de um ambiente computacional.
- A interatividade se diferenciaria de termos como **engajamento** e **envolvimento**, sendo uma variável direcionada pelo estímulo e determinada pela estrutura tecnológica do meio.

Roderick SIMS (1997)

“Interatividade é uma atividade entre dois organismos, que proveja respostas adequadas às necessidades informativas de ambos.”

- Considera que a implementação da interatividade é uma arte, pois ela exige a compreensão da amplitudes de **níveis e demandas**, incluindo:
 - o entendimento do usuário;
 - a importância da produção rigorosa de contextos; e
 - a aplicação de interfaces gráficas adequadas.

Narrativas digitais e **Narrativas de histórias**

Narrativas de histórias são relatos de um ou mais eventos, verdadeiros ou fictícios. A diferença entre uma história e a citação de um exemplo está na adição de conteúdo emocional e detalhes sensoriais na narrativa.

Uma narrativa de história compreende detalhes, personagens e eventos em um todo que é maior do que a soma das partes (SIMMONS, 2001, p. 31), podendo ser tão curta como uma simples frase (GARGIULO, 2005, p. 10). **É uma forma fundamental de comunicação, capaz de atrair a atenção dos ouvintes.** Reforçar um ponto de vista com uma história é muito mais convincente. Gargiulo (2005, p. 8) cita as seguintes palavras como possíveis sinônimos de histórias: anedota; conversação; experiência; memória; conto; imagem; mito; parábola; metáfora; fábula; analogia; ilustração; clichê; alegoria; narrativa; piada; instantâneo; cena.

Narrativas digitais e **Narrativas de histórias**

Segundo Lipman (1999, p. 17), **uma narrativa de história propicia a transferência de imagens mentais entre narrador e audiência através da “ponte” que é a história, construída com os “tijolos” da linguagem oral. Essas imagens mentais permitem um contexto compartilhado entre narrador e audiência, constituindo uma base para a comunicação.**

Narrativas digitais e **Narrativas de histórias**

O narrador pode elaborar a sua história, selecioná-la e escolher a sua audiência, mas a forma como a audiência vai se relacionar com a história não pode ser controlada. É necessário ter a humildade de deixar a audiência compreender a história da sua maneira. (Brusamolin, 2008)



Jonathan Steuer (1992)
Relaciona a interatividade ao quanto um usuário pode influenciar na forma do conteúdo que está consumindo.

Narrativas digitais e **Narrativas de histórias**



Em narrativas de histórias os narradores não devem entregar histórias intactas para a sua audiências, pois no momento que ela está sendo contada ela pode sempre mudar.

Harvey (2013)

Narrativas digitais e Narrativas de histórias

Em sua essência trata-se de fazer uso de tecnologias digitais para contar estórias ou histórias. É a técnica de contar uma história criando um ambiente imersivo e participativo.

A proposta da narrativa digital é combinar a antiga arte de contar histórias com recursos das chamadas tecnologias digitais de informação e comunicação.

Já que ...

As histórias são universais, mas a maneira de contá-las muda de acordo com o meio de transmissão, as condições de recepção e a mídia utilizada, pois cada história tem suas próprias características, janelas espaciais e temporais, além das formas de relacionar-se com os públicos.

Narrativas digitais e Narrativas de histórias

O leitor de uma história narrada pode percorrê-la seguindo diferentes caminhos por meio das ligações definidas pelo autor, deter-se em blocos de textos que lhe sejam mais significativos e, em algumas situações, registrar comentários na própria narrativa do autor ou por distintos meios de comunicação.

Valente e Almeida (2014) em NARRATIVAS DIGITAIS E O ESTUDO DE CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM

Narrativas digitais e Narrativas de histórias

Palavrador - um livro físico que interage com um mundo poético cibernético construído em 3D.

A criação digital em questão permitia que cada aluno criasse seu próprio percurso de leitura e que o variasse quantas vezes quisesse. Os participantes afirmaram ter feito percursos variados ao ler, buscando informações sem uma sequência prevista. Aqui, assim como na experiência de leitura anterior, as características de um ‘leitor imersivo’ são imprescindíveis para que a leitura se efetive. Ele precisa estar ativo perante as possibilidades vistas na tela. Ao clicar do mouse é que o leitor disponibiliza inúmeras possibilidades, um universo de signos, programáveis e sequenciáveis para a navegação. Assim ele constrói seu percurso de leitura.

Girardello (2011) em **O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LITERATURA EM MEIO DIGITAL: EXPERIÊNCIAS**

<https://docs.google.com/uc?id=0B2gzgpil8Ww0N2I4ZmNiMjMtN2RIYy00NGRkLWlZOWEtMzRkNGEzMjEwYzA4&export=download>

Possível aplicação

Possível aplicação

<http://www.360mix.us/mhsc/>

- Trabalho de pesquisa em cima do cotidiano do Palácio Cruz e Souza
- Explorar os cômodos com narrativas independentes que podem ser lidas em qualquer ordem
- Contextualizar as informações sobre o Palácio, com o contexto político, como... Novembrada.
- Os governadores que contemporâneos ao Palácio

Para formulários

<https://camilascaramella.typeform.com/to/EJKYF7>

https://admin.typeform.com/workspaces/919895/?utm_source=typeform.com&utm_medium=typeform&utm_content=typeform-thankyoubutton&utm_campaign=typeform_EJKYF7&utm_term=pt